

Univerzita Karlova

Pedagogická fakulta

Katedra Pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**LARP PRO DĚTSKÉ SKUPINY**  
**LARP FOR CHILDREN'S GROUPS**

Michaela Hejnová

Vedoucí práce: PaedDr. Zdeňka Hanková, Ph.D.

Studijní program: Vychovatelství

Studijní obor: BC-VYCH (7505R008)

2020

Odevzdáním této bakalářské práce na téma „Larp pro dětské skupiny“ potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 10. dubna 2020

Ráda bych na tomto místě poděkovala vedoucí mé práce, PaedDr. Zdeňce Hankové, která mi po celou dobu ochotně poskytovala tolik potřebné rady a odborné vedení. Stejný dík patří mé rodině, bez jejíž pomoci s hlídáním by tato práce nevznikla. A poslední díky patří Permonovi za neocenitelné rady nejen v larpové teorii.

## **ABSTRAKT**

Cílem mé bakalářské práce je porovnat současnou nabídku larpových aktivit, určených pro děti školního věku. Vybraný vzorek respondentů je analyzován podle organizačního a obsahového tématu, skrze osobu organizátora a možností rolové hry dětí. Na konci práce shrnuji získané poznatky, uvádím konkrétní přínosy larpu v oblasti osobnostního růstu dětí a možné pedagogické využití v oblasti volného času.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

Larp, pedagogika volného času, hraní rolí, dramatická výchova, školní věk

## **ABSTRACT**

The objective of my Bachelor's thesis is to compare what current options are available that offers larp activities focusing on children in elementary school. The chosen sample of responding subjects is going to be analyzed according to the organization and content theme, through the supervising person and the possible range of options for the children to choose their role within the available game. At the end of my thesis, I will summarize all the extracted information, state the specific benefits from larp activities in the field of the children's growth and the possible pedagogical opportunities in regards to their leisure time.

## **KEYWORDS**

Larp, pedagogy of leisure, free-time activities, role playing, drama in education, school-age

## Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b> .....	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>Teoretická část</b> .....	<b>9</b>
2.1	Larp .....	9
2.1.1	Definice Larpu.....	9
2.1.2	Historie Larpu.....	12
2.1.3	Druhy larpů.....	13
2.2	Specifika hry v roli v dramatické výchově a v larpu .....	18
2.2.1	Role .....	19
2.2.2	Dělení rolové hry v dramatické výchově .....	21
2.2.3	Dělení rolové hry v larpu.....	22
2.2.4	Specifika rolové hry v larpu .....	23
2.2.5	Typologie etap dramatické výchovy a larpu .....	26
2.3	Pedagogika volného času .....	32
2.3.1	Volný čas.....	32
2.3.2	Pedagogika volného času .....	33
2.3.3	Pedagog volného času a vychovatel .....	35
2.3.4	Funkce výchovy ve volném čase.....	36
2.3.5	Zařízení, podílející se na výchově ve volném čase .....	37
2.3.6	Larp očima pedagogiky volného času .....	42

2.4	Děti školního věku (ve vztahu k výchově ve volném čase) .....	46
2.4.1	Mladší školní věk .....	46
2.4.2	Starší školní věk – pubescence .....	48
<b>3</b>	<b>Empirická část .....</b>	<b>50</b>
3.1	Úvod k výzkumu .....	50
3.2	Respondenti .....	51
3.3	Výzkumné metody .....	53
3.4	Organizace výzkumu .....	54
3.5	Analýza komparace .....	55
3.6	Analýza komparace podle tematických okruhů .....	67
3.7	Shrnutí .....	74
<b>4</b>	<b>Závěr .....</b>	<b>76</b>
<b>5</b>	<b>Seznam tabulek .....</b>	<b>77</b>
<b>6</b>	<b>Seznam literatury .....</b>	<b>78</b>
<b>7</b>	<b>Přílohy .....</b>	<b>82</b>

## 1 Úvod

Pro svou práci jsem si zvolila téma larpu pro děti školního věku. Sama jsem měla za dlouhé roky možnost vyzkoušet velkou škálu různých typů larpů. Jsem přesvědčená, že larp je výbornou volnočasovou aktivitou, přinášející kromě zábavy i příležitost k osobnostnímu růstu. Ráda bych k tomuto způsobu trávení volného času jednou přivedla i své děti. I z tohoto důvodu jsem se chtěla dozvědět, jaká je současná nabídka larpu pro děti, jakou nabízí příležitost k rolové hře a také v jaké podobě. Zajímaly mě jak larpy, určené pouze pro děti, tak pro rodiče s dětmi. Podmínkou bylo, aby zde pro děti probíhala nějaká forma samostatného programu. Vybrané larpy jsem pak srovnala z pohledu různých kritérií.

Teoretickou část práce jsem rozdělila na několik kapitol. V první kapitole se věnuji larpu samotnému, jeho obsahu, historii a typům. V druhé kapitole jsem se pokusila o srovnání rolové hry v dramatické výchově a v larpu, včetně jejich specifík a využití typologie jednotlivých herních etap. Třetí kapitola se týká pedagogiky volného času, její teorie a postavení, které v ní larp zastává. V poslední kapitole uvádím stručnou charakteristiku mladšího a staršího školního období u dětí, tedy věkovou kategorii, která je důležitá pro výzkumnou část mé práce. V ní pak porovnávám a analyzuji současnou nabídku larpů pro děti školního věku na základě zpracovaných dotazníků.

Specifickým problémem se ukázalo samotné psaní slova larp. Protože se jedná o zkratku, bývá často k vidění psané velkými písmeny, tedy jako LARP. Vzhledem k tomu, že slovo zdomácnělo včetně českého skloňování, bylo larpovou komunitou zažádáno o jeho zapsání do jazykové příručky Akademie věd České republiky v takové podobě, v jaké jej užívám pro potřeby své práce, tedy s malými písmeny.



## 2 Teoretická část

### 2.1 Larp

#### 2.1.1 Definice Larpu

Larp, tedy live action role-playing (game), v doslovném překladu hraní rolí naživo. Jedná se o interaktivní hru, během které hráči v rámci pravidel a nastavení světa ztvárňují určený charakter postavy a svým jednáním ovlivňují děj hry. Stenros v překladu Vávrové (Stenros, 2010, in Vávrová, 2016, s. 9) definuje larpy jako dočasné světy, formované svou smyšleností a překrývající svět každodenní, kdy je účastník v každém okamžiku hraní přítomen zároveň jako hráč i postava. Naráží tím na fakt, že larp se zároveň odehrává ve dvou rovinách, v rovině hráče, tedy reality, a v rovině postavy neboli imaginace.

Larp tedy současně prožitky simuluje a vytváří. Prolnutí roviny reality a imaginace, ztracení sebe sama v postavu, (neboli imerze), bývá častým cílem larpů, ale v praxi k tomu dochází pouze nárazově, a úplné splynutí by bylo spíš psychózou, než hraním. (Tamtéž, s. 10)

Larp bývá přirovnáván k improvizovanému divadlu. Forma divadla a larpu se může do jisté míry prolínat, na jedné straně stojí imerzivní divadelní hry,<sup>1</sup> kde diváci mohou aktivně ovlivňovat děj, na straně druhé existují larpy kombinující fázi herní s fází divadelní, případně larpy, umožňující divákům pozorování či přímo prohlídku.<sup>2</sup> V larpové teorii se však má obecně za to, že hraní larpů není určeno pro diváky, protože ovlivňuje roleplaying hrajících, a zážitek ze hry není tvořen pasivním sledováním, ale společným prožíváním. Stenros (2010, in Vávrová, 2016 s. 24) uvádí, že larpy, na které se lidé dívali, to změnilo. Jedna věc je hrát roli v bezpečí skupiny, v níž se všichni účastní hraní, ale něco zcela jiného je podrobit se soudu publika.

---

<sup>1</sup>Jedna z prvních byla britská inscenace Sleep no more, v ČR je příkladem představení Golem nebo projekt Pomezí, který získal několik divadelních cen: <https://www.pomezí.com/o-nas>

<sup>2</sup>Larp Tower Room, System Denmarc, v ČR např. Půlnoční cirkus.

## Obsah larpu

Dá se říct, že samotný larp je platformou, na které organizátoři staví hru libovolného zaměření a stylu. Larp může být dramatickým zážitkem, formou umění, sociálním experimentem, akční bojovkou i odlehčenou fraškou. Kromě vkusu, schopností a ochoty hráčů je jediným omezením fantazie a tvůrčí schopnosti jeho organizátorů. Ti vytváří celkový koncept, tedy design hry: pravidla a nastavení světa, rámec příběhu, mohou tvořit nebo se spolupodílet na předpřipraveném charakteru postav. Děj hry ale začíná až samotným vstupem hráčů na scénu, čímž se oni sami stávají spoluautory a to i přesto, že dopředu neznají konec. Výsledná kvalita a prožitek larpu závisí také na jejich výkonech.

Samotný obsah larpu tvoří vzájemná interakce hráčů,<sup>3</sup> nebo herní interakce s organizátory určenými prostředníky. Vžil se pro ně termín cizí postavy (dále budu užívat obecně přijímanou zkratku CP), vystupují v roli a jako součást děje. Jiné než herní vstupy organizátora do hry by neměly být za běžné situace na larpu přítomny. CP jsou prostředkem pro hybnost děje, atmosféru, roznos informací a interakci s hráči (Malečková, 2011, s. 35). Stejně tak mohou být živými kulisami a mechanikou pro uvěřitelnější svět. V prvním případě na sebe berou např. roli krátkodobé postavy, jejíž jednání posune děj žádoucím směrem<sup>4</sup>. V druhém případě mohou CP provázet postavy po celou dobu hry a v roli ztvárňovat postavy, které vytvářejí pro hráče uvěřitelnější okolí a zajišťují patřičné reakce, pokud hru ovlivňují, pak podle instrukcí organizátora (např. role služebných, dozorců, obyvatel města). Obě varianty se mohou navzájem prolínat.

Uvěřitelnější prožitek ze hry mohou podporovat kulisy a kostýmy, stejně jako kvalitní roleplaying<sup>5</sup> ostatních hráčů. Za ideální stav bývá často považována snaha

---

<sup>3</sup> Názory na to, zda je larp i hra jednoho hráče se liší podle přístupu jednotlivých směrů manifestů larpové teorie. Např. Turkská škola ji umožňuje, vnímá larp primárně jako umění a klade důraz na splynutí hráče a postavy, zatímco Meilahtská škola vnímá hru v rovině interakce a sdílení herní reality: <https://wiki.larpy.cz/Kategorie:Modely>

<sup>4</sup> E. Applová ve své závěrečné práci zmiňuje, že v některých případech je CP vydávána za běžnou postavu za účelem docílení překvapivého momentu během hry, např. popravení kamarádky židovského původu v larpu odehrávajícím se v období druhé světové války. (Applová, 2016, s. 12)

<sup>5</sup> Roleplaying/role-playing je anglický výraz pro rolovou hru a mezi hráči larpu se tento pojem až na výjimky používá pouze v originálním znění.

vystavět kulisy tak, aby co nejvíce z prostředí odpovídalo herní skutečnosti, byla podporována imerze a hráč byl co nejméně odváděn od samotného prožitku. V larpové teorii se design maximální věrnosti nazývá 360°. V takto pojaté hře je všechno, co lze vidět, když se člověk rozhlédne kolem sebe skutečné, hráčovy osobní limity ve vztahu k okolí jsou i limity jeho postavy a naopak (360°, ©2013). Protipólem je symbolický přístup, užívaných v některých stylech larpu<sup>6</sup>, odrazujících od užívání reálných rekvizit, když dopředu nejde říct, které by mohly být zapotřebí. Používají se symbolické rekvizity, například pero může být v jedné scéně díky hráčskému ztvárnění kyticí, v další zas nožem (Kopeček, 2008). Hlavním kritériem pro tvorbu a kvalitu kulis ovšem zůstávají možnostmi organizátorů. Z toho důvodu se na některých larpech užívají mechaniky zástupné. Může to být provázek představující zed<sup>7</sup>, ale také hozená papírová koule, simulující magii. Nutnost řešit zákony a etickou rovinu nastupuje u tematiky jako je nacismus, kdy je daná symbolika nahrazena neutrálním symbolem, do kterého si hráči promítají patřičný význam.

### **Současný larp a jeho hráči**

Díky variabilitě témat a forem larpu prochází spektrum hráčů napříč různými sociálními vrstvami. Existuje početná larpová subkultura. Jak uvádí Pouchlý (2012): *„Jsou hráči, kteří chtějí být součástí komunity a berou larp jako primární náplň volného času. Přibývá hráčů, kteří neberou larp jako jedinou a hlavní volnočasovou aktivitu, soustředí se více na zážitek a berou larp jako alternativu k jiným zábavám.“*

Tento trend umožnil rozmach larpů, které na hráče nekladou po materiální stránce krom ceny žádné nároky. Nabízí kostým, připravenou roli a kompletní zázemí. Dochází k průniku larpové komunity s jinými komunitami, které mají k larpu blízko,

---

<sup>6</sup> Například Jeepforma, jejíž inspirace vychází například z cvičení pro dramatickou výchovu nebo divadla fórum: <http://jeepen.org/dict/>

<sup>7</sup> Používáno nejčastěji na světech a bitvách, viz teoretická část práce o rozdělení larpů. V pravidlech larpu uvedeno například zde: <http://vojteskas.4fan.cz/larpy/gothic/pravidla.php>

například reenactři<sup>8</sup> nebo herci. Přichází hráči, kteří k larpu ani k příbuzným tématům nemají žádný vztah a berou jej jako jednorázovou zábavu.

Larp se posouvá k mainstreamu a je čím dál více medializován<sup>9</sup>, a to nejen stávající formou rozhovorů s organizátory a informováním veřejnosti o jeho existenci. Přibývá nadužívání výrazu bez vhodného kontextu<sup>10</sup>, případně užívání tohoto pojmu pro aktivity, které larpem nejsou. (Viz praktická část práce.) Seregina (2019) ve svém článku o komodifikaci larpu zmiňuje několik faktorů, které se dotýkají i naší larpové scény. Je to především snaha o legitimizaci larpu jako vhodného koníčku, uznání komunity, a s tím spojený nárůst zájmu veřejnosti vedoucí k profesionalizaci akcí a následné potřebě marketingu a reklamy.

### **2.1.2 Historie Larpu**

Hry v roli se táhnou jako červená nit celou lidskou historií, ale samotný larp jako takový je záležitostí posledního sta let. Běžně se vznik larpu spojuje s rozšířením stolních RPG her na hrdiny<sup>11</sup>. Zapletal (2010, s. 33) ale hledá kořeny larpu v E.T. Setonových woodcrafterských indiánských hrách, na které navázal Robert Baden-Powell se skautským hnutím. Baden-Powell ve svých příručkách uvádí několik táborových her formou rolové hry, které se už blíží pojetí larpu.<sup>12</sup> Později se pro podobné hry vžilo označení etapové. U nás se o jejich rozšíření zasloužil především Jaroslav Foglar. Princip etapových her, zahrnující i dramatickou složku, přetrval, jak píše autor prvního českého larpového světa Frašky Bašta (2008, s. 21), u osvědčenějších vedoucích i na pionýrských táborech. Dává do souvislosti, že velká část

---

<sup>8</sup> Reenacting, neboli oživování historie. Existují larp settingem odpovídající období, které konkrétní reenactorské skupiny ztvárňují, například larp Albigenští a Krvavé časy, kde je průnik dříve oddělených skupin jasně viditelný.

<sup>9</sup> Seznam odkazů na larp v médiích do roku 2018: <http://www.larp.cz/?q=cs/media>

<sup>10</sup> Příkladem je např. internetový článek z webu A2larm z 11/2019, s názvem "Milion chvilék pro demokracii: sametový larp, nebo naděje na změnu?" [Milion chvilék pro demokracii: sametový larp, nebo naděje na změnu?](#)

<sup>11</sup> RPG, neboli roleplaying game, česky hry s hraním rolí. Nepřesný, ale plošně užívaný název hry na hrdiny odkazuje na první českou RPG hru Dračí doupe, která tuto formulaci v úvodu používá, viz. <http://www.drd2.cz/>. (Krajhanzl, 2001) přesněji definuje RPG jako dlouhodobé skupinové hraní rolí - postav, které žijí ve sdílené celistvé představě světa, na základě herních pravidel.

<sup>12</sup> Např. na cvičné námořní lodi Mercury dvě skupiny sehrávají vzájemné setkání indiánů a námořníků z lodě, v další hře se řeší konflikt objevitelů pokladu s tlupou zlodějů. (Zapletal, 2010, s. 34)

prvních organizátorů larpů prošla táborovou přípravou, vedli oddíl či sami pomáhali s přípravou her.

V sedmdesátých letech dvacátého století vyšla v USA fantasy RPG hra *Dungeon and Dragons* (DnD), po jejímž vzniku začaly nezávisle na sobě vznikat první fantasy larpy, většinou motivované potřebou přenést příběhy ze stolních her do reálného světa a vyzkoušet si je naživo. Prvenství je přiřazováno Velké Británii, poté USA, a následně se larpy šířily nezávisle na sobě po celém světě. U nás se jejich rozšíření váže na vydání stolní hry *Dračí Doupe*, která z DnD vychází. Prvními larpy byly bitvy dřevěnými zbraněmi, tzv. dřevárny, o jejichž zařazení mezi „pravé“ larpy se stále diskutuje. První dřevárny většinou vycházely z oblíbené fantasy literatury, například z Tolkienovy *Středozemě* a Sapkowskiho *Zaklánače*<sup>13</sup>. V roce 1997 vznikl první týdenní larpový svět *Fraška* a další světy následovaly nedlouho potom, stejně jako první městské larpové hry. Na Moravě vzniká *Fantasy asociace FAS*, v Čechách *Asociace fantasy ASF*. Po vzoru severských zemí se (ze začátku především v Brně) začíná profilovat tvorba jiných druhů larpů, než jen venkovních a fantasy, nejvíce pod taktovkou spolku *Court of Moravia*. Česká larpová scéna se účastní severských larpových konferencí *Knutepunkt* a pořádá vlastní pod názvem *Odras českého larpu*, vznikají larpové manifesty a do komunity si nachází cestu specifická larpová terminologie. Průnik se severskou scénou a larpovou teorií poznamenal celou budoucí tvorbu larpů u nás a umožnil její posunutí do současné podoby, která plynule přešla od nápodoby k vlastní unikátní tvorbě.

### **2.1.3 Druhy larpů**

Jak už bylo zmíněno u pojmu larp, hlavním omezením co do obsahu je fantazie a tvůrčí a organizační schopnosti jeho autorů. Larpy se mohou lišit svým námětem, žánrem, počtem účastníků, délkou trvání, herními pravidly, prožitkem či prostředím samotné hry. (Larpy.cz, © 2007). Liší se v abstraktnosti pravidel, naskriptovanosti postav, ve scénáři, který umožňuje hru opakovat, nebo je hratelný pouze jednou. Nejvíce různorodými kategoriemi jsou námět a žánr. Častá je inspirace populární literaturou

---

<sup>13</sup> Například bitva *Pán prstenů* pořádaná od roku 1993, *Bitva pěti armád* v Krnově od roku 1997, *skautská Válka o Cintru* od roku 1998.

nebo filmy, nejčastěji fantasy, sci-fi, horory, oblíbená jsou témata historická, ale výjimkou nejsou ani larpy erotické, hudební, politické a argumentační.

Přesto je obecně přijímáno několik způsobů rozdělení larpu, umožňující jejich snazší zařazení a tedy lepší orientaci hráče při volbě hry.

### **Podle prostředí:**

- a) *outdoorové*, odehrávající se především venku,
- b) *indoorové*, odehrávající se především uvnitř.

### **Podle časové variace:**

Holendová (2009, s. 25) sepsala obecně užívané rozdělení na:

- a) *krátkodobý*, v řádu několika hodin,
- b) *víkendové*, nejméně deset hodin, ne déle než jeden víkend,
- c) *dlouhodobé*, které se dále dělí na intenzivní (hráči hrají po celou dobu) a průběžné (hráči hrají mezi povinnostmi civilního života).

### **Podle typu<sup>14</sup>:**

- a) ***Komorní:*** krátkodobý indoorový larp pro menší počet hráčů, odehrávající se v menším prostoru s předpřipravenými charaktery. Příběh bývá postaven především na dialogové konfrontaci postav a soustředí se na psychologickou stránku, akční složka a fyzické násilí je spíše výjimkou. Konec příběhu bývá dopředu znám.
- b) ***Svět:*** víkendový nebo dlouhodobý outdoorový larp pro větší počet hráčů. Specifický je propracovaný svět s vlastními pravidly a reáliemi, na nichž se během hry mohou podílet sami hráči. Obvyklá je ekonomika

---

<sup>14</sup> Ačkoli se obecné rozdělení larpů mezi komunitou shoduje, neexistuje jednotná a všeobecně přijímaná definice. Každé sdružení nebo projekt používá v definicích mírné odlišnosti nebo klade důraz na jiné aspekty. Příklady podobných definic lze najít zde: <http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/typy-larpua>, zde: <http://www.larp.cz/?q=cs/info>, nebo zde: [https://wiki.larpy.cz/Kategorie:Druhy\\_larp%C5%AF](https://wiki.larpy.cz/Kategorie:Druhy_larp%C5%AF).

a přítomnost řemesel. Roleplaying je volnější, postavy si do velké míry vytváří hráči sami. Nejčastěji se jedná o fantasy žánr a přítomné jsou nadpřirozené úkazy, cizí rasy a magie. (Gyüre, 2016, s. 24) O konci příběhu rozhoduje jednání hráčů během hry, bývá otevřený a často na něj navazuje další ročník.

- c) **Družinovka**: obvykle víkendový larp. Hráči tvoří skupiny, tzv. družiny, v nichž prochází příběhem a herním světem. Děj bývá strukturovaný a konec otevřený.
- d) **Městský**: dlouhodobý larp, odehrávající se ve městě, jehož budovy a obyvatelé tvoří kulisu příběhu. Role bývají předem napsané, většinou kombinují běžný život hráče a s upravenou realitou, a ponechávají hráči možnost interpretace. Časté je využití napodobenin zbraní. (Gyüre, 2016, s. 25) Konec bývá otevřený.
- e) **Dramatický**: nejčastěji víkendový larp, důraz na dramatickou složku hry a divadelní pojetí scén, děj je řízený, postavy předem připravené, ale očekává se jejich vývoj. Hra se snaží o co největší realističnost prostředí. Druhem dramatického larpu je obsahový larp.<sup>15</sup>
- f) **Bitva**: outdoorová akce pro větší počet hráčů. Bývá víkendová nebo jednodenní. Hlavní náplní je boj dvou nebo více soupeřících stran, hra v roli slouží po podporu atmosféry, ale není nutná ani vyžadovaná. O tom, zda je každá bitva larpem či nikoli, se vedou dlouhotrvající spory.
- g) **Edukativní**: hlavním cílem edularpu je vzdělat hráče v oblasti, na kterou je hra zaměřena. U jiných larpů může být edukativní stránka spíše náhodná a velmi subjektivní, u edukativního larpu je záměrem, kterému se podřizuje vše ostatní. Může být outdoorový i indoorový,

---

<sup>15</sup> Manifest obsahového larpu viz: <https://manifest.larpy.cz/cz/>

většinou je krátkodobý a pro menší počet hráčů. Edukativní larp má nejbliže k dramatické výchově jako takové.

- h) **Experimentální:** hry, které nějakým způsobem inovují tradiční formát hry potlačením nebo zvýrazněním nějakého funkčního prvku. (Larpová databáze, ©2013)<sup>16</sup>

### Severský larp

Samostatnou kapitolou je takzvaný severský, někdy skandinávský nebo nordický larp, termín, používaný po celém světě. Vzhledem k tomu, že se na něj odkazuje v několika místech této práce, a zároveň z něj vychází většina larpové teorie, považuji za vhodné jej uvést. Severský larp zahrnuje silnou larpovou tvorbu tradici v zemích Norska, Švédska, Finska a Dánska. Klade velký důraz na spolupráci a kolektivní tvorbu, minimum pravidel a do popředí klade příběh, drama a atmosféru. Dotýká se i velmi těžkých témat se společenským přesahem<sup>17</sup> a experimentální larp. Od roku 1997 se v rámci komunity (nejen) severského larpu pořádá konference Knutepunkt, zaměřená na sdílení teorií a výměnu nápadů a znalostí (Stenros & Montola, 2010). V našich zemích je tomuto konceptu nejpodobnější larp dramatický, který z něj vychází, a poté komorní. Hovořím-li dále o larpové teorii, držím se (vzhledem k velkému rozpětí v podobě jiných druhů) pohledu na tyto koncepty.

---

<sup>16</sup> Příkladem experimentálního larpu u nás je např. Bucañero, larp z pirátského prostředí, ve kterém se veškeré dialogy vedou formou improvizovaného zpěvu a vzniká tak (za hojné podpory rumu) originální muzikál. Z vážnějších témat jde zmínit např. švédský larp Gang rape, založený pouze na vyprávění páchaného násilí a reakce oběti na ně, s pravidlem nepřerušit oční kontakt mezi těmi, kteří interagují. Larp je kritickou reakcí na postavení tohoto problému v zákoně a upozornění, že všichni mohou o těchto věcech fantazírovat. <https://i.4pcdn.org/tg/1368927135834.pdf>

<sup>17</sup> Velmi známý je například larp Kapo z prostředí trestaneckého tábora, viz: <https://nordiclarp.org/wiki/Kapo>



## Larp na reenactmentu

Reenactment, neboli ožívování historie, je specifický druh zájmové aktivity, která si klade za cíl ztvárnit určité historické období s co největší možnou mírou přesnosti. Podklady se získávají z dostupných archeologických nálezů a odborné literatury. Rekonstruuje se dobový život, tábor, řemesla, ale také vojenská stránka. Účastníci podle období vytváří buď konkrétní historické osobnosti a jejich družiny, vojáky či poddané, nebo ztvárňuje vojenskou jednotku či civilní obyvatele dané doby. Jednotlivá setkání se tvoří buď diváky, nebo pro účastníky samotné. V druhém případě na akci probíhá rolová hra nebo přímo larp, kdy organizátoři vytvoří dějové linky a příběh, založený na interakci ztvárňovaných postav. Rozsahem jsou tyto akce většinou víkendové, počet účastníků se pohybuje v desítkách. Rolová hra je jednodušší, často konverzační a politická<sup>18</sup>, s příležitostnou akční složkou formou boje se železnými zbraněmi nebo vojenským tažením. Na takových larpech není výjimkou, že se pro získání většího počtu hráčů setkávají různá období v rozmezí jednoho nebo i dvou století.<sup>19</sup> Události, které postavy na takovém larpu prožijí, mohou nebo nemusí pokračovat do další hry.

---

<sup>18</sup> Příkladem je Májový sněm Hradeckého dvora Alžběty Richeňzy, projekt 1/2 14. století <http://www.hradeckydvor.net/akce-a-kalendar/majovy-snem.html>

<sup>19</sup> Panská bitva: [http://dobrenskadruzina.cz/?page\\_id=32](http://dobrenskadruzina.cz/?page_id=32)

## 2.2 Specifika hry v roli v dramatické výchově a v larpu

Co je larp, jaké jsou jeho podoby a možnosti, bylo popsáno v předchozí části práce. Je-li řeč o dramatické výchově, i zde je třeba zmínit základní definice. Toto jsou tři pohledy na dramatickou výchovu od tří našich významných osobností tohoto oboru:

Machková (1998, s. 32) ji popisuje jako „...učení zkušeností, osobním, nezprostředkovaným poznáváním sociálních vztahů a dějů. Je založena na prozkoumávání, poznávání a chápání mezilidských vztahů, situací a vnitřního života lidí současnosti i minulosti, reálných i fantazií vytvořených. Cíle dramatické výchovy jsou pedagogické, prostředky dramatické.“

Provazník (2005) říká, že: „Dramatická výchova je:

- jeden z pěti oborů estetické výchovy a výchovy uměním,
- pedagogická disciplína, využívající některých prostředků a postupů divadelního umění,
- učení především přímým prožitkem a vlastní zkušeností,
- systém činností, které jsou cíleně řazeny nebo strukturovány do smysluplných celků (vyučovací hodina, blok, projekt...)“.

Do třetice Valenta (1997, s. 27) uvádí dramatickou výchovu jako „...systém řízeného, aktivního sociálně-uměleckého učení dětí či dospělých, založený na využití základních principů a postupů dramatu a divadla, limitovaný primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné a individuálními i společnými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností na straně druhé.“

Nejen ve výše uvedených definicích dramatické výchovy se opakovaně objevují zmínky o učení, vyučování a cílených procesech. Dramatická výchova patří k doplňujícím vzdělávacím oborům dle rámcově vzdělávacího programu. Není tedy pochyb, že hlavní cíle dramatické výchovy coby výchovného předmětu jsou pedagogické.

Machková (1998, s. 51-56) vyjmenovává ve shrnutí nejdůležitější cíle dramatické výchovy takto:

- sociální rozvoj,
- příležitost ke spolupráci,
- rozvíjení komunikačních dovedností,
- rozvíjení obrazotvornosti a tvořivosti,
- rozvíjení schopnosti kritického myšlení,
- emocionální rozvoj,
- sebepoznání a sebekontrola, pozitivní sebepojetí,
- estetický rozvoj, umění a kultura.

Larp, oproti tomu, je u nás zatím aktivitou primárně volnočasovou,<sup>20</sup> z velké části pedagogicky neorganizovanou. Primárním cílem účasti jeho hráčů je zábava a/nebo zážitek.<sup>21</sup> Rozvoj hráčů, ať už osobnostní, sociální nebo vzdělávací, je spíše vedlejším přínosem, byť se s ním v mnoha případech počítá a mnoho druhů larpových her splňuje výše zmíněné cíle dramatické výchovy beze zbytku.<sup>22</sup> Další věcí je, že i u hráčů stejné larpové hry se může případný přínos diametrálně odlišovat, neboť každá role je specifická a setkává se s jinými nároky a podněty. Dramatická výchova oproti tomu míří stejným cílem ke všem zúčastněným.

### 2.2.1 Role

Každý člověk během svého života zastává mnoho rolí, které do různé míry naplňuje. Můžeme je dle shrnutí Kellnera (1995, s. 41) rozdělit na role **připsané**, které nemůžeme ovlivnit (definované např. místem a podmínkami, do kterých se narodíme, naším pohlavím atd.), dále na role **získané**, které si budujeme

---

<sup>20</sup> Výjimku může tvořit mezi ostatními druhy larpu specifický edukativní larp, viz Teoretická část práce, Rozdělení larpů. Ačkoli zůstává hrou, jeho cíle jsou pedagogického rázu..

<sup>21</sup> Výjimkou v oblasti pedagogizace cílů jsou larpové edukativní, ale jejich využití je v našem školství je spíše vzácností. Na tomto poli je u nás třeba zmínit spolek Eduludus, který edularpové tvoří a propaguje: <https://www.eduludus.cz/> Na severské scéně je larp ve školách mnohem běžnější a jako příklad úplné implementace je možné zmínit unikátní projekt Dánské internátní školy Østerskov Efterskole, kde je vyučováno pouze pomocí larpu. Podrobnosti například zde: <https://wave.rozhlas.cz/vcera-rimskym-senatorem-zitra-rozparovacem-danska-skola-uci-metodou-rolovych-her-5210067>

<sup>22</sup> Podrobněji k tomuto v části věnované pedagogice volného času.

v průběhu života (například pověst, prestiž), a role **vnucené**, které také nemůžeme ovlivnit, ale v důsledku např. společnosti (například vojenská služba, nezaměstnanost).

Pro potřeby laru a dramatické výchovy je třeba hovořit hraní rolí jako o cíleném ztvárnění námi zvolené role pro potřebu konkrétního zadání. Tyto jsou zpravidla odlišné od rolí, které zastáváme v běžném životě.

Pro srovnání použijí dvě definice rolové hry z pohledu dramatické výchovy a z pohledu laru. Rolovou hru v laru představují Kettula a Berghal (2013) jako hru účastníků za postavy v rámci nastavených pravidel, které definují herní situace. Účastníci v rámci nich interagují s ostatními hráči v jejich vlastních rolích.

Oproti tomu roli v dramatické výchově popisuje Valenta (1997, s. 34) roli jako: *„...učební úkol, vyžadující od hráče zpravidla vnější (chováním a jednáním) uskutečněné zobrazení určitého jevu prakticky vždy se nacházejícího v určité situaci, založené na vlastní představě a prožitku tohoto jevu a situace.“ Rolovou hru pak upřesňuje jako „výchovnou a vzdělávací metodu, která vede k plnění osobnostně rozvojových i věcně vzdělávacích cílů prostřednictvím navození a přípravy, rozehrání a reflexe fiktivní situace s výchovně hodnotným obsahem.“*

Larp ve své dramatické stránce klade kromě vnějšího zobrazení role velký důraz na ztvárnění vnitřní charakterizace a to na mnohem více úrovních, než je tomu při výchovném dramatu. To dává roli živost a činí ji zajímavou pro hráče i jeho okolí

Lukačovičová (2009, s. 93) v této souvislosti hovoří ve shrnutí o vrstvách, které sebou jednotlivé role v laru nesou. První vrstvou je samotná role, identita, kterou hráč ztvární ve hře, ať už si ji napsal sám, či nikoli. Obsahuje nejen vykreslený popis ztvárněné postavy s její historií, cíli, motivací, ale také její povahu, slabosti a hodnoty. Další vrstvy pak, podobně jako sociální role v běžném životě člověka, staví vývojem hry a interakce s dalšími rolemi postavu do situací, ze kterých průběžně vyplývají její další, sekundární role. Pro potřeby dramatické výchovy by taková hloubka role odváděla od konkrétního záměru. V laru naopak vystupuje její plasticita.

### **2.2.2 Dělení rolové hry v dramatické výchově**

Valenta (1997) dělí rolovou hru podle hloubky proměny hráče v ní na rovinu simulace, alterace a charakterizace takto:

#### **Rovina Simulace**

Nejjednodušší způsob rolové hry. Hráč zůstává sám sebou, ale je postaven do fiktivní, více či méně pravděpodobných situace. Okolnosti jsou jiné, rozhoduje se za sebe sama. Tato rovina je charakterizována hrou na *Já, jako..., já, kdybych..., já v situaci, kdy...* (Valenta, 1997, s. 34-35).

Rovina simulace se objevuje v edularpech a v larpech vyjednávacích a politických<sup>23</sup>. Postavy bývají málo propracované, jejich vnitřní charakterizace často nejsou pro hru vůbec potřeba. Například u zmíněných politických larpů zcela postačí, že hráč zná charakter například země, jejíž cíle prosazuje. U larpů, kde jsou postavy více propracované, a očekává se hlubší hra, je sklouznutí do roviny simulace obecně vnímáno jako hráčské selhání nebo nezkušenost. Špalková (2003, s. 17) píše o rovině simulace v souvislosti s dětským herectvím, které lze vztáhnout i na hraní rolí obecně, že nedochází k hlubokému uchopení rolí, děti jsou „sami sebou“ v různých okolnostech, a právě skrze okolnosti pronikají do postavy. V rámci ní, ale zároveň i přes a skrze ni pak vyjadřují sebe a svůj vztah a postoj ke světu.

#### **Rovina Alterace**

Složitější podoba rolové hry, kdy hráč ztvárňuje určitou postavu na základě jejích základních charakteristik, statusu, postojů, projevených vnější formou. Důležitý je postoj, motiv, zatímco individuality role jsou v pozadí. Tato rovina se definuje přístupem *Já, když hraji někoho – něco*. (Valenta, 1997, s. 35-37)

Tato rovina rolové hry je na larpech k vidění hlavně na vícedenních světech. Pro jejich délku je pro hráče obtížné až nemožné udržet po celou dobu plnou rolovou hru v rovině charakterizace. Jednak jsou role na světech často zobrazeny formou základních povolání (např. strážný, obchodník, zloděj...). Hráči následně ztvárňují vlastní

---

<sup>23</sup> Příkladem je Konec dějin? od sdružení Rolling: <http://konecdejnin.rolling.cz/>

jednoduchou představu o povaze přijatého archetypu. Na rovinu alterace v souvislosti s dětským hraním rolí lze vztáhnout tvrzení Špalkové (2003, s. 13), že pokud dítě představuje například učitele, promítá do svého hraní osobní postoj a vztah k představované osobě, ať už jde o například o obdiv nebo nelibost. Záměrně ztvárněnou postavu tedy stylizuje a zobecňuje.

### **Rovina Charakterizace**

Nejvyšší úroveň rolové hry. Součástí role jsou vnitřní motivace a postoje, její individuální hodnoty a složitosti, umožňující vidět v ní konkrétní bytost. Z hlediska hloubky hry jde rovina popsat jako *Já, když žiji postavou*. (Valenta, 1997, s. 37-38)

Charakterizace, tedy prolnutí roviny reality a imaginace, je pro mnoho hráčů cílem larpu a důvodem k jeho hraní (Stenros, 2010). Je k vidění na dramatických larpch, kde jsou největší nároky právě na ztvárnění postavy a rolovou hru obecně. K rovině charakterizace v larpu se pojí termín *imerze a bleed*, který je popsán o něco níže. Špalková (2003, s. 18) uvádí, že děti místo skutečné charakterizace spíše „vstupují“ do okolností a situací, a jejich hra tedy roviny charakterizace ve většině případů nedosahuje.

#### **2.2.3 Dělení rolové hry v larpu**

Vzhledem k široké škále druhů a stylů larpů se diametrálně liší i představy hráčů o tom, jaké mají být nároky na rolovou hru. Z této představy vycházejí očekávání hráče směrem ke hře, preferovaný způsob ztvárnění role a druh zážitku, který hráč hledá. Pšenák a Kopeček (2008, s. 7) uvádí, že: „...hráči stejně jako organizátoři časem zjistili, že rozdílné hráčské motivace a přístupy jsou mnohdy neslučitelné a nevedou k uspokojivému výsledku.“ Z toho důvodu vznikla potřeba základního rozdělení stylů larpu a rolové hry obecně. Stěžejní rozdělení pochází od Bøckmana (2003, s. 13-17). Z jednotlivých stylů, nazvaných dramatik, vyhrávač (gamista) a imerzionista, podle něj vychází jak výsledná rolová hra, tak cíle a očekávání hráče od hry.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Hráči nejčastěji stojí v průsečících stylů, nejen na jejich vrcholu, jak ukazuje ve své upravené verzi trojcestného modelu Pouchlý (2008). Trojúhelníkový model: <https://www.larpy.cz/teorie/trojuhelnik-pro-vsechny/>

## **Dramatik**

Styl téměř divadelního hraní, ve kterém je důležité hlavně ztvárnit dobrý a zajímavý příběh pro své okolí. Klade velký důraz na prožívání a zdůraznění emocí, konflikty staví na mezilidských vztazích. Cíle postavy jsou zatlačeny do pozadí, a dramatik neváhá dokonce postavě uškodit nebo ji nechat zemřít, pokud to povede k silné hře pro ostatní hráče.

## **Vyhrávač**

Styl rolové hry, postavené na řešení výzev a zápletek, které hra přináší. Může se jednat například o řešení tajemství, získání postavení nebo pouhé zlepšení herních dovedností. Snahou takového hráče je uspět, ať je cíl jeho osobního úspěchu jakýkoliv.

## **Imerzionista**

Styl rolové hry, jejímž cílem je co nejhlubší splynutí s postavou, tedy imerze. Vyžaduje detailní propracovanost postavy. Hráč veškerá rozhodování podřizuje jejímu charakteru, jedná na základě jejích motivací a minulosti, a to i na úkor zábavnosti hry. Imerzionista vítá propracované herní rekvizity, kostýmy a kulisy, a zároveň minimum neherních vstupů, které odpoutávají od hry.

### **2.2.4 Specifika rolové hry v larpu**

#### **Imerze**

S imerzním stylem rolové hry se pojí termín imerze, už zmíněný v kapitole popisující larp samotný. Imerze v larpu vychází z rozdělení a definice, používané pro stejný pojem ve virtuální realitě (imerze taktická, strategická, narativní, prostorová, úplné ponoření)<sup>25</sup>. Imerze obecně je stav, kdy se hráč zabere do hry natolik, že přestává vnímat okolní svět a podvědomě potlačuje mimoherní podněty. Může jít o splynutí s postavou, ale také splynutí s příběhem, který umožní nahlížet na postavu ještě z vyššího rámce. Podle severského larpu je to stav mysli, kdy hráč překoná nedůvěru

---

<sup>25</sup> Detailní rozepsání druhů imerze virtuální reality a jejich aplikace na larp, včetně odkazů na její původní tvůrce, sepsala Sarah L. Bowman zde: <http://www.firstpersonscholar.com/immersion-into-larp/>

ve smyšlený vesmír, ve kterém se hra odehrává, a rolová hra tak plyne snadno a přirozeně, jako by hráč byl samotnou postavou. Zdůrazňuje se také hlubší úroveň jejího dosažení, protože larp, na rozdíl od jiných médií, zapojuje celé vědomí hráče a má výhodu jeho fyzické přítomnosti. (Nordic Larp Wiki, ©2020).

Larpová teorie přidává ještě vlastní termín, **sdílená imerze**. Představuje myšlenku, že každý hráč prožívá nejen vlastní imerzi, ale podporuje ostatní hráče v jejich imerzi, čímž vzniká konstruovaná sdílená společenská realita, podstata larpu samotného. (Stenros & Montola, 2019). Pro imerzi je nežádoucí vystupování z role například při řešení pravidel, mimoherních rozhovorech atd. V edularpu může být využití imerze velmi přínosné pro výkonnostní motivaci a dosažení stavu flow, tedy plného soustředění a motivace.

Pro zajímavost a srovnání k imerzi u larpu a dramatické výchovy uvádím citát Eugena Finka, vyjadřující se ke hře v roli obecně: „*Ani v krajním pohroužení do role se hráč nezaměňuje s postavou, kterou ve své roli předvádí. Z tohoto propadnutí hře může kdykoli procitnout.*“ (Fink, 1993, s. 127)

### **Alibi**

Během hraní v roli je hráč často postaven do situací, které jsou v rozporu například s morálkou společnosti. V běžném životě by nejspíš vedly k negativní reakci jeho okolí, případně zavdaly příčinu k otázkám a odsouzení jeho charakteru. Z toho důvodu se vstupem do role uzavírá mezi hráči navzájem a organizátory určitá společenská smlouva, nazvaná alibi. Hráči přijímají fakt, že jakákoliv akce ve hře jsou prováděny postavou, nikoli hráčem. Jednotlivec tak neodpovídá za činy své postavy, pokud je jeho jednání věrohodné v rámci hry. (Bowman, 2015). Postavy pak získávají svobodu ve svém rozhodování a mohou v kontextu příběhu jednat tak, jak by v reálném životě nikdy nejednali. Samozřejmostí ovšem je, že činy postavy musí respektovat dopředu vyjednané a nastavené hranice hráče a hry, například při hraní násilí nebo sexuálních scén.



## **Bleed**

Další významný termín larpové teorie rolové hry, přejímaný i hráči stolních a počítačových rolových her (RPG). Je jím převážně nevědomý proces zvaný **bleed**, v překladu krvácení<sup>26</sup>. Bleed se děje tehdy, když emoce přechází z postavy na hráče (bleed-in) a naopak (bleed-out) a přetrvávají i po skončení hry. Čím je bleed silnější, tím více se stírá rozdíl mezi hrou a realitou a tím více je hráč nebo postava zasažena. Tento stav je možné podpořit oslabením emoční stability hráče, například ve hrách, kde se pracuje s fyzickým vyčerpáním, spánkovou deprivací a stavem neustálé pozornosti. Bleed podporuje i volba postavy, která je hráči charakterově blízká a je pro něj tudíž snazší do ní promítnout své pocity. (Bowman, 2015).

V dramatické výchově popisuje Valenta (1997, s. 178) v rámci dramatu princip iluzivnosti, kdy hra na pohled a poslech vycházející ze života nabízí iluzi reálnosti hrané postavy a situace a má vliv na hráče i pozorovatele. Domnívám se, že bleed je hlubší obdobou tohoto principu, umocněnou větší délkou rolové hry, ve které hráč setrvává, a nepřítomností neherních pozorovatelů (učitel, žáci atd.) Pomocí kulis a prostředí lze navodit uvěřitelné prostředí i tehdy, když nemá s reálným životem hráče mnoho společného.

Bleed rozděluje Hugaas (2019) na emoční, procedurální a memetický.

- **emoční** (vznik náklonnosti k hráči, založené na promítnutí vlastností jím ztvárněné role, nebo naopak přenášení nepřátelství hráčů do vztahů postav, smutek ze smrti postavy),
- **procedurální** (neboli svalový, vycházející z vnějšího zobrazení role. Může jít o gesto nebo způsob chůze, kterou si hráč přenesl z role i do reálného života. Procedurální bleed obvykle vyhoří nedlouho po konci larpu,
- **memetický** (společenský a kulturní přenos, příkladem je častý sklon hráčů snáze přijmout řešení kulturně a názorově blízké jim, než jejich rolím. Může se to týkat výhod demokracie, práva žen, otroctví atd.).

---

<sup>26</sup> Na české larpové scéně se používá výraz bleed převážně v originálním znění, používám ho tak proto i pro potřeby této práce.

Bleed může vnést do rolové hry i reálného života negativní emoce a nedorozumění, může zesílit pocity a prožitky ze hry, a zároveň může přinést i určitou katarzi hráče. Podobně jako immerze pomáhá zvýšit pozitivní dosah u larpů se sociálními tématy a edularpů. Negativní emocionální vlivy tohoto stavu je možné snížit pomocí herních larpových mechanik, závěrečné reflexe.

### **Mechaniky rolové hry**

Pokud má být rolová hra v larpu uvěřitelná a zážitek silný, je třeba co nejméně vystupovat z role a přerušovat hru zásahy organizátorů zvenčí. Zároveň je nutné počítat se vznikem situací, které mohou nepříjemně zasahovat do komfortní zóny hráče, případně ho přímo ohrožovat. Z toho důvodu se užívají vhodné herní mechaniky.<sup>27</sup> Vždy jsou součástí pravidel a musí s nimi být obeznámeni všichni hráči, vstupující do hry. Jedním druhem jsou mechaniky bezpečnostní, obvykle jde o předem domluvené věty nebo slova. Umožní hráči opustit nebo zjemnit scénu, nepříjemnou nad běžný rámec. V českém larpu je nejsilnější a plošně užívanou mechanikou Rudá stop, která okamžitě zastaví hru, většinou z důvodu zdraví či psychiku ohrožující situace.

Dalším druhem jsou mechaniky zástupné. Příkladem může být sehrávání sexuálních scén. Jedná se o domluvenou škálu doteků na neintimní místa, zastupující konkrétní sexuální úkony, nebo masáž zad, suplující sexuální styk.<sup>28</sup> Mechaniky mohou pomoci i s řešením soubojů, kdy každý hráč dostane tajně číslo, v případě boje dojde nenápadně k jejich porovnání a hráč s menším číslem automaticky budoucí souboj prohrává.<sup>29</sup>

#### **2.2.5 Typologie etap dramatické výchovy a larpu**

Valenta (1998, s. 56-61) rozděluje ve shrnutí průběh rolové hry v dramatické výchově do sekvencí, které kromě samotné práce s rolovou hrou, posouváním děje, eskalací nebo zpomalením konfliktu, pracují také s předherními a poherními procesy.

---

<sup>27</sup> Některé z nich, nedotýkající se samotné rolové hry, byly zmíněny v kapitole, věnující se obsahu larpu.

<sup>28</sup> Technika simulace sexu v larpu pochází ze Švédska a je známá pod názvem Ars Amandi, její používání v různě upravené míře přešlo i k nám, viz: <https://www.larpy.cz/praxe/ars-amandi-po-cesku/>

<sup>29</sup> Larp Skoro Rassvet: <https://rassvet.larpy.cz/>

Při porovnání specifík dramatické výchovy a larpu se zaměřím právě na sekvence, odehrávající se před a po hře, které se používají i na larpu s dramatickou rolou hrou. Obdobný přístup, převzatý po vzoru metodiky dramatické výchovy, funguje i na některých převážně dramatických a komorních larpech. Pro shrnutí předherních sekvencí, které se odehrávají až po příjezdu hráčů, ale před začátkem rolové hry, se běžně užívá termín workshop.

Typologie sekvencí dle Valenty a jejich uplatnění v larpu:

### **Předherní etapy/etapy na začátku rolové hry**

**1) *Zaostřování na jev neboli fokus***, tedy ohnisko a jádro příběhu, zdůrazňující ústřední problém. Probíhá zde výběr určitých prvků, které jsou důležité pro učení žáků a rozvoj dramatu. (Valenta, 1998, s. 56)

**Larp:** Fáze zaostřování na jev může u larpu proběhnout v okamžiku, kdy jsou známy první veřejné informace o hře, podle kterých hráči zvažují svou účast. Propracovanější dramatické hry nabízejí design dokument, zahrnující vše, co by měli hráči při volbě hry vědět: představení hry a její zaměření a nálada, očekávání organizátorů směrem ke hře i k hráčům, bezpečnost, mechaniky atd.<sup>30</sup> Tato fáze může proběhnout až na samotném larpu před začátkem rolové hry, a to formou promluvy organizátora k hráčům. Axner (2012) zdůrazňuje důležitost způsobu, jakým jsou tyto informace předávány. Doporučuje tón a postoj uzpůsobit podle vážnosti tématu, které bude ve hře probíhat, vše vysvětlovat stručně a soustředit se na hráče samotné.

V jiném případě může být fáze fokusu přítomna při převzetí detailních informací o postavě (případně frakci, světě), které hráči přinesou povědomí

---

<sup>30</sup> Příkladem kompletního herního design dokumentu je tento dokument od spolku Rolling ke hře Requiem Reichskinder, inspirující se složitým obdobím česko-německých vztahů těsně po druhé světové válce, které zpracovává formou atmosférického thrilleru z prostředí ústavu pro problematickou mládež: <https://drive.google.com/file/d/0B0FrD14GtqlmUWtYV1gwOWJlOW8/edit>

o zásadních aspektech jeho charakteru, osobní zápletky a napojení na další postavy ve hře.

- 2) **Rozehřátí, uvolnění, zklidnění, soustředění, neboli warming up a cooling down.** Většinou se jedná o jednotlivé hry, rozcvičku, která má usnadnit přechod a soustředění na dramaticko-výchovné aktivity. (Valenta, 1998, s. 56)

**Larp:** Tato fáze bývá zařazována například na komorních a dramatických larpech, kde se očekává vyšší úroveň rolové hry, hráči se navzájem všichni neznají a/nebo se účastní poprvé. Volba takových her je velmi široká, ale měla by respektovat věk a naladění hráčů. Uvedu dva příklady:

**Krajina tónů:** účastníci leží/sedí na zemi se zavřenýma očima, nejlépe v zatemnělé místnosti, a pokouší se na několik minut vytvořit zvukovou scénu pomocí např. hučení, tleskání a podobně. Téma může být džungle, moře, nebo se může vztahovat k zaměření hry.

**Počítání:** účastníci stojí v kruhu s rukama kolem ramen a se zavřenýma očima, nesmí se domlouvat, a mají počítat do dvaceti. Pokud ovšem dva lidé promluví současně, počítání se vrací zpět na nulu.

- 3) **Hledání tématu, plánování hry** se zařazuje pouze tehdy, když není dopředu dáno téma hry, nebo je nutné jej s žáky domýšlet. (Valenta, 1998, s. 56)

**Larp:** Plánování hry může dlouho před samotnou hrou probíhat u larpů, které nemají příběh pevně naskriptován a zcela nebo částečně závisí na domluvě hráčů.<sup>31</sup> Také tuto fázi rádi využívají hráči-dramatici (viz. Dělení rolové hry v larpu) pro naplánování osobních dramatických zvrátů a scének. Axner (2012) uvádí i příklad her, ve kterém k spoluvytváření dochází mezi hráči před zahájením hry formou

---

<sup>31</sup> Typicky např. Příběhy... larp v rukou hráčů, kdy je dopředu známé pouze téma hry, a samotný obsah a zápletky rolové hry před hrou domlouvají jednotlivé skupiny hráčů nezávisle na sobě. Viz: <http://pribehy.larpard.cz/>

diskuze. Organizátor tyto diskuze může moderovat kladením otázek. Důležité je získat názor od každého hráče, a pokud v diskuzi dominují jeden nebo dva hráči, je potřeba zapojit i tišší typy. Pocity ublížení nebo hněvu, které by hráč vnesl do hry, mohou negativně ovlivnit jejich rolovou hru.

- 4) **Startovací bod**, fáze sloužící k otevření dramatu. Jedná se o podání dílčích informací, které podnítl zvědavost, ať už formou textu (deník, dopis), akcí učitele v roli (monolog, pantomima, rozhovor) atd. (Valenta, 1998, s. 56)
- 5) **Budování důvěry v drama**, ve kterém hráči vstupují do tématu, vnášejí do něj vlastní zkušenosti a zvyšují pro sebe jeho plasticitu. Může jít o rozehrání hry, která nemusí přímo dotýkat tématu příběhu, ale podporuje celkovou uvěřitelnost. (Valenta, 1998, s. 56-57)

**Larp:** V těchto fázích předherního workshopu se může jednat o společné prohloubení znalostí o reáliích dané hry, které jsou pro postavy žádoucí. Příkladem je získáním základního povědomí o křesťanském ritu a v roli nácvik latinských modliteb na larpu, odehrávajícím se ve středověku.<sup>32</sup> Tato fáze může zároveň pomoci k vytvoření pocitu sounáležitosti mezi hráčským kolektivem, například naučením se společné písni pluku, jehož jsou postavy součástí.<sup>33</sup>

- 6) **Sbírání a vytváření informací v roli nebo mimo ni**. Rozhrávání scén, které rozšiřují zatím dostupné informace v rolové hře nebo mimo ni. (Valenta 1998, s. 57)

**Larp:** Tato fáze se může odehrávat za přítomnosti všech hráčů, nebo pouze mezi těmi, pro které je relevantní, samozřejmě vždy za účasti tvůrce hry.

---

<sup>32</sup> Larp Krvavé časy 1313: <https://krvavecasy.cz/>

<sup>33</sup> Larp Anabasis: [https://anabasis.larpy.cz/?fbclid=IwAR0KlcYkzuh1SVHZCS\\_q6EDdExXzHkN4ksvEPPTiVSQ5HGfHItkpISVaMQw](https://anabasis.larpy.cz/?fbclid=IwAR0KlcYkzuh1SVHZCS_q6EDdExXzHkN4ksvEPPTiVSQ5HGfHItkpISVaMQw)

V prvním případě je příkladem rolová hra všech příslušníků určité šlechtické rodiny, ukazující jejich vzájemné vztahy ostatním hráčům.<sup>34</sup> V druhém případě se může jednat o zahrání starších událostí ze života postav, které mají dosud vliv na jejich chování, například ztráta nenarozeného potomka a reakce manželů na tuto událost.<sup>35</sup> Sehrání takových události umožní vytvořit si lepší představu o charakteru nejen své postavy, ale i postav spoluhráčů, lepší uchopení vzájemných vztahů a tedy bohatší rolovou hru. Axner (2012) představuje další možnost pro tuto fázi, odvyprávění minulých dějů formou vzájemně rozvíjených scének. V této fázi si hráči předávají podrobnosti o společně prožitých událostech a postupně je doplňují dalšími detaily, až vznikne finální příběh. Podstatou je nezpochybnit autenticitu vyřčeného a děj nezastavit, pouze doplňovat:

- „Pamatuješ si, jak jsme byli spolu ve Waffle House?“
- „Pamatuju, dostali jsme tam toho chlápka.“
- ...aniž by přitom bylo nutné vše odsouhlasit. Důležité je, že se příběh doplňuje:
- “Ne, to byl myslím Billy, ale slyšel jsem, že přitom...”

7) *Vytváření atmosféry a charakteristika různých okolností* bývá někdy spojena s předchozím bodem, jde především o vytvoření představy o okolnostech, v nichž se zápletka odehrává. (Valenta, 1998, s. 57-58)

**Larp:** V této fázi předherního workshopu mohou organizátoři například sehrát děj, který časově předchází budoucí hře v roli, postav se osobně nedotýká, ale je důležitý pro svět, v němž se hra odehrává. Napomáhá lepšímu pochopení budoucích událostí a orientaci ve hře.

---

<sup>34</sup> Larp Krvavé časy 1313.

<sup>35</sup> Larp Skoro Rassvet, <https://rassvet.larpy.cz/>

## Poherní etapy

- 1) *Závěr mimo rolou hru* má zpravidla podobu tečky, například pohledu po roce. (Valenta, 1998, s. 61)

**Larp:** Při silném zážitku ze hry, která nemá jasně uzavřený konec a nechává některé děje nedořešené, může být pro hráče obtížné opustit postavu a emoce s ní spojené, a hrozí negativní průnik výše popsaného stavu bleed. Možnost příběh dovyprávět a ukončit má očišťující efekt. Příběh jako celek může odvyprávět tvůrce hry, a/nebo může nechat prostor hráčům k ukončení osobních zápletek. Hráči by měli mít na paměti, že vyprávěné pokračování jejich příběhu nesmí zároveň ukončit nebo významně narušit příběh jiné postavy, jakkoli jsou vzájemně propojené. Zároveň by navzájem měli respektovat pravidlo, že co již bylo řečeno, nesmí být zpětně odmítnuto.

- 2) *Reflexe a hodnocení, neboli shrnutí a zpracování proběhlého zážitku* ve vztahu k hráčské činnosti nebo obsahu dramatu. (Valenta, 1998, s. 61)

**Larp:** Reflexe pomáhá hráčům zpracovat jejich emoce, ať už ohledně zážitků z hry, kvality hráčských výkonů, nebo hry samotné. (Bowman, 2015) zmiňuje důležitost formálního prostoru po hře, kde mohou hráči vyjádřit své pocity a sdílet prožité příběhy, tedy prožít určitou dekompresi. Pozitivní komunikace mimo roli pomůže omezit případný bleed a zmírnit trvalé negativní pocity, například prohlášením: „*Je mi líto, že se moje postava chovala tak krutě, bylo to proto, že...*”

V této fázi by měli organizátoři dát co největší prostor hráčům a zůstat hlavně v roli moderátorů, aby žádný z hráčů nezabral komunikaci pouze pro sebe. Může platit, že čím intenzivnější je hra, tím delší by reflexe měla být. Spíše než na vyprávění zážitků ze hry by se měla zaměřit na emoce, aby si hráči ze hry neodnesli negativní pocity nebo křivdy. Organizátoři by v případě zájmu měli umožnit i soukromý rozhovor. Vzhledem k využívání sociálních

sítí při domluvě larpů je časté, že druhotná reflexe probíhá ještě delší čas po hře právě zde. Obvykle se týká pozitivní a negativní kritiky řemeslného zpracování hry a výhradám k jejímu provedení. Další variantou druhotné reflexe jsou srazy hráčů, pořádané například týden po konci hry, kde se hráči setkají a své zážitky znovu s odstupem probírají. Reflexe na larpu má ještě jednu, neformální podobu. Odehrává se na závěrečné zábavě, tzv. afterparty. Zde je vzhledem k uvolněné atmosféře největší prostor pro sdílení konkrétních zážitků z rolové hry a převyprávění příběhů. Bowman (2015) je nazývá válečnými příběhy. Hráči v nich znovu prožívají silné okamžiky své postavy. Zároveň si od nich vytváří potřebný odstup, protože vyprávění už probíhá odlehčenou formou. Válečné příběhy mohou posílit sociální vazby mezi těmi, kteří byli jejich součástí.

## **2.3 Pedagogika volného času**

### **2.3.1 Volný čas**

Než bude možné definovat pedagogiku volného času, je třeba vymezit samotný termín volný čas. V prvé řadě je opakem práce a povinností, které provází život každého člověka nejpozději od nástupu do školy. Dle Hofbauera (2004, s. 13) je to „...čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život.“ V minulosti se lišil pohled společnosti na důležitost volného času, stejně tak na jeho náplň, ale nikdy v historii neměl člověk v průměru tolik volného času, jako je tomu dnes. To s sebou nese jak výhody, tak možná rizika, spojená se způsobem jeho trávení. Právo dítěte na odpočinek a volný čas je zakotveno v mezinárodní smlouvě OSN Úmluva o právech dítěte.

Podle Pávkové (1999, s. 28) je způsob využívání volného času „...jedním z důležitých ukazatelů životního stylu. Ten zahrnuje hodnotovou orientaci člověka, projevuje se v jeho chování i ve způsobu ovlivňování materiálních i sociálních životních podmínek. Důležité jsou i sociální interakce, protože z hlediska volného času je významné, s kým a v jaké společnosti ho trávíme.“ Trávení volného času je osobní



volba každého jedince, a je potřeba ho citlivě pedagogicky ovlivňovat. Pro trávení volného času je zásadní naplnění základních potřeb člověka, a stejně tak má kvalitně strávený volný čas pozitivní vliv na zdraví fyzické i psychické. Důležitou roli hraje dostupnost a šíře nabídky služeb v místě bydliště, stejně jako finanční možnosti, související se sociálním statutem rodiny.

### **Rodina a volný čas**

Hlavním činitelem, ovlivňující trávení volného času dítěte je rodina. V raném věku má dítě minimální možnost zasáhnout do výběru trávení volného času. Během dospívání dítěte vliv rodiny na způsob trávení volného času oslabuje a přidávají se další vlivy, například škola. Kraus (2006, s. 156) v této věci uvádí, že *„...kvalitní trávení volného času pomáhá snižovat rizika, spojená se sociálně patologickými jevy, které souvisí s potulování se na ulicích, veřejných prostorech a pohostinstvích, a také negativní vliv kamarádů a r ůzných médií.“*

Schopnost přiměřeného výběru volnočasových aktivit, získaná na příkladu rodiny, má často nezastupitelnou roli. Zájmy rodičů ovlivňují i zájmy dítěte, a pokud se nějaké činnosti věnují pravidelně (ať už jde o sport, turistiku nebo jiný konkrétní koníček), je pravděpodobné, že dítě na jejich příklad naváže. Výběr volnočasových aktivit ovlivňují i finanční možnosti rodiny.

Pávková (2014, s. 29) ve shrnutí zdůrazňuje důležitost společného prožívání volného s rodinou, která má být v této oblasti dítěti pozitivním vzorem, aby získalo kompetence pro pozdější vhodný výběr samostatného způsobu trávení volného času. Vyzdvihuje také podporu dětí v jejich zájmech, i když se třeba neshodují se zájmy rodičů, a zároveň nutnost ponechat dítěti i volný čas bez aktivit, tedy možnost odpočívat, hrát si a lenořit.

#### **2.3.2 Pedagogika volného času**

*„Pedagogika volného času je jednou z pedagogických disciplín. Zabývá se výchovou ve volném čase, cíli, podmínkami a prostředky výchovy ve volném čase, pedagogickým ovlivňováním či zhodnocováním volného času. Sleduje možnosti rozvoje*

*osobnosti člověka v různých věkových obdobích – dětí, mládeže, dospělých v produktivním věku i seniorů ve volném čase.*“ (Pávková, 2014, s. 8).

V souvislosti s pedagogikou volného času se používají termíny jako anglické leisure, vyjadřující smysluplné a tvůrčí trávení volného času, nebo rekreologie, zaměřené na aktivní obnovení duševních i fyzických sil člověka. Další je animace, která označuje postupy, napomáhající zapojení jedince ve společnosti. Je nutné zmínit i zážitkovou pedagogiku, která pracuje s intenzivními zážitky a překonávání výzev účastníků pobytů v přírodě, které slouží jako prostředek ke stanovenému pedagogickému cíli. Cíle, které si klade pedagogika volného času, jsou různorodé. Kromě kvalitního a rizikově nezávadného trávení volného času, a v tomto ohledu se zdůrazňuje otázka pořadí hodnot a smyslu života, se může jednat o rozvoj, uspokojení a kultivaci potřeb a zájmů, a zároveň o cíle specifické pro určitou zájmovou činnost. Cíle ovlivňují podmínky, ať už vnější, jako materiální a prostorové vybavení, nebo vnitřní, kam spadají například zvláštnosti věkové a individuální. Lišit se mohou i metody, kterými chceme dosáhnout výchovně-vzdělávacího procesu, ať už jde o osobní příklad pedagoga, metody slovní, praktické činnosti atd. (Tůma, 2018)

Pávková (2014, s. 12-13) ve shrnutí dělí pedagogiku volného času do oblastí výchovy ve volném čase a výchovy mimo vyučování.

- ***Výchova ve volném čase*** není věkem limitovaná, může se týkat dětí předškolního i školního věku, mládeže, dospělých i seniorů. Je založena na dobrovolném trávení volného času, výchovné působení pedagoga musí být nenásilné a citlivé. Účastníky nelze nutit, pouze účinně motivovat.
- ***Výchova mimo vyučování*** se vztahuje k žákům středních a základních škol. Týká se výchovného působení v době mimo povinné vyučování, ale ne výhradně ve volném čase. Je zajišťováno konkrétní institucí a probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny. Zahrnuje proto kromě dobrovolných volnočasových aktivit i školní povinnosti a zachovávání sebeobslužných návyků, například ve školní družině. V tomto ohledu se může zapojit i škola, u které je žádoucí propojení vyučování se zájmovými činnostmi, programy, příležitostnými aktivitami i pravidelně organizovanými zájmovými činnostmi.

### 2.3.3 Pedagog volného času a vychovatel

Kvalifikace pedagoga volného času umožňuje uplatnění ve střediscích volného času (DDM, stanice zájmových činností, neškolská zařízení atd.) Vychovatelé působí ve školních družinách, školních klubech, domovech mládeže, v zařízeních sociální péče a v zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu.

Vedoucího zájmové činnosti představuje Kaplánek (2017, s. 128) jako „...člověka, který záměrně působí na druhé, hledá způsoby, jak se přiblížit k těm, které má na starost. S těmito činnostmi spojuje důležitost autenticity a osobního příkladu.“ Role, které vychovatel podle něj zastává, shrnuje jako:

- **rolí instruktora**, který vysvětluje, stimuluje a ukazuje činnost, která je potřeba zvládnout,
- **rolí rádce**, který vede účastníky k pochopení smyslu činností a jejich hodnot, a tím je zároveň motivuje,
- **rolí diagnostika a terapeuta**, který pomáhá uspokojovat individuální potřeby, řešit konflikty, osobní problémy a překonávat překážky.

V této souvislosti se u osobnosti pedagoga volného času mluví o zásadách, jako je soustavnost, cílevědomost, přiměřenost, trvalost atd., a zároveň o specifických požadavcích, které má oblast výchovy ve volném čase. Jsou to:

- **pedagogické ovlivňování volného času**, které by mělo být citlivé, nenásilné a cílevědomé,
- **požadavek dobrovolnosti**, tedy nenutit, pouze vhodně motivovat,
- **požadavek jednoty a specifčnosti vyučování a doby mimo vyučování**, který obě oblasti spojuje obecným cílem, kterým je rozvoj osobnosti dítěte,
- **požadavek aktivity**, zdůrazňující potřebu aktivního podílu účastníků na plánování, realizaci a hodnocení činnosti,
- **požadavek seberealizace**, upozorňující na důležitost možnosti zvolit takovou činnost, která umožní rozvoj vloh a uplatnění specifických schopností s možností prožít ve vybrané činnosti úspěch,

- **Požadavek pestrosti a přitažlivosti**, který se týká obsahu, metod a forem práce a říká, že činnosti by se měly střídát, měla by fungovat rovnováha mezi organizovanými a spontánními aktivitami, a měly by být respektovány přání a potřeby účastníků,
- **požadavek odpočinkového a rekreačního zaměření** znamená zařazování takových činností volného času, u kterých dochází k regeneracím sil a odstranění únavy,
- **požadavek citlivosti a citovosti** v oblasti motivace a při volbě výchovných metod. Důraz se klade na vyváženosti v působení na rozumovou i citovou složku psychiky a příležitost pro kladné emocionální zážitky,
- **požadavek sociálního kontaktu**, který reflektuje význam osobních vztahů a důležitý vliv sociálních skupin na vývoj jedince. (Tůma, 2018)

#### 2.3.4 **Funkce výchovy ve volném čase**

Zařízení, která ovlivňují výchovu ve volném čase a v době mimo vyučování, musí plnit podle svého poslání základní funkce.

Pávková (2014, s. 14-16) mezi tyto navzájem se prolínající funkce řadí tyto:

- **výchovně vzdělávací funkce**, tedy záměrné, cílevědomé ovlivňování osobnosti vychovávaných jedinců. Může jít například o naplnění potřeby seberealizace, sociálních vztahů, uspokojování a prohlubování zájmů a rozvoj specifických schopností,
- **zdravotní funkce** znamenající, že veškeré aktivity a výchovné působení podporují zdravý tělesný, duševní i sociální rozvoj vychovávaných jedinců. Napomáhá tomu vhodné uspořádání režimu dne podle věku, střídání činností, vhodné stravovací a hygienické návyky, zařazování pohybových aktivit zejména u dětí školního věku atd.,
- **sociální funkce** s několika pohledy. Může jí být zajištění bezpečnosti a dohledu nad dětmi v době mimo vyučování, ale také možnost navazovat sociální vztahy s jedinci podobných zájmů, potkávat nové autority zdokonalovat sociální percepci a komunikaci. Důležitá je také možnost

vyrovnat nestejné podmínky rodinného prostředí formou rovného postavení dětí co do využívání prostor, pomůcek, ale i pozornosti pedagoga,

- **preventivní funkce**, která spočívá v předcházení negativních jevů (neukázněnost, lhaní, krádeže, záškoláctví, agresivita, závislostní chování, nevhodné sexuální chování, projevy netolerance atd.)

### **2.3.5 Zařízení, podílející se na výchově ve volném čase**

Kaplánek (2012, s. 149) dělí volnočasové aktivity dětí a mládeže na formální a neformální.

- **neformální** jsou volnočasové činnosti dětí a mládeže, které neprobíhají pod výchovným působením organizací, pedagogů a odborných pracovníků, v některých případech i „za jejich zády a co nejdále od nich“. Často se odehrávají na neobvyklých místech a nemusí přinášet společnosti užitek,
- **formální** jsou aktivity, které se obvykle realizují v oficiálních institucích nebo pod vedením pedagoga, animátora atd., a kde je dané výchovné působení. Tyto formální aktivity směřují k pozitivnímu rozvoji osobnosti. Jejich výčet a stručnou charakteristiku podávám níže.

Do zařízení, podílejících se na výchově ve volném čase patří podle Tůmy (2018) školská výchovná zařízení pro zájmové vzdělávání, školská výchovná a ubytovací zařízení, školská zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu a ostatní subjekty, zabývající se výchovou ve volném čase.

#### **Školská výchovná zařízení**

- **školní družiny**, kde děti odpočívají, mají se možnost připravit na vyučování a zároveň se účastnit hromadných činností a pohybových her,
- **školní kluby**, zřízené při škole, poskytující zájmové vzdělání žákům druhého stupně a těm žákům stupně prvního, kteří nebyli přijati do družiny. Obsahem je pravidelná, příležitostná a rekreační činnost, ale také podpora skupin iniciativních žáků,

- ***střediska volného času***, nabízející pravidelnou zájmovou činnost, ale i příležitostné aktivity zájmového nebo rekreačního zaměření. Spadá sem dům dětí a mládeže (DDM) s širokou paletou činností, a stanice zájmových činností, zaměřující se na jednu konkrétní činnost.

### **Školská výchovná a ubytovací zařízení**

- ***domov mládeže*** pro studenty středních a vyšších odborných škol, kteří nemohou docházet nebo dojíždět do školy z důvodu velké vzdálenosti od bydliště. Za úplatu poskytuje ubytování, stravu, výchovně-vzdělávací činnost a podmínky pro přípravu na studium. Na bázi dobrovolnosti nabízí a zprostředkovává zájmové a rekreační činnosti,
- ***internát*** pro děti předškolního věku, žáky základních a studenty středních škol se zdravotním postižením. Poskytuje ubytování, stravu a výchovně-vzdělávací činnost. Ve volném čase nabízí odpočinek, rekreaci, pravidelné i příležitostné zájmové činnosti, ale také pěstování zdravého životního stylu a sebeobslužných návyků,
- ***škola v přírodě***, zajišťující obvykle týdenní zotavovací pobyt ve zdravotně příznivém prostředí dětem z mateřských škol a žákům s povinnou školní docházkou. Součástí je školní vzdělávání ve specifických podmínkách venku i uvnitř. Po vyučování a odpočinku následují pohybové a rekreační aktivity, společenskovední a přírodovědné zájmové činnosti atd.

### **Školská zařízení pro ústavní a ochrannou výchovu**

- ***dětský diagnostický ústav*** (DDÚ) pro děti s nařízenou ústavní výchovou, uloženou ochrannou výchovou, nebo nařízeným předběžným opatřením, případně po souhlasu rodičů. Plní vzdělávací, diagnostickou, výchovnou, sociální, terapeutickou a zdravotní funkci,
- ***středisko výchovné péče*** (SVP) plní stejné funkce, jako dětský diagnostický ústav. Je určen pro děti s výraznou poruchou chování, s pobytem na osm až dvanáct týdnů. Z obou výše zmíněných zařízení mohou být děti

na základě rozhodnutí dětského diagnostického ústavu umístěny do dalších tří níže popsaných zařízení. Jsou to:

- **dětský domov (DD)**, který je školským zařízením pro děti od tří let bez závažnějších poruch chování, o které se osoby odpovědné za výchovu nemohou nebo nechtějí postarat. Kromě výchovně-vzdělávacích, sociálních, zdravotních a preventivních funkcí pedagogicky ovlivňuje trávení volného času v zájmových útvarech a hlavně v útvarech mimo domov, například ve škole, DDM, ZUŠ<sup>36</sup>, tělovýchovné jednotě atd.,
- **dětský domov se školou (DDŠ)** pro děti od šesti let s nařízenou ústavní výchovou, uloženou ochrannou výchovou, nebo pro nezletilé matky a jejich děti. Základní funkce DDŠ jsou obdobné jako u dětského domova,
- **výchovný ústav** pro děti starší patnácti, výjimečně dvanácti let, se závažnými poruchami chování a s nařízenou ústavní výchovou nebo uloženou ochrannou výchovou, dále pro nezletilé matky a jejich děti. Děti jsou vedeny k rozumnému využívání volného času a hodnotným zájmovým činnostem. (Tůma, 2018)

### **Ostatní subjekty, zabývající se výchovou ve volném čase**

- **Nestátní neziskové organizace (NNO):**
  - **spolky**, bývalá občanská sdružení<sup>37</sup>. Volným časem se zabývají zájmové NNO, a jsou postaveny výhradně na členském principu a zabývají se uspokojováním potřeb svých členů nebo širší veřejnosti. Můžeme je rozdělit podle oblastí zájmu. Patří sem **Junák – český skaut**<sup>38</sup>, který je součástí celosvětového skautského hnutí a zaměřuje se na výchovu k občanství, nebo v současnosti apolitický

---

<sup>36</sup> Základní umělecká škola

<sup>37</sup> Citovaný Tůma (2018) i starší literatura uvádí ještě občanská sdružení, která však byla od roku 2014 přejmenována na spolky.

<sup>38</sup> Citovaný Tůma (2018) i starší literatura uvádí původní název Junák, který byl ale přejmenován při změně na spolek na Junák - český skaut

*Pionýr*, nabízející podobně jako Junák pravidelnou zájmovou činnost, tábory a výjezdy.

Na uspokojení nejčastěji sportovních a tělovýchovných zájmů svých členů se zaměřením na občanství se orientuje *Sokol*, nabízející kromě sportovních činností také tábory a kulturní akce, nebo *Hnutí Brontosaurus*, které své tábory a pobyty prokládá dobrovolnickou činností. Na pobyt v přírodě a zálesáckou činnost se zaměřují například spolky, jako Klub českých turistů, Liga lesní moudrosti a podobně. Zážitekovou pedagogiku zastupuje spolek Prázdninová škola Lipnice,

- ***obecně prospěšné společnosti*** se snaží působit ve prospěch dalších lidí a životního prostředí. Spadá sem ***Česká rada dětí a mládeže*** (ČRDM), zastřešující kolem stovky členských organizací a podporující podmínky pro kvalitní život a všestranný rozvoj. Dalšími příklady je Český červený kříž, Svaz dobrovolných hasičů atd.,
- ***církyve a náboženské společnosti*** - velmi výrazná v oblasti dětí a mládeže je ***katolická kongregace salesiánů***, která nabízí pravidelné i nárazové činnosti s volným programem v klubech, nazývaných oratoře, případně prázdninovou činnost v tzv. chaloupkách. Dále sem spadá například celosvětové křesťanské sdružení YMCA,<sup>39</sup> snažící se rozvíjení člověka, jeho duši a tělo,
- ***obce se samostatnou působností*** - na ovlivňování volného času občanů se dle svých možností podílí i obce se samostatnou působností, které mají dle zákona o sociálně-právní ochraně dětí sledovat využívání volného času, nabízet programy, vytvářet předpoklady pro kulturní, sportovní

---

<sup>39</sup> Young Men's Christian Association – křesťanské sdružení mladých mužů, jehož odnoží je YWCA, Young Women's Christian Association, určená původně ženám. Stejně jako Salesiáni, tak i YMCA a YWCA se v současné době zabývají chlapci i dívkami bez rozdílu náboženství.



a jinou zájmovou a vzdělávací činností, spolupracovat se školami atd. Patří sem divadla, kulturní domy, galerie atd.,

- **Nadace** - spadají sem dobrovolnická hnutí, neplacení dobrovolníci se zaměřují hlavně na rodiny, které nemají možnost, nechtějí nebo neumí se dětem náležitě věnovat. Pracují po dohodě s rodiči a mohou pomáhat také s přípravou na vyučování. (Tůma, 2018. s.x)

- ***Nízkoprahová zařízení pro děti a mládež:***

- zařízení, určená pro mládež bez zájmu o pravidelně organizované volnočasové aktivity a ohrožené sociálně patologickými jevy. Název odkazuje na snadnou přístupnost. Jsou bez poplatků a registrace, stačí dodržovat nastavená pravidla. Nabízí jednotlivcům využívání místního vybavení, pobyt v příjemném prostředí s teplem a světlem, příležitost ke studiu, četbě, práci na PC a přiměřené zábavě. Zároveň organizuje volnočasové aktivity, ať už příležitostně, individuální, skupinové i hromadné. Nízkoprahová zařízení nabízí i sociální služby formou pomoci s řešením individuálních životních problémů a situací, a jsou založena na důvěře a dobrovolnosti. Kromě pedagogů volného času a sociálních pracovníků zde pracují i terénní pracovníci – streetworkeri. (Tůma, 2018, s.x)

- ***Živnostenské podnikání k dětem:***

- Možnost využívání volného času nabízí i subjekty, pracující na komerčním základě se zřízenou živností. Oblasti působení jsou široké, například zájmové vzdělávání (hudební, tělovýchovné, jazykové atd.), v sociální sféře (hlídání dětí, doučování atd.), ale také provozování táborů. Spadají sem i subjekty v oblasti zábavy a rekreace (herny, kavárny, cestovní kanceláře, lyžařské areály, zoologické zahrady, fit centra,

centra nabízející prožitky atd.). Všechny tyto komerční subjekty svou pestrostí vhodně doplňují a rozšiřují možnosti trávení volného času na základě současné poptávky. Pro jejich aktivity není vyžadována odborná způsobilost, obvykle neusilují o záměrné výchovné působení a úroveň služeb může být velmi odlišná. (Tůma, 2018, s.x)

### **2.3.6 Larp očima pedagogiky volného času**

Larp je volnočasovou aktivitou převážně dospělých, dětí a mládeže, v některých případech i seniorů<sup>40</sup>. Může být volnočasovou aktivitou jak formální, tedy realizovanou v oficiální instituci, i aktivitou neformální. V předchozí části mé práce jsem zmínila, že velká část larpů je bez cíleného a organizovaného výchovného působení, a jejich místo v pedagogice volného času je v tomto případě poněkud sporné.

Je však třeba uvést, že jen za rok 2019 bylo v kalendáři larpových akcí nahlášeno přes sto veřejně přístupných her, bitvy nepočítaje<sup>41</sup>. Jedná se o akce, cílené na larpovou komunitu, takže mnoho dalších, například akce různých spolků, DDM, středisek, klubů, táborů CK, nebo hry soukromého charakteru, se do kalendáře nedostanou. Většina z oněch vyjmenovaných přitom cílí právě na děti a mládež. Výsledné číslo organizovaných za rok je mnohem vyšší. K majoritní skupině larpů bez výchovných cílů vychází velký počet her, které požadavky pedagogiky volného času na volnočasovou aktivitu bezesporu splňují.

Vždyť pod cílevědomým pedagogickým vedením je larp aktivitou dobrovolnou, vyžadující osobní aktivitu hráče, který oživuje postavu, prožívá a zkouší různé sociální role bezpečně a nanečisto. Zároveň svým jednáním aktivně spoluvytváří děj hry v sociálním kontaktu s ostatními hráči. Volba postavy a její rozvinutí umožňuje seberealizaci, hra samotná zas odpoutání a odpočinek od starostí běžného života. Emocionální zážitky nemusí být vždy kladné, to je otázkou námětu hry, ale závěrečná reflexe by měla umožnit jejich zpracování a přetavení v konkrétní poznatky.

---

<sup>40</sup> David František Wagner, pedagog a organizátor larpů ve spolku Rolling, uvádí věk nejstaršího účastníka spolkových akcí 69 let. <https://iforum.cuni.cz/IFORUM-16625.html>

<sup>41</sup> Seznam larpů za rok 2019 k nahlédnutí zde: <http://www.larp.cz/?q=cs/uplynule>

O přínosu larpu v osobnostním a sociálním rozvoji proběhlo především v zahraničí několik výzkumů, zatím největší na vzorku sto šedesáti jedna dospělých hráčů z Finska<sup>42</sup>. Kunderát (2013, s. 27) ve své práci shrnuje následující přínosy z těchto výzkumů:

- zlepšení schopností řešení problémů, představivosti a kreativity,
- přínos pro rozvoj sociálních dovedností spojených s fungováním ve skupině,
- možnost zkoumat své emoční reakce,
- experimentování a trénink odlišných sociálních rolí a jejich dopad na své jednání,
- možnost prožít negativní emoce v bezpečném prostředí a vypořádat se s nimi v běžném životě.

Jeho vlastní výzkum mezi hráči v ČR přidává ke konkrétním přínosům ještě:

- rozvoj komunikačních dovedností,
- sebepoznání a zvyšování sebevědomí,
- změna a prohlubování postojů a hodnot účastníka. (Kunderát, 2013, s. 59)

Kunderátův výzkum se týkal dospělých hráčů, ale v souvislosti s dětmi mohu tyto přínosy dát do srovnání s tvrzením Machkové (1998) o dramatu, který je v uvedeném kontextu možné vztáhnout i na rolovou hru larpu: *„Zatímco v životě může náročná situace vést jak k příznivému vývoji, tak k neuróze či deformaci osobnosti, v dramatické výchově probíhá setkání s konfliktní situací ve fikci, bez skutečných následků, v kontrolovaných podmínkách, s možností variací a hledání a volby vhodných způsobů řešení...“* (Machková, 1998, str. 46)

Ačkoli výchovný cíl, jak už bylo řečeno, není v larpu většinou dominantní ani jednotný, přítomnost rolové hry, je-li vhodně nastavena pro dětského aktéra, umožňuje formou bezpečného experimentování s různými sociálními situacemi.

---

<sup>42</sup> Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Role-Playing* 3. Dostupné z <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp->

Jevická (2010, s. 21-22) k tomu navíc zmiňuje ještě konkrétní vzdělávací přínosy především historických larpů, které vedou hráče k samostudiu informací o potřebné historické epoše, nebo před hrou nabízí přednášky na dané téma. Na příkladu larpu z období Velké Francouzské revoluce zmiňuje rozdíl mezi naučením se faktů, a schopnosti pochopit postoje, názory a propojit souvislosti. Na stejném principu osobního prožitku, pochopení a následného ovlivnění postojů stojí i nehistorické larp, odrážející například aktuální témata a sociální aspekty společnosti. Jak popíšu v praktické části práce, současná nabídka larpů pro děti, bezesporu reagující na poptávku, zahrnuje především tematiku fantasy. Přínos rolové hry se tak týká hlavně sociální a osobností stránky, zatímco vzdělávací zůstává až na výjimky upozaděna.

### **Tuzemské larp s programem pro děti**

Larpů, které lze zařadit do formálních volnočasových aktivit, se lze v ČR účastnit:

- ***v oblasti výchovy mimo vyučování***
  - pod záštitou DDM formou kroužku<sup>43</sup>, tábora<sup>44</sup> nebo víkendových pobytů. V některých případech je použití názvu larp pro nabízené aktivity diskutabilní, protože nesplňuje požadavek přítomnosti alespoň základní rolové hry, protože obsah je zaměřen pouze na boj měkkými zbraněmi, tvorbu kostýmů a bojových rekvizit.<sup>45</sup>
- ***v oblasti výchovy ve volném čase:***
  - ***nestátní neziskové organizace***
    - ***Spolky*** s pedagogicky organizovanou nabídkou larpu lze najít např. v ***Junáku***, který se věnuje nejen pořádání táborů<sup>46</sup>, ale i metodickým seminářů

---

<sup>43</sup> Například DDM Olomouc: <https://www.ddmolomouc.cz/krouzky/larp-klub>

<sup>44</sup> Například Černobor pod DDM Praha 10: <https://cernobor.org/%C4%8Dernobor-xiv>

<sup>45</sup> Příkladem je kroužek, nabízený zde. <https://www.ddmp Praha7.cz/krouzek-cosplaye-a-larpu-8e1497dc.html>

<sup>46</sup> Larp tábor: <http://klecany.skauting.cz/2012/larp-3/>

o využití larpové rolové hry.<sup>47</sup> Lze zmínit *Hnutí Brontosaurus*, které nabízí larpovou hru jako zpestření nebo téma víkendových pobytů a táborů, zaměřených na prospěšnou dobrovolnickou činnost.<sup>48</sup> Spolek *Eduludus* se zaměřuje na tvorbu edularpů a nabízí je především školám a vědecko-technickým centrům. Několik matematických edularpů nabízí volně ke stažení a zahrání, spolek tedy lze s jistou tolerancí zařadit mezi volnočasovou nabídku.<sup>49</sup>

- tvorbu larpových kempů nabízí také *Prague by night*. Příkladem spolku, zabývajícího se rozvojem zážitkových vzdělávacích rolových her, tedy larpu je spolek *Rolling*, nabízející převážně dramatické larpy pro dospělé s hlubší tematikou.
- z *Církevních organizací* nabídli komorní larp pro nováčky Salesiáni formou víkendovky otevřeného klubu.<sup>50</sup>
- *Živnostenské podnikání k dětem* se u larpů týká hlavně k pořádání táborů cestovními kanceláři, které jej zařazují buď jako hlavní téma, nebo jako doplňkový program s různou intenzitou hraní.

Larp jako **neformální** volnočasovou aktivitu nabízí především larpová komunita sama a většinou je určena pro hráče starší osmnácti nebo patnácti let. Děti se mohou těchto akcí účastnit v doprovodu rodičů. Pokud se zde setkává dramatická rolová hra dospělých a dětí, vytváří se pro děti samostatná herní linka bokem od dospělých.<sup>51</sup> U

---

<sup>47</sup> Např.: <https://krizovatka.skaut.cz/vzdelavaci-akce/443-skautsky-larp-2017?v=cz&autologin=1#tab-2>

<sup>48</sup> Například zde: <https://www.brontosaurus.cz/co-se-chysta/detail/12402>

<sup>49</sup> Nabídka matematických edularpů spolku Eduludus: <https://www.eduludus.cz/matematicke-edularpy/>

<sup>50</sup> Salesiáni a larp: <https://www.sasmcb.cz/aktuality/larp-a-prespani-v-klubu-orac-20-21-1-2012/>

<sup>51</sup> Larp Příběhy v rukou hráčů: <http://pribehy.larpard.cz/>

her s volnějším rolou hrou se může nabízet například odpolední program, uzpůsobený dětským hráčům.

## 2.4 Děti školního věku (ve vztahu k výchově ve volném čase)

Zájmové programy pro děti musí při vytváření respektovat zvláštnosti a specifika jednotlivých vývojových období. Tak i larpu je potřeba vhodně volit témata a druhy aktivit, které dětského hráče budou bavit, a odlišnou hloubku rolové hry, kterou jsou dětské hráči schopni pojmout a ztvárnit.

Vágnerová (1999), Langmeier a Krejčířová (2006) a další autoři rozdělují období školní docházky dítěte na *mladší školní věk* (období), od doby nástupu do školy zhruba po celou dobu prvního stupně, a *pubescenci*, někdy také *starší školní věk*, zahrnující dobu druhého stupně základní školy.

### 2.4.1 Mladší školní věk

Mladší školní věk zahrnuje žáky prvního stupně, tedy od šesti až sedmi let, do jedenácti až dvanácti let dítěte. Po fyzické stránce dítě roste do výšky, vyvíjí se jeho kostra a stále pokračuje osifikace kostí. Zahradník a Korvas (2017) hovoří o nebezpečí nadměrné a nevyvážené zátěže u dětí mladšího školního věku, která může vést k vadnému držení těla, předčasné osifikaci a dalším specifickým problémům. Dítě v tomto věku ovládá základní pohybové činnosti, zlepšuje se koordinace, rychlost. Preferuje princip soutěživosti, ale zároveň nerado prohrává a špatně snáší negativní kritiku svých výkonů.

Vágnerová (1999, s. 163-164) uvádí, že školní děti v tomto období upřednostňují živé a názorné poznávání, které umožňuje přesvědčit se o pravdivosti podaných informací jejich vlastní činností.

Hájek, Hofbauer a Pávková (2011, s. 89) zmiňuje psychologické aspekty vývoje dětské mysli v tomto období. *Myšlení* je konkrétní, postupně vyčleňuje podstatné znaky a zobecňuje je pro celou skupinu. Abstraktní pojmy ještě není schopné pochopit v celé šíři. *Paměť* je názorná, konkrétní, se sklonem k mechanickému zapamatování. *Fantazie* ustupuje do pozadí, ale není chudší, pouze už nenahrazuje nedostatek zkušeností.

Zároveň je více kontrolovaná myšlením. *Představy* dítěte jsou názorné, konkrétní a velmi živé tam, kde má dítě dostatek zkušeností. Zaměření na konkrétní znalosti a zkušenosti v představách tvoří určitou hranici při dětské hře v roli. (Pavelková, 1995, s. 54) je zmiňuje v souvislosti s dětským herectvím. Tvrdí, že „...*dítě je schopno autentického hereckého výkonu pouze tehdy, pokud je mu blízká situace, kterou má zahrát. Nedokáže se ztotožnit s charakterem postavy, pokud jeho situaci neprožilo. Na vedoucím potom je, aby uměl pracovat s dítětem natolik, že uvolní dětskou fantazii a podvědomí, kde jsou zasunuté zážitky a prožitky.*“

V období mladšího školního věku dochází dle Langmeiera a Krejčířové (2006, s. 136-140) k osvojování sociálních rolí. Jedná se o očekávané vzorce chování, a to nejen v nové roli žáka a spolužáka, ale také o upevňování sexuálních rolí, tedy chlapecký či dívčí způsob chování, který zpravidla upevňují rodiče ve shodě se společenským očekáváním. Z rolí a z postavení, které si dítě osvojuje, plyne i vývoj sebepojetí a sebehodnocení. Velký vliv na dítě mají autority, ať už rodiče, učitelé, nebo vedoucí např. zájmových kroužků. Od autorit pak děti přebírají i mravní zásady. Hájek, Hofbauer a Pávková (2011, s. 91) v oblasti sociálních rolí zdůrazňuje měnící se vztah dítěte k vrstevníkům, který nabývá na důležitosti. Vytváří se herní skupiny (často oddělené dívčí a chlapecké) a kolem deseti let vznikají první trvalejší přátelství.

V poznávání světa se objevuje i skutečná práce a dítě se učí odlišovat čas na práci a čas na hru. Právě *hra* je nezbytná pro zdravý vývoj osobnosti. Projevy hry mladšího školního věku jsou bohatší než v předchozích obdobích, složitější a plánovanější, často se snaží přiblížit reálné zkušenosti a výrazněji se projevuje snaha po dosažení úspěchu. (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 141).

Z výše napsaného lze říci, že vhodné zájmové aktivity pro dítě mladšího školního věku by měly dítěti nabídnout:

- kladný příklad v osobně vedoucího a vychovatele,
- respektování odlišností,
- dostatek kladných citových vztahů v kolektivu,
- podporu soutěživosti,

- absenci negativního hodnocení, naopak dostatek povzbuzování a oceňování,
- střídání aktivit; kompenzovat tvůrčí aktivity dostatkem pohybových,
- jednostranné nepřetěžování,
- poznávání a zkoušení nových věcí.

#### **2.4.2 Starší školní věk – pubescence**

V lidském životě toto období trvá zhruba od jedenácti do patnácti let. Ve vývojové psychologii se používá spíše termín pubescence<sup>52</sup>. Objevují se první známky pohlavního dospívání a velké biologické změny, probíhající nerovnoměrně. Intenzivně roste kostra a končetiny, opožděje se vývoj hrudního koše, a s tím souvisí tělesná neohrabanost. Zvětšuje se srdce a roste jeho výkon, následkem toho může docházet k bolestem hlavy, přechodným slabostem a rychlé unavitelnosti. Zřetelně se zvyšuje svalová síla, ale šlachy, vazy a úpony tomu nejsou uzpůsobeny. Tyto změny zasahují i do psychiky dospívajících, například neklidem, nevyrovnaností a výbušností, nervová soustava není schopna snášet silné nebo příliš monotónní podněty. Důsledkem může být zvýšená vznětlivost, vzrušivost a afektivní reakce, nebo naopak apatie, malátnost a nesoustředění. (Hájek, Hofbauer a Pávková, 2011, s. 93), (Zahradník a Korvás, 2017).

V tomto věku nastává proces osamostatňování od rodiny a s ní spojená zvýšená kritičnost a citlivost vůči dospělým a autoritám obecně. Objevuje se zájem o druhé pohlaví a hlavně hledání vlastní identity. (Langmeier a Krejčířová, 2006, s. 153). Vrstevnické vztahy nabývají na důležitosti, poskytují citovou oporu, jsou emoční, bouřlivé a pomáhají rozvolňovat závislost na rodičích. Toto období zahajuje nástup emoční lability, snížené sebekontroly a zvyšování náchylnosti k rizikovému chování. (Thorová, 2015, s. 414)

*Vnímání* je uvědomělejší a zdokonaluje se, zkvalitňuje se *pozornost*. Dospívající se lépe a déle soustředí, pohotově rozděljuje a přenáší pozornost, na druhou stranu je třeba brát v potaz výše zmíněné negativní dopady procesu dospívání. Významné

---

<sup>52</sup> Langmeier, Krejčířová 2006



změny prodělává také *paměť* ve své přesnosti, trvalosti a rozsahu. V tomto období si děti pohotověji vybavují poznatky, vrcholu dosahuje mechanická paměť. Stejně tak se rozvíjí *myšlení*, od konkrétního se přechází k pochopení abstraktních pojmů a symbolů. Dokáží vytvářet hypotézy a složitější úsudky, a diskutovat o nich. Z nedostatku zkušeností a odporu ke kompromisu však často dochází k unáhleným a neobjektivním závěrům. Ty pak mohou vést k citové vznětlivosti a následné nedostatečné kritičnosti. Myšlení se odráží i v rozvoji *řeči*. *Fantazie* se výrazně oživuje, hlavně fantazie reprodukční a tvůrčí, která umožňuje přicházet s novými řešeními problémů, v technických činnostech, ale také hrách a uměleckém tvoření. Objevuje se denní snění. (Hájek, Hofbauer a Pávková, 2011, s. 93-95)

Zájmové aktivity, vhodné pro děti staršího školního věku, by tedy měly nabídnout:

- taktní a přátelský přístup vedoucího a vychovatele,
- respektování výkyvů pozornosti, výkonů a emocí,
- společnou činnost vrstevnické skupiny a budování přátelských vztahů,
- podporu vlastního zájmu a aktivity, spolupodílení se na programu,
- důraz na pohybové aktivity,
- vyzkoušení různých možností a samostatná volba aktivity.

## 3 Empirická část

### 3.1 Úvod k výzkumu

Larp jako volnočasová aktivita, jak jsem ji popsala v teoretické části mé práce, nabývá čím dál větší obliby. Z původně uzavřené komunity už před mnoha lety prorostl do širšího podvědomí lidí. Téma larpu se objevuje čím dál častěji v médiích pro širokou veřejnost a různého zaměření, pro dospělé<sup>53</sup> i pro děti.<sup>54</sup> Ze zábavy, určené původně dospělým, nebo alespoň starším patnácti let<sup>55</sup>, se postupně stává i organizovaná zábava pro mladší děti. Jednak za tím stojí právě šíření obecného povědomí o larpu, které vytvořilo poptávku po zábavě takového druhu. Tím umožnilo vytvoření nabídek i zcela komerčních, jako jsou larpové tábory velkých cestovních kanceláří. Zároveň stárne larpová komunita, jejíž mnozí dlouholetí členové mají sami děti a na akce chtějí jezdit spolu s nimi. A to nejen děti malé, které pouze doprovázejí své rodiče, ale i děti starší. Tyto děti pro kvalitní a pro ně zábavné trávení volného času vyžadují aktivní účast a zapojení do děje, a to takové zapojení, které zároveň neomezí hru dospělých. Vytvořila se tedy poptávka po larpech pro dospělé účastníky, obsahujících zároveň program upravený pro dětské hráče. Zajímavostí v tomto směru je, že larpová komunita nemá obecně příliš velké, nebo dokonce žádné povědomí o existenci larpových akcí a táborů, organizovaných (hlavně) pro děti mimo komunitu samotnou.

*„Ono je to zajímavé i tím, že ty tábory jsou úplně stranou mainstreamu, že my děláme velké akce, ale v jádru larpu o nás vůbec nikdo neví.“*

(organizátor larp tábora Pán prstenů, 110 účastníků).

---

<sup>53</sup> Namátkou Idnes: [idnes.cz/hobby/domov/larp-akni-hry-nazivo.A140903\\_092710\\_hobby-dilna\\_mce](https://idnes.cz/hobby/domov/larp-akni-hry-nazivo.A140903_092710_hobby-dilna_mce), Parlamentní listy: <https://www.parlamentnilisty.cz/arena/rozhovory/Priznivci-larpu-nasli-zazemi-take-v-Komunitnim-centru-Pradelna-na-prazskem-Smichove-rika-radni-Lachnit-450545>,

Česká televize: <https://www.facebook.com/watch/?v=10156615151169009>

<sup>54</sup> Časopis ABC: <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/10895/larp-na-vikend-hrdinou.html>,

ČT Děčko: <https://decko.ceskatelevize.cz/video/e216543110140021>

<sup>55</sup> Věkový limit k samostatné účasti na většině larpových akcí je podle druhu buď 18 nebo 15 let.

Na začátku výzkumu jsem i já začínala pouze s obecným povědomím o existenci několika málo larpových akcí pro děti. Bylo pro mne z pedagogického i osobního hlediska velkým přínosem zjistit šíři takových akcí a v konkrétních případech hlouběji prozkoumat existující nabídku. Vytvořila jsem si díky tomu kontakty na organizátory, které, jak věřím, využiji i v budoucnu, a odnesla si několik výborných nápadů na program a konkrétní aktivity pro děti, které lze použít i mimo larpovou hru.

### **Cíle výzkumu**

Obecným tématem mého výzkumu bylo porovnat současnou volnočasovou nabídku larpů pro děti školního věku po stránce organizační, programové, z hlediska rolové hry a jejích metod. Následně jsem se pokusila výslednou komparaci analyzovat. Na naší scéně lze najít pestrou škálu larpových kroužků, larpových táborů (campů) i larpových víkendovek. Avšak vzhledem k tomu, že neexistuje žádná obecná nebo oficiální definice larpu, uznávaná larpovou komunitou, objevují se i nejednotnosti výkladu tohoto pojmu, hlavně jeho skutečného obsahu. Je slovo larp v názvu zárukou hry v roli, nebo se vztahuje i na aktivity, které mohou být součástí larpu? Jak na nich probíhá rolová hra, jaké má nároky na dětské hráče? Jaký je přínos takových aktivit? Na tyto a další otázky jsem se pokusila najít odpověď ve svém výzkumu.

## **3.2 Respondenti**

Mým cílem bylo pro výslednou analýzu komparace vybrat takové druhy larpových akcí s programem pro děti, které se vzájemně odlišují v co nejvíce bodech výzkumu. Na začátku práce jsem osobně věděla o třech akcích. **Fantasy tábor**, čistě larpový tábor pro děti i dospělé z larpové komunity, a o dva sobě podobné larpové světy pro dospělé s přítomným dětským programem, Florie a Zlenice. Jeden ze světů, **Zlenice**, jsem vybrala podle ochoty a možnosti organizátora sejít se k rozhovoru. Využila jsem také Facebookové skupiny Larpy pro rodiče s dětmi, kde jsem získala další tři kontakty. Rodinný larp **Tábory Vlaštovky**, dále dětskou hru s prvky larpu **Klání Klášter** a družinový larp **Příběhy... larp v rukou hráčů**, jehož program si tvoří hráči sami, a v němž jednu linku mají právě rodiče s dětmi. Všichni oslovení souhlasili s osobním setkáním, pouze u organizátorky rodinného Tábora Vlaštovky proběhl

z technických důvodů rozhovor písemnou formou v mailu. Další respondenty jsem vyhledávala pomocí internetových vyhledávačů, a získala seznam devíti kroužků a víkendovek převážně pod DDM, obsahující v názvu slovo larp. Kontaktovala jsem je a pouze organizátorka tábora **LARP Ztracené město**<sup>56</sup> mi umožnila uskutečnění rozhovoru. Stejným způsobem jsem získala kontakty ještě na dva organizátory táborů komerčních, tábor **Pán prstenů a LARP camp**. Celkový počet respondentů se ustálil na osmi.

Během rozhovoru s organizátorem larpu Příběhy... larp v rukou hráčů vyšlo najevo, že celkový počet dětí školního věku je na jednotlivých ročnících velmi proměnlivý. Na posledním ročníku, který mě pro účely výzkumu zajímal, byla většina přítomných dětí mladší čtyř let. Částečně i díky špatnému a chladnému počasí bylo přítomno pouze jedno dítě školního věku. Z toho důvodu jsem tuto akci ze seznamu respondentů vyřadila.

	Účastníci	Věk aktivních účastníků <sup>57</sup>	Typ larpu/akce <sup>58</sup>	Délka akce	Zastřešující organizace
<b>Larp Zlenice</b>	Dospělí a děti	5 až neomezeně /ZL6	Svět	4 dny /ZL27	Zapsaný spolek /ZL5
<b>Tábory Vlaštovky</b>	Děti s přítomností dospělých	6 až neomezeně /LF6	Putování družiny s prvky larpu	10 až 17 dní /LF27	Soukromá osoba /LF5
<b>Klání Klášter</b>	Děti s přítomností dospělých	7 až neomezeně /KK6	Dětská bojovka s prvky larpu	2 dny /KK27	Soukromá osoba /KK5

<sup>56</sup> Ponechávám slovo LARP v názvu velkými písmeny v tam, kde jej tak uvádí samotný organizátor.

<sup>57</sup> Myšleno účastníci, pro které je na larpu organizován vlastní program.

<sup>58</sup> Rozdělení larpu podle typů je podrobně popsáno v teoretické části práce, týká se světa a družinovyky.

<b>Pán prstenů tábor</b>	Děti a mladiství	12-19 / <b>LF6</b>	Svět	10 dní / <b>PP27</b>	s.r.o. / <b>PP5</b>
<b>LARP camp</b>	Děti a mladiství	12-17(18) / <b>CK6</b>	Tábor s prvky larpu a komorními larpy	7 dní / <b>CK27</b>	s.r.o. / <b>CK5</b>
<b>LARP Ztracené město</b>	Děti	8-14 / <b>ZM6</b>	Tábor se snahou o hru v roli	6 dní / <b>ZM27</b>	DDM / <b>ZM5</b>
<b>Fantasy tábor</b>	Děti a dospělí	12 až neomezeně / <b>FF6</b>	Svět	14 dní / <b>FF27</b>	Soukromá osoba / <b>FF5</b>

Tabulka 1 - Základní informace o larpech vybraných respondentů

### 3.3 Výzkumné metody

Základní charakteristikou výzkumu je kvalitativní design. Nabídku volnočasových aktivit s tematikou larpu tvoří velmi různorodé spektrum činností a způsobů provedení. Z toho důvodu přicházela v úvahu jedině metoda kvalitativního výzkumu. Informace, které jsem do začátku o jednotlivých larpových akcích pro děti měla, byly často kusé a jen málo prozrazující o skutečném obsahu. V některých případech pocházely z internetových stránek, například z Domů dětí a mládeže nebo cestovních kanceláří, a jednalo se jen o několik řádků velmi obecného popisu:

*„Proměň se na týden v obyvatele ztraceného Města - kdysi supermoderního podzemního úkrytu v daleké budoucnosti. Naším cílem bude nejen udržet Město v chodu, ale také sehrát svou roli Obyvatele co nejvěrněji. Vyzkoušej si LARP (Live Action Role Play) na vlastní kůži a zažij dobrodružství ve fantastickém světě, který spolu s ostatními vytvoříš. Pohlédni do zrcadla a objev v sobě hrdinu!“*

LARP tábor Ztracené město

*„Chtěli byste si zkusit, jaký je život městského strážného, elfího hraničáře nebo hobitího hospodského? Nebo byste si rádi zkusili roli čaroděje, kováře, alchymisty.... či čehokoli, co vás napadne? Na tomto letním táboře máte možnost. Vymyslete si postavu a objevte netušené možnosti larpu – hraní rolí naživo. “*

Larp tábor Pán prstenů

Z tohoto důvodu nebylo možné sestavit strukturovaný dotazník, použitelný u všech respondentů. Zvolila jsem tedy metodu polostrukturovaného dotazníku. Kostru tvořily předem připravené základní otázky, vázané k cíli mého výzkumu. Otázky byly většinou otevřené, což se mi ne vždy dařilo dodržet při rozhovoru samotném.

### **3.4 Organizace výzkumu**

Konkrétní podobu celého rozhovoru určoval respondent sám, ovlivnil i řazení otázek v rozhovoru. Na základě každé výpovědi jsem kladla otázky doplňující. Někteří z respondentů přinesli v rozhovoru odlišný pohled nebo zajímavý fakt, který jsem při tvorbě dotazníku opominula. Proto jsem mohla například k původní otázce, zda se jejich akce účastní děti s předchozí zkušeností s larpem, připojit další otázky, tentokrát s přesahem:

- Přivedla děti účast na dané akci k dalším larpům? K jakým?
- Zůstávají děti v kontaktu i po skončení akce? Jakým způsobem?

Vzhledem k mé první zkušenosti s takovým typem výzkumu musím konstatovat, že v průběhu rozhovorů vyplývaly na povrch další chyby, špatná formulace otázek a jejich mnohdy chaotické řazení. Z toho důvodu jsem s dalšími proběhlými rozhovory některé otázky upravovala, aby vedly respondenty požadovaným směrem, případně je vynechala. Při výsledné analýze komparace byly zjištěny poslední nedostatky

a chybějící informace byly doplněny formou telefonické nebo mailové konverzace s organizátorem nebo s další osobou v organizaci zapojenou.

### **Otázky ke komparaci podle tematických okruhů**

- **Organizační téma:** počet organizátorů a jejich úlohy, prostory (stravování, sociální zařízení), pedagogické nebo jiné cíle akce, jak se děti mohou o akci dozvědět, účast dětí s předchozí zkušeností s larpem.
- **Obsah tábora:** program a představení tábora, příběh, harmonogram tábora, nároky na kostým a zbraně, postavy hráčů, tvorba postav, aktivita s největším úspěchem, boj a pravidla boje.
- **Rolová hra:** hra v roli na akci, nároky na hru v roli, příprava na hru v roli, reflexe, vypadávání z role (důvody, mechaniky), konkrétní vypjatá situace v roli (imerze, bleed), opatření, která tomu mají zabránit, mechaniky na zastavení hry (zjemnění situace), silná hra v roli, smrt postavy.
- **Osoba organizátora:** jak vnímá larp, zkušenosti s larpem, pedagogické vzdělání organizátora, jaký vnímá rozvoj dovedností (schopností) díky hře v roli, jak dlouho hru připravuje, tvrzení: přivedla děti akce k dalším larpům, zůstávají děti v kontaktu i po konci akce.

## **3.5 Analýza komparace**

Kompletní srovnání larpů a analýza jejich komparace je zpracována v podobě tabulek, řazených do výše zmíněných tematických okruhů na konci této kapitoly. Jednotlivé larpy předkládám k detailnějšímu představení a srovnání zde:

## Larp Zlenice<sup>59</sup>

Jeden z prvních vícedenních otevřených světů v České republice zhruba v podobě, v jaké tento typ akcí začínal před dvaceti ročníky. Účastní se téměř tři stovky hráčů. (/ZL1) Odehrává se v atraktivních kulisách Fantasy vesničky Čisovice<sup>60</sup>. Hra je primárně určena pro dospělé hráče, jejichž postavy pokračují z ročníku na ročník. Program pro děti funguje již sedm let, zpočátku formou paralelní hry stranou dospělých hráčů tvořenou jedním z rodičů, poslední tři roky aktivnější formou. (/ZLa)

**Od pěti do deseti let** jsou děti součástí postavy rodiče nebo zákonného zástupce, nebo je pro děti k dispozici tzv. školka:

*„Úplně pro prd'oly máme program od pěti, což je takovej věk, kdy ty děcka jsou trochu samostatný. A máme tam holčinu, která se tam o těch deset děcek ve školce stará. Provádí je hrou, a zároveň, protože je pedagožka, tak je tam i nějaký kreslení. Mají dohodlej program s CPčkama, aby reagovali přímo na ty děti. Jsou součástí světa.“ (/ZL6)*

**Od deseti do patnácti let:** Pokud se chce hráč volně pohybovat po hře, musí on i jeho rodiče složit zkoušku z pravidel.

*„Od patnácti let se normálně účastněj hry a my s tím nemáme problém. Od těch deseti my je kontrolujem a reagujem na to v okamžiku, kdy páchaj nějaký nepravosti. A jsme v kontaktu s člověkem, který je má na starosti. A buď to řešíme s nima, nebo s tím člověkem, jako „Ohlídej si ho, dělej tohle a tohle a už to nechcem zažít nebo aby to předvedl“. Deset až patnáct tam speciální program není, máme tam příběhový linie, dvě příběhový linie, ty neotevíráme normálním hráčům, a Cépka jsou na to připraveny. Máme jednak příběhovku a jednotlivý questy od mistrů a ty jsou pro děcka jednodušší. Nikdo nechce, aby dvanáctiletá holka byla při temným rituálu někde v lese.“*

Kromě rolové hry nabízí tábor organizované bojové arény a turnaje, taneční arénu a na poslední večer vystoupení kapely s fantasy tématikou.

---

<sup>59</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce: <https://zlenicelarp.cz/event>

<sup>60</sup> Projekt budování trvalých kulis pro potřeby hraní larpů a jejich organizování larpovou veřejností. <http://fantasyvesnicka.cz>



**Rolová hra:** Organizátoři vytváří dvě hlavní příběhové linie, týkající se politiky a náboženství. Většinu hry si tvoří hráči sami vzájemnou interakcí mezi postavami a s herním prostředím.

*„Zlenice ti dají jenom to, co si zahraješ.“ (/ZLb)*

Nároky na rolovou hru nejsou přímo dané a postavy jsou vypracovány hlavně ze systémové stránky svého povolání:

*„Já si myslím, že jak je ten svět velikej, tak tam není zas tak hlubokej prožitek, jako na scénářovejch hrách. Ten náš svět na to neaspiruje, tam se ponoříš, jak ty chceš hluboko a jak hraje tvý okolí. Máš tam různý skupiny, který hrajou v různých rychlostech a v různých stupních toho nebezpečí. A ono se to navzájem segreguje a drobí. Čím větší svět, tím míň se to hrotí, protože to má takovej samočisticí efekt.“ (/ZL14)*

**Rolová hra dětí:** *„Od těch dvanácti třinácti je ten limit, kdy to začnou chápat, fakt si to prožívat. (...) S tím, že když má tým, a partu, která ho hlídá, když mají spoluhráče, tak už od deseti dokážou hrát správně. A když maj nad sebou tátu, kluka nebo mámu, který se o ně staraj, tak dokážou hrát velmi hezky, až roztomile, a tu hru obohacovat. (...) Ale je tam důraz na pravidla.“ (/ZL16)*

Hlavní organizátor často zmiňuje tzv. „energii“, nadstandardní herní vklad hráče do hry, jako cenu za výhody např. hraním silnější rasy:

*„Třeba upír, v okamžiku, kdy má nějakou stupeň nezranitelnosti, tak už za to musí odvádět nějakou energii do hry, třeba hraním alergie na slunce.“ (/ZL23)*

Případně jako forma platby:

*„Tvoje postava umře, deš do podsvětí, a jdeš si hodit kostkou, (...) třeba jestli odvedeš nějakou energii do hry. Zahraješ nějakou nestvůru za bestiář.“ (/ZL36)*

Zlenice nepracují s reflexí, jistým druhem katarze je poslední večer hry, který pomocí večerní zábavy pomáhá s návratem do reálného života. (/ZL31)

**Přínos rolové hry** a larpu pro rozvoj dětí shrnuje organizátor takto: „...začnou tam být vidět ti přirození vůdcové, outsideři... ale i ti outsideři tady jsou v něčem dobrý, mají tu něco, co můžou dokázat dělat. Jsou omezený jen tím, jak moc si chtějí hrát, a čím víc si chtějí hrát, tím víc toho můžou. A na to děti přicházejí velice snadno.“ (/ZL21)

### **Fantasy tábor**<sup>61</sup>

Fantasy tábor od skupiny Academia Draconica má za sebou už patnáct ročníků a je unikátní v tom, že spojuje larp typu svět a klasické táborové prostředí zároveň pro dospělé hráče z larpové komunity, kteří určují vyšší standard rolové hry (/FF16), a skupinu zhruba deseti dětí bez rodičů od dvanácti let. (/FF1) Organizátoři zajišťují veškeré sociální zázemí tábora. (/FF9)

**Program** tvoří deset až jedenáct dnů rolové hry hráčů, rozdělených do cechů. (/FF3) Dětsí hráči mají spolu s nováčky vlastní cech:

„Máme tam bojovky (...). Pak jsou takový sandboxy<sup>62</sup>, přijdeš na nějaký místo a tam je spousta domorodců, lidí, co tam mají nějakou agendu, a ti co tam přijdou to řeší, schovaný úkoly. Máme volný hraní, to znamená, že si hrají mezi sebou, a pak je velká část věnovaná cechům, a ty si to dělají mezi sebou. Takže tam mají třeba výcvik. Taky se udělala výprava, šli v noci na hrad, museli něco udělat a vrátit se, něco najít. Někdy se dělaly manévry, slavnost, ale to je rok od roku.“ (/FF11)

**Rolovou hru** tvoří vzájemné interakce mezi postavami a organizátory připraveným dějem. Důraz je kladen na budování příběhu postavy. (/FF24) Postavy do hry tvoří částečně organizátoři na základě přání hráčů. Určí jejich charakter a historii a vytváří pro ně zápletky do hry:

---

<sup>61</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce: <https://www.draconica.net/ft2019/nas-tym/>

<sup>62</sup> Styl hry, ve kterém má hráč prakticky neomezené možnosti v rozhodování se a jednání a sám si určí, do jaké míry a jakým způsobem bude s organizátory připraveným světem interagovat.

*„Většinou třeba řeknou, co by si přáli, aby to bylo, jak to bylo. Je to domluva. Protože nasunout někoho na čtrnáct dní do něčeho by bylo těžký, a u těch dětí je to jemnější. Že třeba mají roli v rámci tý organizace, cechu.“ (/FF28).*

Nároky na rolovou hru jsou uvedeny na stránkách akce a následně vysvětleny přímo na začátku tábora, a to včetně předherních scén s ukázkou rolové hry a případnou konzultací. (/FF17). Rolovou hru dětí podle organizátora podporuje hra hráčů okolo něj:

*„...každý to děcko je jiný. Ono i záleží, jak k tomu přistupují ti kolem. Když budou všichni hrát, tak i oni se budou snažit taky.“*

Vypadávání z role se vzhledem k délce hry děje. Organizátoři pracují s časově omezenými herními bloky. Mezi nimi jsou neherní pauzy na jídlo, polední klid, případně volný večer. (/FF8) Vzhledem k možné hloubce rolové hry je pro případy příliš silné hry po celou dobu akce k dispozici psychologka.

*„Měli jsme jednou třeba silnou scénu, kde popravili jejich pána, to bylo silný, ale děcka to vzala. Asi jako když čteš dobrou knížku a teď je ti to líto. Ale já si myslím, že oni z toho v tomhle věku umí dobře vystoupit. Já si kolikrát myslím, že daleko větší traumata to může působit u lidí, kteří mají nějaký traumata, něco zrovna prožívaj.“ (/FF19)*

Herní příběh je tvořen s myšlenkou určitého přesahu předání určitého poselství:

*„Třeba já jsem měl historický téma, boj Arménů proti nějakým národům kolem, byla to vlastně přicházející apokalypsa. Takže to bylo maličko postavený jakoby na tom, zamyslet se co je konec, kam člověk směřuje, jestli by ten konec světa byla věc špatná, nebo dobrá, takový složitější témata. Je otázka, kdo to v tom najde, ale ten smysl tam je a chceme ho víc ukázat.“ (/FF22).*

Navzdory tomu larp na závěr nepracuje s reflexí, spíše s katarzí, kdy po konci hry hráči u ohně probírají jednotlivé události a prožitky své postavy. Někteří k událostem píší poherní povídky. (/FF31)

K možnostem a **limitům hraní rolí u dětí** se organizátor vyjadřuje takto:

*„Hrajou dobře sebe, ale taky opačný extrém. Docela snadný je hrát do jistý míry extrém, velký dobro nebo zlo, těžká je šedá zóna. Takže obecně extrémnější role uvěřitelně uhrajou, výrazné vlastnosti a tak.“ (/FF18)*

**Přínos rolové hry** pro rozvoj dětí dle organizátora:

*„Některý z těch věcí můžou trénovat u lidí empatii, protože jaksi se snažím vcítit do něčeho nebo někoho, což může být důležitá dovednost i do života. Komunikační dovednosti, to si myslím, že je asi dobrý. Někdy je člověk staví i do... měli jsme třeba královce, a záměrně jsme vybrali jednoho z těch mladších hráčů. A to je dobrá škola, při představě, že musí zvládat komunikaci s někým, kdo vlastně je jejich učitel, nebo starší o deset patnáct let. To je docela výzva. Je asi fajn, že se setkávají i se staršíma lidma, protože ty děcka mají kam růst, kam se začlenit. Spousta z nich se tam pak dostane a lidi je berou. Vlastně tím vyrůstá další generace a tím se to přirozeně obnovuje.“ (/FF21)*

### **LARP Ztracené město**<sup>63</sup>

Tento tábor byl prvním ročníkem a vznikl pod záštitou jednoho z pracovišť Domu dětí a mládeže Horažďovice, Envirocentra Proud. (/ZM5). Důvod vzniku tábora byl dán spíše nutností:

*„...těsně před prázdninama už byly všechny tábory rozebrány, a zbylo nám tu pár děcek, tak jsme narychlo vymýšleli ještě jeden tábor pro ně. Chtěli jsme prostě něco, co nás všechny baví a v čem bychom viděli, že by to mohlo bavit ty děcka, protože jsme na tom vyrostli.“ (/ZM25)*

Tábora se mohly účastnit děti od osmi do čtrnácti let. (/ZM6). **Program** tvořily jednotlivé aktivity a hry, spojené příběhovým tématem průchodu portálem do země apokalyptické budoucnosti bez vody. Vzhledem k minimu času na předtáborovou přípravu zde velkou roli hrály zkušenosti a schopnost improvizace organizátorů (/ZM25), ale také zázemí nadstandardně vybavené budovy Envicentra, které nabízí například laboratoř vybavenou mikroskopy. (/ZMa)

---

<sup>63</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce: [http://www.ddm-hd.cz/download/files/10p\\_2019\\_pm\\_ztracemnsto\\_22.-26.7.2019.pdf](http://www.ddm-hd.cz/download/files/10p_2019_pm_ztracemnsto_22.-26.7.2019.pdf)

Souvislá **Rolová hra** ve smyslu ztvárnění postav a jejich charakterů nebyla na táboře přítomna a navzdory názvu jej proto není možné nazvat larpem. Součástí programu bylo vytvoření loutek, avatarů, skrze něž cestovali do světa za portálem. Charakter svých avatarů měli hráči v rolové hře za portálem ztvárnit:

*„...oni se měli chovat nějak jako jinak. Ale moc to nenaplňovali. Takže do té role moc nevlezli. Snažili jsme se je do toho navlíct, hráli jsme takové ty improvizací hry typu Zrcadlo, Čtyři ruky jeden zadek dvě nohy, ale moc jim to nešlo, oni si chtěli hrát jako za sebe a nedokázali rozlišit, kdy jsou to oni a kdy je role.“ (/ZMb)*

Hru v roli se organizátoři snažili udržet alespoň večer, kdy formou dramatických scének se zapojením dětí přehrávali dopady událostí, které hráči přes den zažili a ovlivnili. (/ZMc)

Reflexe na hře fungovala, děti rozebíraly situace a jejich pocity v nich s cílem využít pedagogický potenciál. (/ZM31)

### Tábory Vlaštovky<sup>64</sup>

Ačkoli tento tábor nemá v názvu larp, v herních blocích se jedná o poeticky laděné hraní charakterů postav, které svým jednáním ovlivňují příběh a scénář. Lze tedy hovořit o larpu jako takovém. Organizačně se jedná o tři malé tábory pro rodiče a děti jdoucí za sebou, programem rozdělené podle věku od šesti nebo od dvanácti let. Zapojení najdou i předškolní děti.(/LF3) Tábory se navzájem překrývají a děj příběhu pokračuje skrze ně, takže pro účastníka nabízí až sedmnáctidenní pobyt. (/LF27). Rodiče se programu účastnit nemusí, ale často vypomáhají jako CP<sup>65</sup>. **Program** tábora je rozdělen do bloků a odvíjí se od knihy, která tvoří samotný příběh. (/LFb). Součástí jsou workshopy buď výrobní, nebo zážitkové:

*„Pokud hrdina jezdí na koni, snažím se, abychom jezdili, na knížku, kde se putovalo po moři, jsem i tu plachetnici sehnala (a když jsme sehráli ztroskotání, děti mladšího školního věku naprosto věřily, že jsme fakt ztroskotali.“ (/LF13)*

---

<sup>64</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce: <http://vlastovka.hurecko.cz/>

<sup>65</sup> Cizí postava, viz teoretická část mé práce.

Odpoledne nebo večer je hra samotná. K nárazovým programům patří putování postav i s přespaním v přírodě a večerní čtení knihy k příběhu tábora. (**LF7**)

**Rolová hra** je omezena jídly, poledním klidem a večerem:

*„Myslím, že v jednom případě jsem se (se staršími a zkušenými hráči) pokusila o 24 hodinový larp, ale ani tam to nevyšlo. Potřeba ventilovat zážitky ze hry a především si popovídat s kamarády byla příliš silná.“* (**LF15**)

Může být přítomna u workshopů, které se vztahují na příběh, ale vyžadována je u odpolední herní části tábora. Organizátorka se jí snaží podpořit dostatkem CP a rekvizitami, aby dosáhla co největší uvěřitelnosti. (**LF14**) Podobně jako u dalších respondentů, i zde je zmiňován pozitivní příklad starších hráčů pro mladší:

*„Nejcitlivější skupinou jsou děti ve starším školním věku, které už nejdou do hry tak spontánně a často se stydí i samy před sebou. (...). Ale přítomnost starších nadšených larperů jim dost často pomůže se odvázat. Jinak pro tuhle skupinu platí, moc nekritizovat, moc nenutit, moc od toho nečekat.“* (**LF15**)

Reflexe není přítomna, organizátorka v tomto smyslu zmiňuje pouze dostatek prostoru pro „neformální pokec.“ (**LF31**)

Obecně se organizátorka o **rolové hře dětí** vyjadřuje spíše skepticky:

*„...můžeš po pubertákovi chtít, aby cépko slušně pozdravil a mluvil s ním rámcově "uvnitř hry", ale většinou už se nedá čekat, že bude ještě k tomu inteligentně reagovat na herní informace a dokáže na tom základě dělat inteligentní herní rozhodnutí.“* (**LF1**)

### **Pán Prstenů**<sup>66</sup>

Dětský fantasy tábor Pán prstenů je jedním ze dvou larpových táborů, které nabízí organizátoři pod záštitou komerčního resortu Březová. (**PP5**). Díky tomu

---

<sup>66</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce zde: <http://brezova.istan.cz/3-letni-detsky-tabor-pan-prstenu.html>

mají k dispozici vysoce vybavené zázemí a funkční prostory, laděné do fantasy vesnice, hrad s palisádami, kde lze bojovat, a široké množství atraktivních herních prvků pro volný čas dětí. Tábor je určen pro děti a mladistvé ve věku dvanáct až devatenáct let. (/PP6) Z celkového počtu sto deset hráčů je zhruba šedesát pět dětí školního věku.(/PPI).

**Program** tvoří především volná rolová hra hráčů, reagující na příběhovou linku a herní impulzy organizátorů:

*„Tím, že je to larp typu svět, tak je nejtěžší na organizaci. My něco připravíme s tím, že víme, že se stane něco úplně jiného. Máme nějaké záchytné body, máme připravený program, kdyby nastalo nějaké hluché místo, ale... ale ti hráči mají doopravdy velkou moc. Nikdy nevíme, co se tam semele. Když jsme měli okupaci města, tak se nám vůbec nedoneslo, že tam nějaký odboj je, a pak jsme zjistili, že je tam těch odbojů pět.“ (/PP25)*

Program je rozdělen do bloků, ohraničených neherním jídlem a poledním klidem. Na odreagování zapojují mimo rolovou hru bojové arény, bitvy, nebo využívají prostředí resortu. (/PP8). Většina hráčů hraje přímo v kulisách města. Menší skupina hráčů ztvárňuje postavy skřetů a během rolové hry tráví čas mimo něj specifickou hrou:

*„Vyrábějí tam kopí, opevňují ten tábor, takže mají jiný program, zaměřený ne na jejich charakter, ale na plížení, přepady a tak dále. Zároveň tábora zajišťují nějakou tu hrozbu.“ (/PP11)*

Vzhledem k důležitosti **Rolové hry** je kladen důraz i na předherní cvičení, obzvláště pro nové hráče, kterým pomáhají s vytvořením charakteru a historie jejich postavy, včetně možnosti zvolit z předpřipravené nabídky obohacujících charakterových vlastností, fobií nebo zlovyků (/PP28):

*„Na tvrzi máme vytvořené nějaké krátké situace, třeba svatba, a ty máš zahrát, že máš informaci o těch dvou svatebčanech, že se nemohou vzít... jednoduchá situace, cvičný larp na pět minut. (...) Dostanou nějaké pozitivní a negativní vlastnosti. Typicky – když se soustředí, vystrkuje špičku jazyka. To je v podstatě geniální věc v tom, že oni ze začátku vůbec neví, jak to hrát, ale tohle je jednoduchá věc, spouštěč.“ (/PP17)*

Vypadávání z role organizátoři řeší neherními pauzami na jídlo (/PP20) a také apelem na starší hráče, aby nezkušené v případě chyb navedli na správnou cestu. (/PP17).

**K limitům dětské rolové hry:** „Myslím, že ani menší děti nemají problém zahrát postavu, která je zcela odlišná od nich samých. Problém bych čekal u rolí, které jsou jim docela vzdálené, ale přitom nejsou úplným opakem, takže nestačí jen negovat sebe.“ (/PP18)

O **přínosu rolové hry** a larpu pro dětské hráče má organizátor článek pro rodiče na stránkách akce. Ve zkratce se vyjadřuje takto:

„Schopnost kontrolovat svoje emoce, když jsem zkoušený, pro dospělého když jdu na pohovor, schopnost empatie. (...). Když si vytvářím svoji postavu, musím přemýšlet, jaký jsem vlastně já. Ono je to takový módní, “pojdme si říct, jací sme”. Ono... ono na tom do jisté míry něco je a může jim to pomoci, když to nebudou takhle bagatelizovat. A larp umožňuje, a v tom si myslím, že je jeho síla, že umožňuje vyzkoušet situace, do kterých by se člověk reálně nedostal.“ (/PP21)

### **Klání Klášter**<sup>67</sup>

Původně dětská bitva pro děti z přílehlé vesnice a chatové oblasti, inspirovaná hrou Dračí doupě. Organizátorem je označovaná za larp ve smyslu bitvy měkčenými zbraněmi. Počet dětí se s dalšími ročníky zvyšoval. Mezi organizátory, potažmo bestiář<sup>68</sup>, se dostali hráčů larpu. Minulý ročník i díky tomu proběhl pokus posunout hru směrem k larpu tím, že přidali příběh, propojující celou hru. (/KK7) Akce se odehrává na ostrově na řece Sázavě a je určena pro samotné děti od sedmi let. Rodiče, kteří jsou po celou dobu hry přítomní, se po prostoru volně i bez zapojení do hry pohybují. **Program** hry nabízí příběhovou část, při které si děti na bílé nebo temné straně vybírají povolání a plní úkoly od svého mistra. (/KK28) Zároveň se zapojují do příběhu organizátora a účastní se bitev a střetů s CP nebo mezi sebou. Organizátoři nabízí fungující herní hospodu i doprovodné akce pro účastníci se děti, rodiče a mladší

<sup>67</sup> Základní informace převzaty ze stránek akce: <https://www.klani-klaster.cz/>

<sup>68</sup> Skupina CP, ztvárňující hlavně nepřátele a bestie, se kterými hráči bojují.



sourozence: „...nějaký doprovodný akce, jako lukostřelba, jízda na koních, ohňová show, nějaký věci i pro ty nejmenší, kteří se ani do tý hry nezapojí, jako zatloukání hřebíků a takový hry...“ (/KK3)

Není snahou organizátorů vyžadovat **rolovou hru** u dětí:

„Někdo to uchopí tak, že je to o tom si zaběhat a zamečovat, tak klidně, tak si zaběhá a zamečuje, to je jeho věc, já ho nebudu nutit do toho hrát nějakou roli, co on není.“ (/KK16)

Je vyžadována u organizátorů a bestiáře:

„Byly tam starší děcka, a ti měli tu výhodu, že když chtěli, a dokázali mít interakci s námi jako s bestiářem, tak si ten roleplaying zahráli taky, když chtěli. Ale že by tam bylo něco postavený přímo na roleplayingu, tak to vůbec.“ (/KK14) Hra nenabízí přípravu na rolovou hru, ačkoli hráčům je herní příběh představen formou dramatických scének. (/KK17), Neprobíhá ani reflexe. (/KK31)

Jako velký přínos akce vidí jeden z pomocných organizátorů možnost prvního opatrného seznámení dětí s larpem:

„Já si myslím, že tady ta akce je výborná v tom, že těm dětem (...) dá možnost se s tím poprvé aspoň částečně seznámit, aniž by museli být na akci, která má nějakou hlavní roleplayingovou linku, a někde vedle se třeba dělá vyloženě nějakou menší larp pro děti. Tohle je takovej light larp, kde si to můžou vyzkoušet poprvý a nejsou vázaný pravidlami. A dělá se to jenom pro ně.“ (/KKa)

### **LARP camp**

Jedná se o klasický komerční tábor od cestovní kanceláře pro děti a mládež od dvanácti do sedmnácti let. Odehrává se v rekreačním středisku a spolu s táborem zároveň probíhají i jiné turnusy zcela odlišných táborů. (/CK9)

LARP campu se účastní oproti jiným táborům ve středisku výrazně menší počet hráčů, celkově dvacet pět. Z toho pět až patnáct je školního věku:

„Ted'ka mi osobně říkal (myšleno majitel střediska, pozn. autorky), že mu ten tábor moc nevydělává, vzhledem k počtu lidí, ale že se mu hrozně líbí to mít v portfoliu.

*Takže říká, v katalogu to vypadá dobře, navíc si tě chci udržet kvůli ostatním akcím, tak si to klidně dělej. Pro tu cestovku je to ale okrajová záležitost, a kdyby ten tábor nebyl, tak by jim to vůbec nevadilo.“ (/CKa)*

**Program** samotný navzdory názvu neobsahuje larpovou hru. Zaměřuje se na tahovou strategii na mapě, po které hráči putují a interagují s dějem, který vyplyne z jejich cesty. Další v programu jsou bitvy s měkkými zbraněmi, nácvik šermu a workshopy, zaměřené především na výrobu součástí kostýmu. Na akci jezdí kromě stálých organizátorů také návštěvy, které pomáhají s pomocným programem, případně ztvárňují roli CP. Také pomáhají s přípravou a uskutečněním komorních larpů. (/CK2)

**Rolová hra** není během hlavní herní části s herní mapou přítomna. Hráči mají vytvořené postavy, ale interakce probíhá hlavně formou povídání, jako při hře Dračí doupě (/CK14), a konflikty jsou řešeny nejčastěji hodem kostek. (/CK24).

Součástí tábora jsou komorní larpy, obvykle jeden až dva za tábor, kde se děti mohou setkat s plnohodnotnou rolovou hrou. Organizátoři vybírají volně dostupné komorní larpy, určené pro dospělé hráče (/CK16), a upravují je:

*„Třeba u té Cely je několik způsobů řešení, a my jsme nechali jen dva, ty postavy jsme trochu seškrtnali, zjednodušili. (...) Zároveň jsme před tím dětem, protože to pro ně byla nová věc, pořádně vysvětlili, jak to bude probíhat, aby prostředí bylo co nejvíc bezpečné, aby věděli, že je to jen hra a kdykoli mohou vystoupit. (...) Taky jsme do jednoho komoráku dosadili jednoho dospělého, aby trošku hlídal jejich projevy, aby nebyli... aby nebyli sami. Takže to se snažíme hlídat, tu psychickou bezpečnost.“ (/CK19)*

Vzhledem k náročnosti rolové hry na komorních larpech jsou součástí i předherní aktivity:

*„Vždycky dělají nějaké rozehríváčky, nějaké lehké sžití s postavou, jak by reagovala v běžných situacích. (...). Takové ty věci jako „Kdyby tahleta postava šla po ulici, jak by se asi třeba... jak by pozdravila ostatní, jak by se dívala?“ (/CK17).*

Zároveň u nich funguje i reflexe:

„Z těch postav jsme se vraceli zpátky k nim, jakým způsobem to může ovlivnit jejich další fungování na táboře, jestli si myslí, že by se mohli inspirovat postavou z komoráku do toho svého hlavního příběhu...“ (CK31)

### 3.6 Analýza komparace podle tematických okruhů

Organizační téma	Kláni Klášter	Ztracené město	LARP camp	Fantasy tábor	Pán Prstenů	Tábory Vlaštovky	Zlenice
<b>Počet organizátorů a jejich úlohy</b>	Hlavní organizátor vymýšlí příběh, 7 lidí v hlavním jádru pomáhá s programem. Zkušenější larpoví hráči tvoří bestiář, cca 40 lidí. /KK2	Tři hlavní vedoucí z DDM, má na starosti administrativu a program, další program a dramatické části a hry. /ZM2	Dva až tři. Návštěvy vypomáhají s programem, workshopy nebo komorními larpy. /CK2	20-30 lidí. Hlavní vedoucí, lidé na cechy, hlavní vedoucí, zdravotník, kuchařka, technická produkce... /FF2	Dvanáct lidí. Hlavní organizátor, lidé hrající mistry různé role, vedoucí oddílů, řešící mechaniky, organizátory na bitvy... /PP2	4-8. Snaží se mít velký počet organizátorů na počet hráčů, aby jim dopřála kvalitní a bohatý program. /LF2	Padesát lidí v organizaci (zvlášť technická část, zvlášť příběhová s mistry), plus dvacet pomocné CP. /ZL2
<b>Pedagogické nebo jiné cíle akce</b>	Abstraktní. Nechat je zažít něco výjimečného, dát zkušenost, kterou pak nemusí udělat v životě. /KK22	Ani ne, vyplynulo to samo. /ZM22	Aby si děti z tábora odvezli a něco se naučily. /CK22	Poselství. Tedy ne, co se má člověk naučit, ale jakou myšlenku chceme předat. /FF22	Formou skrytého kurikula. Hráči mají možnosti, systém, a oni si vybírají. Vedení k samostatnosti. /PP22	Udělají praktickou zkušenost, a když na situaci znovu narazí, už tak snadno neuvěří iluzím a život bude autentičtější. /LF22	Zábavnost. Z ní přirozeně plynou další věci: sociální dovednosti, odpovědnost za vlastní činy s přímým důsledkem atd. /ZL 22
<b>Jak se děti mohou o akci dozvědět</b>	Nejdříve pouze pro místní děti chatařů a vesničanů, postupně jezdili jejich známí, rozkřiklo se to, fungují stránky. /KK7	Některé děti jezdily v minulosti na jiné akce Envicentra, někteří náhodní, kteří akci našli na internetových stránkách. /ZM7	Stránky CK. Někdy se stane, že děti ani neví, na co je rodiče přihlásili. /CK7	Dříve rekrutování z larpového kroužku, z dračáku. Teď na doporučení, které je klíčová kategorie. /FF7	Letáky na školách. Někteří rodiče přihlašují děti, protože znají Pána prstenů. Mnoho dětí si vybere tábor na stránkách organizace. /PP7	Nábor přes přátele a přátele přátel, případně sami ozývají lidé se stejným zájmem, kteří se o tom dozvědí. /LF7	Většinou tam jezdí s rodiči nebo s lidmi své sociální skupiny. Nedělá reklamu, má spíše problém s příliš hráči. Informace jsou i na internetu. /ZL7
<b>Účastní se akce děti s předchozí zkušeností s larpy?</b>	Ano, jezdí tam nejvíc úplní nováčci, ale bestiář, rekrutovaný často z řad hráčů larpů tam vozí vlastní děti. /KK29	Ne /ZM29	Ne, nebo je to něco velmi okrajového, anime fantasy cony atd. /CK29	Ano také, skrze starší sourozence, nebo známé, někde byli sami a proto si zvolili tábor. /FF29	Není jich moc, když už člověk někam jinam jezdí, na tábor se mu už nechce. Někdy hrál larp rodič. /PP29	Ojedinele /LF29	Téměř všechny, ale jsou tam i prvohráči. /ZL29

Tabulka 2 - Organizační téma

OBSAH TÁBORA	Kláni Klášter	Ztracené město	LARP camp	Fantasy tábor	Pán Prstenů	Tábory Vlaštovky	Zlenice
<b>Nároky na kostýmy a vybavení</b>	Varkoče a zbraně pro všechny děti na místě / <b>KK35</b>	Ne, děti byly v civilu, kostým dostal pouze jejich avatar, děti si jej vyráběly sami. / <b>ZM35</b>	Kostýmy si děti vyrábí na táboře, kdo jezdil každý rok má kompletní sadu. Jinak půjčují, nebo si dovezou vlastní. / <b>CK35</b>	Vlastní základní kostýmy a zbraně, případně si je půjčí, i se to nabízí. Něco si vyrobí na táboře. / <b>FF35</b>	Snaha přimět hráče k výrobě během roku, k dispozici návody, nebo půjčování ze skladu. Majitele tábora podporuje finančně. / <b>PP35</b>	Kostýmy vlastní a funkční, vybavení uvěřitelné. / <b>LF35</b>	Kostýmy si vyrábí sami podle role. Dobrý kostým je v dobré hře odměňován. / <b>ZL35</b>
<b>Program a představení tábora</b>	Boj měkčenými zbraněmi, jednoduché úkoly ve stylu Drd, k dispozici je doprovodný program pro ně i rodiče. / <b>KK3</b>	Výroba loutek avatarů, prožívání jejich příběhu, práce v laboratoři, výlety a bojové hry na celotáborovou akci, lokálně hra v roli, někdy skrze avatara. / <b>ZM3</b>	Program rozdělený na tahovou část na mapě, workshopy, komorní larp, boj měkčenými zbraněmi. / <b>CK3</b>	Volné hraní, charaktery hráčů provázané navzájem. Cechy vlastní program a aktivity. Občas volný den, občas jiné aktivity. / <b>FF3</b>	Volné hraní se záchytným programem pro hluchá místa, ale hru tvoří hráči. Organizátoři zastávají role CP, mistrů, vedou oddíly. Mimo rolou hru několik bitev. / <b>PP3</b>	Tábor rodinný a přátelský. Rolová hra v blocích, činnosti jako šerm, lukostřelba, jízda na koni. Průběžně přespávání v přírodě. / <b>LF3</b>	Volná hra, hlavní příběhová linka plus questy mistrů, jako doplnění programu turnaje, arény, divadlo k proběhlé hře, koncert fantasy kapely, taneční aréna, ohňová show... / <b>ZL3</b>
<b>Harmonogram tábora</b>	Nechává se na rodičích. / <b>KK8</b>	Budíček, snídaně, dopolední blok do oběda, polední klid, odpolední blok, večere, poté buď volný program, nebo organizovaný, například u ohně. / <b>ZM8</b>	Klasický táborový. Jídlo pětkrát denně, program v blocích odpoledne, dopoledne, večer. / <b>CK8</b>	Neherní jídla a program v blocích. Zvonení zahajuje hru. Někdy mohou být jídla herní, je-li to dané vývojem. Večery jsou na volnou hru. Občas volný den. / <b>FF8</b>	Snídaně, larpová hra v blocích mezi jídly, večerní program obvykle bez larpu. Arény, larpové vybíjené, bokem bitvy. Občas volný den. / <b>PP8</b>	Ráno dobrovolná šermířská rozcvička a šerm, blokovaný program dopoledne workshopy, odpoledne akční část a hra samotná. Večere, pak zpívání nebo čtení u ohně, čas ticha. / <b>LF8</b>	Ráno v sedm osm výstřel z děla, snídaně, hra. Večer turnaje. Hraje se nonstop, ale nemusí se, nehrající nejdou zabít a nesmí vstupovat do scén. / <b>ZL8</b>
<b>Příběh</b>	Fantasy tématika s magií a nebezpečnými příšerami jako striga a vlkodlak, kteří ohrožovali zem. Ztracená dcera a pátrání po ní, útoky loupežníků... / <b>KK11</b>	Postapo s enviro tematikou hrozičího sucha. Expedice z Města má být uvedena do umělého spánku, což se nezdaří. Průchody portálem do budoucnosti suché Země. / <b>ZM11</b>	Každý rok jiný vlastní svět, lehké fantasy. Interaktivní mapa, po které hráči chodí určitý počet políček. Kde skončí, tam buď formou kostek, povídání nebo hraní v roli odehrají událost. Mohou a nemusí chodit dohromady. / <b>CK11</b>	Každý rok jiný příběh a obměňovaný org. tým. Hráči sdružení do cechů. Minule téma války ve fantasy světě s drobnou magií. Každý cech vlastní linku, pro většinu celotáborovka. / <b>FF11</b>	Klasický svět. Ve světě středozemě je fiktivní město, kde žijí elfové, lidé, hobiti a trpaslíci. Málo magie. Bokem od nich je skupina skřetů, zaměřených spíš na akčnější hru, výrobu zbraní, táboření, případy. Jednotlivé ročníky na sebe navazují. / <b>PP11</b>	Vždy je inspirace nějakou knihou, která se během tábora čte, hráči mohou příběh měnit. Navázané workshopy, aktivity, tvorba kostýmů. Snaha zachytit atmosféru knihy a co největší realističnost. / <b>LF11</b>	Minulý rok tři linie. Politická, náboženská a jedna čistě hráčská, na kterou svět reagoval. Dětská linie šla kolem hledání dračího vejce, jejich vlastní iniciativa. / <b>ZL11</b>
<b>Tvorba postav</b>	Vyberou si povolání, u mistrů skládají zkoušky na přijetí, když se nepovede, nepřijme je do učení a hráči zkusí jiné. / <b>KK28</b>	Avataři - našli loutky, namalovali je, vytvořili oděv, vymysleli příběh. / <b>ZM28</b>	Založení obyčejných sedláků, profilace podle událostí z putování na mapě. Na chování hráčů reaguje šeptanda NPC. / <b>CK28</b>	Dříve sami, teď řeší preference, určí si charakter, co by si přáli, a postavy jsou jim vytvořeny a navzájem provázány. / <b>FF28</b>	Sami si píšou postavu, mohou požádat o radu, tipy a co je vhodné do začátku. Dokument Stezka duší, kdy mohou mít přiděleny charakterové zvláštnosti, fobie, úchylky. / <b>PP28</b>	Hráči si volí charakter postavy podle knihy, která je ústředním tématem. Naposledy hráli hráči hlavní postavu Pána prstenů a charakter jim odpovídaly. / <b>LF28</b>	Prvohráči nejčastěji přijdou se skupinou, která je navede, co hrát. Je možnost poslat postavu, kterou organizátoři vpraví do hry. Ostatní mají postavy z minulých ročníků. / <b>ZL28</b>

<b>Bodování a hodnocení aktivit, systém vylepšující postavy, levely atd.</b>	Růst postav a jejich síly, mistr povolání u zkoušek rozhoduje, jak a co hodnotí. / <b>KK24</b>	Večerní vyprávění příběhů z událostí daného dne coby shrnutí vývoje děje. Na jeho základě se posunul příběh dalšího dne. / <b>ZM24</b>	Celotáborovka – získávání peněz, vybavení, levelů. Bez bodové škály. Levely otevírají schopnosti, možnost něco používat, projít dál, plusy mínusy u kostek, počet životů. / <b>CK24</b>	Každý cech trochu vlastní nastavení. Loni krystalová magie, získáním krystalů se odemykají dovednosti. Dal se získat z poraženého NPC nepřítele, z příběhu, za odměnu. / <b>FF24</b>	Mistrovský systém ke stromu dovedností, učí se za úkoly, nacvičování schopností. Postupují vážností své postavy, mocí plynoucí z peněz atd. / <b>PP24</b>	Odměnou je prožití příběhu, možnost změnit konec. Bodovací systém se týká jen služeb a dodržování pravidel, měnou jsou leštěné dvacetikoruny. / <b>LF24</b>	Mistrovský systém. Mají na starosti kostýmy, dávají questy a zkoušky. / <b>ZL24</b>
<b>Boj, pravidla boje</b>	Zásahové plochy, životy, hraní zranění podle brnění a místa, kam dostal ránu. / <b>KK23</b>	Boj v rámci krátkých aktivit, životy, zásahové plochy. / <b>ZM23</b>	FAS, zásahové plochy, různé zbraně dávají různá zranění. Brždění úderů. / <b>CK23</b>	Schvalování zbraní, zásahové plochy. Většinou to bývá, že co se trefí, to je zasaženo, kromě zakázaných míst. / <b>FF23</b>	Dlouhé nápřahy, nenabíhat štíty, nechytat zbraně. Životový systém. / <b>PP23</b>	Některé bojové situace řešeny pouze míčky, jinak pravidla a jejich dohled obstarávají dospělí. / <b>LF23</b>	Zásah tam, kam byl proveden, trup těžký, ostatní lehké, nezášahové plochy. Zranění upravují odolnosti postavy. / <b>ZL23</b>
<b>Aktivita, činnost s největším úspěchem</b>	Čím „horší“ tím lepší. Loupení zbraní, okrádání o herní peníze. Hra se živou a mrtvou vodou, kdy v obráceném podání vznikaly z bestiáře zombie. / <b>KK13</b>	Denní tajné úkoly vztahující se na ostatní, které museli plnit tak, aby to ostatní nezjistili, zapojení starších coby herních CP. / <b>ZM13</b>	Drobné bojové, šermovací hry. / <b>CK13</b>	Děti nejdou po hlubokém zážitku. Dobrodružné bojovky, výpravy. V příběhu hrdinství, žádné dlouhé kecání a praktický, akční věci. Lanové aktivity, prolézačky, bushcraft. / <b>FF13</b>	Larpová vybíjená mimo roli, tzn. vracecí vybíjená se zbraněmi na jeden život. Dále přešlap města hráči z jiného tábora a následná okupace. / <b>PP13</b>	Děti mladšího školního věku spíše symbolické aktivity a hry, například znázornění bloudění nepřírozenou tmou formou poznávání lidí po hmatu. / <b>LF13</b>	Turnaje, opičí dráha. Baví je boj, ale ne s možností přijít o postavu, spíše u zkoušek mistrů, v kontrolovaném režimu. / <b>ZL13</b>

Tabulka 3 - Obsah tábora

ROLOVÁ HRA	Kláni Klášter	Ztracené město	LARP camp	Fantasy tábor	Pán Prstenů	Tábory Vlastovky	Zlenice
<b>Hra v roli na akci</b>	Na bázi nevyžadované dobrovolnosti. Hra v roli může být formou přímé řeči u plnění úkolů. Organizátoři a bestiář hrají v roli a motivují k tomu starší děti. /KK14	Nejvíce podobné hře v roli je sehrávání příběhů loutek, každý večer krátké dramatické hry na téma, co se událo ten den. Do role se moc nedostali, až trochu ke konci tábora. /ZM14	Po příchodu na konkrétní políčko kombinace hodů kostek a DrD naživo s přímou řečí. U komorních larpů aktivní a plnohodnotná rolová hra. /CK14	Klasické volné hraní předpřipravené o charakteru. Buduje se příběh postavy. Jídla a polední klid jsou obvykle neherní, herní část se odděluje zvoněním. /FF14	Volné hraní jejich vlastní postavy. Jídla neherní, odděluje se zvoněním na zvonec. Diplomatická hra, hráči například tvoří městskou radu. /PP14	Pokud děti hrají po boku starších, je vyžadovaná, hlavní je snaha jim ji ukázat a aby nekazily atmosféru. U mladších dětí možnost zažít i důležitou postavu pro pozitivní přínos. /LF14	Jedná se o velký svět, není tam příliš hluboký prožitek. Každý se ponoří, jak chce hluboko podle hry jeho okolí. Velikost světa má co do hloubky prožitku samočisticí efekt, segreguje se a drobí samovolně. /ZL14
<b>Nároky na hru v roli</b>	Dobrovolné /KK16	Ne, viz /ZM14 /ZM16	U komorních larpů plynou nároky z předepsané role. /CK16	Nesmí rušit, vést neherní řeči, držet se herní linie. Doufáme, že se ti mladší chytí starších a funguje to. /FF16	Vysvětlíme, jak má larp probíhat, nejčastější chyby, například po smrti postavy založení postavy příbuzného, který samy být vraždu mstí. /PP16	Skepticismus k rolové hře dětí. Nevyžadovat ji, obstarat dobré kulisy, rekvizity a CP, ukázat vzor. Pak mohou sami být autentičtí. /LF16	Formou znalostí pravidel, tu musí aktivně hrající děti prokázat. Za hru děti odpovídá rodič nebo pověřená osoba. Děti občas vyskakují z role, skupina je ale táhne. /ZL16
<b>Příprava na hru v roli</b>	Sehrávání scének, herecký výkon bestiáře a CP. /KK17	Seznamování se světem, ale přímo na hru v roli ne. /ZM17	Před komorními larp. Rozehřívačky, sžít s postavou, její reakce v situacích. /CK17	Děláme workshop, nějaká příprava na hru, ale ne na hraní role, vysvětlování očekávání. /FF17	Rozdělení podle zkušeností. Nováčci zakládají postavy, zkusí si krátké herní situace, cvičný larp na pět minut. Tvorba charakteru formou stezky duší, volí si vlastnosti, fobie, úchylky atd. Starší hráči podporují mladé. /PP17	Nacvičování kazí zážitek pro hráče. Jen briefing, jak se mají v roli chovat, držet se realí. Cesta symbolismu a navození zážitku, i když není tak reálný. Ale vedoucí s hereckou zkušeností se o něj snaží. /LF17	Ne, na začátku je workshop, který mají na starosti mistři, a vyzkouší děti. /ZL17
<b>Reflexe, katarze</b>	Ptáme se, co se jim líbilo, nelíbilo. Většinou to řeknou sami, a často hned. /KK31	Každý den se převyprávěly, události, jak se cítili, aby si uvědomili přínosy situací. /ZM31	Po komorních larpech. Děti mají potřebu sdílet zážitky. Ptání se, jak může tento zážitek ovlivnit jejich dění na táboře, jestli se mohou inspirovat postavou z komorního laru do hlavního příběhu. /CK31	Na konci po hře u ohně, procházení jednotlivých dnů a přemýšlení a povídání, co kdo prožil. Občas píšou lidé po hře povídky. /FF31	Průběžné ptání po výrazných událostech hry, dále na oddílových sezeních. Na konci tábora existuje "o hře po hře", posezení na tvrzi, prostor pro vyjádření, co se líbilo, nelíbilo, co by změnili. /PP31	Nic řízeného a cíleného. Jen dostatek prostoru na neformální pokec. /LF31	Sobota funguje jako samovolné vyproštění, arény, koncert, přechod z fantasy do realnosti. Jinak vše ponecháno na rodičích, hra takové velikosti jednotlivý dohled neumožňuje. /ZL31

<b>Vypadávání z role, důvody, mechaniky</b>	Hra v roli není vyžadována / <b>KK15</b>	Děti nehrály dlouhodobě v roli a toto hraní bylo čistě dobrovolné. Když nechtěli hrát, projevovali se to spíše frustrací a apatií, ale obvykle byli zpět vtaženi do hry. / <b>ZM15</b>	Když se celý den dělaly jiné aktivity, těžko naskočili do rollové hry. Dlouhá prodleva při vyhodnocování mapy. V reakci na to se jim buď víc věnovali, nebo přidali nějaké události, aby zvýšili podněty. / <b>CK15</b>	Záleží, jak hrají ti okolo. Když hrají všichni, hrají taky. Nejde říct, jestli to vydrží hodinu dvě, je to individuální. / <b>FF15</b>	Neherní přestávky pomáhají udržet hraní roli v herních částech na lepší úrovni, protože se děti vypovídají bokem. Když mají vzor, je i desetileté dítě schopné zahrát skvělou postavu. Začátečnickům doporučuji hrát sami sebe s nějakými výraznými odlišnostmi. / <b>PP15</b>	Děti staršího školního věku někdy kazí hru rádoby pubertálními projevy. Nejvíce jim pomáhá nadšení a přítomnost starších larperů. Silným důvodem je potřeba ventilovat zážitky, takže večer se už nehraje. / <b>LF15</b>	Za každé dítě a jeho hru zodpovídá rodič nebo pověřená osoba. Děti občas vyskakují z role, skupina je ale táhne. / <b>ZL15</b>
<b>Konkrétní vypjatá, nebezpečná situace v roli, příliš hluboká imerze, bleed</b>	Ne v roli. / <b>KK19</b>	Ne / <b>ZM19</b>	Spíše v rámci komorních larpů, kde se hlouběji ponořili. Konkrétně jedné dívce nesedla postava, měla možnost ze hry vystoupit, probrat, upravit postavu. / <b>CK19</b>	Problém byl s fóbiemi, například ze tmy, a panickými atakami. U jedné dívky zatajili rodiče, že má psychologické problémy a museli si pro ni přijet rodiče. / <b>FF19</b>	Snažíme se tomu předcházet, přesně si nevybavuji žádnou. / <b>PP19</b>	V roli nebyli. Mimo roli přílišný zápal v bojové situaci. / <b>LF19</b>	Na hře se večer vyskytují silné scény, temné rituály s obětováním, znásilnění. Spíš starším hráčům vadí přítomnost dětí a mají problém scénu zahrát. Za dítě zodpovídá rodič. / <b>ZL19</b>
<b>Opatření, které mají příliš silné či nebezpečné situace v roli zabránit</b>	Nebylo třeba z podstaty nároků na rollovou hru.	Nebylo třeba z podstaty nároků na rollovou hru.	Komorní larpy jsou upravovány pro dětské herce. V jednom případě byl do hry dosazen dospělý hráč. Pomáhá oddělit časové úseky různých aktivit. / <b>CK20</b>	U mladších se snaží vyhybat drsným věcem. V mladším věku ze hry umí dobře vystoupit. A mezi organizátory je na takové případy psycholožka. / <b>FF20</b>	Tzv. institut herních dětí, spektrum lidí, kteří mohou takové věci zachytit. Herní linky jsou vázány na CP, který to také může zachytit. Pomáhají neherní pauzy na jídlo, kde se vypovídají. / <b>PP20</b>	Nepřehánět to tak daleko, aby dítě nezvládlo vlastní strach, hranice je pokaždé jiná. / <b>LF20</b>	Je-li přítomen rodič, tak to funguje. Večer odchází při silných scénách sami spát. / <b>ZL20</b>
<b>Herní mechaniky na zastavení hry, zjemnění situace atd.</b>	Nebylo třeba z podstaty nároků na rollovou hru.	Ne. / <b>ZM32</b>	V hlavní lince mají možnost se bavit neherně, tam to není třeba. V komorních larpech Rudá stop. / <b>CK32</b>	Rudá stop a určená věta, která ovlivní sílu hry nahoru nebo dolů. Například „To je všechno, co dokážeš?“ / <b>FF32</b>	Rudá stop, růžový chameleon ve větě zmírňuje násilí, znamená zkusit situaci zahrát jinak. / <b>PP32</b>	Nejsou potřeba. / <b>LF32</b>	Ne, Rudou stop jen principiálně. Když je hra za čarou, zcela neherně se řeckne dost. / <b>ZL32</b>
<b>Silná hra v roli</b>	Ne z podstaty přítomné rollové hry u dětí.	Na konci tábora rozbití portálu, který představovalo zrcadlo, a hráči jej mohli reálně rozbit (za pomoci ochranných pomůcek). Symbolický konec celé hry. / <b>ZM30</b>	Ve hře působil vymyšlený kult, část dětí ho podporovala, část byla proti. Emoce vyeskalovaly, když se kult pokusil převzít moc a jeho podporovatelé prohlédli. / <b>CK30</b>	Občas někdo mladší překvapí, například chlapec hrající trpaslíka, když mu bylo dvanáct let. Na něco konkrétního si nevzpomíná. / <b>FF30</b>	Okupace města hráči z tábora, který probíhal současně. Zahráli na nějakou dobu okupační armádu, dobyli město, rabovali. Proběhla poprava kapitána strážní, který odmítl kapitulovat. / <b>PP30</b>	Hráči byli dohodnuti s CP, že se je pokusí verbálně rozleptávat na základech jejich slabosti během nočního pochodu. Navzájem se podporovali. Nejmladšímu 14 let. / <b>LF30</b>	Skupina spolužáků z Montessori školy, která vytvořila zlodějský gang, ovládající předměstí. / <b>ZL30</b>

<p><b>Smrt postavy</b></p>	<p>Padne a čeká na oživení, nebo jde na hřbitov a čeká ve stínu. Pokud čeká nechce, bere další postavu a začíná od začátku. Možnost vzít chvíli roli v bestiářích. /<b>KK36</b></p>	<p>Hrozila u scény, kdy dětem reálně docházela voda a měnili ji za životy. Ale nenastala. /<b>ZM36</b></p>	<p>U hlavní linky může dojít ke smrti, ale je snaha je odradit například návodnými otázkami, připravují je na tu možnost, aby věděli, do čeho jdou. /<b>CK36</b></p>	<p>Do postav se investuje mnoho času a energie, o smrti rozhoduje hráč. Upadá do agónie, pokud není doražen. Pak je tlak na ukončení. Ale hráči se o postavy tolik nebojí. /<b>FF36</b></p>	<p>Mechanismus agónie, stačí jakékoliv léčení k oživení. Po úplné smrti kontaktují organizátora. Dostane případně krátkodobou roli CP, založí novou postavu. Od určité části hry dostávají kompenzační bonus. /<b>PP36</b></p>	<p>Bez možnosti umřít, chybí adrenalin. Snaha smrt omezit. Postavy rozděleny na důležité a spotřební, každý hráč má hrdinu, kterého provede příběhem, v bitvách mu umře spotřební. /<b>LF36</b></p>	<p>Tri až čtyři možnosti zcela umřít. Pak odchod do podsvětí, hod kostkou a zjištění, kdy a za jakou činnost se hráč vrátí zpět do stejné postavy. /<b>ZL36</b></p>
----------------------------	---	--	--	---	--	---	---

Tabulka 4 - Rolová hra



Osoba organizátora	Klání Klášter	Ztracené město	LARP camp	Fantasy tábor	Pán Prstenů	Tábory Vlaštovky	Zlenice
<b>Jak organizátor vnímá larp</b>	Hrát roli jako herec, přemýšlet, co postava říká a proč, uchopit a zahrát příběh. /KK12	Divadlo bez diváků s definovanými rolemi, herci mají možnost se na příběhu podílet, ale pouze v rámci naznačeného scénáře. /ZM12	Volnočasová aktivita, únik z reality, rozvoj tvořivých dovedností, skvělá komunita. /CK12	Možnost zahrát si, co normálně není. Hra v roli bez scénáře, člověk má pocit, že tomu velí a může s tím pracovat. /FF12	Způsob, metoda jak přistupovat k problému, jak ho řešit. Zároveň jde využít ve školství, předat jím příběh. /PP12	Důležitý je příběh, prožít si věci, kterými člověk je, ale ne to, co není. Prožít, co není možné v reálném životě. /LF12	Název, který znamená ledacos, ale bez dovětku nic. Příběh, svět, stejný nebo jiný od reálného, divadelní inscenace bez diváků. /ZL12
<b>Zkušenosti s larpem</b>	Organizátor ne. Je tam mnoho dalších organizátorů, kteří běžně jezdí na larp. /KK10	Kdysi dávno bitvy - dřevárny /ZM10	Dřevárník, organizace tábora, dramatické larp. /CK10	Patnáct let pravidelně. /FF10	Od patnácti let, různé druhy larpů a bitev, organizace tábora a další akce. /PP10	Šestnáct let, ale osobní hráčská zkušenost je velmi malá. /LF10	Od šestnácti let, tedy dvacet sedm let celkem /LF10
<b>Pedagog. vzdělání organizátora nebo org. týmu</b>	Ne, ale mezi bestiářem ano. /KK26	Ano. /ZM26	Ano, hlavní vedoucí vystudovanou Rekreeologii /CK26	Ano /FF26	Ano, hlavní vedoucí /PP26.	Ne /LF26	V org. týmu dost pedagogů, čtyři psychologičky a psychiatricka. Pokud je potřeba, krizové věci řeší. /ZL26
<b>Vnímají u dětí konkrétní rozvoj dovedností nebo schopností díky hře v roli?</b>	Mohli zažít něco, co nezažijí jinde. Udělat zkušenost, kterou pak nemusí udělat v životě. /KK21	Myšlenkové poselství, že v každém člověku je hrdina, téma ochrany přírody a hrozba globálního sucha. /ZM21	U komoráků spíš ne. Celkově nedokáže říct. /CK21	Empatie, komunikační dovednosti. Musí komunikovat s dospělými lidmi na určité úrovni. Naučení se spolupráce. Osobnostní růst vedle zkušených hráčů. /FF21	Schopnost kontrolovat emoce ve stresových situacích, rozumět jim. Schopnost empatie. Vyzkoušení situací, které člověk reálně nezažije. /PP21	Zkušenost, která někam posune, osobní katarze, získají zážitek, který v nich zůstane. Stejně silně ale mohou být i negativní účinky. /LF21	Reálné prožitky v alternativní realitě, která na ně reaguje. Prožitek. I outsideři jsou tu v něčem dobří, něco mohou dokázat. /ZL21
<b>Přivedla děti účast na dané akci k dalším larpům?</b>	Není známo, jsou tam ale děti, které už na larp. jezdily předtím s rodiči a ty ano /KK34	Ne. /ZM34	Po letech se podařilo některé přimět, aby přijeli i na bitvu, na kterou jezdí skupina organizátora. /CK34	Děti čtrnáct až patnáct let jezdí s organizátory ze svých měst na akce, pražští hráči téhož věku jezdí na místní akce sami. /FF34	Organizátoři tábora zvou hráče, aby s nimi jezdili, ale není jich mnoho. Teprve část hráčů jim dorůstá do vhodného věku. /PP34	Někteří jezdí, ale jen s rodiči. /LF34	Děti jezdí nejčastěji pět, šest let, pak vyrostou a jedou sami jinam. Na Zlenicích odrostly čtyři pět generací dalších hráčů. /ZL34
<b>Jak dlouho organizátor akci připravuje</b>	Průběžně celý rok, neaktivněji od jara. /KK25	Tábor vznikl na poslední chvíli. Každý večer hry vedoucí probrali vývoj a program na další den upravili. /ZM25	V listopadu termín a stručný popis, reálná příprava od dubna května, dokončování o prázdninách. /CK25	Na podzim základ. K Vánocům informace, setting. Příběhový tým se schází častěji, postavy se řeší od jara. /FF25	Permanentně, už během tábora se přemýšlí nad pokračováním. Na podzim větší porada, mezidobí vyplňujeme povídkami. /PP25	Nábor přes přátele a přátele přátel, případně sami kontaktují lidi se stejným zájmem, kteří se o tom dozvědí. /LF7	Od března. /ZL25

<b>Zůstávají děti v kontaktu i po skončení akce? Jakým způsobem?</b>	Mnoho z dětí se zná z civilu, takže ano v tomto směru. /KK33	Ano, někteří se schází na dalších víkendovkách Envicentra. /ZM33	Mají skupinu na FB, společně byli například na Laser Game, občas se potkávají během roku. /CK33	Asi ne. Mladí z Jablonce se schází na kroužek DrD. Z něho se dostali i na ten tábor. /FF33	Jeden dva velké srazy do roka. Někteří se sami schází, hrají DrD atd., někteří se snaží se založit larpovou skupinu. /PP33	Velká část účastníků jsou rodina a přátelé, takže se vidají v běžném životě. /LF33	Moc ne, pokud to nejsou lidé ze stejné sociální skupiny nebo spolužáci. /ZL33
<b>Tvrzení: Děti dokáží uvěřitelně zahrát jen postavu či situaci, která jim je blízká, kterou sami prožili.</b>	Organizátor na základě dlouhodobé zkušenosti z DrD tvrdí, že každý zahraje jen sám sebe, pokud není herec, takže je dobré tu postavu podle toho vybírat. /KK18	Nezjištěno	Děti školního věku nemají problém zahrát postavu, která je zcela odlišná od nich samých. Problém očekává u rolí, které nejsou pouze opakem, ale jsou jim vzdálené. /CK18	Ne úplně. Uvěřitelně uhrají stejný charakter, nebo extrémní opak. Vůbec extrémní, dobro a zlo. Problém mají v šedé zóně. /FF18	Ani menší děti nemají problém zahrát postavu, která je zcela odlišná od nich samých. Problém je se rolemi, které jsou vzdálené, ale ne zcela opačné, tam kde nestačí jen negovat sebe. /PP18	Puberták může v roli pozdravit, ne dělat inteligentní reakce a rozhodnutí na herní informace. Jsou výjimky, ale konzistentní originální postava nedopadá dobře, selhává psychologická logika, přehrává se. Roli hraje i zkušenost. /LF18	Je to o poznání toho, co hrát, bez znalostí a předlohy to nejde u dětí ani u dospělých. Děti v tomto vyžadují méně informací, než dospělí, jdou více po emoci než logice. /ZL18

Tabulka 5 - Osoba organizátora

### 3.7 Shrnutí

Larp s úplnou hrou v roli může být výborným prostředkem výchovy pro děti školního věku. Nejlépe využitelným se podle zjištěných výsledků ukázal model klasického tábora. Časově ohraničené bloky s rolí hrou usnadnily dětem udržet se v roli. Zároveň dle výzkumu umožnily pravidelnou ventilaci emocí a zážitků v mimoherní době, stejně jako sledování a řešení případných problémů – tedy větší organizátorův/pedagogův dohled nad situací. Přínosy v oblasti výchovy, které uvádějí respondenti této skupiny u dětí, se shodují s výzkumem u dospělých, zmiňovaným v teoretické části mé práce. Dotazovaní konkrétně uvedli rozvoj komunikačních dovedností, lepší kontrolu emocí ve stresových situacích, zvyšování sebevědomí, osobnostní rozvoj a zlepšení sociálních dovedností ve skupině.

Z výstupů vyplývá, že věková hranice larpu jako volnočasové aktivity, která vyžaduje po dítěti plnou samostatnou rolí hrou, je nejčastěji dvanáct let. Tuto hranici většina organizátorů samovolně označila za věk, po kterém jsou děti schopné kvalitnějšího a uvěřitelnějšího rolí hraní. Zjistila jsem, že téměř všichni dotazovaní

se shodují v názoru, že děti při hraní v roli posouvá a táhne příklad staršího a skupiny. Pak jsou schopny kvalitnější hry za postavu i děti o něco mladší. Dále jsem zjistila, že při výběru role, vhodné pro děti, respondenti doporučují volit charakter co nejpodobnější dětem samotným nebo jeho přesný opak.

Jako problém se podle výstupů ukázala široká a nejednoznačná nabídka larpových her veřejnosti. Pokud není dítě (nebo jeho rodič) členem larpové komunity, může pro něj být část současné nabídky obtížně vyhledatelná nebo dostupná. Z výpovědí organizátorů ohledně způsobu, jak se mohou děti o jejich akci dozvědět, lze vyvodit, že aktivní hledání nových hráčů je spíše výjimkou. Zároveň jsem zjistila problém nejednoznačnosti obsahu akcí, označující se za larp. Larpové kroužky, tábory nebo akce nezaručují skutečnou přítomnost rolové hry. Výše jmenované přínosy larpu pro výchovu proto nemají obecnou platnost. Tento fakt umocňuje zjištění absence reflexe u dotazovaných larpů pro děti. Většina organizátorů dle výzkumu nabízí převážně různou podobu katarze. Pedagogický potenciál larpů pro děti nebyl ve zkoumaném vzorku současné nabídky zcela využit, což ale vychází z podstaty larpu samotného – jejich cílem je většinou zábava hrajících. Vybraní respondenti předpokládají, že případné pedagogické cíle a přínosy vyplynou samovolně na základě jimi připraveného programu. To se, jak věřím, ve většině případů i děje.

## 4 Závěr

Larp je volnočasová aktivita, oblíbená mezi hráči celého světa. I pro dětské hráče může mít mnoho přínosů a prostoru k jejich rozvoji. Při tvorbě této bakalářské práce jsem však opakovaně narazila na problém neexistence jednotné larpové teorie, která by jasně definovala hranice toho, co je a není možné larpem nazývat. Za slovem larp se tak může schovávat široká škála aktivit, jak ostatně ukázalo srovnání jednotlivých druhů larpových her, které bylo cílem mé práce. Může jít o kvalitní rolou hru, o výrobu kostýmů, až po běžné bojové nebo etapové hry s měkčenými zbraněmi. Velká část zdrojů k dostupné larpové teorii navíc pochází ze skandinávských zemí, a je k dispozici pouze v angličtině.

Velice mě překvapila pestrost a rozsah larpů, které jsou pro děti k dispozici. Výzkumný vzorek, který přináším ve své práci, je pouze malým náhledem do plné nabídky. K výzkumu jsem přistupovala s velmi neurčitou představou o rolové hře dětí a jejich možnostech. Měla jsem tendenci děti spíše podceňovat. V první řadě jsem podcenila věkovou hranici, od které malé děti jsou za vhodných podmínek schopné kvalitního rolové hraní postav, a také jejich schopnost se od hry odpoutat a zamezit negativnímu dopadu silné hry v roli. Rozhovory s jednotlivými respondenty byly pro mne velice přínosné a umožnily mi získat nové kontakty k případné budoucí spolupráci. I když se jednotlivé využití larpové hry u různých her odlišuje, každý rozhovor mi přinesl nějaké nové zjištění, jiný pohled na larp pro děti nebo program volnočasových aktivit obecně.

Zaujala mě také možnost využít komorních larpů pro dětské hráče, protože tento design umožňuje (kromě edularpů) asi nejlépe předat hrou konkrétní myšlenku a poté s ní po hře vhodně pracovat. Takto zpracovaný larp by mohl najít své místo například v dramatické výchově a stát se plnohodnotnou pedagogicky organizovanou aktivitou.

## 5 Seznam tabulek

Tabulka 1 – Základní informace o larpech vybraných respondentů.....	53
Tabulka 2 - Organizační téma.....	67
Tabulka 3 - Obsah tábora.....	69
Tabulka 4 - Rolová hra.....	72
Tabulka 5 - Osoba organizátora.....	74

## 6 Seznam literatury

APPLOVÁ, Eliška, 2016. *Rada zvířat - edukativní LARP pro žáky 2. stupně základní školy*. Závěrečná práce. Pardubice: Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta.

BAŠTA, Jaroslav, 2008, Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: *Odras tváře českého larpu*. 21-26. Brno: vlastním nákladem.

GYÜRE, Radek, 2016. *Fenomén Larp jako nekonvenční pojetí alternativního divadla*. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta.

FINK, Eugen, 1993. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel. ISBN 80-202-0410-5.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav, PÁVKOVÁ, Jiřina, 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. 2. aktualizované vydání. Praha: Portál.

HOFBAUER, Břetislav, 2004. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.

HOLANDOVÁ, Kateřina, 2009. Časové variace LARPU. In: *Odras tváře českého larpu*. 25-28. Praha: Prague by Night. ISBN 978-80-254-4564-8

JEVICKÁ, Jana, 2010. Larp a neformální vzdělávání, aneb mohu se v larpu něco naučit? In: *Rozlety, sborník larpové konference Odras 2010*, 20-23. Brno: vlastním nákladem.

KAPLÁNEK, Michal, 2012. *Čas volnosti - čas výchovy: pedagogické úvahy o volném čase*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 9788026204503

KAPLÁNEK, Michal, 2017 *Volný čas a jeho význam ve výchově*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1250-8

KELLER, Jan, 1995. *Úvod do sociologie*. 3. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON). ISBN 978-80-7419-102-2.

KETTULA, Kirsi & BERGHÄLL, Sami, 2013. Drama-based role-play: A tool to supplement work-based learning in higher education. In: *The Journal of Workplace Learning*. 25. Bingley: Emerald Group Publishing Ltd. JWL-04-2012-0036.

KRAUS, Blahoslav, 2006. *Středoškolská mládež a její svět na přelomu století*. Brno: Paido. ISBN 80-7315-125-1.

LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ Dana, 1998. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada. ISBN 80-716-9195-x.

- KUNDRÁT, Josef, 2013. *Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje*. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci: Filozofická fakulta
- LUKAČOVIČOVÁ, Lucie, 2009. Role a jejich vrstvy. In: *Odras tváře českého larpu*. 93-94. Praha: Prague by Night. ISBN 978-80-254-4564-8
- MACHKOVÁ, Eva, 1998. *Úvod do studia dramatické výchovy*. Praha: IPOS, ISBN 80-7068-103-9
- MALEČKOVÁ, Petra, 2011. Cizí postavy. In: *Sborník z larpové konference Odras 2011*. 33-38. Brno: Moravian Larp, o. s.
- PAVELKOVÁ, Soňa, 1995. Nebojme se mluvit o dětském herectví. *Tvořivá dramatika*. Zvl. č. (1995), 54. Praha: Artama.
- PÁVKOVÁ, Jiřina, 2014. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-666-6
- PÁVKOVÁ, Jiřina, 1999. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-295-5.
- PŠENÁK, Juraj a KOPEČEK, Tomáš, 2008, *Narativistické postupy v larpu*. In: *Odras tváře českého larpu*. 6-13. Brno: vlastním nákladem.
- STENROS, Jaakko, 2010. *Nordic Larp: Theatre, Art and Game*. In: *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia. ISBN 978-91-633-7857-7. In: VÁVROVÁ, Iva, 2016. *Komentovaný překlad eseje „Nordic Larp: Theatre, Art and Game“ z knihy J. Stenrose Nordic Larp, Fëa Livia*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta.
- ŠPALKOVÁ, Dominika, 2003. Hra, herectví a děti. *Tvořivá dramatika*. 2 (38), 13-27. Praha: Artama.
- THOROVÁ, Kateřina, 2015. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0714-6.
- TŮMA, Jiří, 2018. *Pedagogika volného času*. Praha: Vysoká škola tělesné výchovy a sportu Palestra, spol. s r.o. ISBN 978-80-87723-43-2.
- VALENTA, Josef, 1997. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 2. Praha: Agentura Strom. ISBN 80-901954-1-5
- ZAPLETAL, Miloš, 2010. Etapové hry. In: *Rozlety, Sborník z larpové konference Odras 2010*, 32-35. Brno: vlastním nákladem.

#### **Internetové zdroje:**

360°, 2014. [online]. Nordic larp wiki. [cit. 05.01. 2020]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/wiki/360%C2%BA>

AXNER, Johannes, 2012. *GMing Nordic Freeform: A Beginners' Guide* [online]. Nordic larp. [cit. 06.11. 2019]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/2012/12/16/a-beginners-guide-to-gming-nordic-freeform/>

BOWMAN, Sarah Lynne, 2015. *Bleed: The Spillover Between Player and Character* [online] Nordic Larp. [cit. 21.01. 2020]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character>

BØCKMAN, Peter, 2003. *The Three Way Model* [online]. As Larp Grows Up. Knudepunkt 2003. [cit. 21.11. 2019]. ISBN: 87-989377-0-7. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>

*Co je to larp?* 2007. [online]. Larpy.cz. [cit. 05.01. 2020]. Dostupné z: <https://www.larpy.cz/larp/>

*Experimentální larp*, 2019. [online]. Larpová databáze. [cit. 25.11. 2019]. Dostupné z: <https://larpovadatabase.cz/zebrický?0&label=33>

HUFAAS, Kjell Hedgard, 2019. *Investigating Types of Bleed in Larp: Emotional, Procedural, and Memetic*, [online]. Nordic larp. [cit. 10.11. 2019]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/2019/01/25/investigating-types-of-bleed-in-larp-emotional-procedural-and-memetic/>

*Immersion*, 2020. [online]. Nordic Larp Wiki. [cit. 16.12. 2019]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/w/index.php?title=Immersion&oldid=23115>

KOPEČEK, Tomáš, 2008. *Základy Jeepformy* [online]. Larpy.cz. [cit. 16.01. 2020]. Dostupné z: <https://www.larpy.cz/praxe/zaklady-jeepformu-1-cast/>

POUCHLÝ, Petr, 2012. *Interview: Court of Moravia, o.s* [online]. Larpy.cz. [cit. 19.12. 2019]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/?q=cs/clanek/3073/interview-court-of-moravia-os>

PROVAZNÍK, Jaroslav, 2005. *Podíl dramatické výchovy na utváření a rozvíjení klíčových kompetencí*. [online] Metodický portál RVP [cit. 05.12. 2019]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/407/podil-dramaticke-vychovy-na-utvareni-a-rozvijeni-klicovych-kompetenci.html/>

SEREGINA, Usva, 2019. *On the Commodification of Larp* [online] Nordic Larp. [cit. 19.02. 2020] Dostupné z: [https://nordiclarp.org/2019/12/17/on-the-commodification-of-larp/?fbclid=IwAR33IZ6EWDcuXCU57YmYjIh0YOllfCNH\\_GuqiyZO5pbZYQXb9YyxttHZ9Q](https://nordiclarp.org/2019/12/17/on-the-commodification-of-larp/?fbclid=IwAR33IZ6EWDcuXCU57YmYjIh0YOllfCNH_GuqiyZO5pbZYQXb9YyxttHZ9Q)



STENROS, Jaakko a MONTOLA, Markus, 2010. *What is Nordic Larp?* [online] Nordic Larp. [cit. 05.12. 2019]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>

STENROS, Jaakko a MONTOLA, Markus, 2019. *Investigating Types of Bleed in Larp: Emotional, Procedural, and Memetic.* [online] Nordic larp. [cit. 05.12. 2019]. Dostupné z: <https://nordiclarp.org/2019/01/25/investigating-types-of-bleed-in-larp-emotional-procedural-and-memetic/>

VALENTA, Josef, 2011. *Dramatická výchova.* [online] Metodický portál RVP. [cit. 30.11. 2019]. Dostupné z: [https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD\\_lexikon/D/DRAMATICK%C3%81\\_V%C3%9DCHOVA](https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/D/DRAMATICK%C3%81_V%C3%9DCHOVA)

ZAHRADNÍK, David a KORVAS, Pavel, 2017. *Základy sportovního tréninku* [online]. Brno: Masarykova Univerzita v Brně. [cit. 25.01. 2020]. ISBN-13 978-80-210-5889-7. Dostupné z: <https://munispace.muni.cz/library/catalog/book/697>

#### **Sekundární zdroje:**

KRAJHANZL, Jan, 2001. *Fantasy Role-playing games jako sociální fenomén.* Seminární práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filosofická fakulta.

## **7 Přílohy**

Vzhledem k tomu, že někteří z respondentů vyjádřili přání nezveřejňovat své rozhovory, jsou přílohy k vyžádání u autora práce.