

Diplomová práce se soustředí na vymezení pojmu LARP a jeho klasifikaci. Poté porovnává pojetí LARPu s teorií her a také studuje inspirační zdroje LARPu ve fantasy literatuře, filmu a počítačových hrách. Dále zachycuje vývoj českého LARPu a jeho typizaci a zařazuje ho v kontextu kulturologie. V empirické části se pak zaměřuje na postihnutí typického hráče LARPu pomocí kvantitativního i kvalitativního výzkumu a v závěru shrnuje působení LARPu a fantasy komunity na hráče.