

Fenomén LARP.

Praha, FF UK 2011, 130 stran.

Autorka se v první části své diplomové práce soustředí především na vymezení pojmu LARP (= Live Action Role Playing), předkládá určitou klasifikaci těchto her a rovněž se věnuje vývoji českého LARPU.

Ve druhé, empirické části, se pokusila o postižení typického hráče LARPU. Použila k tomu kombinaci kvantitativního i kvalitativního výzkumu.

V závěru shrnuje působení LARPU na hráče.

První část je přehledným uvedením do problematiky. Autorka v ní prokázala velmi dobrou znalost problematiky. Současně ukazuje, že LARP je v současné době patrně jedním z kulturně akceptovaných prostředků úniku mladých lidí před všední realitou. Je zajímavé, že svá témata přitom tito mladí lidé čerpají z historie nebo ze sci-fi; míra tvořivosti je zde – alespoň se mi to tak podle textu zdá – dost omezená, a je vlastně vymezena onou nutností „hraní rolí“, které jsou předepsané.

Ve druhé části autorka nejprve seznamuje s výsledky šetření, které označila jako kvantitativní. Tohoto šetření se zúčastnilo celkem 19 respondentů, kteří vyplnili několikapoložkový dotazník. Jeho pomocí s autorka pokusila testovat některé hypotézy týkající se např. toho, proč se respondenti zúčastňují těchto akcí:

- Důvodem k vyhledání fantasy aktivit je možnost nevšedních zážitků.
- Důvodem k setrvání v komunitě jsou především přátelé a potěšení z uvědomované hry.
- Fantasy může být formou úniku před neúspěchem v civilním životě až u poloviny hráčů.

Získaná data však kupodivu autorka nepodrobila žádné kvantitativní (statistické) analýze, ale předkládá je v tabulkách a hypotézy prohlašuje za potvrzené nebo nepotvrzené podle dojmu, který na ní čísla udělala.

Další – rozsáhlejší – prostor této části autorka věnovala výzkumu kvalitativnímu. Je v něm uveden především (v příloze) doslovný přepis rozhovorů se sedmi hráči LARPU. Tyto rozhovory umožňují čtenáři udělat si určitou představu o „typickém“ hráči LARPU. Autorka

výsledky těchto rozhovorů shrnuje a uvádí do vztahu s výsledky šetření kvantitativního. Z metodologického hlediska není podle mého soudu možno tuto část pokládat za kvalitativní výzkum. V něm se zpravidla témata teprve vynořují; netestují se a priori stanovené hypotézy.

Celkově je tato část práce zpracovaná velmi pečlivě, je z ní však současně patrné, že autorce chybí metodologická průprava.

Při vlastní obhajobě bych poprosil autorku o zodpovězení otázky, zda existují nějaké hry, které by se snažily kreativně potýkat se soudobou realitou, tj. se soudobou materiální, masovou, konzumní kulturou? Hry na rytíře nebo na dračí doupě mohou být sice zábavné, ale jsou jaksi svojí podstatou mimo realitu.

Přes uvedené výhrady práce pokládám práci za zdařilou a

doporučuji ji k obhajobě

Dr. Karel Hnilica
katedra kulturologie FF UK