

Abstrakt

Subkultury se během 20. století staly významnou součástí naší společnosti. Spojila je víra a zájem o stejné hodnoty, často výrazně odlišné od mainstreamového vzoru. Diplomová práce pojednává o komunitě larpů, kteří vytvářejí divadlu podobné hry s vlastními pravidly. Rolové hry vytvářejí nové fiktivní světy nebo oživují místa, která se v minulosti stala dějišti významných událostí. Tak jako v případě dětských her, jde především o vlastní zážitek a radost ze hry. Vhled do larpové subkultury a hraní si na hrdiny přináší dokument Fenomén larp, který je doplňkem práce.

Hlavním cílem závěrečné práce Subkultury a média na příkladu larp je zmapovat komunikaci účastníků rolových her a to se zaměřením na ziny, webziny a populární sociální síť Facebook. Monitoring článků v mainstreamových médiích přibližuje vztah veřejnosti k tomuto směru, přičemž kompletní mediální obraz dotváří obsahová analýza článků o larpech v časopisu Pevnost. Jedná se současně o jediné doposud vycházející periodikum, které se této komunitě věnuje.

Součástí diplomové práce je příloha obsahující fotografie z natáčení dokumentu, rozhovor s autorkou sociální sítě pro subkultury Common sign Helenou Jiskrovou a přehled mediálních výstupů o larpech v ČR za rok 2014.