

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra školní a sociální pedagogiky

**LARP A JEHO VYUŽITÍ V
PEDAGOGICE**

LARP AND IT'S POTENTIAL IN EDUCATIONAL SCIENCE

Bakalářská práce

Autor: Jiří Hauser

Vedoucí bakalářské práce: PaedDr. Zdeňka Hanková

PRAHA 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl všechny literární prameny a publikace, ze kterých jsem čerpal.

V Praze dne 5. 4. 2011

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Děkuji vedoucí bakalářské práce PaedDr. Zdeňce Hankové za odborné vedení, cenné připomínky a podnětné rady při konzultacích, které pomohly nasměrovat mé snažení hodnotným směrem.

Anotace v českém jazyce

Práce se zabývá využitím LARPU v pedagogice a jeho společnými rysy s některými obory pedagogiky. Pokouší se také odpovědět, v čem může být pro účastníky přínosný. V rámci práce je zpracována modelová hra a analyzovány názory účastníků na přínos LARPU.

Klíčová slova

pedagogika, dramatická výchova, zážitková pedagogika, pedagogika volného času, hra, hraní role, osobnostně sociální rozvoj, LARP

Anotace v anglickém jazyce

Bachelor thesis studies use of LARP in education theory and it's similar attributes with some other domains of education theory. It tries to answer the question of social benefits for participants. The thesis also contains realisation of a model game and analysis of participant's view at benefits from LARP.

Klíčová slova

Education theory, Drama Education, Experiential Education, Pedagogy of leisure, game, role playing, personal and social development, LARP

Souhlasím s půjčováním diplomové práce v rámci knihovních služeb.

Obsah

Úvod.....	7
1 Teoretická část	8
1.1 Vymezení hlavních pojmů	8
1.2. Larp, úvod do problematiky	9
1.2.1 Historie LARPU	10
1.2.2 Cíle LARPU	11
1.2.3 Formy LARPU	12
1.2.4 Přínos LARPU.....	16
1.3 LARP v kontextu pedagogiky	17
1.3.1 LARP v kontextu Zážitekové pedagogiky	18
1.3.2 LARP v kontextu dramatické výchovy	20
1.3.3 LARP v kontextu osobnostně sociálního rozvoje	25
1.3.4 LARP v kontextu Pedagogiky volného času	25
1.4 Metodika LARPU	27
1.4.1 Základní organizační otázky.....	28
1.4.2 Struktura organizačního týmu	29
1.4.3 Pravidla hry	30
1.4.4 „Svět“	30
1.4.5 Příprava řízení hry	32
1.4.6 Reálné zajištění.....	32
1.4.7 Presentace hry	33
1.4.8 Právní stránka	33
1.4.9 Finanční stránka.....	33
1.4.10 Reflexe.....	33
2 Praktická část	34
2.1 Přesné vymezení cíle práce	34

2.1.1 Otázky.....	34
2.1.2 Vzorek průzkumného šetření.....	34
2.1.3 Metody průzkumného šetření	35
2.2 Realizace modelové hry „Tenkrát v Danielsu“	36
2.2.1 Základní organizační otázky.....	36
2.2.2 Struktura organizačního týmu	37
2.2.3 Pravidla hry	37
2.2.4 „Svět“	38
2.2.5 Příprava řízení hry	40
2.2.6 Reálné zajištění.....	41
2.2.7 Prezentace hry	42
2.2.8 Právní stránka	42
2.2.9 Finanční stránka.....	42
2.2.10 Reflexe.....	43
2.3 Průzkumné šetření	43
2.3.1 Přínos LARPU jako způsobu relaxace	43
2.3.2 Přínos LARPU pro běžný život.....	44
2.3.3 Chápání sociálních rolí	44
2.3.4 Rozvoj verbálních dovedností	46
2.3.5 Kolektiv kolem LARPU.....	47
2.3.6 Rozvoj manuálních dovedností	47
2.3.7 Zpětná vazba.....	48
2.3.8 Zhodnocení modelové hry	48
Závěr	50
Použitá literatura a prameny	52
Seznam příloh	55

Úvod

V následující práci bych se chtěl věnovat volnočasové aktivitě, která se nazývá „LARP“ (Live action role-playing game), a prozkoumání jejích možností a přínosu pedagogice. O tom, co konkrétně LARP je, se budu podrobněji rozepisovat v části práce „LARP, úvod do problematiky“. Jde o hru s prvky dramatu, která umožňuje hráčům vyzkoušet si mnohé role a situace, díky kterým si mohou otestovat pohledy na sociální a osobnostní problémy z různých perspektiv. Přestože primárním cílem LARPU je zábava, stejně jako u většiny volnočasových aktivit, má dle našeho názoru značný výchovný a osobnostně rozvíjející přesah.

Důvod ke zpracování této práce je ten, že ač se LARPy v České republice pořádají několik let a ovlivnily nebo stále ovlivňují mnoho lidí, stále u nás chybí odborné práce, které by se tímto tématem blíže zabývaly. Tato volnočasová aktivita má potenciál mít přesah do následujícího života jejích účastníků a dala by se s úspěchem využít zvláště v pedagogickém prostředí.

Cílem této práce je popsání LARPU z pedagogického pohledu. Pokusíme se odpovědět na otázky, co to vlastně LARP je, jak se připravuje, jak probíhá a jaké jsou jeho přínosy.

Praktická část práce je věnována zpracování projektu modelové hry a rozebrání postupů a problémů jak při její přípravě, tak při následné realizaci. V této části jsou rozebrána východiska, cíle hry a postupy, kterými je těchto cílů dosaženo.

V závěru práce jsou zpracovány výstupy průzkumného šetření modelové hry, spolu s názory jeho účastníků a další zpětnou vazbou, která pomůže prozkoumat přínos LARPU.

V LARPU se často používá podobných technik a postupů jako v dramatické výchově, zážitkové pedagogice nebo pedagogice volného času, proto v této práci jak teoreticky, tak prakticky prozkoumáme použití těchto postupů v rámci LARPových her. Dále se zaměříme na možnosti využití LARPU v pedagogice jako metody pro rozvoj osobnosti jeho účastníků.

1 Teoretická část

1.1 Vymezení hlavních pojmů

Larp

LARP je zkratka z anglického live action role-playing game. Jde o hru, kde se hráči vžívají do rolí postav a posouvají její děj kupředu svojí vzájemnou interakcí. Tato hra bývá většinou do hloubky předpřipravená, stejně tak jako všechny její postavy, ovšem interakce, které se odehrají, a jejich výsledek závisí hlavně na hráčích.

Zážitková pedagogika

„Pod označením „zážitková pedagogika“ tedy nadále budeme rozumět teoretické postavení a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami, besedami a diskuzemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvoými situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami). Pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým prostředkem, nikoliv cílem. Cílem pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti.“ (JIRÁSEK 2004)

Dramatická výchova

„Využívá dramatizace, tj. prvků a postupů dramatického umění, ve výchově a vzdělávání. Je prostředkem podporujícím osobnostní a sociální rozvoj žáků. Využívá dramatické inspirace a schopnosti člověka jednat v navozených situacích obdobně, jako ve skutečných. Vytváří pro žáky příležitost znovuprožívat nebo zažívat situace, s nimiž se setkávají nebo mohou setkat v životě. Učí je orientovat se v nich, hledat řešení a rozhodovat se, přijímat různé role, lépe projevovat a chápat city, myšlenky, názory i motivy jednání jiných lidí. Podporuje hledání společných hodnot, vzájemné porozumění a spolupráci.“ (Průcha 2003)

Pedagogika volného času

„Disciplína pedagogiky, zaměřená na výchovné a vzdělávací prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využití volného času dětí, dospívajících i dospělých.“ (Průcha 2003)

Hra

„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení - je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivost, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny.“ (Průcha 2003)

Hraní role

„Vyučovací metoda, která navozuje modelové sociální situace a vede žáky k tomu, aby v nich zastávali různé sociální role. Přijetí určité role a chování se v určité roli nutí žáky porozumět stanoviskům a prožitkům jiných lidí, Vede je k alternativnímu řešení problémů, k hlubšímu chápání mezilidských vztahů a konfliktů.“ (Průcha 2003)

1.2. Larp, úvod do problematiky

Co je to vlastně LARP? Jde o hru, při které se účastníci vžívají do rozličných rolí, mezi kterými probíhá vzájemná interakce, v prostředí a pravidlech konkrétní hry. Výsledek většinou není předem daný, a pokud zčásti ano, hráči o tom nemají ponětí. Vzájemnou interakcí pak tvoří příběh dané hry a nakonec dospějí k nějakému konci (což nemusí být pravidlem).

Děj hry se může odehrávat v libovolném světě a čase. Ať už v současnosti, nebo v historii, v případě vycházejícím z reality, nebo ve smyšlených sci-fi či fantasy světech často inspirovaných filmy či knihami. Hráči pak ztvárňují jednotlivé postavy a snaží se do nich vžít, pochopit jejich hodnoty a důvody, které stojí za jednáním jejich postavy. Před hrou bývá nutné zpracovat historii a charakter postavy, což pomůže hráči promyslet a pochopit její pohled na svět. Tomuto se v souvislosti s LARPem říká „Roleplay“, tedy rolové hraní. Skupina takovýchto hráčů pak interakcí mezi sebou a prostředím připraveným organizátory tvoří hru a její děj.

Pro podpoření atmosféry se pro hru vybírá co nejpříjemnější prostor, pokud není k dispozici (z finančních důvodů, nebo z toho důvodu, že takový prostor reálně neexistuje), využívá se různých doplňkových kulís a hráči si musí prostředí dotvořit vlastní fantazií.

Účastníci se oblékají do kostýmů (často vlastní výroby), kterými se snaží co nejvíce přiblížit realitě dané hry. Vybavují se vhodnými doplňky, hodícími se předměty vlastní výroby (měchy na vodu, dřevěné nádoby, kotlíky, atd.), stylovým obydlím (historické stany) a vhodnými a bezpečnými maketami zbraní (např. dřevěné meče), aby co nejvíce podpořili atmosféru hry.

Samotná hra pak může trvat od několika hodin až po několik měsíců, samozřejmě s různou intenzitou vžití do role.

1.2.1 Historie LARPU

Historie není pro potřeby této práce důležitá, a protože o ní v našich podmínkách neexistují žádné fundované práce, její podrobnější zmapování by vyžadovalo neúměrné množství energie s minimálním přínosem (pro naše potřeby), omezíme se zde pouze na obecný a stručný nástin.

LARP vychází jak v našem, tak zahraničním prostředí z tzv. „her na hrdiny“. V USA je nejpopulárnější Dungeons & Dragons a u nás pak na podobném principu fungující Dračí doupě. Jde o deskové hry s fantasy tématikou, ve kterých si hráči tvoří své postavy dle nastavených pravidel a pohybují se ve světě, který pro ně připravuje jeden z nich, jenž na sebe bere roli vypravěče. Tyto hry se vyznačují téměř neomezenými možnostmi postav, za které hráči hrají, a velkou volností pohybu a činností ve smyšleném světě. Celá hra pak probíhá hlavně ve fantazii účastníků, doplněná o připravené mapy, obrázky atd. Činnosti, ve kterých se musí rozhodnout, jak byla postava úspěšná (například boj), se rozsuzují dle pravidel hry za pomoci kostek a matematických operací. LARP vznikl jako přenesení těchto her do reálného prostředí, kdy jejich hráčům už nestačil jen fantazijní svět a chtěli si hru prožít více naživo. V USA a v některých dalších zemích k prvním takovýmto hrám došlo v polovině sedmdesátých let, v Čechách pak na začátku let devadesátých. Velkou popularizaci LARPU kromě výše zmíněných her přinesly filmy a literatura s fantasy tématikou.

První LARPy měly formu tzv. „družinovek“ (viz Formy LARPU), které se nesly v duchu svých papírových předloh, a hlavním těžištěm hry byl boj a až postupně se přesouval ke hraní role. Dalším žánrem LARPU, který vznikl, byly bitvy, kde šlo primárně o simulaci boje. Postupem času se začaly pořádat i tzv. světy, které se vyznačovaly systémem propracovaných pravidel, příběhem a důrazem na hraní postav. U nás byla první hrou tohoto typu pravděpodobně „Fraška“. Šlo o týdenní LARP na hradě Cimburk, který se konal v roce 1997.

K další velké popularizaci a rozvoji vedl především internet, který umožnil snadné sdružování a komunikaci lidí. V současnosti má téměř každý LARP svou vlastní webovou

stránku, existuje několik portálů, které se LARPU věnují (například larp.cz a larpy.cz), a hráči se sdružují a komunikují na diskusních serverech (nejvíce na nyx.cz a hofyland.cz).

V současnosti je LARPOVÁ komunita poměrně široká a s výjimkou zimy se nějaká hra pořádá téměř každý víkend (viz larp.cz/kalendar). Existuje několik organizací, které se podporou LARPU, realizací her, jeho propagací a mnoha dalšími aktivitami aktivně zabývají. Z těch nejznámějších uvedu: ASF Asociace Fantasy, o. s., Court of Moravia, o.s., Tempus lidí, o.s., a Moravian LARP, o. s.

1.2.2 Cíle LARPU

Pokud bychom se zeptali organizátorů LARPů, jaká je hlavní motivace pro pořádání jejich her, pravděpodobně by většina uvedla jako hlavní důvod zábavu. Vzhledem k tomu, že většinu těchto akcí nepořádá žádná instituce ani jiná organizace, ale jejich příprava je čistě v režii nadšených jednotlivců, není kladen důraz na žádné další cíle krom zábavy a naplnění volného času. LARP je komplexní volnočasová aktivita, která poskytuje seberealizaci v mnoha různých směrech. Účastníci LARPů, krom účasti na hře samotné, musí připravit mnoho rekvizit, jako jsou kostýmy a makety zbraní. Připravují také podklady pro svou postavu a domlouvají se s organizátorem na své roli. Na místě se pak krom vlastní hry musí sami o sebe postarat (hlavně v hrách pod širým nebem), zařídit si přístřeší, jídlo a ochránit se před nepřízní počasí.

Na LARPU se však dá vysledovat mnoho vedlejších cílů, pro které nejsou primárně pořádány, ale které se dají postavit do popředí. V ČR existuje několik organizací (pro příklad Court of Moravia, Tempus lidí a další), které pořádají LARPy s výchovným cílem.

Je možné uspořádat LARP, který bude klást důraz na další cíle, kterými může být cíl vzdělávací, případně jiné cíle pro rozvoj osobnosti. Takovouto akcí byl například „Perunův stín“, kde se hráči ocitli v rolích našich dávných předků v době stěhování národů. Samotné akci předcházela série přednášek o životě lidí v dané době, které měly pomoci hráčům co nejlépe se na hru připravit a ztvárnit svou roli.. Příkladáme ještě citaci ze stránek pořadatelské organizace: „*Účastníci tak prožijí několik dní v kůži starých Slovanů ze 6. - 7. století, což v nich bezpochyby zanechá mnohem silnější dojem než pouhý poslech informací.*“ (Tempus lidí, o.s., 2008)

Dalším příkladem může být „Projekt systém“, s jasným výchovně-poznávacím cílem, který umožnil jeho hráčům prožít si na vlastní kůži život v totalitě. „*Projekt Systém je víkendová zážitková hra v rolích, v níž nahlédnete pod pokličku života v totalitním státě. Díky vlastní intenzivní zkušenosti a diskusi s ostatními hráči si uděláte na problematiku vlastní názor z jiného úhlu pohledu.*“ (Court of Moravia 2010)

Existují ještě další cíle, které můžeme brát při pořádání LARPU v úvahu a můžeme se na ně zaměřit a pracovat s nimi. V první řadě bychom zmínili komunikaci mezi hráči. Náplní hry může být verbální interakce mezi postavami, díky které hráči rozvíjí komunikační schopnosti, učí se vhodně argumentovat, vést dialog a dosáhnout pomocí slov požadovaných cílů.

Dalším možným cílem je rozvoj sebevědomí a sebepojetí hráče. Hráč si může pod maskou role vyzkoušet řešení konfliktů a krizových situací. Díky tomu pak bude připravenější na reálné situace a bude se umět spolehnout sám na sebe. K tomuto bychom ještě uvedli nácvik spolupráce. Ve většině her jsou hráči nuceni spolupracovat mezi sebou a vzájemnou prací dosahovat svých cílů, což je další prospěšná dovednost.

Dále ještě uvedeme rozvíjení fyzických dispozic hráčů. V LARPech se často vyskytují situace, kdy je potřeba fyzické aktivity. Proto své účastníky rozvíjí i po stránce pohybové. Stejně tak příprava na hru, do které patří i výroba odpovídajícího kostýmu, pomáhá rozvíjet manuální dovednosti hráčů.

V neposlední řadě také hry v přírodě (kterých je v současnosti většina) rozvíjí praktické schopnosti účastníků, kteří se učí postarat se o sebe v přírodě po dobu několik dní.

1.2.3 Formy LARPU

Následující typologie LARPů vypracovaná pro potřeby této práce nestojí na žádných pevných základech. Na toto téma nebyla v českém jazyce sepsána žádná odborná práce, která by se této problematice komplexněji věnovala, nebo se nám ji nepodařilo dohledat. Bude zde proto pro porovnání uvedeno dělení provedené jiným autorem, které bude doplněno informacemi dohledatelnými na internetu. Dále bude uvedeno dělení zpracované pro potřeby této práce, které se k typologii LARPů staví především z pohledu vhodného pro cíl práce.

David Macek ve své bakalářské práci „LARP – Nošení „masky“ a její důsledky pro adolescenty“ (Macek 2009) uvedl následující dělení:

- *„Družinovka – Hráči představují dobrodruhy, kteří se ve skupinkách vydávají po předem určené trase, na níž je čekají různé příhody připravené organizátory hry. V tomto formátu je asi nejvýraznější paralela se známými skautskými bojovkami.*
- *Bitva - Hráči představují vojáky v jedné ze stran určitého konfliktu a snaží se pro svou stranu vybojovat vítězství. Většina bitev probíhá dle schématu temná strana versus světlá strana. O hraní role (role-playing) zde tolik nejde; tyto hry bývají náročné na fyzickou kondici.*

- *Svět - organizátorsky složitý systém, který se však v obecném chápání blíží nejvíce definici LARPU. Nejčastěji se jako LARP označuje právě tento konkrétní formát. Jde o organizátory vytvořený imaginární svět s určitým historickým pozadím a kontextem. Hráči pak představují různé obyvatele tohoto světa – od panovníků, přes vojáky, obchodníky, až po žebráky nebo různé příšery. Děj hry je dán jen velice volně (nebo vůbec ne), záleží především na jednání samotných hráčů a jejich vzájemných interakcích. Světy pak mohou být různé délky a různé velikostí, od malých jednodenních lokálních LARPů pro několik lidí, jejichž celý „svět“ je situován do určité události (např. upírský ples) až po několikátýdenní akce s několika desítkami účastníků a rozsáhlým herním prostorem (avšak stále nějak ohraničeným) reprezentujícím svět v nejširším slova smyslu.“ (Macek 2009)*

Dělení uváděné tímto autorem je mezi hráči zažité a sami organizátoři své hry často takto označují. Ve své práci jsem se mu však vyhnul proto, že se zde chci věnovat primárně typu hry, která spadá do formy „svět“, kde je kladen největší důraz na rolové hraní. Tato forma má také největší potenciál v kontextu s pedagogikou. Hraní role, a tedy i rozvoj osobnosti hráče, se na „bitvách“ téměř nevyskytuje nebo je velice okrajové a „družinovsky“ se od „světa“ liší především předpřipraveným dějem s malými možnostmi invence hráčů a menším počtem účastníků. Rolové hraní v nich ale bývá obsaženo ve stejné míře jako ve hrách typu „svět“, a proto jsem je nijak neodděloval

Podobné dělení je uvedeno i na Wikipedii, která je zde uvedena jako zdroj pro nedostatek jiných zdrojových materiálů na toto téma. Zde se krom dělení na družinovku, bitvu a svět nachází ještě dva duhy LARPů, a to:

*„**Městský LARP** je zpravidla zasazen do současnosti, blízké budoucnosti nebo minulosti. Městské okolí pak nepůsobí rušivě, naopak přispívá k atmosféře hry. Valná většina městských LARPů je založena na prostředí Světa temnoty, trvání akce se různí od víkendu až po několik týdnů. Přes delší dobu trvání bývají tyto akce výrazně méně intenzivní, zejména kvůli nutnosti koexistence hráčů s jejich reálným sociálním okolím - zaměstnavateli, školou apod.*

***Komorní LARP** znamená krátkodobé akce trvající několik hodin, maximálně víkend, určené pro malý počet hráčů (5-20). Propracované bývají v různé míře, kratší doba trvání ale obvykle neumožňuje žádný vývoj postavy. Komorní LARP je možné přirovnat k novele jakožto protikladu románových světů a městských her. Časové omezení na druhou stranu přispívá k vyššímu hráčskému nasazení.“ (Wikipedia 2006)*

Zde jsou doplněny oproti předchozímu rozdělení dva druhy LARPů, které můžete nalézt i v našem dělení se stejným významem. Následuje naše vlastní dělení LARPů.

Fantasy LARP

Tato u nás nejrozšířenější forma je inspirována především filmy a knihami s fantasy tematikou. Hry se odehrávají ve smyšlených světech, které ve většině případů vychází ze středověké Evropy. Hráči se pak vžívají nejčastěji do rolí rytířů, čarodějů, ale i vesničanů či měšťanů. Dějové zápletky jsou natolik rozmanité, že se v nich dá najít téměř vše.

Herní místo:

Prostředím, ve kterém se tyto LARPy odehrávají, jsou nejčastěji lesy a louky. Nejběžnější jsou akce víkendové s hrou probíhající přes den a s volným večerem a nocí pro obstarání jídla a odpočinku. Účastníci jsou nejčastěji ubytováni na louce ve stanech, které si sami přivezou, jídlo a další věci si také obstarávají sami, organizátoři většinou zodpovídají jen za pitnou vodu a sociální zařízení. V některých LARPech se objevuje snaha i o táboření podporující atmosféru hry a hráči si přiváží historické stany a vybavení, aby celkový zážitek co nejvíce prohloubili.

Většina akcí se odehrává pod širým nebem, jak bylo popsáno v předchozím odstavci, a to hlavně z důvodu nedostupnosti a finanční náročnosti lepších prostor. Přesto se najde několik akcí, které se odehrávají přímo na hradech či jiných historických památkách podporujících atmosféru hry. Někteří organizátoři dokonce z koupeného dřeva staví celá městečka. Na hrách pořádaných v lese si většinou musí vystačit se zástupnými rekvizitami typu provázků a látkových staveb.

Rekvizity:

Fantasy LARPy si zakládají na tzv. „kostýmové povinnosti“, která ukládá každému účastníku nutnost po dobu hry být stále oblečen v odpovídajícím kostýmu pro dotvoření herní atmosféry. Všechny věci, které hráči ve hře používají, jsou vyžadovány taky v dobově odpovídající podobě (např. místo petlahví měchy na vodu).

Krom dotvoření atmosféry a většího prožitku má tento požadavek i další rozměr. Výroba kostýmů a rekvizit v našich podmínkách probíhá většinou svépomocí a doma, čímž rozvíjí manuální zručnost a tvořivost účastníků.

Komorní LARP

Tato forma LARPU se u nás rozmáhá hlavně v poslední době. Jde o krátké akce nejčastěji trvající pár hodin až jeden den (občas i delší dobu) a vyznačují se především malým okruhem hráčů (obvykle do 10). Menší množství hráčů v kombinaci s krátkým trváním hry dává možnost k většímu důrazu na atmosféru díky větší kontrole nad hrou. Tato forma LARPU má nejblíže k dramatické výchově a zážitkové pedagogice.

Témata her jsou velmi široká, mnohem širší než u ostatních druhů. Jde o akce zasazené do rozličných témat, od sci-fi a fantasy tematiky až po řešení problémů běžného života, jako je například rodinná oslava.

V komorních LARPech je typické, že postav hraných organizátory a jejich pomocníky (nejčastěji jsou nazývány jako „cizí postava“, zkráceně CP), které tvoří hru pro hráče, bývá často více než samotných hráčů. Je třeba zajistit dostatečně velký organizační tým, aby nasimuloval pro hráče prostředí, ve kterém se hra odehrává. Bývají však i výjimky, kdy je hra postavená tak, že si vystačí jen samotní hráči se svou vlastní interakcí.

Některé komorní LARPy na rozdíl od ostatních LARPových žánrů obsahují i jistou formu reflexe prostřednictvím závěrečného shrnutí a diskuzí nad proběhlou hrou.

Prostředí a rekvizity:

Komorní LARPy se často odehrávají v ulicích města, v bytech nebo různých zapůjčených prostorech, jako jsou DDM. Někdy probíhají i na místech, jako jsou zříceniny hradů a další místa, která podtrhují atmosféru. Rekvizity už často zajišťují pořadatelé, a to včetně kostýmů a vybavení.

Městský LARP

Jak název napovídá, tato akce se vyznačuje tím, že probíhá přímo v ulicích města. Tato skutečnost dává městským hrám určitá specifika. Město poskytuje dobrý prostor, který potrhuje atmosféru, dají se v něm najít mnohá zajímavá místa, jež se dají využít. Problémem však je, že se po městě pohybují lidé, kteří nemají se hrou nic společného a jejichž přítomnosti se nedá nijak vyvarovat, proto musí být celá hra koncipována tak, aby hráči nijak nevadili obyvatelům města a obyvatelé nijak nevadili hráčům.

Náměty:

Často jde o hry odehrávající se v současnosti, ale objevují se i takové, které se odehrávají v budoucnosti či minulosti, případně v různých smyšlených světech. Velice populární jsou hry „na mafii“.

Dlouhodobý LARP

Liší se od ostatních především délkou trvání, která může být až v řádu měsíců. Z tohoto důvodu se jedná většinou zároveň o městský LARP, kde hráči hrají ve svém volném čase po škole/práci. Tento LARP se vyznačuje nižším ponořením do role a velkými výkyvy intenzity hry, protože hráči musí krom hry samotné navštěvovat školu, práci a plnit běžné povinnosti.

1.2.4 Přínos LARPU

K této problematice se bohužel podařilo dohledat jen několik zmínek a krátkých článků, a to většinou na internetu, proto tvrzení zde uvedená jsou založená především na několikaletých zkušenostech autora a pozorování účastníků LARPOVÝCH HER .

LARP je v první řadě volnočasovou aktivitou. Volný čas je doba, kterou člověk netráví ani prací, ani povinným vzděláváním a může ji využít, jak sám uzná za vhodné. Podrobněji se budeme věnovat vztahu LARPU a pedagogiky volného času níže.

LARP je především činnost, která je motivována zájmem jedince a hlavně touhou po zábavě, což ovšem nemusí nutně znamenat, že neprobíhá rozvoj jedince.

Jde o velice komplexní volnočasovou aktivitu, která zahrnuje mnoho činností, jimiž jeho účastníci tráví volný čas. Krom samotné hry se k němu váže celá řada aktivit, hlavní z nich se zde pokusíme vyjmenovat:

- **Příprava kostýmů a rekvizit** – hráči si připravují vybavení ke hře, aby co nejvíce dotvořili její atmosféru. Část věcí se dá koupit, ale v ČR ještě stále převládá vlastní výroba. Účastníci tak často tráví před samotnou akcí hodiny v dílnách, kde vyrábí makety zbraní. Učí se šít a vyrábět kostýmy. Touto činností se rozvíjí manuální zručnost a učí se mnoho užitečných dovedností.
- **Sdružování se ve skupinách** – kolem jednotlivých LARPů a LARPU jako volnočasové aktivity obecně se sdružují komunity hráčů, které se pravidelně scházejí jak už přímo na hrách, tak mimo ně. Diskutují o proběhlých hrách i o těch budoucích, rozebírají jejich aspekty, vyměňují si zkušenosti s výrobou kostýmů a rekvizit a obecně se věnují tématice LARPU i mimo hry samotné.
- **Studování podkladů světa** – hry se často odehrávají ve světě, který vychází z knižní předlohy, v takovém případě pak hra přivede hráče k jejímu přečtení před hrou, aby se v ní lépe orientovali. Často si pak ještě dohledávají další zdroje a informace. Část her navíc vychází přímo z historie, díky čemuž hráči studují historické podklady a reálie ať už pro ztvárnění postavy a její tvorbu, nebo i pro tvorbu kostýmů a rekvizit, aby co nejvíce odpovídaly době, ve které se hra odehrává.
- **Vymýšlení postavy, historie** – důležitou součástí přípravy na hru samotnou je tvorba postavy. Bývá v menší či větší míře předpřipravená organizátory hry, ale přesto téměř vždy vyžaduje zásah hráče. Ten si musí vymyslet historii své postavy, její dovednosti, kladné i záporné charakterové rysy a vše, co potřebuje

pro její úspěšné ztvárnění. To mu umožní hlubší náhled a zamýšlení nad charaktery lidí, jejich povahou a chováním.

- **Táboření** – většina her se odehrává v přírodě, a proto k nim neodmyslitelně patří táboření. Účastníci se tak musí naučit sami o sebe postarat, zajistit si spaní, jídlo a další potřeby.

Z tohoto výčtu je vidět, že LARP není jen samotná hra, ale celý soubor aktivit, které zaplňují volný čas účastníka akce. Nejde jen o akci samotnou, ale příprava na ni začíná často i několik měsíců předem.

Těžištěm je však hra, a proto si ji podrobněji rozebereme. Při ní probíhá několik hlavních činností, které mohou být různě zastoupeny podle toho, na co se daná hra zaměřuje a jaké jsou její priority.

- **Hraní postavy, roleplay** – je neodmyslitelnou částí LARPů a dalo by se říct, že i hlavních činností. Jde o sžití se s postavou a její co nejvěrnější ztvárnění. Na prvním místě však není snaha předat svým hraním nějakou myšlenku ostatním, jako je tomu například u divadla, ale především vlastní zkušenost z prožití situace v kůži někoho jiného. Tato činnost se u hráčů zlepšuje s přibývajícím zkušenostmi, ale rozhodně jimi není podmíněna.
- **Boj, šerm, pohyb** – ve většině her se vyskytuje také pohybový prvek. Jde o různorodé činnosti od ztvárnění práce (např. práce v dole, výroba předmětů atd.) až po herní souboje (které se řídí přísnými pravidly a je kladen důraz na jejich bezpečnost)
- **Sociální role** – váže se především k hraní postavy, její dobré ztvárnění vyžaduje pohled na věc očima postavy a pochopení jejího vztahu k ostatním postavám a jejího celkového pohledu na věc. Díky tomu má hráč možnost vyzkoušet si situace a sociální role, které by jinak nemohl zažít „na vlastní kůži“. Tato zkušenost má pravděpodobně přesah do jeho sociální schopností.
- **Verbální dovednosti** – jsou dalším důležitým aspektem. Většina mezilidské komunikace probíhá pomocí slov a nejinak je tomu i na LARPech. Proto se hraním řečové dovednosti rozvíjí.

Můžeme se setkat s hrami, které jsou zaměřené především na hraní postavy, ale stejně tak některé hry mají těžiště v pohybové části.

1.3 LARP v kontextu pedagogiky

Tato část práce se bude věnovat především porovnání LARPU s těmi disciplínami pedagogiky, se kterými má některé společné rysy. Zaměříme se na prozkoumání cílů a metod jednotlivých disciplín a na to, zda jsou či nejsou v LARPU obsaženy, zda by se daly do něj obsáhnout, případně zda si s ním odporují. Na konci se zamyslíme nad praktickým využitím LARPU v pedagogice jako průřezové metody.

Věk účastníků

Jedním z velkých rozdílů mezi hráči LARPU a účastníky výchovy prostřednictvím různých disciplín pedagogiky je jejich věk. Zatímco pedagogika se zabývá rozvíjením dětí a mládeže napříč celou školní docházkou (dle disciplíny, například OSV jen dětmi, zážitková pedagogika dětmi i dospělými atd.) a je dále použitelná i pro lidi jakéhokoli věku, LARP bývá většinou omezen na účastníky starší patnácti let a jeho nejčastějšími hráči jsou lidé ve věku 15 až 26 let. (Toto tvrzení bohužel nemůžeme doložit žádným širším výzkumem než uvedením statistických údajů ze vzorové hry pořádané k této práci (viz kapitola 2.1), ale kromě těchto údajů vychází náš odhad i z několikaletého autorova pozorování na LARPových akcích.) Spodní věková hranice 15 let je stanovena především ze dvou důvodů:

- **Právní** – lidé starší 15 let už nesou za své jednání zodpovědnost, a proto není organizátor v roli dozoru nad účastníky. Mladší 18 let musí samozřejmě doložit prohlášení rodičů o tom, že za něj po dobu trvání akce přebírají zodpovědnost.
- **Sociální rozvoj** – mladší lidé většinou ještě nemají dostatečně rozvinutou schopnost vžít se do role někoho jiného a setrvat v ní po dostatečnou dobu, jak ostatně konstatuje z pohledu na různý věk účastníků her Machková: „*Dospělý má totiž bohatší vědomosti o těžkých situacích i rozvinutější schopnost vcítění, a proto situace hry naplňuje bohatým citovým a morálním obsahem.*“ (Machková 2002, str. 28)

1.3.1 LARP v kontextu Zážitkové pedagogiky

Nejdříve vymezím zážitkovou pedagogiku uvedením definice:

„Pod označením „zážitková pedagogika“ tedy nadále budeme rozumět teoretické postihu a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami, besedami a diskuzemi, fyzicky i psychicky náročnými

výzvnovými situacemi, sebezpoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami). Pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým prostředkem, nikoliv cílem. Cílem pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti.“ (JIRÁSEK 2004, str. 15)

Jak je vidět z definice, hlavním pilířem zážitkové pedagogiky je prožitek pomocí kterého se snaží všestranně účastníky her a kurzů rozvíjet a to především díky efektu lepšího osvojení si dovedností pokud je účastníci rozvíjí v situacích, ve kterých prožíváme intenzivní zážitek. Pro úplnost ještě uvedeme vymezení pojmu zážitek. Použijeme zde vymezení ze stejné publikace, z které jsme použili definici zážitkové pedagogiky. Autor v ní vymezuje pojem „prožitek“, který je však dle jeho následného vysvětlení téměř shodný s pojmem „zážitek“ s rozdílem že prožitek prožíváme „teď a tady“ a zážitek je prožitek který už jsme prožili a nějak nás ovlivnil. Zde je tedy vymezení „prožitku“:

„Pokud se pokusíme shrnout prožitek do několika bodů, můžeme mezi ně zahrnout:

- *Komplexnost (charakteristika lidského způsobu existence, odlišující se od možné redukce pouze racionálním uchopením)*
- *Verbální nepřenositelnost (s větším úspěchem u mýtů a umění než u vědy)*
- *Nedefinovatelnost (nezbytné vlastnosti jazyka se stálým pojmovým aparátem stírají plnost prožitku v definičním vymezení)*
- *Jedinečnost (jedinečná událost v širším prožitkovém proudu)*
- *Intencionální zaměření (prožitek je neoddělitelný od svého „obsahu“, sounáležitost prožívajícího jedince a prožívané události)“ (JIRÁSEK 2004, str. 14)*

Shrneme-li tedy toto vymezení, zážitek je přímá zkušenost, kterou člověk nemůže získat jinak než samotným prožitkem. Tato zkušenost má celkově obohacující vliv na osobnost jedince a při správném použití mu může pomoci osvojit si dovednosti s přesahem do běžného života (což je hlavním cílem zážitkové pedagogiky) které by si jinak osvojoval s mnohem větší námahou nebo problémy.

„Pro zážitkovou pedagogiku je typické (a tím se i odlišuje od nepedagogických aktivit využívajících fenoménu prožitek) zakotvením prožitku do jeho širších souvislostí. Tedy nejenom vyvolání prožitku, ale především znalost cílů navozování prožitkových situací, zpracováním prožitku a jeho převedením do zkušenosti, jež může být opětovně využita.“ (JIRÁSEK 2004, str. 13)

Jak jsme psali už výše, hlavním těžištěm tedy je zážitek s důrazem na jeho smysluplnost pro rozvoj osobnosti.

Zážitková pedagogika, která probíhá především mimo instituci školy a často i ve volném čase, má k LARPU velmi blízko použitím her a aktivit, které se snaží účastníky „vtáhnout“ a díky zážitku jim předat cenné zkušenosti. Některé hry se LARPům velmi blíží nebo už v podstatě samotnými LARPy jsou. V čem se tedy LARP a zážitková pedagogika liší?

Jedním z rozdílů je komplexnost a hloubka hry v LARPU a v zážitkové pedagogice, kde v LARPU se hráči pohybují v propracovaných světech s promyšlenými postavami a v roli zůstávají často i několik dnů, nejde tedy o krátkodobé aktivity (i když takové se také vyskytují, viz komorní LARPy), ale o komplexní a propracované dlouhodobé hry.

Hlavním rozdílem jsou ale cíle. Většina organizátorů LARPů si za cíl neklade rozvoj osobnosti jeho účastníků a nenavrhuje hry s ohledem na co největší přínos hráčům v oblasti rozvoje. Přesto většina her přesah má, čemuž jsem se věnovali v předchozí kapitole. Stejně jako v zážitkových hrách i v LARPU jsou jeho účastníci postaveni před problémy a události, které musí buď sami, nebo kolektivně řešit, což jim přináší neocenitelnou zkušenost. K tomu, aby se LARP stal prostředkem zážitkové pedagogiky, je jen malý krůček, a to jeho tvorba s ohledem na aktivity hráčů, které jim přinesou cenné zážitky a mají přesah do jejich běžného života.

1.3.2 LARP v kontextu dramatické výchovy

K dramatické výchově má LARP blízko především využíváním rolového hraní. Pokusím se tu však rozebrat, v čem se s ním překrývá ve svých cílech a metodách.

V první řadě je potřeba dramatickou výchovu definovat. Jako první definici použijeme tu, která už byla použita výše:

„Dramatická výchova

Využívá dramatizace, tj. prvků a postupů dramatického umění, ve výchově a vzdělávání. Je prostředkem podporujícím osobnostní a sociální rozvoj žáků. Využívá dramatické inspirace a schopnosti člověka jednat v navozených situacích obdobně, jako ve skutečných. Vytváří pro žáky příležitost znovuprožívat nebo zažívat situace, s nimiž se setkávají nebo mohou setkat v životě. Učí je orientovat se v nich, hledat řešení a rozhodovat se, přijímat různé role, lépe projevat a chápat city, myšlenky, názory i motivy jednání jiných lidí. Podporuje hledání společných hodnot, vzájemné porozumění a spolupráci.“ (Průcha 2003)

Pro doplnění zmíníme další definici:

„Dramatická výchova je učení zkušeností, tj. jednáním, osobním, nezprostředkovaným poznáváním sociálních vztahů a dějů, představující aktuální reálnou praxi zúčastněného jedince. Je založena na prozkoumávání, poznávání a chápání mezilidských vztahů, situací a vnitřního života lidí současnosti i minulosti, reálných i fantazií vytvořených. Toto prozkoumávání a poznávání se děje ve fiktivní situaci prostřednictvím hry v roli, dramatického jednání v situaci.“
(Machková 1998, str. 32)

A nakonec definice, která definuje dramatickou výchovu asi nejkomplexněji:

„Dramatická výchova je systém řízeného, aktivního sociálně - uměleckého učení dětí či dospělých založený na využití základních principů a postupů dramatu a divadla, limitovaných primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné a individuálními i společnými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností na straně druhé.“ (Valenta 1997, str. 27)

Z poslední definice tedy plyne, že jde o systém aktivního a řízeného učení, které obsahuje sociální a uměleckou složku, jejímž cílem je rozvoj osobnosti účastníků. Při výuce se využívá základních postupů divadla a dramatu. Dramatická výchova ale není všemocná a má své limity, a to jak na straně metod a cílů, kterých může dosáhnout, tak na straně zúčastněných a jejich individuálních možností.

Z výše uvedených definic vyplývá, že dramatická výchova rozvíjí účastníky především hrou v roli, vcítěním se a možnostmi si vyzkoušet mnoho činností na vlastní kůži a bez nebezpečí selhání v reálné životní situaci. Pokud by mělo být provedeno srovnání s LARPem, překrývá se v mnoha věcech s dramatickou výchovou právě proto, že je založen na rolovém hraní a možnosti zahrát si někoho jiného. Pokud jde o vlastní dramatické umění, v LARPU jde především o zážitek jeho účastníků, a proto je v něm obsaženo mnohem méně než v dramatické výchově, kde se umění může stát jedním z jejích produktů. U LARPů je produktem především vlastní zážitek, což má s dramatickou výchovou společné.

Hraní rolí je tedy v tomto kontextu *„výchovná a vzdělávací metoda, která vede k plnění esteticko-výchovných, osobnostně a sociálně rozvojových a věcně vzdělávacích cílů na základě většinou spíše improvizovaného rozehrání a následné reflexe fiktivní situace (většinou dramatické) s výchovně hodnotným obsahem“*. (Valenta 2008, str. 53) Což platí jak pro LARP, tak dramatickou výchovu s tím rozdílem, že v dramatické výchově je prováděna přímo za cílem vzdělávání a rozvoje jedince, zatímco v LARPU je v první řadě zdrojem zábavy, který však vede i tak k rozvoji jedince. Zkušenost v prožívání rozličných situací a sociálních rolí může poskytnout i LARP a dá se k tomu dobře využít. Hlavním rozdílem je vedení účastníků v prožívání daných situací a zpětná vazba; o tom se více rozepíšeme níže.

V publikaci „*Metody a techniky dramatické výchovy*“ (Valenta 2008) jsou zmiňovány tři základní roviny hraní v roli, a to:

- **Rovina simulace** – kde hráč jedná sám za sebe, a proto ve hře prezentuje své názory a postoje.
- **Rovina alternace** – ve které na sebe hráč bere roli jiné osoby, ale většinou je hrána jako jakýsi archetyp dané osoby (policista, zedník).
- **Rovina charakterizace** – tato rovina ještě prohlubuje rovinu alternace, a to o osobnost zobrazované role a konkrétní rysy konkrétního člověka a jeho individuální specifika.

V hraní rolí se na LARPU používá téměř výlučně rovina charakterizace.

Hlavním spojovacím článkem mezi LARPEM a dramatickou výchovou však není jen hraní rolí, ale především samotná hra. Hra je základní metodou dramatické výchovy. Ta ji využívá jako hlavní nástroj pro rozvoj osobnosti a samotné „hraní si“ může být i bez hlubších cílů a záměrů pro jeho účastníky prospěšné.

„Hra je svou podstatou činnost dobrovolná, závisí na skutečném zájmu, zaujetí hráče, je bez nátlaku a sankcí, nepřináší žádný hmatatelný a uchopitelný výsledek – kromě prožitku, identifikace, projekce.“ (Machková 1998, str. 34)

Největším přínosem hry je okamžitá zpětná vazba, kterou hráč dostává. *„Na každé své chování, na každou svou aktivitu, na které se vědomě zaměřují, dostávají od ostatních okamžitou zpětnou vazbu. Jsou tedy současně aktivní a současně se dovídají, jaké důsledky má jejich chování. To je velmi účinný prvek posilování v procesu učení.“* (Hermonchová 1994, str. 7)

LARP je také především hrou, ač se na něj váže mnoho dalších činností. Má množství společných prvků s hrami, které bývají uváděny v celé řadě publikací, pro příklad jmenuji „*Hry pro život*“ (Hermonchová 1994) a „*Fond Her*“ (Instruktoři Brno 2007).

Přínos pro účastníka takovéto hry tkví primárně v prožitku, který vzniká vcítěním se do jeho role a nahlédnutím na věc skrz pohled někoho jiného a takto získaná zkušenost je cenná především tím, že jí získal přímo, prostřednictvím reálného zážitku. Skutečný přínos LARPU je těžko prokazatelný, stejně jako i přínos dramatické výchovy je často špatně měřitelný. Jak říká Brian Way:

„Přímá zkušenost pohlcuje čas, je neuchopitelná a proto neměřitelná. Často je účinná v nejméně očekávaných směrech a proto může mařit přesnější způsoby výchovného hodnocení. Obsahuje pomíjivé a prchavé momenty, které sice mohou tomu, kdo zkušeností prochází, poskytovat reálné potěšení a být pro něj reálně důležité, ale dají se obtížně vystopovat ve smyslu „pokroku“.“ (Brian Way 1996, str. 7)

Dále provedeme rozbor cílů dramatické výchovy a jejich zhodnocení vzhledem k LARPu.

V publikaci Úvod do studia Dramatické výchovy (Machková 1998) je uveden následující výčet cílů a hodnot dramatické výchovy:

- **Sociální rozvoj** – především jde o rozvíjení schopnosti soužití s dalšími lidmi
- **Komunikativní dovednosti** – „*V první řadě jde o schopnost vyjádřit svoje myšlenky, postoje a pocity, sdělit je tak, aby byly srozumitelné pro druhé, ale také umět přijímat myšlenky, postoje a pocity druhých, porozumět jejich významu i tzv. podtextu, tj. i jejich motivaci, cíli a účelu, pochopit, „co tím chce druhý říci.“* (Machková 1998, str. 52)
- **Obrazotvornost a tvořivost** – Tento cíl sleduje rozvoj fantazie a vlastního tvořivého myšlení
- **Kritické myšlení** – „*Vstup do role – „do bot druhého“ – dovoluje odstup, a tedy i relativně objektivní pohled na problém, který v reálném životě může být pojímán subjektivně, a tedy i jednostranně.*“ (Machková 1998, str. 53)
- **Emocionální rozvoj** – jde především o ovládnání a kontrolu svým emocí a o ovládnutí způsobů jejich vybití a usměrnění
- **Sebepoznání, sebekontrola a pozitivní sebepojetí** – „*Každý hráč dostává příležitost vyjádřit se, poznávat druhé a uvědomovat si tak nejen, že má svou hodnotu, ale také v čem spočívá.*“ (Machková 1998, str. 54)
- **Estetický rozvoj, umění a kultura** – v této hodnotě se skrývá zprostředkování účastníkům dramatické výchovy divadelní a dramatické umění a možnost vyzkoušet si ho na vlastní kůži.

Těchto cílů se dosahuje především prostřednictvím dramatické hry, se kterou jsou provázány.

„... *dramatická hra, tj. námětová hra založená na mezilidském kontaktu a komunikaci, na setkávání různých lidských jedinců v situacích osob, které na sebe vzájemně působí, řeší střetávání svých postojů a potřeb, přání a směřování a vytváření tak děje.*“ (Machková 2002, str. 19)

Z pohledu LARPu jsou v něm naplňovány v menší či větší míře všechny tyto cíle, a to především sociální rozvoj, prostřednictvím zkoušení si a uvědomování si rozličných vztahů mezi lidmi a možnost si je vyzkoušet, komunikativní dovednosti, protože LARP staví v první řadě na verbální komunikaci jednotlivých hráčů, a obrazotvornost, která je zapotřebí a rozvíjí se právě proto, že mnoho prvků ve hře se odehrává jen ve světě představ.

Menší efektivita naplňování těchto cílů je dána hlavně jinak vedenou hrou – organizátor hráče nevede, ale spíše pro ně hru připravuje a nechává jim volný prostor. A dále také díky tomu, že

v běžných LARPech si málokterý organizátor vytyčuje některý z těchto cílů a hlavním cílem jeho hry je zábava. Dalo by se tedy říci, že naplňování cílů dramatické výchovy v LARPech probíhá, ale je jen jakýmsi vedlejším produktem. Pravda je ale pravděpodobně někde na půl cesty, a i když běžné LARPy nemají za cíl rozvíjet hráče těmito směry, pro jeho účastníky jsou často zábavné právě ty činnosti, které je rozvíjejí. Platí zde tedy také a pravděpodobně ještě více než v dramatické výchově, že: *„Fiktivnost situace hráče osvobozuje, dovoluje mu vyzkoušet si různé typy postoje, a to i ty, které jsou mu proti mysli, nebo které by neprošly přijetí v jeho reálném prostředí. Dostává možnost poznávat, prozkoumávat život a lidi bohatěji a složitěji než v realitě. Je to život nanečisto, na zkoušku“* (Machková 1998, str. 74)

Řízení hry pedagogem a zpětná vazba

Hra řízená pedagogem a následná zpětná vazba je jedním z pilířů dramatické výchovy. Pedagog nasazuje do výuky hry v promyšleném schématu a sleduje s nimi jasné cíle, hráče při hře usměrňuje a vede hru tak, aby byla efektivní a pro hráče prospěšná. Na konci každé hry, bloku nebo celé lekce probíhá reflexe, která zajišťuje prohloubení zpětné vazby.

„... pokud zkušenost nepodrobíme reflexi, učení sice nastat může, ale nemusí. A pokud nastane, nemusí být vždy efektivní, jako když reflexe zkušenosti proběhne.“ (Valenta 2008, str. 289)

Naproti tomu v LARPu jeho organizátor většinou jen vytváří vhodné prostředí a východiska pro hráče, jako primární cíl sleduje jejich zábavu. Do hry sice zasahuje a vede ji, ale ne za účelem zprostředkovat účastníkům co nejpoučnější zážitek. Na konci hry často bývá její vyvrcholení, jehož výsledek může být zajímavý, ale nenásleduje po něm žádná reflexe, ani hlubší zamyšlení s jeho účastníky. Proto výchovné a rozvíjející faktory v LARPu závisí spíše na náhodě než na cíleném procesu. Dalo by se říct, že jistá forma reflexe probíhá mezi účastníky, kteří o akci diskutují a probírají ji mezi sebou, bez zapojení organizátorů. Objevují se ale i výjimky, u kterých se reflexe provádí, pro příklad bych jmenoval „Projekt systém“ od občanského sdružení Court of Moravia. Nasazení reflexe bývá v LARPech problematické také pro velký počet hráčů, kteří se jednotlivých her účastní.

Uspořádání lekce v dramatické výchově a uspořádání LARPové hry

Mezi uspořádáním lekce a LARPem můžeme najít také některé paralely. Začátky mnoha LARPů se snaží své účastníky vtáhnout do děje, navodit správnou atmosféru a vyburcovat hráče ke vžití se do své postavy. Tato část by se dala srovnat s částí lekce dramatické výchovy nazývanou „lámání ledů“. (Machková 2002)

1.3.3 LARP v kontextu osobnostně sociálního rozvoje

Tak jako v předchozích disciplínách i zde začnu uvedením definice:

„Osobnostní a sociální výchova je praktická disciplína zabývající se rozvojem klíčových životních – konkrétněji řečeno: „osobnostních a sociálních“ – dovedností pro každý den. Či jinak řečeno: disciplína, zabývající se rozvojem životních kompetencí v oblasti osobního života se sebou samou/samým a života v mezilidských vztazích.“ (Valenta 2006)

Dle této definice je primárním cílem osobnostního a sociálního rozvoje rozvíjet schopnosti týkající se problematiky mezilidských vztahů. Toho se snaží dosáhnou jak pomocí metod spadajících pod dramatickou výchovu, které už byly rozebrány výše, tak i komplexnějším přístupem a snahou o navození vhodného prostředí pro rozvoj jedince obecně.

Kompetence osobnostního a sociálního rozvoje, které LARP také rozvíjí, jsou především dovednosti k řešení problémů ve vztazích, asertivní komunikace a obrana proti agresi, rozpoznávání pravdy a lži, obecně rozvoj komunikace, kreativity a sociálních dovedností. Tohoto však LARPy dosahují především postupy, které spadají do disciplín uvedených výše, a to hlavně hraním v rolích.

1.3.4 LARP v kontextu Pedagogiky volného času

Stejně jako výše, i zde nejprve uvedeme definice. První už byla zmíněna na začátku práce a je z Pedagogického slovníku:

„Disciplína pedagogiky, zaměřená na výchovné a vzdělávací prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využití volného času dětí, dospívajících i dospělých.“ (Průcha 2003)

Druhá je z knihy Pedagogika volného času:

„Volný čas je doba, která nám zbývá po splnění povinností. Je to oblast naší svobodné volby. Zahrnuje činnosti, které vykonáváme dobrovolně, rádi, přinášejí nám radost a uspokojení. Volný čas dětí je zapotřebí citlivě pedagogicky ovlivňovat.“ (Pávková 2002, str. 31)

Ještě zde pro doplnění uvedeme definici volného času:

„Pod pojem volný čas se běžně zahrnují odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené“ (Pávková 2002, str. 13)

Jak je z výše uvedených definic jasně patrné, pedagogika volného času se zabývá aktivitami dobrovolnými, kterým se lidé věnují především pro zábavu. LARP lze proto považovat za

volnočasovou aktivitu právě proto, že tyto předpoklady splňuje. Zda lze pomocí LARPU výchovně ovlivňovat jeho účastníky, je předmětem průzkumného šetření této práce.

Využití volného času můžeme rozdělit dle aktivity, kterou mu jedinci věnují:

„Jednání člověka ve volném čase lze posuzovat také podle míry aktivity a toho, kolik úsilí je ochoten vynaložit pro splnění svých plánů a tužeb. Jsou lidé, kteří se raději nechají bavit, než aby se sami bavili. Muž, kterého baví fotbal, sedí u televize a sleduje utkání. Je pro něho problém zvednout se, koupit lístky a jít na fotbalové utkání. Že by si i sám zahrál, nepřichází v úvahu.“
(Pávková 2002, str. 30)

LARP lze v tomto směru považovat za aktivní volnočasovou aktivitu, protože po účastnících požaduje aktivní přípravu i jednání na akci samotné. Můžeme říci, že hráče vede k aktivitě proto, že hra je motivuje učit se nové dovednosti a hraní role vyžaduje aktivní přístup, který podporuje i přítomnost a hraní ostatních hráčů.

Pedagogika volného času se dále zabývá výchovou mimo vyučování a výchovou ve volném čase. Rozdíl spočívá v tom, že označení „výchova mimo vyučování“ se používá pro volný čas malých dětí, zatímco „výchova ve volném čase“ zahrnuje i starší děti a dospělé. V následující citaci bude uváděna výchova mimo vyučování, ale pro naše potřeby bude vše vztaheno k výchově ve volném čase:

„Výchova mimo vyučování

- *Probíhá mimo povinné vyučování,*
- *Probíhá mimo bezprostřední vliv rodiny,*
- *Je institucionálně zajištěná,*
- *Uskutečňuje se převážně ve volném čase“* (Pávková 2002, str. 37)

Tuto definici LARP splňuje pouze částečně a hlavním rozdílem je, že není institucionálně zajištěn. Je ale pravda, že v poslední době vzniklo několik organizací zabývajících se pořádáním LARPů (viz výše). LARP je volnočasovou aktivitou jednoduše využitelnou i při institucionální výchově mimo vyučování, i když v současnosti se to zatím neděje.

Výchova ve volném čase má plnit především následující funkce:

- **Výchovně-vzdělávací** – usměrňování, kultivace, uspokojování zájmů a potřeb, formování žádoucích morálních postojů
- **Zdravotní** – vytváření zdravého životního stylu, střídání duševní a tělesné činnosti, pravidelný pohyb, zdravá výživa

- **Sociální** – pomoc rodinnému prostředí v naplnění volného času, vyrovnávání sociálních rozdílů mezi rodinami, nácvik komunikace a sociálních dovedností

LARPové hry částečně naplňují všechny tyto funkce. Výchovně-vzdělávací ve smysluplném naplnění volného času a formování morálky na základě zakoušení různých situací z různých pohledů, ovšem při tvorbě hry na toto musí být brán zřetel. Zdravotní funkci plní hlavně pohybovými složkami LARPových her a obecně pobyt v přírodě, který je s nimi spojený. Sociální funkci pak plní prožíváním volného času v prostředí hry, které bývá ze sociálního pohledu méně kritické. Při hře také probíhá nácvik komunikace.

Dále se zaměříme na obsah výchovy ve volném čase. Tato výchova obsahuje následující druhy činností:

- **Odpočinkové činnosti** – „jsou psychicky i fyzicky nenáročné, slouží k odstranění únavy.“ (Pávková 2002, str. 51)
- **Rekreační činnosti** – „slouží také k odreagování a odstranění únavy z vyučování, obsahují však pohybově náročnější aktivity tělovýchovného, sportovního, turistického zaměření nebo manuální práce.“ (Pávková 2002, str. 51)
- **Zájmové činnosti** – „jsou nejdůležitější součástí obsahu výchovy mimo vyučování. Uspokojování, rozvíjení a kultivace zájmů, uspokojování potřeb a rozvoj specifických schopností jsou významné výchovné úkoly, které se podílejí na utváření životního stylu a hodnotové orientaci člověka“ (Pávková 2002, str. 51)
- **Sebeobslužné činnosti** – „se zaměřují na vedení k dětí k samostatnosti v péči o vlastní osobu a osobní majetek.“ (Pávková 2002, str. 51)
- **Veřejně prospěšné činnosti** – vedení dětí k aktivitám prospěšným pro společnost
- **Příprava na vyučování** – činnosti související se školními povinnostmi

LARP by se dal do tohoto výčtu zařadit jako kombinace rekreační, zájmové a sebeobslužné činnosti. Mezi rekreační a zájmovou činností se pohybují složky LARPU, jako je samotná hra a s ní spojené rolové hraní a pohybové aktivity, dále také přípravné činnosti, tedy především výroba kostýmů a rekvizit. Sebeobslužné činnosti se objevují hlavně na LARPech v přírodě, kde se o sebe musí účastníci postarat.

1.4 Metodika LARPU

V této části se rozebereme metodiku přípravy LARPU. Na toto téma nejsou, nebo se nám nepodařilo nalézt, žádné komplexnější práce. Proto zde uváděné informace vychází výhradně

z osobních zkušeností autora práce. Budeme se zde zabývat jen metodikou tvorby hry, jež je přizpůsobená pro potřeby této práce. Je proto využitelná jen pro úzký okruh LARPů, které sledují podobné cíle a dosahují jich prostřednictvím podobných metod.

1.4.1 Základní organizační otázky

Plánování LARPU musíme začít stanovením jeho cílů, východisek a základních organizačních otázek. Tyto otázky je nutné vyřešit v první řadě a od nich se následně odvíjí vše ostatní. Co je tedy nutné předem stanovit?

- **Cíle LARPU** – jsou základem každé hry, neodmyslitelným cílem každého LARPU je zábava. Účast hráčů na hře je dobrovolná, do přípravy kostýmu, rekvizit a své postavy vloží velké množství úsilí a financí a často navíc musí přicestovat i z jiné části ČR, proto je potřeba, aby je hra bavila a měli pocit, že vše, co do hry investovali, se jim dostatečně vrátilo. Další cíle už se liší v každé hře. Tato problematika byla rozebrána v kapitole 1.2.2 Cíle LARPU. Prostředkem k naplnění cílů je LARPpová hra.
- **Typ hry** – je nutné zvolit si typ hry, této problematice jsme se věnovali v kapitole 1.2.3 Formy LARPU.
- **Téma hry** – udává především svět, ve kterém se hra odehrává. Ten je důležitý proto, že vytyčuje vhodné kostýmy a vybavení hráčů. Částečně je tímto výběrem stanovena i paleta použitelných dějových zápletek. Stejně tak atmosféra světa se přenesse do atmosféry celé hry.
- **Místo konání** – je nutné zvolit tak, aby korespondovalo s typem hry a tématem hry. Například pro bitvu nejsou vhodné oblasti, kde je pravděpodobný výskyt nehrajících osob.
- **Časová dotace hry** – může se pohybovat od několika hodin po několik dnů. Kratší LARPy bývají intenzivnější, co se týče atmosféry a setrvání v roli, delší zase umožňují širší prostor pro řešení zápletek a vývoj postav. Je nutné také brát v potaz reálné možnosti hráčů, vícedenní LARPy už mohou narušovat jejich osobní život a být v konfliktu s povinnostmi, jako je škola nebo práce.
- **Počet účastníků** – je potřeba vycházet z typu hry, místa, ve kterém se hra odehrává, a také počtu organizátorů a jejich schopností. Obecně pro bitvy a hry, kde je primární boj, je výhodnější spíše větší počet hráčů (cca 50–200). Opačným pólem jsou hry, které vyžadují propracovat detailně postavu každého hráče, a pro ně je vhodnější menší počet hráčů (cca 10–40).

- **Zaměření LARPU** – je také nutné zvolit činnost, která bude hlavní náplní hry. Může to být boj, politika, komunikace, řešení problémů mezi skupinami hráčů a další

1.4.2 Struktura organizačního týmu

Tento tým kompletně zajišťuje hru a je za ni zodpovědný. Je nutné předem naplánovat vše, co je potřeba vymyslet, sepsat a navrhnout. Také se musí zajistit komunikace s hráči, příprava reálných rekvizit, zázemí a samotné řízení hry

Hlavní organizátor

Má na starosti řízení celé přípravy i průběhu hry. Má vždy právo rozhodnout při problémech, jak se bude postupovat. On je hlavní zodpovědnou osobou a jeho hlavní povinností je dohlížet na ostatní organizátory, kontrolovat jejich práci a rozdávat jim úkoly. Tento člověk by v ideálním případě měl podrobně znát celou teoretickou část hry a měl by být dostatečně kvalifikovaný a zkušený pro zvládnutí nečekaných problémů.

Organizátoři teoretické přípravy

Tito organizátoři zajišťují veškerou přípravu textů a návrhu hry před samotnou hrou. Tvoří pravidla, historie hráčů, webové stránky a další potřebné věci, jejich účast na samotné hře – ať už jako pomocných organizátorů, nebo hráčů – není nutná.

Organizátoři praktické přípravy

Zajišťují výrobu všech reálných rekvizit, které budou při hře potřeba, nákup potřebného vybavení a shánějí všechny potřebné věci pro zázemí hry. Stejně jako u organizátorů teoretické přípravy není jejich účast na samotné hře nutná.

Pomocní organizátoři

Mohou být zároveň organizátory teoretické i praktické přípravy a jejich primárním úkolem je zajišťovat chod vlastní hry a její správný průběh. Každý je předem instruován hlavním organizátorem, jaké jsou jeho povinnosti a co se od něj vyžaduje.

Zdravotník

Zpravidla bývá zároveň i hráčem případně pomocným organizátorem a je k dispozici pro případ zranění některého z účastníků hry.

Jak hlavní organizátor, tak pomocní organizátoři mohou ztvárnit ve hře některé vedlejší role, které budou časově schopni hrát společně s organizováním hry.

1.4.3 Pravidla hry

Každá hra musí mít svá pravidla, ať už psaná, nebo nepsaná, nejčastější je členění na dva typy pravidel:

Základní pravidla

Jde o pravidla, která mají zajišťovat bezpečnost hry účastníků a nehrajících lidí, kteří se budou pohybovat po herním území.

Herní pravidla

Tyto pravidla už se týkají pouze činností postav v herním světě. Jsou v nich definovány všechny důležité situace, které mohou pro postavy nastat. Tvoří se především dle tématu a zaměření hry.

Většinou se ještě dělí na:

- **Veřejná** – jsou zde uvedeny informace o situacích, do kterých se může dostat každá postava. Je v nich definováno, jak se má hráč chovat v případě, kdy je jeho postava zraněna, případně zabita. Dále je v nich vysvětlen systém funkce zbraní a soubojů i s informacemi, jaké makety zbraní jsou považovány za bezpečné a zda budou vpuštěny do hry. Vše je doplněné ještě informacemi o vybavení, kterým mohou hráči a jejich postavy disponovat.
- **Neveřejná** – Neveřejná pravidla jsou ta, která se týkají pouze některých hráčů. Jde o speciální dovednosti jejich postav, o kterých neví ostatní, nebo je znát nepotřebují. Může jít o mnoho různých dovedností od ošetřování a léčení lidí přes výrobu a opravu strojů až po dovednosti indiánského šamana.

1.4.4 „Svět“

Prostředí

Volba prostřední závisí na zvoleném tématu hry. Jde o volbu konkrétního místa ve zvoleném světě. Dle potřeby konkrétního LARPU můžeme zvolit například město (politická hra, hra zaměřená na zápletky postav), pohraničí (hra zaměřená na boj), pustina, temný les (hororová hra) a další.

Děj

Dále se musí vymyslet děj hry. Často jde o ústřední prvek, kolem kterého se vše točí. Je nutné ho navrhnout s ohledem na zaměření LARPU a jeho cíle. Děj předpřipravený organizátory, do kterého mohou hráči zasahovat jen omezeně, dává možnost pro vytvoření dobré atmosféry hry, nemožnost hráčů zasáhnout do příběhu ale může některým vadit (pokud to zjistí) a navíc jim

nedává možnosti pro využití vlastní kreativity. Opačným extrémem je hra zcela bez děje, kde vše tvoří jen hráči svou aktivitou, tato hra je náročná na tvorbu pravidel a jednotlivých postav tak, aby nabízela hráčům dostatek prostoru a nástrojů pro jejich vlastní činnost. Tento typ hry je také vhodnější pro zkušenější hráče.

Význačné a speciální postavy

Vymýšlení speciálních postav navazuje na děj. Pro hru bývá organizátory navrženo několik takových postav. Jde o postavy, které jsou kompletně předpřipravené, s vypracovanou historií, charakterem, cíli i vztahy s ostatními postavami. Jsou to významné osobnosti, které jsou nutné pro správný chod hry, posun děje a vpouštění speciálních úkolů pro hráče do hry.

Tvorba postav (hráči)

V typech hry, které jsou zaměřené na hru postavy a rolové hraní, je nutné věnovat hráčům velkou pozornost a individuálně se každému před vlastní hrou věnovat. Jak před hrou, tak při ní je potřeba hráče správně motivovat, aby byli aktivní a hráli. Proto je nutné, aby po celou dobu hry měli nějaké cíle a chtěli něčeho dosáhnout.

Je nutné hráčům sdělit všechny důležité informace o světě, ve kterém se hra odehrává, mantinelech, ve kterých mohou své postavy tvořit a základních informacích, které musí u svých postav dodat organizátorům.

Pro hru se zaměřením na vztahy postav se nám jako nejlepší jeví následující položky, které musí hráči pro svou postavu zpracovat:

- **Jméno postavy** – zde není potřeba nic dodávat.
- **Výrazné charakterové rysy** – slouží především k tomu, aby se hráč zamyslel nad tím, jaký charakter bude mít jeho postava, jasně si definoval výrazné charakterové rysy a těch se při hře držel.
- **Čeho by chtěla tvá postava dosáhnout** – zde si hráč definuje, o co se bude jeho postava ve hře snažit, může uvádět jak krátkodobé cíle, tak cíle dlouhodobé (které nemusely být reálně splnitelné). Tyto cíle pak slouží jako vodítko organizátorům, aby je do hry zapracovali, případně je s hráči konzultovali a modifikovali je tak, aby se jejich plnění stalo pro hráče hlavní náplní hry, následovanou obecnými úkoly, na které můžou narazit ve hře.
- **Čeho se nejvíc obává tvá postava** – tato položka slouží primárně k tomu, aby se hráči nad svojí postavou zamysleli více do hloubky a učinili ji reálnější.

- **Stručná historie postavy** – zde hráči uvádějí konkrétní reálie z života jejich postavy, významné události, kterými prošla, a jak a proč se ocitla na místě, kde se odehrává hra. Organizátoři pak historie analyzují a proplétají mezi sebou osudy jednotlivých postav.

Po jejím zaslání je hráči vyhotovena historie od organizátorů, ve které nalezne všechny důležité informace pro správné ztvárnění své role. Tato doplňková historie postavy by měla obsahovat:

- **Doplňující významné okamžiky z historie postavy**
- **Úpravy historie postavy sepsané hráčem** – pokud byly potřeba
- **Informace o jeho známostech a vztazích** – zde by měly být popsány postavy ve hře, které zná, i s doplňujícími informacemi o vztahu k nim a o tom, kdy a za jakých okolností se potkaly.
- **Doplňené cíle postavy** – organizátoři vypracují pro některé postavy další cíle, a to buď proto, že jich hráč zpracoval málo, nebo proto, že byl pomocí nich více propleten s ostatními postavami.
- **Doplňkové informace** – které postava potřebuje vědět pro průběh úkolů jiných postav.
- **Speciální pravidla** – některé postavy mohou disponovat speciálními schopnostmi, které je nutné upravit speciálními pravidly, jedná se především o lékaře (kteří umějí ošetřovat zraněné postavy) a mechaniky (kteří umějí opravovat a stavět přístroje).

1.4.5 Příprava řízení hry

Pro řízení hry je potřeba podrobně promyslet a rozebrat, jak hra bude probíhat a co vše je potřeba udělat pro naplnění cílů hry. Organizátoři musí předem promyslet co nejvíce scénářů, které mohou nastat a připravit pro ně vhodná řešení. Musí naplánovat povinnosti jednotlivých organizátorů při hře i postupy pro řešení problémů (například nízkou aktivitu hráčů).

1.4.6 Reálné zajištění

Další významnou částí organizace je zajištění zázemí pro hru. Uvedeme zde výčet nejdůležitějších problémů, které je potřeba v rámci přípravy hry a jejího průběhu vyřešit.

Místo

Problematika místa už byla zmíněna výše, při přípravě reálného zajištění hry je potřeba osobně projít a ověřit všechny místa, ve kterých se má hra odehrávat, ověřit jejich použitelnost a bezpečnost. Je nutné zajistit domluvu s jejich majiteli.

Herní předměty

Ve většině případů bývá potřeba vyrobit pro hru množství herních předmětů, které představují symbolické zastoupení předmětů vyskytujících se herně ve hře. Tyto předměty nejčastěji organizátoři vyrábějí svépomocí, případně nakupují.

1.4.7 Presentace hry

Hru je nutné prezentovat tak, aby se dostatečně naplnila její kapacita vhodnými zájemci. Je také nutné zajistit vhodné komunikační kanály pro komunikaci s hráči před hrou, zodpovídání jejich otázek a řešení případných problémů.

1.4.8 Právní stránka

Právní stránka se týká několika důležitých věcí. V první řadě jde o prostory, ve kterých se hra odehrává. Dále je nutné vyřešit právní odpovědnosti organizátorů za účastníky hry. Tyto dokumenty mohou organizátoři čerpat z webových stránek ASF Asociace Fantasy, o. s. (asf.cz), která v rámci podpory organizátorů poskytuje vzorové dokumenty pro tyto případy.

1.4.9 Finanční stránka

Na hru je potřeba zajistit mnoho předmětů a rekvizit. Mimo to je také nutné v některých případech uhradit pronájem prostor a další výdaje. Nejčastěji se všechny tyto náklady hradí z dobrovolného účastnického poplatku.

1.4.10 Reflexe

V pedagogice se často využívá reflexe pro prohloubení výchovného přesahu hry, v LARPu se však běžně nevyužívá, i když by byla přínosem. Podrobněji jsme se tím zabývali v kapitole 1.3.2 LARP v kontextu dramatické výchovy.

2 Praktická část

V této části práce se budeme nejprve zabývat cíli práce, následně realizací modelové hry a nakonec výsledky průzkumného šetření.

2.1 Přesné vymezení cíle práce

Cílem tohoto průzkumného šetření bylo zjistit vliv LARPU na jeho účastníky, přesahy do běžného života a přínos, který jim tato volnočasová aktivita přináší.

2.1.1 Otázky

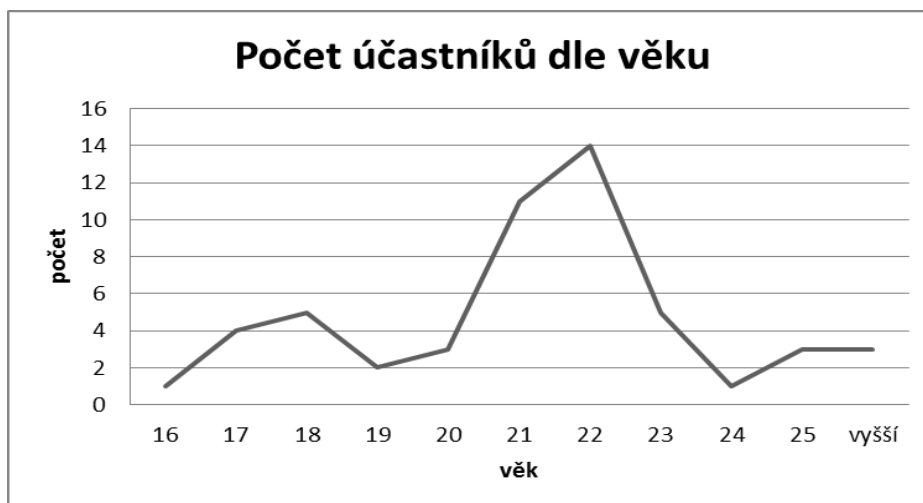
Realizované výzkumné šetření mělo přinést odpovědi na následující otázky:

- Je LARP pro účastníky přínosný jako způsob relaxace?
- Hodnotí LARP jeho účastníci jako přínosný pro běžný život?
- Pomáhá LARP účastníkům lépe chápat sociální role?
- Rozvíjí LARP verbální dovednosti účastníků?
- Je pro účastníky přínosný kolektiv, který se kolem LARPů vytváří?
- Rozvíjí LARP a činnosti s ním spojené manuální dovednosti účastníků?
- Podpořilo by použití zpětné vazby přínos LARPU?

2.1.2 Vzorek průzkumného šetření

Modelové hry se zúčastnilo 52 lidí včetně tří organizátorů.

Věkový průměr účastníků byl 22,31 roků. Věkové rozložení můžete vidět na následujícím grafu:

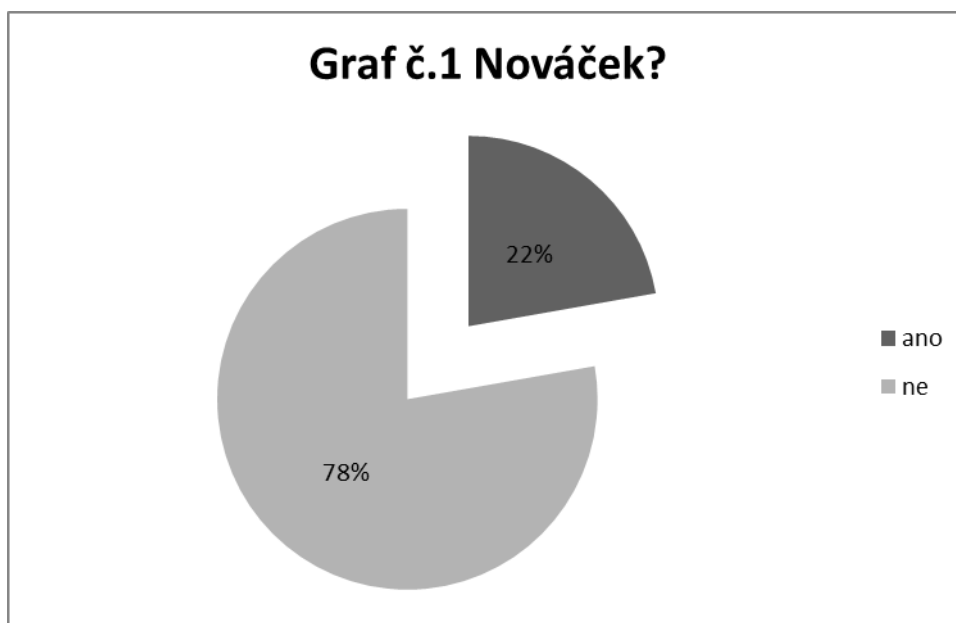


Jako vyšší jsou zahrnuti tři lidé, a to ve věku 28, 39 a 40 let.

Účastníci modelové hry se hlásili sami ze své iniciativy. Hra byla prezentována jako běžný LARP pomocí webových stránek a organizátoři neprováděli žádnou selekci mezi přihlášenými.

Pro průzkumné šetření jsou použity informace získané od devíti respondentů, kteří se zúčastnili modelové hry. Jejich průměrný věk je 23 let, což s mírnou odchylkou koresponduje s průměrným věkem účastníků modelové hry. Maximální věk byl 38 let a minimální 18 let.

Poměr nováčků a stálých hráčů LARPU byl 22 : 78 (%), jak můžete vidět na grafu č. 1.



Stálí účastníci LARPů uvedli průměrnou dobu, jakou LARPové hry navštěvují, kde minimum byly 3 roky a maximum 9 let. Průměrně pak navštíví 5 akcí za rok.

2.1.3 Metody průzkumného šetření

Pro průzkumné šetření bylo použito polostrukturované interview, které proběhlo v horizontu jednoho týdne od modelové hry. Předběžný náčrt otázek i s plnými odpovědi účastníků naleznete v příloze č. 4.

Účastníci byli vybíráni náhodně z řad hráčů modelové hry. Bylo pouze přihlédnuto k rovnoměrnému věkovému rozložení, aby průměrný věk odpovídal průměrnému věku všech účastníků modelové hry. Interview proběhla dle časových možností autora a účastníků průzkumného šetření, a to prostřednictvím online rozhovoru přes internet, což umožňovalo velkou flexibilitu a bylo časově přívětivé jak pro autora, tak pro respondenty. Ti z účastníků, pro které byla modelová hra prvním LARPem, se k přínosům vyjadřovali z pohledu potenciálu, který pro ně LARP jako volnočasová aktivita má, ti, kteří jsou pravidelnými hráči, pak předkládali názor na to, jak je LARP obohatil.

Modelové hry se zúčastnil Jan Franěk, který je studentem oboru Psychologie na Pedagogické fakultě UK a zároveň se LARPů účastní několik let. Díky tomu byl vybrán jako nejvhodnější osoba pro zpracování odborné zpětné vazby a sepsání reflexe z modelové hry. Jeho práce byla použita jako doplněk průzkumného šetření a naleznete ji v přílohách jako přílohu č.5.

2.2 Realizace modelové hry „Tenkrát v Danielsu“

Modelová hra pro tuto práci proběhla ve dnech 11. a 12. března 2011 na pražském Břevnově.

11. března se hrálo od 18:00 do 24:00 a 12. března od 10:00 do 24:00.

2.2.1 Základní organizační otázky

Nejdříve si musíme definovat **cíle**. Jako primární cíl byla zvolena zábava.

Jako další cíl jsme si stanovili rozvoj verbálních a sociálních schopností účastníků. Hra jim má přinést možnost vyzkoušet si mnoho různých situací od obchodování přes vyjednávání až po kooperaci ve skupině.

Posledním cílem je zjištění a posouzení vlivu LARPu na jeho účastníky z pohledu pedagogiky.

V první řadě si musíme zvolit **typ hry**. Pro modelovou hru jsme zvolil městský LARP, a to z několika důvodů:

Pro dobu konání v březnu není vhodné počasí pro hru v přírodě spojenou s tábořením, proto je mnohem vhodnější hra ve městě, kde se může odehrávat střídavě v exteriérech a interiérech a navíc je větší možnost zajištění prostor k ubytování hráčů.

Další důležitým problémem je zvolení vhodného **tématu hry**. Jako toto téma byl vybrán „Steampunk“. Jde o podžánr sci-fi, který se odehrává ve 19. století, převážně ve viktoriánské Anglii, nebo na divokém západě. „Svět“, ve kterém se hra odehrávala, je téměř totožný s druhou polovinou 19. století v americkém Texasu, až na stadium technického pokroku, které právě odlišuje realitu od steampunku. Prostředí se velmi podobá reáliím a vynálezům z knih Julese Vernea. Hlavní rozdíl je v tom, že složité vynálezy, jako například vzducholodě, bezdrátové telegrafy, robotičtí koně atd., jsou běžnou denní věcí.

Jak jsme psal výše, hra ve městě má tu výhodu, že samotné ulice města poskytují dobrý základ pro atmosféru hry a samy o sobě jsou dobrou kulisou. Proto jsme zvolili takové téma, které se hodí do městských ulic. Děj hry byl umístěn do alternativní reality divokého západu a odehrává se v ulicích města, proto jsou reálné ulice ideálním pozadím pro hru.

Dalším důvodem pro volbu tohoto tématu byla jeho originalita a možnosti, což pomohlo oslovit dostatečný počet vhodných hráčů.

Časová dotace LARPU byla stanovena na zkrácený víkend. Hráči se shromáždí v pátek večer, kdy proběhne zahájení hry. Hlavní část hry se bude odehrávat v sobotu mezi 10:00 a 24:00. Tento časový rozsah byl zvolen jako jeden z typičtějších (běžnější je celý víkend), obecně nejlépe akceptovatelný největším množstvím lidí. Delší trvání hry by vyžadovalo řešení otázek uvolnění z práce či ze školy, kratší by zas nedávalo dostatek prostoru samotné hře. Doba trvání hlavní hrací doby přes jediný den navíc umožnila větší intenzitu hry bez nočního přerušování a navazování na děj další den (v pátek se ještě dějové linie hráčů plně nerozjely).

Pro **základní pilíř hry** byl zvolen důraz na vžití se do role, budování atmosféry a především řešení vztahů mezi postavami. Hra byla koncipována tak, aby propracované postavy, jejich dějové linie a vzájemné konflikty umožňovaly širokou paletu různých řešení situací a podpořily tak motivaci hráčů k vzájemné interakci.

Pro **počet účastníků** byl zvolen počet 40–50 (nakonec se hry zúčastnilo téměř přesně 50 hráčů). Tento počet ideálně vyhovoval místu konání a náročnost přípravy byla ještě dostatečně únosná. Hráči se tak museli orientovat ve spleťtém prostředí sociálních vztahů a dostatečně promýšlet plánování dalšího postupu své postavy tak, aby dosáhla svých cílů.

2.2.2 Struktura organizačního týmu

Pro účely modelové hry byla použita struktura uvedená v kapitole 1.4 Metodika LARPU. Na organizaci se krom hlavního organizátora podíleli 4 organizátoři teoretické přípravy, z toho dva byli zároveň organizátoři praktické přípravy. Pomocní organizátoři byli tři (dva z nich zároveň organizátoři teoretické a praktické přípravy) a zdravotník jeden. Celkově bylo tedy v organizačním týmu 6 lidí.

2.2.3 Pravidla hry

Základní pravidla

Tato pravidla zněla následovně:

1. *Dodržujte zákony ČR*
2. *Bezpečnost je na prvním místě*
3. *Berte ohled na civilisty, chovejte se slušně, neomezujte je, neděste je, ani jinak neotravujte a nepoškozujte*
4. *Vyvarujte se jakýchkoli problémů s civilisty, policií, etc.*

5. Každý účastník larpu na sobě musí viditelně nosit placku larpu, aby bylo jasné, že hraje.“

Herní pravidla

Byla sestavována s velkým důrazem na realističnost a reálný prožitek ze hry, proto jsou jednoduchá a srozumitelná. Pravidla herního světa se dělí na „veřejná“ a „neveřejná“. Nejdříve uvedeme příklad veřejných pravidel:

„Lehké zranění

Jde o zranění končetiny. Víte, jak bolí zlomená ruka? Rozbité koleno? Pořezané prsty? Tak takové je lehké zranění. Pokud vás někdo trefí první střelou do ruky se zbraní, zbraň zajisté upustíte a ruku rozhodně dál používat nebudete. Zásah do nohy? Zkuste si vzpomenout, jak bolí ukopnutý malíček. Sotva stojíte a teprve po několika vteřinách bolestivého řevu (nebo zatínání zubů, to je na vás) jste schopni odpajdat se pryč. A co je ukopnutý malíček proti průstřelu stehna...“

Příklad neveřejných pravidel:

„Ranhojič

Umí základní obvazování ran, takže dokáže vyléčit lehké zranění. Toto zranění obváže a dotyčný pak musí být 10 minut v klidu. Těžce zraněného člověka umí zachránit a zastavit mu krvácení. Dotyčný je pak lehce zraněný a plouží se (musí ho ideálně někdo podpírat) ale není v nebezpečí smrti, aby se dostal do normálu, musí vyhledat doktora. Na jedno ošetření bez rozdílu vážnosti potřebuje jeden obvaz. Doporučené vybavení: injekce, obvazy lahvičky s léčivou, atd. ...“

U veřejných pravidel byl uveden krátký nástin toho, jaké speciální (neveřejné) dovednosti mohou ovládat různé postavy ve hře. Tento nástin je zde uveden proto, aby hráči neměli pocit, že jiný hráč při hře podvádí a vymýšlí si dovednosti, které nemohou existovat. Vše je zakončeno příkladem souboje a zranění pro větší názornost.

Kompletní znění pravidel naleznete v příloze č. 1.

2.2.4 „Svět“

Prostředí

Prostředí divokého západu dávalo široké možnosti pro hráče. Mohli se stát obhroublým pistolníkem, stejně jako nadějným podnikatelem nebo povýšeným anglickým aristokratem. Výchozí informace pro hráče byly načrtnuty jen velmi zhruba a organizátory bylo připraveno jen několik klíčových postav, protože se velký důraz kladl na invenci hráčů a poskytnutí jim

dostatečného prostoru pro vlastní nápady. V příloze jsou k nahlédnutí texty, které měli hráči k dispozici a ze kterých vycházeli.

Jak už bylo psáno výše, děj se odehrává v alternativní realitě 19. století v americkém Texasu. Ústřední místem celé hry je „New Daniels“, malé typické americké městečko westernového stylu uprostřed ničeho. Informace, které měli hráči k dispozici, naleznete v příloze č. 2.

Děj

Děj hry byl navrhnout tak, aby ho tvořila převážně vlastní aktivita samotných hráčů, proto v něm bylo stanoveno jen několik klíčových událostí, které měly tvořit jakousi kostru hry. Důraz byl kladen především na začátek a konec hry. Začátek hry plnil podobnou úlohu jako „lámání ledů“ v dramatické výchově. Měl hráče uvést do hry a jasně oddělit chvíli, kdy se začíná hrát a hráči už nejsou sami sebou, ale hrají své postavy. Konec pak měl úlohu jasného ukončení hry, které svedlo hráče dohromady v rámci významné události, šlo o jakousi tečku, která celou hru uzavřela a utvořila pocit celistvosti celé hry a pomohla ji zapsat do mysli hráčů.

Nejdůležitější události byly tyto:

- **Oslava narození starostovy dcery** – tato událost sloužila jako zahájení celé hry, svedla všechny hráče dohromady a umožnila jejich vzájemné seznámení a základní orientaci mezi ostatními postavami ve hře a jejich vztahy.
- **Mše reverenda Raye** – touto událostí byla zahájena sobotní hra, se začátkem mše už se začalo hrát, čímž byl vytvořen jasný předěl mezi dobou, kdy je hráč hráčem a kdy se stává postavou.
- **Volba starosty** – byla pojata jako velkolepá událost, které se účastnili všichni hráči, měli možnost intenzivně hrát, diskutovat v roli svých postav s ostatními, konfrontovat se s jejich názory a celé to vyvrcholilo vyhlášením vítěze a jeho projevem, čímž byla hra zakončena.

Význačné a speciální postavy

Šlo především o významné obyvatele New Daniels, jako je například starosta nebo šerif. Ke speciálním postavám byl zveřejněn obecný popis, o koho jde a co by o nich měli znát všichni hráči.

„Lékárník Andrew Jackson

...A holič v jedné osobě je příjemným a možná až příliš dobráckým chlapíkem. Naproti tomu jeho hádavá žena Miriam Eleanora Jacksonová je typickou semetrikou, která drží svého muže pěkně u huby a nedá mu chvíli pokoje.

Miriam Eleonora Jackson

...Rozená Bush je pravou hádavou semetrikou všelijak ztrpčující svému manželovi život. Až to vypadá, že by manžela ani neměla ráda. Ačkoliv se bulvární plátek Záhrobní listy snažil seč mohl, nic na paní Miriam Eleonoru nenašel, tudíž se musíme spokojit s tvrzením, že přestože se jedná o hádavou fúrii, jinak je vše v pořádku.“

Pro tyto role je nutné vybrat zkušené a spolehlivé hráče, u kterých je jistota, že svoji roli zvládnou a obohatí celou hru.

Tvorba postav (hráči)

Při tvorbě postavy byla účastníkům hry poskytnuta velká volnost a každý si mohl vytvořit postavu naprosto dle svých představ a schopností. Nejdříve poslali návrh při registraci na hru, tento návrh s nimi byl následně konzultován a organizátory zařazen do hry a propleten s dalšími postavami ve hře.

V příloze č. 3 naleznete ukázky hráčských historií a doplňkových historií vypracovaných organizátory.

2.2.5 Příprava řízení hry

Tento LARP je navržen především pro samostatnou aktivitu hráčů a dosahování cílů jejich postav, není nutné připravovat tolik zásahů od organizátorů, protože hráči se zabaví sami mezi sebou. Přesto je nutné připravit nejdůležitější události hry, které už byly zmíněny výše, a dále několik událostí, pokud by bylo potřeba motivovat hráče k další aktivitě, případně hru obohatit. Bylo připraveno několik typů událostí:

- **Významné události** – byly uvedené výše.
- **„Obálkové úkoly“** - především pro významné postavy předpřipravené organizátory, ale i pro některé běžné hráče. V určitý čas jim byla předána obálka, kde byly uvedeny některé doplňující informace s úkolem, který se snaží jejich postava splnit.
- **„Cizí postavy“** – zde šlo o předem navržené jednotlivce či skupinky postav, které ztvární organizátoři a které mají obohatit děj. Pro příklad uvedeme třeba skupinu hledaných pistolníků nebo vyšetřující jednotku vojáků.

Dalším obohacujícím prvkem hry bylo vydávání herních novin. Několik hráčů představovalo reportéry, kteří zjišťovali, co se ve hře děje, a vše zajímavé sepisovali do článků, které každé dvě až tři hodiny vydali jako výtisk novin. Díky tomu byli všichni hráči průběžně informováni, co zajímavého se ve hře stalo.

2.2.6 Reálné zajištění

Místo

Jako herní místo posloužily ulice pražského Břevnova. Pro konkrétní představu naleznete mapu herního území v příloze č. 2. Bylo dále potřeba zajistit interiéry pro hru a místo pro ubytování hráčů.

Jako hlavní herní místo, ve kterém se střetávaly postavy a které sloužilo jako jakási centrála hry z pohledu hráčů, byla restaurace U Nývltů, jež byla pro potřeby hry zapůjčena jejím majitelem. V ní probíhala páteční „oslava narozenin starostovy dcery“ i celý LARP zakončující „volba starosty“. Toto místo bylo zajištěno po intenzivním hledání vhodných prostor, které by byly jak finančně, tak prostorově přijatelné.

Jako další herní interiéry sloužily dva propůjčené byty. V jednom sídlila organizace, herní obchodník, puškař, lékárník a redakce herních novin. Druhý byt představoval kostel. Tyto tři místa byla rovnoměrně rozprostřená po herním území a velká část pohybu hráčů se uskutečňovala v ulicích mezi těmito interiéry.

Dále bylo pro hru vybráno několik exteriérů, kde se nacházela herní místa, jako například velkostatkářova farma nebo místo ztroskotání vzducholodi. Tato místa sloužila jako výchozí stanoviště (herní bydliště) některých hráčů nebo jako místa, kde mohli hráči provádět nějakou činnost (například opravovat ztroskotanou vzducholod') nebo kde probíhaly některé herní události (reverendova mše na hřbitově).

Všechny interiéry byly zapůjčeny bezplatně, díky přátelským vztahům organizátorů s jejich majiteli. Herní místa v exteriérech byla představována listem papíru s uvedením názvu herního místa a případnými dalšími informacemi.

Herní předměty

Uvedeme zde výčet těch nejdůležitějších:

- **Herní peníze** – sloužily jako platidlo ve hře.
- **Munice do zbraní** – jako zástupné předměty pro munici byly vybrány burské ořechy, kdy jeden ořech představoval jeden výstřel.
- **Součástky pro výrobu strojů** – pro vyrábění herních strojů byla použita řada drobných předmětů (např. AA baterie, diody, drátky, ozubená kolečka atd.), ze kterých hráči reálně sestavovali předměty, které zastupovaly dané stroje ve hře.

- **Artefakty** – jde o významné herní předměty, které se vážou na úkoly postav (např. starostův prsten, parní usměrňovač, lahvička léku proti lykantropii atd.).
- **Kostýmy pro cizí postavy** – bylo nutné koupit, půjčit nebo vyrobit kostýmy pro cizí postavy, které se ve hře vyskytly.
- **Herní noviny** – bylo potřeba zajistit tisk herních novin.

2.2.7 Prezentace hry

Hra byla prezentována mezi hráčskou komunitu především prostřednictvím webových stránek „steampunklarp.wz.cz“, kde hráči našli veškeré informace o hře i s kontaktem na organizátory. Na těchto webových stránkách funguje také návštěvní kniha, která hráčům umožňovala pokládat jakékoli dotazy. Pro rozšíření informace o konání hry byla prezentována dále na internetovém kalendáři LARPových her na adrese „larp.cz/kalendar“.

Jako další kanály pro informování potenciálních účastníků o existenci hry, dále hlavně pro šíření informací a novinek o hře a případné diskuzi nad hrou a dotazy na organizátory, byl zvolen diskuzní server „hofyland.cz“ a fanouškovská stránka na sociální síti „facebook.com“.

Organizátoři také oslovili několik nováčků, aby se hry zúčastnili a pomohli ji tak obohatit, a interview s nimi provedené přispělo k průzkumnému šetření této práce.

2.2.8 Právní stránka

Interiéry byly zapůjčeny majiteli, kteří je měli po dobu hry celou dobu pod dozorem, a proto nevyžadovali žádné právní ošetření.

Exteriéry, ve kterých se hra odehrávala, a se nijak právně nezajišťovaly, protože vzhledem k jejich rozsáhlosti, počtu účastníků a povaze činností, které se na nich odehrávaly, se organizátoři rozhodli, že není žádné právní ošetření potřeba.

Problematika právní odpovědnosti organizátorů za účastníky byla ošetřena podepsáním prohlášení, které naleznete v příloze č. 6. Hráči mladší 18 let navíc odevzdávali prohlášení svých rodičů, že za ně po dobu trvání hry přebírají plnou právní zodpovědnost.

2.2.9 Finanční stránka

Náklady na hru byly hrazeny z dobrovolného účastnického poplatku od hráčů, který byl stanoven na 250 Kč při placení přímo na místě nebo 200 Kč při placení předem.

2.2.10 Reflexe

V modelové hře nebyla použita reflexe proto, že byla vytvořena tak, aby se blížila obvyklému typu LARPu.

2.3 Průzkumné šetření

V této části uvedeme výsledek průzkumného šetření.

2.3.1 Přínos LARPu jako způsobu relaxace

Všem nováčkům (tj. 100 %) se LARP jako volnočasová aktivita líbil a plánují se ho zúčastnit i v budoucnu.

89 % respondentů si myslí, že LARP je smysluplné využití volného času a vyhledávají ho pro zábavu a relaxaci.

Pro 44 % je na LARPu důležitý pohybový aspekt a „akce“. Díky němu si mohou užít situace, kde využívají pohyb a dostanou se do volné přírody.

Jeden respondent uvedl, že mu LARP umožňuje seberealizaci.

44 % respondentů vyzdvihlo kladný vliv pobytu v přírodě a pohybové složky LARPu. 22 % dotázaných také uvedlo, že díky LARPu jsou samostatnější a dokážou se o sebe postarat.

„... navíc díky němu nesedí člověk za počítačem a podívá se do přírody.“ (David 21)

„V podstatě očekávám jen to, že je to něco velmi zajímavého, nezvyklého, tvořivé prostředí a tvořiví, zajímaví lidé. To mi vyhovuje, to mi stačí.“ (Patrik 38)

„Na základě pozorování tak mohu soudit, že většina hráčů (s ohledem na množství hráčů na dané steampunkové hře) jezdí na LARPy právě za zábavou, tedy pobavit sami sebe a užít si připravené prostředí.“ (Jan Franěk)

Je tedy LARP pro účastníky přínosný jako způsob relaxace?

Při průzkumném šetření se ukázalo, že jedním z největších přínosů je únik z reality a relaxace při LARPových hrách, které umožní hráčům odpoutat se od běžných problémů a nerušeně se bavit. Pro mnoho hráčů se LARP stává spíše životním stylem a hlavní volnočasovou aktivitou. Věnují mu mnoho volného času i financí a s účastí na hrách mají několikaleté zkušenosti.

2.3.2 Přínos LARPU pro běžný život

89 % respondentů si myslí, že má LARP užitečný přesah do běžného života, jak můžete vidět na grafu č.2. Konkrétní oblasti, do kterých má přesah, se u jednotlivých účastníků průzkumného šetření lišily a budou rozebrány níže.



33 % dotázaných uvádí, že LARP má pozitivní vliv na jejich kreativitu.

22 % respondentů uvedlo, že díky LARPU se stali samostatnější a umí se o sebe lépe postarat.

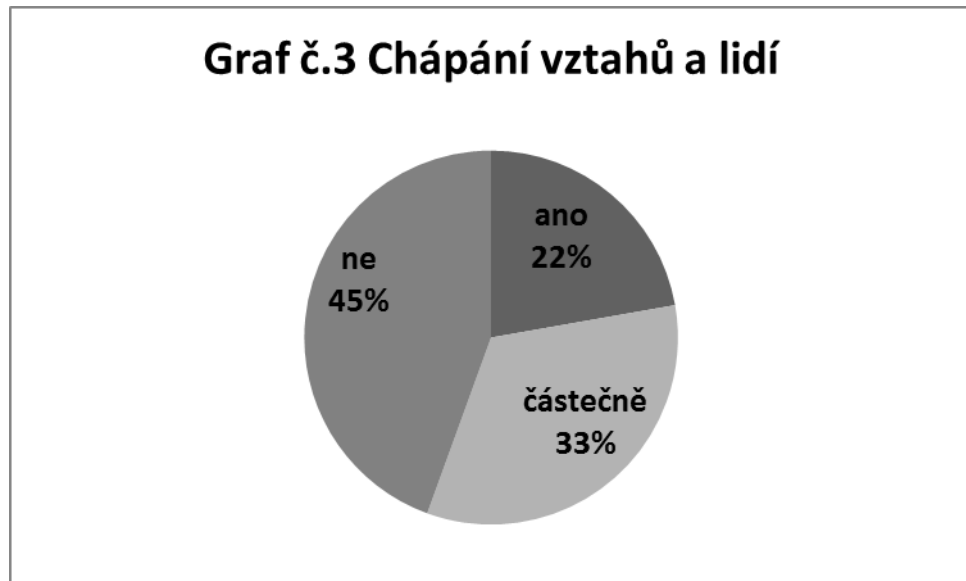
Jeden z dotázaných uvedl, že mu přijde přínosná možnost vyzkoušet si řešení rozličných úkolů.

Průzkumné šetření tedy potvrdilo tuto domněnku.

2.3.3 Chápání sociálních rolí

Pokud jde o názor na význam přínosu LARPU v oblasti lepšího pochopení sociálních vztahů mezi lidmi a lidí obecně, odpovědi se velmi různí, jak můžete vidět na grafu č. 3.

22 % respondentů si myslí, že LARP je pro ně přínosem, 45 %, že není, a 33 %, že pouze částečně.



Hra v roli je základním pilířem LARPU a prostřednictvím hraní postav celá hra probíhá. 22 % respondentů uvedlo, že možnost vyzkoušet si různorodé situace z jiného úhlu pohledu („v cizí kůži“) je pro ně přínosná.

„Na larpý jezdím především, abych si odpočinula do svého života a zažila něco tak říkajíc v cizí kůži.“ (Lenka 18)

Jeden z respondentů uvedl, že si na LARPU může procvičit kooperaci ve skupině a spolupráci s ostatními.

Pokud jde o názor respondentů na to, jak jim LARP pomohl chápat sociální role, tak 22 % si myslí, že ano, a 33 %, že trochu ano. Z toho lze usuzovat, že má v tomto směru kladný vliv a dotázaní, kteří odpověděli záporně, si pravděpodobně tento vliv nepřipouští, nebo se jim zdá příliš malý. Tuto skutečnost potvrzuje i Jan Franěk:

„Výhodou LARPů v tomto ohledu je jak to, že člověka dostává téměř okamžitě, či dle záměru, do situací, které by v běžném životě nezažil, nebo prožil jen stěží, nebo po delší době, tak i to, že veškeré teoretické sociální přístupy, principy či naučené dovednosti zde lze téměř hned aplikovat a sledovat jejich vývoj. Tedy že nově naučenou znalost či dovednost zde můžeme téměř bez úhony okamžitě vyzkoušet.“ (Jan Franěk)

Dalším přínosným momentem, který hráči často uvádějí, je možnost pocítit na vlastní kůži negativní lidské vlastnosti. Jde především o loupeže, podvody a další podobné aktivity.

Zkušenost, při které si tuto situaci vyzkouší při hře, jim pomůže vyvarovat se jí v reálném životě.

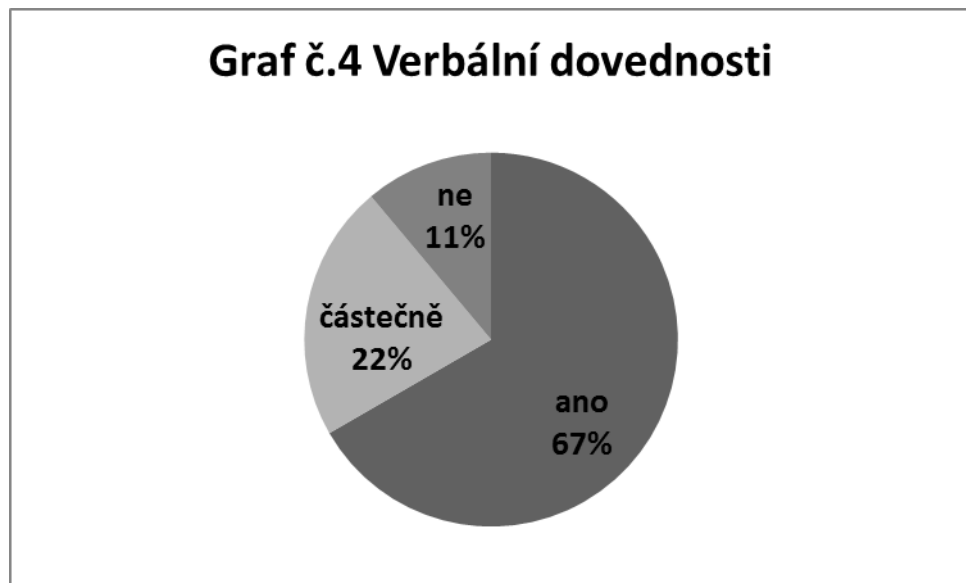
„Nejvíce asi otevře člověku oči, když ho někdo podvede nebo okrade, výhodu má to, že ve hře ta újma není taková, ale jeden si aspoň uvědomí, že se sebou nemá nechat manipulovat a nemá věřit každému.“ (Jan 20)

Na otázku, zda pomáhá LARP účastníkům lépe chápat sociální role, nám průzkumné šetření odpovědělo, že spíše ano.

2.3.4 Rozvoj verbálních dovedností

Názor na zlepšení verbálních dovedností při hraní LARPU vypadá následovně:

67 % si myslí, že jim LARP zlepšil nebo pomáhá zlepšit jejich verbální dovednosti, 22 % si myslí, že vliv LARPU je pouze částečný, a 11 %, že na ně nemá žádný vliv. Vše můžete názorně vidět na grafu č.4



K pozitivnímu vlivu LARPU na verbální dovednosti se respondenti stavěli kladně a názor, že LARP nemá žádný přínos v tomto směru, uvedl pouze jediný dotázaný. Jak bylo uvedeno výše, hlavním pilířem LARPU je rolové hraní, a vžití se do postav herního světa.

„Do reálného života přenesl možná tak schopnost komunikovat s kýmkoliv a za jakýchkoliv okolností.“ (Pavel 22)

„Spíše takové to vystupování před lidmi, takže spíše trénink toho mluvení, člověk si nacvičí mluvit před davem a vyzkouší si různé formy projevu.“ (David 21)

„Ať hráči chtějí, nebo ne, hra je přímo nutí komunikovat. I když se brání zuby nehty, sedí v rohu místnosti, apod., téměř vždy se najde někdo, kdo dotyčného donutí mluvit. Ať už je to banda zlodějů, co se ho snaží okrást, nebo policie, která jej vyslychá, hráč je konfrontován s nutností komunikovat, a tím i zlepšovat své dorozumívací schopnosti.“ (Jan Franěk)

Komunikace mezi postavami ve hře probíhá stejně jako v reálném světě především prostřednictvím řeči. Díky tomu, že mají hráči možnost vžít se do široké škály postav, mohou si

jejich prostřednictvím vyzkoušet i mnoho typů verbálních projevů. Proto můžeme konstatovat, že LARP rozvíjí verbální dovednosti účastníků.

2.3.5 Kolektiv kolem LARPU

100 % respondentů uvedlo, že se LARPů účastní proto, že jim pomáhá potkat lidi s podobnými zájmy a že se na něm vídají s přáteli a známými. Dále také uváděli přínos zpětného hodnocení hry s ostatními, čemuž se budeme věnovat v kapitole 2.3.7.

„Pak jsem tam potkala spousty lidí, které bych jinak nepotkala a jsou nyní mými velmi dobrými přáteli, kamarády. A taky spousta lidí, které jinak ráda nemám, ale to je taky zkušenost.“ (Iva 22)

Hra je pro hráče přínosná také díky rozdílnosti jednotlivých hráčů různorodosti charakterů účastníků.

„Larp je něco víc, je proměnlivý a pokaždé dokáže překvapit. Lidé, kteří ho dělají jsou osobnosti a pochází z širokého spektra společnosti. Nejlepší na Larpu je, že se v něm společenské rozdíly stírají a každý hraje čistě za sebe jak nejlépe umí.“ (Pavel 22)

Všichni dotázaní uvedli, že komunita kolem LARPových her je pro ně důležitá a přínosná. Tyto hry jim umožňují navazovat kontakty s podobně zaměřenými lidmi.

2.3.6 Rozvoj manuálních dovedností

44 % respondentů uvedlo, že LARP rozvíjí jejich manuální dovednosti a díky němu si osvojili mnoho užitečných činností (např. šití, práce se dřevem atd.).

Z průzkumného šetření vyplývá, že jde o podstatnou část této volnočasové aktivity a je s LARPem velmi svázána. 44 % respondentů ji uvedlo jako přínosnou.

„LARPý mě naučili šít a vyšítvat vzhledem k tomu že si většinou kostýmy dělám sám, taky sem se při výrobě zbraní naučil dělat se dřevem.“ (Vít 23)

Tuto skutečnost také uvedl v Odborné zpětné vazbě Jan Franěk:

„Na akci byla znát velmi dobře rozvinutá schopnost kreativity, a to u více než 70 % zúčastněných. Jejich doplňky, upravené zbraně či oblečení, které měli na sobě, svědčily o rozvinuté schopnosti tvořit, kombinovat a přizpůsobovat se tématu. Všichni dotazovaní mou osobou navíc potvrdili, že k odhalení či zlepšení této dovednosti je vedly právě LARPý.“ (Jan Franěk)

Účastníci LARPů jsou tedy motivováni ke kreativitě a tvorbě rekvizit a kostýmů, díky čemuž si osvojují širokou paletu manuálních dovedností. Proto můžeme konstatovat, že LARP a činnosti s ním spojené rozvíjí manuální dovednosti účastníků.

2.3.7 Zpětná vazba

22 % respondentů uvádí, že jsou pro ně přínosné následné diskuze s ostatními hráči po hře, díky kterým se dozví pohnutky jednání jejich postav a umožní jim to lépe pochopit, proč a jak ostatní jednali.

„Ale také proto, že se pak často po hře bavíme jak u koho vlastně co dopadlo a jaké měl pohnutky k tomuto a tomuto činu, dost často se někdo po hře přijde omluvit, že to co provedl v roli tak nemyslel, že to byl roleplaying. Navíc občas hraji s lidmi, které dobře znám a je pak dobře vidět rozpor mezi jejich rolí a jimi.“ (Lenka 18)

„Ovšem nejsou to jen herní zážitky, ale taky chvíle kdy sedíte po hře nebo o pauzu s hráči kolem ohně a povídáte si o tom kdo, co a proč udělal, tedy odhalujete pocity těch herních postav. Taky to jak se hráči k sobě chovají při hře a po hře mezi sebou leccemu přispívá.“ (Jan 20)

V teoretické části bylo řečeno, že LARPU ubírá na efektivitě učení a rozvíjení účastníků především absence zpětné vazby. Tuto domněnku také průzkumné šetření potvrdilo. Někteří respondenti uváděli, že jedním z nejpřínosnějších momentů bývá diskuze s ostatními hráči po hře nad hrou samotnou. Tato diskuze však probíhá jen někdy, neabsolvují ji všichni a není nijak řízena, proto je neefektivní. Přesto je vidět, že zpětná vazba touto formou je pro hráče zajímavá a sami vnímají její přínos.

2.3.8 Zhodnocení modelové hry

Dle ohlasů hráčů a dojmů organizátorů je celkový dojem z modelové hry kladný. Většinu hráčů se podařilo dostatečně namotivovat k vytvoření propracované postavy i kostýmu. O zájmů hráčů o hru vypovídá také nízký úbytek hráčů, z přihlášených se nedostavili pouze dva a oba se předem omluvili. Pojďme se tedy podívat na splnění jednotlivých cílů stanovených před hrou.

Prvním cílem byla zábava. Jak můžeme soudit z pozitivních reakcí hráčů jak bezprostředně po hře, tak následně při komunikaci přes komunikační kanály, hra je bavila. Z pohledu organizátorů bylo vše také v pořádku.

Druhý cíl byl rozvoj verbálních a sociálních schopností účastníků. Celá hra byla navržena tak, aby jejím hlavním pilířem byly vztahy mezi postavami, které ztvárňovali hráči, a komunikace mezi nimi. Dle odpovědí respondentů můžeme usuzovat, že tento cíl byl naplněn, ovšem je

sporné, do jaké hloubky. Stejně tak nemáme možnost plně prokázat rozvoj jejich sociálních dovedností.

Posledním cílem bylo přímé pozorování hráčů při modelové hře a získání respondentů pro interview k průzkumu vlivu LARPů na jeho účastníky, což bylo splněno.

Během realizace se ale vyskytlo i několik problémů. Ulice města se ukázaly jako ne vždy vhodné prostředí a i když z určitého pohledu hru podporovalo, přítomnost běžných obyvatel hru naopak často narušovala a nedovolila jim ponořit se naplno do své role.

Otevřený přístup organizátorů, kteří jen tvoří prostředí pro hráče a nijak přímo se od hry nesnaží zasahovat a řídit ji, se také ukázal v několika okamžicích kontraproduktivní.

„Celková herní atmosféra, kterou se snaží hráči hrající důležitější role, jako např. pan starosta, kněz, atd., navodit, bývá často srážena nemístnými poznámkami a drzostmi některých hráčů, kteří tak srážejí celkovou atmosféru hry opět na neoficiální úroveň, kdy vlastně snižují herní autoritu daného hráče a vystavují jej tak posměchu i přesto, že by jim to jejich herní postavení nemělo dovolit, což samozřejmě kazí funkci učení, kterou tato hra má přinést jakožto (nejen) vedlejší produkt hned po zábavě.“ (Jan Franěk)

Z pohledu výchovné prospěšnosti LARPU na jeho účastníky se jako hlavní nedostatek jednoznačně jeví absence zpětné vazby, která by jeho výchovné působení prohloubila.

Závěr

Práce sloužila pro představení LARPU jako komplexní volnočasové aktivity s výchovným přesahem. Zabývala se teoretickým rozbořem společných stránek LARPU a blízkých oborů pedagogiky. Pokusila se také odpovědět na otázku, jaký výchovný vliv má LARP na své účastníky, a to jak teoretickým rozbořem této problematiky, tak za pomoci průzkumného šetření. Dále se zabývala nedostatky LARPU, rezervami a jeho potenciálem.

Praktickým prostředkem k ověření teoretických východisek byla modelová hra, která poskytla prostor pro pozorování chování hráčů, ozkoušení postupů tvorby LARPů a také posloužila jako zdroj respondentů pro průzkumné šetření.

Průzkumné šetření můžeme označit za úspěšné, protože ověřilo teoretické předpoklady o vlivu LARPů na jeho účastníky. Hlavním problémem byl malý počet respondentů, a proto tyto zjištění nemůžeme zobecnit. Bylo by přínosné ho provést s širším výzkumným souborem.

Průzkumné šetření ukázalo, že LARP je do běžného života přínosný především rozvojem verbálních a manuálních dovedností. LARP je jakýmsi „hřištěm“, kde si mohou účastníci otestovat různé formy chování a komunikace. Velký význam pro respondenty má kolektiv, který se kolem této volnočasové aktivity tvoří, a také relaxační prvek LARPU. Potvrdilo se také, že hlavním nedostatkem LARPU z pohledu pedagogiky je absence zpětné vazby.

LARP má velký potenciál pro využití v pedagogice. Pokud si při jeho plánování vytyčíme výchovné cíle, může být v mnoha směrech efektivním nástrojem pro rozvoj jeho účastníků. Dal by se také dobře využít jako rekreační aktivita, aktivita vedoucí k utužení kolektivů, ať už dětí a mladistvých, nebo v rámci teambuildingových aktivit.

Tato práce také pomohla objasnit hlavní nedostatky LARPU z pohledu pedagogiky. Jde o nízkou míru řízení hry ze strany organizátorů a především absenci zpětné vazby. Domníváme se ale, že tuto problematiku by bylo třeba více rozpracovat a experimentálně otestovat, protože zpětná vazba ve velkých počtech účastníků se nám jeví jako velice problémová.

Práce byla zpracována tak, aby poskytla dobrý základ pro další rozvoj tohoto tématu. Krom výše uvedeného širšího výzkumu vlivu na účastníky by bylo dobré navázat průzkumem současné komunity u nás a také se pokusit více rozpracovat přímé využití LARPU v pedagogice.

Odborná pedagogická veřejnost by mohla ocenit osvětlení problematiky toho, co LARP je, proč ho lidé vyhledávají a co jim přináší. Věříme, že v tomto směru bude přínosná a pro její širší záběr by bylo vhodné zpracovat výtah této práce do některého z odborných pedagogických časopisů.

Na závěr zde uvedeme Citaci Jana Fraňka:

„Z mého pohledu je LARP podnětnou volnočasovou aktivitou která člověka všestranně rozvíjí. Hráči ji dobrovolně vyhledávají a motivuje je k učení se novým věcem. Dala by se použít v pedagogickém prostředí, a pokud bude LARP pořádán s přihlédnutím k jeho výchovnému přesahu může se stát v tomto směru velmi efektivní.“ (Jan Franěk)

Výsledky průzkumného šetření napovídají, že LARP může být z pohledu pedagogiky především obohacující a smysluplnou volnočasovou aktivitou, která hráče vede k rozvíjení sebe sama v mnoha směrech a poskytuje jim vhodný prostor pro seberealizaci. Ovšem o efektivním působení můžeme mluvit za předpokladu, že budou dobře zformulovány cíle a bude provedena reflexe. Věříme, že toto průzkumné šetření pomohlo otevřít cestu k podrobnějšímu zkoumání LARPU a jeho lepšímu pochopení.

Použitá literatura a prameny

BAKALÁŘ, Eduard. *Předposlední Psychohry : Společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti*. Vyd. 1. Praha : PORTÁL, 2000. 168 s. ISBN 80-7178-447-8.

Court of Moravia [online]. c2010 [cit. 2011-03-06]. *Projekt Systém/ Court of Moravia*. Dostupné z WWW: <<http://www.courtofmoravia.com/larpy/system/>>.

GAVORA, Petr. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno : Paido, 2000. 207 s. ISBN 80-85931-79-6.

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Hry pro život : Sociálně psychologické hry pro děti a mládež*. První vydání. Praha : PORTÁL, 1994. 174 s. ISBN 80-85282-79-8

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Hry pro život 2 : Sociálně psychologické hry pro děti a mládež*. První vydání. Praha : PORTÁL, 1994. 146 s. ISBN 80-85282-80-01.

Instriktoři Brno. *Fond her : 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Vydání první. Brno : Computer Press, a.s., 2007. 211 s. ISBN 978-80-251-1675-3.

JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu Zážitková pedagogika*. *Gymnasion : Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 31.3.2008, číslo 1. jaro 2004, s. 6-16. ISSN 1214-063x.

LARP. In Wikipedia : the free encyclopedia [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, 1. 2. 2006, last modified on 26. 7. 2006 [cit. 2011-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/LARP>>.)

MACEK, David. *LARP – Nošení „masky“ a její důsledky pro adolescenty*. Brno, 2009. 56 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra psychologie. Dostupné z WWW: <http://is.muni.cz/th/181669/fss_b/Bakalarska_prace.pdf>.

MACHKOVÁ, Eva. *Úvod do studia dramatické výchovy*. Praha : IPOS - Informační a poradenské středisko pro místní kulturu, 1998. 199 s. ISBN 80-7068-103-9.

MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy : zázobník dramatických her a improvizací*. 9. vydání. Praha : IPOS - Informační a poradenské středisko pro místní kulturu, 2002. 153 s. ISBN 80-7068-166-7.

MILLER, Brian Cole. *Teambuilding : 50 krátkých aktivit*. Vydání první. Brno : Computer Press, a.s., 2007. 144 s. ISBN 978-80-251-1618-0.

PÁVKOVÁ, Jiřina, et al. *Pedagogika volného času : teorie, praxe a perspektivy*. Vyd. 3., aktualiz. Praha : PORTÁL, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška; MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. 4., aktualizované vydání. Praha : Portál, s.r.o., 2003. 322 s. ISBN 80-7178-772-8.

Tempus ludi o.s. [online]. 2008 [cit. 2011-03-06]. *Tempus ludi o.s.* Dostupné z WWW: <http://www.tempusludi.cz/index.php?nav=act_a>.

VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha : Strom, 1997. ISBN 80-901954-1-5.

VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vydání 1. Praha : Grada Publishing, 2008. 352 s. ISBN 978-80-247-1865-1.

VALENTA, Josef. *Osobnostní a sociální výchova a její cesty k žákovi*. První vydání. Kladno : AISIS, 2006. 226 s. ISBN 80-239-4908-X.

VALENTA, Josef. *Učit se být : Témata a praktické metody pro osobnostní a sociální výchovu na zš a sš. vydání druhé*. Praha : Agentura STROM, 2003. 95 s. ISBN 80-86106-10-1.

WAY, Brian. *Rozvoj osobnosti dramatickou improvizací*. Vyd. 1. Praha : ISV, 1996. 218 s. ISBN 80-85866-16-1.