

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií, katedra sociologie

Bakalářská práce

2012

Jan Št'ástka

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií, katedra sociologie

Jan Štáška

LARP – Divadlo bez diváků

Bakalářská práce

Praha 2012

Autor práce: **Jan Štásta**

Vedoucí práce: **Prof. PhDr. Josef Kandert, CSc.**

Rok obhajoby: 2012

Bibliografický záznam

Šťástka, Jan. *LARP – divadlo bez diváků* Praha, 2012. 33 s. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Prof. PhDr. Josef Kandert, CSc.

Abstrakt

Tato práce se zabývá fenoménem rolových her se zacílením na společenskou akční a dramatickou hru larp. Úvodem jsou vysvětleny základy antropologické a sociologické teorie her z děl několika předních teoretiků hry. Následující část se zabývá herními i neherními předchůdci larpu, tématem bude zejména jejich historie a společenský význam. Samotný larp je definován a popsán z hlediska her a jeho historie ve světě i v České republice. Část je věnována subkultuře larpu, jejíž existence nemusí být na první pohled zřejmá. V další části je provedena klasifikace jednotlivých druhů her známých na území ČR a jsou vyjmenovány nejvýznamnější spolky, které přispěly do české larp komunity. Ve výzkumné části jsou kompilace dat a poznatků z pozorování tří různých her. Cílem této případové studie je pochopit smysl těchto her a jejich význam pro život hráče. Závěrem jsou shrnuty poznatky z předchozího textu.

Abstract

This work deals with the phenomenon of role-playing games with emphasis on social action and dramatic games of the larp. Introduction explains the basic anthropological and sociological ideas of game theory from the works of several leading theorists of the game theory. The following section deals with the game and non game predecessors of LARP, especially the theme of history and social significance in society. LARP itself is defined and described in terms of gaming and its history in the world and in the Czech Republic. Part of it is dedicated to larp subculture whose existence may not be obvious at first glance. In another part the classification of different types of games in the CR is done and well-known and most significant associations are listed that have contributed to the Czech larp community. In the research section is a compilation of data and observations from three different games. The aim of this case study is to understand the meaning of these games and their importance for the life of the player. In conclusion the work summarizes the findings from the previous text.

Klíčová slova

Identita, role, hra, maska, larp, drama, subkultura

Keywords

Identity, role, game, mask, larp, drama, subculture

Rozsah práce: 70 015 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ...

Jan Šťástka

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval prof. PhDr. Josefu Kandertovi, CSc. za vedení práce a neocenitelné rady při jejím zpracování a Davidu Malečkovi za poskytnutí mnohých informací o zkoumaném fenoménu a za vhled do světa larpu.

Univerzita Karlova

Fakulta sociálních věd

PROJEKT ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

BAKALÁŘSKÉ

Autor projektu	Jan Šťáška
Studijní program, obor	Sociologie a sociální antropologie, bakalářský
Téma práce	Larp – Divadlo bez diváků
Katedra	Katedra sociologie

- Předpokládaný název práce: LARP - Divadlo bez diváků
- Obsah a cíl práce

Práce se bude věnovat problematice LARPU neboli live action role-playing. Jedná se o společenské aktivity(hry) založené na hraní rolí ve fiktivním světě a bez publika, tedy hráči hrají pro vlastní zábavu. Cílem bude zmapovat svět českého LARPU pohledem antropologie her od základních pojmů, historie a kategorizace jednotlivých typů her až po jejich sociální a edukativní přesahy, individuální zkušenosti z této činnosti a obraz české LARP komunity. Cílem je prozkoumat LARP z hledisky úniku z reality do světa her a možností osvobození svého chování od vlastního kulturního kontextu a od vlastní identity(tedy anonymizace sebe sama a svého chování).

- Metody zpracování

Předpokládané metody zpracování vycházejí z antropologického terénního výzkumu. Ke sběru dat bude potřeba využít cíleného dotazování, analýzy textu, zúčastněného pozorování a souvisejících metod výzkumu. Práce se bude opírat o základní a obecné sociologické a antropologické poznatky, ze kterých vznikne teoretická část práce, o kterou se bude opírat část výzkumná, následně proběhne sběr dat a konečná analýza dat z terénu.

- Orientační seznam literatury

Goffman, E. 1999. *Všichni hrajeme divadlo*

Fatland, Even, Tømte 2009. *Larp, the Universe and Everything*. ISBN 978-82-997102-2-0

Montola, M., Stenros, J. : 2004. *Beyond Role and Play*. Solmukohta. ISBN 952-91-6842-X.

Larsson, Elge.: 2010. *Playing Reality*. Knutpunkt. ISBN 978-91-977140-2-0 .

Smolík, J.: 2010: *Subkultury mládeže. Uvedení do problematiky*, Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2907-7

Huizinga, J.: 2000: *Homo Ludens. O původu kultury ve hře*, Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1

Montola, M., Stenros, J.:2008 *Playground Worlds*, Solmukohta. ISBN 978-952-92-3580-3

Hickson, A.: 2000. *Dramatické a akční hry: Ve výchově, sociální práci a klinické praxi*.

Praha: Portál

Obsah

BIBLIOGRAFICKÝ ZÁZNAM.....	5
PROHLÁŠENÍ.....	8
OBSAH.....	1
ÚVOD.....	2
1. TEORIE HER V KULTUŘE.....	3
1.1 HERNÍ ASPEKTY KULTURY.....	3
1.2 MASKA A ZÁVRAŤ.....	6
2. PŘEDCHŮDCI LARPU.....	9
2.1 HISTORICKÉ REKONSTRUKCE.....	9
2.2 PEN AND PAPER ROLEPLAYING GAMES.....	10
3. LARP.....	12
3.1 CESTA K LARPU.....	12
3.2 CO JE TO LARP?.....	12
3.3 HISTORIE LARPU VE SVĚTĚ.....	13
3.4 HISTORIE LARPU V ČESKÉ REPUBLICE.....	15
3.5 JSOU HRÁČI LARPU SUBKULTUROU?.....	16
3.6 KLASIFIKACE LARPU.....	17
3.7 VÝZNAMNÉ ORGANIZACE ZABÝVAJÍCÍ SE LARPEM V ČR.....	20
4. PŘÍPADOVÁ STUDIE LARPU.....	22
4.1 TERÉNNÍ VÝZKUM FENOMÉNU LARP.....	22
4.2 ZÚČASTNĚNÉ POZOROVÁNÍ KOMORNÍHO LARPU POCHYBNÝ PODNIK.....	22
4.3 ZÚČASTNĚNÉ POZOROVÁNÍ LARPU TYPU „BITVA“ V RÁMCI UDÁLOST BITVA PĚTI ARMÁD.....	26
4.5 ZÚČASTNĚNÉ POZOROVÁNÍ TESTU KOMORNÍHO LARPU BATTLESTAR.....	29
ZÁVĚR.....	31
SUMMARY.....	33
POUŽITÁ LITERATURA.....	34

Úvod

Touha stát se na okamžik někým jiným provází člověka již mnoho tisíciletí. Počínaje rituály, kde se lidé pod maskami přetělují do rolí božstev a konče dítětem hrajícím si na indiány. Lidská imaginace v transformaci vlastní identity nezná hranic, vždyť kdo by si nechtěl vyzkoušet šanci stát se hrdinou nebo významným filosofem. Už od pradávna si vytváříme imaginární světy, ve kterých realizuje své nejdivočejší fantazie, po celou historii nás provází různé formy her, ve kterých jsme někým jiným. Tato práce popisuje jednu z moderních forem her s identitou a tou je larp (hraní rolových her na živo). Pokusím se v ní osvětlit tento fenomén a poukázat na jeho možné důsledky pro život hráčů v pozitivním i negativním slova smyslu včetně jeho historie a souvislostí s jinými herními formami.

V současnosti se v České republice dostává do širšího povědomí tato dosti mladá herní forma hraní rolových her. Svým způsobem improvizované divadlo a svým způsobem hra s často velmi komplexními pravidly. Larp se stává koníčkem nejen adolescentů, ale i pracujících a plně vytížených, manažerů i studentů, žen i mužů, mladých i starých. Začínají se rozvíjet první profesionálně organizované hry a LARP se stává vyhledávanou a zábavnou formou trávení volného času. Otázkou je, zda tato forma zábavy může být prospěšná i jinak než jako prostá relaxace.

V této práci popíšu obecně svět her z hlediska sociálních věd a následně se budu věnovat samotným rolovým hrám, stručně vysvětlím historii těchto her a jejich připisovaný význam. Dále popíšu komunitu larpu v České republice z hlediska subkultur, základní druhy larpu v ČR a zmíním i nejvýznamnější české spolky zabývající se těmito hrami. Ve výzkumné části práce se pokusím odpovědět na otázky, jaké důsledky má hraní larpu v životě hráče a jaký význam mohou takové hry obecně mít.

1. Teorie her v kultuře

1.1 Herní aspekty kultury

V roce 1938 položil základy moderní teorie her v kultuře lingvista a historik Johan Huizinga. Dílo *Homo Ludens*, ve kterém autor předkládá svůj pohled na místo hry ve společnosti, se stalo stěžejním východiskem pro rozvíjení antropologického a sociologického pohledu na hru. Ač v pozdější době se objevily i kritiky a opravy Huizingovy teorie, tak mnohé z jeho díla je považováno za aktuální dodnes.

Jedním z velmi důležitých bodů, které toto dílo přineslo, je rozbití dichotomie hra – vážnost. Podle Huizingy (1958, 13) s hrou lidé často spojují smích, který je obecně považován za vážný, ale hra se smíchem nemusí být vůbec spojena a může být zcela vážná. Svou tezi dokládá pomocí hráčů v šach, kteří svou hru považují za naprosto vážnou záležitost. Hra zůstává samostatnou kategorií mimo dimenze komičnosti a nevážnosti, se kterými sic může být spojena, ale není to pravidlem. Hra dokonce může být i na život a na smrt a to je rozhodně vážné, takovéto hry byly běžné v antickém Řecku, kde zápasníci bojovali na život a na smrt dobrovolně.

Samotná definice hry obsahuje několik bodů, které je potřeba dodržet, aby mohl vzniknout svět hry uvnitř běžného reálného světa. Huizinga (1958, 33) si ji představuje takto: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život““.

Z této definice vyplývá, že profesionální sportovci a hráči si vlastně nehrají. Jejich hra už není dobrovolná, ale stává se nutnou potřebou pro život a jejím cílem není radost, ale výdělek. O tom je však možné polemizovat, protože vnitřní prožití hry může být u různých hráčů odlišné a primární cíle hry u každého hráče také. Tento fakt byl součástí mnoha diskusí o profesionálním sportu z hlediska teorie her. Jediný primární a všudypřítomný zisk z vítězství v soutěživé hře je čest a uznání.

Představa prostorového a časové ohraničení může být na první pohled zavádějící, ale je potřeba ji vnímat i jako abstraktní prvek. Velmi dobrým příkladem může být hra ve slovní kopanou, která se odehrává na hřišti mysli a komunikace, ze

současnosti je nutné poukázat na počítačové hry, které se odehrávají na imaginárním prostoru, který je tvořen ve virtuálním prostoru z jedniček a nul, ale hráči si ho díky počítačové technologii mohou prohlížet téměř jako svět skutečný. Co se týká ohraničení časového, tak hrou není celý fotbalový svět, ale pouze zápas po dobu svého trvání, po dobu, kdy existuje svět hry, který může být přerušen a znovu vytvořen.

Pravidla jsou velmi důležitým prvkem hry, je to teoretický rámec, který dovoluje hráčům vytvořit alternativní svět hry uvnitř reálného světa. Aby svět hry mohl existovat, musí být pravidla bezpodmínečně přijata všemi hráči, pokud by je hráči negovali a neuznávali, tak se zborčí celý svět hry. Negací pravidel je míněno ignorování či napadání pravidel, pravidla neneguje podvodník, ten je uznává, ale snaží se najít skulinky či je nějak obejít aniž by byl přistižen, čímž může poškozovat kvalitu hry, ale dokud nebude odhalen, tak nepoškozuje integritu světa hry. Hra vytváří pro hráče svůj vlastní dočasný imaginární svět, ve kterém probíhá a který je mimo „obyčejný život“. Tento imaginární svět jedinec využívá pro únik z všední reality. Svět hry je mnohem snáze pochopitelný a vztahy uvnitř něho jsou jednodušší než svět reálný a to je další z důvodů, proč se lidé z důvodu odpočinku uchylují ke hram.

Imaginárností ve hře se zabýval Fink (1992, 31), který tvrdil že „Hraní je skutečné chování, jež zároveň v sobě zahrnuje „zrcadlení“, totiž herní chování podle rolí. Vůbec možnost, aby člověk produktivně vytvářel zdání světa hry, je závislé velkou měrou na faktu, že již v přírodě existuje skutečné zdání“. Hra má tedy vždy formu odrazu reality, která je zdeformována lidskou duší a její představou o světě, tím pádem svět hry je odrazem reálného světa. Ve světě hry se stávají náhodně vybrané reálné věci symbolem něčeho jiného, náhodně vybraná věc reprezentuje svůj protějšek z reálného světa.

V případě dětských her, dochází k povyšování neživých předmětů na předměty živé. „Malé děvčátko si povýší z moci své imaginárně prosycené produkce hadrovou loutku, jež je jako věc panenkou, na své živé dítě, a samo sebe vpraví do role „matky“. Vždy patří ke světu hry skutečné věci – avšak částečně mají charakter ontického zdání, částečně jsou obestřeny subjektivním zdáním, jež má původ v lidské duši“ (Fink 1992, 31). Podle Rogera Callois (1998, 180) jsou dětské hry nácvikem schopností pro dospělost, dítě si rozvíjí úsudek, smysly a motoriku pro neherní svět dospělé.

Při každé hře je potřeba hračka, která získává ve světě hry nový význam, která symbolizuje odraz ze světa reálného. V dětských hrách to mohou být panenky, tanky či auta, kterým děti přisuzují význam skutečného miminka či vozidla, není však pravdou,

že by se dítě samo domnívalo, že se jedná o skutečnou věc, dítě velmi dobře chápe význam „hračkovitosti“. Dítě během hry žije ve dvou dimenzích, je schopno vnímat realitu a zároveň chápat význam věcí ve světě hry. Právě existence věcí ve dvou rovinách dítě fascinuje, existence v realitě a zároveň v magické a tajuplné realitě hry (Fink 1992, 22). Dětské hry mohou také sloužit jako pedagogický přístup k přechodu do dospělého života, pokud dospělý člověk dítěti přidává do hry stále více prvků z reálného světa – dítě si například hraje se svým zvířátkem a krmí ho, ale naučí se díky tomu se o zvíře starat a jednou z tohoto starání se o zvíře zmizí prvek hry a celá činnost se promění v práci.

Huizinga (1958, 49) považoval hru za kulturní funkci nezbytnou pro společnost svým projevočným významem a duchovním a sociálním vazbám, které vytváří. Kolem her se vytváří zájmové kluby a skupiny a hra v různých formách byla součástí různých rituálů a slavností v různých kulturách. Za příklad lze považovat rituály, při kterých lidé napodobují přírodní či nadpřirozené děje. U nás z takových rituálů lze jmenovat vynášení Morany. Podle Huizingy však nejde čistě o nápodobu přírodního děje, ale o spoluúčast na vesmírném koloběhu.

Aspekt hravého chování je přítomen v mnoha různých podobách a mnoha různých kulturách. Z cizích kultur je možné zmínit „potlač“ a „kula“, což jsou naprosto vážně míněné rituály ve formě her. Z euroatlantické kultury lze zmínit vědecké diskuse, při kterých se na hřišti akademické půdy přou hráči pomocí svých teorií a inteligence namísto mečů, velmi podobným způsobem probíhá soudní pře, která si také nese herní charakter a je hrou s pojmy a výklady.

Podle Huizingy (1958, 178) je hra kulturotvornou funkcí, která pomáhá utvářet charakter společnosti a prostupuje kultury hodně do hloubky. Mnoho her však v dnešní době ztratilo svůj herní charakter a takové hry přestávají být přínosnými. Pokud hra získává čistě pragmatický charakter, tak z ní mizí kreativita a čistá radost z ní. Díky mistrovstvím, učebnicím taktik, školám hry apod. odumírá prvek hry i v neatletických sportech jako šachy a karty, které se také stávají smrtelně vážnými, ač si zachovávají prvek hry ve své hospodské formě.

Kultura musí vždy vycházet z pravidel hry. Vždy musí fungovat nějaké fair-play a nějaký systém pravidel, jinak by došlo k rozpadu kultury. Lidé musí sami sebe omezovat podle určitých pravidel, jinak by nemohla civilizace existovat – pravidel hry. Hru nelze zfalšovat, hra je plná radostného ducha. Dnešní hysterie a propaganda s ní spojená vytváří nepravou hru, která není kulturotvorná (Huizinga 1958, 191).

Fink (1992, 26) doplňuje teorii o svou představu historie hry: „Nejpůvodnější hry jsou magické rity, velké němohry kultického charakteru, v nichž archaický člověk vyjadřuje své vnitřní postavení uvnitř světové souvislosti, kde „představuje“ svůj osud, kde si zpřítomňuje události zrodu a smrti, sňatku, války, lovu a práce“.

1.2 Maska a závrat'

Inspirován stěžejním dílem Johanna Huizingy pokračoval francouzský sociolog a antropolog Roger Callois v rozvíjení teorie her ve svém díle *Lidé a hry*. Autor opravuje některé původní pojmy a teze, včetně samotné definice hry. Přinesl do teorie mnoho nových pojmů a vytvořil jasnou klasifikaci her a zároveň začal s pokusy o kulturní kontextualizaci her. Částečně se proměňuje i definice hry samotné. Podle Calloise (1998, 31) je hra definována šesti pravidly.

- Jedná se o svobodnou a dobrovolnou činnost, ke které hráč nesmí být nucen, jinak ztratí svůj charakter radostné zábavy.
- Hra je vydělená z každodenního života a vepsaná do přesně definovaných časoprostorových mezí.
- Dále je také nejistá, její průběh a výsledek nemohou být předem určeny, což ponechává hráčům prostor pro kreativitu a fantasi.
- Je neproduktivní, nevytváří nové prvky, hodnoty ani majetek. Majetek a hodnoty pouze cirkulují uvnitř hry.
- Musí být podřízena pravidlům, které po dobu trvání hry nahrazují běžné zákony a které platí pouze ve hře a nikde jinde.
- Hra je fiktivní, celou dobu svého trvání je provázena vědomím fiktivní reality a iluze neskrývané vzhledem k reálnému světu.

Z těchto pravidel následně vychází drtivá většina teoretiků hry. Dalším důležitým průlomem byla klasifikace her, kde Callois (1998, 33 - 57) rozdělil hry podle dvou aspektů a čtyř kategorií. Herní aspekty se nazývají *ludus* a *paidia*.

- Ludus je jednou stranou osy, po které se hra pohybuje. Tento aspekt vnucuje hře více pravidel a proměňuje hru ve složitější a náročnější na využití lidských schopností. Hry s převažujícím aspektem ludus staví hráči do cesty více překážek a nutí ho častěji přemýšlet a překonávat sama sebe.
- Paidia stojí na opačném konci osy, propůjčuje hře charakter nespoutanosti, spontánnosti a bujarosti. Tento aspekt vytváří onu složku improvizace a nespoutané imaginace ve hře.

Druhým prvkem, který charakterizuje hru, jsou herní kategorie. Tyto čtyři kategorie jsou rozděleny podle převládajících herních principů, v každé kategorii je jeden z těchto principů vládnoucí. Jedná se o závrat', soutěž, náhody a chování „jako by“.

1. Agón je první z kategorií, převládá v něm prvek soutěže. Pravidla v těchto hrách se snaží vytvářet rovné šance pro každého hráče a nedávají prostor náhodě. O vítězství rozhodují pouze schopnosti hráčů. Rivalita je většinou zaměřena na jednu konkrétní vlastnost, jako je síla, rychlost či taktika. Soutěžít spolu mohou buď týmy nebo jednotlivci. Cílem hráče je vyniknout a ukázat ostatním své ctnosti. Příkladem těchto her jsou šachy, šerm nebo fotbal.
2. Alea pod sebou skrývá hry ovládané principem náhody. Veškeré hry založené čistě na náhodě, mají za součást princip alea, jde však pouze o hry, do kterých nemohou nějak zasáhnout schopnosti hráčů, nespravedlivá náhoda zde hraje hlavní roli. Hry založené na tomto principu ignorují vše co se týká hráče samotného, schopnosti, zdatnost a trénink nehrají žádnou roli. Jde o symbolické odevzdání se osudu. Příkladem je hra v kostky.
3. Mimikry je kategorií her, která je založena na zakrývání či změně identity a anonymizaci konání hráče. S touto kategorií souvisí hry s nápodobou, divadlo či jakékoliv hraní rolí. V těchto hrách se stáváme součástí imaginárního světa a často také přijímáme imaginární identitu. Přijetí cizí identity a zahození vlastní provádíme podle Callois (1998, 41) z potřeby vzbudit v ostatních strach a nejistotu a velmi důležitou součástí tohoto principu je tvořivost a představivost.

4. Ilynx slovy Callois (1998, 44) „Poslední druh her zahrnuje ty, které působí závrať a spočívají tedy v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku. V těchto případech jde vždy o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost se suverénní rychlostí vytlačit realitu.“ Jedná se tedy například o dětské hry, kdy se děti roztáčejí, aby se jim svět zamotal před očima.

Tyto principy je také možné kombinovat a ve složitějších a vyspělejších hrách se kombinují často, ale ne všechny kombinace principů jsou možné, aniž by narušovaly svět hry. Například kombinace mimikry a alea se vzájemně narušuje, neboť přistoupení na náhodu během předstírání na chvíli zruší předstíranou identitu. S principem mimikry, který v další části práce je nejdůležitější, se nejčastěji kombinuje princip agón.

2. Předchůdci larpu

2.1 Historické rekonstrukce

Mezi velmi staré herní aktivity patří historické rekonstrukce. Účastníci se snaží znovu prožít a ukázat divákům minulé události či minulé civilizace. Fascinace minulými civilizacemi byla přítomna v mnoha kulturách počínaje starověkým Římem a konče současnou společností. V dřívějších dobách se tato aktivita objevovala zejména ve formě divadla hraného pro diváky, ve formě hry hrané pro sebe samou se objevuje až mnohem později. Rozdíl takových her oproti dětským hrám je v hračkách, v dětských hrách dostávají obyčejné věci jiný význam, v těchto dospělých hrách se používají přímo reálné rekvizity.

Mezi nejstarší formy historické rekonstrukce patří římská představení v amfiteátrech, kde se často předváděly historické či mytické situace a často se rekonstruovaly dávno uplynulé bitvy. Druhou velmi známou formou byly středověké rytířské turnaje, které tematicky v některých případech čerpaly zejména z období antiky. Turnaje výborně splňují všech šest pravidel hry.

V devatenáctém století se historické rekonstrukce objevují v Anglii počínaje rekonstrukcí rytířského turnaje v Eglingtonu v roce 1839. Na začátku dvacátého století se historické rekonstrukce začínají šířit po zbytku Evropy. Po celou dobu mají tyto rekonstrukce však formu přehlídky, formu hry získávají až s příchodem *living history*, což je aktivita zaměřená za rekonstrukci života v historii. *Living history* může mít velké množství forem, které se pohybuje od rekonstrukce života středověkých vesničanů až po rekonstrukce z doby americké války o nezávislost. Důležité však je, že kromě stránky přehlídkové se objevuje stránka herní, tedy hraní pro hru samotnou. Rekonstrukce nejsou vázané na diváky, ale hráči si hrají často sami pro sebe.

2.2 Pen and paper roleplaying games

Za vzor pro vznik larpu jsou obecně považovány stolní hry na hrdiny. Jedná se o narativní rollové hry, ve kterých hráč řídí svou herní postavu v imaginárním světě a interakcí s ostatními hráči a prostředím vytváří příběh. V těchto hrách je stěžejní postavou gamemaster - vypravěč, což je osoba kontrolující hru a prostředí, vytvářející hráčům zpětnou vazbu a tvořící rámec příběhu celé hry. Samotní hráči kontrolují každý svou postavu a přetváří herní svět podle svých herních cílů. Důsledky herního jednání jsou většinou řešeny v rámci pravidel hodem kostky.

Těmto hrám předcházely ekonomické a strategické hry jako *Monopoly*, *Diplomacie* či *Jury-box*, ve kterých hráči částečně přijímají cizí identitu. Tyto hry postrádaly velmi důležitý prvek současných RPG her a to proměnlivost herních postav. Herní postava či figurka v předcházejících hrách byla neměnná a pravidla byla přesně daná a nešlo je během hry měnit. Tato neměnnost v RPG hrách mizí a je nahrazena vývojem a proměnlivostí postavy, která se vyvíjí a proměňuje po celou dobu hry. Postavy se personifikují, dostávají vlastní tvář a stávají se učenlivými. Závaznost pravidel určuje vypravěč a pravidla bývají většinou velmi obsáhlá a hráči je většinou ani celá neznají (Vágner 1995, 128). Za literární předlohu pro vznik těchto her je považováno dílo J.R.R. Tolkiena *Pán prstenů*, které položilo základy pro moderní fantasy literaturu. Z *Pána prstenů* si mnoho z těchto her vypůjčilo mytologii, jazyky a herní národy.

První moderní stolní hrou na role byla *Dungeons&Dragons*, kterou vydala společnost TSR v roce 1974 v USA. Vydání této hry vyvolalo nečekaně velký zájem. Hra byla inspirována strategickými válečnými hrami s figurkami, nejdůležitější inspirací byla hra *Chainmail*, ze které si *Dungeons&Dragons* vypůjčila základní pravidla. V roce 1977 vznikla z původní hry nová hra *AdvancedDungeons&Dragons*, která nabízela mnohem propracovanější herní systém, ve kterém bylo možné prakticky jakoukoliv interakci hráčů a prostředí vyřešit hodem kostkou.

S postupným šířením této hry se pojila i kontroverze. Začaly se šířit články o škodlivosti rollových her a nebezpečí úplného odtržení hráče od reality. Vágner (1995, 127) se zmiňuje o matce, která do *New York Times* zaslala článek o svém synovi, který se pod vlivem přejímání herní identity stal podle jejích slov „posedlým“. Firma TSR se následně musela bránit žalobám a obviněním, ve kterých byla obviňována ze zavinění

sebevražd a psychických kolapsů adolescentů, které podle žalobců pramenily ze smrti postavy a dalších špatných herních zkušeností. Úřady ve Spojených státech ale vyloučily jakoukoliv spojitost těchto případů a her na hrdiny. Zmeškalová (2008, 13) tvrdí, že odmítnutí této hry v USA pramenilo z konfliktu tradiční americké křesťanské společnosti a obsahově pohanskými hrami. V současné době vydává *Dungeons&Dragons* společnost Wizards of the coast v její zmodernizované podobě.

Podle Vágnera (1995, 128) je možné si ze hry odnést jak pozitivní, tak negativní zážitky. Hlavní význam si v tomto případě nese schopnost hráčů nakládání se hrou. RPG hry rozvíjejí fantasi, mohou zvyšovat sebevědomí a dokonce fungují i jako terapeutický prostředek. Z největší části záleží na schopnostech a pohnutkách vypravěče, který zodpovídá za životy postav a může s nimi nakládat, jak se mu zachce. V těchto hrách si tak hráči někdy vyřizují své osobní účty, mohou se navzájem ponižovat a způsobovat si drobná příkoří. RPG tedy fungují doslova jako paradivadelní terapeutická aktivita. V rukou psychologicky vzdělaného vypravěče může sloužit v silně pozitivním slova smyslu. Rolové hry mohou nejen fungovat jako terapeutická aktivita, ale i jako aktivita pedagogická. Hry ukážou hráči různé cesty k určitým sociálním cílům, různé aspirace a dovolí hráči si podle nich utvořit svoje vlastní, které se promítají do reálného světa (Larsson 2010, 285 - 286).

Po revolučním roce 1989 začaly tyto hry pronikat i do post-komunistických zemí. V roce 1990 vydalo nakladatelství Altar svou autorskou hru na hrdiny *Dračí doupě*, která se inspirovala zejména *Dungeons&Dragons* a *Pánem prstenů*. Mezi fanoušky fantasy literatury si získala velkou oblibu a její vývoj pokračuje i v současnosti.

3. LARP

3.1 Cesta k larpu

K larpu jsem se dostal již před lety, prvním impulsem pro mě bylo dílo J.R.R. Tolkiena *Hobit: cesta tam a zase zpátky*, které v mém adolescentním já vzbudilo touhu objevovat fantastické světy. Během následující doby jsem se zabýval fantasy literaturou, začal jsem hrát stolní rolové hry a fantaskní karetní hry typu *Magic: the gathering*, s přáteli jsme chtěli vyzkoušet něco nového, něco více uvěřitelného, způsob jak se ponořit do fantaskních světů ještě hlouběji. Netrvalo dlouho a zúčastnil jsem se svého prvního larpu, jednalo se o fantasy bitvu na motivy právě knihy *Hobit*. Od té doby jsem navštívil poměrně různorodé hry a hrál velmi široké spektrum postav. S přibývajícím věkem tento zájem ustoupil do pozadí vzdělání a já přestal tyto hry hrát, v současnosti se ale právě díky této práci do tohoto světa imaginárních hrdinů a zloduchů vracím a jakoby se ve mně znovu probudila ona touha stát se postavou z knih.

3.2 Co je to larp?

Definovat LARP jako herní žánr či typ se už pokoušelo větší množství teoretiků, ale jednotně uznávaná a všeobecně platná definice se stejně zatím neobjevila. Většina definic však obsahuje společné prvky, které jsou pro larp specifické. Larp je rolovou hrou, to značí, že hráč přijímá roli fiktivní osoby, kterou osobně reprezentuje ve hře. Hráč sám se stává jinou osobou, přijímá na dobu trvání hry cizí identitu. Samotný výraz larp je akronymem pro *live action role playing*, v překladu *hraní rolových her naživo*. Ve zjednodušené podstatě se jedná o spojení improvizovaného divadla se stolními hrami na hrdiny. Z dalších činností, které měly na vznik larpu vliv, lze jmenovat táborové hry, psychodrama a historické rekonstrukce.

Dalším základním předpokladem tohoto typu her je existence fiktivního světa hry, ve kterém hráči, kteří přijali identitu fiktivních rolí, hru samotnou hrají. Tento svět je postaven na základech reálného světa a s pomocí reálných kulís a rekvizit. Hra musí být interaktivní, hráči svou interakcí mezi sebou a s prostředím vytváří příběh hry samotné, z čehož vyplývá, že ve hře chybí pevný scénář. Co larp odlišuje od divadla, je absence obecnstva, ačkoliv proběhly i hry, kterých bylo obecnstvo součástí. Cíl těchto

her tedy není produkce zábavy pro vnějšího pozorovatele, ale satisfakce samotných hráčů.

V současné době převládá v české komunitě výraz *larp* psaný malými písmeny. Ustálení tohoto výrazu jako zkratkového slova přinesla světu evropského larpu skandinávská hráčská komunita. V Severní Americe se stále používá akronym LARP či jeho obdoba L.A.R.P. Během několika desítek let jeho vývoje vzniklo mnoho žánrů a forem těchto her.

3.3 Historie larpu ve světě

Jak už bylo řečeno, na vznik larpu jako hry mělo vliv více faktorů a jejich váha se měnila regionálně. Různé kultury velmi rády simulovaly historické události a minulé kultury formou hraní rolí. Takováto činnost probíhala dlouho formami zvyků a rituálů, ale v podobě čisté zábavy a zájmu se objevuje až ve dvacátém století. Z dřívějších dob lze zmínit karnevaly nebo zápasy gladiátorů. V obou případech ale nejde o hru. Gladiátorské hry, které často probíhaly formou historických rekonstrukcí či zobrazením mytických událostí, byly v počátcích souboji otroků a v pozdější době také obživou profesionálních válečníků a žoldáků. Samozřejmě je možné, že se jich účastnili i tací, kteří je vnímali jako zábavu, pro ty by zápasy měly formu hry.

Karnevaly a maškarády měly jasný průběh a byly svázané s určitým svátkem či oslavou, jejich konec a průběh byl většinou jasný. Důležité ale bylo, že nebyly pořádány pro zábavu, ale ze zvykových a rituálních důvodů. Vyvinuly se inspirovány slavnostmi starověkého Říma nazývanými Saturnálie a Bakchanálie, pro které bylo typické uvolnění sociálních rolí a doslova zastavení běžného života a přesunutí se do světa hry (Heers 2006, 23-25). Nejstarší dochované dokumenty hovoří o karnevalu již v roce 1268 v Benátkách. Italské karnevaly si převzaly z římských slavností ono uvolnění sociálních rolí a doplnily jej o prvek anonymity, takže karnevaly začaly sloužit jako období, při kterém se pod rouškou anonymity mohl jedinec oprostít od předsudků a dělat prakticky cokoli se mu zachtělo (Callois 1998, 148). Z Italských měst se postupně tyto slavnosti rozšířily po velké části křesťanského světa.

V současnosti se znovu takové tradice ožívají a fungují z velké části jako turistická atrakce. Právě díky turismu docházelo a stále dochází k šíření těchto zvyků. V německém Porýní se v devatenáctém století objevil karneval jako forma odporu proti

vojenskému útlaku ze strany Pruska a Francie, zesměšňováním a parodováním ukazovali obyvatelé svým utlačovatelům odpor. Z čehož vyplývá, že hra v mimikry tohoto typu může být i jistá forma sociálního odporu (Heers 2006, 173-175). V Kölnu se objevuje forma, která poukazuje na genderový útlak, součástí karnevalu byla svým způsobem vzpoura žen, které mohly mužům během trvání karnevalu ustříhovat vázanky. Kromě této formy karnevalu se v německy mluvících zemích objevuje ještě druhá forma, která je jistou spoluúčastí na přírodních cyklech. Během tohoto druhu karnevalu dochází k symbolickému vyhánění duchů zimy a smrti a vítání jara a nového života. Jedná se o kombinaci rituálů z původních pohanských náboženství a křesťanských představ o reinkarnaci, karneval je oslavu započetí nového cyklu, nového obrození života.

Z dalších důležitých prvků lze jmenovat improvizované divadlo, které bylo inspirováno *commedia dell'arte*, která vznikla v šestnáctém století v Itálii. Improvizované divadlo silně ovlivnilo larp svou nespoutaností a mírou imaginace při hře. Také se s ním spojuje i psychodrama, což je forma improvizovaného divadla využívaná v psychoterapii a jedním s vlivů byly i skautské hry na indiány, kovboje nebo další obdoby táborových her.

Vznik larpu nastartovalo však něco úplně jiného, bylo to vydání hry *Dungeons&Dragons* v roce 1974, které přimělo první skupinky hráčů k převádění stolních rolových her do formy akčních a dramatických her. V roce 1977 byly v USA poprvé uspořádány fantasy bojové hry *Dagorhir*, které byly silně inspirovány *Pánem prstenů*. Největší zlom v šíření takových her přišel s rokem 1981, kdy vznikaly první velké hry inspirované pravidly stolních rolových her a larp se začal šířit i do Evropy, kde ve Velké Británii a Skandinávii začaly vznikat první spolky zabývající se tímto fenoménem. Postupně vznikaly nové formy a žánry a v některých zemích larp začal vstupovat i do vzdělávání a komerční sféry (z *History of larp*, 2008).

V současnosti existuje v zahraničí ohromné množství her. Larp je ve Skandinávii využíván ve vzdělávání, vznikají umělecké hry, ve kterých se autoři snaží umělecky vyjádřit. Jak v západní Evropě tak v severní vznikají mohutné a finančně velmi náročné hry, které jsou často financovány ze státních grantů. Některé hry dosahují nákladů ve výši desítek tisíc euro. V Dánsku byl realizován projekt *System Danmarc*, který simuloval život v podmínkách politicky nestabilní země v téměř anomickém stavu.

3.4 Historie larpu v České republice

Předchůdcem larpu v České republice byly junácké táborové i městské hry, které se často inspirovaly cizími kulturami – například indiány či Japonskem, z dalších rolových her, které probíhaly v dřívější době lze jmenovat zlatokopecké zábory či různé vojenské rekonstrukce. Skutečný začátek larpu v České republice je datován až do roku 1992, kdy byl na motivy stejnojmenné rolové hry uspořádán larp *Dračí doupě naživo*. Tato hra odstartovala první vlnu larpů, které se inspirovaly právě stolními rolovými hrami. Jednalo se zejména o hry, ve kterých je po vzoru stolních RPG her velká část děje vyprávěna a pouze některé části hry jsou převedené do reality. Ve stejné době se objevují první fantasy bojové hry, kterým se začíná říkat „dřevárny“. Dřevěné bitvy se na dlouhou dobu stávají dominantním druhem larpu v českých hráčských kruzích.

V roce 1997 byla uspořádána první hra typu fantasy světa *Fraška*. Představení této nové larpové kategorie odstartovalo vlnu nových larpů, ze kterých je záhodno jmenovat mnoho ročníků probíhající *Zlenice*. Velký zlom přichází s rozšířením internetu, vznikají nové spolky organizátorů i hráčů, dochází k přejímání zahraničních herních modelů a zjednodušuje se organizace i výměna zkušeností a návodů pro hráče i organizátory (z Pilirionos.org).

S příchodem nového tisíciletí čeští organizátoři navazují první důležité zahraniční kontakty a objevují se nové druhy larpů. Za pravděpodobně nejvýznamnější nový druh lze považovat komorní larp, autorem tohoto termínu je český „larper“ Tomáš Kopeček (z Courtofmoravia.com). Přicházejí první pokusy o vytvoření her uměleckého, pedagogického nebo zážitkového směru a zároveň vznikají první setkání a workshopy pro organizátory larpu, z důležitých českých setkání spojených s těmito hrami je nutno jmenovat *Odras*.

3.5 Jsou hráči larpu subkulturou?

O skutečné existenci jednotné subkultury, která by prostupovala celé spektrum larpů a o základních předpokladech členství v ní je možné sáhodlouze diskutovat. Součástí hráčské základny v ČR jsou hráči, kteří se specializují na určitý druh her i hráči, kteří se zúčastňují širšího výběru her. Pokud subkultura je skupinou lidí se společným pohledem na svět a společnými potížemi se sociálním přizpůsobením (Cohen 1955 citace dle Smolík 2010), tak svět českého larpu nelze vnímat jako subkulturu. Hráči se zúčastňují her z mnoha různých důvodů a jen pro část z nich je larp životním stylem a způsobem vyrovnání se s osobním životem. Společné potíže se sociálním přizpůsobením je možné u hráčů vysledovat. Potřeba či chuť hrát si na rytíře či zločince může být vnímána lidmi mimo okruh hráčů jako puerilní chování (Huizinga 1958, 186) a tito lidé tím pádem mohou nálepkovat hráče jako dětské. Puerilismus je podle Huizingy dětské chování, během kterého dospělec napodobuje chování pubertální osoby, toto chování vzniká z nudy ve společnosti s příliš uvolněnými mravy a velkou sociální vodivostí, kterou umožňují moderní komunikační technologie. Hra na role ale puerilní rozhodně není, nejedná se o nápodobu dětských her, ve kterých si děti hrají na role naprosto jiným způsobem, jedná se o hry s velmi rozvinutými pravidly, která musí být striktně dodržována, aby svět hry zůstal stabilním podkladem pro hru samotnou. V dětských hrách pravidla z drtivé většiny chybí a cíl dětské hry je v nápodobě samotné, zatímco v larpu je smyslem hry vytvářet dějovou linii. Co se týče posledního bodu Cohenovy definice, tak ten mezi hráči larpu také neplatí. Mezi hráči je možné se setkat s nepřeberným množstvím rozdílných pohledů na svět a mnoha různými názory na život. Z tohoto pohledu by bylo možno za subkulturu označit pouze užší část hráčů, pro které je larp životním stylem.

Smolík (2010) tvrdí, že subkultura je často definována prostředím, v němž je tolerováno a provozováno něco, co je majoritou považováno za deviantní nebo co skutečně deviantní je. Hru na role, která z vnějšího pohledu připomíná dětské hry s nápodobou, lze za deviantní či odlišnou od běžného či normálního chování plným právem označit. Z tohoto pohledu je možné označit za subkulturu mnohem širší spektrum hráčů. Za další prvky, které potvrzují existenci hráčské subkultury lze označit existenci společného hráčského slangu a setkávání se hráčů na setkáních, které se pojí s jinými zájmy hráčů. Tato setkání, která jsou mezinárodně označována výrazem CON (z

anglického *convention*), jsou prostorem pro sdružování fanoušků fantasy a sci-fi literatury, kinematografie, her různých druhů a dalších subkultur spojených s podobnými zájmy. Existují dokonce i setkání, která sdružují hackery a počítačové experty. Nejvýznamnějším evropským setkáním na téma LARP je skandinávský Knutepunkt. Z tohoto pohledu je tedy možné potvrdit existenci subkultury hráčů larpu, protože se skutečně schází za účelem provozování aktivity, která může být některými vnějšími pozorovateli označena jako deviantní či dětinská. Slang hráčů larpu se z velké části překrývá právě se slangem fanoušků fantasy a sci-fi, tyto subkultury se také z velké části překrývají.

3.6 Klasifikace larpu

Snažit se vytvořit kategorie pro všechny druhy her se může zdát nadlidským výkonem. Jedním z prvních teoretiků, kteří se pokusili o vytvoření jednotné klasifikace rolových her byl Glenn Blackows, který v roce 1980 představil svůj model postavený na čtyřech principech. Jeho čtyři principy, které udávaly směr hry, byly moc, role, boj a příběh. V každé hře některý z těchto principů převažuje. V hrách o moc jde o to, aby hráč s pomocí všech možných prostředků budoval svou postavu a dosahoval svých vítězství skrze herní převahu. Pokud převažuje princip role, tak hra klade důraz na rozvíjení životního příběhu postavy a pracuje s velmi podrobně vytvořenými životními příběhy, tyto hry kladou velký důraz na psychologii postav. Třetí princip klade největší důraz na souboje a poslední princip na vytváření příběhu, tedy společné práci hráčů i „gamemastera“ ve vytváření jednotného příběhového celku. Další modely, jakým byl například *Threeway model* (Bockman 2003) stavěly většinou na různém množství principů a jejich podílu ve hrách či dokonce na škálách, které měly popisovat druh hry. Většina ale nápadně připomíná kategorizaci her podle čtyř principů, kterou vytvořil Roger Callois. V současnosti jsou v České republice nejčastěji organizovány tyto typy her, které jsou běžně hráči rozlišovány:

- 1 **Válečná hra neboli bitva** – Tento druh hry je určen pro větší počet hráčů, celá hra je prostoupena prvkem soutěživosti a boje. Hráči jsou postaveni do úlohy vojáků či válečníků na některé ze stran herního konfliktu a bojují proti sobě

pomocí replik tematických zbraní a snaží se porazit nepřítele pomocí boje a výhod získaných plněním herních úkolů. Nejčastěji jsou tyto hry situovány do fantasy světů inspirovaných J.R.R. Tolkienem. Hloubka hraní rolí je v těchto hrách nižší a svět hry je zde udržován z velké části napětím a nervozitou z boje. Těmto hrám se kvůli používání dřevěných zbraní začalo přezdívat „dřevárny“. Tyto hry většinou trvají jeden až tři dny. Převažuje zde prvek agónu nad prvkem mimikry.

- 2 **Družinová hra** – Na počátku devadesátých let stál tento druh hry u zrodu larpu v České republice. Tyto hry jsou silně ovlivněny stolními rolovými hrami a jedná se o většinou lineární průchod herního území malou skupinou hráčů, která se setkává s organizátory ovládanými nehračskými postavami (pomocníci organizátorů zastupující různá stvoření), které jim mohou zadávat herní úkoly, napadat je a posouvat je v příběhu dále. V těchto hrách je méně podporována kreativita než v ostatních typech her a jejich dramaturgie je pevně stanovena již od začátku.
- 3 **Svět** – Tento druh her patří k těm nejvíce propracovaným z hlediska pravidel. Jedná se o simulace imaginárního světa, kde si hráč může zahrát různé postavy počínaje králi a rytíři konče žebráky a bezdomovci. Tyto hry jsou založeny na imaginárním světě, pro který se vytváří mytologie, politika i ekonomika. Pravidla jsou většinou velmi obsáhlá a musí řešit velké množství herních činností, které mohou zahrnovat používání nadpřirozených schopností, ale také naprosto obyčejné lidské aktivity jako je zednictví. Tyto hry z větší části utvářejí hráči společně s menšími zásahy ze strany organizátorů. Tyto hry mohou trvat i mnoho dní.
- 4 **Komorní larp** – Pro malý počet hráčů se pořádají hry komorní. V těchto hrách je cíleně potlačena přímá akce a hlavním prvkem pohánějícím hru jsou zde cíle, motivy a vztahy jednotlivých postav mezi sebou. Postavy jsou z drtivé většiny hluboce propracovány a vymyšleny samotnými tvůrci hry. Vztahy a motivy postav bývají předtvořeny tak, aby byly postavy mezi sebou v konfliktu a docházelo ke vzniku napětí. Tyto hry jsou spíše konverzační s jasně orámovaným dějem, kladou velký důraz na hraní role a trvají většinou jen několik hodin. V těchto hrách jde z velké části o vyzkoušení si pro hráče neznámých sociálních scénářů.

- 5 **Městský larp** – Prostředí skutečného města využívají městské larpy, které se většinou odehrávají v alternativní současnosti či blízké minulosti a budoucnosti. Většinou jde o soupeření různých herních skupin za různým cílem a může probíhat jak cestou boje s replikami zbraní, tak může probíhat skrze diplomacii. Městské larpy probíhají většinou minimálně několik dní a mohou probíhat i několik měsíců. Hráči je hrají jak v rámci každodenního života, tak ve zvlášť vyčleněném čase pro hru. Tento typ hry také zapadá do skupiny *pervasive games*, což je anglický termín pro hry hrané souběžně s reálným životem.
- 6 **Zážitkový larp** – Tyto larpy patří k nejvíce propracovaným a prožitkově nejsilnějším hrám. Jsou organizovány pro skupiny do přibližně čtyřiceti hráčů a jejich smyslem je dovolit hráči prožít určité emoce či zažít určitou atmosféru (z pilirionos.org). Snaží se co nejvíce blížit realitě a to včetně kulisy a interakce hráčů s prostředím, často se jedná o simulace různých emocionálně vypjatých situací a cílem je co nejsilnější hráčský prožitek. Postavy nemusí být předpřipravené organizátory, ale hráči si je často tvoří sami. V současnosti je nejvýznamnější akcí tohoto druhu *Projekt systém*, který probíhá pod záštitou *Court of Moravia*.

Forma hry je jednou ze dvou složek žánru samotné hry, druhou složkou je obsah. Obsah se pohybuje od historické hry přes fantaskní hru až ke hrám simulujícím současnost. Může se jednat o pedagogicky zaměřené hry, psychoterapeutické hry nebo hry čistě pro zábavu. Obsah hry může nabývat nezměrného množství podob. V současnosti existují i skupiny, které se snaží o tvorbu uměleckých larpů, do kterých implementují myšlenky, které chtějí vyjádřit a také často hry spojují s určitou uměleckou formou. Výjimkou tedy nejsou taneční, hudební a podobné hry, v zahraničí jsou umělecké larpy nejčastěji označovány pojmem „Arthaus larp“. Gadamer (2003, 53) mluví o dvojakosti umění v jeho síle vysvětlovat historii a v jeho progresivitě. Larp by skutečně mohl progresivně rozvíjet lidskou kulturu a zároveň být okénkem, kterým hráč nahlédne nazpět historií – larp může být formou uměleckého vyjádření.

3.7 Významné organizace zabývající se larpem v ČR

1. **Court of Moravia** – Toto larpové sdružení vzniklo oficiálně v roce 2007. Jedná se skupinu pořadatelů her, kteří se stali průkopníky komorního a zážitkového larpu v ČR. Mezi jejich největší úspěchy lze počítat zážitkový larp *Projekt Systém*, který se kvalitativně blíží i drahým zahraničním hrám. *Court of Moravia* se snaží o popularizaci larpu i v širší veřejnosti a prezentují larp jako smysluplnou sociální zábavu (z www.courtofmoravia.com). K dalším aktivitám tohoto sdružení patří pořádání festivalu larpu *Larpvíkend* a spolupořádání konference *Odráz* po vzoru skandinávského *Knutpunktu*. Někteří členové se také podíleli na spuštění internetového portálu www.larpy.cz, který slouží k publikaci laických i odborných článků o hrách a k diskusi.
2. **Asociace fantasy** – Pod zkratkou ASF se skrývá patrně největší sdružení zabývající se hrami s dřevěnými zbraněmi v ČR a celkově fantasy inspirovanými hrami. ASF vzniká v roce 2000 a od té doby se zaměřuje na sdružování hráčů larpu, organizaci her a zaštiťování her. ASF spravuje internetový portál www.larp.cz, na kterém lze najít teoretické články, reportáže z her, kalendář her a návody pro nováčky i pokročilé, které se týkají výroby všeho možného, co hráč potřebuje pro fantasy larp (z Asf.cz).
3. **LarPard** – V roce 2008 vzniká v Pardubicích herně multižánrové sdružení LarPard, které se snaží organizovat hry a podporovat organizátory her ve východočeském regionu. Sdružení nabízí právní a ekonomickou poradnu pro pořadatele a také pomoc s realizací her včetně marketingu a propagace.
4. **Prague by night** – Mezi nejstarší skupiny, které se snažily sdružovat hráče rolových her patří nepochybně pražská *Prague by night*, která neoficiálně fungovala již od roku 1995 jako skupina fanoušků stolních RPG her a sběratelských karetních her, hlavním tématem, které spojovalo hráče v této skupině, byl herní svět *World of darkness* od společnosti *Whitewolf*. V roce 1999 byly spuštěny webové stránky www.vampire.cz za účelem propagace těchto her a o dva roky později založen oficiálně hráčský klub. Tuto skupinu lze považovat za průkopnickou v žánru pervazivních larpů, tedy larpů hraných souběžně s běžným životem, v tomto případě larpů městských. První larp pod hlavičkou PbN byl uspořádán v roce 2005.

5. **Mad fairy** – Tato skupina vzniká v roce 2009 jako volné sdružení organizátorů, za své nejdůležitější cíle považuje posun larpu kupředu a organizaci her, které nesou uvnitř hlubší myšlenku ať již pedagogickou či uměleckou. Mad fairy se snaží posunovat hry směrem ke smysluplnému zážitku a ne jen k formě relaxace, jejich vlastními slovy „chceme, aby každá akce působila na hráče i v jiném směru, aby všechno co si hráč odnese nebyl jenom pocit dodělané práce, odehrané hry“ (z www.madfairy.cz).
6. **Tempus ludi** – Tato skupina nese velmi podobné poslání jako skupiny předchozí, ale zajímavé je jejich spíše umělecko-pedagogické zaměření v organizaci larpu. Organizují hry inspirované uměleckými díly a hry, které jsou přímo fúzí s určitou uměleckou formou. Mezi význačné hry pořádané Tempus ludi patří taneční larp *Danse Macabre* a trilogie her o slovanských kmenech, která patří mezi jedny z mála her, které získaly finanční grant.

4. Případová studie larpu

4.1 Terénní výzkum fenoménu larp

Smyslem této práce je poukázat na praktický význam larpu na život jedince. V letech 2011 a 2012 jsem se zúčastnil různých her z důvodu pozorování. Z metodologických přístupů jsem zvolil metodu zúčastněného pozorování, které v sobě skýtá nejen pozorování hráčů, ale i vyptávání se na určité informace ohledně fenoménu či jeho významu pro hráče. Zaměřoval jsem se zejména na funkci rolových her z hlediska sociálního života jedince a z hlediska možností rozvoje jedince, tedy hlediska výchovného.

Mým základní požadavkem na výzkum bylo prozkoumání otázky, zda může hraní larpu být pro život pozitivní i v jiném slova smyslu než jako čistá zábava. U těchto se přímo nabízí možné srovnání s dětskými hrami nápodobou, kterými se děti učí dovednosti potřebné pro dospělý život, takže je nasnadě zjistit, zda i pomocí larpu se může dospělý naučit pro nějaké dovednosti použitelné v běžném životě. Důležité bylo také herní chování hráčů vzhledem k mimoherním vztahům mezi nimi a genderu, snažil jsem se zjistit, zda je role hráče v reálném životě přenositelná do hry a také naopak.

K pozorování jsem si vybral velmi odlišné žánry her a to komorní larp a bojovou hru. Vycházel jsem z představy, že pravděpodobně ty nejvíce odlišné hry budou hráči přinášet ten nejodlišnější přínos, neboť jsou založeny na různých principech, které v hráčích vzbuzují napětí. V následujících kapitolách popisují poznatky z jednotlivých her a zároveň tyto poznatky analyzuji.

4.2 Zúčastněné pozorování komorního larpu *Pochybný podnik*

Zúčastnil jsem se v rámci výzkumu hry z kriminálního prostředí koncipované pro 10 lidí. Jednalo se o hru pro 6 mužských hráčů a 4 ženské hráčky na přibližně tři až čtyři. Nejprve bylo nutno se přihlásit přes webové stránky a vybrat si podle krátkých anotací svou roli ve hře. Následně jsem obdržel skrze email dokument, který detailně popisoval mou roli – dále jen postavu. Dokument se týkal pravidel hry a podrobného

popisu postavy. V popisu postavy bylo nutné nastudovat její historii, charakterové rysy, zvyky, vztah k ostatním postavám a také úlohu v incidentu, který všechny postavy svedl dohromady. Incident, který vytvářel hlavní dějovou osu hry, vnášel do hry nejistotu, protože některá ze skupiny postav zradila ostatní postavy, ale nikdo neví, kdo to byl.

Každá role měla od začátku připraveny cíle, kterých chce ve hře dosáhnout. Cíle rolí byly konstruovány tak, aby se navzájem narušovaly a hráči museli svým způsobem soutěžit. Jedna postava měla za cíl ochránit postavu, kterou naopak jiný hráč měl zlikvidovat vybraným způsobem – to znamená, že hráč si mohl vybrat od fyzické likvidace po sociální diskreditaci. Jiná postava měla za cíl najít zrádce uvnitř skupiny, který naopak měl za cíl zůstat neodhalený co nejdéle. Každá role byla vybavena více než 1 cílem a ty byly různě provázány mezi postavami, což je první princip, podle kterého vzniká herní napětí mezi hráči. Druhým z těchto principů je aspekt předepsaných vztahů mezi jednotlivými postavami. Následně už je na vlastním rozhodnutí hráče, který z těchto principů bude pro jeho hru rozhodující.

Právě tyto skryté principy soupeření mezi postavami prokazují přítomnost prvku agónu, který se někteří autoři snažili vyloučit z komorních larpů. Hra, které jsem se zúčastnil, byla z velké části na tomto principu založená a jeho odebráním by zmizel jakýkoliv důvod ji hrát.

Před začátkem hry se hráči sešli ve společné místnosti, kde jim byly předány herní předměty, které jsou potřebné k využití zvláštních schopností postav. Takové předměty mohou být ochucovadla, která zastupují jed či jinou chemikálii, zbraně, klíče od určitých skříněk a místností, různý důkazní materiál proti jiným postavám a další předměty, které lze využít k ovlivnění chodu hry. Obvyklé bývají také cedulky se jménem postavy, protože zapamatovat si během chvíle jména je prakticky nadlidský výkon. Někteří hráči si berou s sebou do herního prostoru i informace o vlastní postavě, které následně někteří maskují jako noviny a někteří nemaskují vůbec. Takové vnášení neherních předmětů do hry může způsobovat částečné poškození Huizingova alternativního světa hry a navracet hráče do běžného světa. Osobně jsem to pocíťoval jako negativní vliv na hru.

Co se týká nálady před začátkem hry, tak hráči uvolňují napětí vtipkováním, smíchem a neproduktivní debatou. Toto chování doslova evokuje typické chování sportovních týmů před zápasem, které vtipkují často na účet soupeře a snaží se všelijak zbavit pocitu vážnosti.

Způsob uchopení rolí je podobný hraní divadla, každý hráč má svůj osobitý styl, svou osobitou hru podle které ztvárňuje svou postavu (Caillois 1998, 13). Překvapivě se hráči řídili spíše svým vlastním stylem, než že by používali pro ztvárnění své postavy zažité stereotypy, které známe z filmů a beletrie o kriminálnících a mafii. Měl jsem tedy možnost pozorovat naslouchajícího a pozorného šéfa gangu či jeho usměvavou a srdečnou pravou ruku, která byla ztvárněna ženou a která běžně bývá ztvárněna ve filmu a literatuře jako chladná a pragmatická, ať už jde o ženu či muže.

Co se týká samotného průběhu hry, tak v první půlhodině se hra odehrávala hlavně kolem stolu formou konverzace a diskuse. Následně se hra rozdělila na menší skupinky, které se vytvářely podle cílů jednotlivých postav, pokud si mohli hráči nějak navzájem pomoci. Samozřejmě jeden hráč může jinému hráči pomáhat naprosto nevědomě, protože hráči navzájem své cíle neznají, pokud si je v rámci hraní role neprozradí. Cíl interakce se přesunuje směrem, který je výhodný pro co největší počet postav. Hra nabyla silně emotivních rozměrů až ve chvíli, kdy se začaly používat speciální schopnosti postav, které fungují z větší části tak, že hráč může ovlivnit hru jiného hráče. To znamená přinutit ho k něčemu, použít nátlak, fyzickou likvidaci či další možné formy. Tímto ovlivňováním vznikají nové třetí plochy mezi hráči, protože se do hry dostávají informace o skrytých cílech postav či informace, které mohou jiné postavy pobuřovat či rozčilovat. Speciální schopnosti jsou tedy katalyzátory konfliktu mezi jednotlivými postavami a zároveň pomůcky v dosažení herního triumfu. Nakonec hru zastavil vnější zásah ze strany organizátorů a osudy postav a jejich cílů byly určeny podle činů jednotlivých hráčů ve hře. Z chování hráčů bylo zřejmé, že starší a zkušenější hráč si ve hře dovolí mnohem výraznější a agresivnější jednání než méně zkušený a mladší hráč. Hráč, který hrál postavu mafiónského bosse si například dovoloval mnohem více než hráč, který hrál jeho syna a to jako postavy měli téměř stejné pravomoce a který měl být funkčním vůdcem skupiny, toto také může pramenit ze vžití se mladšího hráče do role syna, která se projeví jako silnější než role kriminálního. Ve hře je tedy možné vyzorovat určitý vzájemný respekt hráčů, který pramení z jejich zkušeností a věku, tento respekt se ztrácí u zkušenějších hráčů, kteří se nenechají příliš svazovat a využívají maximum možností, které jim hra nabízí. Zajímavé je chování hráčů i z pohledu genderu, protože uvnitř hry neměli hráči problém chovat se agresivněji ke druhému pohlaví a nechovali se tolik svázaně v chování ke druhému pohlaví – goffmanovské hraní role vůči druhému pohlaví jakoby ve hře zmizelo a to i u méně zkušených hráčů. Toto ilustruje příklad, kdy mužští hráči neměli žádný problém s

vyhrožováním ženským hráčkám, toto si vysvětluji samozřejmě vědomím, že vše je „jen jako“. Tento příklad je podobný s genderovými vzpourami během karnevalů a maškarád, je tedy možné, že takováto hra může fungovat i jako genderová vzpoura – podobně jako na Kölnském karnevalu v duchu „jen tak“.

Zajímavým zjištěním bylo, že po ukončení hry, se doslova převrátila nálada hráčů, kteří před koncem hry vypadali soustředěně, stresovaně a velmi napjatě. Najednou se všichni hráči usmívají a mají více než dobrou náladu, osobně jsem zažíval doslova příval dobré nálady. Ukončení hry a následný „debriefing“ tedy nabývá podoby rituálu, při kterém hráč odhazuje starosti a napětí, které v sobě během hraní nastřádal a během kterého se dostavuje pocit uvolnění a bezstarostnosti. Toto téma by rozhodně bylo zajímavé hloubkově prozkoumat. Podle zjištěných informací lze hru zařadit jak k principu „mimikry“, tak k principu „agón“. Prvek soutěživosti je naprosto zjevný a nepopíratelný a v této hře tvořil velmi důležitý základ pro dynamiku celého LARPU. Princip „mimikry“ je přítomný jasně v každém LARPU a tím pádem samozřejmě i v tomto.

Vyjdou z představy, že hry vypovídají o charakteru své kultury (Callois 1998, 97) a vznikají jako symboly určitých kulturních jevů nebo jako projevy sklonů v chování členů určité kultury. Pro tuto hru byl typický boj pojmy a slovy, který by mohl vycházet z podstaty řešení sporů v současné společnosti, kde se spory řeší především slovním soubojem. Zároveň podobně jako ve fotbale je zde silně patrný prvek soupeření, který je všudypřítomný v post-moderní společnosti, kde se lidé ženou za úspěchem. Posledním prvkem patrným z této hry je prvek role, v současné společnosti je každý člověk nucen neustále hrát velké množství rolí vzhledem k různým lidem. Tato hra může nést podobnou funkci jako dětské hry, které jsou nápodobou dospělých aktivit. Tedy jako cvičení ve hraní sociálních rolí, pokud tento pohled obrátím, tak je možné konstatovat, že v této hře se ontologicky zrcadlí (Fink 1992, 30-31) rolová podstata života v současné společnosti, protože v porovnání s larpem se mohou rolové hry známé z historie jevit jako velmi jednoduché a tudíž larp vyzdvihuje důležitost hraní role v současnosti.

4.3 Zúčastněné pozorování larpu typu „bitva“ v rámci událost

Bitva pěti armád

Bitvy jsou podle počtu osob největším druhem larpu v Čechách. Osobně jsem se zúčastnil vyššího počtu těchto her a zde budu popisovat průběh jedné z největších českých „bitev“, která se nese v žánru fantasy a je inspirována zejména dílem J.R.R. Tolkiena. Této hře se zúčastňuje přes 600 hráčů plus pořadatelé, pomocné síly a nehráčské postavy, které fungují jako prodloužené ruce pořadatelů. Původně se jednalo o akci skautských oddílů. Přihlášení probíhá přes internet a poplatek za účast ve hře se platí předem. Nejprve je nutno se přihlásit za určitý národ či armádu, kterých je na výběr 6, 3 na straně dobra a 3 na straně zla. V nabídce byly národy elfů, lidí, trpaslíků, dvakrát skřetů a vrků (v poslední době místo vrků přibyli horalé). Podle národa, ke kterému se hráč přihlásí, je nutno si obstarat herní kostým, který často ještě musí být barevně sladěný s barvou, která je určitému národu přiřazena, což zjednodušuje identifikaci příslušnosti k armádám během hraní. Hra trvá celý víkend a probíhá ve volné přírodě. Pravidla bitvy se podobají pravidlům sportovních klání a udávají parametry povolených zbraní, zbrojí, kostýmů, striktně určují pravidla boje a chování během hry. Podobně jako v atletických hrách se soustředí i na bezpečnost hráčů, kteří se mohou zúčastnit až od patnácti let. Porušováním těchto pravidel může vést i k vyloučení ze hry.

Při cestě na místo konání je běžné, že se hráči shlukují podle několika kritérií. Vytvářejí skupinky často dle své herní příslušnosti k národu a zkušenější také podle svých již existujících přátelských kruhů. Příslušnost k armádě je v tomto podobná příslušnosti k fanouškovské základně sportovního klubu, ačkoliv konflikty mezi jednotlivými národy jsou oproti sportu pouze hrané a „jen jako“ včetně doslova teatrálního přehánění. Je zřejmé, že u některých hráčů dochází k zahození běžných konvencí a nahrazení konvencemi herními ještě před začátkem hry. U některých lze pozorovat i změnu v mluvě směrem k literární a filmové předloze. Osobně jsem cítil odlehčení typické pro účast ve hře již cestou na LARP.

Na místě vzniká stanové městečko, ve kterém lze vidět běžné stany, ale i historické stany a někteří se snaží dokonce o *living fantasy* – nápodobu běžného života dle předlohy včetně vaření a spacích potřeb. Večer po pátečním příjezdu proběhla kontrola zbraní a registrace, u zbraní se kontroluje předepsaná velikost a zejména

bezpečnost, na kterou se klade důraz hlavně u střelných zbraní. Chladné zbraně jsou dřevěné makety, které jsou měkčeny různými materiály od molitanu až k rozstříhaným karimatkám. Ze střelných zbraní je možné zahlédnout luky, kuše, ale i bezpečné repliky bombard či arkebuz, které střílí koule z měkkého materiálu. Je znatelné, že mnozí hráči jsou z kontrol zbraní nervózní. Později večer se obyvatelé stanového městečka volně baví u ohně či u piva. Někteří si stále zachovávají normy z běžného života, ale někteří už hrají svou příslušnost k hernímu národu. V tuto dobu se hráči skutečně aktivně podílejí na postupném vytržení komunity z reality všedního života a vytvoření umělého světa hry, který je celý „jen tak“ a zcela oproštěn od všední reality (Huizinga 1958, 19).

Na těchto hrách se běžně vyskytují i partnerské dvojice, mnohé se dokonce seznámily skrze tyto hry. V odlehčené atmosféře herního víkendu tedy probíhá běžná lidská interakce, která může vést ke vzniku vztahů, které existují v reálném světě, ale vznikají v odlehčeném světě herní reality oproštěné o „běžný život“. Specifická je také socializace vzájemně se neznajících hráčů na základě příslušnosti k herním národům, všiml jsem si totiž faktu, že hráči se mimo hru během herního víkendu stávají součástí svého národa a i k neznámým hráčům se často chovají jako ke známým a kamarádům.

Následujícího dne ráno proběhne nástup armád a odchod na místo bojiště, které je vzdáleno asi 2 kilometry pěšky. Pro nezúčastněného člověka jde o skutečně neobvyklou a strhující podívanou plnou fantastických kostýmů a armádních standard. Odchod na bojiště připomíná svou formou armádní přehlídku. Občas je možné slyšet i posměšné či patriotické popěvky. Znovu tedy vychází na povrch podobnosti se sportovním kláním, ačkoliv ve sportu se těchto aktivit účastní hlavně fanoušci, na které je účast ve hře přenášena sekundárně z hráčů. V této hře se toho účastní právě hráči. Jednotlivé národy se rozchází do svých hradů, což jsou plochy obehnané provazem nataženým mezi stromy. Následoval základní briefing, na jednom z ročníků, kterého jsem se účastnil před delší dobou se dokonce provedl rituál, při kterém velitelé své svěřence potřísnil herní krví (červeně obarvenou vodou). Hráči respektují všechny rekvizity a symboly, které představují, chovají se tak, jako kdyby vše bylo skutečně doopravdy, respektive se o to snaží.

Co se týče struktury armád, tak na vrcholu stojí král, který může využívat několik generálů a kouzelníka. Někteří králové si volí i nižší velitele než generály, kteří následně ovládají i menší skupiny kolem 10 hráčů, takoví hráči se většinou těší velkému respektu obyčejných řadových hráčů. Kouzelník je role obdařená větším množstvím zvláštních schopností a jehož cíl je plnit herní úkoly, za které armáda získává výhody.

Každý hráč má základní počet životů, o které může v boji přijít. Tento typ larpu je specifický tím, že po smrti se postava po určitém čase stráveném v domovském hradu může oživit, pokud její počet životů klesne na nulu. Počet základních životů je dán úrovní zkušenosti, kterou může hráč získat zabíjením nepřátelských hráčů a hráči s vyšší hodnotou rovnou začínají s vyšším počtem životů. Následně až do večera probíhá samotná hra, která sestává z boje a plnění herních úkolů – kupříkladu získání určitého herního předmětu. Zajímavé je pozorovat chování hráčů mimo herní aktivity, kdy někteří hrají své postavy a zůstávají v roli i v diskusích mimo herní čas, zatímco někteří se baví o čistě mimoherních tématech a do role fantaskních postav vstupují pouze během herních výprav a aktivit a někteří hráči roli úplně ignorují a přistupují ke hře jako k běžnému sportu. Takové ignorování by ale mohlo vést k rozpadu světa hry, protože hru ničí právě ten, kdo některou z jejích součástí neguje (Caillois 1998, 29). Pokud by se takto chovala drtivá většina hráčů, tak ze hry zmizí forma „mimikry“ a hra se stane jednoduchým „agónem“.

Jedním ze zajímavých aspektů tohoto typu hry je fakt, že hráči vypadají bezstarostně, nabuzeně a vesele po celou dobu hry. Oproti komorním larpům a zážitkovým larpům, kde se často vytoužené uvolnění a relaxovanost dostavuje až na konci hry. Jsou samozřejmě i hráči, kteří se celou dobu soustředí na co možná nejlepší výkon. Většina hráčů je nižšího věku, ale není výjimkou účast i hráčů, kteří už založili vlastní rodinu a využívají bitvy k vlastní relaxaci a vytržení ze všedního stereotypu.

Během herního dne se skrze plnění úkolů a dobývání nepřátelských hradů získávají výherní body, podle kterých se v závěrečné bitvě určuje počet životů jednotlivých národů a které nehračské postavy se přidají na jejich stranu. Tradičním úkolem během druhého herního dne (3. den celé akce) je zabití draka, následně zabití nehračských postav trpasličí družiny, která zabrala dračí poklad a konečně ukořistění samotného pokladu, který představují barevné balónky. Kromě herních aktivit je možné se na bitvě zúčastnit i vedlejšího odpoledního programu, který sestává ze různých vystoupení a tématických soutěží. Celá hra je zakončena závěrečnou bitvou, ve které mají větší výhodu národy, které si lépe vedly během předchozího hraní. Její výsledek určuje vítěze ročníku. Závěrečná bitva je velmi podobná sportovnímu utkání. Jednotlivé strany se snaží podpořit svou morálku a různými pokřiky zastrašit soupeře. Po tomto hlasovém souboji následuje samotný střet, který zpravidla netrvá déle než 10 minut, na jeho konci vítězná strana oslavuje ve stylu velkých šampionátů v týmových sportech. Následně proběhne vyhlášení vítěze a rituální předání putovního meče vítězů.

Z těchto poznatků tedy vyplývá, že tento typ hry v sobě nese velmi podobné relaxační prvky jako sport – uvolnění se skrze napětí a fyzický pohyb. Zároveň vytváří prostor pro socializaci a vznik nových sociálních vazeb během mimoherní doby i během herní doby, protože hráči spolu komunikují i ve mezičasech, kdy se ve hře prakticky nic pro ně důležitého neděje. Komunikace zúčastněných je díky herní atmosféře odlehčena o pocit „běžného světa“ a podobně jako tomu je ve sportovních fanouškovských klubech, tak i zde se hráči socializují snáze. Je tedy dosti možné, že takovéto hry mohou fungovat i jako způsob nalezení partnera.

Tento typ hry má ještě jeden význam kromě zábavy, funguje podobně jako některé dětské hry jako trénink lidských dovedností. Vzhledem k neustálé potřebě při hře běhat, bojovat a všemožně se namáhat, je tato hra i tréninkem fyzických schopností člověka. Hráč si trénuje rovnováhu, motoriku i svou fyzickou výdrž. Zároveň jako agonální hra může bitva hráče naučit přijetí prohry, disciplíně a sebedůvěře (Callois 1998, 35 – 37).

4.5 Zúčastněné pozorování testu komorního larpu *Battlestar*

V rámci pozorování jsem se zúčastnil další komorní hry, tentokrát prvního testu celé hry. Jednalo se o hru žánru *science fiction* pro malou skupinku hráčů, která byla spíše konverzačního ražení v délce tří hodin. Co se týče celého konceptu hry, tak byl velmi podobný výše uvedenému komornímu larpu. V této hře byla zajímavá účast manželského páru, což se ve velkém množství her nestává. Ve světě hry jakoby zmizela realita samotného vztahu mezi oběma manželi. Svět hry překryl realitu manželství a oba hráči se k sobě chovali jako k cizím, nijak si ve hře nenadržovali a nesnažili se provázat osudy svých postav v jakémkoliv pozitivním slova smyslu, naopak se názorově stavěli i razantně proti sobě.

Této hře se také účastnil hráč, který je v české larpové komunitě velmi respektovanou osobou a tento respekt z reálného světa se promítl i do hry. Ve hře měl tento hráč roli sice v rámci své expertízy vedoucí, ale vzhledem k referenční skupině ostatních postav měl roli nízkou. Což se ale příliš do chování ostatních hráčů příliš nepromítlo, protože tento hráč brzy zaujal jednu z vedoucích pozic ve skupině a jeho názor byl pro většinu hráčů důležitější, než názory některých výše postavených postav. Je tedy zřejmé, že existuje určitá přenositelnost role z reálného světa do světa hry.

Otázkou zůstává, zda existuje i určitá přenositelnost rolí a vztahů ze hry do reálného života podobně jako ve stolních RPG hrách. Předchozí pozorování bitvy poukázalo na to, že i během hry mohou vznikat vztahy, které přetrvávají i do reálného života, je tedy dobře možné, že i v tomto typu hry se mohou lidé poznávat a socializovat skrze komorní hru, ale také špatným vedením může dojít k negativním účinkům takové hry.

Této hry se také účastnilo více hráčů, které jsem měl možnost poznat v osobním životě. Osobně mohu říci, že ve stylu hry je velmi silně patrná osobnost hráče a každý hráč do své postavy promítá své charakterové rysy, nesetkal jsem se s tím, že by hráč byl schopný provést úplné odtržení stylu hry od své vlastní povahy, vždy se nějaké aspekty hráče samotného promítnou do postavy – například sklon k dominantnímu chování či málomluvnosti. Ve hře dochází k promítání hráče do postavy samotné a jeho potřeby vyjádřit emoce. Během řešení určité krizové situace hráč totiž nejen, že zohledňuje rozhodnutí jeho postavy, ale on sám se v rozhodnutí promítá, což lze ilustrovat na situaci v této hře, kdy hráči společně stavěli morální rámec konceptu, kdo má právo rozhodovat o životech ostatních a o hodnotě ostatních lidí, když se postavy rozhodovaly o tom, zda nechat určitou skupinu imaginárních lidí žít. Hickson (2000, 15) tvrdí, že skrze dramatické a akční hry může člověk zkoumat pojmy, jejich významy a vytvářet si názor na určité problémy, před které je ve hře postaven.

Hra tedy může hráče postavit do role, kde musí skutečně přemýšlet nad určitým problémem, to byl příklad této hry. Tento problém, který je hráčům předložen však může být do hry zakomponován, ale mohou ho vytvořit vzájemnou interakcí i hráči. V této hře byl předem dán scénářem hry, ale ne každá hra může takové zamyšlení poskytovat. To značí, že ne každá hra může skutečně fungovat z pedagogického či osobnostně rozvojového hlediska, některé hry mohou být také velice dobře k v tomto směru k ničemu. Stejně jako ve stolních rolových hrách záleží velmi na tvůrci této hry, každá rolová hra může být prospěšná nebo traumatizující, jde jen o to, s jakým úmyslem a jakými znalostmi ji autor uchopí.

Závěr

Tato práce je malým příspěvkem k tématu larp a jako případová studie bohužel nemůže sloužit jako skutečný velký reprezentativní výzkum, protože skutečně zmapovat všechny druhy her by stálo ohromné množství času a je prakticky nemožné sledovat stejný vzorek při více hrách, závěr je tedy více polemikou na základě vypozerovaných jevů.

Svět hry je alternativním světem, do kterého se uchylují všechny generace a obecně všichni lidé. V dnešní hektické společnosti mohou být hry způsobem, skrz který se člověk může na chvíli skrýt před složitostí běžného života. Larp je moderní a komplexní hrou, která pokračuje v tradici maškarád a karnevalů a dovoluje hráči se alespoň na pár hodin či dní stát někým jiným, zahodit své běžné starosti a utéci do imaginárních světů lidské fantasie. Tento fenomén je stále poměrně mladý a neustále se rozvíjející, ale jeho podstata změny identity patří k nejstarším formám her. Vždyť co nám dovoluje lépe se zotavit z povinností skutečného světa lépe, než svět hry? Pravděpodobně bychom hledali velmi dlouho a možná ani nic nenašli. Larp přináší akční způsob, jak prožít nějaký čas v roli někoho jiného, není potřeba hrát si na někoho jiného v počítačových hrách či pouze sledovat příběh v knihách a filmech, v larpu ten příběh hráč přímo tvoří naživo.

Ve světě se larp již uchytil jako běžná forma relaxace a zábavy, dokonce se objevují vzdělávací hry ve skandinávském školství. Postupně se kupředu rozvíjí i český larp, který však čeká ještě dlouhá cesta na vrchol, na které mohou čekat různé nástrahy. V současnosti v České republice vznikají nové umělecké hry, první pokusy o naučné hry a také velmi kvalitní zážitkové hry. Tyto hry u nás hrají hráči velmi širokého věkového rozmezí a z různých her si odnáší nepřehledné množství zážitků a prožitků, které se mohou velice lišit s každou hrou.

Larp patří mezi velmi komplexní herní formy a mnoho hráčů jej využívá ke chvilkovým únikům z všední reality do zjednodušeného a jasného světa hry, někteří v něm vidí sport, někteří zábavu a jiní i životní styl. V komunitě českého larpu vznikla subkultura hráčů, organizátorů a vyznavačů těchto her, která se postupně zvětšuje a jejíž součástí jsou mnohé spolky, které tyto hry propagují a posouvají kupředu.

Pokud skutečně jsou hry fenoménem vypovídajícím o společnosti, tak v larpu bychom mohli hledat a najít mnohé znaky současné společnosti včetně jejích pozitiv i

nešvarů. Z pozorování jedné z her vyplynulo, že tyto hry mohou mít velmi podobnou formu jako karnevaly, když se svět hry stává určitou formou sociálního vzdoru, který je chráněn před kritikou a nepřijetím svou přítomností v herní dimenzi „jen jako“. Díky tomuto faktu mohou hráči ve hře dát průchod svým skrytým emocím a uvolnit se z každodenní nutnosti se ovládat, mohou se přenést do světa, ve kterém mohou říkat věci, které jsou ve skutečném světě tabu – přesně jako na karnevalu. Tyto hry mohou podobně jako psychodrama mít i terapeutický význam ve smyslu vyjádření emocí a také ve smyslu povzbuzení týmového ducha či sebedůvěry, pro partnerské dvojice mohou být forma zpestření vztahu.

V práci jsem potvrdil existenci larperské subkultury. Subkultura, kterou tyto hry kolem sebe akumulují může pro hráče být místem socializace. Mohou si zde najít přátele i partnery a v odlehčeném světě hry navazovat vztahy o něco snáze. Tyto hry mohou zdokonalovat jak fyzické, tak psychické schopnosti hráče. V bojových hrách si hráč zdokonalí svou fyzickou stránku formou poutavé a zábavné aktivity, která mu nabídne mnohem více než kondiční běh či skok přes švihadlo. V promyšlených zážitkových a komorních hrách se hráč může setkat s myšlenkami a s problémy, které jsou pro něho novinkou. Společně s ostatními hráči si může na problémy skrze svoji postavu vytvářet názory z nových hledisek díky přítomnosti ostatních hráčů a to zábavnou a výpravnou formou. Ve všech hrách si může člověk vyzkoušet jaké to je, vytvářet příběh a herní legendu a nejen o takových příbězích číst v knihách

Úspěch larpu samozřejmě silně závisí na kvalitách té či oné hry, schopnostech hráčů, organizátorů a svým způsobem také náhodě. Rolové hry naživo mohou být pozitivním zážitkem, ale při špatném uchopení mohou být i negativním a deprimujícím zážitkem a jak jsem se přesvědčil, tak hry se mezi sebou mohou hodně lišit v tom, co si z nich hráč odnese. Budoucnost těchto her je v České republice zatím neznámá, ale s dalším vývojem by se z nich jednou mohla stát i více než minoritní zábava.

Summary

In the previous text I shown that larp can be not only a form of entertainment but also a form of education and a place where new social connections can rise. In the dimension of game, players can manifest emotions and feelings that are unsuitable for mundane living. The game's world gives a chance to retreat from real life and relax in much less complex world and much more understandable dimension of game. Larp can also be a form of improvement of human mind nad body – a much more entertaining form of physical training. Also the game has a common aspect with carnivals and masquerades, it works as a kind of social protest, where gender boundaries and socio-economic status are broken down and players are brought to the same level. Players can improve their self by encountering new problems and situations and making new opinions in cooperation with other players. Live action role-playing games might be a powerful tool for psychotherapy or strenghtening self-confidence but everything depends on the game's quality and on what the players want from the game.

Použitá literatura

ATKINSON, P., HAMMERSLEY, M. *Ethnography: principles in action* 3rd edition. Vydání třetí. New York: Taylor&Francis, 2007, 275 str. ISBN 0-203-94476-3

CALLOIS, R. *Hry a lidé*. Vydání první. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998, 215 str. ISBN 80-902482-2-5

EHRENREICH, B.. *Dancing in the streets : a history of collective joy*. Vydání první. New York : Metropolitan Books, 2007, 336 str. ISBN 0-8050-5723-4

FINK, E. *Oáza štěstí: myšlenky k ontologii hry*. Vydání první. Praha: Mladá fronta, 1992, 64 str. ISBN 80-204-0224-1

GADAMER, H. *Aktualita krásného*. Vydání první. Praha: Triáda, 2003, 88 str. ISBN 80-86138-48-8

GOFFMAN, E. *Všichni hrajeme divadlo : sebezprezentace v každodenním životě*. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999, 248 str. ISBN 80-902482-4-1

HEERS, J. *Svátky bláznů a karnevaly*. Praha: Argo, 2006, 227 str. ISBN 80-7203-777-3

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Vydání první. Praha: Mladá fronta, 1958, 228 str. ISBN neuvedeno

HICKSON, A. *Dramatické a akční hry*. Vydání první . Praha: Portál, 2000, 168 str. ISBN 80-7178-387-0

LARSSON, E.. *Playing Reality*. Knutpunkt, 2010, 286 str. ISBN 978-91-977140-2-0 .

MACEK, D. *LARP – nošení „masky“ a její důsledky pro adolescenty*. Brno: 2009., 56 str. Bakalářská práce. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity. Vedoucí práce Lukáš Blinky.

MONTOLA ,M. , STENROS, J. :*Beyond Role and Play*. Solmukohta, 2004, 303 str. ISBN 952-91-6842-X.

VÁGNER, I. *Svět POST-modernch her*. Vydání první. Jinočany: H&H, 1995, 147 str. ISBN 80-85787-75-X

ZMEŠKALOVÁ, P. *Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu "LARP"*. Brno: 2008, 53 str. Bakalářská práce. Filosofická fakulta Masarykovy univerzity. Vedoucí práce Viktor Pantůček.

Elektronické zdroje

Asf.cz [online]. Asociace fantasy, ©2000 – 2010 [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.asf.cz/>

BLACKOW, G. *Aspects of Adventure Gaming* [online]. Blackow Glenn 1980 [cit. 2012-05-8]. Dostupné z <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/models/blacow.html>

BOCKMAN, P. *The threeway model: revision of threefold model* [online]. Bockmann Petter 2003 [cit. 2012-05-8]. Dostupné z http://www.laivforum.dk/kp03_book/classics/three_way_model.pdf

Courtofmoravia.com [online]. Court of Moravia, 2006 – 2010 [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.courtofmoravia.com/>

History of larp [online]. Alltern8.com, 2008 [cit. 2012-05-15]. Dostupné z http://www.alltern8.com/library/larp_re-enactment/history_of_larp/l-139.html

History of live action role-playing game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 11. 12. 2006, datum poslední revize

6.5.2012 [cit. 2012-05-6]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_live_action_role-playing_games/

Larp.cz [online]. Asociace fantasy. 2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z <http://www.larp.cz/cs/>

Larpard.cz [online]. Larpard [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.larpard.cz/>

Larpy.cz [online]. Larpy.cz 2007 – 2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z <http://www.larpy.cz/>

Madfairy.cz [online]. Mad fairy [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.madfairy.cz/>

Pilirionos.org [online]. Pilirionos o.s. 2011 [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.pilirionos.org>

Vampire.cz [online]. Prague by night 2004 [cit. 2012-05-4]. Dostupné z <http://www.vampire.cz/>

Tabletop role-playing game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 11. 12. 2006, datum poslední revize 30.4.2012 [cit. 2012-05-6]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game

Tempusludi.cz [online]. Pavel Mejstřík©2008 - 2012 [cit. 2012-05-4]. Dostupné z: <http://www.tempusludi.cz/>