

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Bakalářská práce

2012

Jakub Heller

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Jakub Heller

**Hráči Live Action Role-Playing Games v ČR
ve světle teorií aktivního publika**

Bakalářská práce

Praha 2012

Autor práce: **Jakub Heller**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2012

Bibliografický záznam

HELLER, Jakub. *Hráči Live Action Role-Playing Games v ČR ve světle teorií aktivního publika*. Praha, 2012. 87 s. Diplomová práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch

Abstrakt

Tato práce představuje fenomén larpu, snaží se popsat a nastínit jeho základní charakteristické vlastnosti a seznámit s jeho strukturou. Cílem této práce je vymezit larp ve společnosti ostatních médií, popsat specifický vztah tohoto média a jeho publika a zároveň zasadit larpovou komunitu do kontextu teorií aktivního publika. Pro lepší pochopení tohoto média se má práce také snažit objasnit pojmy jako role-playing, imerze, nebo diegése a jejich úlohu v prostředí tohoto fenoménu.

Abstract

This text is presenting the new phenomenon called larp and it is trying to describe its fundamental characteristic attributes and acquaint reader with its structure. The goal of this text is to define larp in the company of other types of media, describe the unique relationship between larp and its audience and in the same time bring larp community to kontext of active audience theories. For better understanding of this medium this text is also trying to clarify terms like role-playing, immersion or diegesis and their role in the enviroment of this phenomenon.

Klíčová slova

Larp, live action role-playing, role-playing, imerze, diegése, teorie aktivního publika, hra

Keywords

Larp, live action role-playing, role-playing, immersion, diegesis, active audience theories, game

Rozsah práce: 122987 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.
- 4.

V Praze dne

Jakub Heller

Institut komunikačních studií a žurnalistiky UK FSV
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Jakub Heller

Razítko podatelny:

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2008

Univerzita Karlova v Praze Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	- 9 -06- 2011 -1-
Čj: 109986	Příloh: 1
Přiděleno: Skartační číslo:	

E-mail diplomantky/diplomanta:
hellerjakub@gmail.com

Studijní obor/typ studia:
Mediální studia

Předpokládaný název práce v češtině:

Hráči Live Action Role-Playing Games v ČR ve světle teorií aktivního publika

Předpokládaný název práce v angličtině:

Players of Live Action Role-Playing Games in Czech Republic in reflection of active audience theories

Předpokládaný termín dokončení (semestr, školní rok – vzor: ZS 2012):

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí, tedy teze schválené v LS 2010/2011 umožňují obhajovat práci nejdříve v LS 2011/2012)

LS 2012

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):

Tématem mé bakalářské práce je zmapování vývoje a současného stavu Live Action Role-Playing Games v České republice a jejich vztahu k teoriím aktivního publika. Předpokládaným cílem práce je analyzovat, přiblížit a popsat tento vztah, stejně tak jako fenomén LARPU samotný. Pokusím se definovat přístup účastníků LARPU k tomuto druhu akcí, stejně jako jejich motivaci, očekávání a míru jejich angažovanosti při samotném průběhu akce. Dalším cílem práce bude zjistit, jaké přednosti a nevýhody v LARPech vidí jejich účastníci ve srovnání s ostatními druhy zábavy, například s televizním vysíláním, počítačovými nebo divadelními hrami a dalšími. Toto bych chtěl dokumentovat na jednom z probíhajících LARPů a to pravděpodobně na akci Methan City 2012, pomocí dotazníku a rozhovorů s účastníky i organizátory akce, v teoretické části práce pak i pomocí dostupné literatury. Tímto způsobem bych chtěl i objasnit, co je pro úspěch LARPU důležité, co od něj jednotlivé strany očekávají a jak chápou svoji úlohu v procesu vytváření LARPU. Zároveň bych rád věnoval pozornost propojení LARPů s ostatními druhy médií, ať už jde o paralely se staršími médii, jako například improvizované divadlo, či na jeho interakci s moderními médii, jako internet nebo televize.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod: Důvod výběru tématu a základní charakteristika tématu

1. Vymezení základních pojmů: např. Live Action Role Playing Game, teorie aktivního publika atd.

2. Historie a definice Live Action Role Playing Games

2a. Vznik fenoménu a jeho rozšíření

2b. Rozdělení základních žánrových proudů

2c. Současný stav Live Action Role Playing Games v cizině a v ČR

3. Struktura a charakteristika Live Action Role Playing Games

3a. Setting

3b. Hráči a postavy

3c. Diegéze a Imerze

4. Promítání teorií aktivního publika v Live Action Role Playing Games

4a. Vztah a úloha účastníků Live Action Role Playing Games ke hře samotné

4b. Charakteristika publika a komunity Live Action Role Playing Games

5. Vztah Live Action Role Playing Games k ostatním druhům médií

5a. Společné znaky se staršími druhy médií

5b. Interakce s moderními druhy médií

6. Analýza dotazníku a rozhovorů s účastníky konkrétního LARPU

6a. Stanovení hypotéz

6b. Ověření hypotéz

7. Možná budoucnost Live Action Role Playing Games

8. Závěr

9a. Použitá literatura

9b. Přílohy

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období, za které bude analyzován):

Konkrétní LARP (pravděpodobně Methan City 2012)

Postup (technika) při zpracování materiálu:

Analýza rozhovorů a dotazníku

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

Jenkins, Henry 1992, *Textual poachers: Television fans & participatory culture*

Mediální fanoušci, například Trekkies, jsou běžně považováni za sociálně nepřizpůsobivé bezduché příjemce mediálních obsahů. Kniha Henryho Jenkinse představuje mediální fanoušky v jiném světle, jako skupinu, která si pomocí mediálních obsahů dokáže vytvořit vlastní kulturu.

Moore, Shaun 1993, *Interpreting Audiences: The Ethnography of Media Consumption*. London: Sage

Kniha přináší seznámení s výzkumem, který se 15 let zabýval publikem masových médií. Pozornost je věnována schopnosti médií určovat význam mediálních textů pro publikum, vztahu mezi mediálními žánry a vkusem publika, každodennímu přijímání mediálních obsahů publikem a různému využití komunikačních technologií.

Gauntlett, David 2007, *Creative Explorations: New approaches to identities and audiences*, London: Routledge.

David Gauntlett prozkoumává způsob jak porozuměním každodenní kreativity pochopit sociální zkušenosti ostatních. Tento způsob poskytuje pohled na to, jak jednotlivci prezentují sami sebe, vnímají svůj životní příběh a jak jsou sociálně spojeni s okolním světem.

McQuail, D. 1997, *Audience analysis*. London: Sage

McQuail v této knize popisuje a osvětluje hlavní typy publik a nejdůležitější přístupy a tradice jejich výzkumu. Dále pak vysvětluje rozdíl mezi sociálně vědním a humanistickým přístupem k této problematice. Stejně tak se snaží poskytnout oba pohledy na dané téma, jak z pohledu publika, tak z pohledu samotných médií.

McQuail, D. 1999, *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.

Zřejmě jedna z nejučenějších a nejsrozumitelnějších publikací věnující se problematice masové komunikace. Věnuje se mimo jiné teoriím médií, mediálním strukturám a institucím, produkci mediální kultury nebo účinkům médií na jedince a společnost.

Burton, Grame; Jan Jiráček 2003, *Úvod do studia médií*. Brno: BARRISTER&PRINCIPAL

Kniha se zaměřuje na shrnutí poznatků ze studia českých médií. Vysvětluje důležitost studia médií, jak k němu přistupovat a jak zodpovědně studovat a popisovat chování médií a jejich účinkům na společnost.

Sborníky:

GADE, Morten; THORUP, Line; SANDER, Mikkel (ed.): *As Larp Grows Up*, Frederiksberg 2003

Tato kniha byla publikována k příležitosti festivalu Knudepunkt 2003 věnujícího se problematice LARPů, který se již od roku 1997 koná v zemích severní Evropy, tentokrát v Kodaňi. Kniha obsahuje myšlenky, které vyprodukovalo forum tohoto festivalu. Zaměřuje se na šíření diskuze LARPové komunity a podněcování představitosti při tvorbě LARPů.

DONNIS, Jesper; GADE, Morten; THORUP, Line (ed.): *Lifelike*, Copenhagen 2007

Stejný případ jako kniha *As Larp Grows Up*, tentokrát vydaná ku příležitosti festivalu Knudepunkt 2007 konanému v Helsinkách.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaako (ed.): *Beyond Role and Play*, Helsinki 2004

Je sborníkem sestaveným badateli a příznivci role-playing hraní ze sedmi zemí, připraveným ke příležitosti severského role-playing setkání Solmukohta 2004.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Psychologické aspekty LARP /Psychological aspects of LARP/ autor: Mgr. Zdeňka Šlapanská/ obhájeno 11.1.2011/ PÚ FF MU

LARP „Live Action Role Playing“ a jeho přínos pro hráče/ LARP „Live Action Role Playing“ and Its benefits for Players/ autor: Bc. Zora Moudrá / obhájeno 17.5.2010/ KSocPed PdF MU

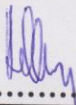
Pokus o kontextualizaci současného kulturně-společenského fenoménu LARP / The Attempt to Contextualise the Contemporary Cultural and Social Phenomenon of LARP/ autor: Mgr. Petra Zmeškalová, DiS. / obhájeno 16.6.2008 / ÚHV FF MU

V roli hrdiny (Reportáže z her, ve kterých vítězí zbraně)/ In the role of the hero (The coverages of games, where the arms win) / autor: Mgr. Vladěna Šebelová / obhájeno 22.6.2007 / KMSŽ FSS MU

Reakce osobnosti v prožitkových herních činnostech – role playing / autor: Bc. Jakub Šneidr/ obhájeno 22.6.2006/ KSpolV FSpS MU

Datum / Podpis studenta/ky

9.6.2011



.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na UK FSV vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVERC JAROSLAV

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

9.6.2011

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ UK FSV. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU KOPIÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE DOPORUČENÉ PEDAGOGEM/PEDAGOŽKOU BUDE VEDENÍ IKSŽ POUZE BRÁT NA VĚDOMÍ, TEZE PODÁVANÉ STUDENTEM SAMOSTATNĚ BUDE PROJEDNÁVAT.

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval panu Mgr. Jaroslavu Švelchovi za projevenou shovívavost a připomínky, které k mé práci měl.

Obsah

Obsah	11
Úvod.....	12
1. Historie a definice Live Action Role-playing Games.....	14
1.1 Vznik fenoménu a jeho rozšíření	14
1.2 Společné znaky her na hrdiny a larpu.....	17
1.3 Rozdělení základních žánrových proudů.....	18
1.4 Současný stav Live Action Role-playing Games v ČR	22
1.5 Charakteristika komunity Live Action Role-playing Games v ČR	24
2. Struktura a charakteristika Live Action Role-playing Games	26
2.1 Setting	26
2.1.1 Herní prostředí	26
2.1.2 Kostýmy a rekvizity.....	28
2.1.3 Herní mechanizmy, systémy a pravidla	30
2.2 Finanční stránka larpů.....	35
3. LARP VE SPOLEČNOSTI MÉDIÍ	37
3.1 Je larp médiem?	37
3.2 Vymezení larpu oproti ostatním druhům médií.....	38
4. Aktivní publikum v larpovém prostředí	41
4.1 Aktivita publika	41
4.2 Publikum a larp	43
5. Diegéze a Imerze.....	47
5.1 Imerze.....	47
5.2 Diegéze	50
6. Vztah a úloha účastníků a organizátorů Live Action Role-playing Games ke hře samotné.....	52
6.1 Hráči, postavy a role-playing.....	52
6.2 Manifesty	55
7 Analýza larpu Apocalypse weekend.....	57
Závěr	66
Summary	67
Použitá literatura.....	68
Seznam příloh.....	70
Přílohy.....	71
Příloha, dotazníky.....	79

Úvod

Live Action Role-playing¹ game je označení pro sociální hru, která se dá přirovnat k jistému druhu improvizčního divadla, v němž se účinkující snaží o interakci s ostatními hráči skrze své postavy v uměle vytvořeném fiktivním světě. Hranice jejich interakce jsou stanoveny pouze jejich reálnými možnostmi a omezeními vyplývajícími z pravidel, která stanovují tvůrci konkrétního larpu.

Výše uvedené by mohlo být obsahem slovníkového hesla k pojmu larp. Nicméně tento fenomén je již dnes natolik rozsáhlý, že každý pokus o jeho sumarizaci v takto zhuštěné podobě musí být nutně nedostatečný.

Larp je tematicky i historicky spojován s Role-playing Games², s takzvanými hrami na hrdiny. Do této kategorie se řadí všemožné druhy aktivit, ať už se jedná o stolní deskové hry, hry typu Dungeons and Dragons, nebo o počítačové, či jiné videohry. Počátky larpu jsou s těmito druhy volnočasových aktivit úzce provázány. Larp se z nich začal vyčleňovat a vymezovat ke konci 20. století. Kvůli tomu má larp, jako jedno z nejmladších médií, problém se svým zařazením. Někteří ho považují pouze za volnočasovou zábavnou aktivitu věrnou svým předchůdcům, ze kterých vychází, jiní mu přisuzují podstatně větší váhu. Zejména ve vztahu k jedné z jeho podob - Arthaus larpu, která dominuje hlavně ve skandinávských zemích, a označují ho za nový svébytný druh umění. Stejně tak jako u většiny médií, např. u filmu, tištěných médií nebo divadelní produkce, se i v rámci fenoménu larp vyskytují jednak proudy, které se snaží být přístupné širší veřejnosti, ale i takové, které se pokoušejí být serióznějším médiem, vytvářejícím hlubší kulturní hodnoty.

Skutečnost, že larp je jednou z nejmladších forem médií, má také bohužel dopad i na rozsah dostupné literatury k tomuto tématu. Pověštinou se jedná o absolventské

¹ V průběhu práce budu užívat zkratku larp. Terminologie v teorii larpu zatím není úplně sjednocena, a tak se někdy tato zkratka uvádí s velkými písmeny, jako LARP. Stejná situace nastává i při uvádění rozepsaného názvu tohoto fenoménu. Obvykle se uvádí jako Live action role playing, ale stejně často se můžeme setkat s přepisem, kdy jsou velká všechna písmena, tedy Live Action Role Playing.

² Obecně užívaná zkratka pro tento termín je RPG

nebo jiné studentské práce. Velkou část pak tvoří sborníky ze skandinávských konferencí, jmenovitě zejména Knutpunkt ve Švédsku, Knudepunkt v Dánsku, Knutepunkt v Norsku a Solmukohta ve Finsku. Jedná se o jednu konferenci, která je ale každoročně střídavě pořádána v některé z těchto severovýchodních zemí. Tyto severoevropské země se tak staly hlavním středobodem diskuze o teorii live action role-playing games. Tyto konference mají i svůj český ekvivalent s názvem Odraz. Po vzoru skandinávských zemí je i jejich místo konání každý rok jiné. To závisí na skupině, která konferenci konkrétní rok pořádá. Literatura dostupná ke vztahu publika a médií se v převážné většině věnuje publiku masových médií, jako jsou filmy, televizní seriály, periodický tisk a podobně. Larpové publikum je však od publik těchto médií do značné míry odlišné.

V této diplomové práci se zaměřuji na zmapování vývoje a současného stavu Live action role-playing games v České republice. Rád bych zároveň objasnil, co je pro úspěch larpu důležité a nastínil jeho základní strukturu. Dále pak na úlohu a charakteristické znaky larpového publika a na vymezení larpu oproti ostatním druhům médií. Zaměřím se pak také na vysvětlení pojmu diegése a především pojmu imerze, které jsou pro pochopení larpů klíčové. Vše doložím pomocí dostupné literatury, článků, které se této problematice věnují a absolventských prací některých kolegů. Uvedu některé myšlenky, týkající se hlavně vztahu, který k larpu jeho účastníci a pořadatelé chovají a jak chápou svojí roli v procesu jeho vytváření a realizace, a podložím je vypracováním dotazníků a rozбором konkrétního larpu. Dotazníky jsem vypracoval využitím internetového dotazníkového portálu www.surveymonkey.com a respondenty jsem získal kontaktováním přátel a umístěním odkazu na dotazník v rámci diskuzních fór několika larpů.

1. Historie a definice Live Action Role-playing Games

Historie larpu a zároveň i jeho definice je velmi těžko uchopitelná. Zejména z toho důvodu, že i samotní účastníci a tvůrci těchto akcí v tomto ohledu rozhodně nejsou za jedno. Nicméně český portál larpy.cz, věnující se této tématice, jej definuje následovně. *„Larp je označení pro specifický druh her, založených na hraní role. V těchto hrách má každý hráč přidělenou roli nějaké postavy, kterou během hry ztvárňuje, podobně jako herci na divadle. Oproti divadlu však nehrají hráči pro diváka, ale pro sebe samé a své spoluhráče. Každá postava má vytvořený charakter, podle kterého za ni hráč jedná, a své herní cíle, kterých se v rámci této role snaží dosáhnout. Vzájemnými rozhovory, interakcí a hereckou improvizací pak hráči společně rozvíjejí příběh, kterého jsou jejich postavy součástí. Rozuzlení celého příběhu obvykle není pevně stanoveno a je tedy zcela na hráčích, jak se rozhodnou herní situace v rolích vyřešit“³*

1.1 Vznik fenoménu a jeho rozšíření

Larp vychází z velké části, a to nejen historicky, z RPG, někdy také označované jako pen and paper games. Počátek role-playingu je možné datovat do roku 1974, kdy Gary Gygax a Dave Arneson vydali první edici deskové hry Dungeons & Dragons⁴, postavené na základech středověké válečné hry Chainmail, kterou Gary Gygax vytvořil společně s Jeffem Perrenem.

Chainmail⁵ byla strategická válečná hra, kde spolu soupeřili dva a více hráčů za pomoci většího množství figurek. Napodobovali tak bitvy armád čítajících stovky až tisíce vojáků. Název Dungeons & Dragons (D&D), Dračí Doupe, je odvozen od hlavní náplně této hry. Hráči, reprezentováni svými zvolenými postavami, se pokoušejí najít cestu daným „doupětem“ (dungeonem). Během toho operativně řeší různé situace a problémy a střetávají se s rozličnými monstry, například i s draky. Hráči během hry získávají různé předměty a zkušenostní body, pomocí kterých posléze vylepšují svojí postavu. Hra bývá zpravidla rozdělena na několik sezení a hráči často své vytvořené postavy přenášejí do dalších herních dobrodružství. S tím je spojená i jistá citová vazba mezi hráči a jejich postavami, způsobená částečně delším trváním jejich

³ Larpy.cz. [online]. [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: www.larpy.cz/larp/

⁴ český ekvivalent této hry s názvem Dračí doupe vydává nakladatelství Altar v roce 1990

⁵ Viz příloha č. 1

interakce, a z části nutností vcítění se do svých postav tak, aby byli hráči schopni reagovat na herní situace podle specifických vlastností postav. To je hlavní odlišností mezi původní wargames a D&D. Přesunutí důrazu z ovládání anonymních a charakterově neutrálních armád na kontrolu jediné herní postavy s jedinečnými vlastnostmi a přesvědčeními.

Od těchto her zbýval již jen krok k prvním larpům. Samotný princip role-playingu se stal brzo velmi oblíbeným a několik skupinek hráčů se rozhodlo, že by mohlo být zajímavé přenést koncept Dungeons & Dragons do volné přírody a pokusit se personifikovat své oblíbené hrdiny fyzicky v reálném světě. Prvenství v konání larpu je těžko dohledatelné. Jisté je, že koncem sedmdesátých let minulého století vznikají nezávisle na sobě první larpové skupiny v Severní Americe, Evropě a v Austrálii. Nejznámější z nich a prakticky jediná konkrétně zmiňovaná je skupina Dagorhir, působící v USA a zaměřující se na fantasy bitvy. Uvedení filmu Logan's Run v roce 1976, pojednávajícím o futuristickém světě, kde každý občan žije pouze do svých třiceti let, zapříčinilo tvorbu larpů, které se následně staly součástí amerických conů⁶. Počátkem osmdesátých let vznikají v Americe dvě asociace, podle jejichž pravidel a s jejich posvěcením vzniká v následujících letech velké množství larpů. Jedná se o International Fantasy Games Society, založenou v roce 1981 a pojmenovanou podle fiktivní skupiny z knihy Dream Park (1981), která popisovala futuristické larp, a o Society for Interactive Literature⁷, která byla založena na Harvardské univerzitě v roce 1982. Ta má na svém kontě první snahu o vytvoření dramatických a tvůrčích larpů vůbec. Prvním zaznamenaným larpem v Evropě, konkrétně ve Velké Británii se stal Treasure Trap. Konal se v roce 1982 na zámku Peckforton v oblasti Chesiru, který je považován za poslední nedotčený středověký zámek v zemi. První larp v Austrálii se odehrál v roce 1983 a byl postavený na pravidlech a reáliích RPG hry s názvem Traveller, poprvé vydané nakladatelstvím Game Designer's Workshop v roce 1977.

⁶ Z anlického convention. Con je setkání fanoušků sci-fi, fantasy, seriálů, knih, filmů a jiné zábavy na určitém místě. Obvykle bývají vícedenní a obsahují přednášky, prezentace a další vystoupení týkající se zvoleného tématu.

⁷ předchůdce dnešní Live Action Roleplayers Association

Za první akce odehrávající se na území České republiky a připomínající svou formou larpovou tvorbu, by se zřejmě daly označit táborové hry, které někteří vedoucí připravovali pro své svěřence a které se v mládežnických organizacích udržely od dob První republiky až do Sametové revoluce. Velké množství organizátorů, kteří se nakonec po roce 1989 věnovali tvorbě larpů, mělo již nějaké zkušenosti právě z organizování podobných akcí pro děti. „*V osmdesátých letech se objevují další prvky, jako hnutí Branný pobyt v přírodě v nitru organizace Svazarmu, či Táborová škola Lipnice (1977 až dodnes), která byla průkopníkem zážitkové pedagogiky u nás*“⁸ Po revoluci se s přílivem literatury a filmové tvorby ze západního světa objevují první snahy o přenesení těchto děl do reálného světa (u nás šlo hlavně o hru Dračí Doupe neboli DrD) a povětšinou se jednalo o takzvané „družinovy“ pro několik hráčů. Skupina hráčů procházela předem připravenou trasu, potýkala se s monstry a plnila úkoly připravené organizátory. Celý koncept hry vycházel z pravidel a reálií Dračího Doupete. „*Provázanost s DrD byla markantní zejména v soubojovém systému, který dosud nepočítal s fyzickým použitím zbraní a výsledky bojů se určovaly pomocí hodu kostkou stejně jako v „salonní“ variantě hry.*“⁹

Kolem roku 1995 přišlo velké rozšíření formátu bitev, které byly zaměřeny čistě na boj, a kterých se již účastnilo větší množství hráčů. Zřejmě nejstarší larpovou bitvou konanou na našem území je Pán Prstenů. Za první larp s vlastním světem a silnějším důrazem na role-playingovou stránku hry je pak obecně považována týdenní hra Fraška, která se konala v roce 1997 na hradě Cimburk. Po ní následovaly další jí podobné, například hra Zlenice a Ishad.

Larpová komunita byla touto dobou velmi roztržštěná a neexistovala prakticky žádná komunikace mezi jednotlivými hráčskými skupinami. To se radikálně změnilo s rozšířením internetu. Jednotlivé larpy začaly vytvářet vlastní internetové stránky za účelem prezentování hry širšímu publiku a pro registraci hráčů. Také se objevují první internetová diskuzní fóra zaměřená na larp jako volnočasovou aktivitu, ze kterých jsou dnes nejznámější diskuzní servery nyx, sdružující zejména českou larpovou komunitu

⁸ Tomáš KOPEČEK: Larp v ČR: Historie larpu v Čechách, in: <http://moravianlarp.eu/Letaky/larp-v-CR.pdf>, s. 2, vyhledáno dne 20.4.2012.

⁹ Jaroslav BAŠTA, Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf> vyhledáno 1.5.2012

a HofyLand, kde je možné potkat spíše hráče z Moravy. V počátcích se český larp soustřeďoval v zejména na fantasy prostředí a hry se žánrově dali rozdělit na družinové, bitvy nebo takzvané světy, tedy složitější larpy s příběhem. V prvních letech 21. století se začali prosazovat i další druhy prostředí, hlavně pak postapokalyptické hry, hry ze Světa temnoty¹⁰ atd. Také se objevuje do té doby v českém prostředí neprozkoumaný žánr, a to městský larp.

V druhé polovině prvního desetiletí 21. století se česká komunita stále více seznamuje s výsledky skandinávských konferencí. Snaží se je zkoumat a získat z nich inspiraci. Komunita tak objevuje nové možnosti a celkově se rozšiřuje nabídka a rozmanitost her. Také vznikají první obchody zaměřené na prodej rekvizit určených pro larpy. V roce 2006 je pak publikován Manifest M6 na základě názorů hráčů a organizátorů, kteří se sešli v rámci Moorconu v září v Brně téhož roku. V roce 2008 se koná první ročník putovní české larpové konference Odraz, která je od té doby pořádána každý rok. Inspirace pro její založení přišla ze skandinávských konferencí, ze kterých přebírá i formát. Konference se pokaždé koná pod záštitou jiné larpové skupiny, v jiném městě a její moto je „*O Tvorbě pro hráče, o teorii pro tvůrce, o hře pro teoretiky*“. Každoročně se počet návštěvníků i přednášejících zvyšuje.

Díky těmto snahám o přiblížení larpové teorie hráčům, ale hlavně organizátorům se české larpy stávají složitějšími, komplexnějšími a z čistě mého subjektivního pohledu i kvalitnějšími.

1.2 Společné znaky her na hrdiny a larpu

K hraní her na hrdiny je zapotřebí skupina hráčů, která na sebe převezme role dobrodruhů, mágů či válečníků. Hlavním herním mechanismem je představitost. Reálné rekvizity, jako papír, tužka, herní mapa či kostky jsou pouze nástroji k jednoduššímu přenesení těch částí dobrodružství, které je nutné sdílet s ostatními hráči vizuálně. Dá se říct, že výsledná kvalita samotné hry záleží hlavně na kvalitě jednotlivých hráčů, na jejich schopnosti vcítit se do své postavy a příběhu. Zejména pak na takzvaném GM (Game Master) v případě DnD, v DrD pak označovaném jako PJ

¹⁰ Hororově stylizovaná verze našeho světa, původně vytvořená skupinou White Wolf Game Studios v roce 1991.

(Pán Jeskyně), jehož úkolem je připravit pro ostatní hráče dobrodružství, herní plán, ovládat monstra a průběžně upravovat příběh podle akcí ostatních hráčů. Hlavní náplní těchto her je kooperace a interakce nejen mezi hráčem a hrou samotnou (reprezentovanou GM), ale hlavně mezi jednotlivými hráči. Jak již jsem zmínil, hráči v průběhu hry společně s tím, jak porážejí monstra a postupují příběhem, dostávají zkušenostní body, pomocí kterých povyšují svou postavu na vyšší úroveň a získávají tak nové schopnosti pro překonávání daného dobrodružství. Často s nimi pak jejich postavy žijí i několik let.

Tyto základní principy jsou do značné míry vyzorovatelné i u většiny dnešních larpů. Hráči si povětšinou své role zvolí, nebo jsou jim přiděleny ještě před počátkem konkrétního larpu. Obvykle je alespoň kostra základního příběhu tvořena organizátory, kteří stejně, tak jako u her na hrdiny, usměrňují vývoj larpu během jeho průběhu za pomoci rozličných mechanismů, o kterých se zmíním v průběhu mé práce. A hlavně stejně, jako u her na hrdiny, je hlavním a nejdůležitějším herním mechanismem a zdrojem uspokojení ze hry kooperací mezi jednotlivými hráči.

1.3 Rozdělení základních žánrových proudů

Larp je některými považován za jistý druh improvizované divadelní produkce. Základní rozdělení larpů je možné stanovit podle dvou základních kritérií. Podle žánrové klasifikace a podle způsobu provedení. Larpy lze obecně nejjednodušeji rozdělit podle kritéria rozsahu a provedení na komorní, otevřené (takzvané světy), městské a bitvy.

Komorní larpy¹¹ se zpravidla odehrávají v uzavřené místnosti nebo v menším objektu. Nejsou většinou tak náročné na přípravu herního prostředí a tvorbu rekvizit. Účastní se jich méně hráčů, logicky kvůli menší rozloze herního prostředí, stejně tak ale pro jednodušší a silnější interakci mezi jednotlivými postavami. Ze všech druhů larpů mají komorní larpy nejbližší k improvizovanému divadlu, v jejich pojetí však samozřejmě bez diváků. Hráči si své postavy v drtivé většině případů netvoří sami, ale vybírají si z již předem připravené nabídky a mají možnost pouze poupravit některé drobnosti. Herní doba se u těchto larpů počítá v řádu několika hodin. Hráči se soustředí

¹¹ Viz příloha č. 2

zejména na hraní vlastní postavy a řešení dané zápletky. Často nemají žádné kostýmy ani rekvizity a důraz je kladen hlavně na improvizaci a vlastní představivost. Ve spojitosti s komorními larpem je, zejména ve skandinávských zemích, často užíváno označení „arthauser“. Toto pojmenování má za úkol reflektovat snahu tvůrců některých komorních larpů přiblížit larp umělecké formě. Eirik Fatland¹² definuje základní charakteristické odlišnosti arthausu oproti klasickým larpům do několika bodů.

1. Tyto larpy se často odehrávají v nežánrových reálných prostředích bez nadpřirozených nebo futuristických prvků.
2. Zpracovávají morální a/nebo politické otázky a témata.
3. Vědomně se snaží smazávat hranici mezi larpem, uměním a divadlem.
4. Vzrůstá jejich podpora zavedenými uměleckými institucemi, ve formě uznání, společných projektů a financování.
5. Silně se zaměřují na pojetí imerze na úkor zábavnosti, nebo fyzického a psychického pohodlí
6. Jejich tvůrci stále více berou při jejich vytváření v potaz teoretické a ideologické modely.
7. Vysoká míra experimentování s novými prvky je u nich téměř nutností. Arthaus musí odlišný, aby byl schopen hráče zaujmout.

Otevřené larpy, neboli světy, se oproti tomu odehrávají na větší herní ploše, ať již se jedná o lesy a louky nebo komplexy několika budov. U těchto akcí je kladen zpravidla větší důraz na materiální stránku hry. Hráči jsou oblečeni do rozmanitých a často velmi kvalitně vyrobených kostýmů a používají stejně dobře zpracované rekvizity. Tyto larpy také obvykle obsahují jistý souborový systém mezi jednotlivými postavami, mají promyšlenou herní ekonomiku a hráči jsou téměř vždy členy větších organizovaných skupin, jejichž prostřednictvím se v herním světě realizují. Tyto akce mají i delší herní dobu a účastní se jich přibližně od 20 do 150 hráčů.

Bitvy, někdy také označované jako *dřevárny* (díky materiálu, ze kterého jsou vyrobeny zbraně), se od dvou předchozích liší tím, že se soustředí primárně na

¹² FATLAND, Eirik. Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: a crash course. In: BØCKMAN, Petter a Ragnhild HUTCHISON. *Dissecting LARP* [online]. Knutepunkt 2005 [cit. 2012-05-13]. ISBN 82-997102-1-9. Dostupné z: <http://knutepunkt.laiv.org/kp05/>

soubojovou stránku hry. Role-playingový aspekt hry je většinou velmi malý nebo žádný. Většinou se odehrávají ve fantasy světě, mají poměrně jednoduchá pravidla a do počtu účastníků se jedná o největší akce u nás. Největší bitva v ČR, Bitva Pěti Armád¹³, mívá každoročně přes tisíc účastníků. Otázka, zda jsou bitvy oprávněně označovány jako larp, je v posledních několika letech všudypřítomná. Odpůrci tohoto faktu upozorňují, že toto zařazení je pouze historickým pozůstatkem a bitvy by se daly spíše považovat za předky dnešních larpů. Tito odpůrci totiž tvrdí, že larp dělá skutečným larpem právě přítomnost a velká míra role-playingu, který je u bitev téměř minimální. Což potvrzuje i jeden z dotazovaných, který na otázku, jak je pro něj ve hře důležitá role-playingová složka odpovídá: „*RP je pro mne důležité a ostatně je pro mne na larpu tím největším prožitkem. Účastnil jsem se nějakých těch bitev, kde se RP prakticky ignorovalo (prakticky je nepovažuji za larp) a rozhodně jsem si je neužil ani zdaleka tak, jako kdyby to bylo bráno "vážně."*“¹⁴

Poslední skupinou jsou městské larp¹⁵, jejichž hlavním specifikem je výběr lokality, ve které se odehrávají. Jejich dějištěm je totiž skutečné město, např. Praha nebo Brno. Město slouží jako kulisa, ale zároveň jsou s ním hráči herně provázáni. Hry jsou umístovány do zajímavých lokalit, jako jsou historická centra, ale i do menších částí nebo objektů. Hráči často nemusí mít žádné kostýmy¹⁶ a do hry se zapojují jen při konfrontaci s ostatními hráči. Jinak žijí normální běžný život. Některé hry jsou ale kostýmově velmi zajímavé a hra probíhá tak, jako klasický larp bez přerušení. Městský larp tak přináší aspekt, který u ostatních druhů larpů není tak běžný, a to styk hráčů s běžnou populací.

Tematické zasazení jednotlivé hry si často bere inspiraci z literárních, filmových a v posledních letech i videoherních předloh. Existuje i velké množství akcí, které jsou situovány do originálních, organizátory vytvořených světů. Jak již jsem v počátku práce zmiňoval, larp se jako médium převážně vyvinul z fantasy her na hrdiny, a proto je i dnes fantasy nejčastějším prostředím provázejícím herní příběhy. I z tohoto důvodu je rozmanitost žánrů u toho tematického ladění zřejmě největší.

¹³ Viz příloha č. 3

¹⁴ Respondent číslo 5, otázka číslo 16

¹⁵ Viz příloha č. 4.

¹⁶ Například larp^y Mafie Praha, nebo Mafie Brno, používají jako jedinou kostýmovou součást bílou rukavici, pomocí které útočí na ostatní hráče, nebo se její pomocí naopak těmto útokům brání.

Dalším velmi oblíbeným žánrem je pak sci-fi, ať už v jeho čisté podobě, ale častěji pak jako jeho PA¹⁷ a mysteriózní varianta. I přes neexistenci celkové statistiky si troufám tvrdit, že postapokaliptické larpy¹⁸ jsou druhým nejrozšířenějšími u nás. Věřím, že právě tyto larpy popisoval jeden z dotazovaných v odpovědi na otázku, co pro něj larp znamená: „*Setkání s přáteli nad lahví nekvalitní vodky v odraných hadrech.*“¹⁹ Tyto larpy jsou většinou koncipovány jako světy nebo městské larpy. Hororové larpy se zaměřují na vyvolání pocitu strachu, účastní se jich menší množství hráčů pro umocnění atmosféry a většinou mají spíše komorní charakter. Významnou část tohoto výčtu pak doplňují larpy umístěné do reálného světa, ať již se bavíme přímo o těch odehrávajících se v současnosti, nebo o larpech historických.

Některé larpy snažící se o maximální přiblížení k realitě se označují jako hardcore larpy, někdy také jako „living postapo“. „*Tzv. living postapo jde ještě mnohem dál – herním artiklem je nedostatkový tabák, jídlo i voda. Ty bohaté to netrápí, pro některé se však může shánění těchto surovin stát jedinou herní činností.*“²⁰ Herní ekonomika zde bývá velmi přísně nastavena, tedy peněz je mezi hráči málo a zboží je drahé a nedostatkové. Hráči žijí jen v kulisách, které jsou předem připraveny a není povoleno používat ani žádné vymoženosti moderního světa, které logicky nezapadají do herních reálií, například ani spacáky nebo karimatky pro nocování. Hardcore larpy se většinou soustředí na role-playing a na vytvoření uvěřitelné a bezprostřední atmosféry herního světa.

Je třeba říci, že tato rozdělení nejsou naprosto jednoznačná. Často se jednotlivé žánry prolínají a doplňují. Míšení stylů a nových proudů závisí převážně na tvořivosti organizátorů a zájmu herní komunity.

¹⁷ Zkratka slova postapokaliptický. Vztahuje se na vše, co se je umístěno ve světě, ve kterém se odehrála katastrofa, která měla za následek vyhlazení převážné většiny lidstva. Nejčastěji se jedná o nukleární válku, nicméně možností je celá řada. Od biologické války, ničivé potopy až po náraz meteoritu.

¹⁸ Viz příloha č. 5.

¹⁹ Respondet číslo 17, otázka číslo 11

²⁰ STRECK, Adam. POSTAPOKALYPTICKÉ LARPY (1. ČÁST). *Larpy.cz* [online]. [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/praxe/postapokalypticke-larpy-1/>

1.4 Současný stav *Live Action Role-playing Games* v ČR

O larpech v České republice se již dnes dá s čistým svědomím říci, že ušly velmi dlouho cestu od svých počátků. V současné době je u nás zastoupená naprostá většina myslitelných tematických a žánrových okruhů. Část larpů se odehrává ve vlastních originálních světech, ale značné množství z nich je umístěna do již existujících reálií známých z filmových, literárních nebo videoherních předloh. Na našem území se samozřejmě každoročně odehrává daleko více larpů, ale jejich výčet není v možnostech ani účelem této práce. Rád bych se zaměřil na některé z těch nejdůležitějších a nejoblíbenějších larpů z každé rozšířené žánrové skupiny.

Nejrozšířenějším tematickým zaměřením je již od počátku larpů v České republice fantasy. I když v rámci tohoto žánru nejsou opomíjeny ani ostatní druhy her, nejvíce akcí se odehrává jako bitvy a světy. Velké množství bitev si jako předobraz zvolilo svět prof. J.R.R. Tolkiena. První a nejdéle trvající z těchto her je Pán Prstenů – Bitva o Středozem, pořádaná od roku 1992, dále pak Bitva Pěti Armád (pořádaná od roku 2000), největší bitva odehrávající se každoročně na našem území, Helmův žleb (pořádaná v letech 2005 až 2008) a mnoho dalších. V posledních letech se rozmáhá i inspirace bitev ve videoherní tvorbě. Mohli jsme se tak zúčastnit larpů jako je Azeroth²¹ (pořádaný od roku 2004), zasazeného do světa oblíbené počítačové hry World of Warcraft, nebo například larpu Heroes (pořádaný od roku 2008) inspirovaného světem počítačové herní klasiky Heroes of Might and Magic. Pokud jde o fantasy světy, zřejmě největší roli v rozvoji tohoto typu larpů sehrály larpy Fraška (konaná od roku 1997 do roku 2006) a Zlenice²² (pořádané od roku 1998), které poprvé představily koncepci světů jako takových, a na kterých se larpová komunita učila, jak se vypořádat s mnoha problémy a výzvami, které tento koncept přináší. Velmi dobře hodnocenými se staly larpy jako z (pořádaný od roku 1998), Florie – Ostrie (pořádaná od roku 2000), nebo například larp Lakárie (odehraná v letech 1998 až 2004).

V České republice se těší velké oblibě takzvané postapokalyptické larpy. V rámci tohoto žánru se většinou jedná o světy, výjimečně se jedná o bitvy nebo

²¹ Viz příloha č. 6.

²² Viz příloha č. 7.

komorní larpy. Za největší a nejoblíbenější se až doposud dal považovat projekt PASS (Postapokalyptická schizofrenie), jehož první ročník se odehrál v roce 1999, a jedná se tak o nejdéle v kuse probíhající postapokalyptický larp. Nicméně jeho činnost se v poslední době přesunula z organizace otevřených světů na menší tématické akce s názvem PASS Warfare. Larpy s tímto názvem se vyznačují velmi vysokými nároky na hraní jednotlivých charakterů, pohlcující atmosférou a celkově velkou náročností a realističností. Vše, včetně jídla, se stává v rámci hry herními předměty a herní ekonomika je nastavena velmi přísně. V nejhorším případě se mohlo stát, že hráč během celé hry nic nejedl. PASS se tak řadí mezi hardcore larpy, určené spíše pro zkušenější hráče, kteří již mají zkušenosti z dřívějších akcí.²³ Tento koncept je obtížněji zvládnutelný i pro organizátory. Omezováním herních prostředků totiž vyžaduje, aby ostatní stránky hry byly stoprocentní. V opačném případě tento koncept působí kontraproduktivně a hráč jím spíš trpí, než aby si ho užíval.

Vzhledem k tomu, že první postapokalyptické larpy byly inspirovány počítačovou hrou Fallout, poměrně dost PA tvůrců umísťuje své larpy do prostředí právě této kultovní hry. Jen namátkou bych zmínil sérii larpů pod názvem Falloutlarp, pod kterými se vystřídaly dvě organizační skupiny, a to Messa Corp (později vytvořili první tři ročníky larpů Ochori) a Gear fish. Dalším velmi oblíbeným larpem této žánrové kategorie jsou projekty Methan City²⁴ odehrávající se ve zdevastovaném světě po třetí světové válce, ovládaném totalitním systémem. Tento larp se zaměřuje především na role-playingovou stránku hry, i když bojová stránka hry je zde také zastoupená. Dále pak akce s názvem S.T.A.L.K.E.R. (podle stejnojmenné videohry a filmu), zaměřená především na boj, která aktivně spojuje larp a airsoft. Na role-playing je tady kladen menší důraz, proto je tato akce vhodná i pro začínající hráče. V neposlední řadě také larp Svět po pádu, který se oproti tomu soustředí na role-playing a celkovou atmosféru plynoucí z velmi kvalitních rekvizit, kostýmů a prostředí. Svět po pádu navíc není pouze prostředím pro larpy, ale snaží se být i jakýmsi spojovacím článkem postapo²⁵ komunity, kromě larpů se věnuje i ostatním druhům akcí a postapokalyptickému žánru obecně (ať už jde o PA fotky, odkazy na další weby,

²³ Tomu odpovídá i způsob registrace na tyto akce, registrace není otevřená pro všechny, jak bývá běžné, ale pro účast na larpu je potřeba nejdříve získat doporučení od hráče, který již některou z těchto akcí navštívil.

²⁴ Viz příloha č. 8.

²⁵ Oblíbená zkratka slova postapokalyptický, používaná fanoušky žánru.

upozornění na zajímavé knížky a filmy a další). Jako poslední bych rád zmínil larpy Ochori, které jsou jedinečné v tom, že hra v nich kontinuálně probíhá i během celého roku prostřednictvím internetového portálu, hráči tak svoje postavy ztvárňují i mimo samotné setkání na larpu, což jim napomáhá vytvořit si k nim větší pouto.

U komorních larpů je už z principu jejich pořádání a díky jejich velkému množství velmi těžké nějak hodnotit nebo z nich vybrat nejdůležitější zástupce. Zřejmě nejvýznamnějšími jsou v tomto ohledu festivaly komorního larpu, které se u nás každoročně pořádají, a kde se za víkend odehraje několik desítek her. První takový festival pod označením larpvíkend představila skupina Court of Moravia v roce 2006 a koná se dodnes. Vzápětí tuto iniciativu reflektovala i pražská skupina Prague by Night, která převzala tento koncept a která každoročně pořádá pražský larpvíkend. Následovaly další festivaly, jako Komorní Třebíč nebo pražské larpy na Vinici. Tyto festivaly jsou vhodné jak pro nováčky, kterým organizátoři ochotně pomohou s vpravením do situace a konceptu komorního larpu, tak pro pokročilé účastníky.

1.5 Charakteristika komunity Live Action Role-playing Games v ČR

Pro české prostředí neexistují přesné demografické statistiky. Odlišnosti ve věku u rozdílných žánrů jsou pozorovatelné, nicméně ani zde neexistují žádné použitelné statistické údaje a závěry vyvozují tedy pouze na základě vlastního pozorování. Obecně bych odhadoval průměrný věk účastníků larpů někde mezi 20-25 lety. Žánr fantasy obecně přitahuje mladší publikum, především pak bitvy, kdežto u larpů odehrávajících se v moderní době, postapo akcí a většiny komorní larpů obecně je podle mého názoru věkový průměr poněkud vyšší. Pokud jde o genderové rozdělení, je jasné, že větší část larpové komunity jsou muži, počet žen bych si dovolil odhadovat mezi 30 až 40. Větší zastoupení něžného pohlaví mají fantasy a komorní larpy, naopak například u postapokalyptických larpů je jejich účast menší. Je to zřejmě dáno prostředím, ve kterém se hra odehrává, a celkovou nehostinností herních podmínek. V mém dotazníku bylo nejmladšímu respondentovi 19 let a nejstaršímu 43 let. Většina se jich ale pohybovala mezi 21 až 25 lety, 30 procent z nich bylo žen a téměř polovina z nich stále studuje.

Část publika tohoto nového média, která ho vyzkouší, si k němu vybuduje zvláštní vztah. Jak například dokazují následující odpovědi z dotazníků. „(larp) *Určitě víc než jenom "koníček", jak se s oblibou někdy říká. Je to šance stát se na chvíli někým jiným, vypadnout z celkem nudného světa někam, kde člověk musí řešit mnohem vážnější věci, než řeší současný zmlsaný evropský člověk doma, a také je to možnost zjistit, jak by člověk reagoval v těch či oněch situacích, což pomáhá zamyslet se nad věcmi a nezůstat tolik zabředlý ve svém vlastním životě.*“²⁶ „*Lidi na LARPu jsou pro mě tak nějak druhou rodinou.*“²⁷ Pro tyto hráče se larp stává novým, poměrně jednoduše dostupným prostředím, ve kterém se mohou realizovat.

Jak jsem již zmínil v úvodu, k vzájemné komunikaci v rámci komunity hráči využívají převážně internet. V minulosti zejména prostředí diskuzních serverů, které se se sice využívají stále, ale s rostoucím počtem larpů s vlastními internetovými stránkami a privátními herními fóry, se diskuzní komunita začíná separovat v rámci jednotlivých herních skupin. O čemž svědčí i fakt, že jen malá část respondentů odpověděla na první část otázky číslo 12 v dotazníku²⁸ kladně.

²⁶ Respondentka číslo 1, otázka číslo 11

²⁷ Respondentka číslo 7 otázka číslo 11

²⁸ „Jste součástí některé z komunitních stránek českého larpu?“

2. Struktura a charakteristika Live Action Role-playing Games

Každý larp má vlastní strukturu, která ho odlišuje od ostatních. Tato struktura je často označována jako setting a je základní a fundamentální částí každého larpu. Definuje vlastnosti a reálie každého herního prostředí, popřípadě světa, ve kterém se larp odehrává. Je to souhrn omezení a restrikcí, které vytvářejí mechanismy hry. Jedná se vlastně o charakterový popis konkrétního larpu.

2.1 Setting

Setting obsahuje vše, od podoby herního světa přes popis herní ekonomiky, až po rozdělení světa do mocenských frakcí a mnoha dalších parametrů, specifik a pravidel, které jsou tvůrci předem připraveny, a podle kterých se konkrétní hra v konečné fázi odehrává.

2.1.1 Herní prostředí

Herní prostředí se samozřejmě liší v závislosti na žánru larpu a jeho rozsahu a je závislé i na dalších faktorech. Správná volba prostředí má jednoznačně velmi velký vliv na výslednou kvalitu larpu. Pomáhá hráčům lépe se ztotožnit se světem, ve kterém jejich postavy prožívají své osudy a celkově dotváří atmosféru. Je také důležité rozlišovat herní prostředí a prostředí reálné. Herní prostředí je to, které se snaží larp zprostředkovat a představit. Oproti tomu reálné je to, ve kterém se hra fyzicky odehrává v reálném čase. Platí, že čím věrnější reálné prostředí, které nevyžaduje větší představivost pro zprostředkování prostřední herního, tím více umožňuje hráčům plně se soustředit na jejich snahu hrát své postavy a držet se své role

U některých žánrů dnešních larpů je volba a příprava prostředí jednodušší, než u jiných. Zejména larpy odehrávající se v současnosti, například městské larpy, mají možnost využít běžných prostor bez další zásahů, kvůli tomu pak herní a reálné prostředí splývají v jedno. Podobně jednoduchou situaci mají i larpy, které se sice

neodehrávají v současném světě, ale jejich herní prostředí je s ním téměř totožné.²⁹ Například hororové larp se tak velmi často odehrávají na hřbitovech, nebo v opuštěných stavbách na okraji lesa. larp odehrávající se ve smyšlených světech mají situaci o poznání složitější. Otázka, kterou si musí organizátoři těchto akcí položit, je, zda existuje přístupný prostor, který by se svými parametry alespoň blížil vlastnostem herního světa, který se snaží vytvořit.

Tvůrci postapokalyptických larpů mají na tuto otázku kvůli barvitě historii naší republiky poměrně jednoduchou odpověď. Jako velmi vyhovující a uvěřitelné prostory se pro tyto akce používají komplexy opuštěných vojenských budov. Velmi oblíbený je například komplex letiště Milovice³⁰, kde sídlila posádka ruského vojska až do svého odchodu v roce 1991 a který od té doby z větší části nemá žádné jiné využití. Vhod ale přichází i opuštěné civilní prostory jako budovy bývalých kravínů, sýpek a dalších zemědělských a průmyslových objektů. Je nutné ale podotknout, že většina těchto prostor je dnes již ve velmi zdevastovaném stavu a stát i obce pomalu přistupují k jejich demolici, protože pohyb v nich začíná být životu nebezpečný. Do budoucna tak bude prostor vhodných pro pořádání postapokalyptických larpů zřejmě už jen ubývat. Někdy je složité dohodnout se s vlastníky těchto objektů na pronájmu. Někteří nemají zájem tyto prostory pronajímat, přestože neslouží jinému účelu, jiní si za to účtují vysoké poplatky. Některé skupiny si tak raději pronajímají prostory i na delší dobu než je konání akce, aby předešly případným problémům se sháněním vhodné lokality. Prostory pak používají i k organizování různých workshopů a samozřejmě i příležitostných tematických a jiných oslav. Postapokalyptické larp jsou většinou koncipovány tak, že hráč tyto prostory neopouští. Hraje a žije v nich celý den, a následně pak i v těchto polorozpadlých objektech na studené betonové podlaze i usíná.

Fantasy larp mají s volbou prostředí dle mého názoru největší problém. Některé z nich mají sice také zajímavé reálné kulisy, jako jsou zříceniny hradů nebo jiné historické budovy, ale většina z nich se musí spokojit s přírodními scenériemi, s lesy nebo loukami. Prostedí je to samozřejmě vyhovující, ale nijak výrazně nenavozuje atmosféru světa, ve kterém se larp nachází. Důraz na navození atmosféry se tudíž u

²⁹ Například larp Projekt Systém skupiny Court of Moravia, který se sice odehrává ve smyšleném světě ovládaným totalitní společností, ale jeho herní svět je totožný s naším.

³⁰ Viz příloha č. 9.

fantasy larpů přesouvá na velmi vysokou kvalitu kostýmů a rekvizit. Na druhou stranu se díky tomuto faktu účastníci fantasy larpů aktivněji podílejí na tvorbě kulis potřebných pro vylepšení atmosféry hry, které u ostatních larpů nejsou natolik využívány, a komunita fantasy larpů se tak může chlubit nejběhlejšími tvůrci těchto doplňků.

2.1.2 Kostýmy a rekvizity

Kostýmy a rekvizity hrají v larpu velmi důležitou roli. Pomáhají dokreslovat a spoluvytvářet atmosféru světa, ve kterém se larp odehrává, a zároveň podtrhují charakter hráčem ztělesňované postavy. Míra autentičnosti kostýmů je u každého larpu jiná. Některé akce přísně vyžadují jejich vysokou kvalitu a někdy tím i podmiňují účast ve hře, pro jiné zase kostýmová stránka hry není důležitá. Ač se to stává málokdy, nastávají občas i situace, kdy hráčovi není dovoleno zúčastnit se larpu, z důvodu nedostatečné přípravy kostýmu a rekvizit. Je to dáno tím, že takový hráč v případě některých larpů silně narušuje atmosféru hry. Ve chvíli, kdy se například bitvy zúčastní dvacet těžkooděnců v kovových zbrojích a mezi nimi se pohybuje hráč oděný do bílého trička a modrých džínů, atmosféra celého zážitku silně degraduje a znesnadňuje tak ostatním hráčům držet se své role.

Kostýmy si většinou každý hráč vyrábí svépomocí, ale existují dnes již internetové i jiné obchody, kde je možné základní vybavení nakoupit. Ty jsou však vhodné spíše pro začátečníky, nabídka těchto obchodů není tak velká a většina pokročilejších hráčů stále preferuje možnost vytvořit si své kostýmy vlastními silami, jelikož je mohou upravit přesně na míru své role. Výroba kostýmů a rekvizit je často také hlavním tématem workshopů, kde se hráči setkávají. Pomáhají si přímo s výrobou těchto předmětů a sdílejí svoje technické i kreativní dovednosti. Tyto workshopy jsou mimořádně přínosné pro začínající hráče. Dozví se zde, jak by měl správný kostým pro konkrétní akci vypadat, z jakého materiálu je vhodné ho vytvářet a zkušenější hráči zde nabízejí pomoc a rady při jejich výrobě. Je důležité, aby kostým správně reprezentoval hráčem zvolenou postavu. Například není vhodné, aby hbitý zloděj, specializovaný na nepozorovaný pohyb a kradmé schovávání ve stínech, byl obtěžkaný kovovou plnou plátovou zbrojí. Stejně tak se ale očekává, že válečník máchající po bojišti těžkou

obouruční palicí nebude oděn do látkového pláště, a nebude tak chráněn proti nepřátelským výpadům. Také je samozřejmě důležité, aby kostým logicky pasoval do světa, ve kterém se larp odehrává. Maskovaný komplet s taktickou vestou a kevlarovou přilbou je sice vhodným kostýmem pro hráče, který ztvárňuje vojenskou policii sloužící totalitnímu režimu v postapokalyptickém larpu, nicméně se logicky vůbec nehodí doprostřed bitvy o Středozem.

Stejně jako kostýmy jsou i rekvizity a zbraně, které hráči vlastní, určující pro výslednou kvalitu larpu. Historické zbraně, jako meče, sekyry a palice jsou většinou vytvářeny ze dřeva, vždyť i díky tomu jsou bitvy, kde se tyto zbraně používají nejvíce, často nazývány dřevárny. Na některých larpech, jsou tyto zbraně obaleny měkkou částí, nejčastěji z mirelonu³¹, pro snížení rizika zranění účastníků. Stejně tak jsou upraveny hlavice šípů pro lučištníky. Larpy odehrávající se v moderní době nebo v budoucnosti obsahují obvykle v rámci settingu i simulaci boje za pomoci střelných zbraní. V těchto případech se většinou používají airsoftové zbraně³². V posledních letech se objevují pokusy používat zbraně určené na paintball nebo zbraně NERF.³³ U těchto larpů tak došlo k jistému prolnutí čistě airsoftové a larpové komunity.

Fantasy larpy se většinou drží klasického rozdělení kostýmových tříd³⁴ stanoveného již v pravidlech DnD. Bojovníci a válečníci jsou odívání do těžkých brnění s kovovými prvky, lučištníci, zloději a jim podobní pak do kožených zbrojí, umožňujících obratnější pohyby, a mágové, léčitelé, alchymisti do lehkých textilních hábitů a plášťů. U fantasy ale i u například mysteriózních larpů je ve hře ještě jeden faktor a tím je líčení hráčů. Na rozdíl od larpů odehrávajících se v současnosti nebo u postapokalyptických larpů, kde většina hráčů ztotožňuje lidské postavy, se v těchto hrách objevuje velké množství jiných herních ras. Líčení a dodatečná úprava fyzických atributů pak tedy ještě více podtrhuje celkovou provázanost s herním světem. Orkové³⁵

³¹ Pěnový materiál, běžně používaný pro tepelnou izolaci

³² Ať už jde o zbraně manuální, u kterých je potřeba před každým výstřelem natáhnout pružinu, nebo o poloautomatické a automatické zbraně, kde má opětovné nabití na starosti elektromotor nebo plynový zásobník, nejčastěji obsahující green gas či CO₂.

³³ Speciální zbraně na pěnové šípky, které jsou na larpech rozšířené především v zahraničí, jejichž výhodou je velmi vysoká bezpečnost a relativně nízká pořizovací cena. Většina hráčů je u nás ale odmítá, z důvodu nízké realističnosti a slabého výkonu oproti airsoftovým zbraním.

³⁴ Viz příloha č. 10.

³⁵ Viz příloha č. 11.

tak dostávají tmavý make-up, znetvořenou tvář a tesáky trčící jim z úst, elfům se prodlužují uši a podobně. Tento prvek bývá společný pro všechny larpy, pokud obsahují nějakou formu boje hráčů proti nehráčským postavám tedy monstrům a příšerám. Kostýmy postapokalyptických larpů³⁶ jsou dosti specifické v tom, že materiál použitý na jejich výrobu pochází většinou ze skládek, bazarů, zapomenutých krabic na hráčských půdách a podobně. U těchto kostýmů je potřeba, aby budily dojem, že přežily katastrofu, která zdevastovala lidstvo a celý svět. Často tak můžeme vidět kostýmy tvořené starými kabáty, saky a potrhanými kalhotami, doplněnými o kusy plechů, kovových součástí nebo pneumatiky. Vše samozřejmě poctivě zašpiněné a zaprášené. Tvorba základního kostýmu pro PA akce je tedy poměrně jednoduchá, nicméně i zde se najdou hráči, kteří svým kostýmům věnují velké množství času a prostředků a je to na nich opravdu vidět. Komorní larpy všech žánrů většinou takový důraz na kostýmy nekladou, ale i zde se samozřejmě najdou výjimky.

Obecně platí, že kostýmy a rekvizity musí nutně reflektovat herní svět, ve kterém se odehrává. Pokud tak nečiní, ničí atmosféru larpu a naopak pokud je kostým povedený, tak jí značnou měrou vylepšuje. Zbraně a kostýmy jsou velmi často svými vlastníky dovedeny téměř k dokonalosti. Stávají se chráněným majetkem a jistým prostředkem k porovnávání se s ostatními hráči.

2.1.3 Herní mechanizmy, systémy a pravidla

Naprostá většina larpů má nějaká pravidla a předem stanovené mechanizmy, podle kterých se hráči řídí a které organizátoři využívají pro usměrňování vývoje hry. Ať už se jedná o soubojová nebo obecná herní pravidla, systémy dovedností, nastavení herní ekonomiky nebo omezení pro hráče, jejich kostýmy a vybavení. Hráči jsou s většinou z nich seznámeni předem, aby měli čas se s nimi dostatečně seznámit a aby při samotném larpu nedocházelo k nedorozuměním, která mohou kazit prožitek ze hry. Tato pravidla a omezení jsou jasně daná a hráčům obvykle sdělována pomocí internetových stránek o konkrétním larpu.

³⁶ Viz příloha č. 12.

Herní pravidla jsou souborem nařízení, povinností a řešení herních situací, které se nějakým způsobem odlišují od reálného světa. Je jasné, že i když hra jako taková umožňuje, aby hráčova postava například usmrtila jinou, hráč fakticky jiného hráče nezabije. Je tedy potřeba popsat, jak k tomu může herně dojít.

Každý larp má vlastní pravidla. Některé larpy je mezi sebou přebírají, nebo naopak vytvářejí vlastní, originální. Většina larpů používá takzvaný zásahový systém. Každá postava má určitý počet životů. Množství se u konkrétních larpů liší, někdy je jich deset, někdy ale také třeba jen jeden. V případě, že klesnou na nulu, postava umírá. V některých případech různé zbraně zraňují za různý počet životů. V pravidlech je dále popsáno, co se stane poté, co postava zemře. Někdy je natrvalo vyřazena ze hry a hráč si musí vytvořit postavu jinou, nebo opustí larp.³⁷ Ve většině larpů se ale používá systému takzvaných *respawnů* (tedy oživení). Spočívá v tom, že hráč se po smrti své postavy odebere na určené místo, nejčastěji k doktorovi, nebo do márnice, a zde musí vyčkat předem stanovenou dobu, než se může vrátit zpět do hry. Obecně platí, že čím kratší je doba respawnu, tím akčnější je hra. V případě velmi krátkého respawnu mají hráči tendenci nebrat ohledy na svou smrtelnost a podnikat riskantnější akce a zároveň jim tolik nevadí usmrtit postavu jiného hráče. V případě dlouhého respawnu se naopak četnost bojů a násilných akcí na larpu snižuje. Když jsou si hráči vědomi toho, že je v případě úmrtí jejich postavy čeká například dvouhodinové oživování, většinou si dvakrát rozmyslí, než se pustí do situace, která by je mohla ohrozit. Je zde pozorovatelná i určitá kolegialita mezi hráči, v případě delších respawnů odpadá situace, kdy je hráčova postava zabita kvůli několika drobným nebo konzervě jídla, protože si hráči uvědomují, že tímto činem nejen herně okrádají cizí postavu, ale také odsuzují jejího hráče k dlouhé nečinnosti a výpadku ze hry. Správné vyvážení těchto hodnot tedy přímo ovlivňuje chování hráčů ve hře.

Vzhledem k tomu, že první larpy přímo kopírovaly pravidla určená pro hry na hrdiny, systém zkušenostních bodů a povyšování postav byl přenesen taktéž. Nicméně již brzy se ukázalo, že tento způsob vývoje postavy není pro larpy právě nejvhodnější. Tento systém je v larpovém pojetí velmi zmatečný a vede k častým neshodám kvůli

³⁷ Takovýto způsob smrti se zpravidla pojí s takzvanými hardcore larpy, nebo s larpy, které jsou silně zaměřeny na role-playing. Z českých larpů se tento systém používá například na PASSu.

tomu, že hráči bojují a mají konflikty nejen s herním světem nebo monstry, ale i mezi sebou. Je proto důležité, aby hráči měli přehled o možných schopnostech ostatních hráčů, což se v případě zkušenostních bodů a úrovní charakteru, tak jak byly popsány v pravidlech DnD, stává velmi obtížným. Většinou tedy tvůrci, pokud ve svém larpu nějaký systém zlepšování postavy vůbec mají, používají systém dovednostní, které mohou hráči herně získat, ale většinou nemají vliv na přímou interakci s ostatními hráči, spíš jim umožňují vytvářet herní předměty, nebo léčit ostatní hráče apod. Pravidla také definují rozsah herního prostoru, Obecně platí, že čím komplikovanější a rozsáhlejší pravidla, tím obtížnější je pro hráče věnovat se hraní své postavy. Ideálním stavem by samozřejmě mohl být larp bez pravidel, kde vše odpovídá reálnému světu, ale to většinou není možné a otázkou je, jestli je to žádoucí. Některé druhy larpů již z principu musejí mít více pravidel než jiné. Například u fantasy larpů je nutné v rámci pravidel popsat veškeré využití a projevy magie, která se v reálném světě nevyskytuje. V pravidlech je také dobré neopomenout opatření, která mají za úkol zabezpečit bezpečnost všech účastníků larpu. Například v případě, že se larp odehrává na místech, kde hrozí riziko vzplanutí okolních prostor, je dobré zakázat rozdělávání otevřených ohňů a omezit používání pyrotechniky. Při larpech skloubených s airsoftem je nutné také trvat na nošení ochranných brýlí po celou dobu hry.

Dalším důležitým prvkem, hry často bývá ekonomický systém. Je to jedna z nejobtížnějších částí larpu na přípravu a většinou se týká hlavně větší larpů jako jsou světy, nebo některé městské larpy. Komorní larpy většinou ekonomický systém hry nijak výrazně nevyužívají. Za reálnou měnu se dají nakupovat různé komodity jako herní vybavení, jídlo, kuřivo, v případ larpů se střelnými zbraněmi třeba i munice. Hráči jsou jimi odměňováni za plnění úkolů, užívají se k podplácení, častá je i možnost zkusit štěstí v hazardních hrách a podobně. Herní měna se tak stává prvkem spojujícím velké množství jednotlivých aspektů celého larpu. Je zajímavé, že se v průběhu larpu objevují velmi podobné ekonomické tendence jako v reálném světě. Například inflace je problém a noční můra všech organizátorů, kteří se rozhodnou ve svém larpu zavést reálnou měnu. V dnešním reálném světě je inflace udržována na velmi nízké úrovni, a její zvýšení není tak lehce zpozorovatelné a zpravidla trvá delší dobu. Na larpu probíhá vše o poznání rychleji a v mnohem větší míře. I během dvoudenního larpu se v případě špatně propracovaného ekonomického systému často stává, že herní peníze nemají

koncem hry téměř žádnou hodnotu a hráči se uchylují k směnnému obchodu, ať už za jiné zboží nebo za protislužby. Důvodů proč se to děje, je hned několik, ale většině z nich se dá předcházet správným nastavením herní ekonomiky a oběhu peněz. Organizátoři se snaží udržovat si možnost navýšit nebo naopak snížit množství peněz ve hře, pokud ji totiž nemají, obvykle to vede k situaci, kdy se na larpu se objeví několik vyvolených, kteří drží všechny peníze u sebe³⁸, ale nemají je za co utratit, zatímco ostatní živoří a nemají ani za co jíst.

Je důležité si uvědomit, že v rámci larpu není možné vytvořit reálně fungující ekonomický systém, a i kdyby bylo, larp by tím téměř jistě ztrácel na zábavnosti. Organizátoři se tedy snaží se ekonomickou situaci na larpu regulovat. Například tím, že služby, za které hráči utrácejí peníze, vykonává některý z nich, čímž peníze opustí oběh. Množství herních peněz a jejich rozdělení mezi jednotlivé postavy ve hře má na chování hráčů velký vliv, čím větší nedostatek peněz, tím více samozřejmě přibývá herních vražd, motivovaných ziskem několika drobných mincí, aby si hráč mohl koupit něco teplého k jídlu. To je ve většině larpů silně kontraproduktivní, hráči se pak totiž soustředí převážně na uspokojení svých základních potřeb a příběhová linie a rozvoj vlastního charakteru jde stranou. *„Pokud máte ve hře nějakou herní ekonomiku, je velmi vhodné pohlídat si její funkčnost. Čím více se v důsledku zmiňovaných problémů postupně vaše ekonomika vzdaluje rozumně fungujícímu modelu, tím více se povětšinou dostává do rozporu s pozadím vašeho světa i představami hráčů o něm. Pak začíná být rušivým prvkem místo podpory reálnosti vašeho herního světa“*³⁹

Měna je na larpech ztvárněna odlišně a ve většině případů, stejně jako kostýmy a rekvizity, reflektuje svět, ve kterém je používána. V rámci fantasy se většinou jedná o kovové mince, představující zlatáky, stříbrňáky a měďáky. Velká část postapokalyptických larpů se v tomto ohledu inspirovala legendární počítačovou hrou Fallout a jako měnu tak používá víčka od skleněných lahví⁴⁰. Některé larpy odehrávající se v moderním světě nebo v budoucnosti si tisknou vlastní peníze. Mimo tvrdé měny je občas možné využíváno směnného systému, kdy spolu hráči jednotlivé komodity mění

³⁸ Většinou se jedná o postavy, které vykonávají službu, kterou vyhledávají všichni hráči. Osoby připravující jídlo, hospodští, prodejci zbraní a munice.

³⁹ ŽÁK, Jan. Herní ekonomika. In: *Odráz: tváře českého larpu* [online]. s. 38 [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>

⁴⁰ Viz příloha č. 13.

za jiné zboží nebo služby. Možností je samozřejmě víc⁴¹ a často je výsledný ekonomický model larpu kombinací několika z nich.

System úkolů neboli questů je další důležitou součástí settingu. Pro posunutí dějové linky larpu je zapotřebí aby hráči nějakým způsobem konfrontovali herní svět a vytvářeli situace, které by jí rozvíjely. Toho je dosahováno částečně snahou hráčů vymezovat se proti ostatním postavám nebo mocenským skupinám a z části přípravou úkolů, které hráčům většinou zadávají NPC postavy⁴². První z těchto motivací je přirozená a většinou nevyžaduje ze strany organizátorů větší zásahy. Hráči se snaží být v daném světě úspěšní a stát se vítězi celé hry z vlastní vůle, proto se pokoušejí vylepšit svojí herní situaci, což se obvykle děje na úkor nebo za pomoci někoho jiného, a vytvářejí tak zajímavé herní situace. Existují některé larpy, které se snaží těžit pouze z tohoto principu a larp se stává jakousi simulací fiktivního světa. Příběh a zápletky jsou tak postaveny čistě na aktivitách hráčů. Jak například preferuje jeden z respondentů v dotazníku: *„Raději volnost, pouze s pevně daným začátkem příběhu. Takto je hráči umožněna kreativita a může si se špetkou šikovnosti přetvořit svět podle sebe...vím o čem mluvím a je to vcelku zábava :) Od organizátorů očekávám spíš to, že nám odvypráví situaci, v níž se svět nachází, pravidla daného světa a následně nás nechají žít, tvořit si vlastní příběh, vlastní svět a zasáhnou pouze v případě, že by se hra ubírala opravdu hodně nepovedeným směrem a hráči nevěděli kudy kam...“*⁴³. Někteří tvůrci se pak uchylují k vytváření úkolů, které jsou většinou nezbytné, pokud se larp snaží sledovat již předem danou příběhovou linii. Hráči jsou za plnění těchto úkolů odměňováni organizátory, ať už penězi, změnou sociálního statutu, nebo herními předměty. Některé z těchto úkolů posouvají příběh, jiné slouží ke změně herní situace anebo jen k zabavení hráčů a zpestření hry. Většinou se ale jedná (a i podle odpovědí v dotazníku se zdá, že jde o ideální možnost⁴⁴) o skloubení těchto dvou přístupů.

⁴¹ Například larp Methan City, odehrávající se ve světě ovládaným totalitním systémem, místo peněz používá různé druhy poukázek, které vydává vládnoucí Strana, a které jsou směnitelné za určitý druh zboží a služeb.

⁴² Z anglického Non Player Character, tedy jiná než hráčská postava. Většinou ztvárněná samotnými organizátory nebo jejich spolupracovníky.

⁴³ Respondent číslo 5., otázka číslo 7.

⁴⁴ Viz například odpovědi na otázku číslo 7 respondentů číslo 3, 4, 12, 15, 16 a 18.

2.2 Finanční stránka larpů

Účast na poměrně velké části larpů odehrávajících se na našem území je podmíněna takzvaným registračním poplatkem. Ten organizátoři stanovují v závislosti na náročnosti přípravy. Pohybuje se většinou od 100 do 1000 korun a jeho účelem je pokrytí nákladů spojených s vytvořením konkrétního larpu.⁴⁵ Nižší cenová hranice se týká povětšinou několika hodinových komorních larpů, horní pak víkendových nebo i více denních larpů s větší náročností na tvorbu rekvizit, herního prostředí a zázemí pro účastníky.

Důležitou otázkou při organizování larpů jsou vždy finance nutné pro jeho vytvoření. Larpy se z toho důvodu již v českém prostředí dokonce dočkaly i pokusu o komercializaci. Zatímco v zahraničí se běžně pořádají velké komerčně úspěšné larpy pro stovky až tisíce účastníků u nás se trend zatím výrazně neprojevuje. Podobná snaha je v České republice svázána zejména se skupinou nazývajícím se Court of Moravia.⁴⁶ Ta vlastní portfolio larpů, které nabízí případným zájemcům. Jsou mezi nimi krátké, několikahodinové akce, vícedenní larpy, stejně tak jako výukové semináře a workshopy zaměřené na rozvoj osobnosti, například tvůrčího psaní, improvizace nebo rétoriky a veřejného vystupování. Ceny těchto larpů a seminářů jsou poněkud vyšší oproti vžitě konvenci⁴⁷, nicméně jak se zdá tak oprávněně, alespoň soudě podle počtu zájemců a vesměs velmi pozitivních reakcí účastníků. Zřejmě nejproslulejším larpem, který tato skupina v současné době nabízí, je Projekt Systém. *„Projekt Systém je víkendový zážitkový larp, v němž nahlédneš pod pokličku života v totalitním státě. Díky vlastní intenzivní zkušenosti a diskusi s ostatními hráči si uděláš na problematiku vlastní názor z jiného úhlu pohledu. Ve hře ztvárniš role obyčejných lidí, jimž totalita ovlivňuje nejen jejich soukromý a pracovní život, ale cenzuruje i myšlenky v jejich vlastních hlavách“*⁴⁸

⁴⁵ Zajímavé vyúčtování finančních prostředků vybraných z registračních poplatků můžeme nalézt například na adrese <http://www.methancity.cz> ve složce Archiv pod názvem Finanční report

⁴⁶ Tato skupina byla pro vývoj českého larpu velmi významná, podílela se na tvorbě manifestu M6 a organizovala larpovou konferenci Odras a jinak se angažovala v posunutí hranic českého larpu.

⁴⁷ Pro představu registrační poplatek pro jednu osobu pro larp Projekt Systém v současné chvíli činí 2992Kč (7.4.2012).

⁴⁸ Courtofmoravia.com. COURT OF MORAVIA, o.s. [online]. [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/larpy/system/>

Další možností jak získat potřebné finance pro tvorbu larpu jsou různé granty vypisované ministerstvem kultury a dalšími takovými institucemi. U těchto grantů se ale vyskytl jistý morální problém. Tyto instituce ve většině případů nemají s larpem žádné zkušenosti, a proto se dají jen těžko označit za kompetentní v rozhodování o tom, zda je grantová žádost oprávněná. Díky tomu se již objevilo několik případů, kdy byly v těchto žádostech mechanismy a principy konkrétních projektů popisovány poněkud volně, případně formulovány tak, aby se zvýšila šance na získání grantu, což rozvířilo debatu o jejich morální správnosti. Mimo grantů, které jsou placeny ze státního rozpočtu, existují také nadace a projekty na podporu mládežnických organizací čerpající finance ze soukromého sektoru. Poslední, avšak zatím málo rozšířenou možností financování larpu je externí financování mecenášem, což se možná do budoucna se stárnoucí larpovou komunitou stane zajímavou alternativou, nebo i právníckými osobami a firmami například za účelem reklamy.

3. LARP VE SPOLEČNOSTI MÉDIÍ

3.1 Je larp médiem?

V případě larpu, jakožto poměrně nového fenoménu, vyvstává otázka, zda -l i je možné jej klasifikovat jako médium. Problém nastává již v okamžiku, kdy se pokoušíme nalézt nějaké charakteristické znaky média, podle kterých bychom mohli tuto otázku posoudit.

Médium je jeden z pojmů, který je využíván v nejrůznějších souvislostech a významech. Může označovat filmovou nebo divadelní produkci, noviny, časopisy, televizní vysílání, ale stejně tak může být použit jako označení pro technologii, která nám zprostředkovává nějaké informace (například fyzik by jako médium označil vodu). Pro účely této práce budu vycházet z definice, ve které Jiráček a Köpplová⁴⁹ označují médium jako něco, co zprostředkovává někomu nějaké sdělení, tedy jako médium komunikační. Sdělením se pak stává jakákoliv informace, která je komunikována. Toto sdělení může mít podobu přirozeného jazyka, ale i jinou, například obrazovou nebo zvukovou formu.⁵⁰

Larp splňuje tuto definici dokonale. Podstata larpu totiž spočívá v komunikaci sdělení mezi jednotlivými účastníky za účelem postupu příběhu a vlastní realizace v rámci zvoleného prostředí a komunity. Larp se tak stává prostředníkem díky kterému je tato komunikace možná a skrze kterého je prováděna, tudíž médiem. V případě larpu mají sdělení různý charakter, nejčastěji se jedná o sdělení v přirozeném jazyce komunikovaným lidskou řečí, ale může jít i o vizuální sdělení komunikované rekvizitami, nebo samotným prostředím.

⁴⁹ JIRÁK, Jan a Barbara SPITZOVÁ-KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 16

⁵⁰ JIRÁK, Jan a Barbara SPITZOVÁ-KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 25

3.2 Vymezení larpu oproti ostatním druhům médií

Larpy sdílejí s některými druhy ostatních médií velké množství společných znaků. Stejně tak jako například literatura, filmová a divadelní produkce a další, se larpy snaží vyprávět a rozvíjet jistý příběh. Larpy s těmito médii sdílejí i narativní postupy a u příběhové linie většiny larpů se tak stejně jako u velké část literárních děl, filmů nebo divadelních her dá vyzorovat rozdělení příběhové linie na jakýsi úvod do příběhu, nastínění zápletky, na její rozuzlení a v závěru pak přichází katarze. Cíl je tedy stejný, nutnost vyprávět příběh zůstává, ale jakožto nový druh média, larp ke komunikaci tohoto příběhu využívá vlastní specifické prostředky. Podobně jako některá ostatní média se primární snaha larpů, kromě narace samotné, soustřeďuje na vtažení publika do vytvářené reality a prostřednictvím toho na umocnění vnímání prezentovaného příběhu. Toto vtažení, často označované jako imerze⁵¹, se tak stává jedním z nejdůležitějších nástrojů pro umocnění zážitku z interakce s těmito médii. Knihy v tomto ohledu spoléhají, kromě nutných spisovatelských schopností autora, převážně na představitost čtenářů. Jak ostatně tvrdí literární teoretická škola, známá jako „reader response“, čtenáři nejsou pouze pasivními příjemci sdělení a obsahu literárního díla. Sami si při přijímání tohoto média vytvářejí kontexty a významy, ovlivněné jejich vlastní sociální a kulturní zkušeností. U filmů je pak tato snaha ovlivňována mnoha různými způsoby, od samotného výběru příběhu, herců a prostředí, přes režijní provedení, až po technologii, kterou je film publiku komunikován⁵².

Pro larp se tato snaha stala určující, zejména z toho důvodu, že má oproti ostatním druhům médií již z principu vlastní koncepcí jedinečné prostředky k tomu aby tento cíl přenesl na úplně novou úroveň. Larp má totiž v tomto ohledu oproti většině ostatních médií výhodu v několika klíčových bodech.

⁵¹ Viz kapitola 5.

⁵² Například technologie 3D promítání v tomto ohledu posunuje kinematografické možnosti o další krok dál.

V první řadě je to fakt, že se veškeré publikum tohoto média, na rozdíl od filmů nebo literatury⁵³, kde je publikum pouze příjemcem sdělení, stává jeho aktivními spoluvůrci.⁵⁴ Zdroj a příjemce sdělení, které je generováno v rámci interakce s tímto médiem, se pak často spojují v jeden celek nebo si navzájem vyměňují své pozice. Médium pak slouží jako komunikační kanál a prostředí pro přenos a sdílení těchto sdělení. Všichni, kdo se larpu účastní tak vlastním působením ve hře spoludotvářejí celkový obraz a podobu výsledné události. V tomto ohledu je larp velmi podobný dalšímu z relativně mladých médií, a to sice online hraní více hráčů⁵⁵. I zde se úloha zdroje a příjemce sdělení často prolíná a hráči se samy stávají tvůrci jeho obsahu. Například v případě velmi oblíbené fantasy MMOG World of Warcraft se pobyt hráčů v tomto prostředí neomezuje pouze na zpracovávání obsahu předem vytvořeného tvůrci, ale hráči také sami vytvářejí skrz mechanismy této hry různé herní prvky, sdružují se do organizací, zvaných gildy, nebo pořádají rozličné události, jako oslavy, svatby apod. Celkový objem participace účastníků se u obou těchto médií liší od konkrétního případu, platí však, že v případě larpu je tato interakce a společná kontribuce hlavním prvkem tohoto média. Larp je velmi často přirovnáván k improvizovanému divadelnímu představení. V zásadě je toto srovnání na místě, je zde ale několik rozdílů, z nichž za nejzávažnější považuji skutečnost, že u takovéto divadelní produkce jsou z pravidla jasně určené pozice původce, tedy divadelní herců, a příjemce sdělení, tedy návštěvníků divadla. Larp by se tedy dal označit za improvizované divadelní představení, kde ale herci neztvárňují své role pro pasivní publikum, ale sami pro sebe a pro ostatní herce. Tato skutečnost je dle mého názoru natolik závažná, že není v zájmu zkoumání tohoto fenoménu, slučovat larp a improvizované divadlo v jeden celek a považovat larp za pouhý subžánr nebo odnož divadelní produkce.

Publikum klasických médií, ať už jde o film, divadelní hru nebo román, je při vyprávění příběhu zpravidla omezeno na sledování postavy, nebo postav, které svými akcemi posouvají příběh směrem k rozuzlení, a když i zde je možné dosáhnout pomocí rozličných nástrojů jisté imerze, prezentovaný svět, příběh i postavy jsou vždy určitým způsobem vzdálené a fyzicky nepřítomné. Některá média naproti tomu pro komunikaci

⁵³ I zde se samozřejmě najdou některé výjimky. Například projekt Kinoautomat filmového režiséra Radúze Činčery prezentovaný na výstavě EXPO'67 v Montrealu a následně pak v letech 1971-1972 v kině Světozor. Naposledy pak v letech 2006 v Londýně a v roce 2007 pak znovu v pražském Světozoru.

⁵⁴ A často se i jeho tvůrci sami stávají publikem

⁵⁵ Anglicky Massive Multiplayer Online Gaming, neboli MMOG

obsahu směrem k publiku využívají jistou podobu personifikace účastníka příběhu příjemcem sdělení. Například u již zmiňovaných online her hráči interagují s okolním světem prostřednictvím avatarů⁵⁶, jejíž podobu si mohou z pravidla před samotným prvním vstoupením do hry upravit podle vlastního uvážení tak, aby co nejlépe vystihovala postavu, kterou mají v úmyslu v konkrétní hře ztvárňovat. Tato postava se pak stává jejich spojujícím prvkem s virtuální realitou. Hlavní rozdíl mezi larpem a online hraním se skrývá v tom, že avatar je u online her přechodovým prvkem mezi fyzickou osobou, tedy hráčem, a jím ztvárňovanou postavou. U larpů tento přechodový prvek chybí. V prostředí larpu každý stvárňuje postavu, kterou si stvořil, nebo která mu byla přidělena, vlastním fyzickým tělem. Což sebou nese samozřejmě i jistá omezení. V případě videoher je možné, aby avatar interagoval s okolním prostředím způsobem, kterého není hráč fyzicky schopný, což již z principu věci u larpu možné není. V prostředí online her je k ovládnutí postavy, využito různých periférií, jako klávesnice, počítačové myši nebo jiných příslušenství. V případě larpu je stvárňovaná postava a fyzické tělo hráče stejným objektem v prostoru a čase, což má značný vliv na vnímání vytvářené reality a v ní se odehrávajícího příběhu. O čemž svědčí i fakt, že velké videoherní společnosti se v posledních několika letech snaží tuto bezprostřednost zakomponovat do moderních her. Nicméně zatím se jim nepodařilo odstranit prvek avatara, pouze nahradit zmiňované periferie pohybovým ovládnutím⁵⁷. Simulování reálné fyzické přítomnosti uvnitř videoher je zatím pouze zvukem budoucnosti.

Tato fyzická bezprostřednost larpů se ale ve snaze o maximální splynutí publika se ztvárňovaným světem stává do jisté míry překážkou. Média jako literatura nebo filmy mají totiž díky své povaze možnost vytvořit prostředí, které nemusí nutně podléhat zákonitostem našeho světa. V případě knih je omezením pouze čtenářova představivost a u filmů jsou díky využití moderních technologií možnosti téměř neomezené. To je v případě larpu možné a často se to také děje, ale právě přítomnost fyzických těl hráčů a jejich bezprostřední interakce s prostředím znesnadňuje použití prvků, které není možné v reálném světě přesvědčivě reprodukovat, respektive je pak nutné využívat

⁵⁶ Avatar je postava nebo prvek, který slouží jako reprezentace uživatelského alter ega v rámci média a jeho prostředí. Může mít podobu graficky ztvárněné postavy s komplexními pohyby a schopnostmi, ale může jít například pouze ikonu nebo obrázek, či jen jméno zobrazující se v chatovacím okně.

⁵⁷ Jedná se hlavně o pohybové ovládnutí jako Kinect, pro konzoli Xbox společnosti Microsoft, Move pro konzoli Playstation, společnosti Sony, nebo pohybové ovládnutí konzole Wii, společnosti Nintendo.

náhrad a různých reprezentací, které ale ve výsledku snižují uvěřitelnost herního prostředí a tak narušují imerzi.

4. Aktivní publikum v larpovém prostředí

„Publikum“ (z latinského výrazu pro veřejnost, stát či obec) slouží pro kolektivní označení uživatelů nějakého média, či v širším smyslu příjemců nějakého obecně (veřejně) dostupného sdělení – ať je to již divadelní představení, filmová projekce, fotbalový zápas, číslo časopisu, nebo rozhlasová stanice.“⁵⁸

4.1 Aktivita publika

Přístup publika k přijímanému sdělení a celkově jeho obecná charakteristika jsou v několika posledních desetiletích velmi diskutovaným a zkoumaným aspektem teorií médií. Jak zmiňuje McQuail⁵⁹, tato snaha zkoumat tuto problematiku byla zpočátku podnícena obavami z účinků masové komunikace. Existovala zde hrozba, že by masová komunikace mohla mít velkou možnost ovlivnit nebo i poškodit velké a pasivní publikum médií. Otázka tedy byla, zda je publikum skutečně pouze pasivním příjemcem sdělení, nebo zda vykazuje známky určité aktivity. Pasivita publika je obecně považovaná za špatnou a aktivita za dobrou věc. Jak uvádějí Jiráček a Köpplová⁶⁰, tyto dva přístupy byly založeny na odlišném vnímání role publika v mediální komunikaci. První a historicky starší, předpokládá, že publikum je pouze příjemcem a je pouze zasaženo sdělením a podle toho následně reaguje⁶¹. Tento přístup vychází z aplikace přenosového modelu komunikace⁶². Opačný přístup pak předpokládá, že publikum je aktivní součástí mediální komunikace, a samo ovlivňuje povahu přijímaného sdělení, ať už samotným prvotním výběrem nebo následným zpracováním přijatých informací.

⁵⁸ JIRÁK, Jan a Barbara SPITZOVÁ-KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 86.

⁵⁹ MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vyd. 4. rozš. a přeprac. Překlad Hana Antonínová. Praha: Portál, 2009, 639 s. ISBN 978-807-3675-745.

⁶⁰ JIRÁK, Jan a Barbara SPITZOVÁ-KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 102 – s. 115

⁶¹ Tuto kritiku publika prezentovali mezi jinými zejména zástupci tzv. frantfurtské školy. Jednalo se o skupinu německých intelektuálů, která byla ovlivněna zkušeností s účinkem nacistické gebbelsovské propagandy.

⁶² Tento model, pojmenovaný „infúzní jehla“ vychází z H. Lasswellovy teorie „Kdo říká Co Komu Jakým kanálem a s Jakým účinkem“, který byl posléze doplněn Westleym a McLeanem o interpolaci (rolí komunikátora – zprostředkovatele)

Prvními, kdo předznamenal rozvoj této myšlenky, byli Lazarsfeld, Berelson a Gaudet svou prací *The People's Choice* z roku 1944, v níž prezentovali hypotézu dvoustupňového toku komunikace, která byla dále rozvíjena výzkumy v padesátých letech 20. století, vypracovanými Lazarsfeldem a Katzem, a která předpokládala existenci tzv. názorových vůdců (opinion leaders), kteří před samotným příjmem sdělení širším publikem toto sdělení zachytí, analyzují a selektují a následně pak předávají ve svém okolí těm, na které mají přímý vliv. Další výzkumy potvrdily hypotézu, že publikum je ve svém přístupu k médiím skutečně aktivní, nicméně se nepotvrdila domněnka, že by existovali nějakí stálí názoroví vůdci a přednesli hypotézu, že vztah publika k mediálnímu prostoru je ovlivněn velkým množstvím sociálních faktorů a komunikace je tedy víceúrovňová a komplexní.

Postupem času se objevily tři základní přístupy ke vztahu aktivního publika a médií. První z nich je *teorie užití a uspokojení*, která předpokládá, že publikum v interakci s médii zohledňuje své vlastní potřeby, které se tímto užíváním médií pokouší uspokojit. Potřeby, které se snaží publikum uspokojit, definují v 1972 McQuail, Blumler a Brown. V knize *Uses of Mass Communication*, vydané v roce 1974, pak autoři Blumler a Katz zdůrazňují, že tyto potřeby jsou zároveň přímo ovlivněny kulturním a sociálním prostředím, ze kterého publikum pochází. Druhým z nich je pak model *kódování/dekódování*, který se zaměřuje na způsob jakým je ve sdělení zakódován význam a jakým způsobem publikum tento význam dekóduje. Jeho autorem je tzv. birminghamská škola⁶³ V rámci tohoto modelu Hall upozorňuje na fakt, že dekódování sdělení publikem je ovlivněno rozličnými sociokulturními, politickými i osobními faktory a zároveň na skutečnost, že sdělení je vytvářeno s ohledem na to, pro jaké publikum je ve výsledku určeno. Hallův závěr je takový, že komunikované sdělení není totožné se sdělením přijímaným. Posledním z této trojice je pak *hermeneutický model*, vycházející z tradice literární vědy po 2. světové válce a který bere v potaz oba předchozí přístupy. Tento model vnímá určitou nedourčenost mediálního sdělení a snaží se popsat faktory, které ovlivňují překonání tohoto nedourčení. Jeho součástí je i *teorie recepce*, která se zaměřuje na odlišné způsoby reakcí různých interpretativních společenství při interakci se sdělením.

⁶³ Název vžitý pro členy postgraduálního a výzkumného Centra pro současné kulturní studia v britském Birminghamu, zejména pak na skupinu kolem Stuarta Halla, který stál v letech 1968-1979 v čele tohoto centra.

Pět hlavních přístupů k předpokládané aktivitě aktivního publika pak uspořádal F. A. Biocca⁶⁴ následovně: 1. Publikum si vybírá. Někteří autoři považují tuto vlastnost publika za projev jeho aktivity a tvrdí, že publikum vlastním výběrem a mírou pozornosti upřednostňuje některé mediální sdělení před jinými. 2. Publikum se řídí zkušeností a potřebou. V duchu teorie užití a uspokojení si publikum, za využití již získaných zkušeností s medií, vybírá taková sdělení, která povedou k uspokojení jeho vlastních potřeb. 3. Publikum jedná záměrně. Aktivita příjemců sdělení spočívá v tom, že si mediální texty vybírají tak, aby odpovídala jejich představě o světě. 4. Publikum je odolné vůči ovlivnění. Podle některých autorů, například Stuarta Halla, má publikum dostatečné množství prostředků, aby se nenechalo ovlivnit mediálním sdělením, a dokáže při dekódování textu odhalit případné preferované čtení⁶⁵. 5. Publikum je kritické a interaktivní. Příjemci sdělení je dokáží vyhodnotit a samostatně doplnit jinými sděleními a vyvodit z tohoto celku vlastní závěry.

4.2 Publikum a larp

I přes snahu definovat aktivitu publika a upozornit na fakt, že publikum pouze slepě nepřijímá texty, ale podrobuje je kritické analýze a výběru, teorie aktivního publika stále chápou publikum hlavně jako příjemce sdělení. I vícestupňový model komunikace stále předpokládá, že původní sdělení vychází ze zdroje směrem k příjemci, ačkoliv přiznává, že jeho cesta i vznik jsou ovlivněny mnoha faktory. Larpové publikum je dle mého názoru od tohoto pojetí silně vzdálené, z toho důvodu, že se majoritním způsobem podílí na vytvoření samotného dělení. Proto v případě larpu jako média není možné přistupovat ke zdroji sdělení a k jeho publiku stejným způsobem jako v případě masových médií. Je důležité si uvědomit, že publikum se v případě larpu stává nejen spolutvůrcem ale i součástí samotného sdělení.

Prvky aktivity publika, tak jak je sumarizoval F. A. Biocca, jsou patrné i u larpu. Publikum si i zde vybírá podle svých dosavadních zkušeností a bere tyto zkušenosti

⁶⁴ Biocca, F. A. (1988). *Opposing Conceptions of the Audience*. In: Anderson, J. (ed.): *Communication Yearbook 11*, Newbury Park, CA, and London: Sage, s. 51-80.

⁶⁵ Pojem, který definoval Stuart Hall a který označuje původní význam, vložený do mediálního textu tvůrci sdělení.

v potaz při rozhodování, kterého larpu se zúčastnit a kterého ne. Faktorů výběru je mnoho, například žánrové zaměření a zvolené herní prostředí, setting larpu, vzdálenost místa konání apod. Vzhledem k tomu, že výsledné sdělení je závislé na samotném publiku, tak tímto faktorem může být i složení publika konkrétního larpu. Již po několika akcích se hráč z pravidla sblíží s nějakou skupinou hráčů, kterou má pak často tendenci doprovázet na konkrétní larpy, nebo alespoň jejich přítomnost nějakým způsobem může ovlivňovat proces jeho rozhodování. Zároveň se publikum v duchu teorie užití a uspokojení rozhoduje tak, aby se jí výběrem larpu podařilo uspokojit své osobní potřeby. Každý larp, už z principu svého žánrového a tematického rozdělení, má tendenci uspokojovat potřeby jiné nebo v jiné míře. Pro představu komorní larpy nebo světy mohou nabídnout větší uspokojení potřeby sociálního sdružení než například bitvy. Sociální faktor larpu potvrzují i někteří respondenti v dotazníku. Na otázku, zda má larp vliv na jejich reálný život, odpověděla jedna z respondentek následovně: „:-D *Našla jsem si tam snoubence :-D (to jako fakt!)*“⁶⁶ Další na stejnou otázku odpovídá: „*Musím říct, že ano :o) Minimálně získám nějaké známé i přátele.*“⁶⁷

Představa larpového publika bránícího se skytému sdělení a ovlivňování ze strany média je dosti ovlivněna skutečností, kterou jsem již zmiňoval, že publikum je v tomto případě spoluvůrcem média samotného. Vzhledem k tomu, že většina sdělení se předává osobní lidskou komunikací, je tato otázka v případě larpu zaměřená spíše na zákonitosti interpersonální komunikace než na vztah publika a média samotného. Nicméně není pravda, že larp jakožto médium nedokáže sám o sobě nést sdělení, a že je vše závislé na tvorbě publika. Některé aspekty larpu jsou předem připravené, dané a aktivita publika je změnit nemůže, nebo je to pro něj velmi obtížné. Tyto aspekty pak mohou být nositeli určitého sdělení, které je nezávislé na samotné herní činnosti publika. Ať už se jedná o základní nástin, nebo i o příběh celý, v případě larpu, který má předem danou příběhovou linii, postavy, pokud si je nevytváří publikum samotné, kulisy, rekvizity a další. Na přístup k těmto sdělením je pak možné aplikovat teorie aktivního publika, tak jak jsou známé bez větších problémů. Převážná část sdělení

⁶⁶ Respondentka číslo 16, otázka číslo 13.

⁶⁷ Respondentka číslo 13, otázka číslo 13.

vycházející z tohoto média je ale ve skutečnosti produkovaná publikem samotným. V tomto ohledu jsou larpy podobné MMO nebo MUD hrám⁶⁸.

Henry Jenkins⁶⁹ se ve své knize snaží objasnit pojem fandovství.⁷⁰ Přistupuje k němu z, do té doby nevšední, perspektivy a snaží se ho svou publikací obhajovat a oslavovat, místo aby ho patologizoval. Zaměřuje se na pojetí mediálních fanoušků jakožto interpretativní komunity, která „využívá“⁷¹ mediální texty aby zpochybnila jejich původní význam a přisvojila si tak vlastnictví mediální popkultury. *“Aktivita příjemce se již neomezuje pouze na získávání významů z autorova textu ale spočívá také v přepracování vypůjčených podkladů ze sdělení a jejich začlenění do kontextu zažitých zkušeností”*⁷². V případě larpového publika je tento přístup poměrně složitě aplikovatelný, z důvodu kontribuce publika již při samotném vytváření sdělení. Nicméně Jenkins také poukazuje na to, že fandovství v sobě skrývá nový rozměr realizace publika mimo původní prostor média a tento rozměr je možné i dobře zpozorovatelný i u larpu. Larpový fanoušek neprojevuje svůj zájem o toto médium pouze v rámci přímé interakce s tímto médiem, ale často tento vztah rozvíjejí i mimo ní. To se projevuje různými happeningy, setkáními a workshopy, kde se larpová komunita schází. A ačkoli v danou chvíli neprovozuje larp, snaží se toto médium rozvíjet společným vytvářením herních předmětů, diskuzí na téma larp apod. Larp může být tedy součástí životů hráčů i mimo přímou konfrontaci s tímto médiem. Jak ostatně potvrzuje jeden z respondentů : *„Ačkoliv jsem dosud mnoho akcí nepoznal, stal se pro mne larp něčím víc. Na akci se připravuji celý rok, bývám ve spojení s lidmi, se kterými na akci počítám, domlouvám se s nimi, atd. Není to rozhodně záležitost jednoho víkendu/týdne, ale zážitek plánovaný od jednoho ročníku k druhému.“*⁷³

Specifickou skupinou larpového publika jsou pak organizátoři akcí. Chápu, že se může zdát zavádějící uvádět tvůrce mediálního obsahu jako část publika, ale v případě

⁶⁸ MUD je zkratka spojení Multi User Dungeon. Jedná se o internetovou textovou počítačovou hru pro více hráčů s důrazem na hraní rolí. Na rozdíl od MMO her není interakce ve hře graficky znázorněna a komunikace hráčů probíhá v textovém rozhraní.

⁶⁹ JENKINS, Henry. *Textual poachers television fans* [online]. New York: Routledge, 2005, [cit. 2012-05-01]. ISBN ISBN 02-033-6191-1.

⁷⁰ V angličtině „fandom“.

⁷¹ V anglickém originále „poaches“, volně přeložitelné jako „pytláčit“, nebo i „ukrást“.

⁷² JENKINS, Henry. *Textual poachers television fans* [online]. New York: Routledge, 2005, s. 51 [cit. 2012-05-13]. ISBN ISBN 02-033-6191-1.

⁷³ Respondent číslo 5, otázka číslo 11

larpu je to na místě. Převážná část tvůrců akcí se totiž zúčastňuje samotného průběhu akce, ať už čistě jako hráči, nebo jako NPC postavy. Ačkoliv organizátoři jsou těmi, kdo v první fázi vytvářejí základní koncept a fundamentální součásti konkrétního larpu, v konečném důsledku se stávají publikem ve stejném smyslu jako hráči, pro které larp připravují. Tvůrci larpu připravují pouze pomyslné hranice a záchytné body, od kterých se následný larp a jeho příběh odvíjí. Rozsah tohoto předem připraveného herního obsahu se samozřejmě liší u konkrétních larpů, ale již z principu tohoto média se nikdy nemůže blížit většině. Larp je z větší části utvářen až při svém průběhu a organizátoři v něm díky tomu zastávají funkce, které jsou obvykle hodně podobné pozicím ostatních hráčů. Proto je možné o tvůrcích přemýšlet jako o „privilegovaném publiku“, jelikož samozřejmě mají k dispozici některé nástroje, které běžnému hráči nejsou dostupné. U klasických médií je často zkoumána motivace, která vede k šíření sdělení. Často je tato motivace ekonomického charakteru, ale může mít pouze podobu touhy sdílet informace, vytvářet hodnoty či provozovat uměleckou činnost. Někteří z dotazovaných respondentů taktéž uvedli, že se podílejí, nebo podíleli na organizaci některých larpů a jak vychází z jejich odpovědí, naprostá většina z nich za svou motivaci k této činnosti považuje snahu přispět ke zlepšení české larpové scény.

„Když je kolem plno lidí, co pro mě organizují akce, kde si můžu zahrát, je fěr také zorganizovat něco pro ostatní.“⁷⁴

„Rád věci tvořím podle svého, nerad se nechávám unést jen tak davem, a také se snažím pomoci aby ta česká scéna za něco stála.“⁷⁵ „

Chtěla jsem lidem pomoci a akci trochu vylepšit.“⁷⁶

„Motivací mi byla nadšenost pro nový projekt, kamarádi a známí, kredit u komunity“⁷⁷

„Když chci udělat něco nového a nabídnout to larpové komunitě, není pořádně jiné cesty a navíc když si vás někdo nepamatuje a pak vám vypráví, že vaše akce byla jedna z nejlepších a je přesvědčen, že jste odvedli kus práce, člověka to hladá na srdci už jenom při vzpomínce.“⁷⁸

Je zde tedy patrný silný sociální aspekt komunity, jejíž členové mají zájem o její kvalitativní zlepšení a cítí potřebu nějakým způsobem se na jejím rozvoji podílet a to i přesto, že je z další otázky patrné⁷⁹, že většina z těchto respondentů preferuje pozici hráče před pozicí organizátora.

⁷⁴ Respondentka číslo 1, otázka číslo 19.

⁷⁵ Respondent číslo 4, otázka číslo 19.

⁷⁶ Respondentka číslo 7, otázka číslo 19.

⁷⁷ Respondent číslo 11, otázka číslo 19.

⁷⁸ Respondent číslo 18, otázka číslo 19.

⁷⁹ Otázka číslo 18

5. Diegéze a Imerze

5.1 Imerze

„*Imerze*⁸⁰ je metaforický termín odvozený od tělesného zážitku, který prožíváme při ponoření do vody. V případě duševně imerzivní zkušenosti pátráme po stejném pocitu, jako při ponoření v oceánu nebo plaveckém bazénu, po stejném pocitu, jako když jsme obklopeni kompletně odlišnou realitou, tak jako je vzduch od vody, která zaměstnává všechny naše smysly a uzurpuje si veškerou naši pozornost. Užíváme si opuštění nám známého prostředí a ostražitost, která je způsobena pobytem na novém místě, stejně tak jako potěšení, které je spojené s přizpůsobováním se mu.“⁸¹ Míra imerze je pojem, který označuje splynutí hráče s hrou a vlastní postavou. Popisuje, nakolik se hráč vžil do své role a nakolik je schopen jednat jako ona a logicky reagovat na podněty z herního světa. Míra imerze je ovlivňována rozličnými faktory. Ať už jde o charakterové vlastnosti konkrétního hráče, míru imerze ostatních účastníků hry, kvalitu prostředí a rekvizit, uvěřitelností a logikou herního světa, příběhu a mnohé další. Čím větší je rozdíl mezi charakterovými vlastnostmi hráče a postavy, tím těžší je dosáhnout imerze. U nováčků v larpové komunitě se tedy nedoporučuje, aby si volili postavy, které mají diametrálně odlišné charakterové vlastnosti, než oni sami. V tom případě je totiž velmi obtížné daný charakter uvěřitelně ztvárnit a je nutné vynaložit velké úsilí a soustředění, aby hráč ze své role nevypadával. Na druhou stranu, přesně v tomto ohledu se skrývá zřejmě největší přínos larpů a role-playingu jako takového, v možnosti dívat se alespoň na krátkou dobu na svět očima jiného člověka, pokusit se přežívat a žít jiným způsobem než nám velí naše přirozenost.

Larp tak může přinášet hráči emoce a přivádět ho do situací, na které není zvyklý, a které by se mu v reálném životě nemohly stát. Nemluvím zde o prostředí, ve kterém se larpy odehrávají, to je samozřejmě od skutečnosti diametrálně odlišné, ale mluvím o pocitech, které toto hraní rolí v hráčích může evokovat. Spojení a prolnutí postavy a hráče skrývá mnohým netušené možnosti. „*Proces, při kterém mají myšlenky*

⁸⁰ anglicky immersion, v překladu ponoření nebo splynutí

⁸¹ MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, s. 98. ISBN 978-0262631877.

*a emoce, vznikající během hry, dopad na hráčovu skutečnou osobnost, se nazývá krvácení. Když nastane toto krvácení, není možné spolehlivě odlišit hráčovu osobnost od osobnosti postavy.*⁸² V tomto ohledu má larp oproti ostatním druhům médií naprosto výsadní a jedinečné postavení. Publikum tohoto média se totiž stává jedním z hlavních tvůrců samotného sdělení, hráči nejen, že rozhodují o tom, jakým způsobem budou toto sdělení přijímat, ale také ho aktivně mění, přetvářejí k obrazu svému a následně předávají ostatnímu publiku k tomu, aby mohlo udělat totéž. Příjemce a tvůrce sdělení se tak v larpech překrývají, až splývají v jeden celek.

Larpová komunita je rozdělena na příznivce i odpůrce snahy o maximální imerzi. *„V diskuzi týkající se teorie role-playing games se často objevuje rozpor mezi dvěma přístupy pojetí příběhu. Jeden druh hry, známý jako imerzionismus, je často charakterizován pojmy, jako je imerze, simulace a realismus. Ten druhý, známý jako dramatismus, na druhou stranu pojmy jako drama, příběh a vystoupení“*⁸³ Podle zastánců je snaha o naprosté pohlcení hrou tím konečným cílem, který mají larpy za úkol dosáhnout. Tento stav, kdy je hráč naprosto vtažen do hry, kdy skutečně jedná výhradně jako postava, kterou ztvárňuje, kdy bezpodmínečně, avšak úplně bezděčně respektuje realie a prostředí herního světa, ve kterém jeho charakter žije, je pomyslným svatým grálem imerzionistů. Zážitek je v samotném vcítění a z něho proudících emocí, uspokojení a satisfakce.

Oproti tomu kritici tohoto přístupu upozorňují na fakt, že snaha o maximální imerzi může mít v konečném důsledku negativní vliv na požitek ze hry. Jejich argumenty se zdají být přitom velmi logické a pochopitelné. *„Snaha odstranit ze hry veškeré předstírání, bude mít ve své krajní logice za následek vznik her postrádajících jakýkoliv fyzický a téměř všechny psychologický konflikt. Tyto hry budou rozhodně velmi naturalistické, ale často (pokud tedy nebudou zasazeny do nějakého nezvyklého žánru,*

⁸² LUKKA, Lauri. The Dual-Faceted Role. In: *Think larp: academic writings from KP2011* [online]. 1. edition. Copenhagen: Rollespilsakademiet, s.161 [cit. 2012-05-03]. ISBN 9788792507044. Dostupné z: http://rollespilsakademiet.dk/kpbooks/think_larp_web.pdf

⁸³ KIM, John H. Immersive Story: A View of Role-Played Drama. In: STENROS, Edited by Markus Montola and Jaakko a [foreword by Frans MÄYRÄ]. *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination* [online]. 1st ed. Helsinki: Ropecon ry, 2004, s. 31 [cit. 2012-05-03]. ISBN 952-91-6843-8. Dostupné z: <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>

*jako je třeba situační komedie) budou velice nudné, a to i pro imerzionisty.*⁸⁴ Tito odpůrci tvrdí, že tato snaha o maximální splynutí s hrou a postavou by měla být nahrazena větším důrazem na kvalitu vyprávěného příběhu a na dramaticnost pojetí konkrétní hry. Ve chvíli, kdy je hráč naprosto svázán se svou postavou, upírá si tím jisté možnosti, které by mohly potencionálně zkvalitnit hru jemu i ostatním hráčům. Je odkázán pouze na charakterové vlastnosti své postavy, a tudíž je tímto nucen odmítat i potencionálně zajímavé příběhové i jiné situace, které by sice mohly být ve výsledku mnohem zajímavější než ty, které budou generovány jeho postavou, ale které nesplňují kritéria stanovená pro jednání hráčova charakteru.

Větší část larpové komunity se ale shoduje v tom, že i zde se zdá být nejlepší možností zlatá střední cesta. Tedy okamžik, kdy je kladen důraz na silný imerzní zážitek, nikoliv na úkor dramaticnosti celé hry. Samotný požitek, silné dojmy a emoce totiž vycházejí právě z kombinace těchto dvou aspektů. Jak ostatně tvdí i respondentka v dotazníku: *„I uvěřitelnost má své hranice. Například historický larp z období nějakého středověku či tak, který se moc věrně drží té historie, je pro mě jako pro ženskou na pomezí hratelnosti, protože sedět na zadku a vařit mě fakt otravuje. Na larpu musí být každý aspoň trochu hrdina, aspoň trochu dělat velká rozhodnutí a prožívat zásadní situace. Mělo by to být dramatické. Tedy realističnost ano, ale jen do té míry, aby to nekazilo pocit nějaké "nevšednosti". Opravdivý reálný svět máme přece doma. Jinak ale snahu o uvěřitelnost vnímám spíš kladně, když je v mezích.*⁸⁵ V případě, kdy se hráč dokonale sžije se svou postavou, ale hra postrádá jakékoliv drama, hráč nedostává žádné podněty, které by byl nucen konfrontovat s propůjčenou duší svého charakteru a hlavní smysl role-playingu, který tkví v poznávání a zažívání nových možností a smyslů a v nepoznaných způsobech výkladu kontextů, se pak vytrácí. A v ten okamžik larp přestává být larpem. Posouvání příběhu, ale i ostatní interakce v průběhu larpu, musí být pro hráče určitou výzvou, jinak hrozí, že se hráči začnou nudit, což může mít výrazný dopad na jejich interakci se světem, která přímo ovlivňuje jejich schopnost uspokojit v rámci larpu své potřeby.

⁸⁴ KOLJONEN, Joc. Why do Bad larps Happen to Good People?. In: EDITORS: MORTEN GADE, Line Thorup. *As larp grows up: theory and methods in larp* [online]. 1. edition. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003, s.52 [cit. 2012-05-03]. ISBN 87-989377-0-7. Dostupné z: http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/why_do_bad_larps.pdf

⁸⁵ Respondentka číslo 1, otázka 21

Další stinnou stránkou snahy o maximální míru imerze je fakt, že přílišné splynutí s postavou může zapříčinit stav, kdy emoce plynoucí z interakce s larpem, jsou příliš silné a některým hráčům mohou způsobovat skutečně nepříjemné pocity. Podle Murray by objekty imaginárního světa neměly být až příliš lákavé, strašidelné nebo reálné, protože to paradoxně může zapříčinit rozpad imerze. Tato autorka poukazuje na to, že pokud je hororový film příliš strašidelný, zakrýváme si oči a odvracíme se od obrazovky. Stejně tak pokud je romantický film příliš vzrušující mohou se diváci začít milostně sbližovat místo toho aby sledovali filmové postavy.⁸⁶ Stejně tak se může v případě larpů stát, že se hráč ve snaze hrát svou postavu co nejvěrnějším způsobem dopustí chování, které jiného hráče pohorší, nebo mu bude jinak nepříjemné. Většina larpů má proto ve svých ustanoveních pravidlo „stop“. Ve chvíli, kdy by hráči hraní hry způsobovalo fyzicky nebo psychicky nepříjemné pocity, má možnost sdělit tuto skutečnost ostatním hráčům a ti mají za povinnost okamžitě přerušit hru a situaci vyřešit.

Imerze je rozhodně jednou z nejdůležitějších nástrojů, které larpy mají a díky kterým získávají své publikum. Nicméně je důležité uvědomit si, že snaha maximalizovat tuto imerzi může být v některých ohledech problematická až kontraproduktivní.

5.2 Diegéze

Diegéze je pojem poměrně složitý na pochopení a mnoho teoretiků si ho vykládá různě. Poprvé byl tento pojem použit již v textech klasických řeckých filozofů Platóna a Aristotela. V případě larpu obecně označuje prvky, které jsou vlastní ztvárněnému světu. Nediegetické prvky jsou tedy takové, které jsou vlastní pouze světu reálnému. Každý vyprávěný příběh vytváří vlastní diegézy, kterou ale každý hráč může vnímat odlišně, na základě svých životních zážitků. Například v případě, že uvidím uprostřed hry postavu oděnou do černého hávu se špičatým kloboukem, posetým hvězdami a půlměsíci, na hlavě a s dřevěnou hůlkou v ruce, má mysl, na základě dosavadní

⁸⁶ MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, s. 119. ISBN 978-0262631877.

zkušenosti, zasadí tuto postavu do smyšleného světa jakožto mága, nediegézní postava se tak stává diegézní. Nicméně pokud bych se nikdy předtím v životě s takto vyobrazeným kouzelníkem neseťkal, tato podivně oblečená postava by v mém představovaném světě nic neevokovala a tento kostým by žádnou diegézy nevytvářel. Diegéze hry je tedy zároveň ovlivněna i množstvím vědomostí a mírou sdílených hráčů a tvůrci. Aby byl předmět nebo prvek diegézní není vyloženě nutné, aby měl v obou světech stejnou podobu. „*Objekt (nejčastěji předmět) může být přítomen v obou světech zároveň a nebýt stejným předmětem. V herním se může stát smrtící zbraní a zároveň být pouze plastovou hračkou ve světě reálném.*“⁸⁷ Zde se pak jedná o reprezentaci. Některé prvky larpu jsou čistě diegézní, některé naopak čistě nediegézní a některé jsou homogenní. Příkladem čistě diegézního prvku může být například krev. Pokud někomu uprostřed hry podříznu hrdlo svou dřevěnou maketou dýky, krev způsobená tímto zraněním bude přítomná pouze ve ztvárňovaném světě, tedy v představivosti zainteresovaných hráčů, a v tom skutečném nebude nijak fyzicky zobrazena. Naopak nástroj, kterým jsem tento čin vykonal, se stává homogenním, protože je přítomen v obou světech zároveň, i přesto, že má v každém jinou podobu. Pro zlepšení imerze hráčů by se organizátoři měli snažit, aby se na larpu vyskytovalo co nejméně nediegézních prvků a aby ty, které jsou homogenní, byly v obou světech co možná nejpodobnější. Tato snaha si samozřejmě musí stanovit hranice, které zaručí, že nebude ohrožena fyzická ani psychická bezpečnost hráčů.

⁸⁷ ANDREASEN, Carsten. The Diegetic Rooms of larp. In: EDITORS: MORTEN GADE, Line Thorup. *As larp grows up: theory and methods in larp* [online]. 1. edition. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003, s.78 [cit. 2012-05-03]. ISBN 87-989377-0-7. Dostupné z: http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/diegetic_rooms.pdf

6. Vztah a úloha účastníků a organizátorů Live Action Role-playing Games ke hře samotné

6.1 Hráči, postavy a role-playing

Stejně tak, jako si hráči tvoří a poté ztvárňují různé postavy, je třeba akceptovat fakt, že sami hráči mají různé chování, sociální původ, schopnosti a motivace pro hraní larpu. Obecně je role-playing považován za nejdůležitější součást drtivé většiny dnešních larpů, jak ostatně vyplynulo například z dotazníků.⁸⁸ Pokud není role-playing na akci uspokojivý, situaci většinou nezachrání ani ostatní jinak velmi dobře zpracované aspekty hry. Stejně tak to platí i obráceně. Ze zkušenosti vím, že i hra, která nemá zrovna nejpřesvědčivější kulisy a rekvizity, ani dech beroucí prostředí, může být stále velmi kvalitní, pokud se jí účastní zajímaví hráči s citem pro vlastní hraní. *„Role-playing je ve všech svých ohledech komplexní činností, která je ve stejnou chvíli divadlem, vyprávěním příběhu, vlastní prezentací, dětskou hrou, vzděláváním, volnočasovou kulturou, populární kulturou a komerční kulturou.“*⁸⁹ Již z principu a definice je tedy úroveň role-playingu konkrétního larpu přímo úměrná kvalitě a množství zkušeností hráčů, kteří se larpu účastní. O tom svědčí i odpovědi v dotazníku, kde naprostá většina respondentů u otázky číslo devět uvedla role-playing, jeho úroveň a kvalitu hráčů obecně jako nejdůležitější faktory hry. Proto je vhodné a výhodné, aby organizátoři znali své publikum a aby při návrhu hry vzali v úvahu i jejich schopnosti.

Je důležité si uvědomit, že hráčova úloha není pouze zabavit sebe, ale hlavně a především bavit ostatní hráče. Předpoklad je takový, že pokud se tak budou chovat všichni, hra díky tomu bude pro všechny kvalitní a zábavná. Tato premisa je zřejmě správná, nicméně, vyžaduje, aby byla ctěna všemi hráči. Bohužel realita je v tomto ohledu často od tohoto předpokladu velmi odlišná. Hráči jsou různí a mají i různé preference, je tudíž velmi obtížné, dá se říci až nemožné, vytvořit larp, který by poskytl

⁸⁸ Viz přílohy.

⁸⁹ WAADE, Anne marit a Kjetil SANDVIK. 'i play roles, therefore i am': placing larp in a broader cultural perspective. In: [online],. s.239 [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-87-989377-1-5. Dostupné z: http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike_web.pdf

stejnou míru uspokojení pro všechny. Hráči jsou často děleni organizátory i herními teoretiky do několika kategorií. Těchto dělení je velké množství, nicméně mně osobně přijde sympatické a vlastní zkušeností ověřené rozdělení, které popisuje Katri Lassila (2009). Tato autorka dělí hráče do pěti kategorií, a i když sama připouští, že hráčských kategorií je nejspíš tolik, kolik je ve skutečnosti hráčů, mohou tyto kategorie alespoň přiblížit, s jakými druhy hráčů se můžeme na larpech setkat.

První z nich jsou „milovníci akce, drama a romance“. Tito hráči k pocítění uspokojení z larpu potřebují zosobňovat aktivní a dobrodružné postavy, díky kterým mohou řešit spletité úkoly, zúčastňovat se soubojů, únosů, různého pletichaření a obecně vytvářet dramatické situace. Často jsou ztvárňováni hráči, kterým tyto aspekty v reálném životě chybí, nebo ve skutečném světě pociťují nedostatek napětí a v samotné hře si pak užívají fakt, že jsou středem pozornosti. Tito hráči jsou často schopni vnímat různé úrovně samotné hry⁹⁰, vycítit, kudy by se měla hra ubírat a díky tomu jsou schopni s těmito myšlenkami pracovat a zlepšovat tak hru pro sebe i ostatní. Typickým představitelem tohoto typu hráče je zřejmě jeden z dotazovaných, který se popisuje následovně: *„Na larpech jsem zatím vcelku nováček, ale rychle se učím. Zpravidla čaroděj, politik, intrikář,...bojuji mozkiem a tajnými rituály, nikdy mečem. Rozvracím vztahy jednotlivých skupin, oslabuji je zevnitř, budu si důvěru a otevírám prostor dalším intrikám. Mám ve zvyku hrát za temnou stranu, a jakožto každý temný mág bývám velice ambiciózní.“*⁹¹

Druhou kategorií jsou takzvaní „meta hráči“, tedy hráči, kteří velmi silně vnímají celkový obraz hry a její pozadí a přizpůsobují tomu herní styl, chování a akce hrané postavy. Pro tyto hráče je nejdůležitější vyznění celkového larpu, nebo jeho části. Herní uspokojení zažívají, pokud se jim povede zprostředkovat silný dramatický zážitek pro ostatní hráče a neváhají tomuto cíli obětovat zájmy vlastní postavy. Těmto hráčům je občas nutné připomínat, že nejsou organizátory akce, a že by měli více dbát na sledování cílů své postavy, ale většinou je tato skupina hráčů hodnocena kladně a je jim přisuzována schopnost vylepšit zážitek, který si ostatní hráči z larpu odvázejí. Za

⁹⁰ Různými úrovněmi hry jsou zde myšleny různé části herní zápletky. Nejen tedy bezprostřední okolí příběhové okolí hráčovi postavy.

⁹¹ Respondent číslo 5, otázka číslo 10

takovou by se dala považovat respondentka, která se jako hráčka popisuje následovně: „*Snáším se do postavy a do hry vcítit a zlepšovat (či aspoň nekazit :)) hru ostatním, ale nejsem příliš schopná hrát vůdčí role nebo rozdmýchávat zásadní konflikty. Mým cílem není "vyhrát".*“⁹² nebo hráč, který o sobě říká: „*Postupem času jsem získal herní zkušenosti i zkušenosti s chodem larpu. snažím se larp jakýmkoliv způsobem oživit, pobavit hráče, případně nějak zaplnit mezery a volné prostory v herním čase, kdy se hráči mohou nudit. Samozřejmě tak, abych se u toho sám co nejvíc bavil*“⁹³

Jako třetí skupinu Lassila zmiňuje „imerzionisty“, hráče kteří se dají považovat za opak meta-hráčů. Pro tyto hráče není důležitý zážitek ostatních hráčů, ani vítězství ve hře, ale jde jim čistě o splynutí se svou postavou se vším, co k tomu patří. Všeobecně jsou považováni za výborné společníky, jelikož mají své postavy do detailů promyšlené a herecký přednes často velice sugestivní a jejich přítomnost strhává ostatní hráče do zápalu hereckého nadšení.

Předposlední skupinou jsou pak takzvaní „munchkiny“⁹⁴, toto označení je snad bez výjimky používáno v negativním a pejorativním kontextu a obecně popisuje hráče, který nemá cit pro hru a dostatek fantazie. Hráči, kteří jsou takto charakterizováni, neberou ohled na logiku okolního světa, vývoj příběhu ani na ostatní hráče. Jejich jediným cílem je stát se nejlepším ve všech možných ohledech, které daný larp nabízí a často i v těch, které nenabízí. Stát se nejbohatším, nejsilnějším, zabít co nejvíc příšer, popřípadě hráčů a podobně. Často neuznávají zásahy a už vůbec neradi umírají, často hledají chyby v herním systému nebo v pravidlech, které následně bezostyšně využívají ve vlastní prospěch. O nějakém role-playingu v jejich případě často nemůže být ani řeč. Jejich naprostá netečnost vůči logice herního světa je činí terčem nenávisti ostatních hráčů oprávněně, protože i jeden takovýto hráč dokáže spolehlivě zkazit zážitek z larpu velkému množství účastníků, nebo dokonce narušit larp jako celek. Ač je to nezvyklé, v dotazníku se dokonce objevil hráč, který se k této skupině hráčů dokonce dobrovolně hlásí a říká o sobě, že je „*Anarchista, munchkin a přizdisráč.*“⁹⁵

⁹² Respondentka číslo 1, otázka číslo 10

⁹³ Respondent číslo 3, otázka číslo 10

⁹⁴ V českém přepisu pak někdy „mančkiny“.

⁹⁵ Respondent číslo 17, otázka číslo 10

Poslední třídou hráčů jsou „stydliví hráči“, jde o hráče, kteří většinou ani v reálném světě nevyhledávají sociální konfrontace a tyto okamžiky jim jsou nepříjemné. Pokud jsou nuceni hrát silné postavy, které jsou často středem pozornosti a jsou klíčové v herním příběhu, nakonec se pro ně larp obvykle změní spíše v utrpení, než v kvalitní zážitek. Hlavně z toho důvodu, že interakce v průběhu larpu jsou často velmi emocionálně intenzivní a tito hráči mají problém se s podobnými situacemi vyrovnat. Hráči se většinou z této skupiny postupně vymaní společně se zvyšujícím se věkem a se získáváním většího množství zkušeností s larpem. Mezi takové hráče bychom zřejmě mohli počítat například hráčku, která si o sobě myslí, že je *“pozorovatel, páč neumím bojovat a hrát role mi též moc nejde”*⁹⁶. Těchto hráčů se na larpu vyskytuje poměrně dost, zejména mezi začátečníky, a je proto důležité, aby organizátoři, pokud již tedy nedávají úplnou volnost při tvorbě charakteru, vždy předem konzultovali tvorbu postavy s jednotlivými hráči.

6.2 Manifesty

Manifesty jsou jasnou zpětnou vazbou hráčů a organizátorů směrem k médiu samotnému a ve vývoji larpů do jejich dnešní podoby hrály velmi důležitou roli. První z nich, jak již je v teorii larpu poměrně obvyklé, vyprodukovala koncem devadesátých let skandinávská larpová komunita. V té době se tyto severské země potýkaly s velkým počtem fantasy larpů vytvářených podle jedné šablony. Výsledná kvalita těchto her nebyla podle většiny hráčů příliš valná, protože již samotná koncepce těchto larpů měla mnoho neduhů. Vytváření a sepisování manifestů se tak stalo způsobem obrany a výsledkem snahy o vymezení vůči těmto larpům. Jednotlivé manifesty definovaly základní přístupy a pravidla jak pro organizátory, tak pro hráče. Larpové prostředí se tak mělo zpřehlednit a ujasnit si, jakým směrem by se měl vývoj larpů v těchto zemích nadále ubírat. Pro hráče to znamenalo určitou jistotu, v případě, že se zúčastnili larpu, který se hlásil k tomu kterému manifestu. Předem mohli očekávat, jakým způsobem bude hra fungovat a jaký přístup organizátoři k tvorbě larpu zvolili, tato informovanost je samozřejmě výhodná i pro organizátory. Hlavní motivací autorů jednotlivých manifestů byla ale nepochybně snaha posunout vývoj larpového média a pozvednout kvality larpů obecně.

⁹⁶ Respondetka číslo 8, otázka číslo 10

Manifesty měly ve formování larpů důležitou roli i mimo svou prvotní funkci, tj. definovat společné znaky her soustředěných pod konkrétní dokument. Vlastnost, kterou měly všechny společnou, byla jejich schopnost rozdělit larpovou komunitu na dva zneprátelené tábory. Larpy, ačkoliv jsou poměrně mladé médium, díky tomu prošly za tuto krátkou dobu velmi rozsáhlým a překotným vývojem. Manifestům se povedlo vytvořit diskuzi, která dala vzniknout novým proudům a přístupům, které následně posunuly larpy na další evoluční stupeň. Za nejdůležitější manifesty jsou dnes považovány Dogma 99; Key Manifesto a Manifesto of Turku school, ačkoliv jich bylo více, tyto opravdu přinesly kardinální změny v chápání larpu a ovlivnily jeho vývoj. V českém prostředí byl zřejmě nejdůležitějším dokumentem manifest M6.

7 Analýza larpu Apocalypse weekend

Dlouho jsem přemýšlel, který larp by byl vhodný k analýze pro tuto diplomovou práci. Původně jsem se rozhodl pro larp Methan City, na který se těší zřejmě celá postapokalyptická larpová komunita, ale který bohužel na poslední chvíli posunul datum konání tak, že se mívá s odevzdáním této práce. Proto jsem musel pátrat jinde a nakonec jsem se rozhodl pro postapokalyptický larp Apocalypse weekend, který se konal od 30.9. do 2.10.2011 v areálu několika budov a tunelů⁹⁷ blízko Božího Daru u Milovic⁹⁸, nedaleko opuštěné přístávací dráhy. Tento prostor organizátoři na dobu akce pronajali od majitele objektu. Tento larp jsem mezi všemi, kterých jsem se zúčastnil, vybral zejména z toho důvodu, že jsem z něj měl já osobně, ale i někteří ostatní hráči, poněkud negativní pocity, a proto se mi snad na tomto příkladu povede dokumentovat, které faktory měly vliv na jeho výslednou kvalitu.

Nejdříve několik informací k samotnému prostředí, ve kterém se larp odehrával. Milovický komplex je jako stvořený pro pořádání postapokalyptického larpu. V Milovicích od roku 1968 do roku 1991 sídlilo velitelství Střední skupiny sovětských vojsk. Postupně zde bylo kolem 70 tisíc vojáků a 40 tisíc rodinných příslušníků a jiných civilistů. V areálu sídlilo několik vojenský pluků, včetně leteckého pluku, kterému sloužilo přilehlé letiště. Toto vojenské město bylo na svou dobu výborně vybaveno a zdejší obyvatelé měli dostupnou všemožnou občanskou vybavenost, počítaje rozličné obchody, kinosál, bazény, nemocnici i několik škol. Sověští vojáci dokonce měli i vlastní televizní kanál s názvem Vlast a ve zdejší tiskárně tiskli vlastní noviny, například Pravda, nebo Izvestiji. V červnu roku 1991 prostor opustili poslední vojáci sovětské armády, zapečetili všechny objekty a předali ho tehdy ještě československé armádě. I když většina objektů vyhovovala tehdejším standardům a tento areál byl připraven k zabydlení českou populací, nikdy k tomu nedošlo. I přes několik projektů na využití komplexu⁹⁹ zůstala velká část Milovic opuštěná až do dnešních dnů. Objekty zůstaly nevyužity a byly hlídány českou armádou. I přesto byla postupem času většina

⁹⁷ Viz příloha č. 14:

⁹⁸ GPS souřadnice 50°13'54.403"N, 14°54'48.946"E

⁹⁹ Po odchodu sovětské armády bylo předneseno několik návrhů, které zahrnovaly vybudování mezinárodního letiště, výstavbu domova seniorů v budovách generálního štábu, univerzitního městečka, velké solární elektrárny nebo naučné stezky.

objektů zdemolována a rozkradena. Tento prostor se tak stal díky své jedinečné atmosféře oblíbeným cílem hráčů airsoftu a příznivců postapokalyptického laru. Troufám si tvrdit, že v celé České republice je jen hrstka míst, která by byla pro toto využití více nebo alespoň stejně vhodná. Středočeský kraj pak nakonec v roce 2010 pronajal vojenské letiště Boží Dar i s přilehlými pozemky firmě RP Mladá, která na nich má v plánu postavit vědecko-technický park, malé sportovní letiště a bytové jednotky. Tento rok by měly započít demolice objektů, které mají narušenou statiku a sanace území zamořeného chemikáliemi.¹⁰⁰ Zda to znamená konec další ideální lokality pro larpovou a airsoftovou komunitu zatím není jasné.

Samotný larp byl koncipován jako postapokalyptický svět s větším důrazem na jednání hráčů. Nicméně základní příběhová linie byla stanovena již před započítím laru. Herní svět tohoto laru byl vytvořen organizátory a kromě základních postapokalyptických rysů se neinspiroval žádnou knižní, filmovou ani jinou předlohou. Stejně tak jako u většiny těchto světů byl svět katastrofou zbaven většiny lidské populace. V tomto případě se jednalo o virus, který způsoboval onemocnění zvané TIBD¹⁰¹, která během krátkého okamžiku vyhladila většinu lidstva. Malé procento obyvatel však tuto apokalypsu přežilo a mezi ně byli následně hráči účastníci se laru rozdělení. Konkrétně se jednalo o Armádu, která řádění viru přečkala ve svých podzemních bunkrech, Vědce, kteří vůči němu stihli vyvinout protilátku, ale už se neodvážili distribuovat ji mezi populaci, Přeživší, tedy lidí, kterým se nějakým zázrakem povedlo katastrofu přežít a Bruty, svalnaté a nepřilíš inteligentní Vědci geneticky upravené trestance. Já a tři mí přátelé jsme po dohodě s organizátory obsadili skupinu nazvanou Jezdci Apokalypsy, fanatickou militantní sektu, která chápala vir jako Boží zásah a všemožně se snažila o dokonání očištění světa od všeho lidstva. Herním příběhem měla zamíchat poslední herní skupina, nazvaná IronSky, jednalo se o potomky nacistických vojáků, kteří v roce 1945 odletěli na měsíc a teď se vrátili zkontrolovat situaci na zemi.

¹⁰⁰ BERNÝ, Aleš. Podívejte se, jak vypadají Milovice 20 let po odchodu sovětské armády. [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: http://zpravy.idnes.cz/podivejte-se-jak-vypadaji-milovice-20-let-po-odchodu-sovetske-armady-1f6-/domaci.aspx?c=A110303_131015_praha-zpravy_ab

¹⁰¹ Total Inner Body Degeneration, česky Kompletní Degenerace Vnitřního Těla

Už po přečtení uvedení do příběhu a rozdělení frakcí nám bylo jasné, že se tento larp nebude snažit o maximální realismus každodenní postapokalyptické scenerie a spíše jsme doufali, že půjde o odlehčený, ne příliš komplikovaný larp s trochou nadsázky a humoru. Každá skupina měla vlastní herní motivaci a cíl. Vědci, kteří se skládali výhradně z organizátorů, se snažili znovu ovládnout Bruty, kteří jim v průběhu epidemie uprchli. Cíle Armády, která virus do světa vypustila za účelem očištění země a vytvoření nového lidstva, byly ostatním hráčům neznámé. Stejně tak jako u členů skupiny IronSky, která ale zřejmě přišla pouze zhodnotit situaci na zemi. Přeživší se věrní svému označení snažili přežít podobně jako Brutové. My, jakožto Jezdci Apokalypsy, jsme měli za úkol všemi prostředky zajistit dokonání Božího záměru, tedy smrt všech zbývajících přeživších katastrofy.

S naší motivací a základním zasazením herního příběhu jsme tedy byli seznámeni. Zbývalo nám přečíst si herní řád, pravidla a připravit kostýmy a postavy. Řád akce shrnoval běžná omezení při práci s ohněm, nakládání s odpady, užívání omamných látek jako drogy nebo alkohol a podobně. Při čtení pravidel nás zarazilo, že jsou neobvykle složitá. Organizátoři akce vytvořili pro hráče herní systém založený na rozdělování zkušenostních bodů do několika různých kategorií a podle toho měla daná postava stanovený počet životů, získávala schopnosti ovládat zbraně manipulovat a přetvářet herní předměty, léčit zraněné postavy apod. Existovalo několik tabulek dovedností, každá po přibližně deseti úrovních. Ve hře se vyskytovalo několik desítek herních předmětů, jako drogy, a vynálezy, takzvané techy, každý s rozličnými vlastnostmi. Některé přidávaly životy nebo urychlovaly jejich regeneraci, některé vylepšovaly dovednosti, zkracovali dobu nutnou k vykonávání některých činností a podobně. Daly se také rozkládat na menší součásti a následně z nich vyrábět nové. Ač jsme se snažili, nebyli jsme schopni se v těchto pravidlech pořádně zorientovat, ale doufali jsme, že se na akci s tímto systémem sžijeme a že půjde o zajímavou zkušenost.

Jako čtyři Jezdci Apokalypsy jsme s postavami neměli příliš velké problémy a Smrt, Hlad, Válku a Mor jsme si spravedlivě rozdělili podle tělesných proporcí a celkové vizáže. Paradoxně nejobjemnější z nás se jal ztvárňovat postavu Hladu. Na místo jsme dorazili pozdě večer, kolem desáté hodiny. S organizátory jsme se narychlo dohodli, že hru začneme jako členové skupiny Přeživších a ve správný moment se od

nich odtrhneme. Jak už bývá zvykem v předvečer započetí larpu, společenská zábava byla již v plném proudu. Přidali jsme se k náhodné skupince, pozdravili některé staré známé a zapojili se do veselí. Kolem jedné ráno jsem se rozhodl, že půjdu spát. Herní registrace a kontrola zbraní byla stanovena na devátou hodinu.

Začátku hry předcházelo setkání všech hráčů, kde jsme si společně prošli pravidla a seznámili se s ostatními postavami. Jak se ukázalo, nebyli jsme jediní, kdo pravidla tak úplně nepochopil, protože dotazů k jejich znění bylo větší množství. Organizátoři se snažili na naše hráčské dotazy odpovídat a po chvíli většina z nás uznala, že to prostě zkusíme pochopit v průběhu hry.

Každá skupina dostala na počátku určitý počet dovednostních bodů, které rozdělila mezi své členy. Bodů jsme dostali velmi málo a rozdělili jsme se o ně rovným dílem, jen dva hráči dostali větší množství, abychom mezi sebou měli léčitely a technika. Přeživší měli svého určeného vůdce, který rozhodl, že se prozatím jako skupina budeme držet opodál dění a budeme se snažit zorientovat se v nastalé situaci. Já a mí přátelé jsme se tedy odpojili od hlavní skupiny a šli obhlédnout lokaci. Během následujících několika hodin se nám kromě konverzace s ostatními postavami nic zajímavého nestalo. Vypadalo to, že se žádná z herních frakcí k rozvíjení děje nemá, všichni očividně zvolili stejnou vyčkávací taktiku. To nás ale po chvílce přestalo bavit a řekli jsme si, že se pokusíme sehnat si herně nějakou práci.

Získali jsme od organizátorů jednoduchý úkol, jenž spočíval v hledání zbytků techů, které měly být rozházeny v herní oblasti. Ač to byl jeden z typu úkolů, kterým se na larpech obecně raději vyhýbáme, vzhledem k momentálnímu nedostatku lepších činností jsme se ho pokusili splnit. Nějaké součástky jsme našli, úkol splnili, a vypadalo to, že víc práce zde pro nás zatím není. Setkali jsme se s hráči představující členy Armády a IronSky i s několika Bruty a snažili jsme se zjistit nějaké herní informace, z nikoho jsme nic zajímavého nedostali, ale měli jsme z toho pocit, že je to hlavně díky tomu, že nikdo nic neví. Všichni jsme sebou měli naše airsoftové zbraně, ale nemohli jsme je zatím využívat, protože jsme na to neměli dostatek dovednostních bodů. Abychom je byli schopni používat, potřebovali jsme mít devět bodů v tabulce vojenského výcviku. Zjišťovali jsme, jak je možné zvýšit si tyto hodnoty, a dozvěděli

jsme se, že v danou chvíli jen výrobou jedné konkrétní drogy. Pro představu, výroba jednoho kusu této drogy trvala dvacet minut, protože k její výrobě bylo potřeba ještě rozložit drogu jinou na základní prvky. Pro zvýšení o jeden dovednostní bod jsme potřebovali drogy tři a byli jsme čtyři postavy, dohromady bychom tedy museli vytvořit kolem sedmdesáti těchto chemikálií. Doba k tomu potřebná se postupně snižovala společně s tím, jak si Hlad zlepšoval dovednost zpracování chemikálií, ale i tak byla neúnosně dlouhá a jednomu z nás by zabral téměř celou herní dobu. Vzhledem k tomu, že se nám ale zatím nenaskýkala jednodušší alternativa, nechali jsme Hlad, aby si rozebíral své chemikálie a rozhodli jsme se vrátit zpět do základny Přeživších zburcovat nějakou aktivitu

Velice nemile nás překvapilo, když jsme našli skupinu hráčů, kteří seděli kolem stolu a hráli poker. Ten nebyl ani součástí hry, hráči prostě z nedostatku herních podnětů rezignovali a čekání na nějaké drama vyplnili tímto neherním způsobem. Došlo nám, že to s tímto larpem jde pomalu z kopce. Jako Jezdce Apokalypsy nás proto napadlo, že bychom mohli poštvat Přeživší proti Armádě. Vyrobili jsme tedy improvizovanou dálkově odpalovanou výbušninu a připevnili jí na jeden z větších techů. Nutno dodat že za vydatné pomoci organizátorů, kterým se tento nápad líbil, protože sami viděli, že hra silně stagnuje. Ten jsme pak odnesli Přeživším s tím, že jim ho posílá Armáda jako dar. Následně jsme tento tech odpálili. Organizátoři, kteří tomu byli přítomni, oznámili, že všichni, kteří byli v oblasti výbuchu, jsou herně mrtví. Čekali jsme nějakou odvetnou akci vůči Armádě, nebo alespoň podezření vůči nám, jakožto nešťastným poslům, ale nedočkali jsme se ničeho. Ti hráči co se před smrtí bavili pokrem se k němu po obživení zase vrátili a zbytek se vydal svou cestou.

To pro nás byl důležitý bod, kdy jsme si uvědomili, že tento larp nás rozhodně svou role-playingovou stránkou neuspokojí. Drobnými zkratkami a chvilkou handlování jsme získali prostředky k tomu, abychom se mohli vybavit našimi zbraněmi. Během toho organizátoři vydali několik příběhových úkolů, do kterých se ale zapojilo jen několik aktivních hráčů. Celkově jsme v tomto ohledu velice chválili frakci Brutů, jejíž členové nejen, že měli skvělé kostýmy¹⁰², ale také výborně ztvárňovali a hráli své poněkud zvířecí postavy. Interakce s nimi byla rozhodně nejlepší část hry a bylo vidět,

¹⁰² Viz příloha č. 15:

že je hra navzdory všemu baví. Vedeni charismatickou šamankou, která hrála postavu jen o málo chytřejší než zbytek její tlupy, aktivně vymýšleli zajímavé herní situace a podněty. Vědci například přišli s nabídkou, že by byli schopní prohodit mozky Bruta s lidskou osobou. S šamankou se nám, po dlouhém handrkování v jejich primitivní řeči, povedlo domluvit výměnný obchod. Vědci dostali Brutí mozek, po kterém tak toužili a Brutí měli náhle jednoho člena, který byl schopen komunikovat s ostatními hráči. Ale podobných zajímavých událostí bylo vážně poskrovnu a i na aktivních hráčích začínalo být vidět, že je hra neuspokojuje. Organizátoři prezentovali několik dalších úkolů, ze kterých za zmínku stojí ochrana kolony s jídlem, která byla představována pomalu se pohybujícím vozidlem jednoho z organizátorů a kterou jsme museli uchránit před útokem Armády. Někdy kolem páté hodiny odpoledne se skupina Přeživších, kteří již měli dost nečinnosti jejich spoluhráčů, rozpoutala otevřený konflikt s Armádou, který nakonec který nakonec přerostl v souboj všech proti všem. Z larpu se tak během chvilky stal jedna velká airsoftová potyčka¹⁰³, do které se navíc v průběhu přimíchali i hráči airsoftu ze sousedních objektů. Běžně bychom to považovali za velice negativní posun, ale v dané situaci jsme se rádi připojili a tento konflikt je jedna z částí hry, na kterou vzpomínáme v dobrém, minimálně v tom smyslu, že nás na přibližně na hodinu slušně zabavila. Organizátoři nakonec mezi hráče předložili poslední příběhový quest. V bunkru za zavřenými betonovými dveřmi bylo zařízení, které mělo znovu rozšířit do atmosféry virus, odpovědný za zkázu světa. Hráči měli za úkol zjistit, jak se do bunkru dostat a zařízení zneškodnit. Protože se ale už blížil konec herní doby, jak byla stanovená v pravidlech, a jeden z nás dostal nabídku na práci následující den ráno a nezdálo se, že by nám tento larp mohl po jakémkoliv stránce ještě něco nabídnout, omluvili jsme se organizátorům a larp jsme v tichosti opustili. Následující den se hrálo jen několik hodin a hráčům se podařilo zařízení zneškodnit. Dva z Přeživších se spojili s frakcí Brutů a pod nějakou záminkou je propašovali do základny, kde zbytek Přeživších pozabíjeli. Brzy potom larp skončil.

Naše dojmy z tohoto larpu rozhodně nebyly nejlepší. Rád bych se zaměřil na faktory, které měli podle mého názoru největší za následek výslednou nevalnou kvalitu této akce. V první řadě se jednalo o zbytečně komplikovaná pravidla, která nikdo z hráčů pořádně nechápal a ani organizátoři často nevěděli, jak co funguje. To

¹⁰³ Viz příloha č. 16.

zapříčinilo, že konverzace mezi hráči byla častěji o tom co je potřeba vyrobit, aby mohli používat své zbraně a jak dlouho to bude trvat, než aby řešili herní situace a vztahy mezi frakcemi a postavami. Se složitými pravidly se také pojil fakt, že díky dovednostnímu systému měl každý hráč jiný počet životů a při soubojích si nikdo nebyl jistý, proti jakému protivníkovi stojí a jaké jsou jeho možnosti. Samotných dovedností bylo tolik a byly tak komplikované, že i hráči, kteří sebou měli vytištěná pravidla hry, často nevěděli, jak je přesně používat. Systém výroby předmětů byl zmatečný, zabíral neúnosně dlouhou dobu a v konečném důsledku se ani nevyplatil. Všechny tyto faktory komplikovaly hráčům snahu o vžití se do role své postavy a o imerzním zážitku nemůže být v případě tohoto larpu ani řeč.

Největší problém celé akce však spatřuji především ve schopnostech a přístupu hráčů, kteří se ho zúčastnili v kombinaci s nastaveným settingem hry. Dokážu si představit, že by koncept tohoto larpu, tak jak ho prezentovali organizátoři, mohl být úspěšný, ale pouze v případě, že by se ho zhostili zkušenější hráči, kteří by se snažili hru rozvíjet. I když se takový hráči vyskytovali i zde, nebylo jich dost, aby mohli příběh rozvíjet sami a navíc jim hru kazili ostatní hráči. Takovou míru apatie ke hře, jaká se projevila u některých Přeživších, jsem nikdy na žádném larpu nepozoroval. Domnívám se, že vznikla díky tomu, že velká část účastníků neměla s larpem mnoho zkušeností a zřejmě byli zaskočeni důrazem, který zde byl kladen na aktivní účast jednotlivých postav. Drama a herní interakce byly podmíněny jejich aktivní snahou a participací v herním světě a tu většina z hráčů nechtěla nebo se neodvážila vyvinout. Vyplnilo se tak to, co předjímá jeden z dotazovaných: *„To je dost ošemetná otázka. 100% předem připravené akce jsou rozhodně špatně, ale zase akce kde je moc kladen důraz na akce hráčů se velmi lehce zvrtnou do šedého příběhového nic.“*¹⁰⁴ Z vlastní zkušenosti ale vím, že i pro takové hráče se dá navrhnout larp. V tomto ohledu byla chyba na straně organizátorů v tom, že si nedokázali zjistit jaká hráčská skupina se jim na larpu sejde, anebo tomuto faktu nedokázali patřičně přizpůsobit herní nastavení. Celkový larp byl tak podle mého názoru již od počátku odsouzen k nezdaru a i přesto, že se organizátoři v jeho průběhu všemožně snažili vtáhnout hráče zpět do hry, počáteční první dojem se jim už napravit nepodařilo. Mezi klady tohoto larpu bych zařadil vesměs velmi kvalitní kostýmy a vybavení a dobře zvolené prostředí. Toto shrnutí je mým vlastním čistě

¹⁰⁴ Respondent číslo 4, otázka číslo 7

subjektivním hodnocením této hry. Je možné, že někteří hráči nebo organizátoři by měli na průběh tohoto laru jiný názor.

Závěr

Larp má oproti ostatním médiím jedinečný potenciál v intenzitě zážitku a emocí, které hráč při zpracování tohoto média prožívá. Je to dáno tím, že v larpu je hráč fyzickým aktérem dění a aktivně se podílí na změnách a vytváření kontextu celého média. Úloha a možnosti publika jsou zde tak v některých ohledech mnohem větší než u některých klasických médií, jako například filmu nebo literatury. Pokud jde o studium larpového publika a jeho vztah k již prezentovaným teoriím aktivního publika, je zde nutné zohlednit specifickou a výrazné rozdíly oproti publikům klasických médií. Vyprávění příběhu skrz larp jakožto médium může mít nevídaně imerzivní charakter, který dovoluje publiku nesrovnatelný kontakt se samotným médiem. Tím se larp odlišuje od ostatních médií v rozdílnosti zážitku a způsobu přenosu myšlenek a emocí. Tento fenomén tak má potenciál vytvořit unikátní prostor pro lidské aktivity, sebevyjádření a sebepoznání. Larp může být chápán a provozován různě, pouze jako volnočasová aktivita, ale i jako umění nebo životní poslání. Rozhodně by však měl být vnímán jako médium.

Summary

Larp compared to other media has unique potential in the intensity of emotions that are experienced by the player while processing this media. The reason for this is the fact that in larp players are physical participators of the story and they are actively contributing in the changes and creation of the whole media context. Tasks and options of the audience are in the case of this media in some respects much larger than in the case of classical media like film or literature. When we are talking about studying of larp audience and its relationship with already presented theories of active audiences we have to consider the uniqueness larp audience and significant differences between them and audiences of the elder media. Narration of the story through the larp as a medium has unusually immersive nature which provides the audience incomparable contact with the media itself. Therefore this phenomenon has potential to create unique space for human activities, self-expression and self-knowledge. Larp can be understood only as a leisure activity but also as a form of art or lifetime mission. But it definitely should be acknowledged as a medium.

Použitá literatura

knihy:

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, s. 97 – s. 125. ISBN 02-626-3187-3.

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Vyd. 4. rozš. a přeprac. Překlad Hana Antonínová. Praha: Portál, 2009, 639 s. ISBN 978-807-3675-745.

BURTON, Graeme a Jan JIRÁK. *Úvod do studia médií*. 1. vyd. Brno: Barrister, 2001, 390 s. ISBN 80-859-4767-6.

MCQUAIL, Denis. *Audience analysis*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications, c1997, 166 s. ISBN 07-619-1002-6.

weby:

Larpy.cz. [online]. [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: www.larpy.cz/larp/
Courtofmoravia.com. COURT OF MORAVIA, o.s. [online]. [cit. 2012-05-17].
Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/larpy/system/>

Methancity.cz. [online]. [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: www.methancity.cz

e-články a e-knihy:

JENKINS, Henry. *Textual poachers television fans* [online]. New York: Routledge, 2005 [cit. 2012-05-03]. ISBN 02-033-6191-1.

KOPEČEK, Tomáš. *larp v ČR: Historie larpu v Čechách*. [online]. [cit. 2012-20-04].
Dostupné z: <http://moravianlarp.eu/Letaky/larp-v-CR.pdf>

BERNÝ, Aleš. *Podívejte se, jak vypadají Milovice 20 let po odchodu sovětské armády*. [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: http://zpravy.idnes.cz/podivejte-se-jak-vypadaji-milovice-20-let-po-odchodu-sovetske-armady-1f6-/domaci.aspx?c=A110303_131015_praha-zpravy_ab

The Manifesto of the Turku School, 3rd Edition. [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/manifesto.html>

Dogma 99: A programme for the liberation of larp. 1999 [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://fate.laiv.org/dogme99/en/>

The Key Manifesto. [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://www.fabula.no/manifest.html>

Manifest M6. [online]. 2006 [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://www.m6.cz/index.php?page=autori&lang=cs>

články sborníků:

BAŠTA, Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: *Odraz: tváře českého larpu* [online]. [cit. 2012-01-05]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>

ŽÁK, Jan. Herní ekonomika. In: *Odraz: tváře českého larpu* [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>

LUKKA, Lauri. The Dual-Faceted Role. In: *Think larp: academic writings from KP2011* [online]. 1. edition. Copenhagen: Rollespilsakademiet [cit. 2012-05-03]. ISBN 9788792507044. Dostupné z: http://rollespilsakademiet.dk/kpbooks/think_larp_web.pdf

KIM, John H. Immersive Story: A View of Role-Played Drama. In: STENROS, Edited by Markus Montola and Jaakko a [foreword by Frans MÄYRÄ]. *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination* [online]. 1st ed. Helsinki: Ropecon ry, 2004 [cit. 2012-05-03]. ISBN 952-91-6843-8. Dostupné z: <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>

KOLJONEN, Joc. Why do Bad larps Happen to Good People?. In: EDITORS: MORTEN GADE, Line Thorup. *As larp grows up: theory and methods in larp* [online]. 1. edition. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003 [cit. 2012-05-03]. ISBN 87-989377-0-7. Dostupné z: http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/why_do_bad_larps.pdf

ANDREASEN, Carsten. The Diegetic Rooms of larp. In: EDITORS: MORTEN GADE, Line Thorup. *As larp grows up: theory and methods in larp* [online]. 1. edition. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003 [cit. 2012-05-03]. ISBN 87-989377-0-7. Dostupné z: http://www.laivforum.dk/kp03_book/thats_larp/diegetic_rooms.pdf

WADE, Anne marit a Kjetil SANDVIK. 'i play roles, therefore i am': placing larp in a broader cultural perspective. In: [online]. [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-87-989377-1-5. Dostupné z: http://www.liveforum.dk/kp07book/lifelike_web.pdf

LASSILA, Katri. Fun for everybody?. In: *larp, the Universe and Everything: An anthology on the theory and practice of live role-playing* [online]. [cit. 2012-05-03]. Dostupné z: http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/FunForEverybody/kp09_FunForEverybody.pdf

Sborníky:

EDITORS: MORTEN GADE, Line Thorup. *As larp grows up: theory and methods in larp* [online]. 1. edition. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003 [cit. 2012-05-03]. ISBN 87-989-3770-7. Dostupné z: http://www.laivforum.dk/kp03_book/

STENROS, Ed. by Markus Montola and Jaako. *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination* [online]. 1st ed. Helsinki: Ropecon, 2004 [cit. 2012-05-03]. ISBN 95-291-6842-X. Dostupné z: <http://www.ropecon.fi/brap/>

(EDS), Thorbiörn Fritzon. *Role, play, art: collected experiences of role-playing : [published in conjunction with the 10th Knutpunkt Convention]*[online]. Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006 [cit. 2012-05-03]. ISBN 91-631-8853-8. Dostupné z: <http://jeepen.org/kpbook/>

DONNIS, Jesper, Morten GADE a Line THORUP (EDITORŮ). *Lifelike* [online]. 2007 [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-87-989377-1-5. Dostupné z: <http://www.liveforum.dk/kp07book/>

STENROS, edited by Markus Montola, Morten GADE a Line THORUP (EDITOŘI). *Playground worlds: creating and evaluating experiences of role-playing games* [online]. 1st ed. Helsinki: Ropecon ry, 2008 [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-952-9235-797. Dostupné z <http://www.ropecon.fi/pw/>

LARSSON, Edited by Elge. *Playing reality: articles on live action role-playing* [online]. Stockholm: Interacting Arts, 2010 [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-919-7714-013. Dostupné z: [http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf)

In GOTTHARD, Pavel. *Odráz tváře českého larpu*. [online] Brno, 2008: [cit. 2012-05-03], Dostupné z <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>.

Odráz: tváře českého larpu : sborník konference, Praha 2009 [online]. Vyd. 1. Editor David Maleček, Jakub Weberschinke. Praha: Prague by Night, 2009, 117 s. [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-80-254-4564-8. Dostupné z <http://wiki.larpy.cz/images/Odráz2009.pdf>

Rozlety: sborník larpové konference Odráz 2010 [online]. Vyd. 1. Editor Lukáš Veselý. Brno: Tempus lidí, 2010, 165 s. [cit. 2012-05-03]. ISBN 978-80-254-6721-3. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/Odráz2009.pdf>

Seznam příloh

- Příloha č. 1: Strategická válečná hra Chainmail (obrázek)
- Příloha č. 2: Fotografie z komorního larpu Derniéra (obrázek)
- Příloha č. 3: Fotografie z Bitvy Pěti Armád 2011 (obrázek)
- Příloha č. 4: Záběr z městského larpu Hrana 2007 (obrázek)
- Příloha č. 5: Fotografie z larpu Poslední kolonie 2012 (obrázek)
- Příloha č. 6: Záběr z Azeroth larpu 2011 (obrázek)
- Příloha č. 7: Záběr z larpu Zlenice 2011 (obrázek)
- Příloha č. 8: Fotografie pořízená v průběhu larpu Methan City 2011 (obrázek)
- Příloha č. 9: Rozpadlý objekt v areálu Milovického letiště (obrázek)
- Příloha č. 10: Několik různých fantasy kostýmů (obrázek)
- Příloha č. 11: Orkové na larpovém festivalu Drachenfest v roce 2010 (obrázek)
- Příloha č. 12: Několik postapokalyptických zbrojí z ruského Falloutlarpu (obrázek)
- Příloha č. 13: Víčka od skleněných lahví, obvyklá měna PA larpů (obrázek)
- Příloha č. 14: Jeden ze dvojice tunelů Apocalypse weekendu (obrázek)
- Příloha č. 15: Skupina Brutů (obrázek)
- Příloha č. 16: Airsoftová dohra prvního dne (obrázek)

Přílohy

Příloha č. 1: Strategická válečná hra Chainmail



Příloha č. 2: Fotografie z komorního larpu Derniéra



Příloha č. 3: Fotografie z Bitvy Pěti Armád 2011



Příloha č. 4: Záběr z městského larpu Hrana 2007



Příloha č. 5: Fotografie z larpu Poslední kolonie 2012



Příloha č. 6: Záběr z Azeroth larpu 2011



Příloha č. 7: Záběr z larpu Zlenice 2011



Příloha č. 8: Fotografie pořízená v průběhu larpu Methan City 2011



Příloha č. 9: Rozpadlý objekt v areálu Milovického letiště



Příloha č. 10: Několik různých fantasy kostýmů



Příloha č. 11: Orkové na larpovém festivalu Drachenfest v roce 2010



Příloha č.12: Několik postapokalyptických zbrojí z ruského Falloularpu



Příloha č. 13: Víčka od skleněných lahví, obvyklá měna PA larpů



Příloha č. 14: Jeden ze dvojice tunelů Apocalypse weekendu



Příloha č. 15: Skupina Brutů**Příloha č. 16: Airsoftová dohra prvního dne**

Příloha, dotazníky

Odpovědi dotazníků jsem ponechal v přesné podobě, v jaké je uvedli respondenti.

Seznam otázek dotazníku:

Otázka číslo 1. : Jste muž nebo žena?

Otázka číslo 2. : Jaký je Váš věk?

Otázka číslo 3. : Jaké je Vaš povolání, popřípadě jaký obor studujete?

Otázka číslo 4. : Kdo Vás k larpu přivedl, kdy jste se s ním poprvé setkal/a a jak často se larpů účastníte?

Otázka číslo 5. : Jaké prostředí larpu je Vaše nejoblíbenější? Fantasy, sci-fi, postapokaliptické, nebo jiné?

Otázka číslo 6. : Jaký druh larpu preferujete? Komorní, městský, takzvané světy, nebo jiný? A z jakého důvodu?

Otázka číslo 7. : Preferujete raději larpy s předem připraveným příběhem a zápletku, nebo raději larpy, kde je kladen větší důraz na jednání jednotlivých hráčů? A z jakého důvodu?

Otázka číslo 8. : Zúčastnil jste se někdy nějakého workshopu? Pokud ano, jaké jsou Vaše zkušenosti s těmito druhy akcí?

Otázka číslo 9. : Jmenujte prosím tři nejdůležitější faktory, které podle Vás nejvíce ovlivňují výslednou kvalitu larpu?

Otázka číslo 10. : Jak byste se charakterizoval/a jako hráč/ka?

Otázka číslo 11. : Co pro Vás larp znamená? Berete ho pouze jako volnočasovou aktivitu, nebo je pro vás něčím víc?

Otázka číslo 12. : Jste součástí některé z komunitních stránek českého larpu? Udržujete stálý kontakt s českou larpovou komunitou třeba i jiným způsobem?

Otázka číslo 13. : Máte pocit, že účast na larpech má nějaký dopad na Váš reálný život? Pokud ano, tak jaký?

Otázka číslo 14. : Zúčastnil/a jste se někdy nějaké konference či setkání týkající se larpu? Například Odrazu, larpvíkendu nebo jiného? Myslíte si, že tato setkání mají vliv na českou larpovou scénu?

Otázka číslo 15. : Jste spokojeni se stavem současné larpové nabídky v České republice? Co Vám a české scéně chybí nebo co Vám na ní vadí?

Otázka číslo 16. : Jak moc důležitá je pro Vás role-playingová složka hry? Jak moc ovlivňuje Váš kvalitativní požitek ze hry?

Otázka číslo 17. : Organizoval/a nebo podílel/a jste se někdy na organizaci larpu? Pokud ano, tak o jaký larp šlo?

Otázka číslo 18. : Preferujete pozici hráče, nebo organizátora? Jaké výhody či nevýhody u nich spatřujete?

Otázka číslo 19. : Dokážete popsat hlavní důvody a motivaci, proč jste se organizování larpu věnoval/a nebo stále věnujete?

Otázka číslo 20. : Dokážete si představit, jakým způsobem a zda-li vůbec se bude v budoucnosti český larp podle Vašeho názoru rozvíjet a měnit?

Otázka číslo 21. : Jak podle Vás snaha o co největší uvěřitelnost a realističnost herního prostředí, charakterů a příběhu ovlivňuje výsledné kvality larpu? Nemůže být tato snaha

v konečném důsledku kontraproduktivní? Tzn. Omezovat hráče ve svobodném jednání a degradovat jejich zážitek ze hry?

Respondent číslo 1.:

Otázka číslo 1. : Žena

Otázka číslo 2. : 23

Otázka číslo 3. : Studentka filosofie a překladatelství

Otázka číslo 4. : Přivedli mě k němu kamarádi, když mi bylo asi šestnáct (2005) - pokud do larpu počítáme i fantasy bitvy - a od té doby se účastním několikrát za rok (nejen bitvy).

Otázka číslo 5. : Fantasy (ale ne takové to typické "dračákové"), alternativní historie a současnost.

Otázka číslo 6. : Komorní je na mě takový moc krátký, ve světech se zase často nic neděje, takže nejspíš delší larp (den, víkend), kde je dán nějaký příběh či postavy něco tlačí - aby se to nestihlo "rozpliznout".

Otázka číslo 7. : Preferuji připravený příběh či předem dané cíle a vztahy postav, protože jinak to často sklouzne k tomu, že se nic neděje.

Otázka číslo 8. : ne

Otázka číslo 9. : přístup hráčů, nastavení vztahů postav, příběh

Otázka číslo 10. : Snažím se velmi se do postavy a do hry vcítit a zlepšovat (či aspoň nekazit :)) hru ostatním, ale nejsem příliš schopná hrát vůdčí role nebo rozdmýčávat zásadní konflikty. Mým cílem není "vyhrát".

Otázka číslo 11. : Určitě víc než jenom "koníček", jak se s oblibou někdy říká. Je to šance stát se na chvíli někým jiným, vypadnout z celkem nudného světa někam, kde člověk musí řešit mnohem vážnější věci, než řeší současný zmlsaný evropský člověk doma, a také je to možnost zjistit, jak by člověk reagoval v těch či oněch situacích, což pomáhá zamyslet se nad věcmi a nezůstat tolik zabředlý ve svém vlastním životě.

Otázka číslo 12. : Ano - Hofyland, a s larpaři udržuju osobní kontakt (většina mých kamarádů jsou larpaři a fantasáci, dokonce s některými i bydlím :))

Otázka číslo 13. : Mám víc různých kamarádů i známých, pasivnější obvyklé zábavy mi připadají nudné a asi jsem za dobu, co larpuju, míň sociofobní (to znamená, že se míň bojím mluvit na větší množství lidí zároveň :))

Otázka číslo 14. : Ano, ale spíš jako pasivní koukající. O vlivu na larpovou scénu nejsem schopná soudit.

Otázka číslo 15. : V pohodě. Vadí mi názor, že larp je zábava jako každá jiná a že by se měla rozšiřovat veřejnosti, lidi, co se dělají "důležití" a profesionální a názor, že larp je zboží a organizátor by za něj měl mít zisky - vyhovuje mi to, že kolem larpu existuje komunita, a nechtěla bych to měnit. Co se týče nabídky her, jsem úplně spokojená.

Otázka číslo 16. : U normálního larpu velmi (vlastně nejvíc ze všeho). U bitvy je mi to jedno.

Otázka číslo 17. : Organizovala jsem jen fantasy bitvu, na larpech jsem se podílela vždycky jenom jako podržtaška nebo cépěčko (a většinou šlo o víkendový larp venku).

Otázka číslo 18. : Hráče. Když člověk akci organizuje, sám z ní moc nemá. Hraní si člověk užívá, u organizování akorát maká a trpí :) Organizátor může někam "posunovat" hranice larpování, protože přece jen určuje, jak hra má vypadat a uskutečňuje nové nápady.a také vidí, že něco stvořil a potěší tím plno lidí.

Otázka číslo 19. : když je kolem plno lidí, co pro mě organizují akce, kde si můžu zahrát, je fér také zorganizovat něco pro ostatní.

Otázka číslo 20. : Mysím, že se pořád rozvíjí a mění, takže se bude měnit i dál. Myslím, že ho časem budou hráči brát víc a víc vážně a budou se různit formáty larpu i jejich nastavení. Ale jinak o tom nejsem moc schopná do budoucna uvažovat.

Otázka číslo 21. : I uvěřitelnost má své hranice. Například historický larp z období nějakého středověku či tak, který se moc věrně drží té historie, je pro mě jako pro ženskou na pomezí hrátelnosti, protože sedět na zadku a vařit mě fakt otravuje. Na larpu musí být každý aspoň trochu hrdina, aspoň trochu dělat velká rozhodnutí a prožívat zásadní situace. Mělo by to být dramatické. Tedy realističnost ano, ale jen do té míry, aby to nekazilo pocit nějaké "nevšednosti". Opravdický reálný svět máme přece doma. Jinak ale snahu o uvěřitelnost vnímám spíš kladně, když je v mezích.

Respondent číslo 2.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 22

Otázka číslo 3. : To je majn byznis :)

Otázka číslo 4. : WWW.MADBRAHMIN.CZ WWW.TEMPLARI.TECKA.EU

Otázka číslo 5. : Postapo a taky scífko..

Otázka číslo 6. : Komorní bitvy ze světa Fallout, pak taky městské z prostředí sci-fi PA.. Prostě proto, že mě zajímá, jak by to fungovalo a protože se mi to líbí. Párkrát v životě jsem zkusil takzv. "Pu'táky", kdy se parta bláznů do postapa sejde na nádraží v "kostýmech", ideálně v zimě, jdou lesy a zřícenými baráky, někde se utáboří, utíkají před civily, zkoumají nalezené věci a tak..

Otázka číslo 7. : Spíš to druhé. Anarchie!!!

Otázka číslo 8. : Jo, ale jen dvakrát. Spíš je to o pokecu, než o kostýmu, ale i tak.

Otázka číslo 9. : Zábava, poučení, kvalitní zápletka s pointou jak sviň.

Otázka číslo 10. : Samotář, potíživista, vůdce, military typ, ukecaný, pesimista.

Otázka číslo 11. : Je to významná součást mého života.

Otázka číslo 12. : Ano, aktivní člen Templářů VŠB, Methanu a tak podobně.. Občas si dám spicha s nějakým kámošem z larpu a zajdem třeba na pivko, či kecáme na chatu..

Otázka číslo 13. : Utváří to moji osobnost, můžu si nanečisto zkusit riskantní role (a poučit se z důsledků do reálného života), zase je pravda, že mě většina lidí považuje za blázna. Ale to samé si myslím já o nich :)

Otázka číslo 14. : Ne, ale rád bych.

Otázka číslo 15. : Chybí mi- larpy z prostředí Westernu, stargate, vietnam war, druhé světové, atd..

Otázka číslo 16. : Dávám na ní vždy hlavní důraz, až mě podle mého většina těch, co jezdí se mnou, nejspíš považují za magora.. Podle toho, co jsem zatím poznal, chce larp herecký talent, ale né každý ho má..

Otázka číslo 17. : Jeden PA sraz v bývalém vojenském prostoru, ale dorazilo málo lidí, ale až tak zlé to nebylo (snad). Rozpočet asi dvěšť :-)

Otázka číslo 18. : Hráč. Je tam svoboda, nevíte, co vás čeká.. Nevýhody jsou zřejmé, jste jen karty v rukách někoho, kdo to celé řídí.

Otázka číslo 19. : Nevěnuju se, ale časem bych rád nějaké PA spáchal. Je to ale dost náročné- čas, peníze, nadchnout lidi, nápady..

Otázka číslo 20. : Spíše se budou zlepšovat stávající akce. Na larpy, co jezdím, jezdí stále ti samí lidé většinou, i když čas od času se objeví někdo nový, ale většinou ti noví brzy odpadnou. Už toho není tolik, co kdysi.

Otázka číslo 21. : Na toto neumím odpovědět.

Respondent číslo 3.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 24

Otázka číslo 3. : student, VŠ, Teorie Interaktivních médií

Otázka číslo 4. : Přivedl mě k nim kamarád, poprvé jsem se larpu zúčastnil před 6ti lety (FallOut larp 4, Gearfish), snažím se jezdit alespoň jednou ročně (minimálně, jinak bych jezdil furt :)

Otázka číslo 5. : post-apo

Otázka číslo 6. Preferuji městský larp. Vyhovuje mi počet lidí na městských larpech (cca 40-60 lidí) podle místa. stejně tak mi vyhovují vzdálenosti mezi jednotlivými lokacemi. Komorní je malej .

Otázka číslo 7. : nejlepší je podle mě spojení těchto dvou možností. nejlepší volba je podle mého nalajnovaná hlavní kostra příběhu popř předpřipravená hlavní zápletka, ale cesta k ní a vývoj hry by záležej jen a pouze na hráčích samotných. pokud není možnost výberu, tak bych spíše volil asi druhou možnost, ale bejt ovce v nějakým ganku je taky zábava

Otázka číslo 8. : ne

Otázka číslo 9. : kvalita hráčů a jejich RP, atmosféra, gamesetting a snaha orgů o udržení akčního spádu hry, také určitě místo konání akce a možnost ovlivnit hru

Otázka číslo 10. : Postupem času jsem získal herní zkušenosti i zkušenosti s chodem larpu. snažím se larp jakýmkoliv způsobem oživit, pobavit hráče, případně nějak zaplnit mezery a volné prostory v herním čase, kdy se hráči mohou nudit. Samozřejmě tak, abych se u toho sám co nejvíc bavil .

Otázka číslo 11. : rozhodně je pro mě nečím víc, je to pro mě srdeční záležitost a místo, kam můžu utéct před všedním životem a stát se kýmkoliv

Otázka číslo 12. : ne, max tak po hospodách :D

Otázka číslo 13. jenom asi to, že se mi dostalo postapo docela pod kůži a určitým způsobem jsem se do něj zamiloval

Otázka číslo 14. : Myslíte si, že tato setkání mají vliv na českou larpovou scénu?
nope

Otázka číslo 15. : možná by to chtělo víc a větší různorodost postapo larpů

Otázka číslo 16. : RP je na larpu samozřejmě jednou z nejdůležitějších věcí. obvláště pro nové a nezkušené hráje, k nimž je podle mého doslova nutností přistupovat s dobrým RP, aby dostali hned ze začátku pořádnou školu. a samozřejmě lepší RP = lepší hra TEČKA!

Otázka číslo 17. : Jo. Měl to bejt post-apo larp. Zatím se ho ještě nepodařilo dodělat.

Otázka číslo 18. : Já osobně bych to nejradši spojil

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. : poslední dobou se larpová komunita hodně rozrůstá a roste i počet a rozmanitost larpů. Budoucnost by teda mohla bejt růžová

Otázka číslo 21. : hráčská svoboda je určitě nejdůležitější. Tato snaha by ale neměla převažovat nad snahou o vytvoření dobrého larpu a jeho settingu. různá hráčská omezení by měla být v souladu s pravidly, settingem a samozřejmě bezpečností hráčů.

Respondent číslo 4.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 22

Otázka číslo 3. : student Informatiky, podnikatel v Game Developingu

Otázka číslo 4. : K larpu jsem se dostal přes historický šerm. Z důvodu nedostatku času na pro mě dostatečnou přípravu na larp se jich účastňuji jen rekreačně, ale touším po větší účasti.

Otázka číslo 5. Post-apo, definitivně. Fantasy larp v ČR stojí za houby a je to spíše Advanced Dětský Tábor, což je sice chválihodné, ale nic pro mne.

Otázka číslo 6. : Městské larp jsem bral spíše jako social event, než jako larp, je těžké se odpoutat od reálného světa okolo, a cela věc nepůsobí realisticky. Preferuji světy, zpracované do reálné komorní podoby, ale z větším než malým počtem účastníků. Něco jako začátky Ochori nebo Paranoia, které mají vyšší věkový průměr a točí se okolo sub-reálného přežití, než jen okolo boje samotného.

Otázka číslo 7. : To je dost ošemetná otázka. 100% předem připravené akce jsou rozhodně špatně, ale zase akce kde je moc kladen důraz na akce hráčů se velmi lehce zvrtnou do šedého příběhového nic. Viz tuším druhé Ochori kde jsem svými činy, nechtěně změnil celou příběhovou linku a připravil trochu hráče o finální "fight", což je sice hezké a krásně reálné, ale lidé si to pak moc neužijí. Takže preferuji volno-stylovou hru, která má ovšem alespon základně danou linku příběhu, a okolní omáčku vytvářejí hráči sami. A ta omáčka se často stane tou nejzajímavější částí :)

Otázka číslo 8. : Nikdy jsem na workshopy moc nebyl.

Otázka číslo 9. : Oddanost organizátorů, prostředí/lokace (podněcuje hráče k vlastním akcím), dlouhodobé propojení hráčů mezi jednotlivými akcemi

Otázka číslo 10. Vždy jsem byl samotář, jak v životě reálném tak i larpovém, akce na vlastní pěst a plná odpovědnost za ně. Nikdy jsem nechtěl být jeden z davu co jen poslouchá rozkazy (i když i to může být občas zábavná role na larpu :))

Otázka číslo 11. : Jsem survivalista. larp je jeden ze způsobů jak dát přežití v přírodě příběh (background) a o trochu víc adrenalinu.

Otázka číslo 12. : Během střední školy jsem byl velmi aktivní. Ať již okolo larp New Wave komunity, via Nyx apod. Také nějaké ochmelky okolo larpových aktivit okolo Vaulty šílené brahmíny. Teď již na to není čas a česká komunita se velmi proměnila, a v podstatě většina přátel které jsem znal v tomto odvětví se již larpu ani šermu nevěnuje, ale přesto kontakt stále udržujeme

Otázka číslo 13. : Přimo určitě ne, ale nepřimo na mojí inspiraci pro Game Development

Otázka číslo 14. : Akorát jsem vedl několik přednášek na Festivalu Fantazie dotýkající se larpu a jejich problematiky.

Otázka číslo 15. Stručně řečeno nejsem. Většina larpu jsou jen bitvy, které mají menší rozměr a o málo lepší příběh a tak si říkají larp, ja nejsem bojový člověk a boje je to poslední co na larpu vyhledávám. Většina českých larpů nenabízí buďto vůbec, nebo velmi omezený a nezajímavý content mimo boje, pokud bych měl použít analogii Her

tak chybí dialogy, questy, cestování, skilly a celý larp je v podstatě skákaní od jedné bojové scény v jeskyňi ke druhé.

Otázka číslo 16. : Jak jsem již naznačil výše, je to 90% mého prožitku z larpu. účastnil jsem se několika larpů kde jsem v podstatě nevytáhl meč/kulovnici, neubral jediný život, ale přesto si hru užil na 100% a zažil často více adrenalinu než hráč kteý jen vymetal pouliční rvačky, nebo jsem měl alespoň ten pocit.

Otázka číslo 17. : Asi jsem se podílel na organizaci více larpů než kolika jsem se jich účastnil jen jako prostý hráč. Byly to jak Fantasy larpy tak i post-apo zakopávačka v bunkru. Nikdy jsem sice nebyl ten hlaní organizátor, ale vždy jsem byl spíše ve formě poradce, vytváření scénářů apod.

Otázka číslo 18. : Preferuji být zapleten do vedení, pomoci jak nejvíc mohu, ale na přímé organizování rozhodně nemám čas a rád si užiji víkend jako hráč na larpu který jsem pomohl stvořit. Myslím, že nelze se ptát na výhody nebo nevýhody těchto pozic. Je to otázka být režisér nebo divák? Režisér si vlastně nikdy svůj výsledný film plně neužije protože ví co ho čeká, ale samotná tvorba filmu pro něj může být velmi zábavná a jinak naplňující; Divák si zase film plně užije ze vším všudy, ale riskuje, že film bude mít části ze kterými nebude spokojen a nebo že se nenatočí vůbec.

Otázka číslo 19. : Rád věci tvořím podle svého, nerad se nechávám unést jen tak davem, a také se snažím pomoci aby ta česká scéna za něco stála.

Otázka číslo 20. : Myslím, že larp umírá, je to smutné ale je to tak. Dnešní generace těch nejmladších již nemá moc motivace přenášet svoje fantazie do reálného světa v souboji s hyper moderními PC hrami (ano, jsem toho součástí, ale to není předmět otázky :)), nikdy nehráli D&D an papíře, často si ani neumějí představit, že by něco podobného co vidí na monitoru mohlo analogicky fungovat ve světě reálném jako larp. Další problém je také zmenšování vhodných lokací pro takové akce v republice. Dneska každý volný lán země je budto rezervace kde člověk může sotva projít nebo je to zemědělská lokalita a celé je to protkané silnicemi á 1 kilometr. Najít kus lesa a louky větších rozměrů pro organizaci larpů je čím dál těžší.

Otázka číslo 21. : Samozřejmě, že špatná snaha špatným směrem může být kontraproduktivní. Ale myslím, že cokoliv co přidá na realističnosti herního prostředí je v pořádku. Jediný problém může být když organizátoři přidají nějaký realný herní prvek, jen proto aby tam byl. Například herní potrava. Hezká myšlenka, ale často se zvrhne jen do prostého faktu, že takové jídlo existuje, ale na samotnou hru nemá vůbec vliv a prvek není v podstatě zapojen, a jediné co hráč okolo herního jídla dělá, je, že čeká až se mu něco uvaří a sedí vedle kuchyně, místo aby "hrál". Realné prvky hry musí být vždy promyšlené do konečného důsledku a myslím, že je lepší tam nějaký prvek nemít, než ho tam mít jen proto, aby tam byl, bezesmyslu.

Respondent číslo 5.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 20

Otázka číslo 3. : Informační technologie

Otázka číslo 4. : Spolužák ze střední. Poprvé jsem se na larp dostal takřka před 3 lety (Řád-legendy Feldaru). Až dosud jsem se účastnil pouze Řádu, tento rok rozšiřuji o několik dalších akcí (odhadem 5-7).

Otázka číslo 5. : Zatím jsem zkoušel pouze fantasy, uvidíme, co přinese MethanCity.

Otázka číslo 6. : Běžný fantasy outdoor, nejlépe nepřilíš akční. Na larpech se mnohem raději angažují v oblasti politiky, intrik a zvráceného čarodějnictví, než s mečem v rukou.

Otázka číslo 7. : Raději volnost, pouze s pevně daným začátkem příběhu. Takto je hráči umožněna kreativita a může si se špetkou šikovnosti přetvořit svět podle sebe...vím o čem mluvím a je to vcelku zábava :) Od organizátorů očekávám spíše to, že nám odvypráví situaci, v níž se svět nachází, pravidla daného světa a následně nás nechají žít, tvořit si vlastní příběh, vlastní svět a zasáhnou pouze v případě, že by se hra ubírala opravdu hodně nepovedeným směrem a hráči nevěděli kudy kam...

Otázka číslo 8. : Bohužel zatím nikoliv, snad někdy v budoucnu...

Otázka číslo 9. : Především sami účastníci. Pokud jsou hráči schopní a umějí se chovat "slušně", pak organizátorů prakticky ani není třeba a hru si člověk užije jako nikdy jindy. Jinak samozřejmě vlídnost organizátorů a jejich schopnost domluvit se jednak mezi sebou a jednak s hráči na pevně daných pravidlech a na tom, jak se co vlastně stalo...jakmile se mezi organizátory a hráče a nejhůře mezi jednotlivými organizátory vnese chaos, z hry se postupně stává fraška. (příběh a promyšlenost světa plus)

Otázka číslo 10.: Na larpech jsem zatím vcelku nováček, ale rychle se učím. Zpravidla čaroděj, politik, intrikář...bojuji mozkiem a tajnými rituály, nikdy mečem. Rozvracím vztahy jednotlivých skupin, oslabuji je zevnitř, budu si důvěru a otevírám prostor dalším intrikám. Mám ve zvyku hrát za temnou stranu a jakožto každý temný mág bývám velice ambiciózní.

Otázka číslo 11. : Ačkoliv jsem dosud mnoho akcí nepoznal, stal pro mne larp něčím víc. Na akci se připravuji celý rok, bývám ve spojení s lidmi, se kterými na akci počítám, domlouvám se s nimi, atd. Není to rozhodně záležitost jednoho víkendu/týdne, ale zážitek plánovaný od jednoho ročníku k druhému.

Otázka číslo 12. : Nejsem autorem, či něco podobného, ale pravidelně kontroluji larp.cz a podobné. Kontakt udržuji především s lidmi, kteří mne na akcích doprovázejí.

Otázka číslo 13. : Samozřejmě, že ano...každý člověk potřebuje dovolenou a lepší si představit nedovedu. Navíc všechno to nadšení a samotný únik z reality do RP, kde mohu realizovat své fantazie je povznášející...

Otázka číslo 14. : Zatím nikoliv. Plánoval jsem, ale kvůli studiu mi nevyšel čas.

Otázka číslo 15. : Postrádám více delších akcí. Většina larpů, které se u nás konají jsou bitvy nebo víkendové záležitosti. Ocenil bych více týdenních, či třeba i dvoutýdenních akcí, více než otevřeným bojem se zabývajícím bojem vnitřním. (Politik, intrikář a temný s mocichtivými ambicemi se projevil :))

Otázka číslo 16. : RP je pro mne důležité a ostatně je pro mne na larpu tím největším prožitkem. Účastnil jsem se nějakých těch bitev, kde se RP prakticky ignorovalo (prakticky je nepovažuji za larpy) a rozhodně jsem si je neužil ani zdaleka tak, jako kdyby to bylo bráno "vážně".

Otázka číslo 17. Nikoliv. Tento rok mne pouze čeká vůdcovství v jedné z frakcí...

Otázka číslo 18. /

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. : Tak jako všechno se dle mého bude zjednodušovat. "Hardcore" akce změkknou, ve hře se bude pohybovat stále více hráčů, co jen náhodou prošli kolem. Akcí bude přibývat, stanou se rozsáhlejšími co do počtu hráčů, ale upadne kvalita. Považoval bych to spíše za vývojový trend světa, než larpu jako takového. Jak jsem řekl, sám jsem dosud nováček, ale už i za ty tři roky, po které larpem žiju, jsem pochopil, že za dalších pět let budu jakožto veterán říkat...jó tehdy, to byly časy...

Otázka číslo 21. : Záleží na schopnostech hráčů...je pak už na hráči samotném, zda si na to troufne a zda to dokáže hrát. Schopný hráč se do uvěřitelnosti vžije a utvoří svět pro ostatní ještě krásnější. Problémy nastávají u hráčů začínajících, či nezběhlých v RP. Ti se pak v takovém světě mohou cítit ztraceni a nejspíše i omezováni. Pro zkušeného hráče, který vše patřičně zahraje, žádné omezení v tomto směru není...

Respondent číslo 6.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 26

Otázka číslo 3. : Zaměstnání: Policista; Vystudovaná VŠ: Policejní akademie magisterský obor Forézní (soudní) psychologie (dálkové studium při zaměstnání)

Otázka číslo 4. : Vlastní zájem přes internet, skutečný pořádaný larp (tedy ne komorní akce) - rok 2007; Přibližně 5x ročně

Otázka číslo 5. : post-apo, současnost

Otázka číslo 6. : světy - člověk se maximálně odreauguje a navíc, vzhledem k tradiční uzavřenosti areálu se lépe vžije do příběhu. Městské larpy jsou pro mě nuda, stejně jako komorní larpy.

Otázka číslo 7. : Určitě druhá možnost, protože rád sleduji interakci hráčů na situační podněty, kdy si nemohou svojí odpověď připravit dopředu, či nevědí, jak která postava bude reagovat.

Otázka číslo 8. : Několikrát, ale opravdu kladný pocit, jsem měl pouze z jednoho. Ostatní mi přišly jako schůzka přátel u piva, kdy se neprojednalo důkladně to, co se mělo.

Otázka číslo 9. : Herecké výkony NPC, zaujetí samotných hráčů, uzavřenost akce (neovlivnitelnost okolním - reálným - světem) k čemuž se váží použité rekvizity.

Otázka číslo 10. : Jsem osoba, která se snaží hrát tak, aby se ostatní bavili co nejvíce.

Otázka číslo 11. : Volnočasová aktivita a příjemný krátkodobý útěk od všedního světa

Otázka číslo 12. : Vystupuji na akcích převážně jako "CP", komunikuji tedy převážně s organizátory akcí prostřednictvím mobilního telefonu, osobního setkání či internetových aplikací.

Otázka číslo 13. : Pouze vyprávění zážitků, jinak jako tradičně jakákoliv aktivita - rozšíření obzorů

Otázka číslo 14. : Doposud jsem se ničeho podobného neúčastnil

Otázka číslo 15. : Uvítal bych větší výběr akcí, ale bohužel by to ovlivnilo účast hráčů na dosavadních larpech. Chybí mi dostatek hráčů, kteří se opravdu umí vžít do své role...zkrátka, až moc hráčů svojí roli bere jako roli HRDINY, tedy chová se jako bůh, nikoliv člověk v té dané situaci.

Otázka číslo 16. : Role-playing je extrémně důležitou součástí každého larpu, která v maximální míře ovlivňuje kvalitativní požitek ze hry. V případě, že se na akci objeví osoba, která RP nedoržuje, jsem radikálního názoru, že by akci měla okamžité opustit, aby nerušila požitek ostatním hráčům.

Otázka číslo 17. : Nikdy jsem neorganizoval žádnou akci, nicméně dlouhodobě vystupuji jako pomocný organizátor, CP či pomocné CP na různých larp či military-larp akcích. Vzhledem k rozsáhlosti, uvádění konkrétních akcí pozbývá významu.

Otázka číslo 18. : Nejvíce preferuji kompromis, tedy pozici CP, je to pozice, kdy si člověk užije hru jako hráč, ale zároveň vidí do pozadí hry, využívá tedy výhod obou stran.

Otázka číslo 19. : Vzhledem k atypičnosti mé odpovědi v předchozí otázce ponechám tuto otázku bez odpovědi.

Otázka číslo 20. : Zdraží se vstupné, jelikož organizátoři se budou neustále snažit navyšovat kvalitu.... toť jednoduchá odpověď. Rozvinutější odpověď však vyžaduje osobnější kontakt se zadavatelem ankety.

Otázka číslo 21. : Záleží samozřejmě na typu akce, tuto otázku už považuji pouze jako otázku "do počtu" jako několik předchozích, neb jsem si také prošel bakalářskou prací. Ale samozřejmě co největší realističnost v žádném případě není kontraproduktivní, kvůli realističnosti se larpy hrají.

Respondent číslo 7.:

Otázka číslo 1. : Žena.

Otázka číslo 2. : 19

Otázka číslo 3. : Jaké
osmileté všeobecné gymnázium

Otázka číslo 4. : Kamarádčina sestra mi o něm řekla, ale přivedla mě k tomu mamčina učitelka francouzštiny, která jeden larp pořádala. larpů se účastním často, většinou aspoň jeden za měsíc.

Otázka číslo 5.: Fantasy a PostApo

Otázka číslo 6. : Světy, protože si člověk může postupně najít co mu sedí nejvíce a případně se vypracovat. Městský může být taky fajn, ale nemám možnost se ho zúčastnit.

Otázka číslo 7. : Alespoň nějakou základní linku a questy, jinak se taky může stát, že lidi budou jen sedět a povídat si, takhle můžou být akční.

Otázka číslo 8. : Ano, několikrát. Člověku se většinou povede dokončit věci, které dlouho odkládal... Ovšem hrozí nebezpečí dlouhého povídání a žádné práce.

Otázka číslo 9. : Příběh Rekvizity a prostředí. Lidi, kteří se na larpu sejdou

Otázka číslo 10.: Většinou jsem cílevědomá, loajální a starám se o ostatní hráče.

Otázka číslo 11. : Lidi na larpu jsou pro mě tak nějak druhou rodinou.

Otázka číslo 12. : Udržuji kontakt se skupinami Academia Draconica, Haeterice Libera a Mrchožrouti, ale jsem spíše hostující člen.

Otázka číslo 13. : Ano, začala jsem například lépe zvládat chování lidí, kteří tuto moji zálibu považovali za směšnou a také jsem se zlepšila ve vedení týmu.

Otázka číslo 14. : Ne. Myslím, že větší vliv mají samotné akce.

Otázka číslo 15. : Jsem spokojená, možná více PostApo akcí...

Otázka číslo 16. : Často z RP vypadávám, mám se stále co učit, často se začnu chovat tak, jak bych se já sama chovala v reálu.

Otázka číslo 17. : Ano. Warhammer-TOS, ale nakonec jsem z organizátorského týmu odešla pro neshody ohledně komplikovanosti pravidel.

Otázka číslo 18. : Mám radši roli hráče, protože hráč si může užít hru, kdežto organizátor má pořád nervy, aby vše vyšlo tak, jak by mělo.

Otázka číslo 19. : Chtěla jsem lidem pomoci a akci trochu vylepšit.

Otázka číslo 20. : Myslím, že se stává stále více populárním, takže doufám, že jen k lepšímu...:-)

Otázka číslo 21. :Čím realističtější, tím lepší, na druhou stranu jsme lidi, takže nevidím důvod, proč skutečně někoho trestat, nebo se k němu chovat jako k podřadné bytosti víc, než je nezbytně nutné v rámci RP.

Respondent číslo 8.:

Otázka číslo 1. : Žena

Otázka číslo 2. : 24

Otázka číslo 3. : Studuji antropologii

Otázka číslo 4. : Skautský oddíl, ve 14-ti letech, dříve jsem se jich účastnila tak jednou ročně, ale posledních pět let jsem na žádném nebyla

Otázka číslo 5. : postapo

Otázka číslo 6. : žádný, je mi to jednoostapo

Otázka číslo 7. : Takové, na kterých seklade důraz na jednání hráčů, je to větší zábava

Otázka číslo 8. : ne

Otázka číslo 9. : zkušenosti organizátorů, propracovanost pravidel, zvládnutí rolí ze strany účastníků

Otázka číslo 10. : pozorovatel, páč bojovat neumím a hrat role mi též moc nejde

Otázka číslo 11. :Volnočasovou aktivitu a příležitost se stekat se starými známými a udělat si nové

Otázka číslo 12. : ne

Otázka číslo 13. : ne

Otázka číslo 14. : ne

Otázka číslo 15.: Již pár let se o larpy nezajímám

Otázka číslo 16. : značně, bez toho by to nebyla žádná sranda

Otázka číslo 17. : ne

Otázka číslo 18. : /

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. : nedokážu

Otázka číslo 21. :Nevím

Respondent číslo 9.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 21

Otázka číslo 3. : Správce sítě

Otázka číslo 4. : Přivedli mě kamarádi bylo to před 6ti lety a účastním se tak 2 až tři larpů ročně

Otázka číslo 5. : Post apo

Otázka číslo 6. : Spíše světy

Otázka číslo 7. : Jednání hráčů. Člověk si ten larp pak může udělat více podle sebe

Otázka číslo 8. : ne

Otázka číslo 9. : Příběh Hráči Zázemí a tecnická připravenost

Otázka číslo 10.: Jako ten co se snaží být u všeho

- Otázka číslo 11.** : Beru to jako své hobby a možnost uniknout z každodenní rutiny
- Otázka číslo 12.** : Ano, moc ne
- Otázka číslo 13.** : Určitě člověk pak přemýšlí o určitých věcech z více úhlů protože mu k tomu pomohou postavy, které hrál.
- Otázka číslo 14.** : ne
- Otázka číslo 15.** : ano i ne. Mám pocit, že je málo post-apo larpů, a ještě miň steam punku
- Otázka číslo 16.** : Je to jedna z nejdůležitějších složek hry.
- Otázka číslo 17.** : ne
- Otázka číslo 18.** : /
- Otázka číslo 19.** : /
- Otázka číslo 20.** : Ne, nedokážu
- Otázka číslo 21.** : Jak kdy jde o larp i organizátory jak to vyváží.

Respondent číslo 10.:

- Otázka číslo 1.** : Muž
- Otázka číslo 2.** : 43
- Otázka číslo 3.** : Zahradník
- Otázka číslo 4.** : Kluci které jsem vedl ve Skautu. Roku 2001. Jednou za rok.
- Otázka číslo 5.** : PostApo
- Otázka číslo 6.** : PostApo. Síla zvyku.
- Otázka číslo 7.** : Zažil jsem oboje. Bavilo mě oboje. Druhý případ má plus komplexnějšího prožitku.
- Otázka číslo 8.** : ne
- Otázka číslo 9.** : Komunikace orgů s hráči, perfektní příprava akce, kostýmy
- Otázka číslo 10.** : Příležitostný hráč
- Otázka číslo 11.** : Odpočinek
- Otázka číslo 12.** : Methan City larp. S lidmi s Ochory občas zajdu do hospody.
- Otázka číslo 13.** : ne
- Otázka číslo 14.** : ne
- Otázka číslo 15.** : Ano. Nic mi nevadí.
- Otázka číslo 16.** : Hodně.
- Otázka číslo 17.** : Posta Apo Ochori, Fallout larp
- Otázka číslo 18.** : Hráč, organizátor má velkou zodpovědnost a hru si vlastně neužije
- Otázka číslo 19.** : Bavilo mě to, měl jsem pocit že Ochori musí za každou cenu pokračovat.
- Otázka číslo 20.** : Asi se bude víc komercializovat. Placené larpy profi organizátorské týmy, vyhrazená hřiště.
- Otázka číslo 21.** : Velmi, nemyslím si že by mohla působit negativně.

Respondent číslo 11.:

- Otázka číslo 1.** : Muž
- Otázka číslo 2.** : 26
- Otázka číslo 3.** : Technická podpora - automatizační technika

Otázka číslo 4. :Kamarád v r. 2006; cca 1 - 2x ročně

Otázka číslo 5. :PA

Otázka číslo 6. : Princip herního města, popř. bází. Obecně otevřenou platformu s funkční ekonomikou a minimálním omezením pravidly a herními scripty

Otázka číslo 7. : Druhý. Viz předešlá odpověď + možnost nečekaných zvrátů, situací a často i poznání.

Otázka číslo 8. : Ne, nemám zájem. Raději na punkáče:)

Otázka číslo 9. : Přístupnost a/nebo zodpovědnost organizátorů, Setting, Úroveň individuální svobody

Otázka číslo 10. : Občasný (rekreační) hráč s úzkým výběrem akcí

Otázka číslo 11. : Trochu víc: poznat nové lidi nebo vidět známé v jiných situacích; uvolnění

Otázka číslo 12. : Ne.

Otázka číslo 13. : Ano - člověk se na larpech mimo jiné naučí "oslovit cizince", může se naučit lépe zvládat stresové a vyhocené situace, mluvit.

Otázka číslo 14. : Ne. Ano mají, ale nejsem si jistý, jestli vždy pozitivní. Nechci, aby se český larp vyloženě institucionalizoval.

Otázka číslo 15. : Nemůžu moc posoudit, mám vyhraněný žánr. Občas mi vadí někteří vysloveně zapálení hráči nebo naopak nováčci, kteří jsou úplně mimo.

Otázka číslo 16. : Velmi důležitá. Nemusím za celou hru jedinkrát vystřelit/uhodit a stejně si ji můžu maximálně užít.

Otázka číslo 17. : Některé Fallout larpy od Gearfish jako externista nebo NPC, nedokončený Moon Cry Project.

Otázka číslo 18. : Preferuji hráče, ale zároveň mi nevádí částečná kooperace s orgy či podílení se na přípravě.

Otázka číslo 19. : Motivací mi byla nadšenost pro nový projekt, kamarádi a známí, kredit u komunity

Otázka číslo 20. : Doufám, že se nepřikloní k západnímu modelu typu "film naživo". Možná přichází éra sponzoringu a grantů.

Otázka číslo 21. : Věrnost prostředí je vždy plus, ale nesmí potlačit herní složku.

Respondent číslo 12.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 35

Otázka číslo 3. : OSVČ

Otázka číslo 4. : Internet, asi před 10 lety, 2-3x do roka, vybírám si teď už jen ty kvalitní.

Otázka číslo 5. : postapo

Otázka číslo 6. : světy, zatím jsem jiný nevyzkoušel.

Otázka číslo 7. : Asi tak na půl, je dobré mít připravenou alespoň základní kostru příběhu a pak nechat hodně volnou ruku hráčům.

Otázka číslo 8. : ne

Otázka číslo 9. : organizační tým, hráči, příprava.

Otázka číslo 10. : průměrný hráč co si dokáže užít každý larp. Když hraji, tak se do toho snažím dát vše a hru si užít.

- Otázka číslo 11. :** Je to příjemné trávení volného času, ale musím se přiznat, že larpem hodně i žiju.
- Otázka číslo 12. :** ne, nejsem členem žádné komunity, kontakt s lidmi udržuji jak se dá, hlavně na akcích a sociálních sítích.
- Otázka číslo 13. :** Doufám, že žádný dopad nemá :-)
- Otázka číslo 14. :** ne nezúčastnil a proto nedokáži říci jaký dopad na larpovou scénu mají.
- Otázka číslo 15. :** jsem spokojen, akcí je dost a každý má možnost si vybrat.
- Otázka číslo 16. :** je na prvním místě ve hře.
- Otázka číslo 17. :** ne
- Otázka číslo 18. :** /
- Otázka číslo 19. :** /
- Otázka číslo 20. :** Nedokážu odhadnout.
- Otázka číslo 21. :** larp je takový, jaký si ho hráč udělá.

Respondent číslo 13.:

- Otázka číslo 1. :** Žena
- Otázka číslo 2. :** 21
- Otázka číslo 3. :** Momentálně zahradník. Od října filozofie.
- Otázka číslo 4. :** Bývalý kolega. Léto 2010. Vzhledem k práci a ke studiu, tak není mnoho příležitostí...
- Otázka číslo 5. :** Postapo, Vamp a werewolf
- Otázka číslo 6. :** takzvané světy - odpoutám se od reality, vzhledem k tomu, že se konají v přírodě dál od civilizace.
- Otázka číslo 7. :** Raději s příběhem. Víím do čeho jdu. Rychleji se z orientuji.
- Otázka číslo 8. :** Ne, není čas.
- Otázka číslo 9. :** Kolektiv, prostředí, počasí.
- Otázka číslo 10. :** Aktivní, ale nemám tendenci příliš zasahovat do děje.
- Otázka číslo 11. :** Když mám možnost a čas, tak larp беру spíš jako odreagování.
- Otázka číslo 12. :** Spíše ne. Opět je to otázka času.
- Otázka číslo 13. :** Musím říct, že ano :o) Minimálně získám nějaké známé i přátele.
- Otázka číslo 14. :** Bohužel ne.
- Otázka číslo 15. :** Rozhodně mi chybí lepší Vampire larp. Konal se pouze třikrát a jeho úroveň byla sestupná. Je to hodně o organizátorech a hráčích. Hráči obvykle přijedou a s nadšením očekávají, co se bude dít. Během několika hodin vidíte znužené obličeje a ne jednou zazní, že pojedou druhý den domů. Myslím, že chybí nadšení pro danou věc...
- Otázka číslo 16. :** Ovlivňuje především pozitivně. Pokud někdo nerozhodne za mě, jaká bude má postava.
- Otázka číslo 17. :** Ne, neorganizovala.
- Otázka číslo 18. :** /
- Otázka číslo 19. :** /
- Otázka číslo 20. :** Je na to těžké odpovědět. Jak už jsem řekla - vše je o nadšení pro věc. Pokud bude organizátorem někdo kreativní a dokáže zaujmout hráče na tolik, že se budou na larp vracet, bude to skvělá změna. Ale pokud budou stabilní pouze dva tři larpy, tak je pravděpodobné, že se česká scéna nebude rozvíjet.

Otázka číslo 21. : To je sporné. Pokud jedete na larp typu Methan City, kde se hráč pohybuje v protektorátním prostředí, nemůžete počítat s nějakou volností. Postava se prostě musí přizpůsobit ději a hlavně nesmí překročit hranice, které jí jsou určeny. Ale s tím je hráč seznámen už na webu, takže ví, do čeho jde. Ale pokud je to "demokratická" hra, nevidím důvod, proč by měl někdo zasahovat do svobody hráče.

Respondent číslo 14.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 24

Otázka číslo 3. : Právo

Otázka číslo 4. : Kamarád, nepravidelně.

Otázka číslo 5. : Postapo

Otázka číslo 6. : Městský - nejvíc simuluje reálné prostředí, není tak orientován na boje.

Otázka číslo 7. : Větší důraz na chování hráčů, hráč má pocit, že může dění ve světě reálně ovlivnit.

Otázka číslo 8. : Ne

Otázka číslo 9. : Připravené zázemí, kvalitní CP, možnost svobodné volby.

Otázka číslo 10. : Spíše orientovaný na RP, než na boje.

Otázka číslo 11. : Pouze občasnou volno časovou aktivitu, v mezičase se jím nijak nezaobírám.

Otázka číslo 12. : Pouze Ochori, udržuji kontakt, ovšem ne z důvodu komunikace o larpu.

Otázka číslo 13. : Nemám ten pocit.

Otázka číslo 14. : Nezúčastnil.

Otázka číslo 15. : Nejsm seznámen se stavem larpové nabídky.

Otázka číslo 16. : Velmi důležitá, dalo by se říct že nejdůležitější, pokud je kvalitní, ostatní složky hry mohou být horší.

Otázka číslo 17. : Pouze menší pomoc s organizací Ochori.

Otázka číslo 18. : /

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. : Předpokládám, že kvalita půjde nahoru především v oblasti kvalitnějšího zázemí pro akci, umím si i představit organizování larpů jako formu podnikání, pak by tomu určitě i odpovídala vyšší kvalita, ovšem taky i jiné složení hráčů (více causal).

Otázka číslo 21. : Myslím, že realističnost není na škodu, ovšem hra by měla být především zábava.

Respondent číslo 15.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 24

Otázka číslo 3. : Obchodník/telekomunikace

Otázka číslo 4. : v 15tich cez internet prva zaujimava akcia. Odvtedy s prestavkami doteraz.

- Otázka číslo 5.** :postapo
Otázka číslo 6. : Postapo světy.
Otázka číslo 7. : roleplay jednotlivcov ale zakladna struktura scenaru je nevyhnutna.
Otázka číslo 8. : Obcas vacsia zabava ako larp samotny. Rozhodne stojí za to zazít.
Otázka číslo 9. : Ludia, Miesto a Materialne zazemie
Otázka číslo 10. : Rad hram extremne charaktery.
Otázka číslo 11. : Rozhodne skvely konicek, cez ktory je mozno spoznat velke množstvo zaujimavych ľudí s podobnymi zaujimami.
Otázka číslo 12. : Prostrednictvom internetu, pravidelne navstevujem fora a s niektorými napr. cez FB alebo ICQ, etc.
Otázka číslo 13. : Pre dobry larp som ochotny obetovat tolko, ze potom prezivam na chlebe a pastikach :)
Otázka číslo 14. : Nie, nezucastnil. Max prednasky alebo workshopy.
Otázka číslo 15. : Celkom spokojny.
Otázka číslo 16. : Celkom dost, rovnako som dost narocny na to, aby RPovali aj ostatni. Hra je potom pozitivok.
Otázka číslo 17. : Nie.
Otázka číslo 18. : /
Otázka číslo 19. : /
Otázka číslo 20. :ktory konkretno? Vzdy zalezi od konkretnych ludi. :larp scena sa urcite bude vyvijat.
Otázka číslo 21. : Pokial sa o nu snazia samotni hraci, tak je to maximalne v poriadku. Nie je dobre ale nikoho do nicoho extremne nutit.

Respondent číslo 16.:

- Otázka číslo 1.** : Žena
Otázka číslo 2. : 23
Otázka číslo 3. : Student-medicína
Otázka číslo 4. : spolužačka, poprvé jsem se s ním setkala před třemi lety.
Otázka číslo 5. : postapo
Otázka číslo 6. : spíš komorní, lidé se líp znají a víc si to užijou.
Otázka číslo 7. : Od každého něco, je dobré nahodit nějaký příběh, který se pak díky roli hráčů nějak rozvíjí.
Otázka číslo 8. : Ne
Otázka číslo 9. : Počet zúčastněných lidí, druh lidí, příběh.
Otázka číslo 10. : Neberu to jako charakteristiku svoji role, takže jsem aktivní spontánní a všemu přístupná ;) (ne úplně doslova :-D)
Otázka číslo 11. : tak především jako volnočasovou aktivitu, ale i příležitost na poznávání nových lidí a šanci na skvělé zážitky.
Otázka číslo 12. : ano
Otázka číslo 13. : :-D Našla jsem si tam snoubence :-D (to jako fakt!)
Otázka číslo 14. : nezúčastnila a vliv to nejspíš má.
Otázka číslo 15. : Vzhledem k tomu, že nejsem bůhvíjaký "larpař", tak spokojená sem :-)
Otázka číslo 16. : Tak je pěkné, když se každý může vžít do role, kterou v reálném životě nevyužije a do hry to určitě patří, zpestří to prožitek a taky je sranda :-)
Otázka číslo 17. : že bych se přímo podílela na organizaci se říct nedá

Otázka číslo 18. : Neorganizovala jsem sice nic, ale bylo mi to nabídnuto. Věřím, že si lidi všechno, co se larpů týče, užijí víc, když se nemusí o nic moc starat, je to především forma odreagování se.

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. : To si nedokážu představit, nemám moc představu kolik lidí se mu věnuje v současnosti a jak moc to je populární, ale přijde mi, že od toho dost lidí upouští.

Otázka číslo 21. : cokoliv o co se hráči můžou snažit může být kontraproduktivní, jde o to najít tu správnou míru, nic nepřehánět a hlavně si to pořádně užít!

Respondent číslo 17.:

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 25

Otázka číslo 3. : Softwarové inženýrství

Otázka číslo 4. : Našel jsem si to sám na webu. Poprvé jsem o larpu slyšel od příbuzných. Účastním se larpů několikrát do roka. Můj první larp byl fallout larp IV tuším v roce 2005.

Otázka číslo 5. : Postapo.

Otázka číslo 6. : Světy kde všechno může být reálné. V městských a komorních si musí jeden moc věcí jen představovat a to neumím.

Otázka číslo 7. : Nejráději mám sandbox larpu (messaverde, dariovy terasy, methancity, pass) kde si můžu utvářet svůj vlastní osud aniž bych běžel podle organizátory načrtnuté trasy příběhu.

Otázka číslo 8. : nezúčastnil

Otázka číslo 9. : Příprava organizátorů, příprava organizátorů, příprava orgů. (pak trošičku místo a hráči ale to je minimum)

Otázka číslo 10. : Anarchista, munchkin a přizdisráč.

Otázka číslo 11. : Setkání s přáteli nad lahví nekvalitní vodky v odraných hadrech.

Otázka číslo 12. : Pasivně sleduji metahncity a ochori.

Otázka číslo 13. : Učí mě být drsnějším.

Otázka číslo 14. : Nezúčastnil.

Otázka číslo 15. : Chybí mi nějaká akce charakteru messaverde, kde bylo minimum herních pravidel a maximum hráčské invence.

Otázka číslo 16. : Není pro mě důležitá. Nejsem žádný velký roleplayer. Co se neodráží na skutečném stavu věcí, lidí, mého stravování a zásob prostě ignoruju.

Otázka číslo 17. : Nepodílel jsem se nikdy na organizaci.

Otázka číslo 18. : /

Otázka číslo 19. : /

Otázka číslo 20. :Pravděpodobně se začne víc dělit na rovinu komerčního larpu (projekt systém, některé městské larpy...) a starého dobrého fandovského larpu (fallout larp.)

Otázka číslo 21. : Maximálně. Určitě nemůže. Zážitek nemusí být příjemný. Hlavně když je silný. A kdo je máslo ne vydrží o víkendu trochu buzerace tak pro něj larp není vhodná zábava.

Respondent číslo 18

Otázka číslo 1. : Muž

Otázka číslo 2. : 18

Otázka číslo 3. : gymnázium, humanitní obor

Otázka číslo 4. : v 11 letech známý z herny stolních her, nyní se účastním tak 10 do roka minimálně.

Otázka číslo 5. : Postapo

Otázka číslo 6. : Světy, jsou komplexnější, pro hráče volnější a mají pro mě větší a lepší atmosféru.

Otázka číslo 7. : Nejráději mám, když to organizátoři dokáží skloubit, aby se jim to nevymklo z rukou, ale zároveň hráč nebyl omezován předpřipravenou linkou, která by mu mohla zkazit dojem.

Otázka číslo 8. : Jen co se týče organizace mé vlastní akce. A zkušenost dobrá :)

Otázka číslo 9. : Atmosféra, dobrá organizace (féroví organizátoři, fungující průběh hry, zázemí, lokace a kulisy/rekvizity) a hráči.

Otázka číslo 10. : Spíše nebitevní fanda survival akcí, pomalu už profesionální zombie a vyhlášená herní smažka na fantasy LARPech.

Otázka číslo 11. : Rozhodně něčím víc, jako zombie si vybiju svojí živočišnost, jako skřet agresí (samozřejmě ne na jiných hráčích), jako příslušník divize Milenium radikálnost, jako obyčejný vidlák na Gothicu podlézavost... Nádherné odreagování a vybití emocí, které člověk v běžném životě potlačuje a duševní i fyzický odpočinek (ač jsou často akce na obojí náročné, mě to naplní novou energií)

Otázka číslo 12. : Na webové stránky příliš nechodím, se svými hlavními přáteli z LARPe se vydám snad každý týden (někteří na šermu, jiní v hospodě...)

Otázka číslo 13. : Míň peněz na ostatní koníčky, občas trochu sociopatie (spousta lidí stále neví o čem mluvím a je často pohoršená, když někde vyprávím, jak jsem jako zombie někomu krví pozvracel hlavu apod.) a hlavně to odreagování a radost.

Otázka číslo 14. : Nezúčastnil, nedokážu říct.

Otázka číslo 15. : životové bitvy a LARPy nemám rád, preferuji šatrhový systém boje a ten by se podle mě měl víc rozvinout. A také survival akce 24 hod v kuse, které se vyskytují zatím převážně jen v postapu.

Otázka číslo 16. : Velmi důležitá, i špatně zorganizovanou akci si dokáže hráč výborně užít, pokud má dobré RP a ostatní s ním, nejlepší je, když například někoho svým RP strhnu s sebou a začne hrát taky. Pokud je dobré RP roste s ním i atmosféra a podle mě by se měl RP prvek podporovat i na bitvách.

Otázka číslo 17. : Ano. Tři klany I, Tři klany II, Guardians of Twilight, Gordaenské povstání - organizace, Vlčí máky - podílání.

Otázka číslo 18. : Jak kdy, po akci jsem vždy radši organizátor, který má pocit, že odvedl kus práce a že třeba lidem udělal radost a pěkný víkend, jako hráč jsem vždy radši před a na akci, protože nemám tolik starostí.

Otázka číslo 19. : Když chci udělat něco nového a nabídnout to larповé komunitě, není pořádně jiné cesty a navíc když si vás někdo nepamatuje a pak vám vypráví, že vaše akce byla jedna z nejlepších a je přesvědčen, že jste odvedli kus práce, člověka to hladí na srdci už jenom při vzpomínce.

Otázka číslo 20. : Pravděpodobně se rozvine tzv. LH a LF fašismus, tedy přehnaný důraz na excelentní kostýmy a zbraně, které musí být historicky / fantasy věrné (otázka je, co je fantasy věrné, když máte vlastní svět, že?). Tito lidé, kteří tohle provozují, také jezdili v prostěradlech a to, že už si našetřili na plnopláty neznamená, že můžou šikanovat začátečníky. Také nejsem příznivec šmelených kostýmů, ale nemusím být vždy punktlich, pokud je celkový dojem ok. Jinak se podle mě bude také rozvíjet

kolektiv tzv. hardcore akcí jako jsou úvaly a pod., neboť spouště dřeváříků přestává stačit i šatrh a mají radši full kontakt. A také víc airsoft akcí pouze s manuály, což je velmi dobře, jsou zajímavější a více o schopnostech než o zbraních.

Otázka číslo 21. : Omezuje je ve svobodném jednání jen tak, že aniž by to sami chtěli, můžou se do akce víc ponořit a dělat výborné RP, aniž by si to uvědomovali, což je dobře. Atmosféra je pro mě na LARPu to nejdůležitější.