Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

LARP JAKO POTENCIÁLNÍ PRODUKT CESTOVNÍHO RUCHU

Diplomová práce
(bakalářská)

Autor: Zuzana Nováková, Rekreologie
Vedoucí práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.
Olomouc 2012

Bibliografická identifikace

Jméno a příjmení autora: Zuzana Nováková

Název bakalářské práce: Larp jako potenciální produkt cestovního ruchu

Pracoviště: Katedra rekreologie

Vedoucí bakalářské práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

Rok obhajoby bakalářské práce: 2012

Abstrakt: Tato bakalářská práce se zabývá larpem jako potenciálním produktem cestovního ruchu. Teoretická část popisuje a shrnuje poznatky o historii a rozdělení larpů a objasňuje pojmy související s tímto tématem. Práce rovněž přináší pohled na využití larpů v edukačním procesu. V praktické části jsou vyhodnoceny výsledky, jež byly získány dotazníkovým šetřením, které bylo sestaveno a rozesláno za spolupráce občanského sdružení Court of Moravia, jimž budou výsledky tohoto dotazníku poskytnuty pro jejich potřeby.

Klíčová slova: larp, formy larpů, žánry larpů, historie larpu, larp a edukace, cestovní ruch, produkt

Souhlasím s půjčováním závěrečné písemné práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author first name and surname: Zuzana Nováková

Title of the thesis: Larp as a potential product of tourism

Department: Department of Recreology

Supervisor: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

The year of presentation: 2012

Abstract: This bachelor thesis covers larp as a potential product of tourism. Its theoretical section describes and summarizes findings about history and categorization of larps and clarifies terms connected to this topic. Moreover, this paper brings perspective onto larp usage in educational process. In practical section, results of a questionnaire survey are evaluated. Survey was compiled and distributed with the help of non-government organization Court of Moravia who will be provided with the results for their needs.

Keywords: larp, larp forms, larp genres, larp history, larp and education, tourism, product

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci zpracovala samostatně pod vedením Ing. Haliny Kotíkové, Ph.D., uvedla všechny použité literární a odborné zdroje a dodržovala zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne 18. 7. 2012

…….

Realita je ta, která nezmizí, když v ni přestaneš věřit.

Philip K. Dick

Děkuji Ing. Halině Kotíkové, Ph.D. za odbornou pomoc a cenné rady, které mi poskytla při zpracování bakalářské práce a v neposlední řadě také za vstřícnost a trpělivost.

Obsah:

1 ÚVOD 8

2 PŘEHLED TEORETICKÝCH POZNATKŮ 9

2. 1 Cestovní ruch 9

2. 1. 1 Produkt cestovního ruchu 9

2. 2 Definice larpu 12

2. 3 Historie larpu 13

2. 2. 1 Historie larpů ve světě 14

2. 2. 2 Historie larpů v USA 14

2. 2. 3 Historie larpů ve Velké Británii 15

2. 2. 4 Historický vývoj larpů v Rusku 16

2. 2. 5 Historie a tvář larpů v zemích severní Evropy 16

2. 2. 6 Historie larpů v Německu 17

2. 2. 7 Historie a vývoj larpů v Jižní Africe 17

2. 2. 8 Historie a podoba larpů na Novém Zélandu 18

2. 2. 9 Rozvoj larpů v České republice 19

2. 3 Dělení larpu 21

2. 3. 1 Dělení larpů podle délky trvání 21

2. 3. 2 Dělení dle velikosti a místa konání larpu (dle formátu) 22

2. 3. 3 Dělení dle žánru 28

2. 4 Přínos larpu pro hráče 30

2. 4. 1 Larp a edukace 30

2. 5 Firmy a organizace (o. s.) zabývající se larpy 33

2. 5. 1 Asociace Fantasy, o. s. (ASF) 33

2. 5. 2 Court of Moravia, o.s. (CoM) 34

2. 5. 3 Kahla, o. s. 34

2. 5. 4 Larpy Pardubice, o. s. (LarPard) 35

2. 5. 6 Mad Fairy, o. s. (MaF) ... 36
2. 5. 7 Moravian LARP, o. s. ... 36
2. 5. 8 Pilirion, o. s. ... 36
2. 5. 9 Prague by Night, o. s. ... 37
2. 5. 10 Rosenthal, o. s. ... 37
2. 5. 11 Tempus ludi, o. s. ... 38
2. 5. 12 Thilisar o. s. ... 38
2. 6 České a zahraniční zdroje o larpech ... 38
3 CÍLE ... 41
3. 1 Dílčí cíle ... 41
4 METODY ... 41
4. 1 Analýza zdrojů ... 41
4. 2 Empirické šetření ... 41
4. 2 .1 Dotazník ... 42
5 VÝSLEDKY A DISKUSE ... 43
5. 1 Charakteristika respondentů ... 43
5. 2 Zdroje a přenos informací o larpu ... 45
5. 3 Představy o larpu a jeho první hraní ... 46
5. 4 Motivátory a preference ... 47
5. 5 Cestování a ceny larpů ... 49
6 ZÁVĚRY ... 54
7 SOUHRN ... 55
8 SUMMARY ... 56
9 REFERENČNÍ SEZNAM ... 57
10 SEZNAM OBRÁZKŮ ... 62
11 PŘÍLOHY ... 63

1 ÚVOD

Cestovní ruch je mnohostranným odvětvím téměř každého hospodářství, které se neustále rozvíjí a je stále významnějším a nepostradatelnějším jevem české ekonomiky, neboť přináší naší společnosti v mnoha směrech značnou přidanou hodnotu. Zároveň je cestovní ruch neodmyslitelnou součástí životního stylu a spotřeby obyvatel státu. Cestovní ruch představuje největší pohyb lidí za rekreací, užitím dovolené či za poznáváním a zábavou.

A právě larpy, jako aktivity, které lidé hraji ve svém volném čase a pro zábavu, se začínají stávat velkými motivátory k účasti na cestovním ruchu. Tím mají možnost zvyšovat potenciál cestovního ruchu na území, která nemají velký primární potenciál (přírodní a antropogenní potenciál), který je potřebný například pro kulturně poznávací turistiku nebo pro rekreační a lázeňský cestovní ruch.

Problematika larpu, jako produktu cestovního ruchu mne zaujala proto, že mám v okruhu svých přátel několik larperů, kteří zároveň patří mezi členy některých organizací, jež se zaměřují na realizaci a organizaci larpů. Díky těmto kontaktům jsem měla také možnost se osobně zúčastnit několika málo larpů a improvizačních dílen a vyzkoušet si hraní rolí na vlastní kůži.

Spolupracovala jsem především s občanským sdružením Court of Moravia (dále CoM), neboť je toto sdružení velice známé, má širokou hráčskou základnu a působí v Brně, tedy v blízkosti mého bydliště. Navíc sdružení přijalo mou nabídku spolupráce ve formě vyhotovení a zpracování dotazníku, který se pak rozesílal pomocí databáze CoM jejich hráčům.

Náplní mé bakalářské práce je shrnout veškeré poznatky o larpech a více tak lidem přiblížit pohled do nitra těchto aktivit, které jsou často považovány za podivné. Za cíl si kladu co nejlépe popsat společnost a prostředí kolem larpů a vyhodnotit velikost potenciálu larpu, jako možného produktu cestovního ruchu.

2 PŘEHLED TEORETICKÝCH POZNATKŮ

2. 1 Cestovní ruch

Ryglová (2009) ve své práci uvádí, že cestovní ruch je dle WTO nejen cestování, ale i přebývání, po dobu kratší jednoho roku, na místě, které není místem trvalého bydliště. Tato dočasná změna místa pobytu se děje zpravidla ve volném čase za účelem rekreace, spojení mezi lidmi, atp. Dále se také zmiňuje o definici cestovního ruchu podle AIEST (Mezinárodní sdružení expertů cestovního ruchu), která říká, že cestovní ruch je soubor jevů, které vznikají pohybem nebo cestováním osob, do míst, která nejsou místem zaměstnání či trvalého bydliště či.

Dle Francové (2003) je pojem cestovní ruch pouze jiný výraz pro cestování a stejně, jako Ryglová, dodává, že je cestovní ruch spojován s volným časem, rekreací a poznáváním. Cestovní ruch má několik všeobecných rysů, mezi které patří změna místa, nevýdělečná činnost a další aktivity cestujících osob, které pobývají mimo místo svého trvalého bydliště po dobu kratší jednoho roku.

Dále je podle Ryglové (2009, 2) cestovní ruch nutno chápat ve dvou rovinách. První rovinou je oblast spotřeby, kdy je brán jako způsob uspokojování potřeb, a z druhého hlediska se jedná o oblast podnikatelských příležitostí v mnoha oborech lidské činnosti, kdy je významnou součástí ekonomiky společnosti. Z výše uvedeného vyplývá, že cestovní ruch se projevuje jako mnohostranný společenský ekonomický jev.

„Cestovní ruch se stal v posledních desetiletích významným celosvětovým fenoménem, zejména jako důležitá součást tzv. průmyslu volného času. Jeho ekonomické, ekologické, sociální, politické, kulturní a mnohé další dopady jsou neoddiskutovatelnou součástí proměn dnešního světa.“ (Foret & Turčínková, 2005, 3)

2. 1. 1 Produkt cestovního ruchu

Ryglová (2009, 95) uvádí, že „potřebami a hledáním možností jejich uspokojování účastí na cestovním ruchu se zabývá marketing cestovního ruchu.“ Který se zároveň věnuje produktu cestovního ruchu, jako jednomu ze základních složek marketingového mixu.

„Za produkt se považuje to, co lze na trhu nabízet k pozornosti, k získání, k používání nebo ke spotřebě, co má schopnost uspokojit přání nebo potřebu druhých lidí. Produkt je cokoli hmotného či nehmotného. Produktem může být výrobek, služba, myšlenka, osoba, organizace, kulturní výtvor, místo apod. (Jakubíková, 2010, 203)

Je to služba nebo většinou soubor (balík služeb). Jedná se o balík služeb základních (ubytování, stravování, dopravní služby, služby cestovních kanceláří či agentur, průvodcovské služby,…) a doplňkových (obchodní služby, směnárenské apod.), který je schopný uspokojit potřeby zákazníka. Má omezenou životnost, proto se musí neustále přizpůsobovat měnícím se požadavkům zákazníka s ohledem na stadium životního cyklu, kde se nachází (uvedení na trh, zralost, pokles).

Přesněji produkt cestovního ruchu můžeme charakterizovat jako symbiózu působení materiálních zdrojů (např. rekreační prostor, infrastruktura) a nemateriálních zdrojů (klima, osobnost lidského činitele, např. průvodce apod.). Typickým znakem produktu cestovního ruchu je závislost na přítomnosti klienta – spotřebitele cestovního ruchu, výroba i spotřeba probíhá časově i prostorově současně.

Z hlediska poptávky musí produkt splňovat požadavky na atraktivnost, přístupnost, upoutat zákazníka.

Na produkt se musíme dívat očima hosta. Výběr turistické destinace je často ovlivněn očekáváním hosta, podle kterého host hodnotí image destinace. Image destinace je proto velmi významným komponentem produktu destinace a jeho úroveň bezprostředně souvisí s jeho image. Produkt destinace je tvořen těžkými a měkkými faktory:

- těžké faktory produktu destinace: ubytování, gastronomie, doprava, zařízení volného času,
- měkké faktory produktu destinace: přátelskost, pohostinnost, nálada, zábava, vkus, radost, zážitek aj. (Ryglová, 2009, 102 - 103)

V případě larpu můžeme říct, že larp jako produkt obsahuje měkké faktory, jako je již zmíněná zábava, atmosféra, atp. Avšak některé larpy obsahují i těžké faktory, většinou to bývají například víkendové larpy, při kterých je zajišťováno ubytování a strava. Avšak nebývá tomu tak vždy, často organizátoři spíše volí prostředí, které není příliš vzdálené od stravovacích zařízení, a hráči se pak sami starají o zajištění své stravy.

Každá organizace v oboru cestovního ruchu má svůj vlastní produktový mix (výrobků - služeb), tvořící nabídku…. Nabídka by měla vycházet z analýzy konkurence, možnosti firmy, atd.

Při tvorbě jakéhokoli turistického produktu si v první řadě musíme uvědomit, jaký je klient, jak se chová, co požaduje. Požadavky klientů jsou mj. ovlivňovány faktory prostředí a faktory vyplývajícími z psychologických aspektů chování jednotlivců. Příkladem takových faktorů je

- **globalizace**, která představuje velkou mobilitu klientů umožněnou především leteckou dopravou, rozvojem internetu a jeho využíváním pro on-line rezervace;
- **přístupnost a rychlost**, které se stávají nejdůležitějším prvkem při rezervacích v místě bydliště. Zákazník oceňuje spolupráci firem nabízejících produkty cestovního ruchu (dopravu, ubytování, stravování a další služby);
- **tendence k návratu k přírodě a tradicím** představovaná nabídkou různých forem venkovské turistiky s využitím regionálních tradice jednotlivých destinací;
- **požitkářství a zážitek** spojený s růstem volného času vyjadřují touhu klienta něco opravdového zažít a vidět. Jde o originální produkty založené na neopakovatelné atmosféře a zážitku vztahujícímu se ke specifickému místu;
- **seberealizace a vlastní preference**, které jsou důležité při tvorbě produktu. Host si rád např. vyzkouší jednoduché pracovní postupy (výroba keramiky, vyřezávání, jízd na koni apod.) (Hesková a kol., 2006, 141 – 142)

U larpu, jako produktu cestovního ruchu, můžeme pozorovat ovlivnění zejména ze strany faktorů seberealizace, tendence návratu k přírodě, požitkářství a zážitku.

Podle Ryglové (2009) by dobrý produkt cestovního ruchu měl být především dostatečně atraktivní pro potenciálního zákazníka, být přístupný a zacílený na konkrétní zákaznické skupiny. Produkt cestovního ruchu musí být schopný uspokojovat potřeby a požadavky zákazníka a stát adekvátní cenu, kterou je zákazník schopen akceptovat. Mezi další atributy produktu cestovního ruchu patří také soulad s reálnou nabídkou destinace, propagace a organizační podpora od regionálních činitelů, působících v cestovním ruchu.

Můžeme tedy říct, že larp je potenciálním produktem cestovního ruchu, neboť má zacílení na konkrétní zákaznickou skupinu, uspokojuje potřebu zkušenosti, zážitku, seberealizace a kontaktu s lidmi. Larp splňuje mj. i atribut přístupnosti, jak finanční, tak i (díky mnoha organizacím rozmístěných po celé České republice, které mají velmi široké pole působnosti) dostupnost v rámci dopravy na místo konání larpů. Larpy v České republice

začíná hrát stále více lidí. To vypovídá, že témata larpů jsou dostatečně atraktivní a cena, kterou je ochoten zákazník za tuto atraktivitu zaplatit, je z velké míry akceptovatelná.

2. 2 Definice larpu

Na larpy lze nahlížet jako na pohybovou, dramatickou či zážitkovou činnost. Tyto prvky – stejně jako nepopiratelné znaky hry, které oddělují larp od divadla – jsou zastoupené v každém larpu, ale jejich míra a vzájemná vyváženost se liší. (www.larpy.cz)

LARP (akronym) z anglického live action role-playing game je formou hraní rolí, kterou hrají živí lidé podobně jako představení. Hráči představují své akce vlastními činy. Mnohdy taková hra vypadá jako divadlo (nejen) ve volné přírodě. Hry bývají pečlivě připravené, skupiny hráčů plánují děj a připravují kostýmy mnoho týdnů a mnohdy i měsíců předem. Larp může být nahlížen jako forma improvizačního divadla – např. italská commedia dell'arte (http://moravianlarp.eu).

Slovo larp je abstraktum a nese s sebou tedy problémy pojmů, které pod sebou shrnují velké množství různých jevů nesoucích rozličné znaky. Podobné problémy vyvstanou, když budeme zkoušet definovat například „sport". Z tohoto pohledu je celkem příznivá definice „hry" jako takové: Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života. (http://www.larpard.cz)

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.

Dle Veselého (2010, 7) se hráč larpu „… vždy vyznačuje tím, že „si hraje na něco". Tím něčím může být jakákoli myslitelná role od elektrické ovečky po kamenného trola, od horkokrevné pokojské po chladného kapitána námořní flotily."

Každá postava má vytvořený charakter, podle kterého za ni hráč jedná, a své herní cíle, kterých se v rámci této role snaží dosáhnout. (www.larpy.cz).

Je potřeba jednat ve hře tak, jak by jednala daná postava. Vzájemnou interakcí hráčů mezi sebou a občasnými zásahy organizátorů se pak vytváří příběh, jehož jsou hráči součástí. (http://www.pilirionos.org)

Rozuzlení celého příběhu obvykle není pevně stanoveno a je tedy zcela na hráčích, jak se rozhodnou herní situace v rolích vyřešit. (www.larpy.cz)

V larpech účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím a zároveň se snaží splnit cíle dané postavy ve fiktivním světě. Larp nemá žádné publikum a jeho smyslem je tedy hlavně zábava a zážitek účastníků, které vychází z prožití příběhu skrz svoji postavu. Všechny konflikty v tomto fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti nebo různými zástupnými mechanismy.

Podle Kopečka a Pšenáka (2008) můžeme pozorovat dva herní přístupy, které se objevují v současnosti v českých larpech. První přístup vnímá larp pouze jako hru – „game", tedy je postavený na aspektu soutěživosti, proto je pak zážitek postavený především na překonávání překážek (výzev), které mohou být nastaveny cíli dané postavy, samotnou hrou, či jinými hráči, kteří se taktéž snaží dosáhnout nějakého cíle. Jedinou a hlavní motivací v tomto „game" přístupu je splnění cílů své postavy, za použití všech možných prostředků, které jsou mu nabízeny. Charakteristické pro tento přístup je snaha udržovat nejistotu o schopnostech soupeře a nutit hráče zdokonalovat se a udržovat s nimi krok. Jde tu tedy o snahu o vyváženost v mechanismu reagujícího na nárůst schopností jednotlivých herních postav.

Přístup zvaný „play" je druhým přístupem, který klade důraz na věrohodnost simulovaného prostředí (světa) a na dramatické ztvárnění postav. Je tedy zřejmé, že právě přesvědčivé herecké výkony jsou nejen prostředkem k dosažení stanovených cílů, ale jsou i samotným cílem. K těmto cílům a především k věrohodnosti postavy mohou hráčům dopomoci především precizní rekvizity či propracované kostýmy. Za jedny z nejtypičtějších projevů tohoto proudu mohou být považovány také například historické rekonstrukce.

Na závěr této kapitoly tedy můžeme říct, že díky tomu, že je larp v podstatě mladou volnočasovou aktivitou, neexistuje pro něj jasná definice, která by byla všemi uznávaná. Na larp neexistuje jednotný názor a to jak mezi organizátory, tak mezi účastníky.

2. 3 Historie larpu

Larp nemá pouze jedno místo původu. Začal vznikat nezávisle na sobě napříč kontinenty – v Severní Americe, Evropě i Austrálii, v několika různých skupinách v období 80. let 20. století. Tyto skupiny měly společné pouze zkušenosti s fantasy literaturou, deskovými role-playing hrami a především touhu fyzicky zažít hru tohoto rázu. Larpy a jejich vývoj výrazně ovlivnily dětské hry (na policisty a zloděje, kovboje a indiány, apod.). Tyto dětské hry by se daly nazvat jednoduchými larpy, neboť zde dítě hraje vybranou roli a snaží se v rámci své role dosáhnout určitého cíle. Tyto hry jsou jednoduché a jsou dokonalým

obrazem prostředí a kultury kolem hráčů. Stejně jako děti, tak i dospělí využívali tyto hry, jako vzdělávací cvičení pro praxi. Vývoj larpů dále také ovlivnily bojové hry, párty v kostýmech, improvizační divadlo a mnoho dalších elementů.

Je nutno dodat, že zdrojů, které se zabývají historií a vývojem larpů není mnoho a proto bylo, pro zpracování této kapitoly, nezbytné použití informací z internetových stránek Anglické verze Wikipedie.

Tehdejší podoba se však značně lišila od toho, co dnes známe jako larp. (http://www.pilirionos.org)

2. 2. 1 Historie larpů ve světě

Ve světě dochází k významnému přelomu v roce 1974, kdy společnost Tactical Studies Rules vydala hru *Dungeon and Dragons* (D&D). Jednalo se o tzv. hru na hrdiny (v angličtině RPG, tedy role-playing games), kdy hráči sedí u stolu a společně vyprávějí příběh, v němž má každý z nich svou roli. U prvního Dungeon and Dragons se však jednalo spíše o válečnou hru, která ještě s hraním rolí neměla moc společného. Přesto to byl první krok ke vzniku podobných her i naživo. (http://www.pilirionos.org)

2. 2. 2 Historie larpů v USA

Ve 20. letech 20. století se v Americe začaly vznikat kluby Model League of Nations, které vytvářely larpy, jež nebyly vnímány jako hry samotné, ale spíše jako rekreační aktivita. V těchto létech také můžeme pozorovat začátky aplikace role-playing-games(RPG) do psychoterapeutiky, často ve formě psychodrama, které dále také silně ovlivnilo další vývoj larpů.

Jak již bylo výše zmíněno, světem a Amerikou v roce 1974 otřásá hra Dungeon and Dragons (D&D), která poprvé udává pravidla ke hře. Někteří se domnívají, že bojové skupiny (live-combat groups) vznikly na základě této hry, avšak většina zdrojů se shoduje na tom, že tyto bojové skupiny a Dungeon and Dragons vznikaly paralelně avšak nezávisle na sobě.

Kolem osmdesátého roku bylo v USA vytvořeno mnoho skupin. V roce 1977 byla ve Washingtonu mezi bojovými skupinami významná skupina Dagohir Outdoor Improvisational Battle Games(Dagorhir). Před rokem 1981 byla na Institutu technologií (MIT) na Cambridgské univerzitě vynalezena hra Assassin‘s Guild (Cech vrahů), která se hrála se zbraněmi-hračkami. Tento styl se brzy rozšířil do jiných kampusů a zrodily se na základě této myšlenky i dva filmy Vražedná hra (The Assassination Game) a Mám tě! (Gotcha). O pár let

později pak IFGS (The International Fantasy Gaming Society) v Coloradu začala vést tzv.bojovky s komplexním systémem pravidel, který byl ovlivněn pravidly D&D. V roce 1983 pak texaský odnož Dagorhiru – Amtgard- má stovky aktivních bojových skupin po celém území USA a Kanady.

Divadelní styl larpu se začal vyvíjet také kolem roku 1981, kdy byla na Harvardské Univerzitě založena Walterem Freitagem, Mikem Massamillou and Rickem Duttonem tzv.SIL (The Society for Interactive Literature). O dva roky později se podstatná část tohoto klubu oddělila a přijala jméno Interactive Literature Foundation (ILF), a která se v roce 2000 přejmenovala na Live Action Role-Players Association (LARPA). Na atlantském pobřeží a na jihovýchodě USA pak díky velkému počtu vysokoškolských kampusů a tudíž velkému zájmu o Assassin‘s Guild a SIL, pokračuje snaha o rozvoj aktivní larpové scény. Náhle existovaly velké regionální organizace zabývající se larpy a nepřeberné množství publikovaných larpů, což v kombinaci s internetem pomohlo vytvořit základní kameny pro definování larpu a experimentování s jeho formami. Regionální organizace také byly zázemím a hostitelem pro larpy mnohem menších larpových organizací, které neměly dány komplexní pravidla, ani širokou hráčskou základnu.

Na jihovýchodě USA byla také vytvořena široká hráčská základna, která vytvářela podmínky pro různé fantasy larpy, které jsou střípky NERO. Zároveň byl vytvořen SOLAR (the Southern Organization for Live Action Reenactments), neboli organizace pro schvalování a aplikaci larpových pravidel.

Od roku 1999 byla oblast středního Atlantiku centrem pro řadu divadelních i dobrodružných událostí neboli „kampaní“, které nespadaly do žánru středověkých fantasy, které charakterizují většinu živých bojových her. Snahu o zapojení středověkého prostředí projevil Mike Young s kampaní Dark Summonings Campaign, která byla následována mnohými dalšími podobně zaměřenými kampaněmi.

Pro americkou larpovou komunitu je charakteristická inovativní práce a především již zmíněná široká síť organizací.

2. 2. 3 Historie larpů ve Velké Británii

Za první larp v historii Velké Británie je považován larp s názvem Treasure Trap. Tento larp byl realizován na zámku v Peckforton Cheshire. Zahrnovala děj plný hrdinských dobrodružství, boj s gumovými zbraněmi a fantazijní monstra. Během své tříleté historie byla zřízena hráčská základna a larp byl v zájmu médií. Když se tato základna zavřela, po celé

Británii se objevily jiné organizace, s cílem nahradit původní. Mnoho těchto organizací kopírovalo jak pravidla, tak celkový vzhled Treasure Trapu. Organizací bylo mnoho a vznikaly nezávisle na sobě. A proto ač měli stejný základ, nevznikl mezi nimi společný prostor nebo něco, co by je spojovalo. Tyto organizace se lišily svou velikostí a složitostí - některé byly založeny univerzitními spolky o skromném počtu studentů, jiné se snažily rozšířit rozsah a velikost her (např. hra Heroquest je dobrodružná hra trvající 5 – 11 hodin, kterou hráči hrají několikrát do měsíce v mnoha oblastech napříč Velkou Británií.

2. 2. 4 Historický vývoj larpů v Rusku

Larpy se na území Ruska začaly hrát v 80. letech 20. století. Rusové nazývají larp jednoduše „hraním rolí“ (role-playing). V tomto období totiž nebyly v Rusku deskové RPG hry známy. Na tomto území byly uváděny larpy především na základě Tolkienových povídek. Tradice jednotlivých regionů se liší především ve své historii a praxi. Ač dnes již neexistuje organizace Mladých pionýrů, tehdy právě mladí pionýři šířili myšlenku hraní rolí na živo. V tomto období se také do šíření této myšlenky zapojilo mnoho fanklubů, vznikajících na území celého Ruska.

Nejstarší zdokumentované zmínky o hraní larpu v Rusku jsou o bitvě u Borodina, který hrály historické vojenské kluby. O rok později fanoušci Tolkiena přišli na tento larp oblečení do fantasy kostýmů, což vedlo k prvnímu zaznamenanému larpu obrovského rozměru v Rusku, který nesl název The National Hobit Games a byl uveden v srpnu roku 1990 nedaleko řeky Mana v okolí Krasnojarsku. Od té doby se tento larp každoročně opakoval a rozvíjel, až se z něho stala tradice.

V dnešní době má Rusko pravděpodobně nejrozmanitější larpovou prostředí na světě. Toto prostředí má nejen širokou škálu žánrů, ale i velké množství herních stylů. Počet hráčů v Rusku je odhadován na 50.000 – 100.000. Larpy velkých rozměrů čítají obvykle až 1000 účastníků, menší larpy pak 50 – 200 účastníků.

2. 2. 5 Historie a tvář larpů v zemích severní Evropy

Na začátku 80. let 20. století vznikla ve Švédsku larpová skupina Gyllene Hjorten, která nastartovala larpovou kampaň, která se stále těší oblibě. Toto byla pravděpodobně první larpová událost, která se objevila v severských zemích. V roce 1985 začala larpová scéna působit ve Finsku a o čtyři roky později i v Norsku, kde se skupiny v Oslu a Trondheimu

vyvíjely více či méně ve stejné době. První larpové hry se v Dánsku objevily až ke konci 80. let.

Ač se jednotlivé severské larpy vyvíjely nezávisle na sobě, mají určitou provázanost a podobnost, ale zároveň se velmi liší od německých či anglických larpů. Tyto rozdíly jsou nejvíce vidět v skepticismu severských států k herní mechanice. Mají tendenci omezovat boj a kouzla (tyto dva elementy jsou zde brány jako „koření“, nikoli jako nezbytná součást larpu), zatímco kladou důraz na pohlcující prostředí, kde se vyhýbají off-prvkům a anachronismům (např. projíždějící auta v larpu se středověkou tématikou, apod.). Hráč může sám navrhnout pořadatelům celkové nastavení larpu a rolí a naopak. Jakmile larp začne, je zcela v režii hráčů (během larpu je naplánováno jen několik předurčených událostí). Švédské či norské larpy trvají 2-5 dní a čítají kolem 50 – 100 účastníků. Typicky dánské a finské larpy mohou trvat od 4 hodin až po několik dní. Každá herní organizace používá vlastní herní pravidla, která jsou však jednoduchá a velmi podobná ostatním.

V roce 1997 se uskutečnila první larpová konference Knutepunkt, která byla zásadní událostí pro stanovení identity severských larpů a prohlásila koncept severských larpů (Nordic larp) za unikátní.

2. 2. 6 Historie larpů v Německu

Ač je považován Draccon 1, za první významnou událost v dějinách německých larpů, za vůbec první larp hraný v Německu je považován Samhain's Quest II, který byl uskutečněn 14. dubna roku 1995.

Největší larpovou událostí v Německu byl první ročník Dobití Mythodea, kterého se zúčastnilo 7000 lidí a Drachenfest, jehož počet účastníků čítal 5000 lidí.

2. 2. 7 Historie a vývoj larpů v Jižní Africe

V jižní Africe je za hlavním městem larpů Kapské město, kde se mimo jiné nachází velký archiv larpů napsaných Capetonskými designéry. V posledních letech došlo k nárůstu larpových komunit i v jiných oblastech a to například v Johannesburgu.

Larpy v jižní Africe kladou důraz na hraní rolí, trvají méně než čtyři hodiny a hraje je přibližně osm až dvacet hráčů. V těchto jednovečerních larpech jsou běžně používány kostýmy a jednoduché herní mechaniky. V této oblasti se hrají i larpy dlouhodobějšího charakteru, které přebírají mnohé z World of Darknes: Vampire. Tyto larpy se však hrají podstatně méně, než larpy krátkodobější. Systémy řešení konfliktů jsou zde symbolické,

speciální schopnosti hrdiny jsou ovládány speciálními kartami. Tyto larpy jsou typické tím, že každý hráč dostane na listech papíru podrobně popsané pozadí příběhu, charakter a cíle postavy (tento popis mívá až 8 listů).

Za zmínku také stojí velké larpové událostí, konající se v této oblasti. Jendou z takových událostí je Medal Universe, který má základy v systému SOLAR v Americe. Hráčská základna zde nedávno dosáhla počtu stopadesáti účastníků. Tento larp začal v roce 2008 a je to nejdéle trvající larp v jižní Africe. Mezi další velké larpové události se řadí také MEAD a Tales od Teana, které se konají v Johannesburgu. MEAD se uvádí každé tři měsíce a hrají ho stovky hráčů. Tales od Teana (Příběhy Teana) byly vytvořeny v červenci roku 2011 v Guatengu. Tento larp má spojitost s MEAD, ale má zcela samostatný organizační tým a běží pod systémem NERO International i ve světe pod názvem Teana. První Teana hra se plánuje uvést v dubnu roku 2012.

2. 2. 8 Historie a podoba larpů na Novém Zélandu

První lapy, stejně jako v ostatních částech světa, začaly být součástí kultury Nového Zélandu v polovině 80. let 20. století. V tomto období však název „larp“ nebyl znám ani zaveden, a proto se těmto aktivitám říkalo „wide game“ nebo „council game“. Významným milníkem novozélandského larpu byl NatCon, který se konal roku 1986 a na němž byla představena hra, o prostředí kolem vládnoucí rady města New Pavis ve fantazijním světě. V průběhu 90. let dále proběhlo několik významných událostí, z nichž se za největší považuje Aliens Apokalypse, uvedená roku 1999, jako vyvrcholení série her založených na Aliens filmech.

V této oblasti se dlouhodobé larpy (kampaně) od sebe liší tím, na jakou součást larpu kladou důraz. Mordavia je hrou, ve které je kladen důraz na hraní rolí, hra Skirmish je více zaměřena na bojovou stránku larpu. Naproti tomu hra Vampire: The Requiem je silně politicky zaměřena. V těchto larpech se magické efekty realizují čtením svitků, házením kouzelných balíčků, apod. U jednorázových larpů, je kladen důraz právě na speciální efekty, které jsou dokreslovány hudbou a osvětlením. Úroveň kostýmů se s larpem liší. U velkých jednorázových larpů lze zpozorovat překvapivě propracované kostýmy i zbraně odpovídající době, do které je larp zasazen. U dlouhodobých larpů (kampaní) se spíše klade důraz na to, aby kostým odpovídal danému charakteru postavy (jeho osobnosti a schopnostem), a aby rovněž zapadal do daného prostředí.

Larpové komunity se vyskytují nejvíce ve větších městech, zejména v Aucklandu a Wellingtonu. Nový Zéland má také svou vlastní organizaci The New Zeland Live Action Role Playing Society, zastřešující propagaci a podporu larpů na celém území. Tato organizace je zároveň mateřskou organizací již zmíněného larpu Mordavia a je ve spojení se skupinou Skirmish. Ve Wellingtonu se také každý rok koná největší larpová konference Nového Zélandu - Kapcon.

V současné době zde běží larpy mnoha žánrů – upíří tématiky, středověké fantasy, sci-fi, hororové tématiky nebo například gangsterské prostředí 20. a 30. let 19. století.

2. 2. 9 Rozvoj larpů v České republice

V České republice se za prapočátek larpu dají považovat skautské hry, probíhající od počátku 20. století. Vliv na počátky larpu v této době měla také trampská kultura, hojně rozšířená ve dvacátých letech 20. stol. V poválečném období se oba tyto proudy dál rozvíjely, byť často skrytě. Přesto už tehdy vznikají první hry, které by se takřka daly označit za larp.

V roce 1990 vychází první překlad Tolkienova *Pána prstenů* a spolu s ním vzniká i česká obdoba D&D, RPG hra *Dračí doupě*. (http://www.pilirionos.org)

První hry byly roztroušené po celé republice a zpravidla vycházely z modelového pojetí DrD (Dračího doupěte). Jednalo se tedy vesměs o malou skupinku dobrodruhů, procházející po určité trase a čelící nástrahám připraveným game masterem.(http://moravianlarp.eu)

Nedlouho nato už hráčům přestává stačit jen sedět u stolu, ale chtějí hru skutečně zažít. Tak vzniká v roce 1992 prví český larp, *Dračí doupě na živo*. Hra si rychle získává své příznivce, kteří časem začínají domlouvat a organizovat další akce. Tyto první larpy staví především na RPG systému, tzn. ještě málo věcí je reálných, vše se odehrává spíše formou vyprávění příběhů. V tomto období vzniká také další hojně zastoupený typ larpu – dřevěné bitvy, často na motivy již zmíněného Pána prstenů. (http://www.pilirionos.org)

Jednalo se téměř bez výjimky o čistě bojově zaměřený larp. Známými bitvami z tohoto období jsou např. Pán prstenů a Silmarillion.

Po víkendových hrách s komplexnějšími pravidly, zaměřujícími se nejen na boj, se začínají objevovat tzv. světy s delším trváním.(http://moravianlarp.eu)

V roce 1997 vzniká první larp typu svět, tedy larp založený na vlastním vymyšleném světě, *Fraška*. Záhy se přidávají další, například *Zlenice, Ishad, Florie* – z nichž některé přetrvaly dodnes. (http://www.pilirionos.org)

V této době také vznikají dvě organizace, původně z (domnělé) potřeby sjednocení pravidel na bitvách. První z nich Fantasy asociace – FAS, působila zejména na Moravě. Její činnost však byla v podstatě omezena na vytvoření pravidel a následně ustala. S přístupem v mnoha ohledech odlišným vznikla v Čechách Asociace Fantasy – ASF. (http://moravianlarp.eu)

Tato organizace měla za cíl propagovat a podporovat larp v České republice, později rozšířila svoji působnost a úspěšně ve své práci pokračuje dodnes.

S příchodem nového tisíciletí a rozvojem internetu se larpová scéna prudce mění. Objevují se nové typy larpů, na internetu se dá nalézt řada článků a recenzí s larpovou tematikou. (http://www.pilirionos.org)

Po roce 2000 již dochází k masivnímu nárůstu počtu larpů v přírodě, opět zejména díky internetu. Jejich škála se tou dobou dělí do tří hlavních skupin: družinovky, světy a bitvy. Vesměs jde o hry z prostředí fantasy. V prvních létech nového tisíciletí se začínají realizovat hry i z jiných prostředí – příběhy ze Světa temnoty, různé postapokalyptické fikce atd. V této souvislosti získává silné slovo do té doby méně známý fenomén – městský larp. I zde je patrné členění na bojové nebo divadelní odnože. Městské larpy se postupně objevují v Praze, Brně, Českých Budějovicích nebo Písku.

V současnosti je spektrum her již poměrně široké, ačkoli je pojem larp stále vnímán jako označení pro fantasy hru v přírodě – bitvu nebo lépe svět. Ani v oblasti teorie larpu není situace zdaleka optimální – seriózních výzkumů a akademických nebo populárně naučných prací v češtině je poskrovnu. (http://moravianlarp.eu)

Co se týče věkového rozložení, je očividné, že o bitvy mají zájem spíše mladší účastníci, směrem ke světům, městským hrám a komorním larpům se pak věk zvyšuje. Průměrný věk hráčů je vzhledem k neexistujícím statistikám těžké určit, ale lze odhadovat, že se podle druhu hry pohybuje mezi cca 17 a 24 lety a toto rozpětí se bude s odrůstajícími účastníky stále zvyšovat. (http://moravianlarp.eu)

V poslední době se můžeme setkat s tím, že larp se stává i formou umění, stejně jako literatura nebo film. Je očividné, že larp zažívá svůj rozkvět a dočkává se i společenského uznání coby rozumná forma zábavy. (http://www.pilirionos.org)

2. 3 Dělení larpu

Spektrum larpů, které se v Česku i ve světě hrají, je široké a navzájem mohou být jednotlivé larpy v mnoha ohledech velmi rozdílné. Mohou se lišit svým námětem, žánrem, počtem účastníků, délkou trvání, herními pravidly či prostředím samotné hry. (www.larpy.cz)

Oficiální dělení larpů však neexistuje a proto jsem se larpy pokusila rozdělit podle délky jejich trvání, podle formy a dle jejich žánru. Je samozřejmé, že mnohé larpy mohou spadat až do několika kategorií daného rozdělení (např. dlouhodobý městský larp v hororovém žánru).

2. 3. 1 Dělení larpů podle délky trvání

Dle Holendové (2009) můžeme larpy dělit podle délky trvání**.** Za nejkratší larp považujeme několikahodinový (např. komorní larp), dalším typem je pak víkendový larp, který by měl dle Holendové trvat alespoň 10 hodin, ale nepřesahovat jeden víkend. Poslední kategorií jsou dlouhodobé larpy, které na rozdíl do víkendových larpů přesahují svou hrací dobou jeden víkend.

Jak již bylo řečeno, za nejkratší larp je považován larp komorní, v němž se po celou dobu larpu očekává, že hráč bude pořád „v roli“, tedy nebude vypadávat z role, odhodí myšlenky na reálný svět, svůj opravdový charakter a zcela se ponoří do své postavy a herního světa. Výše jsme zmínili, že existují dvě přístupy a to přístup „game“ a přístup „play“. Larpy, které nyní popisujeme, kladou důraz právě na přístup „play“, tedy očekává se dramatičnost, to, aby se hráč plně vcítil do své postavy, jejímž prostřednictvím prožívá emoce. Komorní larpy (krátkodobé larpy) se odehrávají v omezeném prostoru, neboť to většinou děj nevyžaduje, protože by se případnými přesuny ztrácel drahocenný čas. Nejen že jsou komorní larpy realizovány v omezeném prostoru, ale omezené je i množství lidí, kteří larp hrají. Průměrný počet hráčů se pohybuje kolem 10 larperů, avšak maximální počet může dosahovat cca 15 hráčů.

Víkendové, nebo také střednědobé larpy svým trvání nepřesahují jeden víkend, tedy zahrnuje nejen den, ale i noc, která může být (záleží na typu larpu) výrazným hracím prvkem. Jde pouze rozhodnutí organizátorů, zda prvek noci do larpu zařadí – tedy hraje se i v noci, nebo se hra zastaví a hráči si jdou přes noc odpočinout a ráno se naváže tam, kde byl děj utnut. V českém prostředí se setkáváme s oběma typy. Často se stává, že hráči veškerý svůj denní program omezí jen na věci nezbytné k životu a celý herní čas věnují pouze hře. V těchto případech je tedy zřejmé, že i spánek je součástí hry, což se jeví jako další zajímavý herní

prvek (noční přepady, „krádeže“, atp.) a je jen na organizátorech, zda a jak tuto možnost využijí, ale ještě předtím by si měli dobře rozmyslet, čeho tím chtějí dosáhnout. Dále Holendová dodává, že pokud je hra spíše zaměřená na dramatické výkony larperů, je lepší nechat hráče mimo jejich roli fyzicky i psychicky odpočinout. Víkendové larpy nejsou stejně vhodné pro dramatickou hru, jako komorní larpy, avšak je zde dostatečný prostor pro vytváření pevnějších sociálních vazeb a odvíjení příběhu.

Pro dlouhodobé larpy jsou charakteristické svou intenzivností a podobností larpům víkendovým, pouze herní doba přesahuje svou délkou jeden víkend. I když je tak larp koncipován, toto časové období neumožňuje ucelené hraní bez přerušení, neboť není v hráčových silách si udržet roli po tak dlouhou dobu. Proto jsou tyto larpy organizovány především o prázdninách, kdy si pracující hráči berou dovolenou a hráči školou povinní do školy chodit nemusí chodit.

Dlouhodobé larpy Holendová dále rozděluje na intenzivní a průběžné. Intenzivní dlouhodobý larp nevyžaduje nepřetržitou hru, ale hráč se v neherní době většinou věnuje pouze fyzickým potřebám (spánku, jídlu, hygieně). Proto se intenzivní larp hraje až 16 hodin denně. Kvůli této časově náročné herní probíhá intenzivní larp obvykle maximálně týden, což je hraniční doba, po kterou se lidé mohou uvolnit z domácích i pracovních povinností. Naopak při průběžných dlouhodobých larpech se může hráč věnovat práci či škole, neboť čas strávený hrou čítá je jen několik hodin denně.

Holendová dodává, že toto členění není univerzální a proto je zcela možné, že do tohoto členění nebudou některé larpy zapadat.

Můžeme tedy shrnout, že podle délky trvání můžeme larpy rozdělit na krátkodobé, střednědobé (víkendové) a dlouhodobé. Dlouhodobé pak můžeme rozdělit na intenzivní a průběžné. Délku larpu volí organizátoři podle žánru larpu tak, aby do něj optimálně zapadal (např. není přípustné, aby upíři chodili po ulicích ve dne, kdy je sluneční světlo spálí). Dále musí brát organizátoři ohled na to, jak dlouhý čas hráč potřebuje pro překonání překážek a splnění svých cílů, případně, jaký zážitek tím chtějí hráči vlastně poskytnout.

2. 3. 2 Dělení dle velikosti a místa konání larpu (dle formátu)

Svět (Outdoor fantasy larp)

Světy patří k jedné z nejhranějších forem larpů. Oproti dřevárnám (viz. níže) obsahují větší množství rolí (které jsou více individuální) a trvají často delší časový úsek – většinou jsou to tří až čtyřdenní akce, nicméně v extrémech mohou trvat i čtrnáct dní a na jejich

modelu je pořádána i řada dětských táborů. Simulace boje je shodná se dřevárnami – provádí se pomocí dřevěných měkčených maket zbraní. Oproti dřevárnám světy o dost více pracují s magií ve fantasy pojetí a začleňují ji do aktivní hry (včetně boje). (moravianlarp.eu)

Larpy tohoto typu se snaží simulovat chod a pravidla vymyšleného prostředí (světa), které bývá většinou velmi precizně zpracováno. Každý takový svět je rozpracován na velkém množství úrovní, tak, aby si hráči mohli najít oblast svého zájmu. Rozsáhlá pravidla a herní legendy jsou typickou stránkou každého světa. Samozřejmě toto klade obrovské nároky na organizátory a částečně i na hráče. Každý hráč si svoji postavu připravuje sám a snaží se ji „zapasovat“ do herního světa, podle pokynů organizátora. Drtivá většina světů je ve stylu fantasy. Světy sledují co do pravidel i samotné hry dva směry: první klade velký důraz na herní složku, které jsou podřízena rozsáhlá pravidla. Druhý se snaží o co největší prostor pro hraní rolí a samostatné jednání hráčů, většinou má výrazně jednodušší pravidla, která obsahují pouze návrhy, jak situace řešit. (http://www.pilirionos.org)

Počtem hráčů patří fantasy světy mezi středně velké formáty. Standardně se hrají již od počtu zhruba 20 hráčů. Největší české světy mají mezi 150 a 200 hráči. Delší formát trvání a náročnější pravidla a požadavek většího hraní v roli vyžaduje od hráčů větší přípravu na hru samotnou. (moravianlarp.eu)

Městský larp

Do této škatulky spadá celé spektrum her odehrávajících se v odlišných světech, časech a využívajících jiné mechanismy. Společným prvkem těchto her je městské prostředí jako kulisa, kde se larp odehrává. Město je součástí herního světa, nemusí být omezen herní prostor, ale bývají v něm vymezeny určité herní lokace – organizátory zařízené prostory. Doba trvání akce je od několika hodin po měsíce. Z tohoto důvodu musí hráči při hře koexistovat s okolím. (http://www.pilirionos.org)

Městský larp klade důraz především na roli, příběhové zápletky a konfliktní situace. (www. larp.cz)

„V městských larpech má každý hráč postavu přesně nadefinovanou do posledního detailu (životopis, charakterové vlastnosti, tělesné postižení nebo jiné nevýhody, kontakty). V těchto hrách jde o magický role-playing (hraní postav) daleko více, než na běžných dřevárnách a hráč se snaží ztvárňovat svoji postavu co nejlépe.“(Kunstovný, 2007)

Hráči městských larpů nosí v mnoha případech civilní oblečení namísto kostýmů, aby nepoustali pozornost policistů. Ve hře lze nalézt celou škálu zbraní (dřevěné, železné meče či airsoftové zbraně), avšak ty také často vzbuzují pozornost obyvatelstva a již zmíněné Policie

České republiky. Proto se v některých hrách používají dotyky rukou, papírové zbraně, případně zbraně o maximální délce 40 cm.

Akce trvající po delší dobu (více než několik dní) jsou samostatnou součástí her ve městě. Tyto akce kladou výrazně větší nároky jak na hráče, tak na organizátory. Od hráčů se očekává, že budou připraveni obětovat většinu svého volného času a občas i spánku ve prospěch hry a organizátoři jí zpravidla přenechají takřka všechen čas v době, kdy běží. (http://www.pilirionos.org)

Mezi městské larpy v České republice patří například či Písek by Night , dále Shadowrun: Sluneční loterie, hraný v Hradci Králové, Dies Irae, Vampires the Masquerade, Corleone larp, Noir a Nikdynikde hrané v Praze.

Komorní larp

> Komorní larpy jsou hry zaměřené na menší (zhruba 5-20) počet hráčů, soustředěných v nějakém uzavřeném prostoru. Tím může být třeba prázdná kavárna, opuštěný dům, divadelní sál nebo úplně obyčejný byt. V něm jsou pak hráči postaveni před nějaká velmi konkrétní a velmi palčivý problém, který musí ve svých rolích řešit. Protože se jedná o akce pro menší počet hráčů, jsou jejich postavy velmi pečlivě připraveny dlouho před hrou. Jejich charaktery, cíle a touhy jsou nastaveny tak, aby se vzájemně doplňovaly, vytvářely zápletky pro hraní a sociální hroty. Všichni zainteresovaní tak ztvárňují rovnocenné figury, které by jedna bez druhé nemohly fungovat. (Gotthard, 2008)

Děj je dopředu orámován a sleduje předem určený „scénář“. Na hráčích potom je, jak zareagují na okolní dění. Hra samotná je zaměřená na interakce hráčů mezi sebou, prostředí je většinou využíváno okrajově a pouze dotváří atmosféru. (http://www.pilirionos.org)

> Komorní larpy zpravidla trvají několik hodin, během nichž mají hráči možnost se plně položit do hraní svých postav, zkonfrontovat se s ostatními a společně vlastní kreativitou rozvinout příběh, který jim organizátoři připravili…. Základní rozdíl mezi komorním larpem a hrou v přírodě tkví v odlišném přístupu ke hře jako takové. Venkovní larpy často staví hráče do pozice, kdy se musí rozhodovat mezi jednáním, které by odpovídalo charakteru jeho postavy a jednáním, které by mu přineslo víc zlaťáků, zkušeností nebo úspěchu jeho frakci. I když samozřejmě ani venkovní larpy nejde vyhrát v pravém smyslu toho slova, prvek určitého boje s příkořími je tam velmi silný. U komorních larpů tento element téměř úplně chybí. Vzhledem k tomu, že hra do pár hodin skončí pro všechny zúčastněné, můžou se její hráči naplno soustředit na hraní své role bez uvažování o tom, jaké to bude mít důsledky na její další fungování. Stejně tak není ani nutné se snažit o nějaké herní rozuzlení situace. Jde pouze o to, aby si hráči užili neobvyklou situaci v cizí kůži, zahráli si a společně pomohli vzniknout nějakému příběhu. (Gotthard, 2008)

V Česku se komorní larpy začaly objevovat zhruba před devíti lety. Tato nová forma larpu převzala mnohé ideje a myšlenek ze skandinávských zemí, kde larp vyrostl ze hry a stal se prostředkem k vyjádření názorů.

Název vymyslel Tomáš Kopeček v roce 2005 a dnes je již celosvětově rozšířen pod názvem Chamber LARP. (http://www.pilirionos.org)

Situační larp / situační hra

Tyto hry jsou v mnohém podobné komornímu larpu. Mají formát většinou krátkodobých akcí trvajících od několika hodin po maximálně jeden den. Jejich konec nemusí být striktně dán, většinou ale je. Počet hráčů také není pevně určen, ale ve většině případů se pohybuje mezi 20 a 40 hráči. Postavy jsou předem připravené pouze z části a je dán prostor pro osobní intervenci hráče. Postavy se během larpu stejně jako u komorních larpů nevyvíjí. Situační larp není omezen malým prostorem a většinou se odehrává tzv. outdoor. Ohniskem situačního larpu je navození konkrétních situací s nosnou atmosférou. Organizátor se snaží o cílené navození konkrétních pocitů v hráčích. (http://www.pilirionos.org)

Často je také pro situační larp používán termín outdoor larp. Ten ale, jak je výše zmíněno, zahrnuje nepřebernou škálu mnohem větších akcí, jejichž herní principy se od situačních larpů výrazně liší.

Larpové divadlo

Tento směr je poměrně nový a České republice je poprvé uveden v dubnu roku 2011 a to konkrétně v západních Čechách ve formě larpově divadelního večera (LDV). Larpové divadlo čerpá z komorních larpů, divadelních technik, improligy a také z jeep formy, která klade důraz na příběhovou linii a spojována s improvizačním divadlem či psychodramatem.

Hlavním rysem tohoto odvětví larpu je reálná přítomnost diváků, kterým se samotné provedení do jisté míry podřizuje. Larpové divadlo se snaží o velmi silný prožitek jak samotných hráčů, tak i diváků. Jednotliví hráči se střídají v hraní jedné postavy mezi scénami. Hráči i diváci mají možnost si vybrat jednu z postav a obdrží kompletní historii a popis postavy, jejích scén a příběh z jejího pohledu. Postupně prochází celým příběhem po jednotlivých scénách (jeep forma). Předdefinování jednotlivých scén se výrazně liší a postupně se ke konci uvolňuje. Typicky jsou zařazené tzv. larpové scény, které jsou minimálně řízeny a minimálně předdefinovány. (http://www.pilirionos.org)

Art larp (umělecký larp)

Tato forma je v České republice, stejně jako Divadelní larp, novým typem larpu.

Z počátku jsme mohli podobné tendence spatřovat v některých komorních larpech. Dnes se objevují první art larpové hry jejichž podoba může být nejrůznější. Vychází ze svého protějšku v severských arthausových larpech, ale v některých aspektech se mu vymykají a nachází svoji jedinečnou podobu.

V našem pojetí Art larp již není moc hra, ale prvek uměleckého vyjádření a také způsob jak jej předat. Art larp čerpá z divadelních technik, technik psychodramatu, improligy, jeepu, dramaterapie, slam poetry, zážitkové pedagogiky a z mnoha dalších přístupů. Samotná forma larpu bývá experimentální a často staví na absurditách. Prostředí je často absurdní, zcela nereálné nebo dokonce neurčené. Samotný larp se věnuje silným emocím a obecně emocionálně vypjatým situacím. Klade velmi silný důraz na vyjádření hráče, které nutí ostatní k imerzi. Larp většinou nese jasně danou myšlenku či náměty, které se autor snaží umělecky vyjádřit. (http://www.pilirionos.org)

Družinovka

Družinovka pochází z 90. let, kdy bylo touto formou realizováno mnoho fantasy larpů. Družinovka je charakteristická pohybem hráčů (ve skupině – družině) po předem určené trase, na které je čekají organizátory naplánovaná zastavení. Při těchto zastavení organizátoři nejčastěji používají cizí postavy či hádanky. Tato forma larpu má pro organizátory jednu

významnou výhodu a to, že jim umožňuje držet dramaturgii hry i jednání hráčů pevně ve svých rukou. Na druhou stranu z hráčského pohledu je hra (až na výjimky) lineární a její formát je nejen nutí zůstat ve skupině, ale i myslet skupinově a tak se ztrácí možnost individuálních rozhodnutí.

Bitva

Tato forma larpu je spíše a častěji nazývána dřevárnou a je nejrozšířenějším druhem larpu, kde se hráči sdružují do velkých skupin (armád), které pak mezi sebou navzájem bojují měkčenými dřevěnými replikami zbraní. V těchto larpech tedy jde především o simulaci reálného boje a válečné vřavy.

Dřevárny může hrát jakýkoliv počet hráčů – od 20 po několik set (největší hra v České republice mívá přes 1200 účastníků). Doba trvání jedné hry se různí, nejčastějším formátem jsou hry jedno-denní či dvoudenní. Nedílnou součástí mnoha dřeváren je i táboření a táborový život, protože kromě boje jde též o setkávání se s lidmi se stejným zájmem. Dá se tedy říci, že dřevárny tímto svým charakterem kopírují starší tramping.

Jak již bylo řečeno, pojem dřevárna se odvozuje od materiálu na výroby replik chladných zbraní, které se při bitvách používají. Dlouhou dobu se používaly čistě dřevěné repliky, nicméně nárůst popularity a počtu hráčů si postupně na většině her vyžádal užívání zbraní tzv. měkčených. Jde o zbraně, které mají dřevěné jádro a jsou obalené molitanem, mirelonem či jekorem a zbraň je díky tomu bezpečnější.

Kromě zbraní je důležitým prvkem i patřičný kostým, který si hráči také většinou vyrábí sami doma. Obvykle jsou kostýmy stylizovány do historických, pseudohistorických či fantasy ztvárnění – dle naturelu té které hry.

Pravidla hry bývají jednoduchá. Každý hráč obdrží na začátku hry určitý počet životů, které představují počet zásahů, které je jeho postava schopna vydržet. Po ztrátě všech životů postava umírá. Dle pravidel jednotlivých her pak dochází za určitou dobu k „oživení“ postavy (doplnění životů na počáteční počet) a hráč může opět pokračovat ve hře.

Souboje a tedy i ztráty životů jsou omezené pravidly, která zajišťují bezpečnost a spravedlivost hry. Jedním ze základních pravidel je, že zásah uznává vždy zasažený. Apeluje se tak i na poctivost a fair-play hráčů. (moravianlarp.eu)

Pro hráče znamená Bitva především týmovou hru, strategii a adrenalin při soubojích.

2. 3. 3 Dělení dle žánru

Žánry jednotlivých her jsou velmi různorodé, od historie přes fantasy a sci-fi, politické hry ze současnosti, až po postapokalyptické vize budoucnosti. (www.larp.cz)

Larpy často nabývají libovolného vlastního žánru či se přizpůsobují žánru literatury, o které jsou odvozeny. Prostředí larpů tedy může být převzato z existujících děl, může mít podobu současného i minulého světa nebo může být navrženo speciálně pro daný larp. Ačkoli je mnoho larpů (vzhledem k jejich vývoji) zasazeno do fantastických žánrů (sci- fi, horor, apod.), standardem začínají být larpy, ve kterých hráči ztvárňují příběh z libovolného žánru populární kultury (např. drama, romantická komedie, detektivka, apod.). Existuje nepřeberné množství žánrů larpu, proto je níže uvedeno jen několik nejrozšířenějších a nejhranějších žánrů.

Fantasy

Nejen v České republice, ale i ve světě je tento žánr jedním z nejobvyklejších larpových žánrů vůbec. Fantasy larpy jsou zasazeny do pseudohistorického světa inspirovaného fantasy literaturou (Pán prstenů, Hobit,…) a fantasy hrami na hrdiny. Larpy tohoto žánru nabývají obrovských rozměrů z pohledu počtu hráčů, obsahují práci s magií, omezenou technologií a především se zaměřují na střet mezi několika stranami nebo dobrodružné výpravy.

Science fiction

Takto laděné larpy se odehrávají ve futuristickém světě s vyspělou technologií a někdy také mimozemským životem. Spadá sem mnoho larpů inspirovaných post-apokalyptickou sci-fi, antiutopickou či utopickou představou společnosti, kyberpunkem či space operou.

Horory

Jak již vyplývá z názvu, tento žánr se inspiruje horory a hororovým prostředím. Existuje mnoho pod-žánrů, např. zombie apokalypsa. Hororový žánr je charakteristický tím, že účastníci obvykle představují supernaturální stvoření – zombie, upíry, vlkodlaky, zmutovanou lidskou rasu, atd.

Historický žánr

Charakteristické pro tento žánr jsou larpy z různých období historie lidstva. Důraz je kladen na dobové kostýmy a způsoby chování, odpovídající době, do které je larp zasazen.

Cyberpunk

Tento žánr nabývá podoby blízké budoucnosti nebo (častěji) post-apokalyptického (PA) světa. Postkatastrofické prostředí je pro fandy fantastiky poměrně lákavé. Současná filmová díla ukazují, že spolu s vršícími se problémy globálního rázu (ať už politickými, ekologickými, energetickými, či ekonomickými) je představa konce světa stále bližší i běžnému divákovi. Svět PA je v podstatě dnešní svět s tím, že většina technologií je nedostupná a instituce, které ve světě zajišťují pořádek a kulturně sociální kontinuitu, již neexistují. (http://www.moravianlarp.eu)

Pro takový larp je nutné vymezit základní roviny příběhu (např. jak k apokalypse došlo - nukleární holocaust, kolaps klimatu, nukleární válka, lidstvo ohrožující virus atd.).

PA dále poskytuje geniální možnost do hry zapojit fantasy prvky: šamanismus, válečnické řády, feudalismus, monstra/mutanti apod., stejně jako sci-fi prvky: cyborgové, hight-tech pozůstatky, tajné přeživší skupiny s technologickou kontinuitou na zašlou civilizaci atd. (http://www.moravianlarp.eu)

Reálné prostředí pro hraní larpů tohoto žánru není těžké, většinou lze pronajmout zkrachovalé podniky, bunkry či základny po Sovětech. U PA žánru si účastníci nemusí pamatovat nebo se nějakým způsobem vžívat do své role, mluví běžně s tím rozdílem, že nepočítá se zabezpečovacími institucemi, jako jsou hasiči, policisté či vláda.

Steampunk

Steampunk je žánr odehrávající se především v období viktoriánské Anglie. Je charakteristický zaměřením na společnost a technologie založené na páře (anglicky *steam*), hlavním zdroji energie. Ve Steampunkovém larpu se objevují některé vynálezy, technologie nebo historické události, které neexistovaly nebo existovaly jindy a jinak. Specifickou součástí larpů jsou vynálezy podobné vynálezům Julese Verna.

Detektivka

Původ tohoto žánru sahá do doby viktoriánské Anglie, kdy se spíše jednalo o zábavné divadelní představení. Příslušníci vyšší střední třídy se scházeli v některém ze svých sídel, kde jim byly přiděleny role v zinscenované vraždě.

Ústředním motivem Detektivního larpu je tedy ledajaký kriminální případ, nejčastěji právě vražda, nejlépe se složitějším rozuzlením či tajemstvím, které je potřeba vyřešit.

2. 4 Přínos larpu pro hráče

V předchozích kapitolách jsme si vysvětlili co slovo larp představuje, rozdělili a popsali jsme si základní druhy larpů a jejich žánrů. Ovšem zásadní otázka zůstala doposud neobjasněna – Co lidem larp přináší, že jej hrají?

Duší larpu je improvizace, takže i z opakovaného hraní stejné hry si hráč může odnést zcela odlišné zážitky. Podstatným faktem pro srovnání larpu s jiným druhem zábavy je intenzita zážitků. Protože hráč v larpu v ději aktivně vystupuje a zažívá jej na vlastní kůži, jsou zážitky mnohonásobně silnější než při pasivních způsobech…. Důraz na dramatizaci situací u hráčů podporuje verbální i neverbální vyjadřování. Ztvárňování charakteru postavy umožňuje vykročit z obvyklých stereotypů myšlení a jednání, a dává možnost nahlédnout na řešenou problematiku z jiného úhlu pohledu. Larpy tedy nepřímo vedou ke schopnosti nahlížet na problém z více stran a k pochopení motivů, které jednotlivce vedou k určitému jednání. Vzhledem k časovému omezení hry jsou činy reflektovány prakticky okamžitě a je tak mezi nimi zřetelná souvislost. To nepřímo vede k zodpovědnosti za vlastní jednání. Bezpečné prostředí hry umožňuje hráčům zachovat se jinak, než by tomu bylo v jejich běžném životě, aniž by za své chování museli nést následky i po ukončení hry. Hráči si tak mohou vyzkoušet situace, ke kterým by jim normálně chyběly některé dispozice nebo sociální role, které jsou pro ně vzdálené. (www.learning4life.eu)

2. 4. 1 Larp a edukace

> Larpy doposud působí hlavně v nezáměrné rovině edukace. Drtivá většina mladých lidí, kteří se larpů účastní, nevyhledává poučení nebo možnost naučit se novým dovednostem, ale míří za zábavou, rozptýlením a kamarády. Přesto je ale larp mění, přináší jim nové informace, které se jim vštěpují do paměti, a dokonce formuje jejich postoje, aniž by si to uvědomovali.Larp samotný je především hra. To znamená, že aby fungoval, musejí jej hráči hrát s chutí a nadšením. Tedy metoda samotná může fungovat jako motivace, protože je sama o sobě natolik atraktivní, že se dokáže snadno maskovat za aktivitu nesouvisející s edukačním procesem. (Jevická, 2010, 21)

V případě odborného zakomponování prosociálních komponent lze ovlivnit obsah i formu hry tak, aby se probíhající učení zaměřovalo na prvky, které jsou pro skupinu hráčů

relevantní. Kvalitní pedagogové a psychologové tak mohou do hry zakomponovat elementy, které záměrně rozvíjejí určité vlastnosti, dovednosti, kompetence. Larp má v oblasti formálního i neformálního vzdělávání velký potenciál. Vzhledem k tomu, že účastníci prožívají jednotlivé situace na vlastní kůži, snáze a trvaleji si zapamatují informace, se kterými pracovali. Při vhodném zaměření témat a jejich následné reflexi během zpětné vazby, která následuje za každou hrou, je možné podpořit různost pohledů na danou problematiku, vysvětlit motivy jednání jednotlivých postav a tím rozebrat problém z různých úhlů. Každý účastník si, na základě hry i následné diskuze, může udělat vlastní názor na danou problematiku, aniž by mu kdokoli vnucoval nějakou objektivní pravdu. (www.learning4life.eu)

> Jevická (2010, 21 - 23) se dále o edukaci prostřednictvím larpů zmiňuje takto: Larp vyžaduje osobní aktivitu, proaktivní přístup k vyhledávání informací a interakci s jinými hráči…. Zajímavé je, že samotná podstata larpu, tedy hraní role, je natolik komplexní proces, že od hráče vyžaduje sebevzdělání hned v několika rovinách. V první řadě jde o složitý proces pochopení psychologických procesů druhého člověka – hráč se tedy samovolně učí empatii, porozumění druhým lidem a vcítění se do jejich problémů. Pochopitelně je pro hraní role nezbytné, aby si hráč nastudoval řadu informací o prostředí, ve kterém postava žije, o její rodině, přátelích, společnosti atd. Zvláště historické larpy pak vedou hráče přímo ke vzdělávání o určité historické epoše…. V českém školském systému studenti v málokterém předmětu dojdou tak daleko v pochopení probírané látky. Nejčastěji se edukační proces zastavuje na úrovni pochopení a zapamatování faktů. Dovednost fakta dále používat a kreativně s nimi nakládat je již často zanedbána, a studenti proto také většinu namemorovaných informací zapomínají…. Larp je naprosto vhodným médiem nikoliv pro učení se faktům, ale pro ono chápání a propojování souvislostí…. Zajímavé je, že i řada hráčů larpu prohlašuje, že je pro ně larp něco jako trenažér sociálních dovedností. Na bezpečné půdě hry si totiž mohou vyzkoušet jednání, které by pro ně v pracovním prostředí mohlo být stresující či nevhodné. Larp jim poskytuje možnost nanečisto si vyzkoušet, jaké to je být například dominantní, prosadit si svoji pravdu, zamlžit informaci, zaujmout posluchače apod. Výhodou larpu je to, že si člověk vyzkouší dané jednání v situaci, která má kontext a on může sledovat dopady svého jednání. Na kurzech komunikačních dovedností se povětšinou využívá modelových situací, které jsou právě z kontextu vytrženy. Člověk si tak sice může vyzkoušet více variant jednání, ale už se nesetká s jejich reálnými důsledky…. Pokud si hráč záměrně vybírá

> náročnější postavy a vytváří komplikované herní situace, pak na něj bude mít hra i větší účinek a on bude schopen analyzovat své jednání a jeho dopady na druhé. Pokud se toto děje nezáměrně, pak si hráč stejně jako při záměrném zkoušení upevňuje vyzkoušené vzorce chování, ale už například cíleně nevyhrocuje situace a po hře nepřichází uvědomělá analýza takového chování…. Z toho tedy plyne, že larp ovlivňuje získávání komunikačních dovedností na záměrné i nezáměrné úrovni.

Larp lze tedy používat jako prostředek zážitkové pedagogiky. Žáková (2010, 34) ve své práci vysvětluje přínosy larpu (konkrétně larpu typu dřevárna) v rámci pedagogického učení tak, že je to aktivita, která silně rozvíjí kreativitu dítěte a to, jak při přípravách na hraní (vytváření kostýmů, zbraní, pomůcek, atp.), tak hraní samotné.

Děti jsou nuceny přemýšlet nad tím, jaký kostým by asi postava měla nosit s ohledem na to, do jaké doby je příběh zasazen. Děti taktéž musí strategicky přemýšlet o tom, jak dosáhnout určitého cíle a musí umět reagovat (být flexibilní) na nově vzniklé situace způsobené vnějšími vlivy či samotnými hráči. Další nutností je komunikace, v larpech se děti mohou setkat s různými charaktery a rolemi, které vyžadují nutnost komunikace, s níž se dítě v běžném životě nemusí vůbec setkat. Nejen že tedy dítě musí umět taktizovat, ale také komunikovat a kooperovat v rámci hry i s ostatními hráči a právě to umožňuje trénink sociálních vazeb. Pedagog je ve hře koordinátorem a působí jako vyšší síla, která zasahuje pouze, pokud je to nezbytně nutné, a tak udržuje hru ve vymezených mantinelech.

Mezi klady larpů jistě patří ještě mnoho dalších, jako je například pohyb v přírodě atp. Ovšem každá činnost má nejen své klady, ale i zápory.

> K nevýhodám… patří především závislost na počasí a na roční době. Další nevýhodou je náročná organizace a koordinace celé hry a vznikající rizika poranění spojená s pohybem hráčů ve volné přírodě. Další nevýhodou je občasná stereotypnost hry v případě, že selhává organizace či není vymyšlen dobrý herní systém. V neposlední řadě je k nevýhodám nutno počítat vybavení a prostředky, které hráči potřebují pro vytvoření kostýmu a zbraní a organizátoři pro zajištěni chodu hry. (Žáková, 2010, 35)

Ačkoliv rolové hry a larpy jsou do výuky zapojeny po celém světě, soustředěně se používají především ve skandinávských zemích. Extrémním příkladem je Dánská internátní škola Østerskov Efterskole…, která využívá larpů a hraní rolí jako svého hlavního rámce zastřešujícího celou výuku. V rámci jednotlivých tematických bloků se děti aktivně účastní příběhu a pomocí nového učiva se podílí na jeho dotvoření. Stěžejním důvodem proč použít larpy je motivace dětí učit se. V Østerskov Efterskole s ní pracují přímo, děti díky příběhu ihned vidí, k čemu jim učivo je. (www.learning4life.eu)

V České republice jsou larpy prozatím jen jakousi formou kreativního využívání volného času.

Z tohoto výčtu tedy můžeme usoudit, že larpy mohou sloužit nejen pro pobavení a využití volného času, ale mohou být využívány v rámci zážitkové pedagogiky. Užití larpu může být realizováno nejen ve volnočasových klubech pro mládež, či škole v přírodě, ale i jako zpestření samotného školního vyučování či v práci s problematickou mládeží.

2. 5 Firmy a organizace (o. s.) zabývající se larpy

Před více než deseti lety bylo slovo larp v České republice neznámým pojmem, přístup k internetu nebyl tak snadný a dostupný jako dnes a organizací, které by se zabývaly realizací larpů taktéž mnoho nebylo. Je třeba dodat, že původně byly larpy organizovány jejich účastníky, tedy lidmi z dolní části „organizační pyramidy". Většinou se také jednalo o uzavřené akce, o kterých si účastníci (a organizátoři v jednom) předávali informace přes internet, častěji pak přes e-mailovou poštu. Až později se organizací larpů začaly zabývat profesionální organizace často složené z velmi zkušených a ostřílených hráčů. V dnešní době v České republice funguje již několik desítek organizací, které se zabývají nejen realizací, ale i vytvářením a vylepšováním larpů. Díky jejich činnosti se larp dostává do povědomí národa ne jako běhání po lesích a bití se s ostatními, ale jako kreativní a inteligentní způsob trávení volného času a jako forma společenské zábavy. Ráda bych se zmínila, že díky těmto organizacím se české larpové prostředí také neustále rozvíjí. Rozhodla jsem se vyjmenovat a stručně popsat činnost nejvýznamnějších a nejznámějších organizací.

2. 5. 1 Asociace Fantasy, o. s. (ASF)

Asociace Fantasy o. s. je občanské sdružení registrované od roku 2000. Tato asociace je dobrovolnická zájmová organizace, která sdružuje pořadatele, příznivce a hráče larpů v Čechách bez omezení věku.

Zaměřuje se především na larpy v přírodě v historickém nebo fantasy stylu. Posláním ASF je zprostředkovat kontakt mezi organizátory a příznivci larpu, pořádání i podpora larpů a volnočasových zájmových aktivit a pomoc nováčkům. ASF se také zabývá propagací larpů na veřejnosti, organizací, reprezentací komunity larperů a také je asociace tvůrcem internetových stránek www.larp.cz.

Podle míry zapojení do aktivit sdružení, nabízí ASF různé druhy členství. V současné době má asociace přes 350 členů sdružených do 10 členských klubů. Spolupracující členové

asociace vykonávají svou činnost ve volném čase, dobrovolně, bez nároku na odměnu. Prostředky na svou činnost získává asociace z grantů, poskytování doplňkových služeb pro komerční subjekty (půjčování stanů, aktivity pro děti a mládež, ukázky historických zbraní a šermu) nebo od starších členů asociace.

2. 5. 2 Court of Moravia, o.s. (CoM)

> Občanské sdružení Court of Moravia vzniklo v roce 2007, ale jeho kořeny sahají hlouběji do minulosti brněnské herní komunity. V roce 1997 pořádal brněnský spisovatel Ondřej Netík netradiční hraní rolových her. Probíhalo v prostorách středověkého hradu a hráči během něj naživo ztvárňovali to, co jejich postavy zažívaly ve fiktivním světě. Netíkův styl hraní později inspiroval skupinu hráčů kolem Petra Pouchlého k tomu, aby něco podobného zkusili zrealizovat v městských ulicích. Jejich první hra, nazvaná Court of Moravia, se tak v roce 2003 stala prvním brněnským městským larpem. Několik spoluorganizátorů, kteří se s Petrem Pouchlým na této hře podíleli, s ním pak v roce 2004 založili neformální organizátorskou skupinu, a jméno svého prvního počinu si dali do názvu. (Gotthard, 2011, 12)

Sdružení se zaměřuje se především na nabídku exkluzivních zážitkových larpů pro malé skupiny hráčů – komorní larpy. Mimo to pořádá také rozvojově komunikační (improvizační, apod.) a herecké kurzy. Sdružení se dále zabývá tvorbou scénářů, herního designu a propagací larpové scény v zahraničí i České republice.

CoM jsou spoluzakladateli larpové konference Odraz a pořadateli každoročního mezinárodního festivalu Larpvíkend.

2. 5. 3 Kahla, o. s.

Kahla o.s je tým dobrovolníků zabývající se od roku 2004 pořádáním akcí pro mládež a využitím volného času mládeže (larpy, městské hry, Drd sessions,…). V letech 2009 - 2010 byl součástí občanského sdružení SHSŠ Non Sancti, od roku 2011 je pak samostatným občanským sdružením Kahla o. s. (larpy.cz)

Sdružení se snaží pořádat akce, které jsou otevřené nejen larperům, ale i široké veřejnosti. Pro tyto akce je typické netradiční pojetí pravidel, nové herní prvky, propracované příběhy, velké množství rekvizit a replik historického vybavení zapůjčených od výše zmíněného SHSŠ Non Sacti.

Sdružení sídlí v Olomouci a tedy i většina akcí probíhá v tomto městě a jeho těsném okolí. (www.larp.cz)

2. 5. 4 Larpy Pardubice, o. s. (LarPard)

Larpy Pardubice provozují svoji činnost od roku 2008. Za dobu svého působení pomohly uspořádat řadu her a provozují internetový portál, v němž je zaznamenáno takřka dvě stě událostí. Původním záměrem bylo zejména shromažďovat data o východočeských larpech, archivovat materiály a poskytovat informace o všech aktivitách s tím spojených. Časem přibyly další služby jako poskytování prostoru pro vlastní stránky nebo vydávání tematických článků. S narůstajícími potřebami a s novými nápady vyvstala nutnost ukotvit tuto dobrovolnou aktivitu jako občanské sdružení. Stalo se tak na jaře roku 2011 a v souvislosti s tím byla také rozšířena a formulována nová programová náplň.

Občanské sdružení Larpy Pardubice (zkráceně LarPard) organizuje volnočasové aktivity pro mládež starší patnácti let. Připravuje pro ně každotýdenní aktivity zvané Pardubická odpoledne a také větší jednorázové události během roku. Aktivně se podílí na realizaci mnoha dalších projektů, které jsou sdružením zastřešeny. Angažuje se v rozvoji komunitního webového portálu a podporuje spolupráci a komunikaci podobně zaměřených sdružení a jednotlivců v regionu i mimo něj. (http://www.larpard.cz)

LarPard sdružuje mnoho organizátorů, podporuje pravidelné larpové události a projevuje snahu povzbudit mládež k aktivnímu trávení volného času a poznávání nových lidí.

Mimo to pomáhá sdružení LarPard organizátorům larpů hledat vhodná místa a prostory pro realizaci konkrétního larpu, s čímž souvisí jejich vize v budoucnu vytvořit databázi míst ve východních Čechách, kde je možné larpy pořádat. Dále poskytuje právní poradenství (ve věcech organizace larpu), poradenství při tvorbě larpu, propagaci, pomoc při a hledání nových hráčů a správě internetových stránek. Dále poskytuje pomoc například formou půjčování rekvizit a vybavení, které sdílí s ASF.

LarPard jako celek se nepovažuje za jednu tvůrčí skupinu, spíše poskytuje zázemí, podporu a pomoc pro různé nezávislé tvůrce. (http://www.larpard.cz)

2. 5. 6 Mad Fairy, o. s. (MaF)

Mad Fairy vzniklo v září roku 2009, ale jeho činnost se naplno rozeběhla až v roce 2010. Toto sdružení je tvoří neuzavřená skupina organizátorů larpů, která má velmi podobný pohled na pořádání larpů jak v přírodě, tak v uzavřených prostorách.

K cílům tohoto sdružení patří pořádání larpů, her a jiných volnočasových aktivit, které jsou něčím zajímavé či netradiční. Formát larpů realizovaných MaF jde od komorních, přes outdoorové až po městské larpy. Dále se MaF zabývá organizací setkání příznivců fantasy a propagačními akcemi.

2. 5. 7 Moravian LARP, o. s.

Tato nezisková organizace byla založena na podzim roku 2007 a jejím cílem je sjednotit a podpořit larpovou scénu na Moravě. Moravian LARP, o. s. organizuje mnoho vlastních projektů, při kterých pracuje výhradně s mládeží a při nichž se snaží propagovat larp jako pozitivní formu trávení volného času. Sdružení také podporuje činnost larpové komunity, ať už organizačně, právně či materiálně.

Vedle již tradičních dlouhodobých projektů, pomáhá sdružení uspořádat také několik krátkých jednodenních akcí. Každoročně se pak stejně jako CoM podílí na pořádání putovní konference o larpech Odraz.

Ve spolupráci s ASF provozuje Moravian LARP, o.s. také internetový portál www.larp.cz, který obsahuje informace o larpech, různé články nebo například kalendář larpových akcí.

2. 5. 8 Pilirion, o. s.

Toto občanské sdružení vzniklo z ideje změnit tvář larpové scény na západě Čech, která na rozdíl od ostatních částí České republiky zaostávala. Organizace vznikla dne 24. 4. 2011 a působí primárně v plzeňském, karlovarském a středočeském kraji a také v Praze. Sdružení Pilirion o.s. je kolektiv několika nezávislých organizátorských skupin, neboť spolupráce více organizací umožňuje realizovat kvalitnější, propracovanější a organizačně náročnější larpy. Nabídka jejich larpů začíná u klasických fantasy Světů, přes malé bitvy či družinovky, městské a scifi larpy, až po larpy komorní a larpové divadlo.

Jejích cílem je nejen rozvoj larpu ve výše jmenovaných krajích, ale stejně jako Moravian Larp, o. s. má za cíl propagovat larp, jako vhodnou volnočasovou aktivitu a změnit

negativní povědomí a předsudky lidí o larpech. Prostřednictvím larpů se také snaží o rozvoj osobnosti, kreativních, komunikačních, estetických a tvůrčích schopností mládeže a mladých lidí do 26 let.

Činnost sdružení se zaměřuje jak na pomoc (materiální i teoretickou) organizátorům, kteří připravují své první akce, tak na pomoc novým hráčům, kterým pomáhají a usnadňují jejich první hraní. Stejně jako mnoho předchozích organizací má i Pilirion o. s. své internetové stránky (www. pilirionos.org) a zabývá se publikační činností.

2. 5. 9 Prague by Night, o. s.

Za prvopočátek tohoto sdružení je brán rok 1999, kdy vznikl server Prague by Night, který sloužil především k propagaci RPG her. Svou klubovou činnost začalo v roce 2001, na níž pak roku 2005 navazuje založení Prague by Night, o. s.

Těžiště aktivity přesunulo od stolních rolových her (RPG) a deskových a karetních her na pole larpu, volnočasových aktivit pro mládež a literárně-dramatických hříček. Každoročně pořádá letní kempy, cony a přednáškové linie na ostatních conech (zpravidla vícedenní setkání příznivců fantasy a sci-fi v předem domluvené době a na předem určeném místě) na nejrůznější témata a amatérská divadelní představení. (www.larp.cz)

2. 5. 10 Rosenthal, o. s.

Občanské sdružení Rosenthal je skupinou mladých aktivních lidí, kteří se svým působením snaží obohatit kulturní život a nabídku volnočasových aktivit v příbramském regionu, potažmo v celých Čechách. (http://rosenthalci.cz)

Rosenthal, o. s. je nezisková organizace čítající 21 členů, která je stejně jako většina výše zmiňovaných organizací finančně závislá na státních a evropských institucích, na sponzorech a především na vlastních zdrojích.

Občanské sdružení se zabývá především organizací zážitkových akcí a larpů pro děti a mládež, prací s dětmi na jedno- či vícedenních akcích (tábory, terénní hry, dětské dny, víkendové akce, apod.). Rosenthal o. s. je výjimečná tím, že se věnuje divadlu, natáčení vlastních filmů, pořádání výstav a dalších kulturně-vzdělávacích akcí.

2. 5. 11 Tempus ludi, o. s.

Toto neziskové občanské sdružení bylo založeno především za účelem podpory a rozvoje činností zprostředkovávajících množnost aktivního využití volného času.

Tempus ludi, o. s., klade důraz na předávání zkušeností, a proto organizátorům nabízí pomocnou ruku při zaštítění her. Jako výše zmíněné organizace, nabízí i toto sdružení pomoc ve formě podpory při realizaci aktivit všem organizátorům larpů, zážitkových her, společenských akcí a dalších aktivit směřujících k dramatickému ztvárnění postav hraní postav.

2. 5. 12 Thilisar o. s.

Sdružení Thilisar o. s. působí v současnosti především v Zábřehu na Moravě a jeho okolí. Hlavním cílem tohoto sdružení je všeobecný rozvoj fantasy, což udává směr jejich činnosti.

Thilisar, o. s. se zabývá vývojem deskové hry, organizováním vlastního larpu - Esence zla a mimo to se také snaží proniknout do sféry webových her. Dále toto sdružení nabízí svým členům možnost zapojit se do organizace larpů a vzdělávacích akcí, kurzů a pobytů, které realizuje

2. 6 České a zahraniční zdroje o larpech

Periodických či neperiodických literárních zdrojů o larpech je na první pohled mnoho, když se ale na tyto zdroje podíváme zblízka, zjistíme, že většina se zabývá pouze popisy, jak organizovat larpy, co je k realizaci a pro hladký průběh hry potřeba a na co si organizátor larpů musí dávat pozor. Avšak definováním larpu, jejich klasifikaci, historii apod. se příliš mnoho zdrojů nevěnuje nebo pouze okrajově.

Když v databázi Leisure Tourism Database zadáme do vyhledavače pojem „larp“, tato databáze nenajde žádné odborné texty ani články. Stejná situace nastane i v případě zadání pojmu „larp and tourism“. Pokud zadáme předchozí pojmy do databáze Ebsco, rovněž tato databáze nevyhledá žádné výsledky odpovídající těmto pojmům.

Naopak v databázi PROQUESTt při zadání pojmů „ larp“ a „larp and tourism“, vyhledá tato databáze 31 odkazů na odborné texty. Při bližším prohledání je 29 vyhledaných odkazů ze zmíněných 31, pouze shodou ve zkratce slova LARP. Tedy jsou pro nás tyto texty

nepoužitelné. Zbudou nám tedy tři odkazy na odborné texty, které se skutečně týkají slova larp ve smyslu hraní rolí v určitých situacích.

V prvním odkazu Whitehill (2004) popisuje již uskutečněnou larpovou událost, která proběhla v Americe. Zmíněný článek mimo popisu obsahuje také rozhovory s organizátory a účastníky.

Krajnovic, Rajko, Sisovic (2008) vysvětlují v druhém odkazu, který se týká pojmu „larp and tourism“, jak je důležité zachování tradičního nehmotného dědictví prostřednictvím speciálního (zájmového) cestovního ruchu. V tomto případě je speciální cestovní ruch brán z hlediska využití mystických a fantaskních postav konkrétního regionu. Autoři dále popisují a valorizují fantasy postavy a postavy z lidových pohádek, které se v tomto regionu objevují. Článek také obsahuje doporučení nadále sledovat tento trend.

V třetím odkazu, který databáze PROQUEST vyhledala v souvislosti s pojmem „larp and tourism“ se Anonymous (2010) zmiňuje o projektu amerických knihoven, pomocí něhož chtějí knihovny přilákat nové čtenáře a tak čelit škrtům případně zrušení některých knihoven. Jedna z knihoven uspořádala párty v larp stylu, na kterou mají přijít čtenáři oblečeni za svou oblíbenou knižní postavu. Všechny výše zmíněné zdroje neobsahují informace použitelné pro řešení, případně popis řešené problematiky, proto je nemůžeme pro tuto práci aplikovat.

Za další zahraniční zdroj můžeme považovat knihu Nordic larp, jež se zabývá larpy na severu Evropy. Při bližším prohledání zjistíme, že Stenros a Montola (2010) zde uvádí pouze popisy a fotky larpů, uskutečněných v severských zemích a také objektivní kritiku, některých nápadů, které byly v larpech realizovány. Nordic larp je tedy kniha, která může být inspirací pro organizátory nebo zábavné čtení pro hráče. Pro tuto práci je však kniha Nordic larp nevhodná, neboť neobsahuje žádné hodnotné informace týkající se dané problematiky.

Za český literární zdroj, zabývající se larpem bychom mohli považovat sborník editovaných přednášek každoroční konference Odraz, jejíž první ročník se uskutečnil roku 2008.

Sborník Odraz 2008 obsahuje zkrácené verze stěžejních přednášek, které se na konferenci Odraz 2008 objevili. Sborník slouží především k tomu, aby odrážel stav české a slovenské larpové scény v již zmíněném roce 2008.

V příspěvcích sborníku máme možnost se dočíst o dvou základních herních přístupech v larpu (viz. kapitola 2.2 Definice larpu). Nejvíce však Odraz obsahuje rady organizátorům při realizaci larpů a to např. jak má organizátor pracovat s nováčky na larpu, jak se tvoří herní postavy, jak připravit hráče na roli, jak je důležitá technologie při tvorbě larpu, kostýmů a dalších rekvizit, jak komunikovat s médi a jak prezentovat larpy v médiích (tisku, rozhlase či

televizi). Sborník také obsahuje článek na téma pravidlové systémy a mnoho dalších. Bohužel tyto příspěvky nejsou vhodným materiálem pro kapitoly této bakalářské práce.

Sborník Odraz 2009 obsahuje rozdělení larpu podle délky trvání larpu, což je jediný použitelný odborný text, použitelný pro tuto bakalářskou práci (viz. kapitola 2.3.1). Dále se Sborník představuje dvě hry hrané v Praze, jejich principy, pravidla a realizaci. Odraz 2009 popisuje vhodnou komunikací s hráči (od komunikace při přihlášení hráče na larp, přes komunikaci během hry až po komunikaci po hře. Dalšími částmi jsou články o analýze chyb v designu her a tom, jak používat či evokovat magii v larpech. V neposlední řadě je zde také popis účinných mechanizmů při výstavě larpu a charakteristika zpětné vazby, její přípravy, způsobů jejího řízení a realizace. Jak je patrné, tyto texty opět nejsou vhodným materiálem pro řešení nastolené problematiky.

Nejnovější vydání sborníku Odraz z roku 2010 s názvem Rozlety je sborník obsahující, stejně jako předešlé ročníky, články, eseje, komentáře zamyšlení a návody od autorů, jejichž činnost více či méně úzce souvisí s organizováním larpů.

Sborník obsahuje mnoho zajímavých příspěvků o tom, jak přenést emoce z počátečního příběhu na hráče, jak se tvoří komorní larp, jak pracovat s handicapovanými v larpech i jak je vhodně zasazovat do hry a s jakými problémy se organizátoři budou muset potýkat a jaká jsou vlastně úskalí takového počínaní. Další texty řeší definici zážitku a jak ho zpracovat pomocí zpětné vazby nebo jak organizovat. Stejně jako v předchozích tak i v kapitolách o využití základů projektového plánování při přípravě larpu, o zamyšlení nad tím kolik toho má larp společného s divadelním uměním (čím se liší a naopak), najdeme stejně jako v minulých ročnících pouze rady a návody, nikoli však popis či klasifikaci larpu.

Vzhledem k těmto faktorům bylo pro tuto práci a především pro její teoretickou část nutné značné použití internetových zdrojů, které jsou na tyto informace bohatší, než knižní zdroje.

3 CÍLE

Cílem práce vymezit obsah pojmu larp, popsat vznik a vývoj larpů a provést jejich klasifikaci. Na příkladu společnosti Court of Moravia, o.s. popsat larp jako potenciální produkt cestovního ruchu.

3. 1 Dílčí cíle

- analyzovat dostupnou literaturu, která se zabývá danou problematikou
- komparace analyzovaných poznatků, syntéza a převedení poznatků do souvislého textu
- popsat rozdělení larpů podle forem a žánrů
- analyzovat potenciál larpu jako možného produktu cestovního ruchu

4 METODY

Stavba jednotlivých kapitol a jejich obsahy jsou ovlivněny výběrem metod aplikovaných při zpracovávání práce. Bylo použito několik metod, které se jevily pro zpracování tématu jako nejvhodnější.

4. 1 Analýza zdrojů

Pro kompletní zhodnocení dané problematiky bylo potřebné načerpat informace z mnoha různých zdrojů.

Literární zdroje (periodické i neperiodické) zabývající se daným tématem nejsou v České republice příliš dostupné anebo obsahují pouze popisy a návody pro realizaci larpů, proto bylo využito především zahraničních a českých internetových zdrojů. Zejména pro zpracování historie a vývoje larpu byly zahraniční zdroje nepostradatelné. České internetové zdroje pak poskytly mnoho informací o rozdělení larpů, širokém spektru jejich žánrů a o tom, jak lidé vnímají slovo larp. Internetové články byly zpracovávány především ze stránek organizací, které se daným tématem zabývají (tvoří nebo přímo realizují larpy).

4. 2 Empirické šetření

Výzkum byl prováděn formou dotazníku, na jehož podobě se podílela firma Court of Moravia (CoM). Tato firma působí v Brně a zabývá se nejen tvorbou, realizací a propagací

larpů, ale její členové se věnují i publikační činnosti. Dotazníkovou formu výzkumu jsme zvolili pro její jednoduchost vyplňování, přehlednost a především pro časovou nenáročnost.

4. 2 .1 Dotazník

Dotazník je způsob psaného řízeného rozhovoru, protože na dotazy, které jsou na rozdíl od rozhovoru psané, se vyžadují písemné odpovědi. Tato technika je nejvíce používanou výzkumnou technikou, která umožňuje získat údaje od velkého počtu respondentů. Je tvořen určitým počtem písemně formulovaných otázek, které jsou stejné pro všechny respondenty, bez velkých finančních, organizačních či personálních nároků. Dotazník je méně časově náročný než rozhovor, neboť umožňuje zkoumat i velký počet osob současně. V krátké době je tedy možné získat velké množství výpovědí. Protože mohou být odpovědi respondentů často subjektivně zkreslené a osoby mohou při vyplňování dotazníku více zvažovat své odpovědi (nejsou pod tlakem nutnosti okamžité odpovědi jako je tomu při rozhovoru), je vhodné sestavit dotazník anonymní a tím zvýšit upřímnost odpovědí. Dotazníkem se zjišťují, jak fakta tvrdá (např. pohlaví, věk, povolání), tak fakta měkká (např. zájmy, zkušenosti, hodnotový systém, prožitky, představy či potřeby). Při sestavování dotazníku je nutno dbát na to, aby byl srozumitelný, jednoduchý a ne příliš dlouhý.

Realizované dotazníkové šetření bylo řešeno tzv. záměrným výběrem (rozesílání dotazníků takovým typům osob, aby všichni dotazovaní dohromady představovali co nejdokonalejší vzorek celé populace).

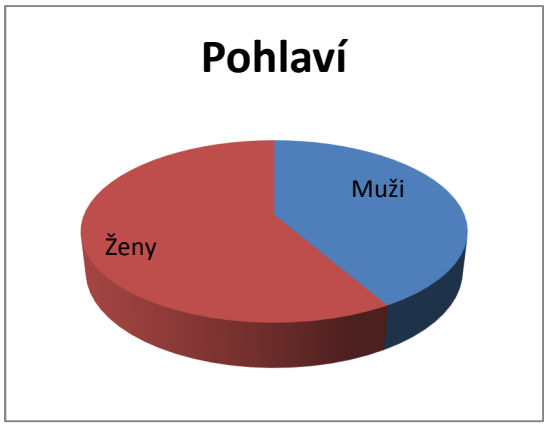
Dotazník obsahoval 20 otázek (viz. příloha č. 2), z nichž bylo jedenáct uzavřených, tři polouzavřené a šest otevřených. První tři otázky byly demografické, zbylé se týkaly tématu samého. Uzavřené otázky byly dichotomické (umožňují výběr pouze ano/ne), výběrové (možnost výběru jen jedné odpovědi) a výčtové (nabízí možnost výběru několika nabízených alternativ). Jak bylo výše zmíněno, na podobě dotazníku se výrazně podílela firma CoM, neboť tento dotazník měl posloužit k získání potřebných informací od larperů jejich hráčské základny. Zodpovězených dotazníků bylo 61, jeden respondent poslal vyplněný dotazník dvakrát, skutečně tedy odpovědělo 60 respondentů.

V praxi proběhlo šetření on-line formou dotazníku v Google Docs, prostřednictvím serveru docs.google.com. Dotazník byl zaslán firmě CoM, která jej se svým newsletterem e-mailovou poštou rozeslala svým hráčům. Výhodou on-line dotazníků je časová nenáročnost v rámci distribuce, sběru i vyhodnocování dotazníků.

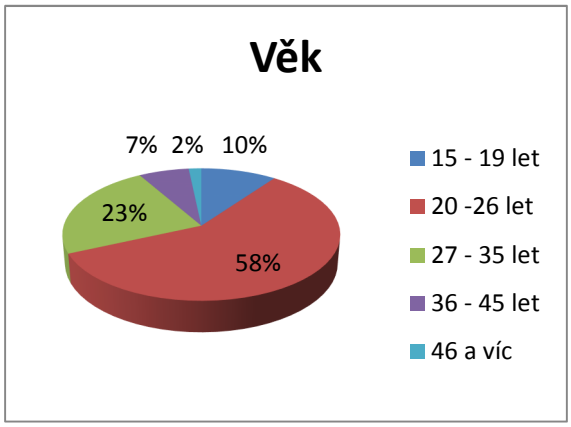
Dotazníky byly vyhodnoceny procentuálně a graficky.

5 VÝSLEDKY A DISKUSE

5. 1 Charakteristika respondentů

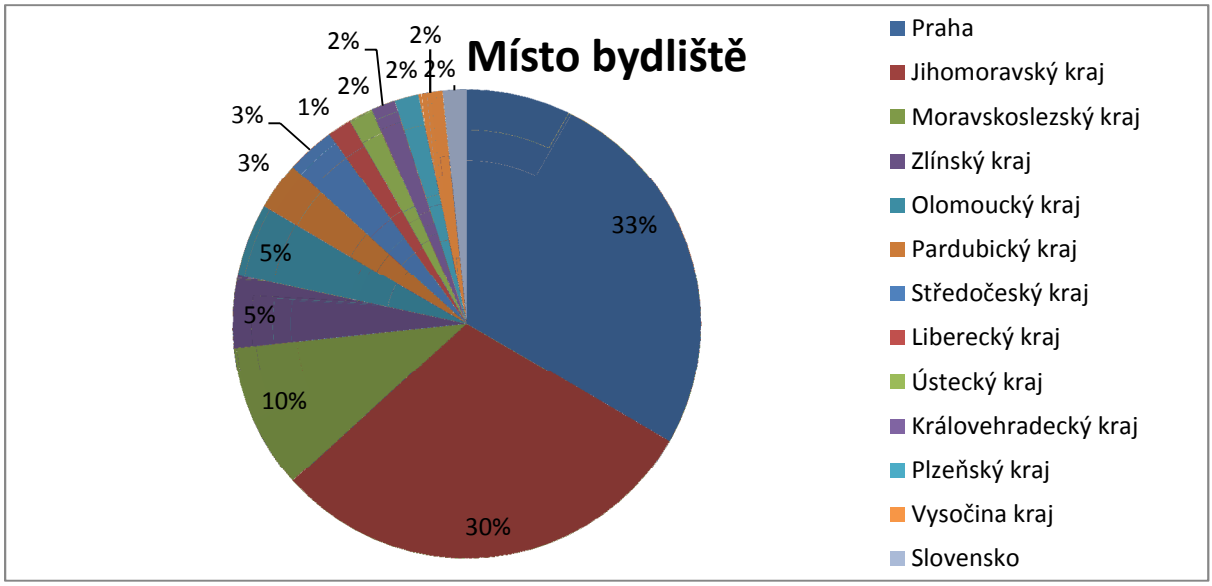


Obrázek 1. Pohlaví respondentů



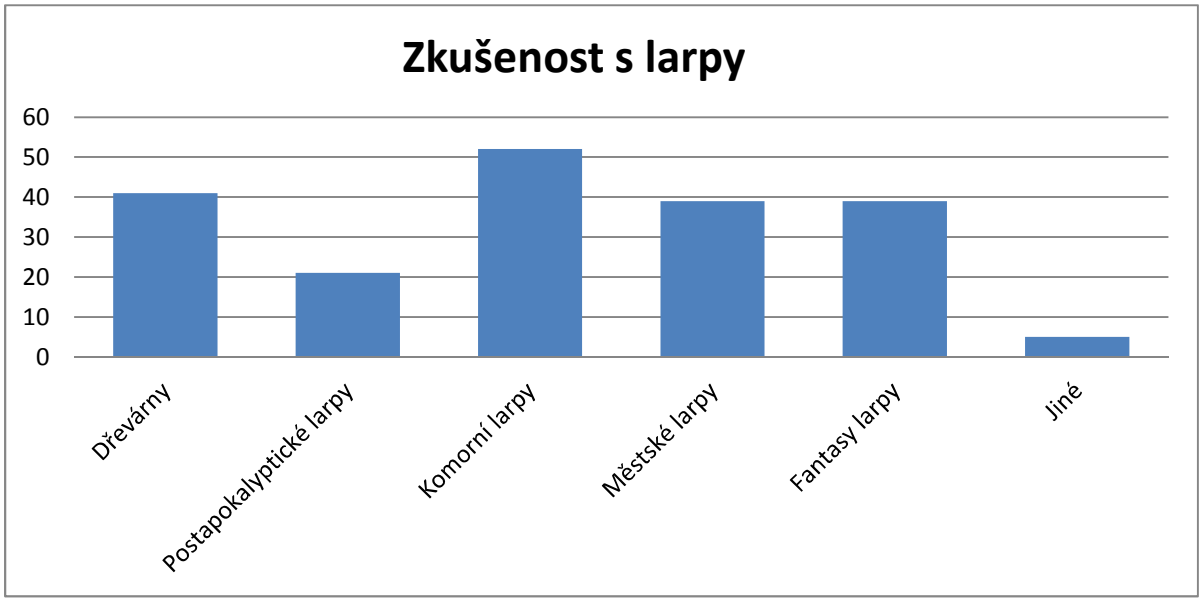
Obrázek 2. Věk respondentů

Celkový počet respondentů byl 60, z toho bylo 58 % žen a 42 % mužů. Největší zastoupení měli lidé ve věku od 20 do 26 let, tedy především studenti vysokých škol a lidé, kteří pracují teprve pár let nebo pracovat teprve začínají. Druhé největší zastoupení pak měli lidé ve věku 27 – 35 let. Tato situace patrně vznikla tím, že lidé starší 35 let v důsledku nutnosti zabezpečení a péče o rodinu nemají na hraní larpů čas nebo své finanční prostředky raději uvolňují pro potřeby rodiny. A naopak, když se podíváme na věkovou skupinu 15 – 19 let, je toto zastoupení podobně malé jako u skupiny nad 35 let. Nejpravděpodobnější ze všech teorií je, že mladí lidé nevědí o existenci larpů, nebo nemají dostatek informací. Tuto teorii doplňuje fakt, že čím dál více dětí má sedavý způsob trávení volného času a o pohybové aktivity nejeví přílišný zájem.



Obrázek 3. Bydliště respondentů

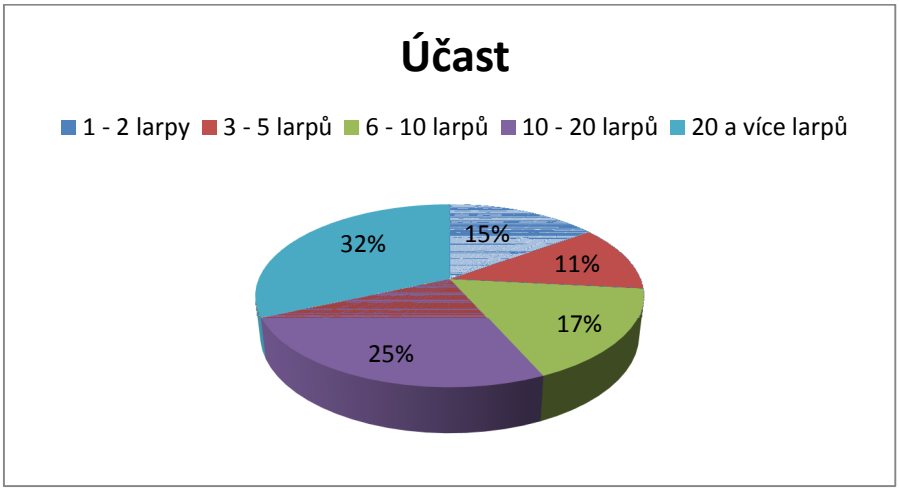
Je více než očividné, že nejvíce respondentů bylo z Prahy a Jihomoravského kraje a to především z Brna a jeho blízkého okolí. Tento jev je pravděpodobně způsoben tím, že občanské sdružení Court of Moravia, podílející se na tvorbě dotazníku a jeho rozesílání svým hráčům z vlastní databáze, působí především právě v Brně a v jeho blízkém okolí.



Obrázek 4. Zkušenost respondentů s typy larpů

Z grafu výčtu jednotlivých typů larpů vychází, že respondenti mají zkušenosti nejvíce s komorními larpy, což je způsobeno tím, že CoM se především zabývá organizací komorních

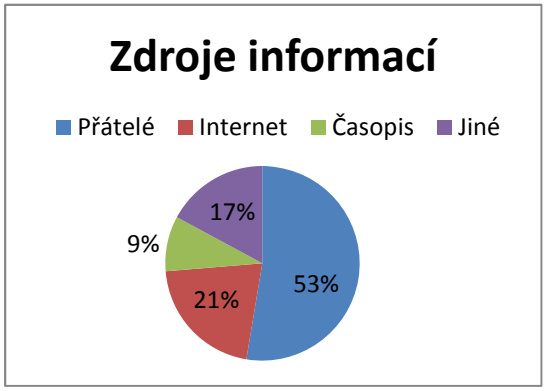
larpů a tudíž hráči v databázi již musí nějaké zkušenosti s tímto druhem larpu mít. Druhé největší zastoupení pak mají dřevárny, které, jak je známo, mají z larpů nejen v České republice, ale i v ostatních zemích největší hráčské zastoupení.



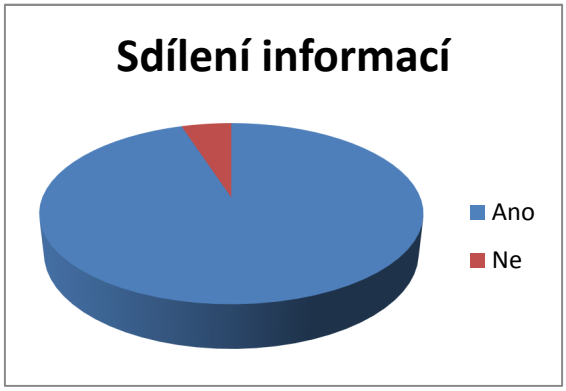
Obrázek 5. Účast respondentů na larpech

Z pohledu účasti na larpech vyplývá, že více jak 30 % respondentů se zúčastnilo 20 a více larpů a respondentů, kteří se zúčastnili 10 – 20 larpů pak bylo 25 %, což ukazuje, že velký počet respondentů jsou dlouhodobí zkušení hráči larpů.

5. 2 Zdroje a přenos informací o larpu



Obrázek 6. Přenos prvotních informací o larpu



Obrázek 7. Sdílení po prvním hraní larpu

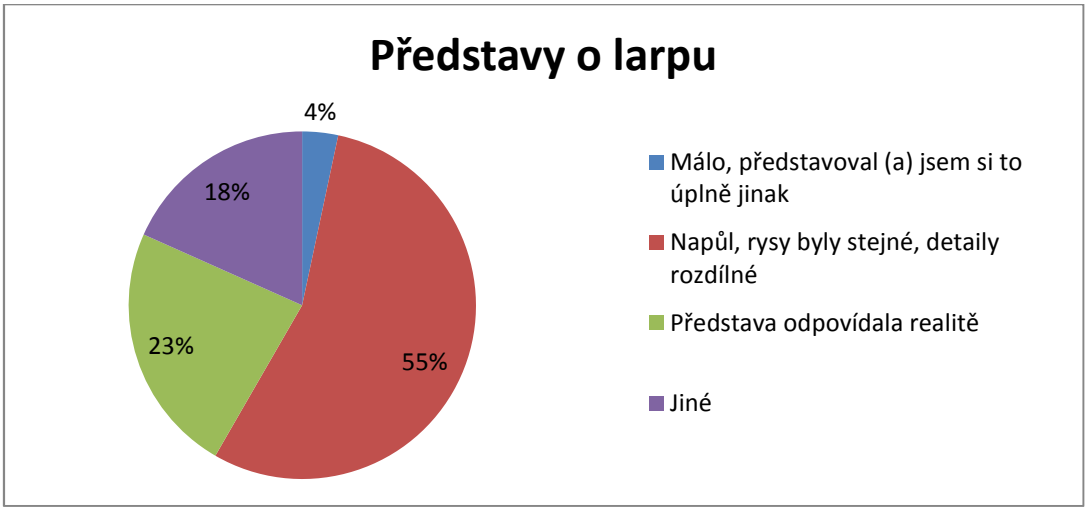
Graf zdroje prvotních informací o larpu znázorňuje, jakým způsobem se lidé o larpech dozvěděli. Více než 50 % respondentů se o existenci larpů dozvědělo od svých přátel. A více než 20 % pak tyto informace získalo prostřednictvím internetu. Mnoho respondentů také uvedlo jiné, než nabízené varianty – např. dostali larp jako dárek k narozeninám či Vánocům, mailovou poštou nebo se o larpech dozvěděli v rámci jiného, než larpového festivalu.

Variantu „časopis“ si vybralo jen pár respondentů, tento jev vznikl pravděpodobně tím, že o larpech se píše zejména v časopisech, které jsou zaměřeny právě na RGP hry či larpy, a proto si je kupují zejména ostřílení hráči a ne lidé, kteří o larpech nic neví.

Další graf na obrázku 7 pak ukazuje, zda hráči po jejich prvním hraní larpů sdělili své zážitky z hraní a celkově informace o larpech, svým blízkým či známým.

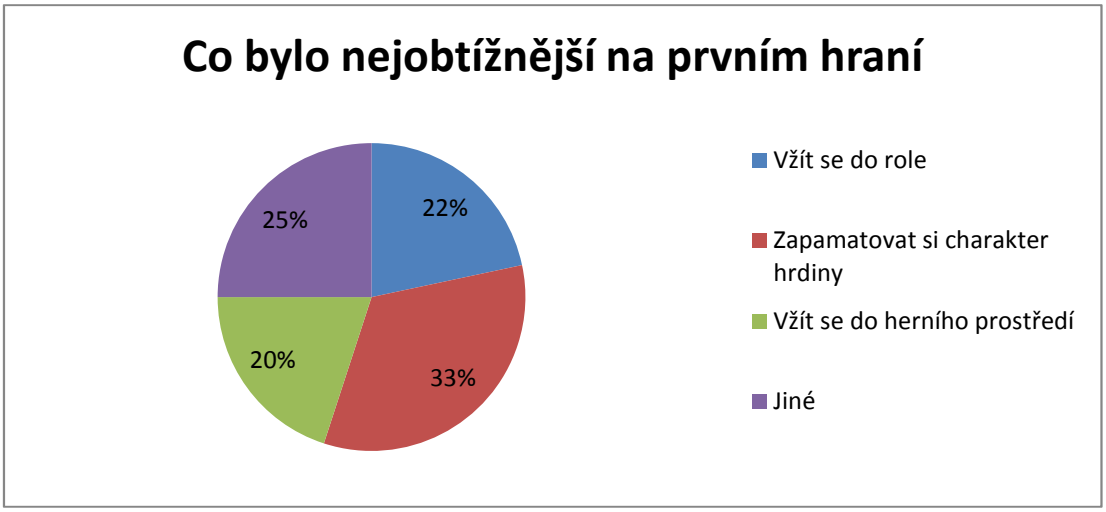
Je očividné, že se více jak 90 % respondentů podělilo o své zkušenosti z prvního hraní, naopak pouze 5 % respondentů se se svými blízkými o své zkušenosti nepodělili. Tedy většina lidí nemá problém sdílet své zkušenosti, zážitky a emoce s larpy spojené a tím vlastně šířit informace ústní formou.

5. 3 Představy o larpu a jeho první hraní



Obrázek 8. Představy před prvním hraním larpu

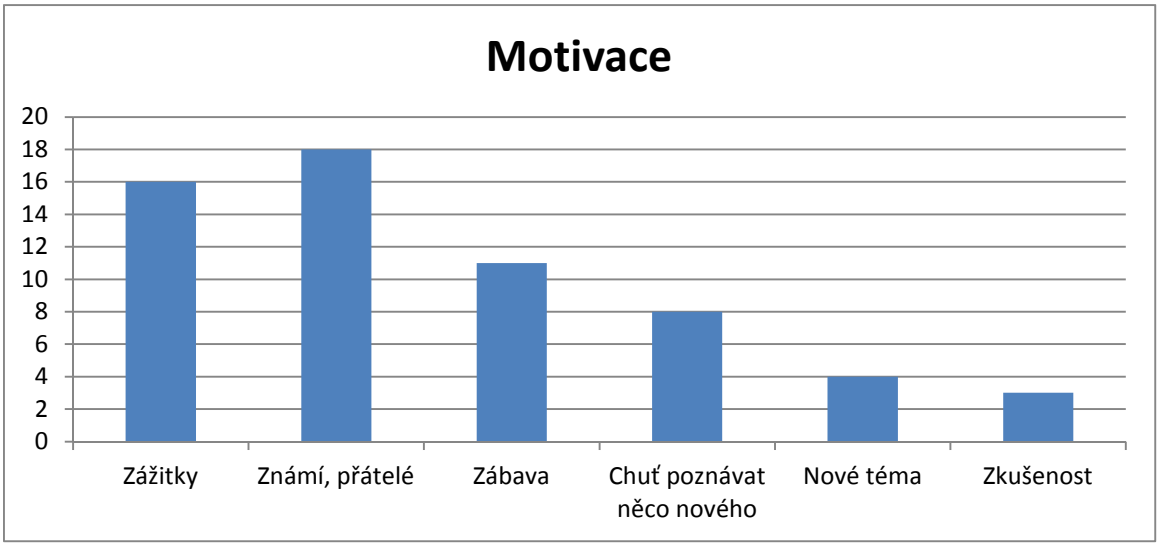
Dle odpovědí respondentů lze z grafu o představách o larpech před prvním hraním vyvodit, že více jak polovina z nich tušila o čem larpy v základu jsou, ale že každý larp se liší detaily, dle formy či žánru. Tato informace může být pozitivní zprávou o tom, zda je pojem larp v Česku vnímán správně a jak moc odpovídají představy o larpech realitě.



Obrázek 9. Nesnáze prvního hraní

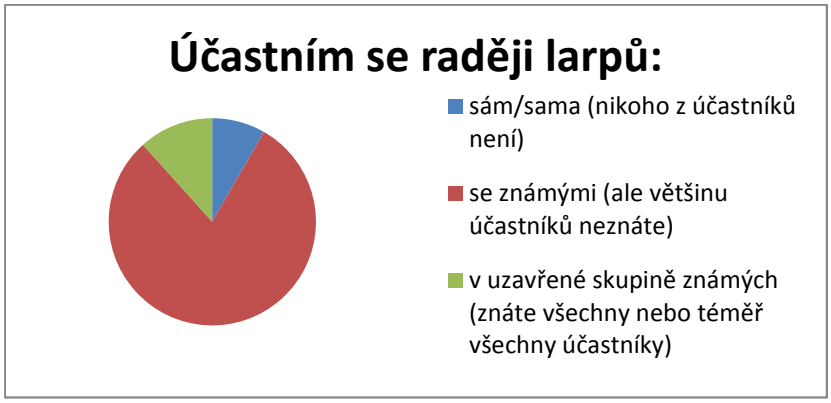
Na otázku: Co bylo nejobtížnější na prvním hraní?, 33 % respondentů odpovědělo, že nejtěžší při prvním hraní bylo zapamatovat si charakter svého hrdiny, 22 % odpovědělo, že nejtěžší bylo vžít se do své role. A více jak 20 % respondentů pak přiznalo, že nejobtížnější bylo vžít se do herního prostředí. Z toho vyplývá, že pro hráče je při prvním hraní snadnější představit si dané prostředí a hrát v něm, než si zapamatovat povahové vlastnosti, zvyky či minulost své postavy a vžít se zcela do své role. Toto může být užitečnou informací pro organizátory larpů při práci se začátečníky.

5. 4 Motivátory a preference



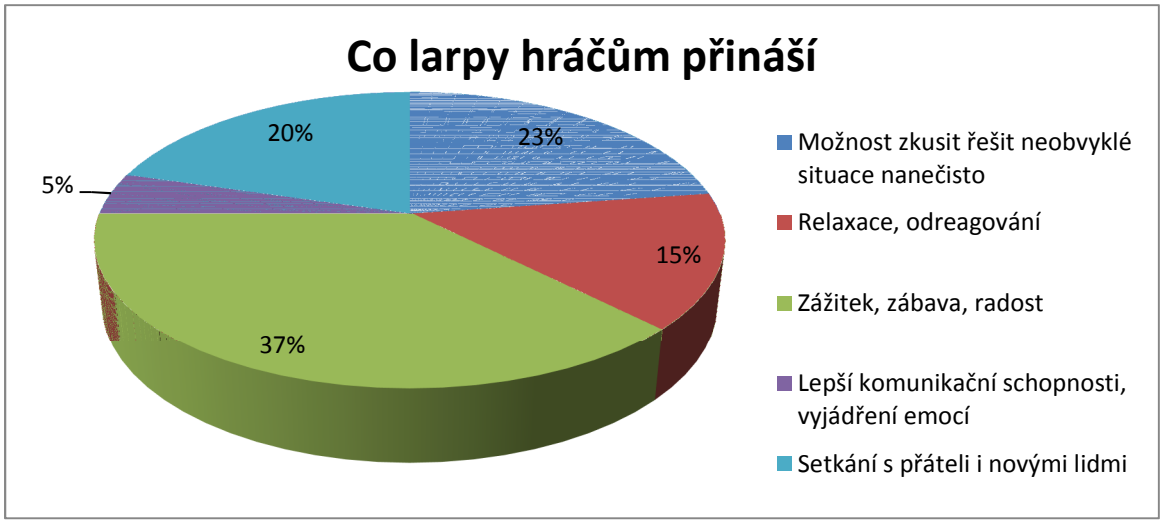
Obrázek 10. Motivátory k účasti na dalších larpech

Nejvíce respondentů na otázku: Co vás motivuje, abyste šel/šla na další larp?, odpovědělo, že na larpy jezdí především proto, že tam jedou jejich známí a přemluvili je, aby jeli také, případně jezdí na larpy kvůli samotnému setkání s přáteli. Druhou a třetí nejčastější odpovědí na tuto otázku bylo, že larpy hráče především baví a přináší jim nezapomenutelné zážitky. Zbylé respondenty na další larp naláká buď nové téma a chuť poznávat něco nového, nebo touha po zkušenostech. Z toho vyplývá, že největšími motivátory pro ježdění na larpy jsou především přátelé a zážitky.



Obrázek 11. Preference larpů z hlediska účasti známých či neznámých hráčů na larpu

Na grafu můžeme pozorovat, že většina účastníků (80 %) jezdí na larpy se svými známými, což potvrzuje předchozí graf, který říká, že lidé nejčastěji jedou na další larp kvůli svým známým. Dále vyplývá, že 12 % respondentů raději jezdí na takové larpy, kde znají všechny nebo většinu hráčů. To souvisí s uspokojování základních lidských potřeb jistoty a bezpečí. Tím, že larper zná téměř všechny účastníky a ví, co od nich může čekat, mu dodává pocit jistoty, cítí se komfortněji a bezpečněji. Naopak pouze 8 % respondentů dává přednost hraní larpů ve skupině lidí, kde neznají nikoho z účastníků.



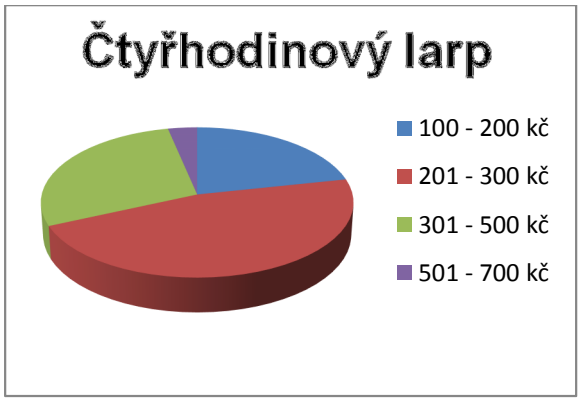
Obrázek 12. Zamyšlení nad otázkou: Proč jezdíte na larpy? Co vám přináší?

Většina respondentů odpovídala, že hraní larpů je především zábava, silný zážitek a možnost zkusit řešit nanečisto takové situace a dilemata, které jsou buď neobvyklé, nebo je člověk nemá v reálném životě šanci zažít. Respondenti se také vyslovili, že jim jejich hraní dělá radost a nezáleží na tom, zda je role blízká či vzdálená jejich charakteru, neboť si užívají samotné hraní a těší se z toho, jak danou roli zahráli. Velká část respondentů také odpověděla, že na larpy jezdí rovněž kvůli poznávání nových lidí, ale i setkání se svými přáteli. Pro některé je ježdění na larpy vhodným využitím volného času a chvíle k odreagování, kdy se odpoutají od stereotypu všedních dnů a relaxují. Pěti procentům pak larpy nabízí především zlepšení jejich komunikačních dovedností, hereckých schopností a ventilování přebytečných emocí.

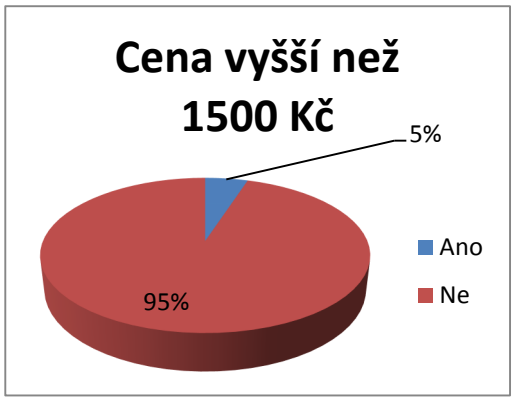
5. 5 Cestování a ceny larpů

Obrázek 13. Ochota jet na larp mimo místo bydliště

Z 60 respondentů odpovědělo 93 % (tedy 56 respondentů), že jsou ochotní, kvůli larpu cestovat i mimo místo svého bydliště. Zbylých 7 % (tj. 4 respondenti) odmítá cestovat kvůli hraní larpu mimo místo svého bydliště. Tento jev je pravděpodobně způsobem tím, že se mnoho larpů hraje ve větších městech, kde je dobrá dopravní dostupnost. A pokud se nějaký larp odehrává mimo tato města (např. dřevárny), snaží se pak organizátoři realizovat larpy na místech, kam se hráči mohou dostat vlaky či autobusy, což dnešní době integrovaných systémů není žádný problém. Většina organizátorů také na svých webových stránkách či v informačních mailech poskytuje informace, jakými dopravními prostředky, případně jaké spoje MHD mají při dopravě na místo konání larpu zvolit.



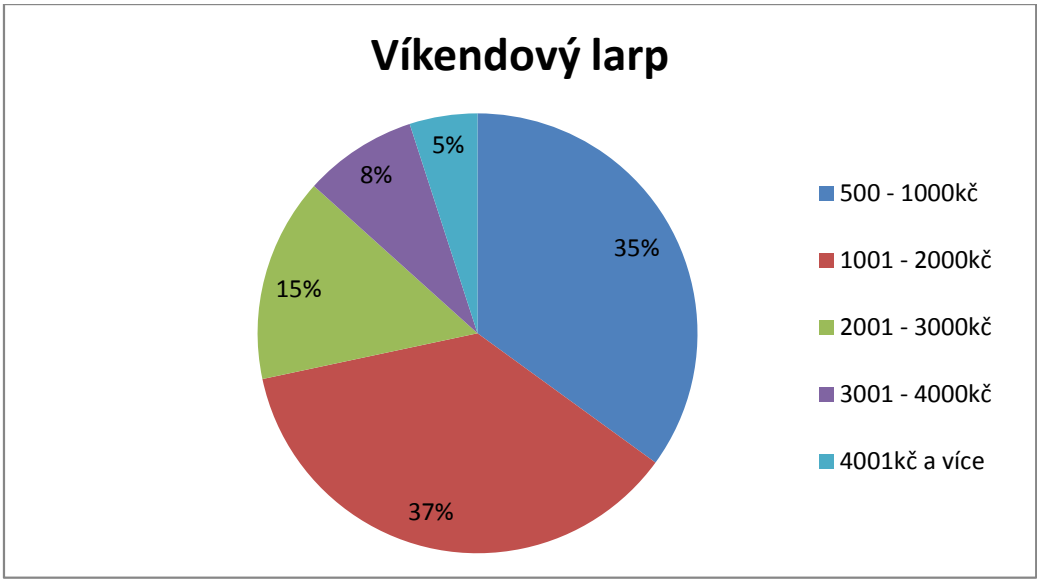
Obrázek 14. Přijatelná cena čtyřhodinového larpu



Obrázek 15. Cena larpu vyšší než 1500 Kč

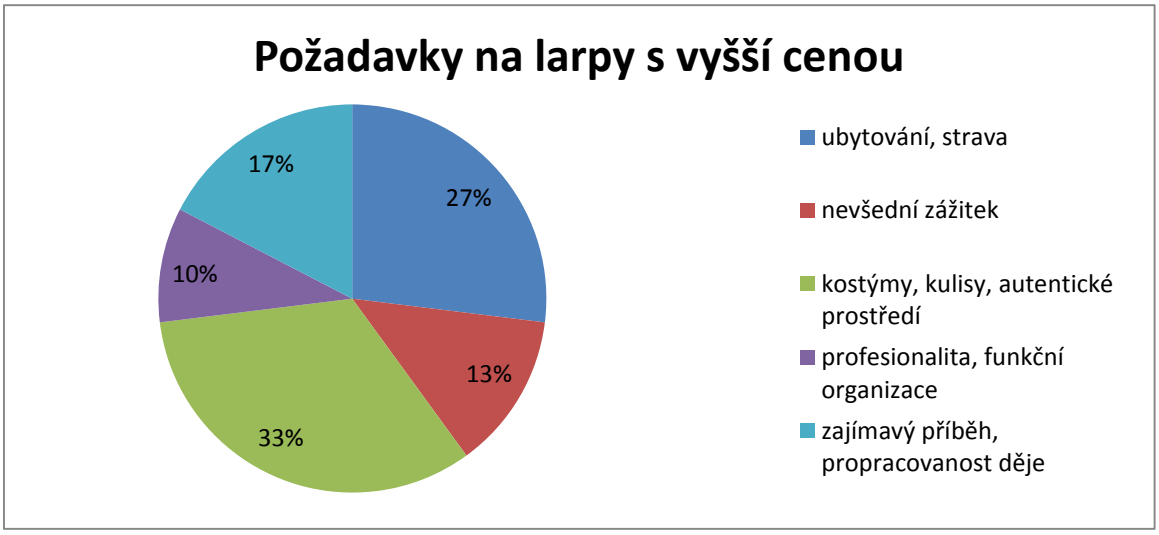
Obrázek 14 představuje pohled na problematiku ceny čtyřhodinového (např. komorního) larpu. Téměř 50 % respondentů odpovědělo, že adekvátní cena takového larpu by měla činit mezi 200 – 300 korunami. Respondenti, kteří zvolili vyšší cenovou variantu (od 300 Kč do 500 Kč) bylo 28 % a třetí nejčastější odpovědí pak byla cena 100 Kč – 200 Kč, kterou si jako adekvátní takovému larpu, vybralo 22 % respondentů. Pouze 3 procenta jsou ochotna zaplatit za čtyřhodinový larp více jak 500 Kč. Variantu 700 – 1000 Kč a 1000 – 1500 Kč si nevybral nikdo z respondentů. Tento úkaz je způsoben nejspíše tím, že většina hráčů jsou studenti, kteří, jak je známo, nemají mnoho financí nebo jsou to lidé, kteří začínají po ukončení studia pracovat a vynakládají peníze na jiné věci či potřeby, které pro ně mají vyšší prioritu.

Graf na obrázku 15, pak potvrzuje graf předchozí a to, že více jak ¾ respondentů není ochotna za čtyřhodinový larp zaplatit více jak 1500 Kč. Pouhých 5 % hráčů (tj. 3 lidé) je ochotno tuto cenu za larp zaplatit. Můžeme tedy říct, že většina hráčů neshledává cenu 1500 Kč za krátkodobý (čtyřhodinový) larp za adekvátní.



Obrázek 16. Adekvátní cena víkendového larpu

Jak ukazuje obrázek 16, cena víkendového larpu je pro 22 hráčů akceptovatelná tehdy, pokud stojí v rozmezí 1000 – 2000 Kč. Pro dalších 21 respondentů je pak odpovídající suma za víkendový larp v rozmezí 500 – 1000 Kč. Pouze 15 % respondentů (tj. 9 hráčů) zvolilo možnost 2000 – 3000 Kč a variantu 3000 – 4000 Kč zvolilo5 respondentů. Nejvyšší částku ve variantě 4000 Kč a více, kterou je hráč ochotný akceptovat, podpořili 3 respondenti. Z toho vyplývá, že největší zájem je o larpy v rozmezí mezi 500 -2000 Kč. Zákazníci ke koupi larpů s vyšší cenou pak musí být motivování exkluzivitou a originalitou larpu nebo nějakým neobvyklým způsobem reklamy.



Obrázek 17. Požadavky hráčů v případě larpu vyšší ceny

Z grafu vyplývá, že pokud larpeři jsou ochotní zaplatit vyšší cenu za larp, očekávají za své peníze především nadstandardní kulisy, adekvátní prostředí, které bude ladit k formě a příběhu larpu. Dále očekávají zapůjčení kostýmů nebo případné rady, jak zhotovit kostým, pokud je vyžadován a není možnost si jej, od organizace, která larp zaštiťuje, zapůjčit. Druhou nejčastěji zmiňovanou odpovědí byl požadavek na komfort ve formě ubytování a stravy, jež by byly v ceně larpu a zároveň by dostatečně odpovídali formě a žánru larpu. Mezi další požadavky uvedli respondenti potřebu zajímavého a propracovaného příběhu nebo také potřebu nevšedního a velmi intenzivního zážitku „šitého na míru“, který by měl představovat, něco, co si samotný člověk nemůže finančně dovolit. Někteří respondenti také vyjádřili nutnost profesionality pořadatelů, jejich schopnosti umět poradit a především zajistit hladký průběh hry bez hluchých míst či kolapsu příběhu.

Někteří respondenti uvedli, že za vyšší cenu by rádi obdrželi fotodokumentaci a videa z larpů a očekávají off programy (program po hraní larpu – posezení v kavárně, karaoke, atd.), icebreakery(aktivity umožňující lepší seznámení se ostatními hráči) a zpětnou vazbu. Jedním z požadavků je i viditelnost užitku peněz - každý člověk a tak i každý larper chce vidět, nač a kde byly jeho peníze použity.

Je tedy zřejmé, že čím vyšší je cena larpu, tím vyšší jsou požadavky hráčů na originalitu námětu, exkluzivnost zážitků, materiální zabezpečení, bezchybnost a profesionalitu při organizaci – roste tedy předpoklad dokonalých a bezchybných larpů.

Z dotazníkového šetření tedy vyplývá, že většina hráčů komorních larpů pochází z Jihomoravského kraje, dále z Prahy a jejího okolí. To je pravděpodobně způsobeno právě

tím, že byl dotazník rozesílán pomocí databáze Court of Moravia, která nejenže působí v Brně (což objasňuje početnost respondentů z tohoto kraje), ale zároveň se zaměřuje především na tvorbu a organizaci komorních larpů. Je tedy zřejmé, že velká většina respondentů tedy má zkušenosti právě s tímto typem larpů. Což pravděpodobně mohlo zkreslit výsledky ve prospěch komorních larpů. Zajímavé je, že i když se v České republice nejdříve objevily larpy typu dřeváren, které jednu z nejpočetnějších hráčských základen, i přesto se počet odpovědí na otázku: „S jakými larpy máte zkušenosti?“ velmi rovnal počtu zvolených odpovědí pro městské a fantasy larpy. Další zajímavostí je, že hráči (dle jejich tvrzení) ač na larpech rádi poznávají nové lidi, raději hrají larpy ve skupině přátel či lidí, které již znají.

Dále z šetření vyplývá, že při prvním hraní larpu, je pro hráče nejsnazší vžít se do herního prostředí, naopak nejtěžší je pro hráče zapamatovat si charakter svého hrdiny. To by měli brát v potaz organizátoři larpů - pokud organizují larp pro nováčky, případně ví, že se jim přihlásilo více poprvé hrajících lidí, nejsnazší cestou, jak jim první hraní usnadnit je nepředkládat případně nevytvářet pro ně příliš komplikované či hráčsky těžké charaktery postav.

Závěry k dotazníkovému šetření

Většina larperů je ochotna jezdit na larpy mimo své bydliště, k čemuž je bezpochyby motivuje zábava, zážitek, atmosféra na larpech či vyhlídka setkání s přáteli. Dále majorita respondentů uvedla, že za čtyřhodinový larp jsou ochotni dát sumu mezi 200 – 500korunami. Není tedy překvapivé, že téměř všichni respondenti, vyjma tří, odpověděli, že by za čtyřhodinový larp nedali více jak 1500korun. Překvapivé ale je, že na stejnou otázku, která se však týkala víkendového larpu většina uvedla, že adekvátní suma za víkendový larp se pohybuje od 500 – 2000korun. Co je vzhledem ke čtyřhodinovým (komorním) larpům nepoměr. Pokud tedy vezmeme v potaz, že některé víkendové larpy zahrnují půjčení kostýmů, pronájem specifických prostor nebo výrobu kulis, které jsou pro úplnost a věrohodnost prostředí, v němž se larp odehrává, nezbytné. A když k tomu navíc přičteme i nezbytné občerstvení, případně ubytování a především čas, který organizátoři strávili nad vymýšlením postav a jejich zasazení do příběhu, nad zápletkami, korekturami a celkově přípravami a organizováním, zdá se i částka pohybující se kolem 2000Kč náhle nepatrná.

Lidé ochotně a rádi jezdí na larp, larpové festivaly a jiné události. Jsou ochotni zúčastnit se larpů i za větší částku peněz, pokud je larp něčím výjimečný nebo skýtá něco nového a neotřelého.

6 ZÁVĚRY

Larpy a larpové události se v České republice těší velké oblibě. Množství hráčů, kteří se larpů účastní, sice není tak velké, jako v některých severských zemích, přesto však existují určité náznaky pozitivního vývoje v tomto směru.

Úkolem mé bakalářské práce bylo analyzovat potenciál larpu, jako možného produktu cestovního ruchu. Za hlavní cíl jsem si určila definování pojmu larp, popsání jeho vývoje a zařazení jednotlivých typů larpu do kategorií dle určitých znaků.

Cílů jsem se snažila dosáhnout pomocí analýzy a komparace dostupné literatury a především pomocí dotazníkového šetření.

Larpové akce jsou nejčastěji navštěvovány zejména mladými lidmi ve věku od 20 do 26 let, kteří jezdí na larpy poměrně pravidelně. Jejich motivátory pro ježdění na larpy jsou nejčastěji právě setkání s přáteli a nové zážitky. A právě přátelé a internet jsou dva z hlavních přenašečů informací o larpech. V České republice patří mezi nejhranější formy larpů zejména dřevárny, komorní a městské larpy, které mohou mít podobu jakéhokoli žánru.

Larpy můžeme dělit dle časové náročnosti na dlouhodobé, střednědobé a krátkodobé, podle formy na městské, komorní, situační, divadelní larpy, art larpy, družinovky a dřevárny. Dále můžeme larpy dělit dle žánru, z nichž jsou hlavními zástupci hororové, detektivní, sci-fi, fantasy, steampunk, cyberpunk a historické larpy.

Díky nevědomosti či špatné informovanosti jsou hlavním problémem larpu předsudky, kdy lidé vidí v larpech jen pobíhání v přírodě, nikoli však jejich edukační potenciál, který může být využit nejen v rámci výuky na základních či středních školách, ale také na táborech, kurzech či školách v přírodě. Larp, pokud bude dobře uchopen, tak může mít využití i v rámci Rekreologie a to nejen jako výplň volného času, ale jako prostředek zážitkové pedagogiky.

Z textu plyne, že larp je pro zákazníky atraktivní vzhledem ke vzrůstu jeho popularity v České republice v posledních letech a vzhledem k jeho zacílení na konkrétní skupinu zákazníků. Larpy jsou v dnešní době dobře dostupné, neboť se sdružení zabývající se organizováním larpů situují ve větších městech (Praha, Brno, Pardubice,…). Z toho můžeme usoudit, že larp může být skutečně považován za potenciální produkt cestovního ruchu, neboť je závislý na přítomnosti klienta a obsahuje služby, za které je klient ochoten zaplatit, a které jsou schopny uspokojovat potřeby lidí, konkrétně potřebu bavit se, setkávat se s přáteli a především potřebu zažít a zakusit něco zvláštního a mimořádného.

7 SOUHRN

Moje bakalářská práce „Larp jako potenciální produkt cestovního ruchu“ se zabývá vysvětlením pojmů, které se vztahují k larpům a analýzou a popisem potenciálu larpu, jako produktu cestovního ruchu.

Práce je rozdělena na dvě části - teoretickou a praktickou. V teoretické části se zabývám vymezením pojmu larp, popsáním jeho vývoje a klasifikací forem a žánrů larpu. Dále jsem vyjmenovala nejznámější larpové organizace zabývající se organizací larpu a popsala a objasnila jejich činnost. Má práce také obsahuje myšlenku využití larpu v edukačním procesu.

Praktická část se zabývá analýzou dotazníkového šetření, které bylo sestaveno a rozesláno mezi hráče larpu (larpery) za pomoci Court of Moravia, o.s. Dotazník zjišťuje základní údaje o respondentech, jejich zkušenostech, očekávání, požadavcích, o celkovém postoji a o adekvátních cenách čtyřhodinových a víkendových larpů, které jsou klienti ochotni za larpy zaplatit.

Prostřednictví analýzy literatury a dotazníkového šetření, jsem došla k závěru, že larp můžeme považovat za potenciální produkt cestovního ruchu, neboť má mnoho příznivců, kteří jsou kvůli zážitkům zprostředkovaných larpem ochotni cestovat i velké vzdálenosti.

8 SUMMARY

My bachelor thesis „Larp as a potential product of tourism“ explains terms connected to larp and analyzes and describes larp's potential to be a product of tourism.

The paper is divided into two main sections – theoretical and practical. In theoretical section, I define the term larp, describe its development, and classify larp forms and genres. Further, I listed well-known larp organizations, and described and clarified their activities. My paper also contains ideas of larp usage in educational process.

The practical section analyzes a survey that was compiled and distributed to larp players (larpers) with the help of non-government organization Court of Moravia. Questionnaire enquires basic data about respondents, their experience, expectations, demands, general attitude and adequate price for a four-hour and weekend larp that they are willing to pay.

Through literature analysis and questionnaire survey I came to the conclusion that larp can be regarded as a potential product of tourism, because it has a lot of supporters that are willing to travel even long distances for experiences that larp provides them with.

9 REFERENČNÍ SEZNAM

Anonymous. (2010). James Patterson's ReadKiddoRead.com; Ten Libraries Compete to Get Teens Excited About Reading on James Patterson's ReadKiddoRead.com. James Patterson's ReadKiddoRead.com; Ten Libraries Compete to Get Teens Excited About Reading on James Patterson's ReadKiddoRead.com. Leisure & Travel Business. Retrieved 22. 6. 2012 from PROQUEST database on the World Wide Web: http://search.proquest.com/docview/201598530?accountid=16730

Foret, M., & Turčínková, J. (2005). Cestovní ruch. Brno: Mendelova zemědělská a lesnická univerzita

Francová, E. (2003). Cestovní ruch. Olomouc: Univerzita Palackého.

Gotthard, P. (2008). Larpy, Jak je nejspíš neznáte. Pevnost 77 (9), 98 – 99.

Gotthard, P. (Ed.). (2008). Odraz tváře českého larpu. Sborník larpové konference. Brno: Court of Moravia.

Gotthard, P. (Ed.). (2011). Outside the box. Brno.

Hesková, M. a kol. (2006). Cestovní ruch: pro vyšší odborné školy a vysoké školy. Praha: Fortuna

Holendová, M. (2009). Časová variace larpu. In Maleček & Weberschinke (Eds.), Odraz: Ročník 2. Odraz tváře českého larpu (pp. 25 – 28). Praha: Prague by Night.

Jakubíková, D. (2009). Marketing v cestovním ruchu. Praha: Grada.

Jevická J. (2010). Larp a neformální vzdělávání aneb mohu se v larpu něco naučit? In Veselý, Müller & Šamajová (Eds.), Odraz: Ročník 3. Rozlety (pp. 21 - 23). Brno: Tempus ludi, o. s.

Kopeček, T. & Pšenák, J. (2008). Narativistické postupy v larpu. In Gotthard (Ed.). Odraz: Ročník 1. Odraz tváře českého larpu (pp. 7 – 13). Brno: Court of Moravia, o.s.

Kunstovný, M. (2007). Městské larpy. Pevnost 66 (10), 98 – 99.

Maleček, D., & Weberschinke, J. (Eds.). (2009). Odraz tváře českého larpu. Sborník larpové konference. Praha: Prague by Night.

Stenros, J., & Montola, M. (Eds.). (2010). Nordic larp. Fëa Livia: Stockholm.

Ryglová, K. (2009). Cestovní ruch. Ostrava: Key Publishing.

Veselý, L. (2010). Odpoutejte se! In Veselý, Müller & Šamajová (Eds.), Odraz: Ročník 3. Rozlety (p. 7). Brno: Tempus ludi, o. s.

Veselý, L., Müller, P., & Šamajová, P. (Eds.). (2010). Rozlety. Sborník larpové konference. Brno: Tempus ludi.

Žáková, M. (2010). Hra jako prostředek výchovy. Diplomová práce, Univerzita Tomáše Bati, Fakulta humanitních studií, Zlín.

Internetové zdroje:

Anonymous. (2010). James Patterson's ReadKiddoRead.com; Ten Libraries Compete to Get Teens Excited About Reading on James Patterson's ReadKiddoRead.com. James Patterson's ReadKiddoRead.com; Ten Libraries Compete to Get Teens Excited About Reading on James Patterson's ReadKiddoRead.com. Leisure & Travel Business. Retrieved 22. 6. 2012 from PROQUEST database on the World Wide Web: http://search.proquest.com/docview/201598530?accountid=16730

Anonymous. History of larp. Retrieved 19. 11. 2011 from the World Wide Web: http://www.alltern8.com/library/larp_re-enactment/history_of_larp/l-139.html

Krajnovic, A., Rajko, M. & Sisovic, D. (2008). Fantastic creatures and their valorisation in tourism: example od Istria. An Enterprise Odyssey. International Conference Proceedings. Retrieved 22. 6. 2012 from PROQUEST database on the World Wide Web: http://search.proquest.com/docview/217739227?accountid=16730

Oficiální anglické stránky Wikipedia, the free encyklopedia. History of live action role-playing games. Retrieved 19. 11. 2011 from the World Wide Web: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_live_action_role-playing_games

Oficiální stránky Asociace Fanatasy. http://www.asf.cz/

Oficiální stránky Court of Moravia, o.s. http://www.courtofmoravia.com/

Oficiální stránky Kahla, o. s. http://www.kahla.cz/

Oficiální stránky LARP.cz. Kahla, o. s. Retrieved 18. 4. 2012 from the World Wide Web: http://www.larp.cz/skupina/1867/kahla-os

Oficiální stránky LARP.cz. Organizace a sdružení. Retrieved 18. 4. 2012 from the World Wide Web: http://www.larp.cz/cs/odkazy

Oficiální stránky LARP.cz. Různé pohledy na larp. Retrieved 20. 11. 2011 from the World Wide Web: http://www.larpy.cz/larp/

Oficiální stránky Larpy Pardubice, o. s. Co je to larp?. Retrieved 19. 11. 2011 from the World Wide Web: http://www.larpard.cz/co-je-to-larp

Oficiální stránky Larpy Pardubice, o. s. O poslání o. s. Larpy Pardubice. Retrieved 18. 4. 2012 from the World Wide Web: http://www.larpard.cz/pro-verejnost

Oficiální stránky Larpy Pardubice, o. s. http://www.larpard.cz

Oficiální stránky Learning 4 life. Co je to larp?Retrieved 10. 7. 2012 from Worl Wide Web: http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacuteuce.html

Oficiální stránky Mad Fairy, o. s. http://www.madfairy.cz/

Oficiální stránky Mad Fairy, o. s. Larp?. Retrieved 13. 12. 2011 from the World Wide Web: http://www.madfairy.cz/?page_id=48

Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Co je LARP. Retrieved 18. 11. 2011 from the World Wide Web: http://moravianlarp.eu/co-je-larp/

Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. http://moravianlarp.eu/

Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Dřevárny. Retrieved *10. 12. 2011* from the World Wide Web: www.moravianlarp.eu/Prezentace/larp_v_CR/poster_03_drevarny.pdf

Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Postapokalyptické larpy. Retrieved *11. 12. 2011* from the World Wide Web: www.moravianlarp.eu/Prezentace/larp_v_CR/poster_07_postapo.pdf

Oficiální stránky Pilirion, o. s. Historie larpu. Retrieved 18. 11. 2011 from the World Wide Web: http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/historie-larpu

Oficiální stránky Pilirion, o. s. LARP. Retrieved 18. 11. 2011 from the World Wide Web: http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/larp

Oficiální stránky Pilirion, o. s. Typy LARPů. Retrieved 10. 12. 2011 from the World Wide Web: http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/typy-larpua

Oficiální stránky Prague by Night. http://www.vampire.cz/

Oficiální stránky Rosenthal, o. s. http://rosenthalci.cz

Oficiální stránky Rosenthal, o. s. Sdružení. Retrieved 18. 4. 2012 from the World Wide Web: http://rosenthalci.cz/index.php?showme=clanky&idc=27

Oficiální stránky Tempus Ludi, o. s. http://www.tempusludi.cz/

Oficiální stránky Thilisar,o. s. http://thilisar.cz/

Truhlář, M. Fantasy světy. Retrieved 11. 2. 2012 from the World Wide Web: http://moravianlarp.eu/Prezentace/larp_v_CR/poster_04_fantasy.pdf

Whitehill, E. T. (2004). Don't Forget To Pack The Scimitar. New York Times. Retrieved 22. 6. 2012 from PROQUEST database on the World Wide Web: http://search.proquest.com/docview/432877664?accountid=16730

10 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Pohlaví respondentů..... 43
Obrázek 2. Věk respondentů..... 43
Obrázek 3. Bydliště respondentů..... 44
Obrázek 4. Zkušenost respondentů s typy larpů..... 44
Obrázek 5. Účast respondentů na larpech..... 45
Obrázek 6. Přenos prvotních informací o larpu..... 45
Obrázek 7. Sdílení po prvním hraní larpu..... 45
Obrázek 8. Představy před prvním hraním larpu..... 46
Obrázek 9. Nesnáze prvního hraní..... 47
Obrázek 10. Motivátory k účasti na dalších larpech..... 47
Obrázek 11. Preference larpů z hlediska účasti známých či neznámých hráčů na larpu..... 48
Obrázek 12. Zamyšlení nad otázkou: Proč jezdíte na larpy? Co vám přináší?…..... 49
Obrázek 13. Ochota jet na larp mimo místo bydliště..... 49
Obrázek 14. Přijatelná cena čtyřhodinového larpu..... 50
Obrázek 15. Cena larpu vyšší než 1500 Kč..... 50
Obrázek 16. Adekvátní cena víkendového larpu..... 51
Obrázek 17. Požadavky hráčů v případě larpu vyšší ceny..... 52

11 PŘÍLOHY

Příloha 1. Dotazníkové šetření

Bydliště	
Ústecký kraj	1
Liberecký kraj	1
Královéhradecký kraj	1
Karlovarský kraj	0
Praha	20
Středočeský kraj	2
Plzeňský kraj	1
Jihočeský kraj	0
Pardubický kraj	2
Olomoucký kraj	3
Moravskoslezský kraj	6
Zlínský kraj	3
Jihomoravský kraj	18
Vysočina	1
Slovensko	1

Věk					
15 let a méně	15 – 19 let	20 – 26 let	27 – 35 let	35 – 45 let	46 let a více
0	6	35	14	4	1

Pohlaví	
Muži	Ženy
25	35

Zkušenosti s typy larpů					
Dřevárny	Postapokalyptický larp	Komorní larp	Městské larpy	Fantasy larpy	Jiné
41	21	52	39	39	5

Účast na larpech

1 – 2 larpy	3 – 5 larpy	6 – 10 larpů	11 – 20 larpů	21 a více larpů
9	7	10	15	19

Prvotní zdroje informací			
Přátelé	Internet	Časopis	Jiné
40	16	7	13

Byly informace o larpu na stránkách akce dostačující	
Ano	Ne
54	6

Co bylo nejhorší na prvním hraní			
Vžít se do role	Zapamatovat si charakter hrdiny	Vžít se do herního prostředí	Jiné
13	20	12	15

Představy o larpu			
Málo, představoval (a) jsem si to úplně jinak	Napůl, rysy byly stejné, detaily rozdílné	Představa odpovídala realitě	Jiné
2	33	14	11

Sdílené informací po prvním hraní larpu	
Ano	Ne
57	3

Přivedl (a) jste někoho s sebou na nějaký larp	
Ano	Ne
43	17

Co Vám chybí k tomu, abyste o larpech řekli svým přátelům			
Zajímavé téma	Nic	Přesný popis na internetu	Jiné
10	27	13	10

Motivátory pro účast na dalších larpech	
Zážitky	16
Známí, přátelé	18
Zábava	11
Chuť poznávat něco nového	8
Nové téma	4
Zkušenost	3

Zúčastňujete se raději larpu	
sám/sama (nikoho z účastníků není)	5
se známými (ale většinu účastníků neznáte)	48
v uzavřené skupině známých (znáte všechny nebo téměř všechny účastníky	7

Proč jezdíte na larpy	
Možnost zkusit řešit neobvyklé situace nanečisto	20
Relaxace, odreagování	13
Zážitek, zábava, radost	33
Lepší komunikační schopnosti, vyjádření emocí	4
Setkání s přáteli i novými lidmi	18

Jste ochotný(á) zúčastnit se larpu mimo místa bydliště?	
Ano	Ne
56	4

Akceptovatelná cena čtyřhodinového larpu					
100 – 200 Kč	201 – 300 Kč	301 – 500 Kč	501 – 700 Kč	701 – 1000 Kč	1001 – 1500 Kč
13	28	17	2	0	0

Akceptace ceny čtyřhodinového larpu vyšší, než 1500 Kč	
Ano	Ne
3	57

Akceptovatelná cena víkendového larpu				
500 – 1000 Kč	1001 – 2000 Kč	2001 – 3000 Kč	3001 – 4000 Kč	4001 Kč a více
21	22	9	5	3

Požadavky na larpy s vyšší cenou	
ubytování, strava	31
nevšední zážitek	15
kostýmy, kulisy, autentické prostředí	38
profesionalita, funkční organizace	11
zajímavý příběh, propracovanost děje	20

Příloha 2. Vzor dotazníkového šetření

Larp jako potenciální produkt cestovního ruchu

Dobrý den, píši bakalářskou práci o larpech a proto Vás žádám o vyplnění tohoto rychlého a jednoduchého dotazníku. Předem děkuji, za jeho vyplnění.

1. Odkud jste? (město, kraj)

2. Kolik vám je let?

- ☐ Méně než 15
- ☐ 15 – 19
- ☐ 20 – 26
- ☐ 27 – 35
- ☐ 35 - 45
- ☐ 46 a více

3. Jste:

- ☐ Muž
- ☐ Žena

4. Máte zkušenosti s:

- ☐ Dřevárnou
- ☐ Postapokalyptickým larpem
- ☐ Komorním larpem
- ☐ Městským larpem
- ☐ Fantasy
- ☐ Jiné:

5. Kolik larpů jste se již zůčastnil (a)?

- 1 - 2
- 3 - 5
- 6 - 10
- 11 – 20
- 21 a více

6. Jak jste se o larpech dozvěděl (a)? Časopis (který?), přátelé, přednáška, reklama, internet (konkrétní www stránky),…

7. Byly informace o larpu na stránkách akce dostačující?

- Ano
- Ne

8. Co bylo nejobtížnější na prvním hraní?

- Vžít se do role
- Zapamatovat si charakter mého hrdiny
- Vžít se do fiktivního prostředí a reality larpu
- Jiné:

9. Nakolik se kryla vaše představa o larpu s realitou?

- Málo, představoval (a) jsem si to úplně jinak
- Napůl, rysy byly stejné, detaily rozdílné
- Představa odpovídala realitě
- Jiné:

10. Předal (a) jste po prvním larpu informace a zážitky svým blízkým (známým)?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

11. Přivedl (a) jste někoho s sebou na nějaký larp?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

12. Co vám chybí pro to, abyste o larpech řekl (a) svým přátelům?

13. Co vás motivuje, abyste šel/šla na další larp?

14. Zúčastňujete se raději larpů:

- ☐ v uzavřené skupině známých (znáte všechny nebo téměř všechny účastníky)
- ☐ se známými (ale většinu účastníků neznáte)
- ☐ sám/sama (neznáte nikoho z účastníků)

15. Proč jezdíte na larpy? Co vám přináší?

16. Jste ochotný(á) se zúčastnit larpu mimo místa bydliště?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

17. Kolik jste ochotný(á) dát za čtyřhodinový larp?

- ☐ 100-200 Kč

- ☐ 201-300 Kč
- ☐ 301-500 Kč
- ☐ 501-700 Kč
- ☐ 701-1000 Kč
- ☐ 1001 -1500 Kč

18. Jste ochotný(á) dát za čtyřhodinový larp více než 1500 Kč?

- ☐ Ano
- ☐ Ne

19. Kolik jste ochotný(á) dát za víkendový larp?

- ☐ 500–1000 Kč
- ☐ 1001-2000 Kč
- ☐ 2001-3000 Kč
- ☐ 3001-4000 Kč
- ☐ 4001 Kč a víc

20. Když je cena larpu vyšší, co za tuto cenu očekáváte?

Příloha 3. Obrázky

Obrázek 1. Dřevárna: Souboj dvou larperů
(Zdroj: http://www.magazinsparta300.hustej.net/?p=45)

Obrázek 2. Dřevárna: Bojovnice v kostýmu medúzy
(Zdroj: http://www.magazinsparta300.hustej.net/?p=45)

Obrázek 3. Hráčka ve steampunk kostýmu

(Zdroj: http://www.robotvsbadger.com/images/steampunk-girls/)

Obrázek 4. Příklad pánského a dámského kostým ve stylu steampunk

(Zdroj: http://steamfashion.livejournal.com/374499.html a

http://www.robotvsbadger.com/images/steampunk-girls/)

Obrázek 5. Komorní larp Noir

(Zdroj: http://www.courtofmoravia.com/larpy/noir/)

Obrázek 6. Komorní larp Perla Karibiku

(Zdroj: http://www.courtofmoravia.com/larpy/perla-karibiku/)

Obrázek 7. Vhodné prostory pro hraní Post-apokalyptických larpů

(Zdroj: http://forum.rpg.net/showthread.php?621087-US-abandonend-Theatres)

Obrázek 8. Obchodník v Post-apokalyptickém larpu

(Zdroj: http://www.flickr.com/photos/arthurkoek/4545778855/)