

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**Skúmanie konfliktnosti a komunikačných schopností
v medzi ľudskej interakcií prostredníctvom
improvizovanej rolovej hre larp**



Bakalárska diplomová práca

Autorka práce: **Andrea Szabová**

Vedúci práce: **PhDr. Marek Kolařík PhD.**

Olomouc, 2015

Prehlásenie

Prehlasujem, že som bakalársku diplomovú prácu na tému:
„Skúmanie konfliktnosti a komunikačných schopností v medzi ľudskej interakcií prostredníctvom improvizovanej rolovej hre larp“
vypracovala samostatne a uviedla som všetky použité podklady a literatúru.

V: _____

Dňa: _____

Podpis autorky práce: _____

Pod'akovanie

Veľká vďaka patrí Mgr. Josefovi Kundrátovi za jeho odborné znalosti, cenné rady, trpezlivosť, ochotu a psychickú podporu rovnako ako dôveru. Ďakujem PhDr. Markovi Kolaříkovi, PhD. za vedenie bakalárskej diplomovej práce. Moje pod'akovanie taktiež patrí mojím najbližším za dôveru, trpezlivosť, podporu a pomoc a všetkým účastníkom výskumu.

OBSAH

1. ÚVOD	7
2. TEORETICKÁ ČASŤ	8
2.1. L.A.R.P.....	8
2.1.1.Rozdelenie larpu	9
2.1.2. Postavy v hre a hranie roly	11
2.2. Komunikácia	13
2.2.1. Interpersonálna komunikácia	13
2.2.2. Komunikačný proces, práca s informáciami	14
2.2.3. Druhy komunikácie	15
2.2.4. Sociálna komunikácia	16
2.2.5. Komunikačné roviny.....	17
2.3. Konflikty	18
2.3.1. Druhy konfliktov	19
2.3.2. Fázy konfliktu	21
2.3.3. Frustrácia a konflikty v psychológii	22
2.4. Päť silných faktorov osobnosti	24
2.4.1. Osobnosť a role	25
3. METODOLOGICKÁ ČASŤ	26
3.1 Úvod do kontextu.....	26
3.2 Výskumné ciele.....	26
3.3 Formulácie výskumných otázok	26
3.4. Výberový súbor	27
3.5. Operacionalizácia	28
3.6. Popis designu a realizácia.....	29
3.6.1. Podrobnejší popis imaginácie a hry	31
3.7. Riziká realizácie	34
3.7.1. Riešenia rizík	35
3.8. Etické aspekty.....	35
3.9. Metódy získavania dat	36
3.10. Rozhodnutie o metódach analýzy dat.....	36

4. INTERPRETÁCIA VÝSKUMU	40
4.1. Pilotný výskum	40
4.2. Rozbor scén:	42
4.3. Rozbor párov:	45
4.4. Zodpovedanie výskumných otázok	49
5. DISKUSIA	50
6. ZÁVER	52
7. SÚHRN	53
8. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV	55
Príloha č. 1: Formulár zadania diplomovej práce.....	57
Príloha č. 2: Slovenský abstrakt diplomovej práce	57
Príloha č. 3: Cudzojazyčný abstrakt diplomovej práce (Abstract of thesis, EN lang.).....	57
Príloha č. 4: Ukážka dat a prepis scén	57
Príloha č. 5: CD s elektronickou verziou práce (formát .pdf)	57

1. ÚVOD

Bakalárska diplomová práca sa zaoberá netradičnou témou improvizovaných rolových hier nazývané larp. Tieto hry sú veľmi populárne medzi mladými ľuďmi nie len v Českej republike a na Slovensku ale najmä v severských krajinách ako napríklad Nórsko, Dánsko, Švédsko a Fínsko. Tieto krajiny aktuálne majú najväčšiu produkciu larpov v Európe. Termín larp sa pomaly ale iste začleňuje aj do bežnej hovorovej reči a dostáva sa čoraz viac do povedomia ľudí. Larpové hry sa delia do rôznych kategórií, vo svojom výskume a práci je použitá upravená forma jeep larpu.

Larpová tematika je veľmi vdáčná z hľadiska kreativity a mnoho inšpirácie k výskumom. Je to zatiaľ nie veľmi výskumami prebádaná oblasť. Osobne vidím veľký potenciál v týchto hrách a ich prepojení práve s psychológiou.

Larpy stoja na základoch komunikácie a tvorenie príbehu. Tieto témy sú veľmi blízko k psychológií, preto som sa rozhodla aspoň jednu oblasť z množstva ponúkaných skúmať.

V teoretickej časti je podrobnejšie rozoberaný termín larp, jeho rozdelenia a terminológia ďalej používaná. Tému komunikácia je venovaná samostatná časť v teoretickej časti práce. Jej kapitoly tvoria stručný prehľad a orientáciu v tematike i problematike komunikácie. Popisuje druhy komunikácie, no najmä i pre prácu dôležitý faktor je interpersonálna komunikácia, ktorá prebieha medzi dvoma ľuďmi. Výskumná časť, jej spontánny produkt vo forme larpovej hry, sa opiera práve o dialóg medzi dvoma ľuďmi opačného pohlavia. Taktiež je rozoberaná i problematika konfliktov.

Výskumná časť je rozdelená do dvoch častí. V prvej časti je podrobnejšie popísaná problematika, ciele, vízia a výskumné otázky, metódy a techniky vyhodnocovania dat. V druhej časti je realizácia výskumu s konkrétnymi datami a ich vyhodnotením spolu s interpretáciou a náležitými závermi.

2. TEORETICKÁ ČASŤ

2.1. L.A.R.P

Keď sa neznalý človek spýta čo je to larp, najčastejšou odpoveďou býva: „L.A.R.P. je anglická skratka od slova Live Action Role Playing.“

V doslovnom preklade to znamená: naživo akčné hranie v roliach. Larpy sú interaktívne hry založené na improvizácií. Fungujú na základe stvárňovania postáv, ktoré sú prepojené rôznymi hernými vzťahmi a udalosťami. Larpy poskytujú zážitok pre hráčov a možnosť sa ocitnúť na chvíľu v „inej koži“ , niekedy i v inej dobe a na rôznych miestach.

Informačná internetová stránka www.larpy.cz ponúka ďalšiu definíciu: „Larp je označenie pre špecifický druh hier, ktoré sú založené na hranie v role. V týchto hrách má každý hráč pridelenú rolu nejakej postavy, ktorú behom hry stvárňuje, podobne ako herci v divadle. Oproti divadlu však nehrajú hráči pre diváka ale sami pre seba a pre svojich spoluhráčov“ (Redakcia larpy.cz).¹

Čo to teda pre človeka, ktorý sa chce dozvedieť viac o larpoch alebo chce si zahrať larp, znamená? Táto otázka je trochu problematická, z toho dôvodu, že každý larp je iný a špecifický. V larpoch sa môžu použiť rovnaké herné mechanizmy alebo štruktúry no väčšinou každý je svojím spôsobom originálny a odlišuje sa od ostatných. Preto podchytiť definíciu larpu je náročná výzva. Napriek tomu v každom larpe sa dajú nájsť opakované podobnosti, ktoré vieme opísať. Avšak treba mať na pamäti, že každý larp je originálny aj napriek všeobecným podobnostiam sa vyskytujú výnimky, ktoré sa vymykajú doposiaľ poznaným štruktúram. Samozrejme toto nie je zlá vec. Naopak larpoví nadšenci sú otvorení všetkým novinkám.

Rozšírenejšiu definíciu ponúka Škandinávsky zborník Palying reality (2010): „Larp- akronym pre Live Action Role-Playing. Je to forma umeleckého vyjadrenia, kde zúčastnení zdieľajú známu situáciu alebo nastavenie a majú nariadenú fiktívnu postavu. Existuje mnoho variácií, kde nastavenia hry či postavy nie sú tak fiktívne, kdež to hlavné charakteristiky larpu sú kolektívnym produktom tvoriaci zážitok pre zúčastnených, práve zúčastnenými a nie pre divákov. Avšak rozdiel medzi hráčmi/umelcami a divákmi je zrušený, v larpe existujú iba spolutvorcovia“ (Larsson,

¹ Dostupné z internetovej stránky: <http://www.larpy.cz/larp/>

2010, s. 9).

Larson (2010), vo svojej definícii opisuje fakt, že hráči v larpoch hrajú jeden pre druhého rovnako ako sami pre seba. Kvalita hry niekedy naozaj záleží na tom ako si tú hru spravia sami pre seba práve hráči. Niektoré larpy sa dajú tzv. „vyhrať“, v slova zmysle zvíťaziť, no prínosom je to iba vtedy ak je samotná hra tak nastavená. Je dôležité aby hráči pochopili koncept toho, aby nemárnili hru pre ostatných len pre svoj osobný herný úspech.

2.1.1. Rozdelenie larpu

Larp ako to interaktívna, improvizatívna, spoločenská a aktívna hra má rôzne variácie. Larpy sa odlišujú od doskových hier, väčšinou vyžadujú fyzickú aktivitu. Larpov vieme nájsť veľa druhov a veľa kategórií na ich klasifikovania. Vybrala som jednu z najprehľadnejších triedení larpov aké som našla podľa Schromovej (2013), ktorá sa aj tejto problematike venuje vo svojej diplomovej práci.

Najčastejšie larpy s ktorými sa stretávame vieme rozdeliť na larpy, ktoré sa odohrávajú väčšinou vonku a tie ktoré sa odohrávajú vo vnútri. Ďalej rozdeľujeme podľa počtu osôb, na larpy väčšie a náročnejšie na organizáciu a larpy menšie.

Outdoor larpy, tzv. vonkajšie, využívajú prvky prírody alebo nezvyčajného terénu. Klasický príklad vonkajšieho larpu sú fantasy larpy, ktoré pracujú s tematickou nerealistických, mýtických bytostí. Tieto larpy sú najčastejšie obohatené o „bojovku“, čo znamená, že na larpe prebieha bitka.

Chamber larpy, alebo tzv. komorné larpy, prebiehajú väčšinou v kratšom časovom intervale niekoľkých hodín a s menším počtom ľudí.

Freeform larpy, larpy s voľnou formou, začínajú byť čoraz populárnejšie medzi návrhármi larpových hier. Tieto voľné formy naberajú viac umelecký ráz a pracujú s alternatívnymi prvkami, pravidlami a nastavením hry. Game designeri, návrhári hier, obľubujú tieto voľné formy najmä pre ich možnosť neobmedzených možností. Ak som v úvode popísala nejaké charakteristicky larpu, tak práve freeformy tieto zaužívané pravidla majú povolené ich porušovať. „Freeforma je sloboda pre adaptáciu formy k príbehu“ (jeepen.org).

Jeden druh freeform larpu je práve jeep forma.

Stránka jeepen.org opisuje pár krokov, ktoré jeepy môžu využívať. Jeep formy nemusia mať jasný vytýčený cieľ ako v niektorých iných larpoch býva zvykom. Hráči

hrajú pre jednotlivé scény a uprednostňujú príbeh než samotný prežitok alebo víťazstvo postavy. V jeepoch nie sú žiadne tajomstvá. Všetky informácie sú otvorené aj hráči o všetkom vedia. Postavy nič neskrývajú, všetko je povedané. Rekvizity a miesta v ktorých sa odohráva jeep by mali byť len symbolické. Nejde o vytvorenie úplne čohosi autentického ani o rekreáciu ako living history. Opäť je dôležitejší príbeh, než autentickosť prostredia. Moc rozohrať scénu sa prikladá hráčovi, ktorý môže prinášať alebo odoberať zo scény fakty podľa vlastnej intuície. Čo sa stane v scéne však zostáva v scéne. V prípade, že hráči nie sú spokojní ako scéna dopadla, tak nie je nič jednoduchšie ako si scénu zbehnúť ešte raz. V jeepoch nie je nezvyčajné zamieňanie postáv alebo rolí. Ide o zážitkovú záležitosť, kedy by mal niektorý z hráčov chuť alebo náladu si vyskúšať inú postavu alebo iné pohlavie. Vlastníctvo fixných rolí je vo freeformách veľmi voľné pravidlo. Samozrejme, že freeformy nie sú chaotické. Celá forma by mala podporovať príbeh. Hráči v jeepformách spolupracujú a dopĺňajú sa. Tieto hry môžu byť zábavné ale v závislosti na príbehu, môžu byť veľmi vážne.

Freeformy sú najmä o príbehu a jeho výpovednej hodnote. Nalinkovanie príbehu môže byť fixné ale koniec môže byť alternatívny na rozhodnutie hráčov a toto platí aj v presne opačnom prípade. Vývoj príbehu a jeho spôsoby hrania môžu byť voľné ale záver je stabilný. Hranie jeepformami je najmä pre príbeh samotný, preto všetky informácie sú verejné aby hráči mohli s týmto faktorom disponovať. Príbehy sa môžu variovať no každý príbeh by mal vypovedať o niečom. (<http://jeepen.org/dict/a-practical-intro.swf>)

V praktickej časti práce sa venujem príbehu plnom lásky a idealizmu. Príbeh je o dvoch, až chorobne zamilovaných a milujúcich ľuďoch. Jediným obmedzujúcim pravidlom je, že interakcia medzi osobami nesmie naznačovať konflikt. Toto je jedná z možností príbehu, ktoré môžu využívať jeep formy larpu. Podstata však plynie z pravidiel a nastavenia celej hry.

Vo svojej diplomovej práci Mgr. J. Kandrát (2013) ďalej rozoberá rozdelenie larpu. Bøckman (2003) popisuje trojcestný model, ktorý sa orientuje na samotné hranie larpu. Z tohto triedenia by sme vedeli vyvodiť tri základné princípy a to: dramatický, simulačný a súťaživý (taký, ktorý sa dá vyhrať).

Dramatické larpy sledujú líniu príbehu a starajú sa o jej bohatosť a dramatickosť.

Súťaživé larpy, ktoré sa teoreticky dajú nejakým spôsobom vyhrať majú za úlohu motivovať hráča k plneniu cieľov a riešenie problémov. Hra však musí byť prispôbena aby uniesla asertívne, horlivé hranie hráča. Občas sa stáva, ak hráč

neodhadne koncept hry a bude sa snažiť hru vyhrať i napriek tomu, že v to nie je cieľom hry, tak by hru mohol pokaziť iným hráčom.

Simulačné hry sa snažia poskytnúť realistický zážitok a dávajú väčšiu precíznosť miestu konania larpu, kostýmom atď. , jednoducho autentickosti prostredia a celej hry.

Pokračujúc v tematike simulácie v larpe by sa dala ujasniť teória jej cieľa. O čo sa larpy snažia? Aké sú motívy ľudí, ktorí si chcú zahrať larp? Ako sa popisuje v zborníku z Knutepunkt (2001):

„Larp by mohol byť opísaný ako médium dosahujúc nemožného: Vytvoriť realistický zážitok v umelej realite“ (Movold, 2001, s. 18).

Larp sa nám snaží nasimulovať akúsi nereálnu autentickú realitu. Otázka reality je taktiež filozoficky problematická. Realita je všetko čo sa deje v daný moment no stačí povedomie o tom, že daná realita, napriek kjej autentickosti scenérie je fikcia, ktorú hráči hrajú. Larpy v drvivej väčšine prípadov sa snažia o istý druh simulácie.

2.1.2. Postavy v hre a hranie roly

Jedným zo všeobecnejších pravidiel čo majú väčšinou všetky larpy spoločné je, že larpy sa odohrávajú bez divákov. Často krát sa larpy opisujú ako hrané divadlo bez publika. Táto definícia taktiež nie je zlá no ani úplne presná. Na rozdiel od divadla aktéri nemajú možnosť spontánne interagovať a nemajú vôľu nad svojou vlastnou postavou. **Postavy sú kľúčové prvky**, takmer v každom príbehu. Postavám sa pridávajú isté charakteristiky, osobnostné prvky, vlastnosti, história a dynamika.

Vymedzenie postavy je v celku veľmi široké. Zo stránky jeepen.org čerpám univerzálnu definíciu podľa ich online slovníka.

„Postava je rola v hre. Postavou by mohlo byť čokoľvek od neživých predmetov až po zakomplexovaných adolescentov a ich popisy by mohli byť čokoľvek od videa až po len obyčajné meno. Postava je na to aby dala hráčovi obmedzenia a referencie k interpretácií hry“ (jeepen.org/dict/).

Postavy sú naozaj nevyhnutné pre príbeh hry. Sú väčšinou hýbatelmi deja. Postavy hráčovi v hre ponúkajú istý rám o ktorý sa môže oprieť. Toto však taktiež znamená nejaké obmedzenie pre hráča. Čím menej špecifikovaná postava tým väčšie možnosti sa otvárajú pre hráča, no tým celá hra môže byť náročnejšia

a namáhavejšia.

„Ak by sme nedostali postavu, tak skôr alebo neskôr by sme si nejakú vytvorili. Prečo? Pretože to je jednoducho ako pracujeme. Musí tam byť nejaká postava na to aby nám utvorila zmysel v hre“ (jeepen.org/dict/).

Roly v larpoch naberajú veľmi podobný význam ako ich interpretuje psychologická literatúra. Rozdiel s rolami v larpoch je ten, že niektoré roly, ktoré sa v hre hrajú nemusia byť integrované do osobnosti človeka. S niektorými rolami, ktoré hráč znázorňuje sa už mohol stretnúť v živote a o to ľahšie sa mu hrajú navonok i na prežitkovej úrovni. S inými sa mohol hráč prvý krát stretnúť na danom larpe, v týchto prípadoch hráči neprešli nejakým výrazným sociálnym učením role ale ide o ich vlastnú interpretáciu danej charakteristiky role.

„Ďalšou abstrakciou v pohľade na štruktúru osobnosti vyjadruje pojem roly, ktorý bol uvedený ako významový ekvivalent pojmu osoba, tzn. Navonok prejavujúca sa osobnosť. Každý jedinec zastupuje v spoločnosti nejakú pozíciu, ktorá je daná pohlavím, vekom, socioprofesným alebo socioekonomickým postavením a je spojená s určitými povinnosťami. Roly majú význam predovšetkým ako sociálne roly, tzn. v medziľudských vzťahoch vstupujú očakávané spôsoby chovania, ktoré sú v dyadických vzťahoch aj vo vzťahoch jedinec -skupina komplementárne (napr. komplementarita manžela a manželky). Rolám sa človek učí, nie len na základe poučovania rodičov ale aj pozorovaním a nápodobou (spontánne detské hry „na niekoho“)" (Nákonečný, 2011, s.574).

Roly v larpe si najčastejšie určujú a vyberajú sami. V tomto prípade ide o preferencie hráča, ktorým postavám s akými rolami dá prednosť. Niektoré roly môžu byť cielene odmietané z rôznych osobných dôvodov. Princíp platí i opačný, kedy niektoré role môžu byť žiadané a hľadané hráčmi pre ich špecifickosť.

„Psychologicky je veľmi závažná miera identifikácie jedinca s príslušnými rolami, tzn. problém zvnútorňovania, stotožniť sa s právami a povinnosťami, ktoré roly subjektu prinášajú. Tie isté roly sú hrané interindividuálne rôznym spôsobom, pretože sa do prevzatia a pojatia premieta individualita subjektu. Niektoré roly prijíma väčšina ľudí ako samozrejmosť a plne sa s nimi identifikujú, iné roly môžu byť z rôznych dôvodov odmietané, pretože sú vnútorne konfliktné. Určité roly sú hrané s viac alebo menej priehľadnou pretvárkou, ak stojí za nimi vonkajší tlak alebo potreba pozitívnej sebaaprezentácie“ (Nákonečný, 2011, s. 575).

2.2. Komunikácia

Komunikácia je záležitosť, s ktorou sa stretávame denne. V momente ako vykazujeme isté znaky, ktoré by mohli sprostredkovať informácie, z ktorých by sa dali interpretovať súhlasné informácie, tak v podstate komunikujeme. Často sa stáva, že komunikovať nemusíme ani vedome. Interpretovať informácie môžeme aj bez toho aby nám boli priamo alebo cielene sprostredkované. Komunikovať sa dá rôzne. Vieme odovzdávať informácie viacerých druhov a využiť ich najrôznejším spôsobom.

Jednou z najkomplexnejších teórií o komunikácií ponúka definícia, ktorá obsahuje nielen isté správanie medzi ľuďmi navzájom ale aj isté vzorce chovania, ktoré sú typické pre isté druhy sociálnych systémov. Komunikácií sa taktiež vieme naučiť, pomáha to často urýchliť celý proces pochopenia zmyslu sprostredkovanej informácie. Samozrejme, opak môže byť pravdou. Naučené vzorce komunikácie nám taktiež môžu zavádzať interpretáciu, tým že ju automaticky vyhodnotíme a zaradíme, no pritom jej obsah sa môže výnimočne vymykať významu.

„Komunikáciou nazývame koordinované chovanie, ktoré sa spúšťa navzájom medzi členmi sociálnej jednotky. V tomto zmysle chápeme komunikáciu ako zvláštny druh chovania, ktorý je prepojený nervovým systémom alebo aj bez tohto prepojenia, v rámci toho ako organizmy operujú v sociálnych systémoch. Podobne ako u každého chovania, kde môžeme rozlišovať medzi inštinktívnou alebo naučenou povahou sociálneho chovania, môžeme rozlišovať fylogenetické a ontogenetické spôsoby komunikácie“ (Maturana, Varela, 1998, s. 193).

2.2.1. Interpersonálna komunikácia

Prijímať a odovzdávať informácie môžeme prakticky s akoukoľvek bytosťou či vecou. Nie vždy však nutne musí ísť o komunikáciu.

„Ak gestikulujete niekde osamote a nikto vás nevidí, nejde podľa názoru väčšiny teoretikov o komunikáciu. To isté platí aj pre verbálne techniky. Pokiaľ prednášate nejakú reč a nikto ju nepočuje, neprichádza ku komunikácií“ (DeVito, 2008, s. 152).

Komunikovať však môžeme aj sami so sebou, takýto druh komunikácie ponímame ako intrapersonálnu. Pre túto prácu je však zaujímavejšia komunikácia

interpersonálna.

„Interpersonálna komunikácia pozostáva z vysielania a prijímania verbálnych či neverbálnych informácií medzi dvoma alebo viacerými ľuďmi“ (DeVito, 2008, s.28).

2.2.2. Komunikačný proces, práca s informáciami

V komunikácií, čiže v prijímaní informácií, rovnako ako v ich odovzdávaní, je dôležitý istý prechod medzi týmito časťami. To či komunikácia je úspešná a bezproblémová, záleží či informácia sprostredkovaná je rovnakým alebo veľmi podobným spôsobom pochopená. Toto pochopenie sa deje v mysli človeka, ktorý informáciu prijíma.

„V niektorých definíciách komunikácie, ako procesu medzi dvoma ľuďmi, sa zdôrazňuje fakt skonštruovanej reprezentácie v mysli príjemcu, podobná tej, ktorú má na mysli produktor (Krauss a Chiu, 1998)“ (Vybíral, 2005, s. 27).

Na to aby sme chápali veci, musia dávať istý význam. Preto Vybíral (2005), obohacuje túto definíciu nasledovne:

„ Komunikácia je proces vytvárania významu medzi dvoma alebo viacerými ľuďmi“ (Tubbs, 1991 in Vybíral, 2005, s. 27)

Vzájomná komunikácia je veľmi dôležitá najmä pre ľudí a spoločnosť. Je kľúčové aby ľudia vedeli medzi sebou komunikovať, naučili sa základné pravidlá komunikácie a zúčastňovali sa na udržovaní spokojného a bezproblémového prenosu a prijatia informácií.

Komunikácia medzi ľuďmi prebieha na dvoch základných princípoch. Sprostredkovanie informácie a počúvanie. Tieto procesy fungujú na základe istých pravidiel a sú kódované signálmi. V procese počúvania, v slova zmysle akceptovania informácie a jej spracovanie, sa uskutočňujú niekoľko subfáz.

„Zahrňuje súbor schopností ako: pozornosť a počúvanie, dešifrovanie, pamäťové zvládnutie, kritické myslenie a spätnú väzbu“ (DeVito, 2008, s. 103).

Vo fázy kedy prijímame informáciu, tak prijímame nielen to čo počujeme ale taktiež to čo nepočujeme. Evidujeme informácie viac komplexne. Po zachytení všetkých potrebných signálov sa ich snažíme dekódovať a dávať ich do nejakého zmyslu. Tak ako zachycujeme holé informácie, tak isto rozlišujeme ich emocionálny kontext. Snažíme sa daným informáciám porozumieť. Pamäť nám slúži pre uchovanie

si daných rozkódovaných informácií pre ďalšie spracovanie. V poslednom kroku hodnotíme. Vyvodzujeme z daných rozkódovaných informácií závery a osobné súdy. V tejto fáze si plne uvedomujeme informáciu ale však dekódovanú iba systémom akým vieme dekódovať. Podľa toho sa ďalej riadime v utváraní si názoru a subjektívneho pocitu z informácie. Kódovacie a dekódovacie štýly môžu byť pre každú kultúru a spoločnosť iné. Kódovaniu a dekódovaniu v komunikácií sa vieme naučiť. (DeVito, 2008)

2.2.3. Druhy komunikácie

Pri komunikácií využívame niekoľko spôsobov ako svoju informáciu sprostredkovať ďalej. Najjednoduchšie rozdelenie komunikácie je na verbálnu a neverbálnu. Toto nie sú úplne oddelené systémy. Často krát práve tieto systémy sa navzájom podporujú a dopĺňajú. Je častejšie, že neverbálna komunikácia dopĺňa tú verbálnu a dotvára práve obraz o pravosti informácie, kontextu situácie a najčastejšie vypovedá na vzťahovej úrovni. V kontraste verbálna komunikácia nám viac povie o obsahu a na jej rozkódovanie používame viac racionálnejšiu časť mozgu. Prebieha viac vedome než neverbálna komunikácia a je lepšie vôľou kontrolovateľná. Ako bolo poznamenané na začiatku odstavca, tieto systémy sa navzájom nevyklučujú a preto platí, že aj napriek ich zaužívaným vzorcom sa môžu prelínať a vznikajú „výnimky“. Napríklad verbálna komunikácia tónom hlasu prezrádza niečo o vzťahu alebo kontexte situácie. Každý zo systémov využíva svoj vlastný systém signálov, ktorý je pre nich typický. (DeVito, 2008)

Verbálna komunikácia podlieha viac presnejším pravidlám, ktoré zostavila práve tá spoločnosť, ktorej komunikácia je využívaná. Ide o tri základné subsystemy verbálnej komunikácie. Prvý zo systémov je pre každú reč iný. Týka sa práve zvukov, ktoré využíva na označenie istých vecí. Každý jedinec by mal zvládnuť a ovládať tento **fonologický subsystem**. Zvyčajne sa mu učíme už ako deti a je to prvé čo sa z verbálnej komunikácií naučíme. Ovládanie daných zvukov však nestačí na to aby komunikácia bola úplne zreteľná. Náhodné zvuky by pôsobili veľmi chaoticky a nemuseli by ničoho dosiahnuť. Preto **sémantický systém** zvukov je celkom kľúčová oblasť. Napĺňa obsah a dodáva význam zvukom. Priradenie významu k zvuku dáva dobrý základ k sprostredkovaniu informácie. Spoločnosti a kultúry rokmi

zdokonalovali svoj komunikačný systém a preto sa aj jeho pravidlá obohacovali. Presná formulácia a poradie slov dodáva presnejší rozmer informácií, ktorú sa má sprostredkovať. **Syntaktický systém** dodáva slovám poriadok pre ich ukladanie do viet. Do verbálnej komunikácie zaraďujeme ako hovorený prejav, tak aj písaný prejav. V podstate sa verbálna komunikácia používa pre svoju realizáciu jazyk danej kultúry. (DeVito, 2008)

Komunikácia neverbálna sa odkláňa mierne od jazyka. Je to systém ktorý je viac procesuálny a fyzicky dynamický. Do neverbálnej komunikácie spadá istá interakcia bez slov. Tento systém využíva taktiež významy, často krát sociálne dané. Napríklad ak pustíme staršieho človeka si sadnúť v autobuse, týmto gestom naznačujeme istý rešpekt a empatiu voči staršej generácií. Toto gesto je však dané kultúrou, ktorá si ho prevzala a dala práve tento nikde zákonom nespísaný ale všeobecne známy význam. Do neverbálnej komunikácie spadá: mimika, gestika, haptika, dokonca i niektoré fyziologické procesy ako rozšírenie zorničiek a mnoho ďalších. (DeVito, 2008)

2.2.4. Sociálna komunikácia

Komunikácia samotná takmer vždy stojí na danom človeku, ktorý komunikuje a ktorí prijíma. Každý človek je svojim spôsobom originálny a individuálny. Preto je pravdepodobné, že i napriek sociálnym konvenciám každý človek bude komunikovať trochu inak. Akosť daného človeka ovplyvňuje danú komunikáciu bezprostredne, od jej obsahu po jej podanie až po vzťah, ktorý vytvára k ďalšiemu človeku. Komunikácia v spoločnosti a jej zákonitosti, ovplyvňujú taktiež isté kultúrne tradície či sociálne štruktúry. No však psychológia osôb v kontexte s komunikáciou je taktiež neoddeliteľná. Preto v otázke rozoberania sociálnej komunikácie musíme brať ohľad tak ako na sociologickú stránku, tak i na stránku psychologickú.

„Sociálna komunikácia je kategória, ktorá skúma niekoľko vedných oborov: psychológiu, sociológiu, kybernetiku (teória informácií), semiotika (teória znaku), lingvistika, estetika, história, kultúrna antropológia. Sociálna psychológia sa prelína s výskumami osobnosti, s psychoterapiou, klinickou psychológiou alebo smermi, ktoré rozpracovávajú celé koncepcie utvárania vzťahu, vedenie rozhovoru“ (Vybíral, 2005 in Holá, 2011, s.46).

Práve sociálna komunikácia, vďaka jej obsiahlemu záberu záujmu, nám poskytuje široké spektrum bádania. Samotné sledovanie interakcie a komunikácie nám vie odpovedať na mnoho otázok. Zároveň štandardizovaná komunikácia, opakovaná, či nejakými prvkami charakteristická sa môže stať typická pre spoločnosť alebo menšiu skupinu či individuálnu osobu. Buduje isté spoločenské komunikačné normy, ktorými sa lepšie orientujeme v danej situácii pre danú spoločnosť alebo kultúru. „Sociálna komunikácia je súčasne tiež analytická vedná kategória. Je prostriedkom k analýze fungovania spoločenských štruktúr, k analýze spoločenských situácií a spoločenských činností“ (Holá, 2011, s. 46).

2.2.5. Komunikačné roviny

„Každá komunikácia prebieha v dvoch rovinách, obsahovej a vzťahovej; pritom tá druhá určuje tú prvú“ (Birkenbihlová, 1999, s. 205).

Pri komunikácií máme niekoľko rovín. K tomu aby sme rozkódovali celú informáciu sa nemôžeme iba pohybovať vo vecnej informatívnej sfére. Veľa nám dodáva kontext, situácia, pozícia človeka s ktorým sa rozprávame atď.

Komunikácia má väčšinou informatívny cieľ. Prijímame obsahy, ktoré sú nám sprostredkované a sústreďme sa na to akú informáciu sprostredkujeme my. Sústreďenie viac na obsah by sme mohli zadeliť ako obsahovú rovinu. Na jej sprostredkovanie by sme mohli využiť variáciu možností od hovoreného slova až k písomnému prejavu a ďalšie. (Birkenbihlová, 1999)

„Silno zjednodušene môžeme povedať, že obsah našej správy vysielame a prijímame v obsahovej rovine“ (Birkenbihlová, 1999, s. 207).

Vecné informácie nám môžu dodávať iba časť informovanosti o celej situácii. Informácie nevyhodnocujeme iba na racionálnej vecnej úrovni. Veľa nám zodpovedá to aký postoj máme k človeku, aký postoj má on k nám. V akom sme vzájomnom vzťahu a akým spôsobom s nami komunikuje.

„Spôsob akým niečo hovoríme (alebo ako zadubene mlčíme) je dôležitou súčasťou komunikačného procesu. A tieto signály definujú náš vzťah k ostatným ľuďom, ktoré môžu byť pozitívne, negatívne alebo neutrálne. Preto túto rovinu nazývame vzťahovou rovinou“ (Birkenbihlová, 1999, s. 207).

Na to aby informácie, ktoré chceme sprostredkovať, a tie ktoré nám majú byť

sprostredkované, nadobudli efekt podľa zámeru správy, musí i vzťah medzi osobami odpovedať adekvátne. Rovnováha medzi vzťahom a obsahom by mala byť primeraná k tomu aby odpovedala danej informácií, ktorú chceme odovzdať. Pokiaľ by táto rovnica nastala v nerovnováhe tak by sa mohol narušiť buď to obsah správy alebo vzťah k danému človeku. Samozrejme, že s touto rovnováhou sa dá manipulovať podľa toho ako to daný moment potrebujeme, na druhú stranu v tomto prípade treba zvážiť etickosť celého aktu.

„Pokiaľ je vzťah pozitívny (alebo neutrálny), je obsahová rovina pomerne „voľná“, naše informácie teda môžu bez problémov k ostatným prechádzať. Ak sa ale necíti aspoň jeden z partnerov dobre (strach, nervozita, žiarlivosť, zlosť, závisť, atď.), potom sa stáva vzťah dôležitejší než obsah“ (Birkenbihlová, 1999, s. 208).

2.3. Konflikty

Dokonalá komunikácia môže byť relevantná záležitosť, ako bolo spomenuté každý človek má svoj osobitý štýl komunikácie. Preto prenos komunikačných signálov nie vždy musí byť dokonalý. V bežnom živote sa stretáme s nedorozumeniami rôzneho druhu. Avšak nie všetky nedorozumenia musia nutne prameniť z nedokonalkej komunikácie. Rolu v tomto prípade zohráva veľa ďalších faktorov, napríklad: osobnosť, cieľ človeka, individuálne schopnosti, záujmy alebo jednoducho nevhodný spôsob sprostredkovania informácie a iné.

Pojem konflikt v nás môže evokovať rôzne pocity. Každý z nás sa už pravdepodobne stretol s týmto pojmom. Málokedy sa nám v mysli spája s týmto slovom čosi príjemné. Konflikty nás veľa krát stoja energiu, či už na ich realizáciu alebo riešenie. Pôvod významu slova, taktiež nebol úplne pozitívne ladený. Nájdeme v ňom mierny agresívny a deformačný podtext.

„Slovo je latinského pôvodu conflictus, znamená zrážku. Má predponu con, čo znamená spolu, s niečím, a koreň je odvodený od slova fligo, uderiť, odvodené od niekoho niečím zasiahnuť. Predpona naznačuje, že nejde o jednostrannú záležitosť ale musia k tomu byť najmenej dvaja“ (Čakrt, 2000, s. 11).

Konflikt by sme však mohli označiť ako istý druh komunikácie. Väčšinou nemáme nalinkovanú komunikáciu a často krát ide o spontánny akt. Preto pri komunikácií improvizujeme a interagujeme podľa situácie a ľudí. Avšak práve tieto

dôvody dávajú tiež priestor ku vzniku konfliktom.

„Konflikt je špeciálny spôsob interakcie (komunikácie), ktorý je riešiteľný iba interakciou (komunikáciou). Komunikácia je príčinou, prejavom ale aj riešením interpersonálneho konfliktu“ (Holá, 2011, s. 44-45).

Samotné slovo však neopisuje konkrétnu vec ale opisuje proces. Dôvodom toho môže byť náročnosť v označení presného ohraničenia, bodu a momentu čo je konflikt. Konflikty majú istú dynamiku vzniku i zániku. Nedá sa presne povedať, že v danom memento konflikt je a v ďalšom momente už nie je. Konflikt to mohol byť i pred tým a aj po tom pokračovať do stratena. Navyše v prípade viacerých ľudí sa názory na tento fakt môžu značne odlišovať.

„Konflikt je proces. Nie je to blesk z jasného neba, niečo čo sa nedá v žiadnom prípade predvídať, ako sa mnohí ľudia domnievajú. Konflikt má niekoľko fáz a pred tým, než vypukne, musia byť pre konflikt splnené podmienky. (Čakrt, 2000, s.16)

2.3.1. Druhy konfliktov

Konflikty vieme rozdeliť kvantitatívne aj kvalitatívne. Kvantita pri konflikte, ktorú vieme bezprostredne odpozorovať sa týka počtu osôb. Kvalitu konfliktov podchycujeme v ich obsahu a stretávajúcích sa pólov.

Rozdelením konfliktov podľa počtu zúčastnených osôb dostávame niekoľko skupín. Začínajúc od najmenšieho počtu jeden, rozprávame sa o **intrapersonálnom konflikte**. Tieto konflikty prebiehajú prostredníctvom jednej osoby, odohrávajú sa vnútorným dialógom v osobe a na úrovni vlastne osobnosti. Môžu naberať podobu vlastnej konfrontácie alebo kritiky či rozhodnutia, kde osoba sa radí sama so sebou.

V momente ako sú prítomné iba dve osoby zúčastnené konfliktu, hovoríme o **interpersonálnom konflikte**. Tu je spektrum možnosti oveľa širšie, najmä preto, že sa tu stretávajú dve mysli, ktoré si v nejakom bode myslia niečo iné.

Rastúcim počtom ľudí, ktorí sa na konflikte podieľajú a sú súčasťou nejakej charakteristickej skupiny, hovoríme o **skupinových konfliktoch**. Títo zúčastnení, konfliktne diskutujú v rámci svojej spoločnosti vo vnútri svojej skupiny. V tomto prípade dynamika konfliktu je iná ako v predchádzajúcich prípadoch. Skupiny majú tendenciu sa rozdeľovať na pasívnych a aktívnych členov, poprípade sa deliť na menšie skupinky súhlasných a nesúhlasných, protichodných názorov. Je veľmi

ojedinelé aby každý člen početnejšej skupiny mal úplne iný názor ako zvyšok skupiny.

Práve takáto dynamika vytvára priestor pre medzi skupinové konflikty. Tieto skupiny vznikajú za podmienky, že majú ďalšiu skupinu v opozícii. Ide o väčší počet ľudí, ktorí svojím názorom alebo jednaním vystupujú nesúhlasne proti nejakej inej skupine. (Křivohlavý, 1973)

Z istého kvalitatívneho hľadiska by sme mohli rozdeliť konflikty ďalej do kategórií podľa nejakých psychologických charakteristík. Podľa Křivohlavého (1973), dostaneme tieto štyri skupiny konfliktov: predstáv, názorov, postojov a záujmov.

V konfliktoch predstáv ide najmä o nejaké chyby v znalostiach a subjektívnom vnímaní kvantity alebo kvality istých vecí. Dvaja ľudia by mohli viesť konflikt predstáv napríklad o tom, koľko by deti v mladšom školskom veku mali zvládať učiva. Jedna strana by mohla tvrdiť jedno množstvo obsiahnutej látky a druhej strane by sa to mohlo zdať príliš málo alebo veľa.

Každý človek má právo vyjadriť a sformulovať si svoj vlastný názor. Niekedy však dochádza k dvom dominantným stretom opačných názorov. V týchto konfliktoch ide nielen o nejakú predstavu ale spája sa tu aj hodnotiaci prvok. Pri konfliktoch názorov sa názory prikláňajú k nejakým pólom, ktoré sa hodnotia. Ide tu o nejaký popis „aké to je“. Napríklad v konflikte názorov by mohlo ísť o názor aká je kaki farba. Jednému človeku môže pripadať kaki farba viac zelená inému viac zemitá. Pripojiť by sa tu mohol aj názor či je svetlá, adekvátne, dokonca i či je pekná. Ide tu o predstavu danej farby a o hodnotiaci súd k nej.

Čo sa týka konfliktov postojov tu ide o jednoznačný emocionálny podtón. Postoje nám jednoznačne vedia ohraničiť a vymedziť či sa nám niečo páči alebo nepáči, či máme k niečomu pozitívny alebo negatívny vzťah. Napríklad v prípade kaki farbi dvaja ľudia sa môžu zhodnúť na tom že je to odtieň zelenej, no jednému sa môže páčiť a druhému nie. Príklady môžu variovať, i v prípade kedy jednému príde ako výborný nápad vymalovať detskú izbu na kaki farbu druhému nie, aj napriek spoločnej sympatii tejto farby a zhode na jej odtieni.

Ďalší najčastejší typ je konflikt záujmov. Každý zdravý človek má prebudенý nejaký záujem v niečo. Záujmy majú tendenciu nabudiť človeka, vzbudiť v ňom záujem a vyprodukovať potenciál k činu. V tomto prípade sa záujmy chovajú ako motívy. Spoločné záujmy spájajú ľudí, no rovnako ich vedia aj rozpojiť v prípade cieľa kde je možný úspech iba pre jedného. Napríklad spoločný záujem o klub

vyšívania vie spojiť veľa ľudí no v momente ako ide o situáciu kedy treba rozhodnúť či klub sa pôjde reprezentovať do jedného mesta alebo do druhého v ten istý deň, záujmy sa môžu od seba odkloniť a nastane konflikt. (Křivohlavý, 1973)

Ostré ohraničenie psychologickkej kategorizácie pre konflikty je občas náročné preto je časté, že tieto druhy sa miešajú a kombinujú.

2.3.2. Fázy konfliktu

Fáze konfliktu by sme podľa Čakrta (2000) mohli zaradiť do štyroch stupňov. Fáze popisujú dynamiku vzniku konfliktu od jeho „živnej pôdy“ až po efekt, do ktorého vyúsťujú.

V prvom kroku pre vznik konfliktu, ide o potencialitu naštartovania celého procesu. K tomuto sú nutné isté „živné“ podmienky. Podmienky a príčiny prečo konflikty vznikajú sú rôzne. Avšak dobrým základom je zlá alebo nevhodná komunikácia. Aby táto podmienka bola splnená niekedy stačí naozaj málo. Ak sa zle preberie obsah alebo forma akou je informácia sprostredkovaná, podmienky sú naozaj veľmi priaznivé pre vznik konfliktu. Samozrejme, že nepochopenie či komunikačný šum môže naberať rôznych podôb a nie každý musí nutne vyústiť konfliktom. Práve preto komunikácia v tomto prípade ide rukou v ruke s danou situáciou. Situačný kontext nám dáva oveľa viac informácií aj ohľadom adekvátnych komunikačných prostriedkov.

„Komunikačný zdroj konfliktu predstavuje tie príčiny, ktoré pramenia z nedorozumení alebo šumov v komunikačných kanáloch. S komunikačnými zdrojmi súvisí aj situácia. Človek nie je vždy schopný odlíšiť signál od šumu a cez to je nútený sa nejakým spôsobom rozhodnúť“ (Čakrt, 2000, s. 20-21).

Záleží na každej osobe zvlášť ako sa postaví ku počiatočným podmienkam vzniku konfliktu. Počiatočný potenciál nemusí byť vždy úplne zreteľný. Často krát sa stáva, že tieto indikácie si ľudia ani nevšimnú. V prípade evidovania počiatočných znakov je možný výber spôsobu ako na tieto znaky zareagovať. Každý človek rozhoduje sám či ide konflikt podporovať alebo sa nezúčastňovať. Aj na komunikačný šum sa dá reagovať zdvorilo. Samozrejme, že reagovanie na prvotné znaky konfliktu nemusí nutne prameniť z osobnostných prvkov. Úlohu v tomto môže zohrávať, únava, vyťaženie alebo len nepriaznivý vplyv denných okolností pre daného človeka.

Ako je už vyššie v texte spomenuté hranica začiatku, priebehu a konca konfliktu môže byť veľmi neostrá. Z tohto dôvodu sa berie do kontextu celý proces. Je normálne, že každý človek môže mať inú predstavu o konflikte aj o jeho priebehu a ukončení. Stretávame sa v bežnom živote s opačnými názormi na tú istú konfliktnú situáciu. Pre jedného môže ísť o menšie nedorozumenie alebo diskutovanie o praktickosti riešenia, pre druhého to môže byť dôvod k manželskému rozvodu.

„Pre to aby nastal skutočný konflikt, musí najmenej jedna strana vidieť okolnosti ako konfliktogénne. Ani toto však nestačí k tomu aby vznikol otvorený konflikt“ (Čakrt, 2000, s. 24).

V momente ako sú splnené základné podmienky pre konflikt a minimálne jeden zo zúčastnených navodenej konfliktnej situácie má pocit, že konflikt už nastal, nasleduje akési prepuknutie konfliktu. Ide o druh chovania či jednania, ktoré vykazuje činnosť zameranú proti opozičnej strane. (Čakrt, 2000)

„Musí ísť o vedomé úsilie frustrovať protivníka“ (Čakrt, 2000, s. 24).

2.3.3. Frustrácia a konflikty v psychológii

Konflikty v psychológii veľmi úzko spolupracujú s motivačnými tendenciami . Keď sa skrížia naše motivácie s istým problémom alebo motiváciou iného druhu tak nastáva istý konflikt. Za dynamický prvok konfliktu by sme mohli považovať frustráciu. „Koncept frustrácie (z latinského slova frustra, tzn. márne) je ďalšou témou dynamiky osobnosti. Je to rovnako pohnútkou k fungovaniu obranných mechanizmov“ (Nákonečný, 2011, s. 611).

Frustrácia môže nastať pred ale aj po konflikte. Frustrácia je stav určite nepokojný a čiastočne psychicky aktívny. Záleží na intenzite našej potreby, ktorá priamo reflektuje k našej motivácii. Ak však nevieme tieto naše túžby a potreby uspokojiť, môže dôjsť k frustrácii. Tento stav vie byť ale aj nápomocný v slova zmysle, nás nakopnúť k lepšiemu výkonu, asertivite či zvoliť si náhradný cieľ alebo zmeniť taktiku a prostriedky k jeho dosiahnutiu. Účinky frustrácie by sa nemali za žiadnu cenu podceňovať. Negatívny vplyv najmä dlhotrvajúcej frustrácie môže byť veľmi nepríjemný. Dlhodobá frustrácia pôsobí tak ako na myšlienkové procesy, tak vedie k agresii. Tento stav je sprevádzaný napätím a úzkosťou, ktorá môže poškodovať seba- obraz a vyvolávať agresiu ako uvoľnenie. Táto agresia môže byť presunutá

a mierená voči ďalším ľuďom. (Cakirpaloglu, 2012)

„Frustrácia vyvoláva v subjekte stav, ktorý sa vyznačuje automatickým vybavením obrannej reakcie, pretože je to vlastne situácia, v ktorej subjekt nedosiahol uspokojenie, čo môže pociťovať ako osobné zlyhanie či neúspech, a teda znižuje hodnotu samého seba. Najčastejšia reakcia na frustráciu je agresia, regresia, kompenzácia“ (Nákonečný, 2011, s. 611).

„**Frustrácia** je druh emočného prežitku, súvisiaci s pocitom vlastného neúspechu“ (Cakirpaloglu, 2012, s.195).

Každý človek je individuálny, preto vplyv, miera a množstvo akým na nás pôsobia rôzne vplyvy je taktiež u každého osobitý. Frustráciu každý človek zvláda inak. Táto tendencia, ktorou podliehame alebo naopak odolávame napätiu v nás sa nazýva frustračná tolerancia. (Nákonečný, 2011)

„V psychológii je nutné rozlíšiť vnútorný a vonkajší **konflikt**. Vnútorné konflikty sa týkajú vlastných nezlučiteľných tendencií, ktoré subjekt prežíva ako súboj protikladných síl. Vonkajší konflikt, je predmetom sociálnej psychológie a týkajú sa sporov a rozporov medzi ľuďmi a ich stretmi záujmov“ (Nákonečný, 2011, s. 613).

Podľa Lewinovej (1935) definície konflikt charakterizuje ako „protiklad približne rovnakých síl pôsobiacich v danom poli“(Lewin, 1935, s. 89).

Podľa jeho typológie v psychológii rozdelujeme tri páry konfliktov. Prvý pár sa týka istého pozitívneho spektra. V momente ako si človek nevie vybrať medzi dvoma pozitívne ladenými potrebami, motiváciami či cieľmi, jedná sa o druh konfliktu ktorý zaradujeme ako kategóriu: **apetencia vs. apetencia**. Ako príklad by slúžila situácia, kedy by bolo treba rozhodnúť medzi dvoma rovnako vytúženými dovolenkovými destináciami na plánovanú dovolenku cez leto.

V prípade kedy by nastalo stretnutie dvoch nepríjemných záležitostí, človek je uzatvorený v konfliktnej situácii tzv. **averzia vs. averzia**. Ide o to, že obe intencie majú negatívny podtón pre daného človeka. Opäť je treba uskutočniť rozhodnutie, niekedy sa volí cesta menšieho zla a niekedy ide o rovnocenné voľby. Často krát je tiež tento konflikt podfarbený podmienkou typu: „ak ;tak“. Ako príklad by nám mohla slúžiť situácia, že myšlienka ísť na operáciu, kde je treba transfúzia krvi je veľmi nepríjemná a nežiadaná ale následky odmietnutia operácie môžu byť veľmi bolestivé. Inými slovami, ak nepôjdem na operáciu budem trpieť bolesťami ale transfúzia krvi je

proti môjmu vierovyznaniu. Dochádza tu ku konfliktu dvoch nepríjemných záležitostí.

Ak by nastala situácia kedy človeka dokáže istý predmet alebo situácia zároveň priťahovať a odpudzovať nastáva konfliktný model tzv. apetencia vs. averzia. Najklasickejší príklad takéhoto konfliktu je v prípade vzťahov a partnerov. Potenciálny partner nás môže priťahovať vzhľadom a istými črtami alebo charakteristikami a zároveň nás môžu odpudzovať iné jeho vlastnosti alebo dokonca rodina atď. Napätie vzniká opäť z rozhodnutia čomu dať prednosť a tak nasmerovať svoje činy. (Nákonečný, 2011)

2.4. Päť silných faktorov osobnosti

Pri akomkoľvek konflikte alebo pri miere tolerancí voči frustráciám je osobnosť jedná z najdôležitejších prvkov, ktorá tieto situácie ovplyvňuje. Osobnosť dotvára individualitu v našej komunikácii i o predmetoch, o ktorých komunikujeme. Našu osobnosť by sme mohli podchytiť ako komplex alebo sústavu, ktorá dotvára nás.

„Psychológovia sa vo svojich pokusoch definovať osobnosť zhodujú, že sa jedná o pomerne stabilný, komplementárny a konzistentný systém jedinečných vlastností, obsahov a prejavov človeka. Toto zhrnutie by sme mohli doplniť o poznámku, že osobnosť vždy implikuje človeka uvedomené a socializované súcno“ (Cakirpaloglu, 2012, s. 19).

Definícia nám vysvetľuje, že pravá časť nás, je naša osobnosť, ktorá obsahuje prvky, ktoré sú stabilné a stále. Napriek tomu, že sa časom vyvíjame alebo hráme rôzne role či larpy, našu osobnosť tvoria obsahy, ktoré sa tak často nepremieňajú.

Bádanie po spoločných charakteristikách v každej osobnosti bolo, i je stále veľmi diskutovanou témou. Z toho bádania a jeho výsledok vznikol dotazník, ktorý zachycuje práve päť silných faktorov osobnosti. Podstatou tohto dotazníka je nájsť univerzálne osobnostné vlastnosti.

„Goldberg bol stúpencom Allportovho a Odbertovho lexikálneho rozboru osobnosti, čo prispelo k vytvoreniu dotazníku Big Five. Starostlivým porovnávaním vybraných jazykov, zistil, že väčšina kultúr používa zhodné názvy pre jednotlivé charakteristiky pozorovaných osôb. Pojmy s totožným významom sa dajú použiť pre označenie osobnostných rysov“ (Cakirpaloglu, 2012, s. 132).

Práve z tohto výskumu vznikol dotazník, ktorý sleduje päť silných faktorov

osobnosti a to: extraverziu, vstriednosť, otvorenosť, svedomitosť a neuroticizmus. Každý z týchto faktorov označuje škálu opačných pólov. Pre extraverziu ide o póly označenia človeka ako spoločenského alebo viac samotára. V prípade vstriednosti ide o sledovanie ochoty či neochoty človeka. Otvorenosť poukazuje na istú závislosť alebo nezávislosť akou život daný človek prežíva. Svedomitosť zasa sleduje líniu istej pracovitosti človeka a jeho tendenciu byť spoľahlivý alebo nespoľahlivý vo vykonávaní istých úloh. Otázky týkajúce sa neuroticizmu sa snažia zistiť práve mieru vyrovnanosti alebo úzkostlivosti človeka. (Cakirpaloglu, 2012)

2.4.1. Osobnosť a role

V predchádzajúcich kapitolách bol prikladaný význam situačným faktorom v konfliktoch. Samozrejme, že okolnosti a náhody nám udalosti ovplyvňujú denne ale v základe je to vždy osoba a jej osobnosť, ktorá rozhoduje. Pojem **osobnosť** sa v psychológii mierne odlišuje od hovorového termínu. V hovorovej reči sa má často na mysli osobnosť ako niekto prestížny a niečím výrazný či charakteristický. Často krát sa osobnosti zamieňajú za termín istých rolí. Napríklad o svetoznámej herečke sa hovorí v termíne ako o osobnosti.

„Psychológia zanecháva staré etické hodnotenie človeka ako „pána niekoho“. Ide jej v prvom rade o vystihnúť štruktúru a dynamiku daného individua ako jedinečného, neopakovateľného jedinca spoločnosti“ (Křivohlavý, 1973. s. 205).

V momente začlenenia do spoločnosti a v interakcií s inými ľuďmi osobnosť dostáva rôzne úlohy a návody, ktoré sa týkajú chovania a správania. V rôznych situáciách a spoločnostiach či kultúrach existujú isté písané či nepísané pravidlá a očakávania, ktorým sa učíme počas života. Tento komplex a systém očakávaní a pravidiel, ktoré daná osoba nadobúda vstupom a úlohami v spoločnosti by sme mohli nazvať rolou. **Rolou** osobnosti sa to stáva vtedy, kedy daná osoba je ochotná participovať a chovať sa tak ako sa v danej role patrí. V prípade rezistencie alebo odmietnutia by sa diskutovalo o odmietnutí roly alebo o kríze identifikácie. Samozrejme, že dôsledky sú rôzne, ktoré sa osobnosti môžu týmto faktorom dotýkať.

„Každý z nás zastáva mnohé roly, modely chovania, ktoré obvykle dodržiujeme a ktoré od nás ostatní očakávajú“ (DeVito, 2008, s. 278).

3. METODOLOGICKÁ ČASŤ

3.1 Úvod do kontextu

Celá metodologická časť je venovaná popisu výskumu. Zvolila som si zmiešaný design svojej práce i keď viac inklinuje ku kvalitatívnemu výskumu.

Hlavnou myšlienkou práce je skúmať nové možnosti využitia larpu pre vedecký prínos. Najpodstatnejší je samotný proces vývoja hry počas výskumu, ktorú používam ako produkt k analýze. Mojou víziou je nastaviť larpovú hru tak aby sa mohla využívať ako experimentálna metóda. Aby bola opakovateľná, daným zadaním a podmienkami štandardizovaná a aby mala podobný efekt u každého hráča. Celý výskum by sa mohol chápať ako bádanie po ideálnom nastavení hry, tak aby sa dala využívať na analýzu istých prvkov, ktoré chceme u daných participantov sledovať.

V metodologickej časti sa podrobnejšie rozoberá hra a jej nastavenie. Vysvetľuje detailnejšie nastavenie scén. Zdôvodnenie významu scén a presné nastavenie sa považuje za kľúčové pre výskum.

3.2 Výskumné ciele

Jedným z hlavných cieľov je skúmať larpovú metódu ako produkt pre bližšiu analýzu. Ide o skúmanie larpu ako pseudo- experimentálnej metódy. Pre prácu je preto dôležitý vývoj hry počas výskumu a jej obmeny v rôznych interpretáciách účastníkov.

Cieľom práce je sledovať interakciu dvoch ľudí opačného pohlavia prostredníctvom larpu za účelom skúmania tejto techniky interakcie a bádanie po jej využitíach, prínosoch a možnostiach, ktorými by mohla prispieť ako prínos nielen v psychológií.

Taktiež jedným z hlavných cieľov, je v rámci témy konfliktov a komunikácie sledovať tieto prvky a skúmať ich možnosti odhalenia prostredníctvom larpu.

3.3 Formulácie výskumných otázok

- 1.) Je možné odhaliť konflikty v medziludskej interakcie pomocou jeep-larpovej hry napriek tomu, že v pravidlách jasne stojí, že sa konfliktom majú vyhnúť?

- 2.) Majú v interaktívnych hrách tendenciu ku konfliktom viac muži alebo ženy?
- 3.) Existuje rozdiel v reakciách účastníkov výskumu na danú úlohu hrať a improvizovať v role?
- 4.) Má opakovanie scén vplyv na mieru konfliktnosti v hre?
- 5.) Je možné u daných párov počas hry sledovať reálne prvky z ich aktuálneho partnerského vzťahu?
- 6.) Je možné nastaviť larpovú hru tak aby spĺňala pseudo- experimentálne podmienky ?

3.4. Výberový súbor

Za cieľovú skupinu sa považujú ľudia, ktorí sú v partnerskom zväzku viac než jeden rok. Gjurčová a Kubička (2009) píše o partnerských vzťahoch takto:

„Veľmi stručne povedané ide o dvojice, ktorých vzťah je potenciálne symetrický a potenciálne sexuálny. V konkrétnych prípadoch nemusia byť vzťahy symetrické (napríklad jeden z partnerov je výrazne dominantný) ani sexuálne v užšom slova zmysle (nedochádza k sexuálnemu styku)ale ako možnosť sexualita a symetria rolu hrajú; v tom sa partnerské vzťahy odlišujú od vzťahov vo dvojici rodič a dieťa, kde symetria a sexualita očakávané nie sú“(Gjurčová & Kubička, 2009, s. 153).

Podmienkou výskumu pre uchádzačov bolo, aby fungovanie v partnerskom zväzku, trvalo aspoň jeden rok (12 mesiacov). Táto podmienka je čisto z časového a zážitkového hľadiska praktická. Ide o predpoklad, že za toto časové obdobie mali partneri možnosť zažiť jeden druhého v spektre viacerých situácií. Do výskumu som prednostne zarad'ovala páry, ktoré spolu už bývajú.

Do výskumu sú zahrnuté aj manželské páry. Pre širšie skúmanie tejto oblasti som sa rozhodla neobmedzovať výber participantov podľa veku. Veková rôznorodosť môže byť vnímaná ako výhoda pre širšie bádanie tejto oblasti.

Práca nemá za cieľ výsledky zovšeobecňovať na celú populáciu ale skúmať metódu larpu, jej možnosti a experimentálne využitie. Výsledky širšej reprezentácie výberového súboru z rôznych vekových kategórií v rôznych štádiách vzťahu môžu byť prínosné pre pokračujúce štúdie. Tieto údaje môžu slúžiť ako odrazový mostík alebo pilotné štúdium pre výber adekvátneho vzorku pre pokračujúcu štúdiu.

Napriek vekovej rôznorodosti do výskumu neboli akceptovaní participant

s vekom nižším ako 20 rokov. Dôvod vylúčenia tejto kategórie participantov z výskumu, je kvôli ešte pestrej menlivosti osobnosti v tomto období života. Vágnerová (2008) popisuje vo svojej učebnici vývojovej psychológie:

„Obdobie dospievania je doba medzi detstvom a dospelosťou. Zahrňuje jednu dĺžku života, od 10 do 20 rokov. V tomto období dochádza ku komplexnej premene osobnosti v štyroch oblastiach: somatická, psychická a sociálna“ (Vágnerová, 2008).

Ďalej sa účastníci výskumu delia na ľudí, ktorí mali skúsenosti s larpami, divadlom alebo nemajú žiadne skúsenosti v tejto sfére. Páry rozlišujeme mladšieho veku a pokročilejšieho veku.

Výber účastníkov prebehol kombináciou dvoch techník. Príležitostným výberom a lavínovým výberom.

○ **Tabuľka č. 1 -výberový súbor**

	Pár č.1		Pár č.2		Pár č.3		Pár č.4		Pár č.5		Pár č.6		Pár č.7	
Pohlavie	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž
Vek	22	22	29	29	24	22	60	58	35	33	48	32	22	24
Stav	Slobodní		Vzatí		Slobodní		Vzatí		Vzatí		Slobodní		Slobodní	
Skúsenosti	Nemajú		Majú		Majú		Nemajú		Nemajú		Nemajú		Majú	
Vo Vzťahu	15 m.		9,5 r.		4 r.		37 r.		2 r.		18 m.		5 r.	

3.5. Operacionalizácia

Vo výskumnej časti mojej práce sa snažím o navodenie pseudo-experimentálnych podmienok výskumu. Za štandardnú normu sa pokladá počet účastníkov na hre. Počet účastníkov sú dvaja. Jeden muž a jedna žena. Požiadavka na participantov je aby boli v partnerskom romantickom vzťahu minimálne 12 mesiacov. V hre, v originálnom znení, môžu hru hrať viacerí hráči a striedať sa na hernom poli. Originál hry popisujem nižšie v kapitole 3.6.1. Počet výskumníkov je jeden. Možnosť mať asistenta pre video natáčanie sa pripúšťa, no z dôvodu väčšieho komfortu pre účastníkov, je vhodnejšie celé výskumné podmienky, čo sa týka počtu osôb, ponechať v počte tri.

Prostredie konania scénok má nasledujúce nemenné podmienky: priestrannosť pre pohyb; relatívne tiché miesto, bez zásadne rušivých vplyvov; priestor kde nie je možnosť mať nechcených divákov. Presnejšie zadefinovanie priestoru odohrávania hry neexistuje. Prostredie sa môže variovať podľa dostupných podmienok (kuchyňa, obývačka, atď.). Pre výskum z hľadiska času, taktiež nie je obmedzenie. Berie sa však do úvahy hodina konania scénok. Čas je prispôsobený časovým možnostiam účastníkov.

Podmienka pre získavanie dat k ďalšej analýze je videokamera alebo telefón či fotoaparát, ktorý je schopný zachytiť pohyb a zvuk v obstojnom rozlíšení.

Každý participant pri účasti na výskume dostane vytlačenú postavu; dotazníky; písomný a číselný kód pod, ktorým je evidovaný v dotazníkoch; vytlačený súhlas s video- natáčaním a čestné prehlásenie výskumníka o etickosti výskumu a narábaním s osobnými údajmi.

Podmienky pre dotazníkovú časť sú jednoduché. Zabezpečenie pevnej podložky na písanie a písacie potreby. Zabezpečenie čo najpokojnejšieho prostredia pre vyplňanie údajov v dotazníkoch.

Pre každý zúčastnený pár je výskumný postup identický. Podrobnejší popis je v kapitole 3.6.

3.6. Popis designu a realizácia

Podstata celej výskumnej činnosti pozostáva z niekoľkých častí.

1. Časť: Po primárnej dohode s účastníkmi o zúčastnení sa výskumu nasledovala dohoda o realizácii v adekvátnom mieste a čase. Ak podmienky boli vyhovujúce (podmienky ďalej popísané v operacionalizácii), tak som si vybrala docestovať za svojimi účastníkmi, než aby oni cestovali za mnou. Bolo to z dôvodu ich komfortu a moje vďaky za ich účasť vo výskume.

2. Časť: Po zhodnotení vhodnosti podmienok pre výskum a úvodnom privítaní nasledovala informatívna časť. Išlo o preškolenie účastníkov o: cieľoch výskumu, právach anonymity a manipulácií s osobnými údajmi, pravidlách dotazníku, video-natáčaní, právach odstúpiť od výskumu v akomkoľvek bode výskumu a o kontaktných údajoch v prípade zaslania výsledkov.

3. Časť: Po preškolení v oblasti základných informácií o pravidlách a právach či

povinnostiach, účastníci podpisovali súhlas s video- natáčaním a manipuláciou s osobnými údajmi pre dobu nevyhnutnú pre realizáciu a obhajobu výskumu. V rovnakom dokumente účastníci podpisujú žiadosť o skartovanie osobných údajov a video záznamov po uplynutí časového obdobia. Výskumník podpisuje čestné prehlásenie o etickom zaobchádzaní so získanými údajmi, ktorý následne vo vytlačenej forme venuje účastníkom.

4. Časť: Pred realizáciou scén participanti sú oboznámení s tým čo je to larp. Dôraz sa kladie na fiktívne hrané postavy, ktoré sú pre larp dôležité, avšak ich hraním sa vytvára realistický zážitok.

5.Časť: Ďalším krokom je imaginačný workshop. Participanti so zavretými očami sa nechávajú unášať predstavami, ktoré sú korigované výskumníkom. Imaginácia nadobúda formu relaxácie. Sú spomenuté bezpečnostné frázy typu: „Ste v bezpečnom prostredí. Máte kontrolu sami nad sebou.“ Je to z dôvodu, aby si účastníci uvedomili, že i keď je imaginácia riadená, neprestávajú mať nad svojimi myšlienkami kontrolu. Imaginácia je orientovaná na abstraktný bizarný konflikt, ktorý si participanti majú možnosť predstaviť i s ideálnym riešením konfliktu. Do tohto bodu sa o konfliktoch len veľmi vágne hovorí. K tejto podmienke sa prišlo postupne na základe formovania výskumného postupu tak aby bol použiteľný a opakovateľný. Bližší popis tohto postupu je popísaný nižšie. Dôvod toho je aby účastníci neboli ovplyvnení a vedome zameraní na konfliktosť. Celá podstata výskumu je snaha navodiť konflikty v interakcií čo najprirodzenejšie.

5. Časť: Pred realizáciou samotnej hry sú vysvetlené herné mechanizmy, pravidlá a kontext hry. Hráčom je vysvetlená celá idea hry. Zahrnuté do tejto časti sú praktické informácie , ktoré okrem iného obsahujú informáciu, že je to hra a majú povolené sa počas nej zabávať. Po vysvetlení praktických všeobecností sa prechádza do nácviku hry. Prvú scénu zastavuje výskumník aby hráči pochopili, a pocítili na vlastnej koži, že v momente ako nastáva náznak konfliktu tak sa hra zastavuje.

6. Časť: Po vysvetlení pravidiel a kontextu, hra leží na ramenách hráčov. V tomto momente sa zapína video nahrávanie a výskumník už do scén nezasahuje. Povolené sú výnimky iba v prípadoch keď je nutné hráčov bezprostredne na niečo upozorniť alebo ak dosiahli limit dvoch minút na scénu.

7. Časť: Dokončením hry nastáva zahájenie poslednej časti. Ide o vyplnenie dvoch dotazníkov. Konkrétne NEO- BIG5 a krátky doplňujúci dotazník zameraný na

pocit spokojnosti, šťastia, mieru konfliktnosti a subjektívneho pohľadu na to kto konflikt začína v aktuálnom vzťahu (Viz. v prílohách).

8. Časť: týmto sa končí celá výskumná časť. V poslednom kroku nasleduje pod'akovanie a rozlúčenie sa s účastníkmi.

3.6.1. Podrobnejší popis imaginácie a hry

Imaginácia začína výzvou zatvoriť si oči. Nasleduje poetická citácia od Křivohlavého (1973), ktorý definuje konflikt a osobu s ktorou sa dostávame do konfliktu. Dopĺňujem citát o vetu, že bez konfliktov si život snád' ani nevieme predstaviť. Po ukončení citátu nasleduje výzva k uvoľneniu, pohodlnému usadeniu a k pokojnému dýchaniu. V relaxácií sa spomínajú bezpečnostné frázy napríklad: „Máte kontrolu sami nad sebou. Majte na pamäti, že ste v bezpečnom prostredí.“ V imaginácií pod mojim vedením si pár má predstaviť konflikt. Slovné je vyjadrené, že konflikt môže byť bizarný alebo nezmyselný. Hráči majú za úlohu sledovať vo svojich predstavách priebeh konfliktu, analyzovať detaily, typu kto konflikt začal, o čom konflikt je, aké sú ich pocity. Všetko toto sa odohráva iba v predstavách uchádzačov, zatiaľ čo ich sprevádzajú moje pokyny. Hráči nevyjadrujú zatiaľ svoje predstavy nahlas. Po chvíli inštrukcie pokračujú, aby si predstavili ideálne riešenie. Hráči sa sprítomňujú z imaginácie v pocite vyriešeného konfliktu. Po krátkej, pár minútovej, imaginácií nasleduje vysvetlenie pravidiel a nácvik scén. Nácvik sa robí iba s jednou scénou, ktorá sa zopakuje tri krát. Scénu v tomto prípade zastavuje výskumník a to v momente keď hráči, podľa subjektívneho názoru výskumníka, spadnú do konfliktu. Tento proces sa uskutočňuje z dôvodu, aby hráči naozaj pochopili ako má hra vyzeráť.

Konkrétne sa pracovalo so scénou, kde už bol načrtnutý problém. Scéna znela: „Lucy a Oscar sedia v aute, no na ceste sa utvorila kolóna. Cestujú na letisko aby stihli lietadlo na svoju dlho očakávanú dovolenku.“ Táto scéna nie je podľa originálnej hry. Scéna obsahuje ľahkú komplikáciu ale nemá vinníka. Snažila som sa utvoriť scénu tak aby vzniknutý problém bol viac vplyvom okolností, než vina niekoho konkrétneho. Zadanie nespomína meškanie ani nezodpovedné správanie jednej z postáv. Scéna ďalej nešpecifikuje prostredie, auto ani šoféra či predchádzajúci dej.

- **O hre Lady & Otto**

Larpová hra, ktorú vo výskume využívam je inšpirovaná do značnej miery originálom. Autor jeepovej hry Lady & Otto je talentovaný autor larpových hier, Frederik Berg. Originálna hra Lady & Otto je larpová hra, ktorá je urobená jeepovou formou. Tieto termíny podrobnejšie popisujem v teoretickej časti svojej práce. Lady & Otto, ako uvádza stránka jeepen.org, bola prvá jeepová hra, ktorá bola preložená do taliančiny (http://jeepen.org/games/ladyotto/lady_and_otto.pdf). Svoju premiéru mala v roku 2005. Originálna hra je pre štyroch hráčov a jedného moderátora hry. V pôvodnom znení čas hry je nastavený na jednu až štyri hodiny. Na stránke jeepen.org sú zverejnené rôzne jeepové hry pre verejnosť a ku voľnému stiahnutiu. Pred začatím výskumu som osobne kontaktovala autora hry pre jeho súhlas k použitiu hry ako prostriedok k vedeckým účelom, s ktorým nadšene súhlasil. Dovolil mi prezradiť, že sám pripravuje vedecký článok na tému larp ako terapeutická metóda.

- **Inšpirovaná hra Lucy & Oscar**

Hra, ktorú používam je do značnej miery inšpirovaná originálom. Aby však hra bola opakovateľná s rovnakými podmienkami, malé zmeny boli nevyhnutné. V tomto prípade upravenej hry, aby bolo zreteľné, že ide o trochu inú záležitosť než poskytuje originálna hra, som hru premenovala na Lucy a Oscar.

Vyžívam však vo výskume originálnu myšlienku Lady & Otto. Všetky pravidlá a nastavenia hry čerpám z originálneho dokumentu, ktorý je verejne prístupný na webe jeepen.org. Hra je o príbehu, ktorý je bez konfliktov a nenávisti. Je to hra najmä o presladenej láske. Hráči majú za úlohu stvárňovať šťastné, láskyplné scény bez konfliktov. Hra má dve postavy, muža a ženu, ktorí sú v akomsi romantickom partnerskom zväzku. Ich charaktery nie sú bližšie popísané ani definované. Hráči ďalej o postavách nevedia nič iba, že jeden bezhranične miluje toho druhého. Idea celej hry je, že je bez zákerností, drámy, konfliktov. Je to idealistická hra, vynecháva všetko čo v podstate príbehy tvorí zaujímavejšími. Hra má stvárňovať dokonalú lásku, ktorej nebránia v rozkvetení problémy či už väčšie alebo menšie každodenného dňa. Zo začiatku sa to zdá ako ľahká úloha, stvárňovať bezkonfliktný, dokonalý vzťah. Hra je do značnej miery recesívna. Autor Frederik Berg v originálnom dokumente sám

pokladá otázky typu :

„ Prečo máme potrebu imitovať mizernú realitu v jedinom mieste kde sme naozaj voľní robiť si čo chceme- v príbehu? Prečo nevieme akceptovať príbeh bez konfliktov, šťastný príbeh a vzťah bez problémov?“(Lady & Otto, 2005). http://jeepen.org/games/ladyotto/lady_and_otto.pdf.

Hra neobsahuje žiadne detaily prostredia. Pracuje na základe improvizácie a imaginácie rekvizít. Rekvizitu, podľa oficiálnych stránok Janáčkovej akadémie múzických umení a ich divadelného slovníka, opisujú takto:

„Rekvizity, sú to všetky mobilné predmety, potreby, nástroje a pomôcky, ktoré používa herec pri hre alebo, ktoré slúžia dotvoreniu obrazu určitého prostredia, poprípade k jeho naznačeniu“(<http://difa.jamu.cz/slovník-vdn/>).

Hráč môže chytiť napríklad noviny, ktoré zroluje a pri hlasnej vete adresovanej spoluhráčovi, uvedie do kontextu v rámci roli, že spoluhráčke daruje túto kyticu kvetov. Od toho momentu hráči hrajú so zrolovanými novinami akoby išlo o kyticu kvetov. Celá hra sa sústreďí na prítomnosť, hráčom nie je prezradená žiadna minulosť alebo budúcnosť príbehu ani postáv. Hráči dostávajú papier s vytlačenou svoju postavu, na ktorom je spomenutý iba sladký citát o láske a v jednej vete spomenuté, že hrajú postavu Lady alebo Otto. Na tom istom papieri majú napísané jediné striktné pravidlo pre hru: „žiadne konflikty“. Ostatné pravidlá sú viac len nápomocné. Scéna sa zastavuje, na rozdiel od originálu, zdvihnutím ruky v momente ako jeden z partnerov má subjektívny pocit konfliktnej situácie. Scéna nemusí mať jednoznačný záver. Končí keď nadíde jej čas.

Pre každú scénku mali hráči **obmedzený časový limit**. Scénku si mohli zastaviť sami zdvihnutím ruky v momente ako mali subjektívny pocit, že sa dostali do konfliktnej situácie alebo ak jednoducho dialóg nemal kam ďalej pokračovať. Ak sa scéna nezastavila prirodzene alebo hráčmi samotnými zastavovala sa po uplynutí dvoch minút.

3.7. Riziká realizácie

Vo výskume sa môžu objaviť riziká, ktoré ohrozujú úspešnosť výskumu. Riziká zhrňujem do pár bodov s ktorými som sa stretla pred a počas realizácie výskumu a práce.

- Strach pred video natáčaním.
- Obavy zo zneužitia videozáznamu. (Ukázanie záznamu iným osobám.)
- Obavy zo zosmiešnenia seba pri hraní. (Najmä u neskúsených hráčov.)
- Tréma z improvizácie.
- Tendencia konať tak ako si účastníci myslia, že sa po nich požaduje.
- Rušivé domáce prostredie.

3.7.1. Riešenia rizík

V bode jeden, strach pred video natáčaním, bolo mojou úlohou uvoľniť atmosféru na toľko aby zaznamenávajúci prístroj pôsobil čo najmenej rušivo. Išlo o to aby participanti sa na chvíľku stali hráčmi, preniesli svoju pozornosť na hru a zabudli v čo najväčšej miere na natáčanie.

Pred zahájením výskumu sa participantom dôkladne vysvetlilo čo sa s danými video nahrávkami bude diať. Boli poučení o svojich právach a povinnostiach. Toto poučenie sa zavŕšilo podpisom súhlasu s video záznamom, rovnako ako mojím čestným prehlásením o etickosti výskumu a zaobchádzania so záznamami.

Obavy zo zosmiešnenia seba a tréma pri hraní je prirodzená reakcia najmä pre nováčikov. K eliminácii tohto pocitu slúži fakt, že ide o hru nie o divadlo, kde sa hodnotí herecký výkon herca a to že nie je de facto pred kým sa zosmiešniť. Hra prebieha bez divákov iba v prítomnosti výskumníka. V roli výskumníčky som sa svojim participantom snažila poskytnúť čo najviac uvoľnenú a nehodnotiacu atmosféru.

Riziko toho, že participanti sa snažia konať tak aby vyhovelí výskumníkovi je riziko takmer každého výskumu. Elimináciu tohto nežiaduceho prvku som sa snažila ukotviť tak aby výskumné podmienky pre každého hráča boli čo najpodobnejšie. Zadanie scén bolo vopred stanovené a nemenilo sa počas celého výskumu. Na akékoľvek doplňujúce otázky zo strany hráčov som neodpovedala a nechala to na ich vlastnú interpretáciu.

Výskum sa uskutočňoval v domácich podmienkach každého participanta. Z toho dôvodu riziko vystavenia sa rušivým vplyvom prostredia ktoré poznali sa zvýšilo. Na každú úlohu, mali obmedzený časový limit. Tento časový limit pomáhal k bezprostrednému sústredeniu sa na danú aktuálnu činnosť a nezaobieraním sa napríklad práčkou, ktorá práve doprala.

Etickosť larpu a jeho prvkov je taktiež okruh, ktorému som venovala zamyslenie. Larpy sa nenatáčajú a nemajú divákov. Pôsobí to rušivo a navyše nie je to materiál, ktorý by si užil divák. No vzhľadom na to, že dokumentácia sa nepoužíva ako umelecký prvok k pobaveniu ale ako produkt k analýze, tento fakt robí z natáčania hry nevyhnutnou podmienkou. Zapisovanie by brzdilo plynulosť hry.

3.8. Etické aspekty

Účastníci výskumu boli dôkladne informovaní o priebehu výskumu. Boli poučení o svojich právach ukončiť výskum v akomkoľvek bode. Výskumník zastrešuje v tomto prípade anonymitu a diskretnosť pri manipulovaní s výsledkami a nazbieraným materiálom. Účastníci prešli preškolením o dôležitých informáciách, ktoré sa týkajú výskumu.

Neúplná informácia bola poskytnutá zúčastneným, čo sa týka názvu výskumu. Počas školenia ohľadom informácií, sa obchádzal termín konflikt a párová spokojnosť. Tieto termíny sa nahradzovali frázou medzil'udská komunikácia a sledovanie komunikácie. Pri prvých behoch hry sa zistilo, že opakovaním termínu konflikt si páry dávajú oveľa väčší pozor na svoju improvizáciu a stiera sa výskumný zámer sledovať prirodzený vývoj. Pri ukončení výskumu párom bolo vysvetlené, že sa primárne bude sledovať línia konfliktnosti. Každý pár mal opäť možnosť i v tomto bode odstúpiť z výskumu a na mieste by boli údaje skartované.

Video natáčanie počas hrania larpu vnímam trochu ako malý hriech voči daným hrám. Narúša to trochu princíp larpu. Avšak vzhľadom na to, že video záznam nie je používaný ako záznam k zábave alebo tendencia zachytiť larp na kameru, no ako prostriedok k interpretácii scény, sa považuje záznam ako prostriedok bezprostredný k výskumným účelom.

3.9. Metódy získavania dat

Výskumné údaje sa získavajú dvoma metódami. Prvá metóda je spontánny produkt vo forme larpovej hry. Hra nemá zvyčajné štruktúry larpu. Je jednoduchšia a pracuje s inými hernými mechanizmami. Používaný druh larpu je jeep forma. Podrobnejšiemu popisu jeep formy sa venujem v teoretickej časti v kapitole 2.1.1. Hra je rýchlejšie a ľahšie pochopiteľná pre neskúsených hráčov v tejto forme. Tieto údaje spontánneho produktu tohto druhu sa zaznamenávajú na videozáznam.

Ďalšou technikou zberu údajov je metóda dotazníkov. Vo výskume sa používajú dva dotazníky. NEO- BIG5 a mnou vytvorený doplňujúci dotazník pre základné informácie spokojnosti v aktuálnom vzťahu a povrchný prehľad konfliktnosti. Dotazníky v tomto výskume sú skôr doplnková metóda na porovnanie istých charakteristických črt osobnosti s výkonom podaným pri hraní scénok. Dotazníky obohacujú výskum o informácie z individuálneho spektra participanta. Dôvod, prečo bola prednosť udelená viac dotazníkom než štruktúrovaným rozhovorom je časová náročnosť a súkromie. Štruktúrované rozhovory by museli prebiehať individuálne aby sa zaručilo isté súkromie a rešpektovanie toho, že partneri nebudú chcieť pred sebou odpovedať na chýlostivé otázky. Dotazníky zaručujú istú anonymitu (v forme kódov) a súkromie či pohodlie pre otvorené a pravdivé odpovede bez obáv ublíženia partnerovi. Vyplňanie dotazníkov prebieha v prítomnosti výskumníka a to z toho dôvodu aby partneri medzi sebou nediskutovali o odpovediach, prípadne aby neopisovali.

3.10. Rozhodnutie o metódach analýzy dat

Analýza údajov spontánneho produktu prebieha skúmaním scén. V scénach sa sleduje niekoľko prvkov, ktoré sa týkajú aktuálnej témy. Výber prvkov k analýze prebieha pomocou kvalitatívnej metódy, ktorá je inšpirovaná zakotvenou teóriou podľa Straussa a Corbinovej (1999). Základ teórie spočíva v princípe nachádzania istých jednotiek, ktoré majú význam pre danú oblasť skúmania. Podľa tejto metodológie nejde o postavenie výskumu na nejakej už existujúcej teórii.

„Postupy zakotvenej teórie nútia bádateľa aby prekonával domnienky a vytváral nový poriadok zo starého. Čo sa týka presného popisu, nie je možné aby

bádateľ prezentoval čitateľom úplne všetky svoje nazhromaždené údaje, je nutné tieto údaje redukovať“ (Strauss & Corbinová, 1999, s. 12).

Rarita tejto metódy je , že nevychádza z definovanej teórie, ktorú má nastávajúci výskum potvrdzovať. Pozostáva z niekoľko fázového kódovania. Týmto faktom je taktiež inšpirovaná analýza môjho výskumu avšak od klasického kódovania podľa Strausa a Corbinovej sa odkláňam v niektorých smeroch. Podstata je vo viac úrovňovom kódovaní. V prvom kroku otvoreného kódovania ide o vyhľadanie primárnych záchytných fráz, fenoménov atď., ktoré majú tendenciu sa opakovať. V ďalšom kroku axiálného kódovania sa vytvárajú ďalšie kategórie a rekódovanie už skódovaných údajov. Podstatou je opäť spájanie a dávanie do súvislosti vyselektované primárne kategórie.

Inšpirujem sa touto metódou viacstupňového kódovania a preto pokračujem vo svojom výskume veľmi podobným spôsobom.

V prvej fáze kódovania podrobne prechádzam jednotlivé scény uchádzačov a analyzujem podobné vzorce chovania ako príklad viz. Tabuľka č. 2.

- **Tabuľka č. 2-** Základné kódovanie prvej úrovne, zbieranie a triedenie pojmov

Ukážka zo scénoek	Opakujúce sa body v scénoekach. Prvé otvorené kódovanie
<ul style="list-style-type: none"> • „Musíš sa vôbec zamykať v tej kúpeľni?“ ; „Oscar, kde si ?!“ ; „Áno? Áno?!“ ; „Kto ti píše? A dva krát takto večer?!“ • „...tak mal by si byť nejaký gentleman...“; „Mohol by si napísať do práce za mňa.“ • „Ty si to zabudla kúpiť.“ • „...to by si len skúsil!“ ; „Daj sem ten telefón!“ • „Raňajky sú chutné, ... nevadí, že sú nezdravé!“ ; „Máš čas v tejto scéne, lebo si nezamestnaný a ja pracujem.“ ; „Nech je táto chladná, hrdzavá, železná, kývajúca konštrukcia kolískou našej lásky.“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Využívanie konfrontačných provokatívnych otázok, zamerané najmä na druhú osobu. • Konfrontačné vyžadovanie od spoluhráča • zval'ovanie viny. (Využívanie najmä slova Ty (Ty by si mal, Ty si zabudla...)) • Provokovanie výhražným spôsobom • Zhadzovanie situácie, či spoluhráča, prípadne irónia • Pretekánie medzi sebou o slovo

Zo získaných poznatkov ďalej kódujem prehľadnejšie kategórie a k nim náležité kódy, ktoré sa používajú ako skratky v interpretácií a analýze produktu, viz. Tabuľka č. 3.

- **Tabuľka č. 3-** Pokročilejšie kódovanie druhej úrovne, určovanie konkrétneho kódu pre špecifickú kategóriu

	Kategórie:	Kódy:
Oblasť týkajúca sa komunikačných náznakov konfliktu, subjektívnym poňatím	➤ Konfrontačné otázky	A
	➤ Vyžadovanie	B
	➤ Vina	C
	➤ Vyhrážky	D
	➤ Príkazy	E
	➤ Provokácia, irónia, zhadzovanie	F
	➤ Skákanie do reči	G

Kódy pre jednotlivé scény som zvolila nasledujúcim spôsobom. Každá scéna je navrhnutá tak aby istým spôsobom eskalovala a nabádala k problému alebo konfliktnej situácii i keď tam priamo k nej nie je dôvod, vzhľadom na to, že v pravidlách jasne stojí, že hra je bez konfliktov a v hernom svete netreba riešiť problémy, existuje iba láska. V tabuľke č. 3, sú zobrazené scény, ktoré sú monologické. V tabuľke č. 4 sú skódované interaktívne párové scény.

- **Tabuľka č. 4** – Interaktívne párové scény

L. sa chystá ráno v kúpeľni. O. potrebuje ísť na záchod, no dvere do kúpeľne sa zasekli. L. potrebuje ísť do práce.	L. a O. sú v Paríži na Eifelovej veži. Veľmi fúka vietor.	L. a O. raňajkujú	L. a O. pozerajú spolu večer televíziu. O. prišli dve sms za sebou, ktoré veľmi zbrklo vypol.	L. a O. pozerajú spolu večer televíziu. L. prišli dve sms za sebou, ktoré veľmi zbrklo vypla.
Scéna 1	Scéna 2	Scéna 3	Scéna 4Ž	Scéna 4M

4. INTERPRETÁCIA VÝSKUMU

4.1. Pilotný výskum

Pilotný beh hry sa odskúšal mesiac pred začatím zbierania dat. Tieto vzorky kategorizujem pod pilotným behom a to z dôvodu, že v týchto behoch funkčnosť hry v podmienkach aké som si primárne nastavila mala veľké nedostatky.

Pilotné behy prebiehali následným spôsobom: Výber vzorku prebehol príležitostným výberom. Primárny nápad bol nahrávať interakciu páru na videozáznam počas ich hrania hry. Informácie poskytnuté uchádzačom boli iba slovné rovnako ako pravidlá hry a súhlas s natáčaním. V tom čase účastníci nevyplňali dotazníky iba základné údaje o sebe a vzťahu.

V úvode bol spomenutý názov práce. Snažila som sa upozorniť hráčov, že napriek tomu, že práca pozoruje aj konflikty, tak účelom nie je detailné skúmanie konfliktov v ich partnerskom vzťahu. Slová konflikty a konfliktnosť sa používali často. V pilotných behoch hráči neprechádzali imagináciou ale bol im definovaný konflikt a možnosti riešenia konfliktu. Hráčom bolo stručne vysvetlené čo je to larp a prečo sú konflikty dôležité pre tvorbu príbehu. Atmosféra bola viac výskumná než uvoľnená. Hráčom bol poskytnutý stručný slovný opis postavy a príbehu. Pravidlá boli veľmi podobné v následných behoch až na pár rozdielov. V pilotnom výskume hráči mali k dispozícii zvonček na zastavenie scény v momente kedy jeden z páru bude mať pocit, že spadol do konfliktu. Pôvodný nápad so zvončekom mal poskytnúť praktickosť a prehľadnosť v tom kto zastavuje hru a kedy. V týchto behoch hry nebol daný časový limit. Nechala iniciatívu na hráčov zastaviť scénu kedykoľvek. Dohromady všetkých scénok bolo päť. Každú scénu hráči odohrali iba jeden krát. Išlo dve individuálne scény 0M a 0Ž popísané v tabuľke č. 4, jedna pre Lucy a jedna pre Oscara. Ďalšie scény mali byť postavené tak aby načrtnutie problému sa stupňovalo. Využili sa scény 1 a 2 z tabuľky č. 4. Scéna, ktorá sa použila v pilotných behoch na rozdiel od ostatných bola scéna kedy Lucy a Oscar idú do postele spať ale Oscar nevie zaspať. Pôvodná myšlienka bola, tá aby sa vystriedali scény tak aby v jednej scéne mala Lucy problém a v druhej aby mal problém Oscar.

- **Zhrnutie pilotného výskumu:**

Pilotné behy boli obrovským prínosom a posunom pre celý výskum. Moderovanie celej hry sa zdokonaľovalo počas celého výskumu. V pilotnom behu sa ukázalo, že je vhodnejšie pravidlá aj inštrukcie mať vo vytlačenej papierovej forme k dispozícii pre uchádzačov. Ukázala sa značná nedôvera voči videozáznamu a jeho nahrávaniam. Z toho dôvodu som neskôr zvolila písomný súhlas a čestné prehlásenie pre istejší pocit môj i účastníkov. Ďalej prvé behy ukázali, že iba základné údaje o participantoch a ich vzťahu nestačia. Neskôr sa výskum obohatil o dotazníky.

V pilotných výskumoch ani jeden z monitorovaných párov nedospel ku konfliktu. Hru zastavili vždy v momente kedy bola situácia vyriešená a dialóg sa nemal kam posúvať. Toto bol najzásadnejší kameň úrazu a to z toho dôvodu, že vždy keď sa hrala hra v originálnom znení tak konflikt odhalila v interakciách medzi hráčmi veľmi rýchlo. To znamenalo, že moje nastavenie hry malo deficit. Po takmer štyroch behoch sa ukázalo, že dôvodom tohto fenoménu bolo aj rozoberanie konfliktov pred hrou. Čím viac sa rozprávalo o konfliktoch a o možnostiach ich riešenia v úvode, tým viac si hráči dávali pozor aby do konfliktu nedospeli. No i napriek nerozoberaniu tak podrobne tému konfliktnosti s hráčmi, nastavenie hry ešte nebolo v štádiu kedy by sa opakovaním hry dosahovalo nejakej štandardizácií. V pilotných behoch najzásadnejším rozdielom medzi mojimi hrami a originálnou hrou bol ten, že sa scény neopakovali. Pre výskum to znamenalo toľko, že hra v tomto vedení neodhalí spontánny konflikt medzi hráčmi! Opakovanie scén je veľmi dôležitým bodom pre ukázanie podstaty a náročnosti hry, v zmysle udržať hru bez konfliktov. Ďalším bodom bolo, i keď na prvý pohľad dobrý nápad, zvonenie na zvonček pre zastavenie scény. Ukázalo sa, že je praktickejšie využiť hernú mechaniku zdvíhania rúk ako na znak ukončenia scény. Toto poskytuje hráčom možnosť neobmedzovať sa a nefixovať sa na predmet, po ktorom môže siahnúť iba jeden z hráčov. Časové neobmedzenie scén sa ukázalo ako zbytočný a zdĺhavý prvok. Viac času nepridalo na kvalite hry ani výskumu. Dôležitý postreh bola atmosféra vedenia. Uvoľnenie atmosféry a prízvukovanie, že hráči hrajú hru sa ukázalo ako dobrý krok pre uvoľnenie hráčov pri ich hraní. Po pilotných behoch nastalo prehodnotenie scén. Nastalo niekoľko obmien scén a ukázalo sa, že stupňovanie daného problému v scénach by malo byť výraznejšie pre ukázanie zreteľnejších zmien. Scény vo finálnom stave sú popísané

v kapitole 4.2. Rozbor scén.

Pilotný výskum je súčasťou celého skúmania problematiky larpu ako experimentálna metóda. Preto všetky nadobudnuté poznatky z prvých behov sú veľmi cenné pre moje bádanie a vývoj skúmania.

4.2. Rozbor scén:

➤ Scéna 1:

Scén bolo dohromady štyri. V scéne číslo jeden, sa **Lucy chystá ráno v kúpeľni. Oscar potrebuje ísť na záchod, no dvere do kúpeľne sa zasekli. Lucy potrebuje ísť do práce.**

Táto úvodná scéna je skonštruovaná tak, aby v nej bola zakomponovaná jedna potreba každej postavy. Scéna smeruje k tomu, že k naplneniu potrieb postáv bráni nejaký problém. Vybratý problém, ktorý bráni obojím postavám v dosiahnutí cieľa sa snaží byť neutrálny a to v tom slova zmysle, že za zaseknuté dvere nikto nemôže. Je to situácia, ktorá vznikla náhodou a zadanie scény nepoukazuje na žiadneho vinníka.

Pre scénu boli použité prvky v nasledujúcom množstve:

○ Tabuľka 6. – Scéna 1.

Prvky:	A	B	C	D	E	F	G
Množstvo:	9	13	5	1	5	10	1
Ženy:	3	11	1		2	7	
Muži:	6	2	4	1	3	3	

• Eskalácia scény:

Eskalácia pri opakovaní scén bola pozorovateľná iba pri niektorých prípadoch. Scénu smerovali k agresívnejšiemu stupňu napríklad pár č. 1. Pár č. 7 naopak pokračovali v riešení problematiky, až k jej vyriešeniu. Tento pár nepovažoval ukončenie scény po časovom limite ako znamenie pre začatie scény inak, namiesto toho pokračovali ďalej v riešení problému zaseknutých dverí.

➤ **Scéna 2:**

V scéne číslo dva, sú **Lucy a Oscar na Eifelovej veži v Paríži. Veľmi fúka vietor.** Táto scéna nepoukazuje žiadne kríženie záujmov ani problém, ktorý by v naplňovaní potrieb bránil postavám. Poukazuje iba na fakt, že fúka vietor. Tento fakt, však nemusí nutne znamenať problém alebo diskomfort. Scéna nepopisuje príjemnosť alebo nepríjemnosť situácie. Všetko je na interpretácii hráčov.

○ **Tabuľka 7- Scéna 2**

Prvky:	A	B	C	D	E	F	G
Množstvo:	7	5	3		4	12	
Ženy:	4	4	2		3	7	
Muži:	3	1	1		1	5	

• **Eskalácia scény:**

Scéna s nie tak obmedzujúcim problémom sa ukázala byť veľmi monotónna. Dá sa pozorovať mierne zvýšenie podráždenosti pri opakovaní scén keď hráčom dochádzajú nápady na dialóg.

➤ **Scéna 3:**

Tretia scéna je úplne neutrálna. Nepoukazuje na žiadnu nepríjemnosť ani nenabáda k nejakému problému. Jej zadanie znie: **Lucy a Oscar raňajkujú.**

○ **Tabuľka 8- Scéna3.**

Prvky:	A	B	C	D	E	F	G
Množstvo:	1	6		1	5	7	1
Ženy:	1	5			3	3	
Muži:		1		1	2	4	1

• **Eskalácia scény:**

V najneutrálnejšie zo všetkých scén, v scéne č. 3, je vývoj konfliktov naozaj minimálny.

➤ **Scéna 4:**

Posledná scéna je najvýraznejšia a najnáročnejšia na udržanie harmonickej situácie. V štvrtej scéne je načrtnutý bezprostredný dôvod k začatiu konfliktu, podozrievavosti či nedôvery. **Lucy a Oscar pozerajú spolu večer televíziu. Oscarovi prišli dve sms za sebou, ktoré veľmi zbrklo vypoľ.** Táto scéna sa odohráva iba dva krát. Odohráva sa aj vo verzií kde si účastníci vymenia roly. **Lucy prišli dve sms za sebou, ktoré veľmi zbrklo vypla.**

○ **Tabuľka 9-** Scéna 4Ž.

Prvky:	A	B	C	D	E	F	G
Množstvo:	10			5	2	9	1
Ženy:	5			4	1	5	1
Muži:	5			1	1	4	

○ **Tabuľka 10-** Scéna 4M.

Prvky:	A	B	C	D	E	F	G
Množstvo:	11	1		2	2	11	
Ženy:	3	1		1	1	4	
Muži:	9			1	1	7	

● **Eskalácia scény:**

Pri posledných scénach, ktoré bezprostredne ponúkali pôdu pre ostrý dialóg, bolo v drvivej väčšine prípadov efekt agresivity okamžitý. Pár č. 3 v prípade kedy Oscarovi prišli sms správy, nevyvinuli žiaden konflikt len mlčanie. (Lucy: „ Ak ho milujem nemám čo riešiť.“)

No v prípade rovnakého páru ale opačnej situácie agresívne konfrontovanie prebehlo v prvej vete. I napriek malému množstvu použitých prvkov, efekt konfliktu bol takmer okamžitý. Scény končili pomerne veľmi rýchlo, pod ich časový limit.

Zadania scén nie sú vyvážené z hľadiska ich dramatickosti a nastavenia problémov či nabádania ku konfliktu, je to výskumným zámerom.

4.3. Rozbor párov:

➤ Pár 1.:

Oba účastníci skórovali v skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť rovnako. Oba získali počet bodov 6. Ich odpovede sú identické. V otázkach 1. a 2. získali každý 4 body z 10. Ohodnotili svoju spokojnosť a pocit šťastia ako väčšinou spokojný/šťastný. V otázke č. 3. Získal každý 2 body z možných 4. Obaja sa zhodli na malej frekvencií konfliktnosti. V otázke č. 4. sa stretávame s taktiež identickými odpoveďami, čo nám značí rozkol vo vnímaní kto začína konflikty v partnerskom zväzku. 1M vníma svoju partnerku v pozícií začínania konfliktov a naopak 1Ž vníma svojho partnera v tejto pozícií.

V prípade 1M sú výrazné odchylky od vekového priemeru. Výrazne nad vekovým priemerom je hranica osobného percentilu svedomitosti, otvorenosti, vstriednosti a mierne zvýšený neuroticizmus. V prípade 1Ž je v porovnaní s vekovým priemerom, neuroticizmus pod priemerom avšak vstriednosť je výrazne nad vekovým priemerom.

V prípade 1Ž najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu sú: provokácia, irónia, zhadzovanie a vetné formulácie vo forme príkazu. Účastník 1M inklinuje k častému používaniu konfrontačných otázok. Príklad: S1MA: „Musíš sa vôbec zamykať v tej kúpeľni?!“

Pár pochopil koncept hranie v roli, prinášajú do hry nové improvizované fiktívne prvky: „...Kedže si nezamestnaný...“

Presvitajú prvky reality: Ž. rozkazuje M vlasy, M reaguje s veľkým odporom, nemá to rád ani v skutočnom živote.. Opakovanie scén naberá sínusoidu. Konflikty opakovaním neeskalujú ale sú výraznejšie ob scénu

➤ Pár 2.:

Pár v skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť neskóroval rovnako. 2M v dotazníku získal nižšie skóre, čo značí väčšiu spokojnosť v partnerskom vzťahu. U páru je zhoda vo vnímaní, kto začína konflikty ako prvý. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 2M sú odchylky od vekového priemeru v prípadoch otvorenosti, kde sa percentilom nachádza nad vekovým priemerom a svedomitost. 2Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa nachádza pod priemerom vo faktore neuroticizmu.

2Ž má najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu: vyžadovanie od partnera. Príklad S1ŽB: „Mohol by i nájsť suseda...“. Účastník 2M inklinuje k častému používaniu konfrontačných otázok a mierne vyhražných vetných formulácií.

Pár pochopil koncept hranie v roli, prinášajú do hry nové improvizované fiktívne prvky. Dotvárajú príbeh o podnety, a problémy. Využívajú kreativitu. Nepresvitajú prvky reality. Opakovanie scén nezvyšuje konfliktnosť ale dotvárajú, dokončujú príbehy z predchádzajúcich scén.

➤ **Pár 3. :**

Pár v skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť sa zhoduje v získanom počte bodov. U páru je zhoda vo vnímaní, kto začína konflikty ako prvý. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 3M sú odchylky pod vekovým priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo vstiecnosti. 3Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa nachádza pod priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo faktore svedomitost.

3Ž má najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu: vyžadovanie od partnera a využíva často degradáciu situácie a iróniu. Účastník 3M inklinuje k používaniu irónie a satiry.

Ako takmer jediný pár sa držali striktnej línie lásky. Neriešili iné problémy. Pár pochopil koncept hranie v roli, prinášajú do hry nové improvizované fiktívne prvky. Využívajú kreativitu. Nepresvitajú prvky reality. Opakovanie scén zvyšuje konfliktnosť a podráždenosť.

➤ **Pár 4. :**

V skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť sa pár nezhoduje v získanom počte bodov. M4 skóruje o bod menej. U páru je zhoda vo vnímaní, kto začína konflikty ako prvý. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 4M sú odchylky pod vekovým priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo vstiecnosti. 4Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa nachádza pod priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo faktore otvorenosti.

4Ž má najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu: v konfrontačných otázkach. Účastník 3M inklinuje

k používaniu irónie a zhadzovaniu situácie či partnerky.

Pár pochopil koncept hranie v roli, prinášajú do hry nové improvizované fiktívne prvky. Presvitajú prvky reality. Opakovanie scén zvyšuje konfliktnosť a podráždenosť.

➤ **Pár 5. :**

V skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť sa pár nezhoduje v získanom počte bodov. M5 skóruje o bod viac. U páru sa nedá hodnotiť zhoda vo vnímaní, kto začína konflikty, z dôvodu 5M nevyplnil túto otázku. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 5M sú odchylky pod vekovým priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo otvorenosti. 5Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa nachádza pod priemerom vo faktore neuroticizmu a nad priemerom vo faktore svedomitosti.

5Ž má najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu: v konfrontačných otázkach a degradovaní situácie. Účastník 5M inklinuje k používaniu rovnakých mechanizmov ako partnerka.

Pár pochopil koncept hranie v roli. Nepresvitajú prvky reality. Opakovanie scén zvyšuje podráždenosť.

➤ **Pár 6. :**

V skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť sa pár nezhoduje v získanom počte bodov. M6 skóruje o bod viac. Pár sa zhoduje v sekcií, kto v ich partnerskom vzázkzu začína konflikt najčastejšie. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 6M odchylky pod vekovým priemerom sa nenachádzajú a nad priemerom vo faktore extroverzie a vstriečnosti. 6Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa pod priemerom v žiadnom faktore nenachádza ale nad priemerom má skóre vo faktore extravertzia.

6Ž má najpoužívanejšie kategórie slovných komunikačných prostriedkov s tendenciou ku konfliktu: vo vyžadovaní veciach po partnerovi. Účastník 6M inklinuje k používaniu najviac konfrontačných otázok.

Pár nepochopil koncept hranie v roli. Silno presvitajú prvky reality. Opakovanie scén nezvyšuje podráždenosť.

➤ **Pár 7. :**

V skonštruovanom dotazníku pre konfliktnosť a párovú spokojnosť sa pár zhoduje v získanom počte bodov. V dotazníku NEO- BIG 5 v prípade 7M odchylky pod vekovým priemerom sa nenachádzajú a nad priemerom vo faktore extroverzie a vstriednosti. 7Ž v porovnaní s vekovým priemerom, sa pod priemerom nachádza vo faktore extravenzie a nad priemerom má skóre vo faktore otvorenosti.

U účastníčky 7Ž je naozaj veľká rôznorodosť prvkov v komunikácií, nedá sa vyselektovať najčastejší prípad. Účastník 7M inklinuje k používaniu najviac slovných príkazov.

Pár pochopil koncept hranie v roli. Nepresvitajú prvky reality. Opakovanie scén mierne zvyšuje podráždenosť.

4.4. Zodpovedanie výskumných otázok

1.) Je možné odhaliť konflikty v medziludskej interakcie pomocou jeep-larpovej hry napriek tomu, že v pravidlách jasne stojí, že sa konfliktom majú vyhnúť?

Počas výskumu sa ukázalo, že napriek stanovenému pravidlu, hráči vykazujú prvky konfliktného správania počas hry.

2.) Majú v interaktívnych hrách tendenciu ku konfliktom viac muži alebo ženy?

Z výsledkov vieme interpretovať, že ženy dohromady vo všetkých scénkach využili 84 prvkov naznačujúcich konflikt zatiaľ čo muži dohromady použili 65.

3.) Existuje rozdiel v reakciách účastníkov výskumu na danú úlohu hrať a improvizovať v role?

Z pozorovania vyplýva, že neskúsený hráči prejavujú menšiu neochotu hrať scénky. Najstarší pár vo výskume prejavoval najväčšiu nevôľu.

4.) Má opakovanie scén vplyv na mieru konfliktosti v hre?

Opakovanie scén ma jednoznačný vplyv na odhalenie úkazu podráždenosti a konfliktných prvkov. K tomuto poznaniu sa prišli najmä zásluhou pilotných výskumov a testovaním mechanizmu hry.

5.) Je možné u daných párov počas hry sledovať reálne prvky z ich aktuálneho partnerského vzťahu?

Počas improvizácie scén sa ukázalo, že najmä páry, ktoré nemali skúsenosť s larpami, majú väčšiu tendenciu do hry komponovať reálne prvky. Pozorované úkazy sa dajú nájsť v prerieknutiach sa v mene a označenie reálnych udalostí, ktoré sa stali.

6.) Je možné nastaviť larpovú hru tak aby spĺňala pseudo-experimentálne podmienky?

Larpovú hru je možné nastaviť tak aby mala isté konštanty a stabilitu. Po nastavení týchto podmienok je možné skúmať žiadaný prvok, či jav.

5. DISKUSIA

Hlavným cieľom práce bolo skúmať možnosti larpu a jeho nastavenia ako pseudo-experimentálnu metódu. Základom tohto postupu bol kvalitatívny výskum. Išlo o hľadanie takého nastavenia hry, aby bola prevediteľná opakovane a dali sa ňou skúmať za každým rázom podobné znaky pri každom pokuse. Táto výskumná výzva sa ukázala ako úspešná a prevediteľná. Podstata spočívala v správnom nastavení celej hry a jej pravidiel. Tomuto predchádzalo niekoľko zúfalých pilotných výskumov, kde žiadané fenomény ku skúmaniu sa objavovali sporadicky. Zistilo sa, že čím viac sa pred zadaním hry rozpráva o konfliktoch a zmieňuje sa dané slovo, tým viac si hráči dávajú pozor na to aby k ním v hre nedochádzalo. Ďalším zistením v tejto oblasti bolo, že opakovanie scén vedie k dvom fenoménom v závislosti na tom, v akom duchu prebehne prvá scéna. Opakovanie scén ukazuje tendenciu učiť sa pravidlám hry, tzn. neupadať do konfliktných situácií a zároveň vytvára frustráciu z dôvodu neprirodzenej sladkej komunikácie. Avšak vo výskume sa ukázali oba fenomény, i tendencia eskalovať do konfliktov, i tendencia učiť sa bezkonfliktne komunikovať. Ukázal sa aj fenomén istej sínusoidy, kedy záver scény sa opakoval ob scénu, čiže nedá sa rozprávať ani o tendencií učiť sa ani o eskalácií. Bolo náročné spočiatku prísť na to kde je chyba v hre a prečo každý beh vyzerá inak. Samozrejme faktor, ktorý som mala na mysli počas celej konštrukcie hry bol aby nenastala chyba v bádání a aby som dané fenomény nevynútila. Z tohto myšlienkového pochodu sa zrodil konštrukt viacerých scén, pomedzi ktorými boli isté kontrolné scény. Kontrolné scény mali za úlohu ukázať istý kontrast v ukázaní a neukázaní fenoménu objavovania konfliktných prvkov. Scény sú navrhnuté tak aby podmienky pre vznik konfliktu eskalovali. Z tohto dôvodu je ľahšie vidieť mieru vynútenia fenoménu, dané zadaním scény. Celá hra bola inšpirovaná originálnou hrou Lady & Otto.

Napriek tomu, že v pravidlách stojí, že sa konfliktom majú hráči vyhnúť, každý skúmaný pár vykazuje väčšiu alebo menšiu mieru konfliktných prvkov. Konfliktné prvky, ktoré sú zadané sa získali primárnou analýzou scén, z ktorých a vykonštruovali opakované frázy a vzorce reagovania a chovania. Pripúšťa sa, že dané prvky, ktoré som vybrala ako potenciálny zdroj konfliktného správania, by mohli byť len bežný komunikačný štýl daného človeka.

Výsledky vo výskume poukazujú na to, že dané vybrané konfliktné prvky

využívajú v značnej väčšej miere ženy. Tento výsledok sa dosiahol úplne jednoduchým spočítaním všetkých prvkov, ktoré použili práve ženy. Treba poznamenať, že množstvo použitých prvkov nemusí mať súvis s mierou konfliktnosti u žien. V mnohých prípadoch muži mlčali alebo nezareagovali na isté podnety, čo neznamena, že sú viac alebo menej konfliktní než ženy. Odporovaný fakt je, ktorý vo výskume nezmieňujem lebo nevychádza z výskumných otázok a cieľov, respektíve sleduje inú tému než konfliktnosť, je tendencia mužov byť ohľaduplný, obetavý alebo riešiť daný problém v prospech žien. Je to zaujímavý faktor, ktorý je dobrou inšpiráciou pre naväzujúci výskum.

Z pozorovania reakcií účastníkov keď boli požiadaní o to hrať krátke improvizované scény sa ich reakcie líšili. V prípadoch kedy išlo o účastníkov, ktorí mali skúsenosť s divadlom alebo larpami boli reakcie neutrálne no v prípade vekovo starších účastníkov bez takýchto skúseností, reakcie na túto požiadavku mali tendenciu byť skeptické a viac negatívne. Išlo najmä o pocity hanblivosti a skepticosti k nahrávaniu scénok a prítomnosť diváka v podobe experimentátora.

Prikladá sa osobitá váha k tomu, že vplyv na celý výskum mohol mať experimentátor svojou prítomnosťou. Nevylučujú sa chyby skreslenia, kedy by hráči chceli vyhovieť očakávaniam výskumníka alebo skreslenie obsahu scénok prítomnosťou výskumníka ako diváka.

Do povedomia sa berie, že nahrávanie larpu na videokameru ide proti základným princípom larpu, ktorý je postavený na tom, že prebieha väčšinou bez cieľených divákov. Avšak pre výskumné účely je to nevyhnutná podmienka.

Práca sa zaoberá do istej miery aj problematikou hranie v roli. Drvivá väčšina prípadov larpových hier prebiehajú v reálnom čase a priestore i keď herný čas a priestor môže byť inak simulovaný. Existuje rozdiel medzi reálnymi situáciami a hernými situáciami, i keď sa organizátori larpových hier sa často snažia o to aby boli čo najidentickéjšie. Povedomie ľudí, že hrajú hru má vplyv na dané herné rozhodovanie jednotlivých rolí, ktoré hráči v hre stvárňujú. Dosiahnúť úplne vžitie s postavou môže byť miestami veľmi náročné a je otázne či je to vôbec žiaduce. Je preto bežné, že hráči využívajú prvky z ich reálneho života, ktoré vkladajú do hry i napriek tomu, že sa snažia čo najautentickejšie hrať rolu inú. Z výskumu sa tento fenomén dá vypožorovať najmä v prípadoch kedy išlo o neskúsených hráčov.

V článku M. Buchtíka a T. Hampejse (2013) na tému: Role-Playing ako živný

roztok sociálna, popisujú: „Konfrontácia s „ako keby“ situáciami nám možno nezaručí priestor pre štúdium autentického jednania ako v „skutočnej situácii“, ale rozhodne nám niečo prezradzuje o normatívnosti sociálnych situácií. Chceme zdôrazniť, že tradičná doména samotnej výpovedi je stále relevantná. Základ samotného hrania v role vychádza z predstavy účastníka o role alebo situácií, ktorého pojmá nutne ovplyvňuje celú experimentálnu situáciu“ (Buchtík, Hampejs, 2013).

Výskum bol obohatený o doplnkovú metódu vo forme dotazníkov. Vo výskume sa ďalej nevenujem podrobnejšej interpretácii dotazníkov ani hľadaniu súvislostí medzi hernými prvkami a výsledkami v dotazníkoch. Hľadanie súvislostí medzi dotazníkmi a hraním bol taktiež z prvých nápadov, no z časových dôvodov a náročnosti doposiaľ skonštruovaného výskumu, by to bolo nereálne stíhnúť. Preto tento výskum slúžia iba ako informatívne doplnenie predstavy o osobnostných charakteristikách výberového vzorku. Zároveň však poukazujem na možnosti viesť výskum i týmto smerom a smerovať výskumné ciele a bádanie práve po súvislostiach medzi osobnostnými faktormi a herným vystupovaním.

6. ZÁVER

Cieľom práce bolo preskúmať možnosť nastavenia larpovej hry ako pseudo-experimentálny prostriedok a ako prostriedok k ďalšej analýze sledovaných prvkov záujmu. Záverom výskumu vyplýva, že konkrétna hra použitá pre výskum je možná nastaviť tak aby slúžila ako prostriedok k analýze konfliktných prvkov. Zadefinovanie a kategorizácia prvkov nie sú pre výskum kľúčové. Najcennejšími poznatkami z výskumu sú:

- Larpy sú možné skonštruovať tak aby spĺňali podmienky pseudo-experimentu. Podstata leží v dobre nastavenej hre, jej pravidlách, šandardizácii a v herných mechanikách.
- Starší účastníci bez larpových skúseností pristupujú spočiatku k danej aktivite skepticky až neochotne.
- Výskum potvrdzuje fenomén prestupovania neherných situácií do hry.
- Z danej hry je možné identifikovať a interpretovať či kategorizovať komunikačne i konfliktné prvky.

Ďalšou možnosťou v naviazaní výskumu je skúmanie súvislostí z osobnostných dotazníkov a výkonom hráča v danej rolovej hre.

7. SÚHRN

Cieľom práce je skúmať možnosť larpu, jeep formou, ako prostriedok pre analýzu spontánneho produktu tohto druhu. Bába sa možnosti nastavenia larpu tak aby spĺňal pseudo- experimentálne podmienky z dôvodu výskumných účelov.

V teoretickej časti práce sa podrobnejšie rozoberá problematika a definície larpu, komunikácie a konfliktov. Podkapitola sa venuje aj osobnostným faktorom. Tematika larpu je veľmi vd'áčná, pretože otvára možnosti pre mnohé neprebádané oblasti. I keď larp sa stáva čoraz populárnejším medzi ľuďmi, výskumom zatiaľ zostáva nepodložený i keď je častou témou mnohých diplomových prác. Larpy sú postavené na príbehovosti a komunikácií hráčov medzi sebou. Tieto témy sú veľmi rozšírené v oblasti psychológie. Teoretickému vydefinovaniu týchto pojmov a ich kategorizácií či procese sa venujem podrobnejšie v teoretických kapitolách o komunikácií a konfliktoch. K larpom patrí neodmysliteľná časť a tou sú postavy. Hranie postáv a rôznych charakterov dáva priestor problematike dodržiavania herného sveta a hernej kompozície tak aby cez ňu neprenikali neherné prvky.

Práca sleduje niekoľko línií. Jedným z výskumných cieľov je zistiť či sa danou hrou dajú pozorovať prvky konfliktu. Z výsledkov výskumu vychádza, že larp za istých podmienok sa dá nastaviť ako experimentálna metóda, ktorá odzrkadľuje vyžadované prvky k sledovaniu. Zistili sa rozdiely v počte použitých konfliktých prvkov v daných scénach medzi mužmi a ženami. Klúčovou podstatou nastavenia hry bolo zámerné stupňovanie problematickosti v zadaní scén, opakovanie scén, čo zvyšovalo v niektorých prípadoch podráždenie ale všeobecnú frustráciu a zbytočné nerozoberanie témy a problematiky konfliktov pred zahájením hry.

Do výskumu sa ako výskumný vzor vyberali ľudia nad 20 rokov v partnerskom zväzku, ktorý trval minimálne rok. Do výskumu boli zaradení príležitostným výberom s kombináciou lavínového výberu.

Data sa získavali nahrávaním spontánneho produktu vo forme larpovej hry a doplnkovou metódou dotazníkov.

Nazbierané informácie z výskumu sa vyhodnocovali metódou inšpirovanou od Straussa a Corbinovej, ktorá spočíva vo viac stupňovom kódovaní a neopiera sa

o stanovenú teóriu. Zo skódovaných dat sa vybrali prvky konfliktného rázu pre presnejšiu kategorizáciu a ďalej sa zo získaných dat v takejto forme analyzovali nálezy.

Výskum odporúčam pre Ďalšie bádanie v oblasti larpov s prepojením v psychológií, najmä pre všeobecný potenciál a čoraz viac stúpajúcu popularitu larpov. Ako inšpiráciu dávam do povedomia prepojenosť osobnostných faktorov a výkonom pri improvizovaných hrách larpového typu.

8. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV

- Appl, F. (2011). *Internet v životě larповé subkultury: analýza vnější komunikace*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita.
- Bierhoff, H. W. (1993). *Sozial psychologie*. Stuttgart- Berlin- Köln: Kohlhammer.
- Birkenbihl, V. F. (1999). *Umění komunikace*. Bratislava: Svornost', a.s. ISBN: 80-88915-21-X
- Buchtík, M., Hampejs, T. (2013). *Role-Playing jako živný roztok sociálna: Experimentálna metóda? Teorie vědy/ Theory of science/ XXXV/ 2013/ 4.* [online]. Vol 35, No 4, s. 25 [cit. 2015-03-23].
Dostupné z: <http://teorievedy.flu.cas.cz/index.php/tv/article/view/184/254>
- Čakrt, M. (2000). *Konflikty v řízení a řízení konfliktu*. Praha: Management press.
- ČAPEK, K. (1985). *Hordubal ; Povětroň ; Obyčejný život*. Praha: Československý spisovatel
- DeVito, J. (2008). *Základy mezilidské komunikace*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Gjuričová, Š., & Kubička, J. (2009). *Rodinná terapie: systematické a narativní přístupy*. Praha: Grada Publishing.
- Holá, L. (2011). *Mediace v teorii a praxi*. Praha: Grada Publishing a.s.
- Hučínová, L. et al. (2007). *Klíčové kompetence v základním vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze.
- Jeepová hra *Lady & Otto*. Dostupné online na :
http://jeepen.org/games/ladyotto/lady_and_otto.pdf
- Krauss, R. M., Chiu, Ch. -Y. (1998). *Language of Social Psychology*. New York: The McGraw-Hill. Volume II., Vydanie, s. 41-88.
- Kuntepunkt (2001). *The Book*. Oslo- Norway: Print.
- Křivohlavý, J. (1973). *Konflikty mezi lidmi*. Praha: Avicentrum, zdravotnické nakladatelství.
- *Kundrát, J. (2013). Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje*. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce PhDr. Marek Kolařík PhD. Dostupné z:
http://theses.cz/id/cuw7j0/Josef_Kundrat_DP_Larp_jako_prostredek_osobnost_niho_rozvoj.pdf.
- Larsson, E. (2010). *Playing Reality*. Stockholm: Interacting ATS.

- Lewin, K. (1935). *Dynamic theory of personality*. New York: McGraw-Hill.
- Maturana, H. R., Varela, F.J. (1987/1998). *The Tree of Knowledge. The Biological Roots of Human Understanding*. Boston, London: Shambhala. (Revidované vydanie z r. 1998)
- Movold, C. (2001). *The Book: Knutepunkt 2001. Some views on why and how*. Oslo- Norway: Print.
<http://www.laiv.org/ubb/Forum3/HTML/00005.html>
- Nákonečný, M. (2011). *Psychologie. Přehled základních oborů*. Praha: Triton.
- Redakcia larpy.cz. (2007). *CO JE TO LARP?* [online]
[cit. 2015-02-01].
Dostupné z:<http://www.larpy.cz/larp/>
- Schromová, L. (2013). *Larp (Live Action Role-Playing) as a Teaching Tool*. Diplomová práca. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra anglického jazyka a literatury. Vedúci práce: Ailsa Marion Randall, M.A.
Dostupné z:http://is.muni.cz/th/179749/pedf_m/Thesis_final.pdf
- Strauss, A., & Corbin, J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert.
- Terminologický slovník oboru dramatická výchova. Divadelná fakulta Janáčkovej akademie múzických umení. Dostupné online na:
<http://difa.jamu.cz/slovník-vdn/>
- Vybíral, Z. (2005). *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, s.r.o.
- Tubbus, S.L., Moss, S. (1991). *Human Communication*. New York- St.Louis-San Francisco: McGraww-Hill, Inc.
- Vybíral, Z. (2005). *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál.
- Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Univerzita Karlova v Praze: Karolinium

Prílohy bakalárskej diplomovej práce

Príloha č. 1: Formulár zadania diplomovej práce

Príloha č. 2: Slovenský abstrakt diplomovej práce

Príloha č. 3: Cudzojazyčný abstrakt diplomovej práce (Abstract of thesis, EN lang.)

Príloha č. 4: Ukážka dat a prepis scén

Príloha č. 5: CD s elektronickou verziou práce (formát .pdf)

Príloha č. 2: Slovenský abstrakt bakalárskej diplomovej práce

ABSTRAKT BAKALÁRSKEJ DIPLOMOVEJ PRÁCE

Názov práce: Skúmanie konfliktnosti a komunikačných schopností v medzi ľudskej interakcií prostredníctvom improvizovanej rolovej hre larp

Autorka práce: Andrea Szabová

Vedúci práce: PhDr. Marek Kolařík, PhD.

Počet strán: 61

Počet znakov: 105, 639

Počet príloh: 5

Počet titulov použitej literatúry: 28

Abstrakt

Skúmanie larpu ako interaktívnej, improvizovanej rolovej hre je v posledných rokoch rozšírená a atraktívna téma pre mnoho ľudí. Teoretická časť práce podrobnejšie popisuje larp, komunikáciu a konflikty a základnú orientáciu v terminológii. V praktickej časti pre výskum bola využitá najmä kvalitatívna metóda s doplnkovou metódou osobnostných dotazníkov. Počet účastníkov na výskume bolo dohromady 14. Práca odkazuje na ďalšie možné výskumné účely a slúži ako dobrý základ pre pokračovacie výskumy. V práci sa autorka venuje pravidlám larpovej hry a jej nastavenia, tak aby hra slúžila výskumným účelom. Z výsledkov výskumu vyplýva, že larpové hry sa dajú podmienkami štandardizovať a slúžiť ako prostriedok k analýze spontánneho produktu.

Kľúčové slová: live action role playing, larp, jeep, komunikácia, konflikty, osobnostné faktory

Príloha č.3: Cudzojazyčný abstrakt bakalárskej diplomovej práce v anglickom jazyku

ABSTRACT OF BACHELOR THESIS

Title: The examination of conflicting and communication abilities in between human interactions via an improvised role-play game larp.

Author: Andrea Szabo

Supervisor: PhDr. Marek Kolařík, PhD.

Number of pages: 61

Number of symbols: 105 639

Number of additions: 5

Number of references: 28

Abstract

The examination of LARP as an interactive , improvised role- play game, has in the recent years expanded to an attractive topic for many people . The theoretical part describes in more detail the LARP , communication and conflicts , and basic orientation in terminology. In the practical part of the research was used mainly qualitative method with a complementary method of personality questionnaires . The number of participants in the research were together 14 The work refers to possible further research purposes and serves as a good basis for follow-on research . In this work , the author devotes to the rule sof the larp game and its settings , so that the game serves the purpose of research . The results of the research show that larp games can have standardized conditions and serve as a means to analyze the spontaneous product.

Key words: live action role playing, larp, jeep comunication, conflicts, personality factors

Príloha č. 4: Ukážka dat a prepis scén

Pár 1 :

Kód	9Ž
Pohlavie:	Žena
Vek:	22
Stav:	Slobodná
V zväzku:	15 mesiacov

Kód	9M
Pohlavie:	Muž
Vek:	22
Stav:	Slobodný
V zväzku:	15 mesiacov

Číslo otázky:	1	2	3	4a	4b
Skór:	2	2	2	0	0
Kód :	1Ž				
Súčet skóre:	6				

Číslo otázky:	1	2	3	4a	4b
Skór:	2	2	2	0	0
Kód :	1M				
Súčet skóre:	6				

1M	Hrubý skór	Vekový percentil	Percentil	Priemer pre mužov
N	14	29	20	19,68
E	30	46	45	32,20
O	26	34	53	28,49
P	25	12	30	31,80
S	29	46	60	30,68

1Ž	Hrubý skór	Vekový percentil	Percentil	Priemer pre mužov
N	24	70	57	20,76
E	28	35	29	31,29
O	26	40	35	27,46
P	31	26	49	33,82
S	25	12	25	33,04

Príklad analýzy scén:

Scéna 1		Scéna 2		Scéna 3		Scéna 4Ž		Scéna 4M	
Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M
2xF	A B D 2xF	C E 2xF	A	2xE	1xE 2xF	D D			A A

S1ŽB: „Oprav to ty, ty jeden sráč!“

S1MF: „Lucy , sakra!“

S1ŽF- „Keďže si nezamestnaný, tak ma môžeš odniesť do práce týmto pádom. Si nezarábajúci chlap“

S1MF: „Jasné, že nie, ty si dokonalá žena a ten zámok bol od výroby vadný.“

S1MD: „Lebo ty trieskač tými dverami.“

S1M A: „Musíš sa vôbec zamykať v tej kúpeľni?!“

vol2.

S1MB: „Bývame na 13. Poschodí ale vybehni láska po oblúčku, keď sa dvere zasekli.“

S1ŽF: „To by sa ti páčilo, čo ty sviňa, aby si zdedil ten majetok?“

S2ŽC: „Zničíš mi môj účes.“

S2ŽF: „Aj ja tebe zničím účes.“

S2ŽF : „Ach ty jeden vtipálek jeden.“

S2ŽE: „Tak choď do auta po dáždňik!“

S2MA: „Si sa zbláznila?“

S3ŽE: „Podaj mi maslo.“

S3MF: „Veď si ho zabudla kúpiť.“

S4ŽŽD: „Naval sem ten telefón!“

S4ŽŽD: „Odchádzam!“

S4MMA: „To kto ti píše?!“

S4MMA: „ Áno? Áno? Skutočne?“