

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**Live action role playing jako prostředek  
osobnostního rozvoje**



**Magisterská diplomová práce**

Autor: Josef Kundrát

Vedoucí práce: PhDr. Marek Kolařík PhD.

Olomouc, 2013



### **Prohlášení**

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma „Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje“ vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne

Podpis

## **Poděkování**

Na tomto místě chci poděkovat PhDr. Markovi Kolaříkovi, PhD. za vstřícný přístup a podnětné vedení této práce. Dále chci poděkovat PhDr. Martinu Buchtíkovi za cenné rady a připomínky. Na neposledním místě chci poděkovat všem respondentům za jejich čas a ochotu.

## Obsah

1. ÚVOD.....	7
2. TEORETICKÁ ČÁST .....	8
2.1 Osobnostní rozvoj .....	8
2.1.1 Kontexty pojmu osobnostního rozvoje .....	8
2.1.2 Cíle osobnostního rozvoje .....	11
2.1.3 Osobnostně sociální rozvoj ve vzdělávacím a výchovném kontextu .....	12
2.2 Larp .....	17
2.2.1 Prvky larpu .....	18
2.2.2 Podoby larpu.....	21
2.3 Larp a osobnostní rozvoj.....	26
2.3.1 Reflexe.....	27
2.3.2 Využívání potenciálu larpu pro osobnostní rozvoje v praxi.....	29
3. METODOLOGICKÁ ČÁST .....	30
3.1 Cíl výzkumu .....	30
3.2 Výzkumné otázky.....	31
3.3 Metoda výzkumu.....	31
3.4 Výzkumný soubor .....	32
3.4.1 Proces výběru výzkumného souboru.....	32
3.4.2 Charakteristika výzkumného souboru .....	34
3.5 Metoda sběru dat .....	35
3.6 Struktura rozhovoru .....	36
3.7 Analýza dat.....	37
4. EMPIRICKÁ ČÁST PRÁCE .....	41
4.1 Rozbor jednotlivých kategorií.....	41
4.1.1 Komunikace.....	41
4.1.2 Sebevědomí .....	45
4.1.3 Sebepoznávání .....	46
4.1.4 Postoje a hodnoty .....	48
4.2 Zodpovězení výzkumných otázek.....	52
4.2.1 Hlavní výzkumné otázky .....	52

4.2.2 Vedlejší výzkumné otázky .....	53
5. DISKUZE .....	54
6. SOUHRN .....	57
7. ZÁVĚR .....	60
8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY .....	61
9. PŘÍLOHY DIPLOMOVÉ PRÁCE.....	66

# 1. ÚVOD

Rozhodnutí psát diplomovou práci na téma larp postupně dozrávalo v průběhu několika let, po které jsem spolu s přáteli organizoval a účastnil se řady larpových projektů. Z okrajového koníčku se postupně stávala aktivita, které jsem věnoval stále více času a úsilí. Poznatky z psychologie se průběžně propojovaly se zkušenostmi a zážitky z larpových akcí. Vše nakonec vyústilo v rozhodnutí pokusit se poskytnout podrobnější náhled na téma larpu z hlediska přínosu pro účastníka. Osobně jsem díky účasti na larpech a organizování těchto aktivit získal řadu cenných profesních i životních zkušeností, poznal spoustu vynikajících lidí a prožil nezapomenutelné chvíle a zážitky. V době psaní této práce se naše kreativní skupina věnuje organizaci několika larpových projektů určených pro veřejnost, vyvíjí a pořádá larpy za účelem popularizace vědy a své portfolio aktivit dále rozšiřuje. Zájem o aktivity larp roste nejen v rámci České republiky, ale i v Evropském měřítku. Povědomí veřejnosti o larpu se stále zvyšuje. Práce si klade několik cílů. Prvním cílem je obecně seznámit čtenáře s aktivitami larp a poskytnout mu dostatek odkazů na domácí a zahraniční literaturu. Fenomén aktivit larp je v současné době reflektován několika desítkami akademických prací, které každým rokem přibývají. Existuje řada domácích i zahraničních internetových zdrojů, na které je možno se obracet. Podrobný náhled do nejrůznějších podob larpu, odnoží a žánrů není smyslem této práce, nicméně se později budu některým hlavním směrům a teoretickým uchopením věnovat s odkazy na další zdroje. Čtenář bude obecně seznámen s historií aktivit larp u nás a ve světě.

Druhým cílem práce je poskytnout několik pohledů na teorii osobnostního rozvoje (termín rozvoj osobnosti a osobnostní rozvoj budu v práci používat jako synonyma) a vytyčit prvky osobnostního rozvoje, které by účast na aktivitách larp mohla podporovat. Během dlouhodobé osobní účasti na larpech, organizace těchto aktivit a kontaktu s množstvím účastníků larpů jsem nabyl přesvědčení, že larpy mohou mít významný podíl na rozvoji osobnosti a všestranně jej podporují.

## **2. TEORETICKÁ ČÁST**

### **2.1 Osobnostní rozvoj**

Osobnostní rozvoj, osobnostní růst, nebo rozvoj osobnosti jsou velmi častými pojmy v populární i odborné literatuře. Podobně jako mnoho dalších termínů z oblasti humanitních oborů bývá používán v širokém spektru významů a v řadě nejrůznějších kontextových rámců. Přesná definice osobnostního rozvoje (či jeho pojmových variací), popř. zmapování jeho základních složek, představuje výzvu pro rozsáhlou akademickou práci. Vzhledem k množství vědních disciplín, které s pojmem operují (např. psychologie, pedagogika, andragogika, sociologie) a řady dalších aplikovaných metod (např. koučink, různé psychoterapeutické směry, umělecké a sportovní aktivity) je velmi nepravděpodobné, že někdy dojde k jednotnému ustanovení pojmového aparátu a vytvoření široce aplikovatelné homogenní teorie vztahující se k osobnostnímu rozvoji. Dále se pokusím vymezit základní pojmy a oblasti, které v množství různých teoretických uchopení osobnostního rozvoje pokládám za nosné pro rámec této práce.

#### **2.1.1 Kontexty pojmu osobnostního rozvoje**

Většina současných koncepcí osobnostního rozvoje akcentuje různé prvky, podle kontextu, ve kterém se daný autor pohybuje. Kolář, Nehyba a Lazarová (2011) zkoumají pojem osobnostně sociální rozvoj a jeho výskyt v různých kontextech pro možné pedagogické uchopení. Zdůrazňují nutnost operovat s pojmem osobnostně sociální, jelikož je v pojmu osobnostního rozvoje vždy přítomna nezbytá dimenze sociálního prvku. Přestože je osobnostní rozvoj téměř vždy spojován s dovednostmi a kompetencemi, které jsou zásadní pro úspěšné zvládnutí sociálních situací, v mnoha pojetích nalezneme důraz také na složky, které vždy nemusí mít sociální přesah. Např. Palán (2002) odlišuje rozvoj kompetencí sociálních a kognitivních (tvořivost, schopnost učit se). Pro potřeby této práce budu používat převážně pojem osobnostní rozvoj, pod kterým je potřeba vnímat vždy přítomnou sociální složku.

Osobnostní rozvoj se vyskytuje v diskursu biodromální psychologie a psychologie osobnosti ve vztahu k celoživotnímu vývoji osobnosti. V teoriích celoživotního vývoje člověka bývá lidská osobnost chápána jako hybná síla duševního vývoje. „Vývoj osobnosti bývá – a má být – i výsledkem cílevědomé aktivity. Člověk dokáže sám sebe měnit podle ideálu, který přijme, podle cíle, který si stanoví... To, jací



jsme uvnitř, jaká je naše osobnost, rozhoduje do značné míry o tom, jací budeme.“ (Říčan, 2004, s.33)

Kolář, Nehyba a Lazarová (2011) analyzují kontexty, ve kterých se pojem osobnostně sociální rozvoj (dále také OSR) vyskytuje. Kontext naplnění nějakého vzdáleného ideálu bývá spojován s definicemi výchovy jako např. snahy o záměrné a cílevědomé ovlivnění OSR vychovávaných. Rozvoj osobnosti v rámci výchovy akcentuje především cíl dosáhnout procesem působením na člověka plně integrované a socializované osobnosti. (Pelikán, 2009; Průcha, 2009 in Kolář, Nehyba, & Lazarová, 2011). Toto pojetí je velmi blízké naplnění starořeckého ideálu kalokaghatie, kterému je zde možno rozumět jako zdůraznění výchovy celku člověka, harmonie těla a duše. Cílem je vytvořit krásného a dobrého člověka (kalos znamená „krásný“ a ghatos „dobrý“). Je zde patrný vliv idealizovaných představ o výchově člověka (Martínková, 2010).

Mezi další z kontextů patří podle Koláře, Nehyby a Lazarové (2011) používání pojmu OSR v souvislostech dosahování celospolečenského užitku, zejména pak ve významech zaměstnanosti, zvyšování konkurenceschopnosti, aktivního občanství apod. Autoři nacházejí pojem OSR v tomto kontextu např. v dokumentu Memorandum o celoživotním učení (2001). S pojmem rozvoj osobnosti se v podobném kontextu setkáme např. v Bílé knize (Národní program rozvoje vzdělávání v České republice, 2001). Přestože analýza kontextů Koláře, Nehyby a Lazarové (2011) rozlišuje následující okruh výskytu pojmu OSR od výše uvedeného, jsem přesvědčen, že osobnostně sociální rozvoj jako podpora profesní kultivace úzce souvisí s dosahováním celospolečenského užitku. Specializovaná osobnostní příprava je podle autorů běžná pro většinu profesí, zejména pak těch, kde je nutná práce s lidmi (manažerští a vedoucí pracovníci, pomáhající profese, atd.) Jedná se především o využití osobnostního potenciálu jedince, různých dovedností a klíčových kompetencí při sociálně pracovní situaci. S pojmem OSR je tak setkáme při řadě kurzů, vzdělávacích programů zaměřených na sociální přípravu profesionála (Yalom & Lescz, 2007)

Další možný kontext pojmu OSR se vztahuje k formě aktivního života. Činnosti spojené s aktivním odpočinkem, smysluplným trávením volného času, zdravým a proaktivním životním stylem mají často společného jmenovatele – osobnostní, či osobnostně sociální rozvoj. Jedná se především o různé formy her, zážitkovou pedagogiku, zájmové kroužky, uměleckou činnost atd. Mnohdy se jedná o účast na

aktivitách zaměřených na neorganizované či neformální učení (Knotová, 2006, in Kolář, Nehyba, & Lazarová, 2011).

## **Shrnutí**

Pojem osobnostní rozvoj, případně osobnostně sociální rozvoj nalezneme v mnoha kontextech a v různých diskurzech. Jedná se o psychologické teorie vývoje osobnosti (zejména biodromální), teorie výchovy a hledání cesty k dosažení výchovných ideálů, dále dokumenty a metodiky týkající se institucionalizovaného vzdělávání, přípravy na profesní život a zlepšování celospolečenské situace. Velmi častým kontextem, kde se setkáme s OSR je oblast činností spojených s aktivním životem, ať již ve smyslu neformálního vzdělávání, zážitkové pedagogiky, nebo volnočasových zájmových aktivit.

Smyslem této práce je rámcově zmapovat potenciál aktivit larp v hledáčku pojmu osobnostního rozvoje. Larp je zastřešující kategorií pro řadu her a aktivit, které nespádají pouze do jednoho kontextu (logicky se nabízí posledně jmenovaný okruh činností spojený s aktivním životem), ale prostupují jimi a dotýkají se více výše uvedených oblastí. Přestože by na tomto místě bylo příhodné vymezit kontextový rámec, ve kterém se pokusíme ustanovit definici osobnostního rozvoje pro potřeby této práce, ponechám zatím tento otevřený a pokusím se pojmenovat nejdůležitější cíle a složky osobnostního rozvoje pro více z výše uvedených kontextů.

### 2.1.2 Cíle osobnostního rozvoje

Různorodost výše zmíněných kontextů používání pojmu osobnostního rozvoje a široká škála různých pojetí ztěžují nalezení společných cílů.

Smékal (2005) zdůrazňuje zvýšené nároky na tzv. plasticitu, adaptabilitu osobnosti. Předpokládá, že pružná, přizpůsobivá osobnost může člověku pomoci dosáhnout vyšší kvality života. Jedním z cílů osobnostně sociálního rozvoje by tedy měla být podpora schopnosti porozumět dané situaci a umět se přizpůsobit sociálnímu kontextu.

Definice osobnostně profesionálního rozvoje akcentují především jako cíl plné využití osobnostního potenciálu daného člověka. Cíle jsou vždy závislé na dané profesi. Např. koncepce osobnostního rozvoje pro vedoucí pracovníky si kladou za cíl rozvoj např. sociálních kompetencí („zběhlost, způsobilost, mistrovství člověka adekvátně a efektivně jednat s lidmi a řešit problémy svého začlenění do sociální skupiny i svého působení ve skupině v souladu s cíli organizace“) (Smékal, 2008).

Programy rozvoje osobnostních kompetencí pro pedagogy<sup>1</sup> mohou stanovovat odlišné cíle zaměřené např. na prohlubování a zdokonalování kultury projevu v pedagogické komunikaci, „dovednosti jednat, vystupovat a projevovat se srozumitelně a empaticky“ (Beranová, Sovová, & Svoboda, 2008, s. 72).

V rámci sociálně-psychologického výcviku určeného především psychologům (resp. pomáhajícím profesím obecně), se setkáme s cíli, které se vztahují ke dvěma oblastem: k sobě samotnému a k mezilidským vztahům (Kolařík, 2011). Klíčovou součástí a „hlavním motorem osobního seberozvoje“ dle Kříže (in Kolařík, 2011) je prvek posilování sebevědomí, které je spojeno s celoživotním sebepoznáváním. Většina aktivit v sociálně psychologickém výcviku je vedena za cílem rozšiřování a prohlubování sebepoznání prostřednictvím sebereflexe.

Lazarová a Knotová (2008) nacházejí v různých definicích obecné prvky (např. moudrost, vnitřní integritu osobnosti, rozvoj správných hodnot, zralost osobnosti atd.). Zdůrazňují ale především individuální definování osobnostního rozvoje pro každého člověka, který se o sebezdokonalování snaží. „Osobnostní rozvoj je školou uskutečňování sebe sama a zahrnuje aspirace na větší svobodu..., každý má nárok na své vlastní pojetí osobnostního rozvoje“ (Prod'homme, 2002, in Lazarová & Knotová, 2008, s. 39).

---

<sup>1</sup> Např. vzdělávací cyklus Via aperta

### 2.1.3 Osobnostně sociální rozvoj ve vzdělávacím a výchovném kontextu

Pro potřeby bližšího rozebrání pojmu osobnostně sociálního rozvoje je vhodné se obrátit na tzv. kurikulární dokumenty, které pojem podrobně analyzují a rozpracovávají za účelem jeho zařazení do vzdělávacích osnov a programů.

Ve výchovném a vzdělávacím kontextu (především na úrovni témat rámcově vzdělávacího programu) se setkáme s pojem kompetence. Mezi odborníky panuje nejednotnost v definování tohoto pojmu, ale velmi obecně lze význam slova kompetence chápat ve dvou rovinách. Klimeš definuje pojem kompetence jako „pravomoc, rozsah pravomoci, oprávnění, či způsobilost“ (1998, s. 382). Ve druhé, významově širší rovině mohou být kompetence chápány jako „integrované, přenosné a multifunkční soubory vědomostí, kognitivních i praktických dovedností, postojů a hodnot představujících potenciál účinně jednat v daném kontextu a mohou být jako celek mobilizovány pro efektivní jednání jedince (DeSeCo Strategy Paper, 2002). Hučínová et al. (2007, s. 7) uvádí podobnou definici. „Mít kompetenci znamená, že člověk (žák) je vybaven celým složitým souborem vědomostí, dovedností a postojů, ve kterém je vše propojeno tak výhodně, že díky tomu člověk může úspěšně zvládnout úkoly a situace, do kterých se dostává ve studiu, v práci, v osobním životě. Mít určitou kompetenci znamená, že se dokážeme v určité přirozené situaci přiměřeně orientovat, provádět vhodné činnosti, zaujmout přínosný postoj“. S určitým zjednodušením můžeme tvrdit, že zkoumání jednotlivých kompetencí nám poskytne základní vhled do struktury nadřazené kategorie osobnostně sociálního rozvoje.

Oblasti vztahující se k jednotlivým kompetencím jsou podrobně rozpracovány v koncepci osobnostní a sociální výchovy Valentou (2011). Následující tabulka uvádí výčet hlavních oblastí.

**Tabulka č. 1**

Oblast osobnostních kompetencí	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Zdokonalení základních kognitivních funkcí</li><li>▪ Sebepoznání a tvorba vyrovnaného sebepojetí</li><li>▪ Seberegulace a organizace vlastního života</li><li>▪ Psychohygiena</li><li>▪ Kreativita v každodenním životě</li></ul>
Oblast sociálních kompetencí	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Poznávání lidí</li><li>▪ Mezilidské vztahy</li><li>▪ Komunikace</li><li>▪ Kooperace a kompetice</li></ul>
Oblast morálních kompetencí, hodnot a morálky	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Hodnoty, postoje, mravní vlastnosti člověka, prosociálnost, etika všedního dne</li><li>▪ Řešení problémů, rozhodovací dovednosti v situacích se sociálně etickým potenciálem</li></ul>

Dostupné z: <http://web.ff.cuni.cz/ustavy/pedagogika/pages/cze/studium/osv.php>

### ▪ **Oblast osobnostního rozvoje**

Osobnostní rozvoj se může týkat zlepšování a tréninku kognitivních funkcí, které jsou nezbytné pro úspěšné a efektivní řešení problémů – tedy zejména oblast pozornosti, paměti, schopnosti nahlížet na problém z více úhlů pohledu. (Valenta, 2006). Kompetence k řešení problémů jsou chápány jako klíčové a tvoří samostatnou kategorii v současném vzdělávacím obsahu RVP.<sup>2</sup>

Sebezpoznání a s ním související tvorba sebepojetí je další důležitou složkou osobnostních kompetencí. Je úzce spjata se sociálním rozvojem a ostatními kompetencemi. Jako součásti sebepoznání můžeme chápat např. utváření představy o sobě samém, porozumění vlastnímu chování v různých situacích a schopnost rozpoznat své postoje k okolnímu prostředí (Valenta, 2006).

Další složkou osobnostních kompetencí jsou dovednosti spojené s psychohygienou. Mezi ně můžeme zařadit např. schopnost organizace času, sebekontroly, sociální dovednosti potřebné k předcházení prožívání stresu v mezilidském kontaktu, nebo schopnost umět najít pomoc při potížích. Jedná se především o rozvoj dovedností uplatnitelných vůči sobě samému (Valenta, 2011).

Autor také uvádí např. oblast kreativity v každodenním životě spojenou s pružností nápadů, schopnosti vidět věci jinak, nebo tvořivost v mezilidských vztazích.

### ▪ **Oblast sociálního rozvoje**

V této oblasti nalezneme řadu složek, které se vztahují k poznávání druhých lidí. Jedná se o pokud možno přesné a komplexní vnímání druhého člověka, vzájemné poznávání se ve skupině, vnímání odlišností mezi lidmi a nacházení výhod v těchto odlišnostech. Také porozumění chybám, kterých se při poznávání lidí dopouštíme (což zahrnuje poznání možností, jak jim předcházet) (Valenta, 2011).

Kompetence v oblasti mezilidských vztahů se vztahují především v péči o dobré vztahy a chování, které vede k podpoře takového chování, schopnost empatie a pohledu na svět očima druhého, umění respektu, pomoci a podpory druhého člověka a srozumění s lidskými právy (Valenta, 2011).

Do oblasti sociálního rozvoje autor včleňuje velmi široký okruh mezilidské komunikace, která se dotýká a prolíná prakticky se všemi ostatními oblastmi SOR.

---

<sup>2</sup> Klíčové kompetence na webu MŠMT, dostupné z <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolskareforma/klicove-.kompetence>

V rámci okruhu komunikace je autorem identifikována řada dílčích témat. Klíčové jsou schopnosti rozpoznání a využívání více způsobů komunikace (verbální a neverbální komunikace, vyjadřování prostřednictvím činností a skutků), dovednosti sdělování a přijímání komunikačních zpráv, efektivní a aktivní naslouchání. Dále pak ovládání specifických forem komunikace jako je vedení monologu, vstupování do tématu, vedení dialogu. Důležitým tématem je schopnost komunikovat v řadě různých situací (např. přesvědčování, omluva, informování, vysvětlování, odmítání, vyjednávání, řešení konfliktů atd.) Rozvoj komunikačních kompetencí souvisí také se znalostí efektivních forem komunikace (např. asertivní komunikační strategie, rozpoznání manipulace a vhodná obrana, otevřená a pozitivní komunikace) a tématy lhaní a předstírání (Valenta, 2011).

Posledním okruh vymezuje dvě základní formy skupinové interakce, schopnost spolupráce, kooperace s ostatními a soupeření, kompetice. Úzce souvisejí s ostatními tématy, především s komunikací, seberegulací, schopností navazovat a udržovat funkční vztahy aj.). V rámci okruhu autor vymezuje tři oblasti. Jsou jimi individuální schopnosti pro kooperaci: „seberegulace v situaci nesouhlasu, odporu, apod., dovednost odstoupit od vlastního nápadu, dovednost navazovat na druhé a rozvíjet vlastní linku jejich myšlenky, pozitivní myšlení apod.“ (Valenta, 2011, s. 16). Dále sociální dovednosti pro kooperaci: „jasná a respektující komunikace, řešení konfliktů, podřízení se, vedení a organizování práce skupiny“ (Valenta, 2011, s. 16) a etické dovednosti pro zvládání situace kompetice a konkurence.

#### ▪ **Oblast morálního rozvoje**

Valenta (2011, s. 17) pod tuto oblast zahrnuje morální výchovu, především rozvoj charakteru, správného chování k ostatním a osvojování si hodnot. Tato oblast je úzce spjata s ostatními oblastmi osobnostně sociálního rozvoje a tvoří jejich nedílnou součást, ale pro její závažnost je jí věnována samostatná kategorie. Mezi klíčová témata této oblasti autor zahrnuje „a) analýzu vlastních i cizích postojů a hodnot a jejich projevů v chování lidí, b) vytváření povědomí o morálních kvalitách typu odpovědnost, spolehlivost, spravedlivost, respektování apod., c) pomáhající a prosociální chování, d) praktické dovednosti rozhodování v eticky problematických situacích všedního dne“.

## Shrnutí

Osobnostní rozvoj definuji jako takové jednání a myšlení člověka, které vede k všestrannému a vzájemně provázanému zdokonalování a kultivování dovedností, kompetencí a osobnostních kvalit jedince.

Přestože pod pojmem osobnostní rozvoj nalezneme řadu nesourodých pojetí a definic, které akcentují různé oblasti spadající pod tento pojem, je možné po seznámení s nejdůležitějšími koncepcemi nalézt styčné body pojmu, které budu pro potřeby této práce chápu jako klíčové. Těmi jsou především oblast **individuálních osobnostních kompetencí** (např. kognitivní funkce, poznávání vlastních postojů, rozhodování v eticky složitých situacích, oblast kreativity a imaginace, schopnost seberegulace, schopnost sebereflexe) a oblast **sociálních dovedností a kompetencí** (např. komunikační kompetence, schopnost spolupráce a kompetice, poznávání vlastních reakcí v sociálních situacích, asertivita a veřejné vystupování).



## 2.2 Larp

Larp je zkratkou anglického „live action role playing“, neboli hraní rolí naživo. Jedná se o kategorii her, které mají jako společný prvek hraní role. Přesně larp definovat je v době psaní této práce poměrně obtížné, protože aktivity larp mohou nabývat mnoha forem. Hranice lardu nejsou jasně vymezeny a prolínají se s řadou jiných her a zážitkových aktivit.

Portál lardu.cz definuje larp jako „označení pro specifický druh her, založených na hraní role. V těchto hrách má každý hráč přidělenou roli nějaké postavy, kterou během hry ztvárňuje, podobně jako herci na divadle. Oproti divadlu však nehrají hráči pro diváka, ale pro sebe samé a své spoluhráče.“ (Redakce lardu.cz; n.d.)

Ve sborníku ze skandinávské konference o lardu Knutepunkt (2003) nalezneme popis lardu jakožto „formu hraní rolí, při které účastníci přijímají fiktivní osobnost a hrají v předem definovaném a fiktivním příběhu“ (Bøckman, 2003).

Larp připomíná divadlo. Účastníci hrají své postavy sami pro sebe, na rozdíl od divadelních představení není ve většině českých lardů dopředu určeno jak jednotlivé příběhy dopadnou. Vše záleží na rozhodnutích a interakcích hráčů, kteří v lardu vystupují prostřednictvím svých postav. Lardy se odehrávají v různých prostředích, zpravidla však v realistických kulisách, které co nejvíce napomáhají hráčům vžít se do svých postav (např. na hradech, v historických budovách, v upravených interiérech apod.)

Sandberg (2004) popisuje jako unikátní prvek lardu tzv. subjektivní publikum, resp. publikum první osoby. Účastník může do hry plně proniknout pouze tehdy, když se spolupodílí na jejím vytváření, když se stane její součástí. Podobně jako hry, rituály a každodenní život, do lardu se musí vstoupit, nechat se jím zcela obklopit a oživit jej, aby mohl být plně zakoušen. (Sandberg, 2004)

Podrobně se popisu lardu a jeho místě v definování her věnuje Vaněk (2010).

### 2.2.1 Prvky larpu

Podobně jako řadu postmoderních her a uměleckých forem není možné larp přesně vymežit a vyznačit jeho hranice. Většina současných českých larpů obsahuje podobné prvky, které dohromady pomohou pochopit základní stavbu těchto her. Výjimku tvoří larp experimentální, jejichž autoři používají jen některé z uvedených prvků, jejich nezvyklé kombinace, či přidávají zcela nové.

#### ▪ **Hraní role**

Role playing, neboli hraní role je společným prvkem všech larpů a je obsaženo již v názvu larpu. Definice podle Manifestu Dogma 99 (Wingård & Fatland, 1999) pojímá larp jako „setkávání lidí, kteří se mezi sebou vztahují skrze jejich role ve fiktivním světě. “Účastníci larpu po dobu hry hrají role – přijímají fiktivní charakterity skrze které mluví, jednají a interagují s postavami ostatních hráčů.

Hraní role bývá definováno jako změna chování, či individuálního projevu člověka za účelem naplňování sociální role (Colman, 2008). Jedná se o aktivitu, kdy člověk vědomě či nevědomě imituje sociální roli, která pro něj není charakteristická. (Collins, n.d.)

Skutečnost, že hráč larpu během hry neztvárňuje sám sebe, ale fiktivní charakter (přestože řadu vlastností si do hry pochopitelně přenáší) zdůrazňují v současnosti prakticky všichni organizátoři českých larpů. Toto se odráží např. v jednom z článků Manifestu českých organizátorů larpu M6 (Manifest M6, 2006).

#### ▪ **Herní svět**

Hráči larpu se pohybují v reálném prostředí, které tvoří podklad pro jejich vzájemné interakce v rámci hraní role. Reálné prostředí tvoří fyzický základ pro prostředí fiktivní, které hráči během hry přijímají jako skutečné. Stanovení fiktivního prostředí, tj. místa a času, kde se děj larpu odehrává je provedeno organizátory před začátkem hry a bývá označováno jako „setting“ hry. Volby settingu pro larp bývají velmi různorodé, od fantasy literatury (např. svět Tolkienovy Středozemě) a sci-fi, přes historii a alternativní historii, zcela smyšlené settingy vytvořené speciálně pro potřeby dané hry, po současnost. Fantastické, či nadpřirozené prvky se v herních světech larpů nemusí objevovat, inspirace pro setting může vycházet z každodenní reality. Montola

(2008) pokládá fiktivní herní svět jako spojující faktor všech her s hraním rolí, které proto nemohou existovat bez imaginace účastníků.

Andresen a Nielsen (2013) pokládají za jednu z dimenzí herního designu, která souvisí s herním světem tzv. scénografií. Tato dimenze pojednává o tom, do jaké míry volí organizátoři laru šíři záběru herního světa. Na jedné straně se nachází tzv. 360° iluze – herní svět tvoří vše, s čím hráči přicházejí během hry do styku. Pokud se příběh laru odehrává např. v prostředí středověké tvrze, hra se odehrává se skutečné tvrzi a všechny předměty, se kterými hráči přijdou do styku by měly odpovídat realitě daného světa. V širším významu pak 360° iluze zahrnuje veškeré interakce mezi postavami, které jsou zpodobněny reálně, namísto symbolického vyjádření. Např. vyznání lásky postavě jiného hráče je zpodobněno reálným vyznáním, namísto předem stanoveným mechanismem, např. předání papírku, či žetonu (360°, 2013).

Opak představuje symbolický, či minimalistický přístup, kdy hráči věnují pozornost a operují jen s těmi objekty, které jsou pro hru důležité. Objekt může představovat pro potřeby fiktivního prostředí zcela jiný objekt (Andersen & Nielsen, 2013).

Stenros a Hakkaraien (2003, s. 56) používají pojem diegeze, který v jejich pojetí znamená „to, co je v rámci hry pravdivé“. Diegetický rámec zahrnuje fiktivní prostředí a časovou dimenzi (např. události, které se v herním světě staly v minulosti). Někdy se také výraz „diegetické prostředí“ používá ve významu věrohodné, či dané realitě vysoce věrné prostředí.

#### ▪ **Příběh**

Prožívání a utváření příběhu je důležitou složkou každého laru. Hráči, kteří komunikují a jednají skrze své postavy v rámci herního světa, svou činností utvářejí příběh laru (resp. množství individuálních příběhů postav). Vytvoření zajímavého příběhu bývá řadou hráčů vnímáno jako cíl hry. Existuje nespočet postupů a přístupů k hernímu designu, které vedou k vytvoření zajímavého příběhu. Různé druhy laru se značně liší v tom, jaký prostor a svobodu ovlivňovat příběh hry hráčům poskytují. Organizátoři mohou nechávat velký prostor svobodě hráčů jednat, nebo mohou dopředu připravit scény, které během hry budou hráči prožívat.

Některé lary využívají konceptu „playing to lose“ (Andersen & Nielsen, 2013), který pracuje s vytvářením dramatických momentů a zpravidla tragických příběhů tak, že hráč sám hraje svou postavu tak, aby její příběh dopadl špatně.

- **Imerze**

Imerze je pojem, který se vztahuje k prožívání hráče. Může být definován jako „stav mysli, kdy hráč nepotřebuje aktivně potlačovat nevíru ve fiktivní svět, ale kdy hraní role plyne tak snadno a přirozeně, jakoby skutečně byl postavou“ (Meland & Sveta, 2013, s. 58). Český ekvivalent imerze by mohl být např. ponor.

Kolem konceptu imerze se vede dlouhotrvající akademická diskuze a jeho pojetí zdaleka není jednoznačné. Někteří teoretici imerzi přirovnávají je konceptu flow Mihaila Csikszentmihalyiho, který toto tzv. plynutí definuje jako „stav, ve které jsou lidé tak ponořeni do určité činnosti, že nic jiného se jim nezdá důležité“ (Csikszentmihalyi, 1996, s. 12). Tento naprostý ponor do činnosti je interpretován v kontextu larpu jako hraní postavy, nebo prožívání fiktivního herního světa (Holter, 2007).

Setkáme se s řadou jiných uchopení pojmu imerze v kontextu larpu. Jako situační imerze může být označen pocit, kdy hráč cítí, že naplno prožívá příběh, do kterého je ponořený. Nemusí se jednat pouze o ponor do charakteru, ale také do příběhu, herního světa, daného tématu larpu, či různých sociálních interakcí (Forge debate, 2002; Forge debate, 2005; in Holter, 2007).

- **Herní mechaniky**

Herní mechaniky jsou pravidla, která upravují interakce postav ve hře. Jsou stanoveny před začátkem hry a vztahují se k situacím, kde má mít hráč a postava rozdílné prožitky (Stark, 2012). Velmi často je takto upraven boj a řešení konfliktů mezi postavami (např. pěstní souboj postav může být zastoupen použitím minihry s kostkami, sex mezi postavami je reprezentován masáží rukou, apod.). Různé druhy larpu se přístupem k používání herních mechanik velmi odlišují. Některé hry mají stanovená podrobná a rozsáhlá pravidla upravující většinu interakcí mezi postavami, jiné nemusí používat mechaniky téměř žádné.

## 2.2.2 Podoby larpu

Larp je označením pro velkou skupinu her a aktivit, které mohou nabrat velmi rozdílné podoby a formy. Setkáme se i s různými přístupy k tvorbě larpové typologie.

### ▪ Trojcestný model

Pro obecné seznámení s podobami larpu je vhodný trojcestný model, zpracovaný Bøckmanem (2003).<sup>3</sup> Jedná se o pokus sloučení množství aspektů a podob hraní rolí do jednoduchého modelu. Soustředí se především na to, jak je hra hrána. Model poskytuje popis tří různých cílů, které může hra nabídnout (Pouchlý, 2008).

Dramatický larp je zaměřený především na příběh, který je nejdůležitější složkou hry. Ve starším GNS modelu (Edwards, 2001) se dramatický styl hry označuje jako narativismus<sup>4</sup>. Dramatické larpy jsou postaveny na hraní role podobné divadelnímu pojetí, zaměřené na vyhocené vztahy, emoce mezi postavami, otevřené hraní citů. (Pouchlý, 2008) Hráči se snaží hraním svých postav co nejvíce vylepšit a rozvést příběh, hrají tedy zpravidla „směrem ven“ k ostatním hráčům, tajemství a osobní motivace postav jsou ve hře proto, aby se co nejvíce rozehrály.

Simulační (nebo také imerzivní) larpy mají zpravidla dva hlavní cíle. Prvním je vytvoření co nejuvěřitelnějšího prostředí hry, prostřednictvím realistického herního prostoru, kulis, věrohodných kostýmů hráčů. Nejvíce ceněným zážitkem je pak splynutí hráče s postavou, bez nutnosti si cokoli představovat a učinit tak zážitek z larpu co nejvíce podobný realitě. Ve hře se zpravidla nevyskytují (nebo se vyskytují v co nejmenší míře) tzv. neherní mechaniky, tj. pravidla a mechanismy, které hráči připomínají, že se jedná o hru (např. žetony počítající hráči body, kartičky jako zástupce předmětů atd.). Hráči se většinou rozhodují ve hře tak, jak by to bylo logické pro jejich postavu (Pouchlý, 2008). Nepřemýšlejí tedy nad tím, jak by hru udělali zajímavější, nebo dramatičtější pro sebe či pro ostatní, ale jednají ve hře tak, jako by se jednalo o realitu.

Vyhrávačské larpy (přeloženo z angl. gamism) jsou zaměřeny na překonávání překážek a výzev, které organizátoři hry předem vytvoří jako zvládnutelné. Vyhrávačské larpy mohou být také pojaty jako soutěže, nebo soupeření více stran podle

---

<sup>3</sup> V práci cituji Pouchlého (2008), který trojcestný model zjednodušil a popularizoval na webové stránce larp.cz Svou interpretaci pojmenoval Trojúhelníkový model. Vzhledem k tomu, že tyto modely jsou prakticky identické, budu v práci používat zavedený pojem Trojcestný model.

<sup>4</sup> Naraci lze definovat jako proces vyprávění.

předem daných pravidel (Vyhrávačství, 2008). Většinou během nich dochází ke konfliktům mezi hráči, často zpodobněných fyzickým bojem podle určitých pravidel a zásad bezpečnosti.

Pouchlý (2008) chápe trojcestný model jako základní komunikační klíč mezi hráči. Všechny tři kategorie se pochopitelně v praxi prolínají a zařazení konkrétního larpu do dané kategorie není vždy možné. Účastníci larpu většinou inklinují k určitému hernímu stylu, který jim poskytuje specifický druh zážitku.

Přestože hodně zjednodušuji, domnívám se, že každý herní styl může po účastníkovi požadovat jiné schopnosti a kompetence. Hráči vyhrávačských larpů budou pravděpodobně potřebovat analytické a syntetické schopnosti, umět spolupracovat v týmu, orientovat se v problému a možnostech jeho řešení, atd. Hráči dramatických larpů využijí spíše verbální a neverbální komunikaci, umění vcítit se do postavení druhého člověka atd.

#### ▪ **Larpy v České republice**

Kořeny tuzemského larpu se dají objevit v mnoha táborových hrách, které využívaly řadu prvků podobných dnešním larpům (hra v roli, rozvíjení příběhu, jednoduché kostýmy). Táborové hry byly typické pro mládežnické organizace již od počátku minulého století. Pro podrobnější popis kořenů larpu je možno odkázat na Zapletala (2010). Larp se začíná objevovat v průběhu devadesátých let a je ovlivňován např. vydáním stolní rolové hry Dračí doupě<sup>5</sup>, reedicí díla J.R.R. Tolkiena a dostupnost literárního žánru fantasy, který zásadně ovlivňuje podobu prvních larpů (Moudrá, 2010). V roce 2000 je založeno občanské sdružení Asociace fantasy, jehož cílem je podpora českého larpového prostředí. V době psané této práce existuje v České republice více než deset občanských sdružení zaměřených na organizaci larpových her a desítky dalších neformálních skupin.<sup>6</sup>

Čeští hráči a organizátoři larpu rozdělují larpy podle různých kritérií. V současné době je mezi larpovou subkulturou rozšířeno rozlišování mezi tzv. indoorovými a outdoorovými larpy (Appl, 2011). Toto rozlišování je založeno na

---

<sup>55</sup> Stolní rolová hra (angl. tabletop rpg) je kategorií her, kde účastníci představují postavy, ale celá hra se odehrává převážně v jejich imaginaci. Na rozdíl od larpu se tedy hraje „u stolu“. Ke hraní je většinou zapotřebí systém pravidel. Nejslavnějším zahraničním systémem je Dungeons and Dragons, českým ekvivalentem pak Dračí doupě od firmy Altar.

<sup>6</sup> Jeden ze seznamů neformálních skupin a občanských sdružení je dostupný zde: <http://www.larp.cz/cs/komunita> (6.4.2013)

herním prostředí. Pokud se larp odehrává převážně v interiérech (např. kryt civilní obrany, byt, jeskyně, taneční sál, atd.), bývá chápán jako indoor larp. Akce odehrávající se v exteriérech (např. na louce, v lese, v areálu hradu, atd.) bývají označovány jako outdoor larp a zpravidla se jich účastní větší počet účastníků.

Dále se mezi účastníky českého larpu běžně setkáme se slangovými označeními pro různé druhy her. Toto rozdělení reflektují jiné práce o larpu velmi důkladně, např. Šlapanská (2010). Pro potřeby této práce se však stručnému přehledu nemůžeme vyhnout.

Komorní larp je nejkratším druhem larpu, doba trvání se pohybuje v řádech hodin. Počet účastníků bývá striktně nastaven (většinou 5 – 20 lidí). Hráči se zpravidla na účast ve hře nemusí připravovat. Postavy bývají dopředu připraveny, děj a zápletky jsou postaveny na jejich vzájemných vztazích. Organizátoři by měli být schopni po celou dobu trvání hry sledovat činnosti jednotlivých hráčů (Gotthard, 2010). Ve většině případů se jedná o indoorové a dramatické larp. Přestože se komorní larp začíná na české larpové scéně objevovat až po roce 2005, v současnosti se jedná o početnou skupinu larpů, kterou již někteří hráči i autoři vnímají jako hlavní proud. Největší propagaci této formy larpu uskutečnilo občanské sdružení Court of Moravia. V době psaní této práce je na Česko Slovenské larpové databázi zveřejněno přes 100 uskutečněných komorních larpů a jejich počet stále roste. V České republice se ročně koná několik festivalů komorních larpů<sup>7</sup>.

Svět je označení pro druh larpu, jejímž cílem je vytvořit fungující iluzi společenského systému (např. v podobě města, části smyšleného světa apod.). Larp typu svět bývají organizovány pro větší počet hráčů a mají většinou komplexní a obsáhlá pravidla upravující interakce postav a herní mechanismy (boj mezi postavami, výroba předmětů atd.). Ve většině případů se jedná o vícedenní outdoorové larp s cílem vytvořit uvěřitelné a vtahující prostředí (nejblíže mohou mít simulačnímu přístupu).

Bitva je označení pro gamistickou hru, která bývá českými hráči v některých případech vnímána jako samostatná kategorie mimo larp. Smyslem bitvy je boj mezi hráči, prostřednictvím bezpečných maket či modelů zbraní. Boj bývá upraven podle předem daných pravidel. Hraní role bývá omezeno na minimum, smyslem hry je

---

<sup>7</sup> Např. festival Larpvíkend, <http://www.larpvikend.cz/>; festival Hraj larp, <http://hrajlarp.cz/festival/>; festival Mezi světy, <http://larpypardubice.cz/mezi-svety/> a řada dalších.

porážka soupeře v boji. Bitev se většinou účastní větší počet hráčů (od několika desítek, po stovky až tisíce hráčů) a trvat mohou i několik dní.

Městský larp je označení pro druh larpu, ve kterém účastníci hrají role v městském prostředí mezi veřejností. Může se jednat o krátkodobé akce, nebo dlouhotrvající hry, během kterých účastník hraje larp současně s běžnými činnostmi, kdy chodí do práce, či do školy. Městský larp je v současnosti v České republice nepříliš rozšířeným druhem larpu. Některé městské larpy mají blízko k tzv. pervazivním hrám, kterým se budeme věnovat později.

V průběhu devadesátých let a začátkem tisíciletí se vyskytovalo ještě několik druhů larpů (např. „družinovsky“), nebo souhrnné označení pro larpy tzv. „dřevárna“, které se ale dnes v podstatě nevyskytují a nepoužívají.

Uvedené druhy larpu nevyčerpávají současnou českou larpovou scénu a v mnoha případech se jednotlivé druhy larpu prolínají. Hry na pomezí různých přístupů a experimenty s druhy larpů bývají někdy označovány termínem crossover.

#### ▪ **Larpy v zahraničí**

Prvky larpu můžeme nalézt mezi nejrůznějšími formami her již od starověku (Muller, 2011). Pro larp typické poznávací znaky (např. hraní v roli, důraz na příběh, vytvoření „alternativní“ reality) můžeme nalézt v mnoha aktivitách napříč historií, vhodným příkladem je např. Comedia dell'arte. Hry s označením larp vznikají ve druhé polovině dvacátého století na různých místech nezávisle na sobě, většinou inspirovány stolními hrami na hrdiny. Historii her ve Velké Británii se věnuje např. Hook (2008). Tresca (2011) mapuje podobu a vývoj larpu ve Spojených státech. Stenros a Montola (2010) dokumentují larp ve Skandinávských zemích. Právě Skandinávie představuje kulturní oblast, ve které se larp vyvinul do svébytné podoby kreativního média a je považován za součást životního stylu (Appl, 2011). V poslední dekádě ovlivňuje českou larpovou scénu skrze hry a poznatky získané českými účastníky skandinávských larpových konferencí. Dále bude uvedeno několik druhů larpů přejatých ze zahraničí, se kterými se může českých hráč v současné době setkat.

#### **Jeepforma**

Jeepforma je specifickým druhem larpu. Nalezneme v něm prvky stolní rolové hry, performačního umění, psychodramatu a improvizčního divadla. Z výše uvedených larpových forem má nejbližší komornímu larpu. Jeepforma staví na první místo



vyprávění příběhu. Na rozdíl od jiných forem larpu nepracuje simulačními prostředky, např. věrohodnými kulisami, rekvizitami, kostýmy, atd. (Kopeček, 2008) Některé jeepové hry využívají alegorických (metaforických) prostředků k vyprávění, např. Druhá světová válka může být zpodobněna čajovým dýchánkem (Američan přichází pozdě). Herní prostředí bývá naznačeno pouze symbolicky (místoprostor může být představována lepicí páskou na zemi). Hráči si nenechávají žádná tajemství pro sebe a hrají směrem ven. Klíčová je rychlost utváření příběhu, hra by měla „běžet stále kupředu“. V průběhu hry se mohou měnit scény a odehrávat různá dějství, podobně jako v divadle. Hráči je dovoleno do hry přinášet podněty, které nemusí souviset s herním světem, tzv. metahra (Jeepform, n.d.).

Jako příklad jeepformové hry můžeme uvést larp Fat Man Down (Østergaard, 2009). Ústředním tématem hry Fat Man Down je „správné chování k ostatním lidem, bez ohledu na jejich barvu kůže, etnicitu, etické nebo politické postoje. Bez ohledu na jejich váhu“ (Østergaard, 2009, s. 2). Principem hry je vysmívání se hráči hrajícímu ústřední charakter - obtlouklou postavu (fat man). Hráč může posměch ukončit tím, že si vezme sousto čokolády. Tato úleva je ale pouze dočasná, spoluhráči v posměchu pokračují. Hra končí scénou pohřbu ústřední postavy. (Østergaard, 2009) Hra byla vyvíjena s cílem vytvořit vzdělávací hru se seberozvojovým potenciálem.

### **Pervazivní hra**

Pervazivní hry bývají chápány jako součást městské kultury. Jedná se o takové typy her, které nějakým způsobem přesahují časově a prostorově ohraničenou situaci hry (např. setkání přátel za účelem hraní deskové hry nebo larpu) a rozšiřují herní realitu do reality každodenní. Takové rozšíření bývá prostorové, časové nebo sociální (Montola, Stenros, & Waern, 2009). Herní prostor se může vztahovat na rozsáhlou oblast, např. město, univerzitní kampus atd. Časové rozšíření znamená, že hra se nepřerušuje, ale probíhá paralelně s dalšími aktivitami (škola, práce, cestování). Sociální rozšíření znamená, že v některých hrách je do herní situace vtahována veřejnost, ať již jako diváci nebo účastníci. Pervazivní hry často využívají internetu a mobilních technologií. Městské larp se ve většině případů překrývají s kategorií pervazivních her.

## 2.3 Larp a osobnostní rozvoj

Většina larpových akcí je v současnosti v České republice pořádána organizátory pocházejícími z larpové subkultury, která akce organizuje více či méně „pro sebe“ a především pro zábavu účastníků. Tuto subkulturu a především její komunikaci v prostředí internetu<sup>8</sup> zkoumal Appl (2011).

Hráči uvádějí jako motivaci se larpů účastnit např. získání společných zážitků, naplňování potřeby seberealizace, setkávání s přáteli, adrenalinové zážitky a aktuální požitky, zábavu a změnu (Moudrá, 2010).

Přestože je larp vnímán především jako volnočasová aktivita za účelem zábavy, je zřejmé, že svou povahou účastníkům přináší více, než pouhé pobavení. Např. naplňování potřeby uznání je spojeno s oceňováním za dobře zahranou roli v larpu, nebo chování, které obohacuje ostatním hru (tamtéž). Hráči rovněž zmiňují motivaci k účasti týkající se poučení, které si z larpu odnášejí. To může např. znamenat možnost vyzkoušet si různé role a situace, které později mohou představovat pomoc při řešení podobných situací ve skutečném životě (Ciniburk, 2009, in Moudrá, 2010).

Larpové aktivity jsou ve většině případů vnímány jako odpočinek a koníček, jejich účastníci „míří za zábavou, rozptýlením a kamarády“ (Nováková, 2012, s. 30). Potenciální přesah larpu do oblasti vzdělávání nebo osobnostního rozvoje bývá účastníky často chápán jako nezáměrný, či vedlejší produkt aktivit.

Přínosu aktivit larp pro osobnostní rozvoj či jeho didaktický potenciál prozatím není příliš dobře zmapován a existuje jen několik studií, které mohou poskytnout náhled do problematiky. Uchopení larpu je vzhledem k velmi širokému spektru aktivit obtížné. Podobně také nejednotný koncept osobnostního rozvoje, či často velmi obecně definovaný „didaktický záměr“ stěžuje orientaci v tématu.

Meriläinen (2012) provedl studii na 161 finských hráčích larpu. Zkoumal efekt účasti na aktivitách larp v kontextu sociálního a mentálního rozvoje. Autor se zaměřil především na vliv larpu na rozvoj představitosti, empatie, emoční inteligence a sebehodnocení. Své hypotézy opřel o koncept empatické inteligence, kterou chápe jako schopnost „využívat různé formy inteligence a citlivosti za účelem efektivního fungování s ostatními lidmi“ (Arnold, 2005, in Meriläinen, 2012, s. 51).

---

<sup>8</sup> Mezi komunitní stránky patří např. portál <http://larp.cz/>, <http://larpy.cz/>, <http://larpovadatabaze.cz/> a jiné. Hojně jsou využívány sociální sítě, především skupiny o larpu na síti Facebook, popř. [hofyland.cz](http://hofyland.cz).

Většina respondentů shodně uvedla, že vnímá larp jako velmi přínosný pro rozvoj sociálních dovedností, především spojených s fungováním ve skupině. Autor zmiňuje předchozí výzkumy, které docházejí k podobným závěrům (Bowman, 2010; Karwowski & Kostynsky, 2008, Simkins & Steinkuehler, in Meriläinen, 2012) a ukazují, že aktivity larp poskytují vhodné prostředí i dostatek příležitostí k pozitivnímu rozvoji mezilidské interakce a skupinových dovedností.

Převážná většina respondentů uvedla, že jim larp umožňuje prožívat negativní emoce v bezpečném prostředí a menší polovina respondentů se dokáže díky hernímu zážitku vypořádat s negativními emocemi z běžného života. Přesně čtvrtina respondentů sdělila, že často prostřednictvím larpu zkoumá své emoční reakce (Meriläinen, 2012).

Autor dále uvádí, že hráči larpu vnímají svůj koníček jako vhodnou platformu pro experimentování se svými sociálními rolemi a různými osobnostmi (Meriläinen, 2012). Postavy, které si hráči v larpu volí, bývají zpravidla odlišné od nich samotných. Jevická (2010, s. 23) se ke stejnému tématu vyjadřuje následovně: „Řada hráčů larpu prohlašuje, že je pro ně larp něco jako тренаžér sociálních dovedností. Na bezpečné půdě si totiž mohou vyzkoušet jednání, které by pro ně v pracovním prostředí mohlo být stresující, nebo nevhodné... člověk si vyzkouší dané jednání v situaci, která má kontext a on může sledovat dopady svého jednání.“

Více než polovina respondentů zmínila, že zkušenost s larpem zlepšila jejich schopnosti řešení problémů (Meriläinen, 2012), což bývá některými autory připisováno zkušenosti „ztvářňování postavy, které umožňuje vykročit z obvyklých stereotypů myšlení a jednání a dává možnost nahlédnout na řešenou problematiku z jiného úhlu pohledu (Nováková, 2012).

Na neposledním místě Meriläinen (2012) uvádí, že respondenti vnímají zlepšení představitosti a kreativity, které přisuzují právě účasti na larpech.

### **2.3.1 Reflexe**

K tomu, aby byl potenciál určitého zážitku co nejlépe využit a stala se z něj zpracovaná zkušenost, která bude mít pro dotyčného člověka přínos, je zapotřebí zážitek reflektovat, přemýšlet o něm a získávat zpětnou vazbu na své jednání od ostatních.

Pro zážitkovou pedagogiku, interakčně psychologický výcvik, většinu terapeutických směrů a řadu dalších aktivit tvoří reflexe neodmyslitelnou součástí celé činnosti. Můžeme ji definovat jako „prostor pro sdílení pocitů a zážitků“, který umožňuje zpětnou vazbu pro účastníky aktivit a instruktory. „Reflexe by měla také

zviditelnit případné problémy, hlavně co se týče skupinových vztahů, a dávat možnost tyto problémy ujasnit. Součástí reflexe by mělo být poučení ze zkušeností a jejich přenos do běžného života.“ (Pelánek, 2008).

Význam reflexe osvětluje teorie zkušenostního učení podle Kolba, především jeho model známý jako Kolbův cyklus (Franz, Zounková, & Martin, 2007). Graficky bývá znázorněn jako spirála, na které se nachází jednotlivé stádia zkušenostního učení. Po nové zkušenosti následuje rozbor, tedy ohlédnutí za průběhem konkrétní zkušenosti a následné zhodnocení. Jako obecný cíl procesu reflexe bývá pokládáno uvádění zážitků do souvislostí, interpretace prožitého a podpora schopnosti učit se ze zkušeností a chyb. (Pelánek, 2008). Reflexi je možno také chápat jako učební situaci, ve které se zkušenost či zážitek zhodnocuje (Valenta, 2006, in Kolařík, 2011).

Zaměření reflexe může být různé. Může být cílena na zkušenosti jednotlivce (osobní prožitky, sebepoznání, pojmenování vlastních reakcí), celé skupiny (skupinová dynamika, komunikace, role a vztahy ve skupině, popř. na konkrétní téma (názory a postoje zúčastněných, ohraničená témata, která se během reflexe rozebírají a pojmenovávají).

Reflexe většinou probíhá formou diskuze a pokládáním otázek. Není ale vyloučeno i jiné pojetí, např. prostřednictvím hrané scény nebo společnou tvorbou (malováním, popř. jiným výtvozem) (Pelánek, 2008).

#### ▪ **Reflexe na larpech**

Do některých projektů, především z oblasti komorních larpů, jeepformy a výukového laru (edularp – viz. níže), bývá reflexe zahrnuta jako součást aktivity. Bez reflexe nemusí být samotná hra pro účastníky tak přínosná (Hermonchová, 2004, in Kolařík, 2011). Řada organizátorů laru, kteří chtějí vytvářet hry s určitým přesahem, si toto uvědomuje.

U většiny larpů organizovaných pro zábavu, především velkoformátových světů či bitev, není v současné době obvyklé reflexi provádět. Důvody mohou být organizační, týkající se zejména počtu účastníků (provedení reflexe i ve větších skupinkách představuje u stovek lidí značný logistický problém). Dále pak účastníci samotní nemusejí mít zájem své zážitky sdílet nebo rozebírat. Larpy bývají vnímány jako volnočasová aktivita, jejíž potenciální přesah není pro hráče hlavním důvodem k účasti. Na neposledním místě je to často nezkušenost organizátorů s reflexí, případně jejich rozhodnutí takovouto reflexi neprovádět. Organizování larpů se věnují lidé

různého profesního a zájmového zaměření, kteří nemusejí mít dostatek informací o provádění reflexe a její důležitosti.

Na většině akcí hráči dostávají zpětnou vazbu od ostatních účastníků o svém chování, případně své zážitky a zkušenosti rozebírají sami mezi sebou po skončení hry. Sdílení zážitků mezi hráči larpu je nedílnou součástí účasti na akcích a bývá obsahem diskuzí při setkáváních larpové subkultury i mimo aktivity samotné. Lze konstatovat, že určitá míra reflexe mezi hráči larpu probíhá, i v případě, že není reflektování zážitků zařazeno do programu organizátory. Jednou z otázek, kterou se zabývám v empirické části práce je zkušenost hráče a organizátora larpu s reflexí. Určit, v jakých podobách se reflexe na larpových akcích vyskytuje, je však téma na samostatnou práci.

### **2.3.2 Využívání potenciálu larpu pro osobnostní rozvoje v praxi**

V poslední dekádě se objevují organizace, občanská sdružení či organizátoři, kteří s potenciálem larpu vědomě pracují a cíleně připravují larpové zaměřené na vzdělávání účastníků a jejich osobnostní rozvoj.

#### **▪ Edularp**

Edularp je termín používaný pro „takový druh pedagogické aktivity, který používá live action role playingu (hraní role naživo) jako studentovy aktivity, přímo spojené s pedagogickým záměrem vzdělávání či terapie. Larp je chápán jako specifická forma hry, která je užitečná pro vzdělávání a podporuje osobnostní rozvoj a proces učení“ (Elin, n.d.). Asi nejrozsáhlejším využitím edularpu ve vzdělávacím procesu je Dánská internátní škola Østerskov Efterskole, kde jsou aktivity larp přímo zapracovány do školních osnov. Larp je používán především jako metoda motivace žáků ke studiu a prostředek ztraktivnění učiva v jednotlivých tematických blocích. Příběhy jednotlivých larpů umožňují obohatit učební látku o potřebný kontext a ukázat žákům v praxi vybrané oblasti učiva.<sup>9</sup> V českém prostředí je možno jmenovat např. edularp Misie MDCXLI<sup>10</sup>, jehož cílem bylo studentům historie prohloubit znalosti a přiblížit období první poloviny 17. století v Paraguaji. Larp byl realizován v rámci projektu „Inovace studia historie na Filozofické fakultě MU.“

---

<sup>9</sup> Webové stránky školy jsou dostupné v Dánštině <http://osterskov.dk/>

<sup>10</sup> Webové stránky projektu jsou dostupné <http://misie-mdcxli.larpard.cz/>

## 3. METODOLOGICKÁ ČÁST

### 3.1 Cíl výzkumu

Aktivity larp jsou účastníky většinou vnímány jako přínosné a podnětné pro osobnostní rozvoj, nicméně jejich potenciál v této oblasti zatím nebyl v českém prostředí podrobně empiricky zkoumán. Doposud bylo napsáno okolo dvaceti českých akademických prací (převážně bakalářských), které se věnují larpu a příbuzným aktivitám.<sup>11</sup> Některé z těchto prací zkoumají přínos aktivit larp pro účastníky, ale doposud nebyla v českém prostředí provedena studie, která by poskytla základní rámec pro další zkoumání larpu z hlediska osobnostního rozvoje.

Cílem práce je poskytnout náhled na aktivity larp z perspektivy jejich potenciálu pro osobnostní rozvoj. Pojem osobnostního rozvoje je velmi široký a zahrnuje zdánlivě velmi vzdálené oblasti (jako je např. vytváření zdravého sebevědomí, kreativní schopnosti, či klíčové kompetence vztahující se k vytváření fungujících vztahů s ostatními lidmi). Larp je rovněž velmi obsáhlou kategorií, do které spadají od sebe odlišné hry a aktivity, jejichž společné prvky byly vyjmenovány výše.

Práce si klade za cíl poukázat na ty složky osobnostního rozvoje, které má současný český larp potenciál v jeho účastnících rozvíjet. Mým záměrem je soustředit se na zkušenost hráče larpu, který se věnuje tomuto koníčku již delší dobu a získat od něj jeho výpověď o jeho osobní zkušenosti a názor na přínos, který podle něj larp pro účastníky má. Druhým úhlem pohledu, který v práci беру v potaz, je zkušenost dlouholetých organizátorů larpu a jejich náhled na potenciál larpu pro osobnostní rozvoj účastníků.

Smyslem práce by měl být prozkoumat vztah aktivit larp a osobnostního rozvoje a poskytnout základní rámec poznatků, ze kterého bude možno vycházet při dalším výzkumu. V době, kdy se hledají a zavádějí nové metody projektové výuky, zkoumají se možnosti, jak podporovat osobnostní rozvoj v různých fázích života a v různých profesích, larp může představovat zajímavou inspiraci a zdroj nových možností, jak pracovat s jednotlivci i skupinami.

---

<sup>11</sup> Tento seznam je dostupný z <http://www.larp.cz/cs/diplomky>

### 3.2 Výzkumné otázky

Hlavní výzkumné otázky můžeme formulovat následovně:

1. *„Jak vnímají přínos larpu jeho účastníci a co si z aktivit přenášejí do svého života?“*
2. *„V jakých oblastech osobnostního rozvoje mohou mít aktivity larp největší potenciál?“*

Zodpovězení těchto dvou otázek by mělo ukázat na potenciál larpu být pro účastníky něčím více, než jen volnočasovou aktivitou za účelem zkrácení volného času a pobavením. Je zřejmé, že účastníci larpových aktivit mohou jmenovat řadu nejrůznějších příkladů přínosu larpu, které se nemusí týkat pouze osobnostního rozvoje. Výpovědi účastníků proto bylo potřeba opatrně srovnávat s uvedenými kategoriemi osobnostního rozvoje a nacházet styčné body.

Práce si klade za cíl zodpovězení několika vedlejších výzkumných otázek:

1. *Jak vnímají potenciál larpu pro osobnostní rozvoj organizátoři? Existuje nějaký rozdíl mezi jejich úhlem pohledu a zkušeností hráčů?*
2. *Vnímají účastníci a organizátoři larpu rozdíl mezi jednotlivými druhy larpu v kontextu jejich přínosu pro osobnostní rozvoj?*
3. *Jakým vztahům mezi osobnostním rozvojem a aktivitami larp by se měla v budoucím zkoumání věnovat pozornost?*

### 3.3 Metoda výzkumu

Zvolené téma je v neakademickém prostředí značně diskutováno. Nejrůznější názory na přínosy larpu pro osobnostní rozvoj můžeme sledovat na setkáních hráčů a organizátorů larpu, v prostředí internetové komunikace, článků pojednávajících o larpu atd. Akademicky však zůstává larp oblastí zkoumanou poměrně málo. Tématu osobnostního rozvoje a larpu se věnuje pouze několik zahraničních článků. V českém prostředí se jej okrajově dotýká několik bakalářských a magisterských prací o larpu.

Vzhledem k malému množství předchozího výzkumu a povaze zkoumaného problému jsem se rozhodl použít kvalitativní přístup. Klíčovými pojmy tohoto přístupu jsou „ne-kvantifikace a ne-kvantifikovatelnost vlastností zkoumaných fenoménů naší vnitřní a vnější reality“ (Miovský, 2006, s. 17). Osobnostní rozvoj je velmi obtížné

jakkoliv kvantifikovat či přesně měřit. Kvalitativní přístup je možno chápat jako „proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému“ ve kterém „výzkumník vytváří komplexní holistický obraz, analyzuje různé druhy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách“ (Creswell, 1998, in Hendl, 2005, s. 25)

Nekvantifikovatelná podstata osobnostního rozvoje a potřeba komplexního porozumění možného přínosu larpu byly hlavní důvody pro volbu kvalitativního přístupu. Zodpovězení výzkumných otázek by mělo poukázat na důležité souvislosti mezi aktivitami larp a osobnostním rozvojem, poskytnout hlubší vhled do celé problematiky a pojmenovat takové oblasti, které bude smysluplné zkoumat za pomoci dalších kvantitativních a analytických metod (Hendl, 2005).

### **3.4 Výzkumný soubor**

Definování populace, které se zkoumaná problematika týká, je v tomto případě ztíženo několika skutečnostmi. Práce se zabývá hledáním odpovědí na otázky související s aktivitami larp. Účastníka larpu není je nicméně obtížné definovat, protože se těchto aktivit je možno účastnit téměř v jakémkoliv věku (pokud bereme v potaz hry připravované pro žáky základních škol). Mnoho larpů má stanovenou minimální hranici účasti okolo 15 - 18 let. Žádná další omezení aktivity larp nemají, pokud nevyplývají z povahy aktivit a případného handicapu účastníka (např. některé hry s akčními a pohybovými prvky mohou omezovat účastníky indisponované po pohybové stránce, hra vyžadující vizuální orientaci v terénu může znevýhodnit člověka se zrakovými obtížemi apod.). Dalším omezením může být např. vysoký věk. Larpu se tedy může účastnit téměř kdokoli, což také často proklamují některé webové stránky informující o těchto aktivitách.<sup>12</sup>

#### **3.4.1 Proces výběru výzkumného souboru**

Respondenti výzkumu byli vybráni na základě několika kritérií, která souvisela s povahou výzkumného problému. Přístupů ke zkoumání potenciálu larpu pro osobnostní rozvoj je jistě více, nicméně pro zodpovězení výzkumných otázek se jako nejlepší možnost jevílo zkoumat výpovědi již zkušených účastníků a organizátorů larpu,

---

<sup>12</sup> Přístupnost larpu velmi širokému spektru účastníků proklamují např. webové stránky občanského sdružení Court of Moravia (dostupné z <http://v-rolí.cz/> ) nebo portál larp.cz (dostupný z <http://www.larp.cz/cs/info> )



kteří mohou své názory na larp podložit dlouholetými zkušenostmi a zhodnotit přínos a potenciál aktivit z dlouhodobější perspektivy. K tomuto rozhodnutí se váže řada omezení a pravděpodobných metodologických problémů, které budou rozebrány níže v diskuzi.

Kritéria pro výběr respondentů byla následující:

- Minimální věk 20 let
- Zkušenost s hraním larpu po minimální dobu tří let
- Popř. také zkušenost s organizováním larpu po minimální dobu tří let
- Účast na nejméně deseti larpových akcích

Kritérium minimálního věku bylo zvoleno vzhledem k povaze zkoumaného problému. Pro potřeby této práce jsem se rozhodl zkoumat především potenciál larpu pro osobnostní rozvoj mladé dospělosti a pozdějším věku. V období časně, střední i pozdní adolescence prochází osobnost mladého člověka řadou proměn, po stránce biologické, kognitivní, sociální a především v souvislosti s vývojem identity a osobnosti (Vágnerová, 2005). Zkoumání vlivu larpu na adolescentní hráče by velmi rozšiřovalo povahu zkoumaného problému. V průběhu pozdní adolescence (a především rané dospělosti) jsou již mladí lidé schopni komplexnějšího přemýšlení a náhledu na sebe sama a především na vnímání vlastního já (Coleman & Hendry, 2000).

Proces výběru výzkumného souboru probíhal následovně. Po stanovení kritérií byli díky autorově částečné obeznamenosti s larpovou komunitou vybráni a osloveni tři respondenti, kteří splňovali výše uvedená kritéria. Tito tři první respondenti sehráli úlohu tzv. gate keeperů (neboli strážců brány). Siegle (2002) definuje gate keepery jako osoby, které usnadňují přístup výzkumníka do zkoumané skupiny. V případě této práce se jednalo především o doporučení dalších potenciálních respondentů. Toto „otevření dveří“ mezi zkoumanou skupinou hráčů a organizátorů larpu nebylo příliš obtížné vzhledem k autorově kontaktům uvnitř komunity, nicméně přispělo k nalezení nejvhodnějších respondentů. Následné odkazování na další respondenty v průběhu výzkumu je možno chápat jako použití metody sněhové koule, která je dle Miovskeho (2006) jednou z nejběžněji používaných metod výběru vzorku v oblasti kvalitativních metod a pro cíl této práce naprosto dostačující. Doporučených respondentů bylo více, než tvoří zde prezentovaný výběrový soubor. Pro výběr mezi jednotlivými doporučenými hráči a organizátory larpu bylo přihlédnuto k informacím od klíčových

informátorů, tj. těch respondentů, kteří osobně a hlouběji znají navrhované respondenty a dokážou „díky vhledu ukázat na jedince, kteří mohou poskytnout hodnotné informace“ (Siegle, 2002).

Užitečnou pomůckou při tomto výběru mi také byl projekt Československé larpové databáze<sup>13</sup>, který obsahuje řadu informací o uskutečněných larpových akcích, jejich účastnících a organizátorech.

Reprezentativnost výběru je při použití kvalitativních výzkumných metod otázkou takové volby respondentů, jejichž výpovědi budou dostatečně pestré a budou pokrývat zkoumaný problém z více úhlů pohledu, odrážet většinu důležitých fenoménů, zkušeností a detailů. Velikost souboru nemá být stanovena předem, ale mají být přidávání respondenti tak dlouho, dokud nejsou získaná data dostatečně saturována. Toto teoretické nasycení, kdy se přestávají objevovat nové zkušenosti a informace je možno chápat jako znamení, že je vzorek dostatečně reprezentativní (Mioviský, 2006).

### **3.4.2 Charakteristika výzkumného souboru**

Konečný počet respondentů ve výzkumném souboru nebyl předem určen. Náznaky určité míry teoretického nasycení se začaly objevovat v průběhu analýzy dat šestého respondenta. Konečný počet respondentů je 11.

- Věk respondentů se pohyboval od 21 do 39 let. Průměrný věk byl 27,6 let.
- Průměrná doba hraní larpů byla 8,6 let.
- Počet odehraných larpů respondentů se značně liší. Respondent s nejmenším počtem absolvovaných her se zúčastnil 11 larpů, respondent s nejvyšším počtem absolvovaných her uváděl číslo přes 150 odehraných larpů.
- Mezi respondenty bylo celkem 9 mužů a 2 ženy.
- Nedávnou, intenzivní nebo dlouhodobou zkušenost s organizováním larpu mělo celkem 8 respondentů, 3 respondenti se her účastní především jako hráči, popř. pomocníci organizace.

Přehled respondentů ve formě tabulky je k dispozici níže. Místo přezdívky, či jména jsou v následujících částech této práce uváděny kódy respondentů. Kód je sestaven z pohlaví a věku respondenta.

---

<sup>13</sup> Dostupný z <http://larpovadatabaze.cz/>

**Tabulka č.2 – přehled respondentů**

<b>Kód respondenta / ky</b>	<b>Pohlaví</b>	<b>Věk</b>	<b>Vzdělání</b>	<b>Organizátor</b>
M29a	M	29	VŠ	Ano
M25	M	25	VŠ	Ano
M24a	M	24	VŠ	Ano
Ž25	Ž	25	VŠ	Ne
M29b	M	29	SŠ	Ano
M24b	M	24	VŠ	Ano
M33	M	33	SŠ	Ano
M39	M	39	SŠ	Ne
M26	M	26	VŠ	Ne
Ž29	Ž	29	VŠ	Ano
M21	M	21	VŠ	Ne

### **3.5 Metoda sběru dat**

Jako metodu sběru dat jsem zvolil formu moderovaného interview, tedy rozhovoru, který je řízený takovým způsobem, aby odpovídal cílům a účelům výzkumné studie (Miovský, 2006). Forma polostrukturovaného rozhovoru umožňovala prozkoumat dané téma dostatečně do hloubky a pružně reagovat na odpovědi respondenta. V průběhu dotazování jsou respondentovi pokládány specifické okruhy otázek, kterými je mu vymezováno určité schéma či kontext pro vyjadřování svých názorů a svého pohledu na problematiku (Miovský, 2006). Principem je tedy stanovení určitého rámce, ve kterém respondent sděluje a vysvětluje své vlastní porozumění problematice, prostřednictvím vlastní terminologie (Patton, 1987).

Respondenti byli osloveni e-mailem nebo na skrze sociální síť. Byl jim nastíněn smysl výzkumu, který byl formulován jako „dotazování na přesah larpu do skutečného života, přínos larpu pro ně samotné i ostatní hráče“. Respondentům, kteří zároveň hráli i organizovali larpové aktivity bylo sděleno, že se část rozhovoru bude týkat také jejich pohledu na možné přesahy larpu z pohledu organizátora a „způsob, jakým případně tento přesah realizují, či ve svých hrách reflektují.“

Všechny rozhovory byly provedeny prostřednictvím programů Skype a Teamspeak, bez využití funkce videohovoru. Vzhledem k dlouhodobé nepřítomnosti výzkumníka v České republice nebylo možné vést žádný z rozhovorů osobně. Ve většině případů odpovídali respondenti z domu nebo z práce prostřednictvím osobního počítače. Záznam rozhovoru byl pořizován programem MP3 Skype recorder, popř. funkce záznamu rozhovoru programu Teamspeak. Kvalita záznamu byla ve všech případech dostatečná. Během sběru dat nebyly zaznamenány vážnější technické komplikace, které by vedly např. k přerušení rozhovoru.

Na začátku každého rozhovoru byl respondent informován o základních etických principech (nebude nikde figurovat jeho jméno či přezdívka, výňatky z rozhovorů mohou být použity v empirické části práce)

Průměrná doba trvání rozhovoru byla 55 minut. Nejdelší rozhovor trval 65 minut, nejkratší 35 minut.

### **3.6 Struktura rozhovoru**

Rozhovor ve většině případů probíhal podle předem stanovené struktury. Tematické okruhy rozhovorů vypadaly následovně:

1. Základní sociodemografické údaje o respondentovi a informace o jeho vztahu k larpu (věk, vzdělání, bydliště, délka hraní larpu, preferovaný druh larpu, zkušenost s organizací atd.)
2. Osobní zkušenost respondenta s larpem (motivace k účasti na larpech, přesah zkušenosti larpu do života respondenta, přínos larpu pro respondenta obecně)
3. Zkušenost ostatních hráčů s larpem a jeho potenciál (co larp může dávat ostatním účastníkům, názor na přínosnost larpu obecně, motivace ostatních hráčů larpu k účasti)

4. Zkušenost organizátora, pokud dotyčný respondent někdy larpý sám organizoval (otázky týkající se vědomé práce s potenciálem larpu při designu her a organizování, otázky na realizaci reflexe a zpětné vazby s účastníky)
5. Doplnující otázky (zkušenost s porušením komfortní zóny v oblasti emocí, stresu a pohodlí během hry).

Pokud bylo během rozhovoru započato nové téma či nový okruh, byl poznamenán čas od začátku rozhovoru do samostatného protokolu. Tyto poznámky ohledně struktury každého rozhovoru pomohly při následné transkripci. Vzhledem k formě, kterou rozhovory probíhaly, nebylo možné zachytit detaily neverbálního projevu respondentů. Takové mimoslovní projevy, které bylo možno zaznamenat, byly poznamenány do výše zmíněného protokolu spolu s přesným časem od spuštění záznamu prostřednictvím systémů znaků, vyvinutým Kallmeyerem a Schützem (1976, in Hendl, 2005).

Pro první tři rozhovory bylo použito doslovné transkripce. V případě zývajících osmi rozhovorů byly přepsány především klíčové části, týkající se druhého až pátého tematického okruhu. Strauss a Corbinová (1999) uvádějí jako jedno ze základních pravidel transkripce přepsat pouze tolik, kolik je třeba a postupovat selektivně, vzhledem k náročnosti přepisu na čas a energii. Kritériem pro výběr přepisovaných částí byla témata přesahu larpu, potenciálu pro osobnostní rozvoj a motivace ke hře. Hendl (2005, s. 210) uvádí, že „materiál je pak směsí různorodých informací, ze kterých se vybírá to užitečné. Je však nutné vzít v potaz, že se tak ztrácejí kontextové informace.“ Některé důležité kontextové informace byly v průběhu rozhovoru i následného přepisu zaznamenávány ve formě poznámek.

### **3.7 Analýza dat**

Analýza dat sestávala ze dvou kroků. Prvním krokem bylo použití metody zakotvené teorie za účelem nalezení významových jednotek (části transkripce, které jsou nositeli informací) a získání potřebných kategorií. Tento proces bude popsán důkladněji dále. Druhým krokem bylo porovnávání získaných kategorií s výše identifikovanými oblastmi osobnostního rozvoje a nacházení možných souvislostí.

## ▪ **Metoda zakotvené teorie (grounded theory)**

Podstatou metody zakotvené teorie je nezačínat teorií, kterou v průběhu výzkumu ověřujeme, ale postupovat od „zkoumání dané oblasti či fenoménu a necháváme, aby se v průběhu výzkumu mohlo vynořit to, co je v této oblasti významné, aniž to dopředu předjímáme, či jakkoliv označujeme“ (Miovský, 2006, s. 226). Výzkum tedy nezačíná stanovením hypotéz, které se snažíme ověřovat, ale sběrem dat přímo v terénu. Strauss a Corbinová (1999) pak popisují následnou práci s daty jako konceptualizaci údajů. Jedná se o třístupňový interpretativní proces, při kterém vytváříme základní výklad dat, prostřednictvím kterého pak můžeme dosáhnout hlubšího, kvalitativního uchopení problematiky.

První fází je otevřené kódování. Prostřednictvím pečlivého studia získaných údajů, jejich označováním a kategorizací získáváme potřebné pojmy - označení pro jednotlivé události, fenomény, a výskyty jevu (Strauss & Corbinová, 1999). Získané dílčí pojmy posléze seskupujeme do kategorií. Provizorní kategorie je možné vytvářet již při fázi otevřeného kódování, mělo by se jednat o výstižné názvy, které v sobě budou zahrnovat a k sobě vázat širší skupiny subkategorií (Miovský, 2006).

Fáze otevřeného kódování probíhala pomocí programu MS Word, ve kterém jsem prostřednictvím barev a úprav textu (podtrhování) odlišoval jednotlivé dílčí úseky, vážící se k určitému pojmu. Po pravé straně textu jsem vytvořil sloupec, do kterého jsem vypisoval jednotlivé pojmy. Tyto jsem posléze seskupoval do dočasných kategorií. V závěrečné fázi, při analýze posledního rozhovoru, jsem dosáhl přibližně čtyřiceti těchto kategorií. Některé z nich již zůstaly neupravovány a jsou použity v následující části práce.

Pro ilustraci této fáze uvádím jako příklad část analýzy rozhovoru s respondentem M33.

**Tabulka č.3 – příklad otevřeného kódování**

Část rozhovoru	Nalezené pojmy
<p>A ta poslední věc, kterou mi to dává, a to si myslím, že je super, je poznání hranic vlastního zla. Když hraju zlou postavu, tak jako jsem si vědomej toho, kde jsem zlej a proč jsem zlej a šrotuje mi to potom jako člověku, jestli bych takový rozhodnutí udělal, i kdyby to nebyla role. Díky tomu, že si to zlo můžu osahat a můžu ho i páchat v nějakém bezpečném prostředí, tak mě to vlastně činí vůči němu jednak odolnější a jednak citlivější k jeho rozeznání v běžný životní realitě.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rozpoznání hranic určitého chování</li> <li>▪ Rozlišování mezi chováním postavy a hráče</li> <li>▪ Bezpečné prostředí</li> <li>▪ Zvyšování vnímavosti a citlivosti vůči určitému chování</li> <li>▪ Zlo, špatné chování</li> </ul>

Druhá fáze je označována jako axiální kódování a spočívá ve hledání souvislostí a vazeb mezi nalezenými kategoriemi. Prostřednictvím nalezených vazeb znova uspořádáváme údaje do nových kategorií a redukuje počet pojmů. (Strauss & Corbinová, 1999).

**Tabulka č.4 – příklad axiálního kódování**

Hlavní kategorie	Subkategorie
Nácvik komunikačních dovedností	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prožitek situace hádky</li> <li>▪ Projev v roli před velkým množstvím lidí</li> <li>▪ Komunikace s velkým počtem neznámých lidí</li> </ul>
Sebepoznávání	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sledování reakcí ostatních hráčů</li> <li>▪ Poznávání vlastních emocionálních reakcí ve vyhrocených situacích</li> <li>▪ Reflexe ostatních hráčů na chování v roli</li> </ul>

Třetí fází metody zakotvené teorie je tzv. selektivní kódování. Jeho podstatou je identifikace centrální kategorie, kterou uvádíme do souvislostí s ostatními nalezenými kategoriemi. Hlavním rozdílem oproti předchozím dvěma fázím je vyšší míra abstrakce (Miovský, 2005). Ve fázi selektivního kódování jsem se však od původního smyslu metody zakotvené teorie odchýlil. Ve třetí fázi jsem jako centrální kategorii zvolil široce definovaný osobnostní rozvoj. Následně jsem se pokoušel najít možné souvislosti mezi hlavními kategoriemi a centrální kategorií osobnostního rozvoje. Výsledky této srovnávací části analýzy dat uvádím dále v podobě výčtu nalezených kategorií.



## 4. EMPIRICKÁ ČÁST PRÁCE

### 4.1 Rozbor jednotlivých kategorií

#### 4.1.1 Komunikace

Téměř všemi respondenty uváděný přínos larpu se týká zlepšování schopnosti komunikace. Respondenti shodně uvádějí, že hraní larpu jim výrazně pomohlo při osvojování, prohlubování, nebo trénování nejrůznějších komunikačních dovedností. Larp bývá vnímán jako aktivita, kde komunikace s ostatními hráči hraje zcela zásadní roli.

*M21: Larp je prostě o lidech a o lidských situacích. Někde se sejde parta lidí a řeší předem připravený zápletky, nebo prostě rozvíjí nějaký příběh. Devadesát procent toho, co se na larpu děje je komunikace. Mezi sebou navzájem, mezi postavami, prostě mluvíš, přesvědčuješ, poroučíš, prosíš, všechno no.*

Respondent M26 vnímá mezilidskou komunikaci jako jednu z hlavních charakteristik larpu, oproti např. počítačovým hrám, nebo internetové komunikaci.

*M26: No a potom v larpech normálních, kde se nebojuje, tak tam zas je důležitý ten kontakt s tím člověkem. Když se s někým hádáš na fóru, tak tam jak to říkal Werich, když někomu pošleš dopis, tak můžeš naprosto popřít toho člověka. Naprosto popřít jeho identitu, charisma, neříkáš to jemu. Kdežto v tom larpu interaguješ přímo s tím člověkem, ne s avatarem, ikonkou na internetu, tak ho nemůžeš popřít. A to charisma, které ten člověk v sobě má, tu vnitřní sílu, musíš v tom konfliktu konfrontovat. I když je to hra. V počítači a počítačových hrách ta lidská úroveň chybí. Tam chybí to, že se někomu musíš koukat do očí, chybí to, že někomu musíš podat ruku. To divadlo, ta přítomnost toho člověka, jeho charismatu, jeho jazyka, rychlost reakce, body language a to všechno, to prostě v jiných hrách není. To je podle mě výrazná přidaná hodnota larpu.*

Z analýzy dat vyplývá několik klíčových kategorií, které se schopnosti komunikace vztahují.

- **Ztráta obav z projevu před velkým počtem osob, prezentační dovednosti**

Respondenti uvádějí, že díky larpu často získávají větší pocit jistoty v situaci, kdy musí promluvit před větším počtem lidí. Výpovědi se týkají určitého „osmělení“, které jim zkušenost larpu dala a zmenšení pocitů úzkosti či distresu vázícího se k veřejnému projevu. Během her je často potřeba hovořit s velkým počtem lidí, popř. oslovit, či přesvědčit skupinu jiných hráčů o svých záměrech.

*Ž25: Myslím si, že mě to naučilo improvizovat. Asi se méně bojím, méně stydím mluvit před lidma, nebo mluvit s cizíma lidma. Hraní pro mě má rozhodně přínos v komunikaci.*

*M33: Když ti lidi jsou ochotní pro ten larp pracovat na svém hereckém projevu, tak si tím zároveň ohromně zvyšují svoje prezentační a improvizální dovednosti. Což se velmi snadno pak dá nabalit na nějaký tvrdý prezentační dovednosti a dává to obrovskou výhodu. Když potom postavíš toho larpera do situace přednášejícího, tak bude mít mnohem rychleji odbouraný stud z toho, že stojí před lidma a něco dělá. Má už nějaký sociální situace zažitý.*

- **Expresivita projevu**

Několik respondentů reflektuje zkušenost larpu jako velkou příležitost k sebevyjádření. Podle respondentky Ž29 může hraní role vést k osvojení expresivnějších forem komunikace.

*Ž29: Myslím, že člověk, který hraje larpy, je nutně ovlivněn tak, že je hraje i v běžném životě. Já to třeba v práci využívat naprosto běžně a uvědomuji si, že jsem třeba občas výrazně expresivnější, než kdybych byla, když bych ty hry nehrála. To je takový kdyby, že nevím. Myslím si, že mám větší odvahu k sebevyjádření, než kdybych ty larpy nehrála. Myslím, že to docela ovlivňuje můj normální život.*

Larp může zprostředkovat příležitost k expresivnějším komunikačním polohám, které by si mnozí účastníci mimo bezpečné prostředí hry měli problémy vyzkoušet, nebo odbourat případné zábrany.

*M33: Ty lidi odbourávají nějaký bloky, naučí se nepřímo určitýmu sebevědomí, zvládat určitou vypjatou situaci. Někteří se naučí třeba poprvé zakřičet, nebo odbourat ze sebe blok poslat někoho do háje.*

Bezpečné prostředí a možnost schovat se za roli postavy jsou zcela zásadní prvky larpu, které mohou mít potenciál pro osobnostní rozvoj. Především v kontextu situací, kde si účastník může zkusit „beztrestně“ komunikovat s ostatními účastníky jiným způsobem, než na který je zvyklý z každodenních situací. V průběhu analýzy se utvořily zřetelně identifikovatelné subkategorie bezpečného prostředí a role, které budou později podrobně rozebrány. Na tomto místě je nutné zdůraznit jejich souvislost s procesem osvojováním komunikačních dovedností.

- **Schopnost argumentace a asertivní komunikace**

Účastníci larpu vstupují během hry do velkého množství situací, kdy je potřeba umět logicky argumentovat, prosazovat své názory a přesvědčovat ostatní. V průběhu rozhovorů jsem se respondentů ptal, zda se zkušenosti z diskuzí a slovních výměn, které probíhají na úrovni hry, nějakým způsobem přenášejí do jejich běžného života. Většina respondentů uvádí že v této oblasti přínos larpu zřetelně vnímají. Nicméně vzhledem k velké účasti respondentů na larpech a také zdokonalování komunikačních schopností mimo prostředí her, bylo pro respondenty obtížné tento přínos pojmenovat v kontextu konkrétních situací. Obecně svůj názor na rozvoj argumentačních dovedností shrnuje respondentka Ž29.

*Zajímavé je jev v konverzačních válkách v komorních larpech, jak se lidé učí argumentovat. Logika argumentace není dovednost, se kterou se člověk rodí, ale musí se ji nějakým způsobem naučit. Tak na larpech si člověk právě může zkusit, že jeho způsob argumentace nemusí být úplně jako správný z logické hlediska, ale z emočního hlediska pro něj dává smysl. V konfrontaci s ostatními se může naučit spoustu šikovných věcí, které se mu hodí v praktickém životě, pokud dojde na nějakou skutečnou argumentaci.*

Respondenti M25 a M21 shodně uvádějí, že zkušenost larpu jim přeneseně pomáhá při situacích v běžném životě.

*M25: ti lidi si vyzkouší situace, které samozřejmě nejsou reálné, ale když jakoby zvládnou ukecat strážného, že mi dá klíč od cely, tak zvládnou ukecat paní na úřadě,*

*že mi dá razítko, když už je hodinu po konci šichty a sklaplé okýno. A že se lidi naučí mluvit, interagovat spolu, naučí se vnímat neverbální signály a všechny věci tady s tímto související. Larp je prostě škola sociálních dovedností.*

*M21: Jako v larpu může člověk zažít různé dost vyhocené situace, třeba když je z něčeho podezřelý a musí se ospravedlnit, nebo prostě vysvětlit, že nemá nic společného s tím, co se někde ve hře děje. A těch příkladů jsou desítky.*

#### ▪ **Ostatní poznatky**

Respondenti zmiňují v souvislosti rozvojem komunikačních dovedností především dramatický a komorní larp, který je ve většině případů postaven na verbálních interakcích hráčů. Mezi nejčastější interakce, které se v larpech objevují, respondenti jmenují argumentaci, přemlouvání, přesvědčování, hádku, lhaní a manipulaci.

Někteří respondenti zmiňují mimo situací z her samotných také význam larpové komunity. Díky larpům poznali prakticky všichni respondenti desítky až stovky nových lidí. Někteří vyzdvihují právě ostatní hráče larpu jako jeden z důležitých faktorů při zlepšování komunikačních dovedností. Respondent M26 uvádí, že:

*Já mám, když to budu počítat facebookově, tak mám stovky přátel z larpů, který bych jinak vůbec nepotkal a ve skutečnosti si o sobě odvážím tvrdit, že ve své vlastní komunitě působím jako extrovert, ale jinak jsem strašnej introvert a s lidma se těžko seznamuju.*

Přestože role larpové komunity není přímo předmětem této práce, tak považuji za důležité toto zjištění zmínit. Někteří respondenti odlišují přínos hráčů larpu od larpu samotného.

*M24a: Ale myslím si, že ta larpová komunita jakoby hodně učí, jak reagovat na lidi. Jak je nenasrat, jak s nima komunikovat, jak s nima vycházet a to i za předpokladu, že si říkáš „to je fakt čurák“. To myslím jakoby komunikaci v komunitě ale mimo ten larp. To si myslím, že je velká škola života.*

## Shrnutí

Rozvoj komunikačních dovedností je respondenty shodně vnímán jako jeden z nejnámějších přínosů larpu. Důvodem může být především skutečnost, že komunikace je velmi dobře uchopitelnou odpovědí na otázku „co si z larpů přenášíš do svého života“. Shodnost výpovědí a bohatost příkladů však vypovídá o důležitosti této kategorie. Mezi nejčastěji identifikované subkategorie patří ztráta úzkosti při veřejném vystupování, zvýšení expresivity individuálního projevu, zlepšení schopnosti argumentovat a působit na ostatní ve verbálních interakcích. Tyto subkategorie odpovídají důležitým charakteristikám larpu (hraní v roli, bezpečné prostředí hry, často vyhrocené vztahy mezi postavami, důraz na komunikaci postav v herní situaci).

### 4.1.2 Sebevědomí

Z analýzy rozhovorů vyplývá, že řadu účastníků larpu ovlivnila jejich zkušenost s larpem v oblasti sebevědomí, nebo se domnívají, že larp může působit jako prostředek ke zvýšení individuálního sebevědomí. Ve výpovědích je však často problematické rozlišit, do jaké míry respondenti vnímají posilování individuálního sebevědomí jako potenciál larpu (tj. samotné aktivity) a do jaké míry je jejich postoj ovlivňován sociálními interakcemi s ostatními účastníky aktivit, kteří bývají vnímáni jako larpová komunita. Respondenti zpravidla nejmenovali konkrétní zkušenosti či hry, ale spíše zmiňují dlouhodobější proces utváření zdravého sebevědomí, ve kterém hrály jejich zážitky z her i setkávání s ostatními hráči důležitou roli.

Je možné předpokládat existenci kategorie specifických herních situací, které mohou ovlivňovat hráčovo sebevědomí. Larp podle řady výpovědí může účastníkovi nabídnout takové momenty, ve kterých se on sám bude cítit schopný, uznávaný svým okolím, nebo jiným způsobem důležitý. Toto se zpravidla děje zprostředkovaně skrze roli. Jak popisuje respondent M25, tato zkušenost může výrazně ovlivňovat běžný život účastníka.

*Když jsem larp začal jezdit, tak larp bylo prostředí, které ti dá sebevědomí. Protože když ve svém normálním životě jsi ušlápnutý nýmand a na larpu si vytáhneš roli drsného velitele a rozeřeš se „všichni tady do řady“, tak ti lidi, byť by tě normálně neposlechli, kvůli tomu že máš roli drsného velitele, tě poslechnou a vytvoří to v tobě pozitivní zpětnou vazbu.*

### 4.1.3 Sebepoznávání

Značná část výpovědí respondentů se týká sebepoznávání. Respondenti vnímají zážitky z larpu jako přínosné pro zkoumání vlastních emocionálních reakcí a nacházejí paralely mezi situacemi ve hře a ve vlastním životě. V průběhu rozhovorů respondenti nezávisle na sobě pojmenovali jednu z charakteristik larpu jako přítomnost bezpečného prostředí pro experimentování s vlastními rolemi i situacemi, které v běžném životě nezažívají příliš často. Příležitost vyzkoušet si sociální situace zcela jinak, než jak jsou běžně zvyklí z každodenní komunikace, do jisté míry umožňuje účastníkům larpu poznávat vlastní emocionální reakce i zakoušet reakce okolí. Respondentka Ž29 vypovídá:

*Tam (na larpech) si člověk může vyzkoušet, když má dobré protihráče, když je třeba prudký, nebo cholerický v normálním životě, tak mu larp může umožnit podívat se na to třeba z druhé strany a uvědomit si, co je schopen třeba takhle napáchat v normálních vztazích.*

Respondenti zmiňují jako největší výhodu larpu praktickou zkušenost s konkrétní situací. Přestože se stále jedná o hru, tak bývají hráčské reakce často velmi podobné reálným situacím.

*M26: Naučil jsem se mraky o tom, jakým způsobem lidi interagují. Jakým způsobem já se chovám, když se dostanu do nějaké situace. To nemusí být stresová situace, ale může to být třeba nová situace. Že prostě je milion a jedna knížek o tom, jak se má člověk chovat k sobě, k jiným lidem, jak má přemýšlet a tak dál. A když se do té situace dostaneš, tak prostě se stejně člověk chová jinak. A to mi přijde hrozně důležitý na těch larpech, že tam je možnost jako naprosto bez rizika se učit něco o tom, jak člověk se chová, jak podvědomě reaguje.*

V průběhu analýzy byly identifikovány některé situace a hráčské polohy, které respondenti vnímají jako důležité. První z těchto situací můžeme pojmenovat jako zkušenost hraní zlé postavy, nebo chování se nepříjemně či záměrně zle k ostatním. Tato zkušenost bývá souhlasně vnímána jako přínosná a obohacující. Respondenti uvádějí, že z hraní zlé role nemívají výčitky svědomí. Často bývá respondenty zmiňován přesah této zkušenosti do běžného života. Někdy bývá tato možnost chovat se vůči ostatním zle vnímána jako jedinečná (jinde než v larpu ji není možno zakoušet).

*M33: (To, co larp také) dává, a to si myslím, že je super, je poznání hranic vlastního zla. Když hraju zlou postavu, tak jako jsem si vědomej toho, kde jsem zlej a proč jsem zlej a šrotuje mi to potom jako člověku, jestli bych takový rozhodnutí udělal, i kdyby to nebyla role. Díky tomu, že si to zlo můžu osahat a můžu ho i páchat v nějakém bezpečném prostředí, tak mě to vlastně činí vůči němu jednak odolnější a jednak citlivější k jeho rozeznání v běžný životní realitě. To si myslím, že je vlastně jedna z největší síly larpu i vůči hráčům, které s tím vůbec nechtějí pracovat. Díky larpu jsem si definoval nějaký vlastní morální kréda. Díky tomu, že jsem hrál jako že zlý postavy na larpech.*

Někteří respondenti uvádějí v souvislosti s prožitkem hraní zlé postavy určitou míru překvapení nad vlastním chováním, popř. přímo označují tuto zkušenost jako přínosnou v procesu vlastního sebepoznávání. Chování se k ostatním tvrdě nebo zle většinou nebývá součástí každodenní zkušenosti respondentů. Zkušenost z larpu proto může představovat příležitost prozkoumat své chování v neobvyklých polohách.

*M25: Bylo to pro mě hrozně silný, že mi to šlo (hrát zlou postavu). Že v sobě mám spoustu hnusu. Že když chci, tak umím sáhnout do sebe a vytáhnout spoustu odporností, který na někoho naleju. A v běžným životě to nedělám, ale díky larpu vím, že to můžu udělat.*

Na druhou stranu v souvislosti s poznáváním vlastních (především emocionálních) reakcí při hraní zlých postav může docházet k rozšiřování vyjadřovacích schopností a osvojení si určitého způsobu „hraní zlé role“ i v každodenní komunikaci.

*M29a: Být zlej, s tím jsem před tím měl problém... Paradoxně mi hraní zlých postav pomohlo být zlý v reálném životě. Nemám problém na lidi křičet, nebo se na ně tvářit zle. A vím, že je to pro mě hra. Že mnohem víc si jakoby hraju tu roli, tvářím se zle, ale přitom neztrácím to emotivní z mojí strany. Že tu emoci jen předstírám. A to mi hrozně pomáhá při jednání s některýma lidma, který jakoby vyžadujou takovýhle zacházení.*

Druhou subkategorii můžeme pojmenovat jako zkušenost neobvyklé a ohrožující situace. Jedná se o případy, kdy respondent v rámci larpu prožil scénu, která byla pro jeho postavu ohrožující a tento prožitek posléze paralelizoval s běžným životem, či

zobecnil v rámci svého sebepoznávání. Tyto zkušenosti byly v průběhu analýzy objeveny u většiny respondentů a jsou do značné míry obsahově podobné. Zpravidla se jedná o poznání týkající se neschopnosti reagovat, překvapení nad vlastní reakcí (většinou strnulosti, či určité „zablokovanosti“) a neschopnost se efektivně vypořádat se zdrojem ohrožení. Respondenti většinou shodně přikládají těmto zkušenostem značný význam.

*M26: dozvěděl jsem se to, že v těch stresovejch situacích nejsem schopen reagovat tak, jak bych chtěl. A to je prostě všechno se vším. Když jseš na internetu a píšeš email, tak máš spoustu času si to jako rozmyslet a šestkrát opravit. Ale když jseš někde pod tlakem a máš svému šéfovi říct něco jako co se mu nebude zrovna líbit a přemýšlíš, jak to udělat, tak tam se ti sakra hodí zkušenost z larpu, kde už sis to mohl pětkrát vyzkoušet.*

*M29a: Dozvěděl jsem se, že když se dostanu do fyzicky ohrožující situace, tak jedním zkratkovitě. Že se vůbec nedokážu s tím fyzickým ohrožením vypořádat. V tu chvíli, to je jako zvláštní zjištění. Takže já pak utíkám.*

## **Shrnutí**

Respondenti ve výpovědích často uvádějí zážitky z her, které nějakým způsobem rozšířily jejich sebezkušenost, popř. umožnily prozkoumat méně obvyklé emoční reakce. Je oprávněné tvrdit, že situace, které vybočují z každodenní zkušenosti, mohou mít vliv na sebepoznání účastníka. V prostředí larpu se může jednat především o možnost chovat se v bezpečném prostředí neobvyklým způsobem k ostatním a prožívat ohrožující a jinak stresové situace.

### **4.1.4 Postoje a hodnoty**

V průběhu analýzy se ukázalo, že respondenti vnímají larp jako určitou formu média. Larp má podle výpovědí potenciál zážitkovou formou předávat informace, hrát roli při vzbuzování zájmu o určitá témata a působit při utváření postojů a hodnotového žebříčku, popř. při jejich změně. Tato obsáhlá kategorie byla utvářena především výpověďmi respondentů, kteří mají zkušenost s organizováním larpů a chtějí, aby jejich hry (resp. hry obecně) mohly poskytnout hráčům něco více než jen pobavení. Respondenti ve většině případů hovoří o utváření či změně postojů, aktivizaci myšlení, zamýšlení se nad současným hodnotovým žebříčkem či nastartování dialogu o



konkrétním problému. Z výpovědí je zřejmé, že existuje určitý vztah mezi dramatickými hrami a záměrem organizátorů vytvářet hry s určitým přesahem.

*M29a: Já si myslím, že ty hry, který hledám, jsou zajímavý, mají více vrstev a jsou tam různý jinotaje. A jsou to hry, který jsou chytrý v tom, že zpracovávají jedno téma hodně hluboce, jako je třeba víra. To je typický téma posledních let, řekl bych. A nebo si pomáhaj tomu člověku uvědomit nějaké věci, které vidí kolem sebe. Jak funguje třeba skupinová dynamika, když to přeženu, nebo jak probíhaly nějaký dějinný události. A zároveň tady ty hry, to je jakoby korelace, nemyslím, že to jsou přímo provázaný jevy, jsou jako dramatický. To znamená, že jsou připravený na to, abys v nich hrál dramatický scény.*

Z analýzy vyplývá, že dramatičnost hry je vlastností, která je pro práci s určitým přesahem hry vhodná. Přesahem je nyní myšlen takový obsah nebo náplň hry, který rozvíjí a kultivuje účastníka na úrovni trvalejších osobnostních charakteristik, jako jsou postoje a hodnoty. Podle výpovědí respondentů je výhodou dramatické hry především zaměření na sílu dané scény, nikoliv na logiku situace. Skutečnost, že hráč při hraní dramatické hry přizpůsobí logiku svého chování v dané scéně tak, aby děj pokračoval a zajímavě se vyvíjel (nikoliv tak, aby dotýčný situaci „vyhrál“), umožňuje lépe rozvíjet potenciál herního obsahu. V gamistických a simulacionistických larpech se hráči zpravidla chovají tak, aby naplnili své osobní nebo skupinové cíle. Interakce postav je tak řízena logikou vítězství (vytěžit ze situace co nejvíce pro sebe či pro mou skupinu). V dramatické hře je naopak cílem vytvářet co nejlepší a nejsilnější scény. Domnívám se proto, že nositelem zajímavého herního obsahu (popř. procesem rozvíjení nějakého přesahu hry) by mohla být komplexně chápaná herní scéna, tj. interakce postav na ohraničeném místě a v ohraničeném čase.

Respondenti chápou potenciál laru ovlivňovat postoje či hodnoty prostřednictvím několika charakteristik těchto her. V průběhu analýzy se ukázaly dvě důležité subkategorie. První je hraní konkrétní postavy, které hráči může hráči zprostředkovat postoje, hodnoty, motivace a chování z jiného úhlu pohledu. Respondent M33 uvádí:

*Jestliže jsem si mohl zahrát Marii Antoanetu a byl jsem nucen pochopit, jak jednala, proč to udělala, na základě čeho byly její pohnutky, tak mi to dává úplně jinou plasticitu na celou Francii konce 18.století.*

V době psaní této práce jsou pravděpodobně nejčastěji zpracovávanými tématy, ke kterým se respondenti vyjadřují v souvislosti s určitým myšlenkovým přesahem, témata víry a spirituality, náboženství, totality a politických režimů, popř. oblast morálky. Princip zasazení hry do nějaké konkrétní historické epochy je velmi častý. Larpy mohou být situovány do nelehkých historických období a účastníkům tak poskytnout nový náhled na události a historické souvislosti. Setkáme se ale také s řadou projektů, které svá témata zpracovávají prostřednictvím smyšlených settingů, nebo čerpají inspiraci z literatury. V posledních letech je na české larpové scéně nejviditelnější larp Projekt Systém<sup>14</sup> od občanského sdružení Court of Moravia, který zpracovával téma totality. Autoři larpu popularizují v nejrůznějších médiích, v roce 2013 byl o tomto larpu natočen filmový dokument Pět pravidel<sup>15</sup>. Larp je zasazen do prostředí fiktivní totality připomínající éru normalizace. Rozvíjí témata konformismu, autority, poslušnosti, odvahy, „Sofiiných voleb“ a mnoho dalších. Analýza výpovědí respondentů ukázala, že Projekt Systém je často vnímán jako prototyp larpu, který má vliv na utváření a změnu postojů a hodnot. Řada respondentů se tohoto larpu účastnila. M29b vypovídá:

*Říct po Systému, že člověk, který dělal pro STB je naprostej záporák a prostě stojí za hovno, to si třeba já po Systému nedovolím říct. Protože jsem pochopil v rámci nějakých zápletek, že není vůbec jako těžký se do toho dostat, aniž by jsi jako chtěl. Že tě okolnosti dotlačí. Myslím, že u takto kontroverzních témat je dobrý věci relativizovat, nebo že jako posuzovat z různých úhlů a zjišťovat, že za téma nejnegativnějšíma věcmi můžou být i normální lidi, co to tak jako nemyslej.*

Druhou subkategorii je tedy zasazení hráčů do situace, ve které své postoje a hodnotový žebříček podrobují určité konfrontaci s realitou (virtuální realitou larpu), která vybočuje jejich běžné zkušenosti.

#### ▪ **Subkategorie získávání informací a dovedností**

V rámci rozhovorů se respondenti často zmiňovali o larpu jako prostředku získávání nových informací a dovedností. Tuto subkategorii jsem se rozhodl do výčtu kategorií zařadit z důvodu její spojitosti s kategorií postojů a hodnot. Analýza ukazuje, že respondenti ve většině případů vypovídají o těchto dvou kategoriích v rámci jedné

<sup>14</sup> <http://projekt-system.cz/> (ke 29.6.2013)

<sup>15</sup> Dokument režíroval Vavřinec Menšíl v produkci Bio Art Production. <http://www.film5pravidel.cz/>

ohraničené části výpovědi. Respondenti vnímají tento přínos především u historických larpů, které obohacují jejich faktické znalosti a mají vliv na zájem o dané téma.

*M26: Ty různé historické znalosti, nebo znalosti různých settingů, co se člověk musí naučit, s čím se setká. Člověk si uvědomí, že ta historie není až tak nezajímavá, že tam je spousta zajímavých věcí a že to ty lidi může nadchnout zábavnou formou. To mi přijde hrozně super.*

Dále respondenti zmiňují přínos larpů v osvojování určitých praktických dovedností. Především se jedná o takové činnosti, které jsou potřeba při výrobě kostýmů, vaření, táboření aj. Zpravidla se jedná o hráče světů a bitev, jejichž oblíbené larpů jsou organizovány jako outdoorové a od hráčů jsou tyto dovednosti předpokládány. Tento přínos ovšem nelze zobecňovat, týká se jen části larpů. Ostatní hry (zpravidla komorní) fungující na principu „zaplat' a přijed“ většinou žádné takové dovednosti nevyžadují ani nerozvíjejí.

## 4.2 Zodpovězení výzkumných otázek

### 4.2.1 Hlavní výzkumné otázky

- *Jak vnímají přínos larpu jeho účastníci a co si z aktivit přenášejí do svého života?*

Respondenti vnímají larp jako volnočasovou aktivitu. Pro většinu se jedná o jejich hlavní a nejdůležitější koníček. Ve většině výpovědí se respondenti shodují v přínosnosti larpu pro osobnostní rozvoj sebe i ostatních hráčů. Nejčastěji zmiňovaným přínosem larpu je obohacení běžného života o nevšední zážitky, zábava, setkávání s kamarády a poznávání nových lidí. Pro účastníky je důležitý prožitek dobrého příběhu, pocit „bytí v jiném světě“, popř. útek od starostí běžného života. Respondenti si nejčastěji z aktivit larp do běžného života přenášejí praktické zkušenosti s komunikací a nové polohy vyjadřování.

- *V jakých oblastech osobnostního rozvoje mohou mít aktivity larp největší potenciál?*

Analýza výpovědí ukázala čtyři nejvýraznější kategorie, které se překrývají s oblastmi osobnostního rozvoje definovanými v tabulce 1. Jsou jimi komunikace, sebepoznávání, získávání sebevědomí a případná změna či prohloubení postojů a hodnot. Můžeme předpokládat, že četnost výpovědí vztahující se k uvedeným čtyřem kategoriím svědčí o značeném potenciálu aktivit larp v těchto oblastech osobnostního rozvoje. Na místě je ale rovněž otázka, zda se jedná o největší potenciál těchto aktivit, nebo jen o takový, který byl respondenty nejlépe postřehnutelný či verbalizovatelný. Larpy se v České republice vyvíjejí, zejména v posledních deseti letech pod vlivem skandinávského larpu. Není vyloučeno, že v budoucnu se např. míšením různých druhů larpu, prostřednictvím experimentálních projektů a dalším vývojem her vynoří zcela nové směry, přímo či nepřímo pracující s jinými oblastmi osobnostního rozvoje, než jsou uvedeny v této práci.

V tuto chvíli můžeme jako nejvýraznější potenciál larpu chápat v oblasti sociálních kompetencí osobnostního rozvoje (v rozvoji komunikačních dovedností), následovaných kompetencemi osobnostními (zejména v oblasti sebepoznávání).

#### 4.2.2 Vedlejší výzkumné otázky

- ***Jak vnímají potenciál larpu pro osobnostní rozvoj organizátoři? Existuje nějaký rozdíl mezi jejich úhlem pohledu a zkušeností hráčů?***

Respondenti, kteří larpu organizovali, ve větší míře akcentovali potenciál larpu v oblasti předávání určité myšlenky a práci s postoji a hodnotami. Toto zjištění se shoduje s předchozími poznatky o vnímání larpu jako volnočasové aktivity. Pro většinu organizátorů dnes není prioritou organizovat larp, které by cíleně s osobnostním rozvojem pracovaly. Výjimku tvoří takoví tvůrci, kteří se věnují edularpu (např. výše zmiňovaný larp Misie), popř. pracují s larpem v rámci teambuildingu ve firemní sféře.

Organizátoři rovněž více zdůrazňují roli reflexe a zpětné vazby po larpu. Hráči většinou reflexi od larpů neočekávají, s výjimkou některých komorních her. Pro řadu respondentů je také dostatečnou reflexí neformální posezení s ostatními účastníky po skončení aktivit.

- ***Vnímají účastníci a organizátoři larpu rozdíl mezi jednotlivými druhy larpu v kontextu jejich přínosu pro osobnostní rozvoj?***

Největší rozdíl je vnímán mezi dramatickým larpem a gamistickými či simulacionistickými larpem v kontextu předávání myšlenky nebo rozvíjení tématu. Dramatický larp je hráči vnímán odlišně od jiných herních stylů. Především se jedná o styl hry, kdy je pro účastníka prioritou vytvořit zajímavou scénu namísto získání převahy nad ostatními hráči. Podle několika respondentů takovýto přístup umožňuje hlubší práci s tématy, které se v herních scénách vyskytují.

Respondenti rovněž vnímají jako přínosnější pro osobnostní rozvoj účastníka komorní larp oproti ostatním druhům larpů. Může to být dáno důrazem na dramatický styl hry a větší roli reflexe a zpětné vazby v komorních larpech.

## 5. DISKUZE

Cílem práce bylo zmapovat možný vztah aktivit larp a osobnostního rozvoje. Obě tyto kategorie jsou velmi široké a samotné definování toho, co si pod pojmy můžeme představit, znamená nutnost navzájem spojovat a uvádět do souvislostí rozdílné koncepty a pojetí těchto pojmů. Definování osobnostního rozvoje podle jednoho konkrétního pojetí by výrazně ovlivnilo pozdější analýzu rozhovorů s respondenty. Proto v této práci chápu osobnostní rozvoj jako více nesjednocených konceptů, čímž zůstává zachována potřebná šíře záběru. Důležitým pojetím pro tuto práci představuje individuální chápání osobnostního rozvoje podle Prodhomme (2002, in Lazarová & Knotová, 2008). V průběhu sběru dat jsem používal otevřené otázky zaměřené na blíže nespecifikovaný přínos larpu pro konkrétního respondenta. Tímto způsobem mohlo vyniknout individuální chápání přínosu larpu u každého respondenta zvlášť. V pozdějších fázích rozhovoru jsem se některých respondentů přímo ptal na jejich chápání pojmu osobnostní rozvoj.

Pro potřeby analýzy získaných dat a nalézání souvislostí mezi larpem a osobnostním rozvojem jsem využíval konceptu osobnostní a sociální výchovy podle Valenty (2011) s přihlédnutím k individuálnímu chápání OSR u některých respondentů. Domnívám se, že volba tohoto přístupu zachovala explorativní povahu práce.

Výsledky analýzy napovídají, že larp má v současnosti potenciál nabídnout několik oblastí, které mohou mít značný vliv na osobnostní rozvoj účastníků. Některé z těchto oblastí, především komunikační kompetence a dovednosti, popř. sebepoznávání již byly jinými autory pojmenovány. V českém prostředí se jedná především o diplomové práce z předchozích let. Např. Měkotová (2008) zmiňuje přínos larpu v oblasti komunikace a s ní spojeným sebepoznáváním. Vaněk (2010) široce rozebírá možnosti využití larpu v novém systému vzdělávání. V rámci propojení larpu a kompetenčního přístupu rovněž dospívá k podobným závěrům týkajících se osobnostních a sociálních kompetencí.

Případné rozdíly mezi výsledky této práce a ostatních českých studií na téma larp mohou být dány velmi rychlým vývojem larpu v České republice v posledních deseti letech. S rozvojem internetu, popř. s masovým šířením sociálních sítí po roce 2000 se rychle mění způsob komunikace larpové subkultury (Appl, 2011). Činnost některých občanských sdružení, kontakt se zahraničními autory larpů a celkový vývoj larpové subkultury způsobuje, že se proměňuje také podoba her a očekávání účastníků.

Většinu rozhovorů jsem realizoval s respondenty, kteří se larpu věnovali v průměru 8,6 let. Za tuto dobu se podoba českého larpu změnila a bylo proto nutné v průběhu analýzy brát v potaz některé zmínky o projektech, se kterými se v současnosti již nesetkáme. Domnívám se, že vývoj larpu bude dále pokračovat a v příštích letech se objeví nové směry a projekty, které opět posunou vnímání přesahu larpu. Podobnou paralelu nacházíme rovněž ve skandinávských zemích, kde se podoba larpu rovněž velmi rychle vyvíjela, především díky rozvoji institucí (Hutchison, 2003). Jako zásadní zjištění (z pohledu rychlého vývoje larpu) v rámci této práce vnímám objev kategorie postojů a hodnot, které mohou být ovlivnitelné zážitkem z larpu. Kolem roku 2000 existují larpové typy především typu svět a bitva. Předpokládám, že s příchodem komorního larpu a dramatických her pro velký počet hráčů (Projekt Systém, Porta Rossa) se rovněž proměňuje vnímání toho, co larp může účastníkovi nabídnout i mimo očekávané zábavy. Tento předpoklad ovšem není prozatím podložený důkladnějším výzkumem a představuje tak zajímavé téma pro další akademickou práci.

Výsledky této práce částečně korespondují se zjištěními Meriläinena (2012), který popisuje prostředí larpu jako vhodné pro rozvoj mezilidské interakce a skupinových dovedností. Meriläinenaovy výsledky se shodují s kategoriemi komunikace a sebepoznávání. Jako jeden z důležitých průniků této práce a výsledků Meriläinena (2012), pokládám poznatek o bezpečném prostředí. Finští hráči larpu podobně jako čeští vnímají hry jako dostatečně bezpečné prostředí pro experimentování se sociálními rolami, zkoušení si nových komunikačních poloh a zkoumání emočních reakcí. K podobnému závěru také dospívá Jevická (2010).

Na rozdíl od ostatních studií, např. Meriläinena (2012), který pojednává o potenciálu larpu rozvíjet schopnost řešit rozličné problémy, popř. Vaňka (2010), který zlepšení těchto schopností rovněž předpokládá, jsem ve výpovědích respondentů tento potenciál larpu zaznamenal jen jako okrajový.

#### ▪ **Možné zdroje nepřesností**

Zdroj nepřesností v této práci může představovat především malá zkušenost výzkumníka s kvalitativním přístupem. V průběhu sběru dat se ukázaly některé otázky na respondenty nadbytečnými. Nutnost realizovat veškerý sběr dat prostřednictvím programu Skype nebo Teamspeak rovněž znamenala ztrátu některých důležitých poznatků o respondentech, především jejich neverbální sdělení. Další možné zkreslení může být způsobeno genderově nedostatečně vyváženým vzorkem respondentů.

Převaha mužů ve vzorku je způsobena především organizačními okolnostmi (některé potenciální respondentky se nepodařilo zkontaktovat) a vzhledem k časovému plánu sběru dat byla dána přednost jiným respondentům mužského pohlaví. V průběhu analýzy vyšlo najevo, že obsahově se výpovědi respondentek ve vzorku významně neliší od výpovědí ostatních respondentů.

Volba vzorku je rovněž jednou z možných příčin zkreslení výsledků. Pro potřeby explorativní práce byli vybráni hráči, kteří měli s larpem dlouholetou zkušenost. Pro ověření či prohloubení výsledků by bylo vhodné vzorek rozšířit o méně zkušené hráče a nováčky v larpu, popř. se pokusit o zodpovězení jednotlivých výzkumných otázek prostřednictvím kvantitativních metod.

#### ▪ **Další výzkum**

Objevení čtyř hlavních kategorií (komunikace, sebepoznávání, sebevědomí a postoje s hodnotami) může představovat čtyři oblasti, které v dnešní době může larp do jisté míry rozvíjet. Pro případnou aplikaci těchto poznatků (např. pro využití v zážitkové pedagogice) je vhodné dále studovat vztah larpu a osobnostního rozvoje. Domnívám se, že je zapotřebí se dále věnovat následujícím otázkám, které již byly nad rámec této práce. Téměř nezmapovanou oblastí zůstává téma reflexe, která může být pro potřeby larpu zcela odlišná, než v případě zážitkové pedagogiky. Respondenti - organizátoři pokládají reflexi za zásadní pro jakoukoliv vědomou práci s přesahem larpu.

Dalším tématem, které by bylo v dalším výzkumu vhodné zkoumat, je samotný proces tvorby larpu a jeho spojitost s vytvářením přesahu do osobnostního rozvoje. Výzkumná otázka by v takovém případě mohla znít: „Co může tvůrce hry udělat pro to, aby jeho hra měla chtěný přesah do osobnostního rozvoje?“

Rovněž zajímavým tématem by bylo zkoumání osobnostních charakteristik účastníků larpů podle preferovaných stylů hry (např. dramatický a gamistický larp).



## 6. SOUHRN

Cílem této práce je poskytnout bližší náhled na aktivity larp a jejich přesah do oblasti osobnostního rozvoje. V teoretické části práce se věnuji nejprve vymezení pojmu osobnostní rozvoj, především prozkoumání kontextových rámců ve kterých je používán. Jedná se nejprve o rámec biodromální psychologie a psychologie osobnosti. Dále je osobnostní rozvoj používán v rámci kontextu zvyšování konkurenceschopnosti a zaměstnanosti, kontextu vztahujícímu se k formě aktivního života, především trávení volného času. Následuje rámec didaktický. Každý z těchto kontextových rámců nabízí vlastní pojetí a definici osobnostního rozvoje. Pro potřeby této práce ponechávám kontextový rámec otevřený a osobnostní rozvoj široce chápu jako takové jednání a myšlení člověka, které vede k všestrannému a vzájemně provázanému zdokonalování a kultivování dovedností, kompetencí a osobnostních kvalit jedince.

V následující kapitole přibližují čtenáři aktivity larp. V první části je larp definován za pomoci více různých pojetí této aktivity. Jedná se o druh her založených na hraní role, ve kterých dochází k interakci hráčů, podobně jako v improvizovaném divadle. Účastníci larpu hrají sami pro sebe a svými interakcemi vytvářejí příběh, který zpravidla není dopředu určen. Larp je v práci přiblížen řadou charakteristických prvků. Jedná se o hraní role, herní svět, příběh, imerzi a herní mechaniky. Všechny tyto prvky tvoří důležitou součást téměř každého larpu. V následující části uvádím možné podoby larpu. Pro potřeby této práce je zásadní tzv. trojcestný model (Bøckman, 2003), který larp dělí na dramatický, simulační a vyhrávačský (používám také synonyma simulacionistický a gamistický). Dramatický larp je specifický přístupem účastníků, pro které je prioritou vytváření zajímavého příběhu nad získáváním převahy nebo řešením připravených zápletek. Simulační larp se snaží o co nejvěrnější zpodobnění herního prostředí a splynutí hráče s postavou. Vyhrávačský larp je zaměřený na překonávání překážek a různé formy soubojů či soutěží mezi účastníky. Larp se v České republice dělí do různých druhů. Setkáme se s komorními larp, což jsou většinou maloformátové hry trvající několik hodin, určené pro menší počet hráčů. Larp typu svět jsou většinou velkoformátovými akcemi pod širým nebem, které trvají až několik dní a jejich cílem je vytvořit iluzi fungujícího společenského systému. Larp typu bitva jsou vyhrávačskými hrami, organizovanými především pro požitok ze simulovaného boje mezi hráči. Blízko mají k rekonstrukcím historických bitev. Dále existují okrajové a experimentální druhy larpů, např. městský larp, nebo u nás méně rozšířená jeepforma.

Vztah larpu a osobnostního rozvoje nebyl v českém akademickém prostředí důkladněji zkoumán. Larpy bývají vnímány jako odpočinková volnočasová aktivita. Svou povahou mají blízko zážitkové pedagogice. Řada účastníků však vnímá přesah larpu mimo rovinu pouhé zábavy. Cílem této práce je poukázat na ty složky osobnostního rozvoje, které má současný český larp potenciál v účastnících rozvíjet.

Pro tento záměr jsem zvolil kvalitativní přístup interpretace dat. Výzkumný vzorek sestával z jedenácti dlouholetých účastníků larpu (9 mužů a 2 ženy), větší polovina měla zkušenost s organizováním larpu. Průměrný věk byl 27,6 let, průměrná doba hraní larpu 8,6 let. Metodou sběru dat bylo polostrukturované interview, které probíhalo přes programy Skype a Teamspeak. Průměrná délka jednoho rozhovoru byla 55 minut. V průběhu dotazování se respondent vyjadřoval k několika okruhům. První okruh se týkal sociodemografických údajů a informací o jeho vztahu k larpu. Druhý okruh byl zaměřen na zkušenost respondenta s larpem (především motivace k účasti, přínos larpu pro respondenta). Třetí okruh se týkal názorů respondenta na larp, resp. co si respondent myslí, že může být přínos larpu pro ostatní hráče. Čtvrtý okruh otázek byl zaměřen na ty respondenty, kteří měli zkušenost s organizováním larpu a týkal otázek na cílevědomou práci s možnými přesahy larpu. Pátý okruh tvořily doplňkové otázky po kterých následovalo ukončení rozhovoru.

Analýza dat byla realizována prostřednictvím metody zakotvené teorie. V první části analýzy byly nalezeny důležité významové jednotky a utvořeny kategorie. V druhé části analýzy byl hledán vztah těchto kategorií k ústřední kategorii, kterou tvořil osobnostní rozvoj. Byly nalezeny čtyři hlavní kategorie, které mají vztah k ústřední kategorii osobnostního rozvoje.

Larp může mít potenciál při rozvoji komunikačních dovedností. Konkrétně byly nalezeny subkategorie ztráty obav z projevu před velkým počtem osob, zvýšení expresivity projevu a zlepšení schopnosti argumentace a asertivní komunikace.

Dále z výsledků analýzy vyplývá, že hraní larpu může mít vliv na sebevědomí účastníka. Larp umí účastníkovi zprostředkovat takové scény, ve kterých se bude cítit uznávaný a důležitý. Tato zkušenost pak může ovlivňovat ostatní oblasti jeho života. Třetí kategorie se týká sebepoznávání. Účastníci larpu mohou díky bezpečnému prostředí hry zkoumat nové sociální role, neobvyklé komunikační polohy a prožívat situace, které se vymykají jejich každodenní zkušenosti.

Čtvrtou kategorií je potenciál larpu ovlivňovat postoje a hodnoty účastníků. Především je skrze hraní postavy umožněno účastníkovi vcítit se do situace někoho

jiného. Zasazením hry do určitého settingu je možné přiblížit hráči larpu historickou epochu, společenský problém, atd.

Výsledky analýzy se shodují s některými zjištěními ostatních výzkumníků, zejména Měkotové (2008), Vaňka (2010) a Meriläinen (2012). Podoba českého larpu se však stále vyvíjí a je více než pravděpodobné, že nalezené kategorie nemusejí být konečným počtem. Možná omezení výzkumu spočívají v kvalitativním přístupu, který by bylo vhodné doplnit dalšími výzkumnými metodami. Pro získání hlubších poznatků by bylo rovněž vhodné studii rozšířit o vzorek respondentů, který má s larpem menší či jiné zkušenosti, a který bude lépe genderově vyvážený.

## 7. ZÁVĚR

Cílem práce bylo zmapovat možný přesah aktivit larp pro osobnostní rozvoj. Na základě analýzy výpovědí jedenácti zkušených účastníků larpu byly nalezeny čtyři oblasti, ve kterých mohou mít larp potenciál působit na osobnostní rozvoj účastníka těchto her:

- Rozvoj komunikačních dovedností účastníka
- Sebepoznávání účastníka
- Zvyšování sebevědomí účastníka
- Změna a prohlubování postojů a hodnot účastníka

Z výsledků práce vyplývá, že aktivity larp neslouží jen k pobavení, ale rovněž mají potenciál působit ve více oblastech osobnostního rozvoje. V době psaní této práce se jedná především o vedlejší efekt těchto aktivit, které pro účastníky představují především formu aktivní zábavy. Pro využití tohoto potenciálu je potřeba dále zkoumat, jakým způsobem k osobnostnímu rozvoji během hraní larpů může docházet, především pak v oblasti tvorby jednotlivých her a reflexe po aktivitě.

## 8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY

360°. (2013). *Nordic larp wiki*. Získáno 15. 6.2013, dostupné z <http://nordiclarp.org/wiki/360>

Andresen, M., & Nielsen, M. (2013). The mixing desk of larp. In Meland, K., Svela, K. (Eds). *Crossing theoretical borders*. Norway: Fantasiforbundet.

Appl, F. (2011). *Internet v životě larpové subkultury: analýza vnější komunikace*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita.

Beranová, M., Sovová, P., & Svoboda, M. (2008). Systémy osobnostního a sociálního rozvoje realizované ve vzdělávacím cyklu Via aperta. In Kolář, J., & Lazarová, B. (Eds.). *K sobě, k druhým, k profesi: teorie, programy a metody osobnostního a sociálního rozvoje pedagogických pracovníků*. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita.

Bøckman, P. (2003). The Three Way Model: Revision of the Threefold Model. In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.). *As Larp Grows Up*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Colman, A. (2008). *A dictionary of Psychology* (3rd ed.). Oxford: Oxford University Press.

Coleman, J., & Hendry, L., B. (2000). *The nature of adolescence*. London: Routledge.

Csikszentmihalyi, M.(1996). *O štěstí a smyslu života*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.

DeSeCo: Directorate for education, employment, labour and social affairs education comitee. (2002). *Strategy paper*. Dostupné z <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/02.parsys.34116.downloadList.87902.DownloadFile.tmp/oeccdeseostrategypaperdeelsaedcericd20029.pdf>

Edwards, R. (2001). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. Dostupné z <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

Elin. (n.d.). *What is edu-larp?*. Dostupné z [http://www.edu-larp.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3&Itemid=4](http://www.edu-larp.org/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=4)

Franz, D., Zounková, D., & Martin, A. (2007). *Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press.

Gotthard, P. (2010). Tvorba komorního larpu. In Veselý, L. (Ed.). *Rozlety: Sborník larpové konference Odráz 2010*. Brno: Tempus lidí.

Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál.

Holter, M. (2007). Stop saying "immersion"! In Donnis, J., Thorup, L., & Gade, M. (eds.). *Lifelike*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Hook, N. (2008): The Children of Treasure Trap: History and Trends of British Live Action Role-Play. In Montola, M., & Stenros, J. (Eds.). *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Ropecon.

Hučínová, L. et al. (2007). *Klíčové kompetence v základním vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze.

Hutchison, R. (2003). Institutional development of larp in Oslo. In Gade, M., Thorup, L., & Sander, M. (Eds.). *As Larp Grows Up*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

*Jeepform*. (n.d.). Dostupné z <http://jeepen.org/dict/>

Østergaard, F. (2009). *Fat man down*. Dostupné z <http://jeepen.org/games/fatmandown/fatmandown.pdf>

Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. New York: Morgan Kaufmann.

Jevická, J. (2010) Larp a neformální vzdělávání. In Veselý, L. (Ed.). *Rozlety: Sborník larpové konference Odráz 2010*. Brno: Tempus lidí.

Klimeš, L. (1998). *Slovník cizích slov*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

Kolář, J., Nehyba, J., & Lazarová, B. (2011). Osobnostně sociální rozvoj – o významu pojmu optikou pedagogického diskursu. In Janík, T., Knecht, P. & Šebestová, S. (Eds.). *Konference České asociace pedagogického výzkumu*. (s. 349–355). Brno: Masarykova univerzita.

Kolařík, M. (2011). *Interakčně psychologický výcvik*. Praha: Grada.

Kopeček, T. (2008). *Základy jeepformy (1. část)*. Dostupné z <http://www.larpy.cz/praxe/zaklady-jeepformu-1-cast/>

Lazarová, B., & Knotová, D. (2008). O čem, jak a s kým v osobnostním rozvoji. In Kolář, J., & Lazarová, B. (Eds.). *K sobě, k druhým, k profesi: teorie, programy a metody osobnostního a sociálního rozvoje pedagogických pracovníků*. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita.

*Manifest M6*. (2006). Dostupné z <http://www.m6.cz/index.php?page=manifest&lang=cs>

Martínková, I. (2010). *Jak rozumět kalokaghatii?*. Praha: Univerzita Karlova. Dostupné z <http://www.telesnakultura.upol.cz/index.php/telesnakultura/article/viewFile/85/161>

Meland, K., & Svela, K. (Eds.). (2013). *Crossing theoretical borders*. Norway: Fantasiforbundet.

Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Role-Playing* 3. Dostupné z [http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola\\_the\\_invisible\\_rules\\_of\\_role\\_playing.pdf](http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf)

Měkotová, A. (2008). LARP (Life Action Role Playing) v životě adolescentních dívek. Brno: Masarykova Univerzita.

Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.

Montola, M. (2008). The invisible rules of roleplaying. The social framework of role-playing process. *International Journal of Role-Playing* 1. Dostupné z [http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola\\_the\\_invisible\\_rules\\_of\\_role\\_playing.pdf](http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf)

Moudrá, Z. (2010). *"Live action role playing" a jeho přínos pro hráče*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita.

Müller, M. (2011). From Subculture to Mainstream. In Bierlich, Ch., Hansen, K., & Kølbe, V. (Eds.). *Think larp: Academic Writings from KP2011*. Denmark: Rollespilsakademiet.

Národní program rozvoje vzdělávání v České republice. (2001). *Bílá kniha*. Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání.

Dostupné z <http://aplikace.msmt.cz/pdf/bilakniha.pdf>

Nováková, Z. (2012). *Larp jako potenciální produkt cestovního ruchu*. Diplomová práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Palán, Z. (2002). *Lidské zdroje: výkladový slovník*. Praha: Academia.

Valenta, J. (2011). Osobnostní a sociální výchova. In Pastorová, M., (Ed.). (2011). *Doporučené očekávané výstupy, Metodická podpora pro výuku průřezových témat v základních školách*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze.

Patton, M. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. Newbury Park: Sage Publications.

Pelánek, R. (2008). *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál.

Pouchlý, P. (2008). Trojúhelník pro všechny. Dostupné z <http://www.larpy.cz/teorie/trojuhelnik-pro-vsechny/>

Pracovní materiál Evropské komise. (2001). *Memorandum o celoživotním učení*. Dostupné z <http://www.nuov.cz/uploads/Periodika/ZPRAVODAJ/2001/ZP01PIIa.pdf>

Redakce larpy.cz. (n.d.). *Co je to larp*. Dostupné z <http://www.larpy.cz/larp/>

Roleplaying. (n.d.). *Collins English Dictionary - Complete & Unabridged 10th Edition*. Získáno 11.6. 2013. Dostupné z <http://dictionary.reference.com/browse/x>

Říčan, P. (2004). *Cesta životem*. Praha: Portál.

Sandberg, C. (2004): "Genesi. Larp Art, Basic Theories". In Montola, M. & Stenros, J. (eds). *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Ropecon.

Siegle, D. (2002). *Principles and Methods in Educational Research*. Dostupné z <http://www.gifted.uconn.edu/siegle/research/qualitative/qualitativeinstruconnotes.html>

Smékal, V. (2005). *O lidské povaze*. Brno: Cesta.



Smékal, V. (2008). Selfmanagement jako cesta k sobě a druhým (Self-management as a way to oneself and to others). In Kolář, J., & Lazarová, B. (eds.). *K sobě, k druhým, k profesi: teorie, programy a metody osobnostního a sociálního rozvoje pedagogických pracovníků*. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita.

Stark, L. (2012). *What is Nordic larp?*. Dostupné z <http://lizziestark.com/2012/08/08/nordic-larp-for-noobs/>

Stenros, J., & Hakkaraien, H. (2003). The Meilahti School Thoughts on Role-playing. In Gade, M., Thorup, L., & Sander, M. (eds.). *As Larp Grows Up*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

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

Strauss, A., & Corbin, J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert.

Šlapanská, Z. (2010). *Psychologické aspekty LARP*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita.

Tresca, M. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. NC: McFarland & Company.

Valenta, J. (2006). *Osobnostní a sociální výchova a její cesty k žákovi*. Kladno: Aisis.

Vaněk, J. (2010). *Analýza a seznámení s oblastí her larp*. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Česká republika.

Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.

Vyhrávačství. (2008). *Larpedie*. Získáno 15.6.2013. Dostupné z <http://wiki.larpy.cz/Vyhr%C3%A1va%C4%8D>

Wingård, L., Fatland, E. (1999). *Dogma 99: A programme for the liberation of larp*. Dostupné z <http://fate.laiv.org/dogme99/en/>

Yalom, I. D., & Lescz, M. (2007). *Teorie a praxe skupinové psychoterapie*. Praha: Portál.

Zapletal, M. (2010). *Etapové hry*. In Veselý, L. (Ed.). *Rozlety: Sborník larpové konference Odraz 2010*. Dostupné z <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>

## **9. PŘÍLOHY DIPLOMOVÉ PRÁCE**

Příloha č. 1: Formulář zadání diplomové práce

Příloha č. 2: Český abstrakt diplomové práce

Příloha č. 3: Cizojazyčný abstrakt diplomové práce (abstract of thesis, EN lang.)

Příloha č. 4: Ukázkový rozhovor s respondentem M29b

Příloha č. 5: CD s elektronickou verzí práce (formát .pdf)

# PŘÍLOHA Č. 1: FORMUÁŘ ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Akademický rok: 2011/2012

Studijní program: Psychologie  
Forma: Prezenční  
Obor/komb.: Psychologie (PS)

## Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
KUNDRÁT Josef	30.DUBNA 1638/23, Ostrava - Moravská Ostrava	F08174

### TÉMA ČESKY:

Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje

### NÁZEV ANGLICKY:

Live action role playing as a mediator of personal growth

### VEDOUcí PRÁCE:

PhDr. Marek Kolařík, Ph.D. - PCH

### ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

- Zásady pro vypracování:  
Student bude strukturovat práci přibližně podle následující struktury:
1. Dosavadní poznatky o osobnostním rozvoji
  2. Cíle a podoby osobnostního rozvoje
  3. Seznámení s larpem
  4. Druhy larpu v České republice
  5. Larp v zahraničí
  6. Larp a osobnostní růst
  7. Metodologická část (popis a vysvětlení kvalitativního přístupu)
  8. Empirická část (výsledné kategorie)
  9. Souhrn
  10. Závěr

### SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

- Anette Alfsvåg, Ingrid Storr, Erlend Eidsem Hansen (editoři): *The Book*. Knutepunkt 2001. bez ISBN  
Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (editoři): *As Larp Grows Up*. Knutepunkt 2003. ISBN 87-989377-0-7.  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)  
Markus Montola & Jaakko Stenros (editoři): *Beyond Role and Play*. Solmukohta 2004. ISBN 952-91-6842-X.  
<http://www.ropecon.fi/brap/>  
Petter Bockman & Ragnhild Hutchison (editoři): *Dissecting Larp*. Knutepunkt 2005. ISBN 82-997102-0-0 (tisk) ISBN 82-997102-1-9 (online) <http://knutepunkt.laiv.org/kp05/>  
Thorbiörn Fritzon & Tobias Wrigstad (editoři): *Role, Play, Art*. Knutepunkt 2006. ISBN 91-631-8853-8.  
<http://jeepen.org/kpbook/>  
Jesper Donniss, Morten Gade & Line Thorup (editoři): *Lifelike*. Knutepunkt 2007. ISBN 978-87-989377-1-5.  
<http://www.liveforum.dk/kp07book/>  
Jaakko Stenros & Markus Montola (editoři): *Playground Worlds*. Solmukohta 2008. ISBN 978-952-92-3579-7 (tisk) ISBN 978-952-92-3580-3 (pdf) <http://www.ropecon.fi/pw/>  
Matthijs Holter, Eirik Fatland & Even Tømte (editoři): *Larp, the Universe and Everything*. Knutepunkt 2009. ISBN 978-82-997102-2-0 <http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/>  
Larsson, Elge (editoři): *Playing Reality*. Knutepunkt 2010 | *Interacting Arts*. ISBN 978-91-977140-1-3 (tisk) ISBN 978-91-977140-2-0 (pdf) [http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf)

## ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce:	Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje
Autor práce:	Josef Kundrát
Vedoucí práce:	PhDr. Marek Kolařík, PhD.
Počet stran:	63
Počet znaků:	118253
Počet příloh:	5
Počet titulů použité literatury:	47

### Abstrakt

Live action role playing (zkratka larp) je označení pro specifický druh her založených na improvizovaném hraní role. V České republice se jedná o převážně volnočasovou aktivitu, vyhledávanou za účelem aktivního odpočinku. Autor s využitím kvalitativních metod analyzuje potenciál aktivit larp v oblastech osobnostního rozvoje. Empirická část práce vychází z výpovědí 11 dlouholetých organizátorů a hráčů českého larpu. Přestože se ve většině případů larp nepřípravují se záměrem působit na osobnostní rozvoj účastníků, z charakteru aktivit vyplývá několik oblastí, které v současné podobě larp mohou rozvíjet. Jedná se o oblasti dovedností a kompetencí spojené s mezilidskou komunikací, sebepoznáváním, zvyšováním sebevědomí a změnou či prohlubováním postojů a hodnot. Práce reflektuje podobu současného českého larpu, který se v posledních deseti letech rychle vyvíjí. Z výsledků analýzy vyplývá, že v současnosti největší potenciál ve více oblastech osobnostního rozvoje má larp dramatický.

**Klíčová slova:** live action role playing, larp, osobnostní rozvoj, osobnostně sociální rozvoj, komunikace, kompetence, sebepoznávání, sebevědomí, postoje, hodnoty

## ABSTRACT OF THESIS

Title:	Live action role playing as a mediator of personal growth
Author:	Josef Kandrát
Supervisor:	PhDr. Marek Kolařík, PhD.
Number of pages:	63
Number of characters:	118253
Number of appendices:	5
Number of references:	47

### Abstract

Live action role playing (acronym larp) represents specific sort of games based on improvisational role playing. Larp is played mostly as entertaining activity in Czech republic, pursued for entertainment. Author used qualitative methods for analyzing its potential for personal growth. The empirical part of the thesis is based on oral evidence from 11 long time organizers and players of Czech larp. Despite the fact that various larps are rarely prepared with the intention of personal growth of its participants, there are multiple areas of personality development, that may be influenced by the character of the up to date larp games. Those are interpersonal communication skills, self-recognizing, self-confidence and the modification or improvement of various attitudes and personal values. The thesis reflects current Czech larp. In past ten years, the larp scene is developing rapidly. The results suggest that the biggest potential of larp activities in multiple areas of personal development lays in dramatic larp.

**Key words:** live action role playing, larp, personal growth, personal development, social development, communication, competence, self-recognition, self-confidence, attitude, value

#### PŘÍLOHA Č. 4: UKÁZKOVÝ ROZHOVOR S RESPONDENTEM M29B

**Pozn.: Úvodní část (sociodemografické údaje) byla z důvodu zachování anonymity respondenta vynechána.**

*Jaká je Tvoje preferovaná forma larpu? Co máš nejraději?*

Hele je to trochu složitější, protože si myslím, že se to u mě pořád mění. Každopádně z čeho jsem jako vyrostl, co mě nebaví, tak to jsou - spousta lidí tomu říká sandboxy. Prostě hry, kam člověk přijede a musí se zabavit sám. Protože to většinou prostě nefunguje. Mám radši hry, který jsou jako promakanější, včetně postavy, kterou dostaneš přidělenou. Na druhou stranu mě poslední dobou baví komoráky když je hraju, ale mám strašně obrovskej problém se motivovat se na nějakou přihlásit.

*Kdy jsi začal larpovat? Kdy jsi se do toho dostal?*

Já jsem chtěl začít ve 14, dozvěděl jsem se, že to jde v 15, takže jsem začal v 15. A to byla doba těch světů, kterým se teď říká sandboxy. Ten larp, na kterým se začínalo a který ještě pořád existuje jsou Zlenice, pak nějaký Išady. Nevím, možná různý i menší akce, který byly většinou nastavený stejně. Byl nastavenej nějaký svět a pokud tam byly nějak postavy, tak asi jako patříš do tý a tý skupiny a zájem té skupiny je takový. Ale málokdy bylo vymyšleno co ta postava jako dělá. Maximálně měla jen nějakou funkci.

*Jak často se larpů účastníš?*

Ta tendence hodně klesá, když jsem začínal, tak to bylo na kolik akcí jsem se dokázal přihlásit. Na začátku třeba kolik akcí jsem znal a kolik jako bylo. Takže tak pět za první rok a pak už to šlo dramaticky nahoru. Třeba deset až dvacet za rok. A teď to jde zase dolů k těm pěti. A spousta akcí, na který teď jezdím a který nepočítám do počtu jsou akce, kde nic moc nedělám. Třeba tam probíhá nějaká akce a já nic moc nedělám. Něco jako ti důchodci, co jezdí na akce si grilovat.

*Jakou máš oblíbenou pozici? Kde se cítíš dobře? Hráč, postava, nebo CPčko?*

Hele úplně nejlíp se cítím v pozici kdy jsem hráč, ale vím přesně, co orgové chtějí, abych do té hry dostal. Že když tam tohle řečený nemám, tak se chodím často ptát orgů "je v pohodě, když udělám tohle? A nebude vám vadit když tohle? Takže tak." Takže nejradši mám, když jsem takový půlceépěčko.

*Tvoří larp důležitou součást tvého života? Co pro tebe larp znamená?*

Rozhodně. Teď se hodně diskutuje o těch únicích. Já si myslím, že do jistý míry jo, ale v první řadě to bylo vždycky zábava. V průběhu let se ale asi mění forma a výsledek té zábavy. Na začátku to bylo takový "jedu na akci, protože to bude funny a bude tam spousta lidí" a poslední dobou to je "jedu tam, abych zažil něco silnýho". Abych zažil nějaký dobrý emoce. Buďto z toho, že je ta akce dramatická, emočně vypjatá, nebo třeba teď jsem byl na Frontě, tam jsem se hodně vyřádil jako po té akční stránce. Ale kdyby to měla být akční střílečka, tak mě to bavit nebude. V tuhle chvíli je to takový sběratelství neobvyklých zážitků, když bych to měl konkretizovat nějak takhle.

*Říkáš, že tam jedeš kvůli emocím. Kvůli čemu si myslíš, že tam jezdí ostatní?*

Určitě jakoby je to možnost dělat něco, co jako normálně nejde. To je prostě jednoznačně jako největší hnací motor larpu. Pak jako u lidí, co do toho neprošli ti může být hodně zvědavost. Že je k tomu někdo přivede. Určitě to, že se budou nějak bavit a je jedno jak. Jestli tím, že se budou bát, že budou řešit morální dilemata nebo budou smutní. Nebo že je bude něco rozveselovat. Myslím, že jsou pořád akce, který se drží takový té roviny "bude to fun". Asi taky zkusit si nějaký věci z hlediska nějakýho prostředí nebo settingu. Máš třeba oblíbenej film, oblíbenou hru a chtěl by ses na tom podílet nějak aktivnějc, tak ten larp je jako hodně dobrá možnost jak to udělat. Počítačový hry jsou nějakým způsobem vymezený, nedokonalý. Filmy, tam jseš pasivní divák. Ten larp nabízí tu aktivní složku no.

*Co tebe na larpu nejvíc baví? Vím, že jsi už říkal, co tam hledáš, ale když se ohlédneš zpátky na akce, na kterých si by, třeba poslední rok. Co tě na nich baví?*

Baví mě řešit nějaká vnitřní dilemata. Velice jsem si užil Portu, kde jsem jakoby hrál hluboce věřícího rytíře a pobíhal jsem od jednoho kultu k druhému a snažil se přijít na to, kde je teda pravda o tom křesťanství. Co jsem teď poslední dobou moc nezažil, ale co mě baví, je bát se na larpu. Mě baví i horory žánrově, filmový a knižní. A hororový larp když jsou dobře udělaný, tak jsem do nich jako unesený. Teď k té Portě ještě. Já myslím, že ti trochu nahraju na to, jestli larp mohou nějak rozvíjet, nebo vzdělávat. Porta je třeba pro mě typickej příklad toho, kdy jako se ve mě něco změnilo, konkrétně nějaký názor. Jsem docela přesvědčený, že před Portou jsem měl docela negativní názor na křesťanství obecně a po té Portě mě to donutilo dost jako přemýšlet. Ne v tom

smyslu, že bych začal věřit, ale v tom smyslu proč to ti lidé dělají, proč jakoby se v tom hledají a jestli je to jako špatně, nebo ne. Odvážím se tvrdit, že mě Porta dost jako naklonila obecně k různým filozofiím nebo prostě vírám. I konkrétně křesťanství.

*O co v tom zážitku šlo? Abych si to uměl líp představit.*

Jakoby asi nejjednodušší způsob, jak nevěřícímu hráči nastínit problém s vírou je nastínit to přes morálku. Řešit morální dilemata. Tam to bylo dost míšený s vírou, čemu lidé věří. A dám třeba příklad. Já jsem byl něco jako samaritán. Prostě člověk, který se rozdával, aby se ostatní měli lépe, to byla jeho ideologie. A pak tam byli lidé, kteří věřili, že morem nakažení lidi jsou posedlí ďáblem nebo něco takového. A byli jako přesvědčeni, že je potřeba je svět od nich očišťovat upalováním. A z hlediska jejich příznivců, kteří hluboce věřili v Boha to bylo ok, ale z mého pohledu, jako jinýho člověka, který stejně tak hluboce věřil v Boha to naprosto ok nebylo. A teď jsem tři dny řešili takové možné výklady toho, co teda Bůh chce nebo nechce. Hodně se to mísilo s tím, co ti přijde morální a to, co už ne.

*Zeptám se teďka ještě víc obecně. Co ti účast na larpech přináší?*

Určitě mi to jako pomáhá na chvíli vypnout. Že teď třeba jsem na tom nějak jako líp, takže to není potřeba, ale měl jsem jako období, když jsem zažívat těžký životní situace. Ne, že bych od nich vyloženě utíkal a schovával se před nima, ale vůbec není špatný na víkend řešit něco úplně jinýho, aby člověk si jako nějak oddechl. Myslím si, že na rozdíl od sportů, čundrů, čtení knih a nevím čeho všechno prostě ty larpy, když se s nima dobře jako trefíš, tak jsou prostě tak strhující, že ti opravdu jako nedovolí myslet na ten reálnej svět. Teprve až skončí ten larp, ty sedíš v tom autě a jedeš domů, tak si uvědomíš, že nějaký reálnej svět jako funguje.

*Patří k tvój zkušenosti s larpy navazování nových přátelství? Nebo poznávání lidí nějak jinak, než v běžném životě?*

Rozhodně. Jako já mám, když to budu počítat facebookově, tak mám stovky přátel z larpů, který bych jinak vůbec nepotkal a ve skutečnosti si o sobě odvážím tvrdit, že ve svý vlastní komunitě působím jako extrovert, ale jinak jsem strašnej introvert a s lidma se poměrně těžko seznamuju. Ať už třeba jako v práci, tam je to jednoduchý o to, že ti lidé spolu mají něco společnýho, ale jakoby vůbec s nedovedu představit, že třeba přijdu jako do hospody a začnu se bavit s cizíma lidma. V hromadnýh prostředcích.. nebo



prostě nevím. Nebo prostě kolega mě zatáhne za svými přáteli, který s ním mají společný zájem hudbu a já mám dost často problém se s těma lidma bavit.

*Když se poznáváš s lidma v běžném životě a pak se poznáváš s hráčema na larpu, přes larp. Myslíš, že ty lidi z larpu znáš nějak jinak?*

Spoustu těch lidí si myslím, že znám úplně jinak, protože vůbec nevím, co dělají ve svém běžném životě. Ale jako vůbec. Ve skutečnosti třeba neznám ani jejich občanská jména. A zase jako opačný extrém je ten, že skrze larp jsem se se spoustou lidí seznámil jakoby hodně blízce. Typicky když řešíš nějaký rodinný zápletky, nebo vztahový zápletky, tak dost často s těma lidma zkusíš něco, co jakoby v reálu s nima nezkusil. Co není logický. Nezkusíš třeba mateřský vztah s nějakou hráčkou, která je stejně stará jako ty, prostě to v reálném životě nejde. Spoustu věcí si přitom vyzkoušíš. Myslím si, že ve skutečnosti jsou mí nejbližší přátelé prostě jenom z larpů. Nemám nikoho dostatečně blízkýho, kdo by byl mimo. Nebo je, ale je to proto, že z larpů vypadl.

*Když na akce jezdíš a něco tam zažíváš, jak často se ti stane, že překročíš svoji komfortní zónu? Zůstaňme v rovině emocí. Ty jsi o nich už mluvil.*

Napadaj mě dva příklady. Jednak jsem zjistil, že mi poměrně dost vadí hrát nějaký milenecký zápletky, ještě speciálně s cizíma lidma. A tam se jako často dostávám do nějakého nekomfortu, nebo trapnosti. A pak jsem zjistil, zjistil jsem to právě díky jednomu larpu, že vůbec není dobrý proti sobě cíleně nasazovat lidi, co se třeba v reálném životě moc nemusí. Prostě hrál jsem nějaký měsíční larp, a už v půlce té akce jsem s tím chtěl seknout, protože organizátorům přišlo, že když bude ve hře nějaký konflikt, nebude vůbec špatný ho podpořit nějakým reálným konfliktem. A my jsme se pak s těma lidma nemohli třeba půl roku, nebo i delší dobu vidět. Tak já si myslím, že se v larpové komunitě vytváří spousta nenávistí a může to bejt i kvůli herním zápletkám, ale může to bejt i kvůli tomu, že tam je spousta lidí co mají nějaký ego, relativně vysoký, a prostě se nesnesou s ostatníma egama. Čas od času se mi stává, že vznikají nějaký nekomforty na bázi toho, že musíš kooperovat s někým, s kým kooperovat nechceš, nebo musíš být nepřítel s někým, s kým nepřítel už jseš.

*Myslíš, že ti to něco dává jako do života?*

Myslíš tyhle nekomfortní věci teďka?

*Jo, myslím teď ty nekomfortní věci. Konkrétně třeba ty emoce. To, že něco takového zažiješ, jestli vnímáš, že se ti to někde projeví.*

Tak tyhle co jsem popsal, si myslím, že asi jako ne. Ale dovedu si představit, že spousta dalších nekomfortních věcí mě jako v něčem utužuje. Prostě typicky, dostávám se do nějakého stresu, skluzu, nebo takhle a díky třeba larpům, že jsem třeba řešil nějaký řešící zápletky, nebo i to, že jsem nějaký larpy pořádal a bylo potřeba mít nějaký věci různě načasovaný, že se člověk prostě, pokud není úplně beznadějný případ, naučí nějak věci řešit strukturovaně a nějakým způsobem rozplétat chaos, aby mu to fungovalo líp. Vnášet do věcí řád a ten řád pak jako používat i v reálném životě. Když máš před sebou nějaký úkol, tak si ho nějakým způsobem naplánuješ, nebo když prostě na tebe víc věcí najedou, tak dokážeš určit, která je důležitější.

*Vzpomeneš si třeba na nějaký příklad z akce, kde jsi tohle zažil, nějaké to překročení komfortní zóny v právě v tom stresu, nebo nutnosti něco řešit?*

Jasně, určitě jich byla spousta. Teď si vybavím nějakou konkrétní. Třeba jeden z PASSů, kde jsem hrál šéfa obchodní stanice. Byl jsem zodpovědný za deset dalších hráčů. Zároveň za nějakou příběhovou linku, a zároveň se na mě hrnulo dost nějakých herních zápletek, a tím, že jsme byli obchodní stanice, tak jsme museli furt něco šmelit, furt něco zajišťovat. A to jsem byl třeba den jako v obrovském jako stresovým skluzu a pak v jednu chvíli jsem musel vypnout. A vybruslil jsem z toho tak, že jsem prostě zahrál nemoc. A oni mě museli šoupnout do postele, abych se léčil a takhle jsem si v podstatě jako zabrzdil ten stres.

*Teď bych se tě ještě zeptal na komfortní zónu v oblasti pohodí. Máš za sebou Frontu ted'ka a jak jsem viděl fotky, tak je to asi příklad, o kterým bych chtěl mluvit. Ale nejen Fronta, obecně, třeba i ty PASSy, což jsou věci, který nejsou ohledně pohodí úplně v pohodě.*

Já v první řadě musím říct, že mi moc nevádí taková ta přírodní špína, nějaký bláto, prach a takhle. Takže spousta lidí je jako vykulená z postapo larpů, ale já jako ne. Na druhou stranu mi docela vadí mokro a vlhko. Takže když na akci prochčije, tak mě to strašně demoralizuje a mám jako problém. Ale právě na larpech jsem se třeba naučil, jak s takovýma věcmi pracovat. Že si dovedu najít místo, kde bude sucho, dokážu uchovat si nějaký oblečení v suchu, abych se měl do čeho obléknout. Vím, že základem je teplý

jídlo a rozdělanej oheň, kterej je pod nějakou stříškou. Dokážu prostě takový nekomforty přečkat. Skaut by mě to naučil asi taky, ale já se to naučil na larpech. Jinak myslím si, že kvůli laru jde člověk do nějakého nekomfortu, do kterýho by kvůli nim normálně asi nešel. Typicky Fronta, když jsi ji nakoušl. Kdybych si měl naplánovat výlet, tak by musel být na zatraceně zajímavý místo, abych na ten výlet šel v takovém počasí. Ta Fronta byla prostě tak atraktivní, že jsem tam jel s tím, že to prostě bude strašně těžký, ale přesně jak jsem říkal před tím, nějakým způsobem jsem se na to připravil, obstaral si několik vrstev oblečení a na místě to pak bylo v pohodě. Ten strhující zážitek tomu jako pomáhá, že dost často jseš tak stržený tím dějem, že nevnímáš, že jsi den nejedl. To je vlastně prostě typická věc pro organizátory. Organizátoři furt běhají a furt něco řešej a za nima musí běhat nějaký pingl s jídlem, který jim musí ládovat do hrdla jídlo, protože ti lidé nejsou schopni se najíst. Ani jít na záchod. Třeba jeden organizátor laru, to je pro mě taková vtipná věc, já si ho dost často představím jako organizátora, který někde stojí a něco řeší s nějakým hráčem. A v ruce má hajzl papír. A já vím, že tam s tím papírem stál už před dvěma hodinama. Furt za ním někdo chodí a něco chce a on to furt odkládá. Takže jakoby pro hráče strhující příběhy a řešení zápletek často znamená, že jsou schopni zapomenout na svoje fyziologický potřeby, nebo to, že mají mokro v botech. A u organizátora je to jako ještě více vyhrocený.

*Jak se na larpy dívá tvoje okolí?*

Já se to v první řadě nesnažím skrývat, protože by mě to asi sralo. A je mi relativně putna, co si jako myslěj. Co jako sleduju, tak mají nějaký povrchní náhled, přijde jim to jako strašně divný, ujetý a většina lidí to moc jako nechápe. Většina jako dokáže pochopit, že jsem nějak motivovanej dělat divný věci. No a pak jsou určitě lidi, který to nechápou vůbec. Ani nejsou schopni přijmout, že by to mohlo někoho bavit. Že jim to přijde trapný. Do značný míry si myslím, že je to daný tím, že neví, o co go. On ten larp je strašně snadný odsoudit, protože když se na to podíváš z vrchu, jako nějak povrchně, tak prostě vidíš divný lidi, často v divných hadrech a to je všechno. Málokdo si dokáže uvědomit, že by tam mohlo být něco silnějšího. Jednat třeba na úrovni nějakých osobních zážitků, nebo právě i třeba nějaký osobní rozvoj.

*Tak a na to bych se tě chtěl právě zeptat. Když se zaměříš teďka na sebe, dozvěděl jsi se díky účasti na larpech něco o sobě a co konkrétně?*

Popravdě nejsem schopnej říct. Myslím, že v největší fázi mého dospívání prostě těch patnáct, až dvaadvacet let, z té doby nejsem moc schopnej rozlišit, na co jsem přišel díky larpu a na co jsem přišel tak nějak přirozeně. A asi je to i daný tím, že jsem spoustu osobních věcí jako řešil v rámci larpový komunity. Drahé polovičky byly většinou fantazačky, většinu svého času jsem trávil koníčkem larpem. Asi nejsem schopnej říct, na co jsem přišel díky larpu, ale co jsem stoprocentně schopnej říct je, v čem jsem se díky larpu změnil. Určitě to lidem pomáhá získávat sebevědomí, nějakým způsobem se otrkat. Ve většině případů jim to pomáhá s nějakýma komunikačníma schopnostma, ale i nějakým smyslem pro nějakou empatii, nebo odhadování lidí prostě. Myslím si, že člověk, co hodně hraje larpy, tak má odhad na to, že si promluví s člověkem tři minuty a má už nějaký odhad, co to bude za charakter člověka.

*Mohl bys být konkrétnější?*

Já si myslím, že na tom larpu se seznámím se spoustou lidí, který řeší dost extrémní situace. Někdy je hrajou, ale dost často se do toho vžijou tak, že to už nehrajou a přenášej tam sebe. Myslím si, že je strašně malý procento hráčů, které by do svých hráčských výkonů na larpech jako nedávali něco ze sebe. Takže to, co tam poznáváš jsou často ti lidé samotní. Tím, že poznáš spoustu lidí, ve spoustě extrémních situací, divnej situací i třeba naprosto normálních situací, tak potom už máš nějaký portfolio nějakých zkušeností a dokážeš v reálném životě poznat – a tohle bude asi ono. Alespoň u mě to tak je, že si vytvářím nějaký archetypální škatulky. Kouknu na člověka a řeknu si – tak tohle je člověk, který má vysoký ego, bude to arogantní blbec. Tohle je utápnutá holka, která bude mít problém bavit se s lidma. Todle člověk je je strašně schopnej, ale všechno si hrozně bere a proto má nízký sebevědomí atd.

*Jak se jako takhle trefuješ?*

Myslím, že se trefuju docela dost, ale nevím, jestli je to mnou, nebo těma zkušenostma, který mám.

*Zažil jsi někdy na larpu nějaký situace, ve kterých se řešila autorita? Jestli tvoje nějaký zážitky s autoritou ti daly nějaký poznání něčeho? Jestli jsi na larpu řešil něco, co se týkalo pozice dvou nebo více lidí, kdy jeden má nějaký větší slovo.*

Rozhodně. Teď nechci, aby to znělo jako chlubení, ale prostě tak jak jsem se dostal do larpů, napojením na nějaký lidi, co byli starší a všude mě jako nějak protahovali, člověk

pak s nima začal být nějak slavnější, tak prostě se mi stalo, možná je to tím, že jsem i dělal akce a lidi mě znali jako člověka co dělá akce, tak prostě se člověk často dostával do vůdčích pozic. Např. na bitvách - tady máš oddíl vojáků, na larpech - potřebujeme pravou ruku krále, tak budeš pravá ruka krále a podobně. Takže jsem si vyzkoušel jakoby autoritu z té druhé strany a pak jsem to přenášel do reálného života, když jsem dělal vedoucího v zaměstnání. Na druhou stranu jsem zjistil, že je dobrý to dělat o víkendech na larpech, ale že mě to nebaví dělat v životě. Ale na to jsem přišel asi díky práci, než díky larpu. A samozřejmě pak jsem se setkával s těma opakama. Že tam byly tam nějaký autority, já jsem byl nějakým způsobem pod nima a musel jsem do jistý míry ztvárnit nějakou loajalitu, přes nějaký vynucený až po nějaký fanatický. Co musím říct že mě baví bejt nějaký fanatický submisivní člověk pro nějakýho vůdce, třeba ideálně když je to ženská. Nějaká královna a já jí dělám nějakého komořího nebo bodyguarda, nebo komořího. V takových pozicích jsem se jako často našel, že mě to hodně bavilo. Naopak jako mám problémy s autoritama který jsou vynucený. Na MethanCity se to myslím jako že projevilo. Že mám tendence si rozkazy překrucovat, ignorovat, neplnit, vědomě i nevědomě provokovat ty autority. Dávat jim najevo, že pro mě nejsou autorita. Že ta autorita je vynucená a že ji vlastně nerespektuju.

*Když se teď budeme bavit o různých druzích larpu. Dramatický, gamistický a simulační. Vnímáš rozdíl mezi nimi? Myslíš, že akce různého typu můžou lidem dávat různé věci?*

Určitě si myslím, že jim můžou dávat různý zážitky a že jsou různý cílovky. Já třeba moc nemusím gamistický věci a speciálně pak nesnáším gamistický hráče. A strašně rád bych, aby si taky zkusili něco prožít a ne jenom řešit. A moc to nefunguje. Myslím si, že gamistům dávají hry nějaký pocit moci a nějaké řešící drive, kdežto dramatický akce ti prostě dávají zážitky.

*Není ale něco řešit taky zážitek?*

Dramatickej larp můžeš prožívat naprosto pasivně, užívat si nějakou atmosféru, kdežto v tom gamistickým, ty se snažíš něco přechcat, snažíš se prostě vyhrát a v podstatě ten zážitek je překonávání výzvy, kterou si často třeba vytvoříš sám. Že si řekneš "chci překonat tohle. Že to ani nevytvoří ten larp sám. Že spousta gamistických larpů podle mě není až tak gamistických, ale jejich pravidla lákají lidi, co jsou gamisti a chtějí tam dosáhnout nějakého skillu, který je jim v té akci úplně nahovno. Já nevím, poměrně dost larpů má takový ty farmářský prvky. Že buduješ nějaký zásoby surovin nebo nějaký

virtuální zásoby, který ti ale nedaj žádnou výhodu. Oproti jiným hráčům. A to nemůžu srovnat s tím, když zažiješ nějakou silnou zážitek, při kterém musíš brečet, nebo se bojíš o nějaký lidi, nebo naopak tě něco strašně rozčílí, nebo ty musíš hrát rozčilení. To už je jedno, jestli je to reálný nebo ne. To je něco úplně jiného, než když se pídíš na nějakým cílem.

*Když se podíváš na druhý lidi, na svoje spoluhráče, ostatní lidi, který jezdí na larpy. Myslíš, že je častý příklad toho, že si na larpy jezdí něco kompenzovat?*

Jo. Budu zlej a řeknu že jo. Typicky se hráči dostávají k nějakému postavení, kterého v životě nikdy nedosáhnou v tom reálnym světě. Prostě ať už to, že pod sebou mají skupinu jiných lidí, nebo pravidla jim umožňují být strašlivě namachrovaní, přitom v reálu by v tom daném kritériu vůbec neobstáli, ať už je to bojový skill, nebo něco jiného. Třeba v larpu ovládáš vyrábění věcí, ale přitom si úplný poleno. Myslím si, že v prvý řadě ta kompenzace je tam směřovaná k té moci. Lidi získávají moc, kterou v reálném životě prostě nemají. Moc a pocit drsnosti. Nějaký machrování prostě.

*Myslíš, že to těm lidem může něco dávat? Setkal ses někdy s případem, že by člověku takhle možnost něco dala?*

Rozhodně může. Teď je jako otázka.. nechci být k lidem zlý, ale myslím si, že někteří lidé jsou beznadějný. Tak je otázka, jak ten konkrétní jedinec je beznadějný. Když jsou ale ti jedinci trochu chytří, nebo nejsou úplně zahleděný do sebe, když mají nějakou zdravou sebekritiku, tak si myslím, že těma situacema, co si tam jako navozují a svým uměním sebekritiky si mohou nějakým způsobem posunout dál. Myslím si, že to může být v té možnosti vyzkoušet si vést lidi, nebo se tvářit víc sebevědomně.

*Setkal ses někdy na larpu s nějakou formou reflexe? Teď jsi mluvil o nějaké sebekritice, že to tomu člověku může něco dát. Setkal si se na larpu s tím, že by to bylo někdy řízený? Nebo že by se s reflexí nějak pracovalo nebo to byla součást hry?*

Obrovská reflexe, otázka jak moc si ji lidé berou, je trollování. Kdy ti největší geeci mají fakt jako smělu, protože ti lidi, co si o sobě myslí, že jsou normální a v pohodě, tak jim dávají sežrat a dělají si z nich prdel. Tak jim dávají sežrat, že jsou geeci a že jsou prostě jiný. A v tom pozitivním smyslu, jesli někdy někdo dával... tak já si myslím, že je už celkem zaběhnuté dávat reflexe na daný téma, nebo na témata, které se v té akci řešej, ale není ještě moc obvyklý dávat reflexe konkrétním lidem. Myslím si, že se toho

ti lidé ještě bojejí. Myslím, že je ještě pořád slušná kontroverze jakoby říct člověku, že to byl larp, ale choval ses jako naprostej píćus, tak jakoby todle když už se děje, tak se to děje na internetu, protože to není tak složité, jak to říct člověku z očí do očí. A určitě jsem se s ničím takovým nesetkal naživo z pozice organizátora a hráčů. Maximálně jakoby poděkování organizátorům za to, že něco dobře ztvárnili. Málokdy nějaká řízená reflexe.

*Vím, že jsi byl na Projektu Systém. Tam se ta reflexe nějak dělá?*

Myslím, že tam není moc prostoru na osobní rovinu. Člověk na své zážitky dostane třeba minutu. Pak už se ty věci řešej třeba skupinově. Na Projektu systém se to řeší třeba čtyři hodiny. Řeší se tam vztah člověka k demokracii, k totalitě a tak. Ale není to tak, že tu reflexi dostaneš obecnou, tím že se bavíš s lidma, tak si z toho vezmeš hodně, ale není tam nikdo, kdo by ti jakoby tobě něco říkal, nebo tobě nějak oponoval, nebo tobě dával nějakou radu.

*Když se o té hře lidi baví, ať už organizovaně nebo se baví v hospodě při afterparty - zažil jsi někdy bezpečné prostředí? Jestli jsi někdy po akci zažil takovou atmosféru, že pro tebe bylo v pohodě mluvit třeba o emocích nebo se těm lidem otevřel.*

Sto procentně. Na dramatických hrách se to stává hodně. Na hrách, které řeší kontroverzní témata, vztahový témata, tak rozhodně. Jako hodně moc. Ty lidi i často zažijou něco strašně silnýho společně a dost dlouho trvá, než se vrátí do normálu. Vzpomínám si na akci, kde jsme hráli nějakej středověkej gang, bylo nás asi patnáct, žili jsme spolu na jedný hromádce tři dny, celou dobu jsme se oslovovali jménama a celou dobu jsme všechno dělali herně a pak jakoby z té reality a vztahů vypadnout trvalo třeba týden, dva. V rámci toho jsou k sobě třeba lidé otevřenější.

*Jak se ti daří dostávat ze světa ven?*

To záleží na tom, jak je to strhující. Třeba ty gangy, pak PASS, kdy jsem dělal vůdce obchodní stanice, kde jsem zažil obavy o rodinu, osobní ztráty a tu sounáležitost která trvala nějakou dobu (bylo to daný tím, že jsem to hrál s lidma, kteří byli moji blízcí přátelé už před tím). Porta určitě měla dost silných zážitků, které jsem chtěl, aby pokračovaly. Často ti lidé chtěj, aby to pokračovalo a přesto ta hra je uzavřená a ten příběh je uzavřený. Tak si vymýšlejí alternativní konce. Třeba po prvním běhu Střepin

někdo udělal video alternativní konec. To je třeba typickej příklad pro mě. Kdy to ti lidi nechtěj opustit, chtějí, aby to pokračovalo.

*Když se podíváš na larpy na který jezdíš, jak se ti pamatujou příběhy z uplynulých akcí?*

Myslím si, že obecně mám problém si věci pamatovat, ale některé věci si z larpů pamatuju celé roky, a to jako téměř doslova, rozhovory a tak. Nedokážu moc říct, čím je to ovlivněný, ale asi silou tý daný scény. Třeba když byla vtipná. V současnosti když to bylo hodně silný, dramaticky, nebo tak.

*Napadá Tě ještě něco k tomu, co může larp lidem dávat?*

Myslím, že jsme ještě nenakousli téma, že člověk nemusí rozvíjet jen sám sebe osobně, ale taky po stránce vědomostní. Myslím si, že už je to nějaký pátek, když začaly být módní akce, které si tohle kladou i trochu za cíl - otevřít nějaké téma z naší historie a nějakým způsobem ho ztvárnit. Pořád se točíme kolem těch samých her – Borograv, Porta. Určitě jeden komorák otevírá věci, které předcházely mnichovské dohodě – a naprosto oklikou. Ty třeba nevíš, že odehráváš Mnichovskou dohodu. Teď je to docela módní a myslím si, že to funguje. Když dám příklad Borograva, tak jsem nikdy netušil, jak probíhá druhá světová válka na Balkáně. Vůbec. A nebýt Borograva, tak to nevím do teď.

*Myslíš, že to může nejen předat nějakou informaci, ale také vzbudit zájem?*

Myslíš že obojí. Myslím, že ti to vzbudí zájem a pak se o to zajímáš a pak ti to předá něco, ztvárňuje ti to nějaký věc, že si zapamatuješ jména nějakých postav, co jsou vlastně reální lidi nebo nějaký reálný události. Víím, že v jiných zemích používají larpy jako učební pomůcku. Pro mě vzdělávací byl Borograv i Systém. U Systému se nedozvíš tvrdý jako vědomosti, ale zjistíš, že věci jsou relativní. Říct po Systému, že člověk, který dělal pro STB je naprostej záporák a prostě stojí za hovno, to si třeba já po Systému nedovolím říct, protože jsem pochopil v rámci nějakých zápletek, že není vůbec jako těžký se do toho dostat, aniž by jsi jako chtěl. Že tě okolnosti dotlačí. Myslím, že u takto kontroverzních témat je dobrý věci relativizovat, nebo jako posuzovat z různých úhlů a zjišťovat, že za těma nejnegativnějšíma věcma můžou být i normální lidi, který to tak jako nemyslej. Třeba v rámci Borogravu. Válečný konflikty obecně. Druhá světová válka, každej má zafixováno, že Němci byli záporáci, ale málokdo si uvědomí, že vojáci Wermachtu byli prostě nějakí chlapi od rodiny, co



armáda naverbovala, oni dostali pušku a šli střílet. Aniž by jako si to vybrali dobrovolně, aniž by tý ideologii úplně věřili. Když to vezmu do extrému, tak tam byli i děti, které to ani nemohly posoudit, protože nemají mozek na to, aby věci posuzovaly. Takže říct náckové byli záporáci a říct to o každém vojákově, který do naší země vstoupil, je prostě strašnej alibismus.

*Díky za rozhovor.*