

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

2017

Anna Sehnalová

Univerzita Hradec Králové

Filozofická fakulta

Katedra sociologie

LARP – Fantastické světy v akci

Bakalářská práce

Autor: Anna Sehnalová

Studijní program: B6703 Sociologie

Studijní obor: Sociologie obecná a empirická

Vedoucí práce: PhDr. Michal Tošner, Ph.D

Hradec Králové, 2017



Zadání bakalářské práce

Autor:	Anna Sehnalová
Studium:	F14BP0231
Studijní program:	B6703 Sociologie
Studijní obor:	Sociologie obecná a empirická
Název bakalářské práce:	LARP - fantastické světy v akci
Název bakalářské práce AJ:	LARP - Fantastic Worlds in Action

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Práce bude zaměřena na sociologický výzkum české subkultury hráčů LARPU (live action role play). Na základě kombinace kvalitativních a kvantitativních metod prozkoumá strukturu, fungování a principy sociálního jednání účastníků. Aktéři budou sledováni jak v herním, tak i mimo herní kontext. V něm se zaměří na to, z jakých sociálních pozic vycházejí aktéři, kteří se zapojují do aktivit LARPU. K výzkumu tohoto sociálního prostředí bude využito zejména teorií symbolického interakcionismu.

Disman, M. 2011. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum. Berne, E. 2011. Jak si lidé hrají. Praha: Portál. Caillois, R. 1998. Hry a lidé. Praha: Ypsilon Erban, V. 2010. Masky a tvář. Praha: Malá skála Goffman, E. 1999. Všichni hrajeme divadlo. Praha: Ypsilon

Garantující pracoviště:	Katedra sociologie, Filozofická fakulta
Vedoucí práce:	PhDr. Michal Tošner, Ph.D.
Oponent:	doc. Milan Tuček, CSc.
Datum zadání závěrečné práce:	24.11.2015

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením PhDr. Michala Tošnera, Ph.D. samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 9. 5. 2017

Anna Sehnalová

Anotace

SEHNALOVÁ, Anna. LARP – fantastické světy v akci. Hradec Králové: Filozofická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2017.64pp. Bakalářská práce.

Moje bakalářská práce je zaměřena na sociologický výzkum české subkultury hráčů LARPU (Live action role play). Na základě kombinace kvalitativních a kvantitativních metod prozkoumává strukturu, fungování a principy sociálního jednání účastníků. Aktéři jsou sledováni jak v herním, tak i mimoherním kontextu. K výzkumu tohoto sociálního prostředí bude využito zejména teorií symbolického interakcionismu.

Klíčová slova: LARP, hra, symbolický interakcionismus

Annotation

SEHNALOVA, ANNA. LARP – Fantastic worlds in action. Hradec Králové: Philosophical Faculty, University of Hradec Králové, 2017, 64 pp. Bachelor Degree Thesis.

My bachelor thesis is focused on sociological research on Czech subculture of LARP (live-action role play) players. Based on combination of qualitative and quantitative research methods it examines the structure, functioning and principles of social behavior of participants. The subjects are observed during the play as well as during their free time. For the research of this social environment, I will primarily use the theory of symbolic interactionism.

Keywords: LARP, game, symbolic interactionism

Poděkování

Jako první bych ráda poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce PhDr. Michalu Tošnerovi, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a cenné rady při zpracování. Speciální poděkování patří spolku Academia Draconika a jeho vedoucímu týmu Fantasy tábora 2016, bez nichž bych nemohla provést svůj výzkum, velmi si cením jejich přátelského přístupu a ochoty spolupracovat. Samozřejmě poděkování patří také celé mé rodině, mému příteli a celé jeho rodině za neutichající psychickou podporu. Mé díky patří také Lucii Ptáčkové za gramatické úpravy a Ing. Mgr. Vojtěchu Koutníkovi, za jeho připomínky a rady.

Obsah

Obsah.....	6
1. Úvod.....	6
2. Metody výzkumu	8
2.1. Kvalitativní výzkum	8
2.2. Kvantitativní část výzkumu	10
3. Popis zkoumaného vzorku	10
4. Fantastické světy v akci	11
4.1. Stolní rolové hry	13
5. Teoretické uchopení rolových her.....	16
5.1. Symbolický interakcionismus.....	19
5.2. Okouzlení odkouzleného světa	20
6. LARP v praxi	22
7. Analýza rozhovorů.....	28
8. Analýza dotazníků	36
9. Souhrn	43
10. Závěr	44
11. Seznam zdrojů.....	48
Přílohy	51

1. Úvod

Fantastické světy jsou všude kolem nás, například v podobě populárních literárních děl J. K. Rowlingové nebo J. R. R. Tolkiena. Obklopují nás také jejich světoznámé filmové adaptace a mnoho dalších filmů a seriálů s fantasy a sci-fi tematikou, které pravidelně plní kinosály nejenom v České republice. Dále bychom neměli opomenout počítačové a deskové hry, které neustále nabírají na popularitě nejen u mladistvé populace. Deskovými hrami jsou myšleny klasické společenské a rodinné hry s pravidly, jako jsou například *Osadníci z Katanu*¹ nebo *Dostihy a sázky*². Oblíbenost tohoto žánru není žádným překvapením, neboť lidé již od nepaměti zkoumají hranice své představivosti, ať už se jedná o mýty či legendy nebo o polopравdivé příběhy předávané z generace na generaci. Touha po něčem nadpřirozeném je v lidech hluboce zakořeněna.

Představme si možnost hlubšího ponoření do světa fantazie, kde člověk není limitován písmem na stránkách knih, ani uměle vytvořeným světem pomocí počítačových a televizních obrazovek. Prostředí, kde ožívají fantastické světy a my můžeme být obklopeni našimi hrdiny, nebo se jimi dokonce stát. Takové možnosti nabízí RPG (Role-playing game) neboli hry na hraní rolí, do kterých spadá jak LARP (Live action role play), kde vše probíhá na živo, tak stolní rolové hry. Stolní rolové hry jsou založením podobné LARPU s tím rozdílem, že se odehrávají u stolu, a odlišné od deskových her jsou absencí typických pravidel. Fantazie je bezmezná a díky těmto hrám se můžete rázem ocitnout v postapokalyptickém světě v roli robota s lidskou myslí nebo se můžete stát tajným agentem ve službách britské královny. V těchto rolích je možné interagovat s ostatními lidmi, kteří jsou také někým jiným v předpřipraveném příběhu, a to jak naživo, tak u stolu. Stolním rolovým hrám je v práci věnována pozornost právě proto, že z nich LARP

¹ Albi, 1995. Autor: Klaus Teuber

² Dino Toys, 1983. Autor Ladislav Mareš.

částečně vychází a hráči LARPU se jim také často věnují, přičemž zaměřují pozornost konkrétně na koncept hry *D&D*³ a okrajově také na českou variantu této hry *Dračí doupe*.⁴

Zmíněné mýty a legendy často popisovaly jevy, které nebylo možné logicky vysvětlit. Dnes věda a technika postoupila a spoustu úkazů, které byly dříve považovány za nadpřirozené, lze snadno objasnit. K vysvětlení nevysvětlitelného také sloužilo náboženství a církve, která v důsledku toho ztratila v této oblasti svůj vliv. Tento přechod společnosti k racionalizaci nazývá Max Weber „odkouzlením světa“ [Weber 2009], se kterým je úzce spojená sekularizace církve. Na to můžeme navázat Marxovým „odcizením práce“ [Marx 1884] v důsledku průmyslové revoluce, kdy zaměstnaní lidé skoro nevědí, co dělají a proč. Současná globalizovaná společnost disponuje stále menší kontrolou nad vlastním životem a ani volný čas není uchráněn před masovou standardizací. [Mills 2002]. Běh, jóga, fitness a zdravé jídlo, neboli „healthy life style“, je v současné době hlavním trendem a tato tematika plní sociální sítě. Kdo nemá himalájskou sůl, nesnídá kaše s chia semínky, jako kdyby ani nebyl. Práce popisuje protiproud nebo určitou alternativu trávení volného času, který se mohl vyvinout právě v důsledku těchto společenských změn.

LARP je zkoumán jako subkultura ve společnosti bez ohledu na vhodnost termínu subkultura a je uchopen a vysvětlován pomocí symbolického interakcionismu. Na subkulturu pohlížím z perspektivy nečlena a nehráče a představuji snahu o co nejlepší porozumění a interpretaci z tohoto úhlu pohledu. Pojem LARP jsem znala již před úvahou nad tématem bakalářské práce, ale pouze okrajově. Téma je zvoleno vzhledem k narůstajícímu povědomí o této aktivitě v širší veřejnosti, díky jejímu zmiňování v médiích, a také vzhledem k dostupnosti klíčového informátora, bez něhož by byly cíle práce jen těžko realizovatelné.

Mezi hlavní výzkumné otázky patří, zda hráčům LARP přináší něco do jejich běžných životů, jak pozitivního, tak negativního. Jak významně se podílí herní interakce na způsobu interakcí hráčů v jejich běžném každodenním životě a jestli je pro ně nějakým

³ Wizards of the Coast, 1997. Gygax, Arneson

⁴ Altar, 1990. Martin Klíma.

přínosem. Snažím se také zjistit, co mají hráči společného, zda existuje nějaký společný jmenovatel.

K výzkumu jsem zvolila smíšenou metodu, kde mi kombinace dotazníků, rozhovorů a nezúčastněného pozorování umožňuje náhled na tuto rozličnou subkulturu z různých úhlů a nabízí mi tak ucelenější porozumění problematice s touto subkulturou spojené.

2. Metody výzkumu

Pro zkoumání subkultury hráčů LARPU jsem zvolila smíšenou metodu výzkumu. „Smíšený výzkum je definován jako obecný přístup, v němž se míchají kvantitativní a kvalitativní metody, techniky nebo paradigmaty v rámci jedné studie.“ [Hendl, 2008: 58] Giddens nepovažuje za produktivní, aby proti sobě stály tyto dva přístupy jako opoziční tábory, není tedy zapotřebí toto spojení považovat za nepříliš vhodné. Také podotýká, že díky tomu lze dosáhnout podrobnějšího pochopení a výkladu zkoumaného předmětu. [Giddens, 2013: 60]. Předností takového typu výzkumu je využití výhod obou kvalitativních i kvantitativních metod a tyto metody se mohou vzájemně doplňovat, nevýhodou je například obtížná proveditelnost jedním výzkumníkem z finančních a časových důvodů. [Hendl 2008]

2.1. Kvalitativní výzkum

Díky kvalitativní metodě získáváme podrobný popis a vzhled při zkoumání, v našem případě subkultury v přirozeném prostředí. Získáváme hloubkový popis a nedržíme se pouze na povrchu.

2.1.1. Rozhovory

První metodou použitou ve výzkumu jsou rozhovory, jež tvoří hlavní skupinu metod sběru dat v empirickém výzkumu. Polostrukturovaný rozhovor byl vybrán, protože díky otevřeným otázkám se může respondent svobodně vyjádřit a je jen na respondentovi, jak otázku zodpoví. U otázek tohoto typu je absence jakýchkoliv předpisů odpovědi

[Urban 2011: 75]. Zároveň jistá struktura nám umožňuje rozhovor více korigovat a získat co nejvíce potřebných odpovědí. Je také možné klást libovolné doplňující otázky, což může rovněž pomoci tam, kde respondent nepochopí (nebo pochopí špatně) některou z otázek, a právě tento druh interview umožňuje sloučit výhody jak standardizovaného, tak nestandardizovaného rozhovoru. [Disman 2011]

Rozhovory byly se souhlasem respondentů nahrávány na mobilní telefon, doslovně přepsány v programu F4 a následně okódovány v programu MAXQDA. Kódováním se rozumí rozkrytí dat směrem k jejich interpretaci, konceptualizaci a nové integraci.“ [Hendl, 2008: 246]

Anonymní rozhovory byly vedeny s deseti respondenty po dobu cca 20 minut, v jejich volném, mimoherním čase, většinou v době polední pauzy. Délka rozhovorů byla mimo jiné zvolena právě kvůli omezenému volnému času, který je pro účastníky vyhrazený na odpočinek. Možnost zúčastnit se rozhovoru byla nabídnuta všem hráčům, z toho někteří projevíli zájem o rozhovor sami, některé jsem však musela osobně oslovit. Hráčům byla po ukončení rozhovoru nabídnuta odměna za provedení rozhovoru a podnět k pozitivnímu přístupu k probíhajícímu výzkumu v podobě sladkosti (sušenka). Podobu scénáře k rozhovorům a ukázkou přepisu rozhovoru je možné si prohlédnout v přílohách.

2.1.2. Pozorování

Při rozhovorech zjišťujeme, co si lidé myslí, při pozorování vidíme, co se děje, a to nám pomáhá doplnit výzkum o popis prostředí. [Hendl 2008: 191]. V případě pozorování D&D i LARPU bylo provedeno nezúčastněné a nestrukturované pozorování v přirozené situaci. Interakce s hráči probíhala pouze v mimoherním prostředí.

Pozorování LARPU proběhlo na *Fantasy táboře 2016* [*Fantasy tábor 2016*. [online]], po dobu jednoho týdne. Fantasy tábor je oficiálně dětský tábor pro děti od 12 let a koná se každý rok po dobu 14 dní. O pozorování byli účastníci tábora informováni pomocí informovaného souhlasu před začátkem tábora. Informovaný souhlas byl účastníkům odeslán v emailu 3. 8. 2016 spolu s dalšími informacemi k táboru, účastníci nad 15 let mohli vyplnit informovaný souhlas sami, pro účastníky pod 15 let byl tedy

potřeba podpis zákonného zástupce. Podobu informovaného souhlasu je možné si prohlédnout v přílohách dokumentu. V případě D&D se jednalo o pozorování jednoho herního večera.

V tomto případě se soustředím na chování jedinců v herních a mimoherních interakcích, jak vypadá struktura herní akce, jak jsou zkoumané osoby vybavené a oblečené. Dále pozoruji průběh a vzhled boje, průběh a vzhled herních interakcí, reakce na probíhající výzkum a projevený zájem o subkulturu a mnohé další informace, které je možné získat „pouhým“ pozorováním.

2.2. Kvantitativní část výzkumu

Výhodou kvantitativního výzkumu je kratší doba trvání sběru dat a také následné analýzy oproti kvalitativním metodám. Poskytuje přesná numerická data. [Hendl 2008: 47]

Dotazníky byly v papírové podobě rozdány všem hráčům, organizátorům i nezletilým účastníkům, na základě odevzdání informovaného souhlasu podepsaného zákonnými zástupci. Ze 72 přihlášených dotazníků vyplnilo a odevzdalo 67 respondentů, návratnost byla tedy velmi vysoká. I v tomto případě byla hráčům nabídnuta odměna v podobě bonbonu. Dotazník má čtyři stránky včetně úvodního slova a návodu na vyplnění, je taktéž k nahlédnutí v přílohách. Rozsah je takový, aby se pomocí něho dalo zodpovědět dostatečné množství otázek, ale také aby respondenty nenudil a nebyl příliš časově náročný. Dotazník obsahuje otevřené i uzavřené otázky v takovém poměru, aby bylo dotazník příjemné vyplňovat. Odpovědi z dotazníku byly zadány do Excelu a následně převedeny a zpracovány v programu na zpracování kvantitativních dat SPSS.

3. Popis zkoumaného vzorku

Jako vzorek subkultury „larpařů“ (hráčů LARPU) jsem si zvolila účastníky seskupující se okolo mladoboleslavského spolku zvaného *Academia Draconica* [*Academia Draconica.net*. 2009. [online]], který již několikátým rokem pořádá mimo jiné již zmíněné Fantasy tábory. Účastníci však nejsou pouze z Mladé Boleslavi, nebo ze Středočeského kraje. Fantasy tábor je vhodný vzhledem k vysokému počtu účastníků, tedy vysokému počtu

potencionálních respondentů. Svůj výzkum jsem tedy provedla na Fantasy táboře 2016, který se konal v období od 8. 8. do 21. 8. 2016, a o kterém jsem se dozvěděla díky klíčovému informátorovi, který mi poskytl všechny potřebné kontakty. Jedná se o skupinu velmi různorodou, kde různí hráči preferují jiné typy LARPů, kterých je nepřeberné množství. „Klíčový informátor je důležitým zdrojem informací a má velmi dobré povědomí o prostředí a je ochoten a schopen o něm informovat. Díky klíčovému informátorovi se výzkumník dostává k informacím, které by sám těžko sháněl.“ [Hendl, 2008: 194.]

Na tomto táboře jsem pobývala pouze jeden týden ze dvou. Délku pobytu jsem považovala za dostačující vzhledem k tomu, že jsem se nezajímala tolik o příběh, ale spíše o celkovou představu o průběhu a o to, jak vypadá herní i mimoherní interakce larpařů. Zúčastnila jsem se pouze jako nehráč a pozorovatel, nad tímto rozhodnutím jsem dlouho váhala vzhledem k nepřehlédnutelným výhodám zúčastněného pozorování. Avšak pochybnosti o vlastní fantazii a také strach vystupovat před cizími lidmi jsou faktory, které rozhodly se nezúčastnit, což přineslo své výhody i nevýhody.

4. Fantastické světy v akci

„Role-playing games“, neboli RPG, jak již bylo řečeno v úvodu, lze volně přeložit jako hry na hraní rolí. Je to prostředí, kde ožívají fantastické světy, a kdokoliv se může stát kýmkoliv. Do RPG patří stolní rolové, nebo počítačové hry, ale také LARP, pozornost je v práci zaměřena hlavně na stolní rolové hry, a to pouze na herní systém *Dungeon & Dragons (D&D)*, nebo na českou variantu této hry, *Dračí doupe (Dračák, DrD)* a samozřejmě na LARP.

LARP, anglická zkratka pro hraní rolí na živo, můžeme vysvětlit například pomocí divadla, ze kterého si vypůjčuje jisté prvky. Herci, v LARPu hráči, hrají za určitou postavu, ne sami za sebe, a interagují s ostatními. Rozdíl je v tom, že hráči LARPu nemají žádný předepsaný scénář a znají pouze charakter postavy, za kterou hrají, a příběh, ve kterém se děj odehrává. Dalším zásadním rozdílem je absence publika, hráči hrají pouze mezi sebou a pro sebe. Další podobností s divadlem jsou kostýmy a masky, které si hráči individuálně připravují podle postavy.

V prostředí LARPU se můžeme dostat do mnoha světů a zažít různé příběhy od typických fantasy LARPů, které si mohou vypůjčit náměty například ze Středozemě J. R. R. Tolkiena [Tolkien 1990 - 1992], přes historické LARPy, které rekonstruuji historickou událost, po různé postapokaliptické světy.

Říká se: „Zeptej se deseti larpařů, co je to LARP a dostaneš jedenáct různých odpovědí.“ Zdá se, že existuje obrovské množství různých larpařských skupin a každá z nich hraje LARP jinak. Hlavní rozdíl mezi „live action“ a stolními „role play“ hrami je ten, že stolní hry se zaměřují na interakce mezi hráči a GM nebo hráči a herním systémem, zatímco LARP se zaměřuje na interakci hráčů s ostatními hráči nebo s jejich okolním prostředím. [Young 2003]. GM je anglická zkratka pro Game Master neboli pán hry, tento termín je užíván hlavně pro stolní rolové hry a pro prostředí českého LARPU se hodí spíš označení organizátor. Zmíněné oslabení funkce je o to větší, když se LARP koná na velkém území, nebo s velikým počtem účastníků (příkladem může být v českém prostředí známá *Bitva pěti armád* [B5A [online]] nebo mnou představený *Fantasy tábor*) a je tak schopnost nějakým způsobem ovlivnit hráče menší i při větším počtu organizátorů. Na řešení tohoto problému byla vyvinuta řada způsobů, například organizátoři kontrolují tok informací ve hře pomocí roznášení různých drbů ve vhodný čas. Dále je zde snaha zvýšit využití všudypřítomné technologie na zlepšení průběhu LARPů. Technologie by mohla pomoci nejenom se získáváním dat z hráčeho území a s umožňováním efektivního ovlivňování toku informací, ale také by mohla zdokonalovat schopnosti hráčských postav, jako by mohlo být například elfské ucho (naslouchátko, které by nositeli zdokonalovalo sluch). [Söderberg 2004]. Vedle organizátorů je často zapotřebí také tzv. cizích postav (CP, Cépěčka). Ty plní v LARPU funkci pomocné síly, neúčastní se tvorby příběhu a pomáhají dotvářet atmosféru hry, jsou něco jako komparzisté ve filmu. V bojových situacích CP mohou plnit funkci nepřátel, kteří útočí na hráče, pokud hráči nebojují proti sobě. V prostředí měst na sebe mohou brát podobu obchodníků nebo měšťanů, se kterými mohou hráči interagovat.

4.1. Stolní rolové hry

4.1.1. *Dungeons & Dragons*

Ve volném překladu znamená *Dungeons & Dragons* Kobky a Draci, častěji nazývané pouze ve zkrácené podobě D&D či DnD. Je to velice sofistikovaná hra na hrdiny odehrávající se ve fantastickém světě čar, draků, kouzelných lektvarů a artefaktů, kde lidská představivost nezná zábran. Ovlivnila značné množství her ať už počítačových, či deskových. Stala se inspirací pro celou řadu umělců a dala podklad vzniku velkého množství fantastické literatury a filmů. Pro lepší pochopení její důležitosti, kterou představuje ve vývoji RPG her po celém světě, je vhodné si uvést historii jejího vzniku.

Historie

Zakladatelem *Dungeons & Dragons* je dvojice amerických designérů herních systémů Gary Gygax a Dave Arneson. První vydání této hry proběhlo v lednu roku 1974 v celkovém počtu 1000 výtisků. O hru byl takový zájem, že do konce roku 1975 se prodalo dalších 3000 výtisků.

Gygax a Arneson se potkali již v roce 1969 a vyjádřili zájem o vzájemnou spolupráci na vytváření pravidel a herních systémů. V roce 1971 se Gygax spolupodílel s Jeffem Perrenem na napsání díla *Chainmail* (v překladu kroužková košile), kde detailně autoři popisují pravidla pro boj s vojáčky, což bylo původně zamýšleno jako pravidla pro boj se středověkými armádami. Tento koncept byl založen na přidělení určitých číselných atributů (popisující například rychlost na bitevním poli, sílu zbraní či odolnost brnění), podle podoby figurky. Figurka s palcátem a kroužkovým brněním měla jiné atributy nežli figurka se samostřílem. Na scénu zde přicházejí také kouzla a nestvůry v podobě draků. Celý tento koncept byl inspirován vojenským výukovým nástrojem vyvinutým pruským důstojníkem v 19. století, který sloužil k rekonstrukci bitev a nácviku různých taktik. Jednotlivé čety a brigády byly zobrazeny jako figurky a výsledek střetu mezi četami rozhodovala kostka. Tento způsob nácviku se rychle rozšířil nejen mezi důstojníky, ale i mezi nadšence jako byl právě Gary Gygax. [Wizards, 2003 [online]]

Gygaxovo dílo *Chainmail* využil Arneson jako základ pravidel pro svoje dílo pojmenované *Blackmoor*, kde ke stávajícím hrdinům a drakům přidává nápad podzemních komplexů hemžících se nestvůrami všeho druhu a koncept pokladů, jež je těmito bestiiemi stráženy. Dále také přidává hře důležitou vlastnost a tou je zosobnění s postavou, která má určité množství životů, tedy může umřít, ale také se může zdokonalovat na základě již prošlých a vyhraných bitev. O rok později se Arnesova hra dostává do širšího povědomí a tentýž rok ji představuje Gygaxovi.

V roce 1973 spolu Gygax a Arneson začínají pracovat na hře zvané *Dungeons & Dragons* postavené na základě pravidel díla *Chainmail* a *Blackmoor*. Za finanční pomoci B. Bluma zakládají společnost s názvem *TSR Hobbies, inc.* Tato společnost zaštiťovala D&D až do roku 1997, kdy byla koupena společností *Wizards of the Coast, inc.*

Od té doby, kdy se hra *Dungeons & Dragons* dostala na trh, dochází ke zdokonalování pravidel a neustálému rozšiřování možností, které hra nabízí. V současnosti je přeložena do několika jazyků, hraje se ve více jak 50 zemích světa a napomohla vzniku společnosti v hodnotě několika miliard amerických dolarů. [*Dungeons&Dragons* 2017. [online]]

Současná podoba D&D

Obvyklá skupina lidí hrajících D&D se skládá z 3-6 osob, z nichž jeden je takzvaný Dungeon Master (zkráceně DM), česky možno přeložit jako pán jeskyně. To je člověk připravující svět, dobrodružství, jednotlivé nestvůry a spoustu dalších aspektů hry, se kterými ostatní hráči v podobě svých hrdinů interagují. Primární cíl pána jeskyně je zajistit, aby se všichni hráči bavili, neboť to je hlavní princip této hry. Jelikož na každého jedince ve společnosti se dá nahlížet jako na unikát s odlišnými potřebami a očekávaními, tak se i jednotlivé sezení různých hráčských skupin liší. Někdo může preferovat hledání vraha ve složité a spletité sociální síti středověkého velkoměsta a někdo může preferovat krvavou bitvu proti démonům z pekel.

Jednou z unikátních vlastností D&D je plasticita pravidel. Oproti řadě ostatních her, zde pravidla nejsou od toho, aby hráče svazovala a omezovala, ale slouží jako berličky, kterých se mohou, ale nemusí hráči držet. Nejdůležitějším faktorem je spokojenost všech

hráčů a pravidla jsou tady od toho, aby jim to umožnila. Je tu tedy nekonečný prostor pro zakládání vlastních pravidel, takzvaných „house rules“, které přidávají této hře možnost zbavit se všech pomyslných hranic tvořených pravidly a vytvořit si hranice vlastní, tvořené pouze hráčskou představivostí.

Pokud bych měla popsat D&D jedním slovem, je to svoboda. A to svoboda jak v kreativním slova smyslu, tak behaviorálním. Kreativní svoboda se projeví v první řadě v tvorbě světa, ve kterém se děj odehrává. Je utvářen především pánem jeskyně, avšak i za pomoci jednotlivých hráčů, kteří přinášejí do hry své nápady a tužby. Společnost *TSR Hobbies, inc.* a později *Wizards of the Coast, inc.* vydaly celou řadu již vytvořených světů s propracovanou historií, geografii atd. Příkladem může být nejrozšířenější *Forgotten Realms* (či ztracená království) odehrávající se na kontinentě *Faerûn*. Avšak stejná svoboda s předěláváním pravidel platí i zde a hráči si mohou svůj svět upravit podle svých potřeb. Dále si každý hráč může vytvořit svého hrdinu jak po fyzické, tak i po psychické stránce. Může být silný, hubený, tlustý, vysoký, krásný, ošklivý, arogantní, vtipný, chytrý atd. [Lačev *D20*. 2006 [online]]

Behaviorální svoboda nastává při hře samotné, kdy se každý z hráčů stává vlastně hercem a jeho postavou, kterou interpretuje, je jeho hrdina. Vžívá se do jeho situace, řeší problémy, mluví a chová se tak, jak by se daný hrdina choval. Mezi hráči mohou nastat rozepře, hádky, romantické chvíle, které si mohou prožít za svoje postavy, ale s žádným dopadem na skutečný život hráče. To umožňuje hráčům takovou svobodu, kterou mnohdy ani v reálném životě nemají.

Důležitým konceptem celé hry jsou pochopitelně také bitvy s nepřáteli, které mohou být znázorněny v podobě plastových či cínových figurek, nebo jednoduše v podobě čehokoliv, například v podobě papírku, na kterém je napsáno jméno nestvůry. Hráčům k tomu, aby si představili, jak daná nestvůra vypadá, stačí pouhý popis od pána jeskyně a není tak potřeba prakticky žádných rekvizit. Avšak to, bez čeho se hráči neobejdou, jsou kostky, na kterých si mnozí hráči zakládají. Mají vlastní sbírku, kterou si hlídají a nepůjčují. Využívá se široká paleta různých kostek od klasických šestistěnných, po čtyř, osmi, až dvacetistěnné a řady dalších. Pomocí kostek se také rozhoduje boj, kostky zde fungují jako nevratná ruka osudu. Co si člověk nahází, to má, stejně jako s čím se narodí,

to má. Člověk své schopnosti v průběhu života zlepšuje stejně, jako se mohou zlepšovat hráči. „Za získání určitého množství zkušenostních bodů postoupí postava na další úroveň (level). Na každé další úrovni se postava může naučit novým schopnostem a dovednostem, které náleží k danému povolání (skill, feat).“ [Balaš 2011: 30]

Pokud pozorujeme hráče D&D při hře, jejich svět jakoby se vznášel někde nad stolem, reagují tak, jak by reagovala jejich postava, často například mění hlasy nebo křičí. Je to jako divadelní představení, ve kterém ale vůbec nechápeme, co se děje, protože probíhá plně ve fantazii hráčů, což je veliký rozdíl oproti LARPU.

4.1.2. Dračí doupě

V Česku vznikla fantasy hra na hrdiny, která je inspirovaná americkou hrou Dungeons & Dragons. Dračí doupě je vydáváno nakladatelstvím ALTAR [Altar 2010 [online]], které stejně jako samotná hra bylo vytvořeno Martinem Klímou v roce 1990 v době, kdy ještě studoval Matematicko-fyzikální fakultu Univerzity Karlovy. O hru byl v Česku veliký zájem a pouze o tři roky později se z ALTARU stává profesionální nakladatelství, které vydává řadu knih a her domácích i zahraničních autorů. Stejně jako pravidla D&D, tak i pravidla Dračího doupěte podléhaly inovacím. Dnes již můžeme spatřit Dračí doupě II a jeho předchůdce, Dračí doupě plus.

5. Teoretické uchopení rolových her

„Podle formy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.“ [Huizinga 1971: 20]

Onou společenskou skupinou, která vzniká při hře a obklopuje se tajemstvím, je právě subkultura hráčů LARPU. Roger Caillois francouzský sociolog a autor průkopnického díla Hry a lidé (1958) oproti této definici, která je podle něj příliš omezující, upřednostňuje Huizingovu následující definici:

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je všední život.“ [Huizinga 1971: 33]

Caillois respektuje Huizingovy definice a uznává užitečnost toho, že Huizinga propojuje hru s tajemnem. Podle něj však nelze toto spojení použít do definice hry, protože jak říká, hra je spektakulární a ostentativní. Dále má připomínky k části definice, kde říká, že hra nemá materiální užitek a nedosahuje se při ní žádného užitku. Upozorňuje na autorovo opomenutí například hazardních her (loterie, dostihy) a říká: „V některých svých projevech je hra naopak extrémně lukrativní, anebo ruinující a je určena, aby právě taková byla“ [Caillois 1998: 27]. Poukazuje však na to, že jde o pouhé přesouvání majetku mezi hráči, a ne o produkci hodnot.

Podle Cailloise definujeme hru jako činnost svobodnou, vydělenou z každodenního života, nejistou, neproduktivní (neprodukuje ani hodnoty ani majetek), podřízenou pravidlům a fiktivní. Ke hře nás tedy nikdo nesmí nutit, je pevně časově ohraničená, nikdy nevíme, jak dopadne a probíhá ve specifickém vědomí alternativní reality. S podřízeností pravidlům je to složitější, hlavně v případě her, jejichž hlavní podstatou je hraní rolí a improvizace. Caillois uvádí jako příklad hru s panenkami, na čteníky, na zloděje na letadlo a další. [Caillois 1998: 30, 31] Shodneme se, že podstatou LARPU je hraní rolí a improvizace, ale i LARP má určitý rámec pravidel. O poslední, neproduktivní složce hry, lze také spekulovat. U obou autorů se tato neproduktivní složka hry objevuje. Pokud by byla domněnka, že hráči LARPU zkušenosti nabyté ve hře využijí v běžném životě pravdivá, tento neproduktivní aspekt hry by LARP neplnil. V současné době se již pořádají LARPy zaměřené na vzdělávání, které jsou jasně užitečné. Například firma *Court of Moravia* přináší mnohá řešení pro firmy, ve kterých je zapotřebí zlepšit reprezentaci a komunikaci. Pořádají například business LARPy, komunikační a reprezentační kurzy. Vhodné jsou například, pokud zaměstnanci neumí v kolektivu prosadit vlastní názor, dochází k neefektivnímu předávání informací, je potřeba přesvědčit anebo získat nové obchodní partnery. [*Court of Moravia*. 2015. [online]] To jsou, však LARPy speciálně upravené pro tyto účely, v poslední době se hodně uvažuje i o využití LARPU ve školní výuce, například při výuce dějepisu. Podívejme se ale na klasický LARP se spoustou

situací, do kterých se hráč může dostat a vyzkoušet si své reakce pro běžné interakce, což se zdá být spíše produktivní. Přes všechnu zábavu, kterou LARP nabízí, a jak moc neproduktivním se může zdát se svým nakupováním vybavení, kostýmů a dalších věcí v běžném životě ne příliš použitelných, tak tento aspekt „tréninku“ vzájemných interakcí nelze přehlédnout. Nemluvě o praktických dovednostech, kterým se hráči mohou naučit, například bojovat mečem, střílet lukem, taktizovat v boji, vázat zajatce nebo se dostat ze zajetí. Některé z těchto dovedností se v běžném životě také mohou ukázat jako užitečné, a tedy produktivní. To, že LARP tuto neproduktivní složku hry nesplňuje, však nemusí nutně znamenat, že LARP není hra. Vzhledem k tomu, že hráči celou dobu hrají, by toto tvrzení bylo velmi neuvážené.

Lze také polemizovat o vhodnosti nazvat hry obecně jako neproduktivní, což se objevuje u obou zmíněných autorů. Pokud budeme brát zlepšování, získávání, osvojování dovedností jako hodnotu nebo užitek, tak žádná hra není neproduktivní. Hodnotám z Cailloisovi definice je pak nutno rozumět v jejich ryze materiálním smyslu. Právě z těchto důvodů nelze hru chápat jako zcela neproduktivní činnost a uplatňování takovéto definice je v dnešní době kontraproduktivní, neboť hru negativně stigmatizuje jako činnost nepotřebnou. Přičemž v dnešní informační společnosti, kdy je celoživotní vzdělávání nezbytné, je právě hra velmi efektivním způsobem, jak se novým dovednostem učit.

Caillois dále rozděluje hry do čtyř základních kategorií: Agón, Alea, Mimikry a Ilinx. Podle toho, co ve hrách převažuje, zda je to princip soutěže, náhody, chování „jako by“, nebo závratí. Většina těchto kategorií se objevuje i v LARPu.

První kategorií je skupina her označována jako Agón, projevuje se jako soutěž v podobě zápasu. Stojí proti sobě dva jednotlivci, nebo dvě mužstva (box, šerm, nebo fotbal), jde tedy o fyzický boj. Tato agonální složka je v LARPu nesporně přítomna, obzvláště pak v bitvách. Bitvy jsou specifickým typem LARPu zaměřeným hlavně na boj, kde tedy složka převažuje. LARP nelze však zařadit pouze do této kategorie jako spoustu dalších her, ve kterých se prolíná více kategorií. Lze však polemizovat o agonální složce v případě RPG typu DnD, když ve skutečnosti k žádnému boji nedochází a hráči si boj pouze představují.

Ve hrách typu Alea (latinský název pro hru v kostky) je nejdůležitější štěstí a nezáleží na vlastní snaze hráče, hráč je pasivní. Příkladem jsou tedy kostky, loterie a dnes i například herní automaty. Znamená to odevzdat se osudu, a to je protikladem k agonálním hrám. Tento herní princip se objevuje v RPG typu DnD, kdy hráči používají kostky, které rozhodují o osudu jejich postav. LARP na náhodě není zase tolik založený, o princip náhody se zde postarají hráči, kteří jednají jako jejich postavy a jejich chování je nepředvídatelné. Přes to, že je příběh předem připravený, hráči ho náhodně posouvají jiným směrem. V obou herních principech Agón i Alea vidíme snahu o vytvoření rovných podmínek pro hráče (těch podmínek, které lidem v běžném životě chybí). Tím unikáme ze skutečného světa tím, že ho předěláváme, nemůžeme však předělat sebe, to umožňuje kategorie her Mimikry.

V kategorii Mimikry jde o iluzi, kdy se buď pohybujeme ve smyšleném prostředí, nebo se sami stáváme smyšlenou postavou a podle toho se chováme. Oba tyto předpoklady jsou součástí LARPU, hráči se pohybují ve smyšleném prostředí a sami se stávají smyšlenou postavou.

Ilinx (řecké slovo pro vodní vír) je poslední kategorií her zahrnující hry způsobující závrat', součástí jsou například všechny hry, při kterých se člověk točí, dokud neztratí rovnováhu. Houpačky, kolotoče, tobogány, ale i lyžování, rychlá jízda autem a další, to vše je zahrnuto. I bungee jumping, který se tolik podobá zvyku mexického kmene, který se přiváže na vysoký stožár a poté při pádu hlavou dolů obkružuje onen stožár. Žádná z kategorií her není výsadou pouze člověka, ani tato kategorie není výjimkou. Vzpomeňme si například, kolikrát jsme viděli psa, který bez důvodu a co nejvyšší rychlostí běhá v kruzích po zahradě mezi stromy a jen tak tak se jim vyhýbá. [Caillois 1998:32 – 47] Tato kategorie, zdá se, příliš do LARPU nezapadá, snad jedinou možnou situací, při které se tento princip může objevovat, je boj. Hráč při atmosféře boje, kdy se snaží bojovat do posledních sil, může něco takového pocítit.

5.1. Symbolický interakcionismus

Základy pro symbolický interakcionismus vytvořil Georg Herbert Mead, dále ho rozvinul a pojmenoval Herbert Blumer. Jde o přisuzování subjektivních významů objektům. Lidé

k těmto objektům jednají vzhledem k tomu, jaký pro ně mají symbolický význam, který vzniká ze sociálních interakcí. Člověk si všímá toho, jak lidé jednají vzhledem k nějaké věci, a podle toho jí přisuzují význam. Významy jsou tedy sociálními produkty a sami od sebe nic neznamenaají. Člověk žije ve světě symbolů a jeho jednání se podle nich orientuje. Člověk tyto symboly získává v procesu socializace a určení rolí. Díky sociální interakci člověk získává zkušenosti, jak s těmito symboly zacházet. Teorie symbolického interakcionismu považuje proces socializace za dynamický a lidé se při něm učí myslet. [Hendl 2009: 82 – 87] Proces socializace probíhá celý náš život a LARP nám může, v tomto případě poskytuje více prostoru, kde vše probíhá nanečisto. Díky LARPU a RPG obecně, jak již bylo zmíněno, si můžeme vyzkoušet jakoukoliv situaci, získat zkušenosti a máme možnost vidět možné reakce druhého člověka. Vytváří se symbolický význam k objektům jako v reálných interakcích, což hráčům může přinášet jisté benefity oproti ostatním. Nejspíše to ale není to hlavní, co od RPG hráči očekávají, je to spíše vedlejším produktem, který třeba ani nezaznamenají. Říká se, že zkušenosti jsou nepřenositelné. Pokud se nad tím zamyslíme, něco na tom je, kolikrát nám říkali rodiče, abychom nesahali na horkou plotnu, ale dokud jsme se nespálili, jako bychom tomu ani nevěřili. V LARPU to sice není skutečné, ale přesto si to vyzkoušíme a právě to může být důvodem, proč je to účinné.

5.2. Okouzlení odkouzleného světa

Jako první termín odkouzlení světa použil na konci 18. století Friedrich Schiller a na sklonku 19. století jej přepracoval Max Weber a zasadil jej do sociologického kontextu. Zkoumal souvislost mezi náboženstvím, racionalitou a moderním kapitalismem. Odkouzlení světa je spojeno s pojmem sekularizace, tedy potlačováním vlivu náboženství a církve. Jádrem odkouzlení jsou podle něj kulturní důsledky jedinečného okcidentálního procesu racionalizace lidského života. Racionalizace společnosti je podle Webera pro její vývoj nezbytná. Rozvoj kapitalismu vede ke zvětšující se roli efektivity, což vede k následné byrokratizaci společnosti (hlavně v politice a ekonomice). Přílišná byrokratizace by mohla zcela ovládnout lidský život a uvěznit ho v železné kleci racionality [Weber 1998]. Podobně se vyjadřuje, například Keller, podle něhož vítězství byrokratického systému nejen uvrhne jednotlivé aktéry do husté sítě předpisů a nařízení,

ale zároveň povede k odlidštění celé společnosti, protože na všechny její členy bude nahlíženo jen jako na věcné položky ve spisech úředníků. [Keller, 2005] Podobné obavy z dopadu kapitalismu na společnost má i Charles Wright Mills. V díle *White Collar* poukazuje na to, že člověk v moderní společnosti má stále menší kontrolu nad vlastním životem. To se týká hlavně střední třídy, která má v pracovním procesu velmi málo prostoru pro rozhodování nebo podílení se na řízení věci. [Mills 2002]

S termínem odkouzlení pracuje i německý filozof Eugen Fink autor knihy *Hra jako symbol světa*, jak s pojmem pracuje, je patrné z následující definice.

„Odkouzlení je vůbec pozoruhodný proces. Mění věci, aniž by se věci samy o sobě skutečně proměnily. Najednou se nám však jeví v chladném světle. Dokud jsme někým nebo něčím nadchnuti, je to jakoby dotčeno kouzlem. To lze ovšem pociťovat i jako „démonickou moc“, která před námi kouzlí falešný obraz. Toto zaujetí však může pominout a kouzlo se zlomí a my cítíme rozčarování. Odkouzlený člověk vidí všechny věci jinak, ne pravdivěji, ale je kritičtější a méně důvěřivý.“ [Fink, 1993: 120]

S průmyslovou civilizací přichází zvláštní forma, a tou je hobby, aktivita vykonávaná druhotně, mimo pracovní proces a zdarma, pouze pro vlastní uspokojení. Je to činnost, která se objevuje především jako kompenzace osobnosti mrzačícího, zautomatizovaného a dezintegrovaného sériového pracovního procesu. Dělník se může stát znovu řemeslníkem, kdy sám pro zábavu sestavuje například modely vláček. LARP mohl vzniknout ze stejného důvodu, kdy lidé mohou stále méně rozhodovat o vlastním životě, a tak vyhledali aktivitu, při které záleží na tom, co dělají. [Caillois 1998: 54] LARP by mohl být, alespoň pro některé, řešením této situace, kdy v reálném životě nemohou vyvinout dostatek vlastní iniciativy. Existuje nepřeberné množství filmů, seriálů, počítačových a deskových her a dalších koníčků jako sport, nic se ale tolik nepodobá skutečnému životu. Mimo jiné Johan Huizinga ve své knize *Homo Ludens* píše o tom, že sport je stále více disciplinovaný a systematizovaný a stále méně je hrou. O tom píše již v roce 1938. Od té doby se ve sportu opravdu hodně změnilo a profesionální sport má do hry velmi daleko. To, co uděláme v LARPu sice není skutečné, přesto jsme to skutečně udělali. „Svět hry není nic skutečného, přesto to není nic. Není pouze v duších hráčů, hráči nesní kolektivní sen, ale v reálné životní situaci žijí hrou.“ [Fink 1993: 82]

LARP tedy může sloužit k proměnění těchto vnitřních neuskutečněných potřeb, jejichž absence je způsobena změnou společnosti. Může představovat lidskou touhu po nějakém mystičnu, které v dnešním odkouzleném sekularizovaném světě chybí. Zajímavé je, že LARP je nejpopulárnější ve Skandinávii a Velké Británii, tedy v protestantských hodně sekulárních zemích.

6. LARP v praxi

Současný LARP by se dal rozdělit do tří variant, terapeutický, vzdělávací a LARP jako volnočasová aktivita pro zábavu. Edukační a terapeutické LARPy jsou si podobné, umožňují účastníkům pochopit a poznat svoje chování a chování ostatních v nových nebo krizových situacích. Edukační vlastnosti LARPu se mohou uplatnit v celé škále oborů. Příkladem může být studium práva, kde na sebe studenti mohou brát role soudců, advokátů, svědků, a dokonce i obžalovaných, a tak zinscenovat celý soudní proces. Z terapeutických důvodů se využívá především v psychologii a psychiatrii, kde za pomoci lékařů a psychologů jsou pacientům představovány různé situace, které by nemocnými mohly být vnímány jako stresové. Následkem této terapie je osvojení si určitých vzorců chování pacientem, které mu usnadní prožití podobné situace v reálném světě. Účastníci hrají divadlo, kde jsou podmínky dány předem, ale průběh je ovlivňován samotnými hráči a GM této akce, který dohlíží na její správný průběh. Následně společně zanalyzují průběh hry, aby si ukázali, co mohlo být uděláno jinak a jaké byly alternativy jejich chování a činů.

Moderní LARP jako volnočasová aktivita pro zábavu je dvojího původu. První vznikl ze skupin ve Velké Británii a USA, které se dlouho zabývaly rekonstrukcemi historických událostí, zaměřující se na podrobné prostudování historického období a samotné události. Příkladem jedné takové skupiny je americká organizace *Society for Creative Anachronism* [SCA, Society for Creative Anachronism Inc. [online]], která byla založena v roce 1966. Z této společnosti se stala světoznámá organizace čítající 24 tisíc platících členů a mnoho dalších příležitostných členů. Druhým podnětem pro vznik LARPu je zrod stolních rolových her v průběhu 70. let 20. století. V 80. letech toho

samého století se někteří hráči, ovlivnění improvizovaným divadlem, rozhodli zahrát vlastní dobrodružství v reálném prostředí a tímto vytvořili současnou formu LARPů.

Vývoj moderního LARPU byl velmi rychlý. Na počátku byl LARP velmi úzkou subkulturou hrající skoro výhradně v Tolkienovském světě. Dnes, zvláště ve Skandinávii a Velké Británii, je LARP stále populárnější pro lidi všech věkových kategorií. Popularita LARPU se zde dokonce dostala do obecného podvědomí. Ve Švédsku se novináři občas odkazují na LARP nebo na LARPU podobné události. Ve finské televizi běží televizní seriál o larpařích a v Norsku profesor historie často zmiňuje LARP jako nové divadlo. Dokonce se zde pravidelně koná konference zaměřená na vše kolem LARPU. Nazývá se Knutepunkt a prvně proběhla v Oslu roku 1997. Této konferenci se účastní řada severovýchodních zemí, jako je Švédsko, Finsko, Norsko, Dánsko a také Island. [Fatland, 2005:1n]

LARPOVÁ komunita má silnou tradici ve vytváření si vlastních her. Organizátoři často stráví roky vytvářením různých podmínek pro hru (herní svět, intriky, hráčské role atd.). Podobné úsilí vynaloží účastníci na vytvoření postav, rekvizit a kostýmů. Všichni v průběhu každé hry přidávají něco do samotného obsahu v podobě improvizovaného konání. Není například neobvyklé, aby si hráči vytvořili vlastní menší zápletky během hry, které nebyly součástí oficiálního plánu. Oproti počítačovým hrám zde nejsou žádné limity v podobě toho, co hráči mohou a nesmějí ve hře udělat. Výhodou je také socializační aspekt, trénink řemeslných dovedností (výroba kostýmů, zbraní), kreativity (tvorba fiktivního charakteru) a v neposlední řadě pozitivnější vliv na zdraví (pohyb na čerstvém vzduchu).

6.1. *Boj*

Dostáváme se k oné agonální složce LARPU, boj je jeho nedílnou součástí a některé LARPy, zvané bitvy, jsou specializované hlavně na boj. Záleží tedy, co hráč upřednostňuje, pokud hráč vyhledává hlavně onu agonální složku, jezdí spíše na bitvy než na LARPy zaměřené na příběh a opačně. Bitvy v LARPEch nejsou bezhlavé mávání zbraní a rvačka v kostýmech. Mají svá pravidla, která sestavují organizátoři dané akce.

Pravidla boje jsou pro každý LARP univerzální v závislosti na typu LARPU a počtu, zkušeností a vybavenosti hráčů. Součástí těchto pravidel jsou seznamy povolených typů zbraní a jejich rozměry stejně jako materiál, ze kterého mají být vyrobeny, rozměry štítů a typy povolených zbrojí. Dále jsou zde definovány zásahové, nezásahové a zakázané plochy těla a také zakázané styly boje. V neposlední řadě je zde vysvětlen souborový systém. Jistá kodifikace základních pravidel však v českém prostředí LARPU existuje. Jednotlivá pravidla často vycházejí ze *Sjednocených bojových pravidel ASF*, [Asociace Fantasy 2006 [online]]. Smyslem těchto pravidel je sjednotit herní systémy tak, aby si je hráči snáze zapamatovali a zvykli si na ně.

Bezpečnostní pravidla mají přirozeně za úkol zajistit, aby nedošlo k žádnému vážnému úrazu. Tyto pravidla se odvíjejí od typu zbraní a zbroje, které jsou na akci povoleny. Vždy jsou vymezeny tzv. zásahové a nezásahové plochy. Jinými slovy části těla, kam se zásah zbraní počítá a části těla, kde se zásah nepočítá a je přímo zakázáno na tyto místa mířit. Většinou se jedná o hlavu včetně obličeje, o oblast krku a rozkroku, v některých případech sem mohou patřit i prsty u ruky. Dalším ochranným faktorem boje (mimo již zmíněné bezpečné zbraně a zásahové plochy) je správná intenzita úderu. Snahou útočnicka je trefit se do zásahové plochy takovou silou, aby to obránce ucítil přes svůj kostým, či zbroj a mohl si tak zásah započítat, ale nikoliv není snahou útočnicka vyvolat obránci bolest. Z tohoto důvodu je většinou v pravidlech uvedeno, že rány se mají brzdit těsně před dopadem, a tak snížit razanci úderu.

Mezi další bezpečnostní pravidla patří například povinnost útočit pouze tou částí zbraně, která je řádně obalena a změkčena, nikoliv například záštitou meče, nebo toporem kopí. Dále bývá zakázáno útočit štítem, nabíhat do řad, kopat do cizích štítů či jakékoliv jiné rizikové chování, které by mohlo vést ke zranění. Ohledně střelných zbraní se klade velký důraz především na kvalitu a bezpečnost šípů a šípek a jejich bezpečnost musí být kontrolována jejich majitelem pokaždé, když je znovu využije.

6.2. **Bojový systém**

Jedním z bojových systémů je „životový systém“, kde je jednotlivým hráčům přidělen počet životů, buďto podle kvality kostýmu jako tomu je například na *Bitvě pěti armád*, nebo podle typu postavy, kterou hraje (Rozdíl mezi válečníkem, který je v první bojové linii a kouzelníkem, který stojí opodál). Dále jsou stanoveny síly různých zbraní, kde zásah dýkou ubere zasaženému pouze jeden život, zatímco zásah obouruční sekyrou ubere životy tři. Množství životů, které je po zásahu ubráno, se také může lišit v závislosti, zdali byl trefen trup, kde bývají zranění závažnější, nebo zdali byly trefeny končetiny. V praxi pak tento boj vypadá tak, že útočník při zásahu obránce vykřikne počet životů, které mu tímto ubral. Obránce si pak sám určuje, zdali to byl platný zásah, a započítá si ztrátu životů.

Novější systém, který byl použit i na *Fantasy táboře*, je systém, který se označuje jako „šatrh“. Jedná se o přiblížení reálnějšímu boji, kdy zásah zbraní je obráncem vyhodnocen tak, aby blízce odpovídal realitě. Tudíž zásah do nohy velmi často způsobí pád na zem a neschopnost chodit či používat danou končetinu, zásah do ruky způsobí upuštění zbraně a neschopnost se dále účastnit boje, zásah do trupu může představovat smrt. Zranění jsou dále odlišná podle typu zbraně a typu protivníka. Příkladem z tábora může být rozdíl mezi zásahem od skřeta s tesákem a od jeskynního trola s kyjem. V „šatru“ jsou boje rychlejší a z obou stran opatrnější, protože pouze jeden špatný zásah vás může vyřadit z boje, či rovnou zabít. Dále je více prostoru pro taktiku, jako je využití momentu překvapení, nebo chytré taktiky s vhodným využitím těžkooděnců a střelců. Zbroj v obou těchto systémech přináší pochopitelně pro jeho nositele určité výhody, které se liší v závislosti na typu zbroje, jiné výhody přinese plátová zbroj, jiné kožená. Může se jednat o životy navíc v případě životového systému a v případě „šatru“ se může jednat například o imunitu (čili nezranitelnost) určitým typem zbraní.

Fantasy tábor 2016 byl v boji specifický i jiným způsobem, každý hráč si totiž mohl vybrat, zda jeho postava v daný moment umře, či ne. Ten epický moment smrti, který je pro Tolkienova Pána prstenů tolik typický, si každý mohl za svou postavu vybrat sám.

Bitvu jsem si příliš nedokázala představit a obával jsem se, že z nezúčastněného pohledu to bude vypadat spíše jako komické představení. První shlédnutá bitva se konala přímo v tábořišti a jako pozorovatel jsem musela být v dostatečné vzdálenosti od dění. Vybrala jsem si vyvýšené místo, odkud se pouštěla hudba a zvukové efekty. Bitva byla překvapivě emocionální a rozhodně se nezdála komická. Možná to bylo částečně způsobené tím, že jsem stála těsně u reproduktorů s dramatickou hudbou, to mohlo zážitek určitě zkreslit. Každopádně boj vypadal velmi realisticky.

6.3. Vybavení

Stejně jako zbraně, tak i kostýmy si hráči LARPU vyrábějí nebo kupují ve specializovaných obchodech, například *Fantasy obchod* [*Fantasyobchod* [online]], ale většinou je to též kombinace obojího. Často je kostýmu třeba dodat nějaký konkrétní detail, který není přímo jeho součástí. Kostým dotváří osobnost postavy, za kterou hráč hraje. Důležité jsou i detaily, příprava tedy zabere hodně času.

Součástí každé hry, stejně tak jako LARPU, jsou různé rekvizity, které jsou pro danou hru důležité, až nezbytné. Pro LARP je nejdůležitější právě kostým, který se snaží co nejvěrněji přiblížit postavě, za kterou hráč hraje. Dalšími důležitými součástmi, především v bitvách, jsou zbraně a zbroj.

6.3.1. Kostýmy

Hráči LARPU si kostýmy buď vyrábějí, nebo kupují, přičemž většinou se jedná o kombinace obojího. Výjimku zde mohou tvořit akce, kde je kostým společně s rolí postavy poskytován organizátory, příkladem této akce je *De la Bête*. [De la Bête. 2016. [online]] V závislosti na typu akce se také mění požadavky na kostým. Pro hru odehrávající se na francouzském venkově v druhé polovině 18. století, jako je již zmíněný *De la Bête*, je zapotřebí jiný kostým než například pro hru na *Fantasy táboře 2016*, kterého jsem se účastnila v rámci mé praktické části bakalářské práce. Tento tábor byl inspirován velmi známým světem zvaným Středozem, popsáným v dílech J. R. R. Tolkiena [Tolkien 1990–1992], tudíž zde byly k vidění kostýmy elfských šlechticů i trpasličích válečníků. Kostýmová povinnost velmi často platí také pro lidi, kteří se přímo neúčastní hry, jako jsou

například fotografové, také mně bylo po dobu mého pobytu doporučeno být oděna do nějakého vhodného kostýmu. Důvodem je zachování autentické atmosféry hry. I já jako pozorovatel jsem byla požádána, abych měla oblečení nenarušující atmosféru po celou dobu mého pobytu.

Součástí kostýmů nemusí být pouze kalhoty, halenky a boty, ale také různé šperky, paruky, masky a líčidla, které jsou mnohdy důležitější, neboť utváří více osobité charakteristiky dané postavy. Mohu uvést příklad trpaslíků z *Fantasy tábora*. To, co z nich dělalo trpaslíky a odlišovalo je od všech ostatních, byly právě vousy (většinou součástí paruk) a také různé náhrdelníky ve tvaru trpasličích run. Elfové zase měli vyrobené špičaté uši, buďto z béžové lepicí pásky, nebo koupené silikonové, které se na uši lepí speciálním lepidlem.

Dobrý kostým je jakousi vizitkou hráče, a proto se většina hráčů snaží mít kostým co nejpropracovanější. Mnozí výrobou kostýmů spolu s výrobou zbraní stráví i desítky hodin svého volného času a utratí tisíce korun, což potvrzuje i analýza dotazníků, která je uvedena níže. Kostýmy i zbraně na *Fantasy táboře* byly velmi realistické, tomu tak však nebylo vždy. Kdysi se bojovalo s tyčemi a kostýmy, které byly vyřešeny velmi jednoduše. Nikola Balaš ve své diplomové práci porovnává kostýmy na *Bitvě pěti armád*, kde ze začátku příslušníci určité rasy (trpaslíci, elfové...) bojující proti sobě měli pouze stejné barevná trička. LARP se od této doby velmi posunul. [Balaš 2011]

6.3.2. Zbraně a zbroj

Na rozdíl od kostýmů nemusí být zbraně a zbroj nutností pro hráče LARPU. Tudiž lidé s odporem či strachem k fyzickému násilí bez problému naleznou vhodnou postavu. Různé akce se samozřejmě liší kvantitou i kvalitou bojů. Od takzvaných dřevěných bitev, kde se bojuje nepolstrovanými zbraněmi, až po nebojové LARPy zaměřené spíše na mezilidské kontakty než na boj.

Zbraně i zbroj podléhají řadě pravidel, které jsou vytvořeny vždy na míru dané akce. Součástí těchto pravidel je seznam povolených zbraní, jejich velikost a bezpečnostní požadavky, jako je míra, se kterou mají být zbraně měkčeny, pravidla o bezpečnosti se týkají z části i zbroje, příkladem může být obalení hran štítu. Stav zbraní a zbroje je

zpravidla překontrolován před začátkem samotné hry organizátory. Zbraně, které organizátoři označí za neodpovídající, je možno většinou opravit na místě. V případě závažného porušení pravidel, které nelze opravit, není daná zbraň vpuštěna do hry.

V závislosti na herním a bojovém systému pak záleží, jaké bonusy různé zbraně a zbroj přinesou jejich majiteli. Zbraň a především zbroj je pak mimo své praktické vlastnosti také využívána jako součást kostýmu, kde se může velmi snadno stát dominantním prvkem. Uvedme si například hráče v blyštivé plátové zbroji.

V příloze naleznete kompletní pravidla, podle kterých byla bezpečnost zbraní posuzována na *Fantasy táboře 2016*. Na tomto táboře proběhla kontrola zbraní hned před začátkem hry. Hráči obcházeli spolu se svým cechem, do kterého byli zařazeni, jednotlivá stanoviště. Na jednotlivých stanovištích byly hráčům schvalovány zbraně, vysvětleny povolené způsoby boje a v neposlední řadě byli hráči uvedeni do příběhu.

7. Analýza rozhovorů

Pro kvalitativní část bakalářské práce jsem zvolila rozhovory a nezúčastněné pozorování. Polostrukturovaný rozhovor jsem rozdělila do pěti kategorií: Jak významné místo zastává LARP a s ním spojené aktivity v životě hráčů, představy hráčů o LARPU a jejich subkultuře, co hráčům LARP přináší do jejich životů, jaké aspekty hry jsou preferovány hráči LARPU a čím jsou hráči LARPU nejvíce ovlivněni.

Rozhovor byl veden se zletilými respondenty, kteří se účastnili *Fantasy tábora*. Všem byla možnost účastnit se rozhovoru nabídnuta a poté jsem jimi byla oslovena, nebo jsem oslovila já je. Vzorek tvoří deset náhodně vybraných respondentů, z toho pět chlapců a pět dívek ve věku od 22 do 27 let.

První série otázek se týká toho, jak významné místo zastává LARP a s ním spojené aktivity v životě hráčů. Dále obsahuje obecné informace jako věk a přezdívku, kterou užívají.

„Larpari“, kteří mimo vlastního jména a jména postavy, kterou hrají v daném LARPU, mívají v rámci kolektivu ještě přezdívku, kterou mezi sebou užívají místo

vlastního jména. Zajímalo mě, jak tyto přezdívky vznikají a do jaké míry se hráči nechávají ovlivnit filmem či knihami. Avšak pouze u dvou respondentů je přezdívka částečně odvozená od postavy z filmu nebo z knížky, k ostatním přezdívkám se často váže nějaká historka.

Moje skupinka hráčů se LARPU věnuje různě dlouho, všichni dotazovaní se LARPU věnují minimálně 4 roky, ale někteří také již 16 let. To znamená, že v mém vzorku jsou jak relativně začátečníci, tak dlouholetí hráči. Někteří jezdí na LARPové akce častěji a někteří méně často.

Jak se o LARPU dozvěděli? Většinou od kamarádů, spolužáků nebo členů rodiny, často nejprve hráli RPG hry a poté se nějakým způsobem dostali k hraní naživo. Pro pět z deseti respondentů byl první větší akcí právě *Fantasy tábor*, na který od té doby opakovaně jezdí.

Larpari mají celkově pozitivní vztah ke hrám. Svůj volný čas neobohacují jenom LARPem, ale také RPG a počítačovými hrami. Přičemž počítačové hry se týkají spíše dotazovaných mužského pohlaví. Ve skupině jsou vášnivější hráči počítačových her, kteří hrají každý den, a méně vášniví, kteří hrají cca jednou týdně. Často se v rozhovorech objevuje prvek „dříve víc“. Což platí jak pro RPG, počítačové hry, ale také pro LARP. Všichni ze skupiny respondentů jsou studenti, anebo vystudovali vysokou školu, mají tedy spoustu povinností a také se často přesunuli do jiných měst. Což například při RPG typu DnD, nebo Dračí doupě většinou znamenalo ztrátu pravidelného hraní v oblíbené skupince.

„Tak Dračák už hodně let nehraju, ani DnDčka, jako tím že sem přišla z Hradce do Prahy, tak se nám rozpadla družinka a už se nemáme jak dostat do té původní.“
(Respondent č. 10)

7.1.1. Finanční stránka LARPU

Každá akce stojí peníze a záleží na ceně LARPU a na počtu akcí ročně. Tábor stojí okolo pěti tisíc, v ceně je zahrnuto jídlo, pobyt a program. Ceny víkendových LARPů se pohybují od 200 Kč po dražší akce okolo 3000 Kč, kterým budeme říkat all inclusive akce, v jejichž ceně už je ale také jídlo, ubytování, kostýmy a program. Výdaje, které

respondenti utratí ročně za LARPOvé akce, jsou jen těžko odhadnutelné. Hráči mají často set základních kostýmů a pak na jednotlivé LARPy pro jednotlivé postavy pouze dokupují, nebo vyrábějí detaily, které jsou k té dané postavě potřeba. Jsou ovšem i hráči, kterým primárně záleží na kostýmu, utrácejí hlavně za něj a vybírají levnější akce. Všichni ovšem v letošním roce utratili minimálně pět tisíc korun za tábor plus kostým a vlastní jídlo. Pro představu vezměme nejaktivnějšího hráče z dotázaných, který jezdí průměrně na jednu akci měsíčně plus *Fantasy tábor*. To by bylo třináct akcí ročně. Svoji útratu odhaduje od deseti do dvaceti tisíc ročně.

7.1.2. Jak hráči vidí LARP

„Takže to je hra, ve které je předpřipravený nějaký příběh a každý si může vybrat podle daných pravidel postavu nebo roli, ve které bude celou tu dobu hrát a přizpůsobí tomu svůj kostým a zbraně a všechno, co je potřeba a potom během hry nehraje sám za sebe, ale hraje za ten charakter.“ (Respondent č. 9)

Nejčastěji však hráči LARP definují jako trochu jiné divadlo, proto jsem i tuto definici zvolila v úvodní kapitole o LARPU. Druhou oblíbenou definicí jsou počítačové hry naživo.

Další otázkou bylo, zda si hráči myslí, jestli je třeba mít pro tuto aktivitu nějaké předpoklady, tato otázka částečně mířila i na to, jestli si hráči připadají něčím výjimeční oproti ostatním. Minimální předpoklad podle drtivé většiny je fantazie, pouze dva respondenti si myslí, že to může dělat každý. Objevil se zde však faktor inteligence, kdy jedna z hráček podotkla, že to jsou většinou inteligentní lidé a na inteligenci se váže i vyšší fantazie, a tudíž LARP je většinou pro lidi s vyšší inteligencí, což podpořila i data získaná pomocí dotazníků.

„Třeba ta bitva myslím, že je pro docela široký okruh lidí naprosto přístupná. Co se týče těch larpů a hlavně v poslední době je více těch, co jdou více do toho psychologického rámce, tak když se člověk baví s těmi lidmi, tak si povšimne velice brzy toho, že to jsou všichni lidé dá se říct s vyšší inteligencí, s kterou se váže vyšší fantazie, a to logicky vede k tomu, že ten člověk je podle mě víc přitahován k těm larpům než lidé, kteří jsou řekněme prostšího ducha.“ (Respondent č.7)

S jejich pocitem výjimečnosti souvisí i jejich vlastní popis „komunity“ a jejich společných rysů. Mezi tyto rysy zařadili respondenti mimo jiné dlouhé vlasy, ochotu upřít si pohodlí, divnou sebranku, nerdy, takový archetyp. Následující komentář vyzdvihuje vzájemný respekt v LARPové komunitě vůči lidem, kteří se od běžné populace odlišují.

„Ta larpová komunita upřímně řečeno je taková nejvíc nebo je taková hódně otevřená vůči těm novejm hráčům, a hlavně že respektujou podivíny, protože každej je takovej, jakože hodně podivín tady, a že oni to tak jako že tady respektujou no, že není se čeho bát“. (Respondent č. 3)

A jak vnímají hráči LARP ve společnosti? Všichni by jednoznačně neoznačili tuto aktivitu jako známou a ti co ano, tak uznávají, že je jejich pohled hodně zkreslený tím, že se pohybují hlavně mezi larpaři. Jednoznačně si však myslí, že je známější než dříve, dokládají to třeba loňskou reportáží odvysílanou v televizi o Bitvě pěti armád, občasnou zmínkou LARPU v jiných médiích a v neposlední řadě nárůstem účastníků *Fantasy tábora*. Dále věnují pozornost severským zemím, kde je LARP velmi rozšířený a jezdí na něj i celé rodiny.

K tomuto tématu bych ráda dodala, že při psaní bakalářské práce se mě hodně lidí z mého okolí dotazovalo na téma práce a jen menšina si dokázala představit, o co jde. Nejprve to bylo velmi nepříjemné, ale pak jsem objevila systém vysvětlování, který zabíral. Nejprve vysvětlit zkratku, a to i neanglicky mluvícím, poté překlad zkratky, následovala část s rekonstrukcí historických bitev a na závěr přiblížení aktivity k divadlu. Zpětně musím říct, že jsem si to rozhodně měla zaznamenávat.

7.1.3. LARP jako dominantní trend ve společnosti

Dále mě zajímalo, zda si hráči dokáží představit, že bude LARP dominantním trendem ve společnosti, přirovnala jsem to například k józe nebo k běhu, což jsou v současné době velmi populární způsoby trávení volného času. Tím jsem chtěla zjistit, zda jsou hráči raději, že tato zábava je spíše méně známá a rádi se odlišují od hlavních společenských trendů. Otázku jsem však pravděpodobně měla položit více přímo. Tři hráči připouštějí, že by se něco takového mohlo stát, ostatní si myslí, že spíše ne a že by se český LARP musel změnit.

7.1.4. Přínos LARPU

Je série otázek, která měla za úkol zjistit, co hra přináší hráčům do jejich životů a jak je ovlivňuje, jak negativně, tak i pozitivně. Při zájmu o zkušenosti, které je možné nabýt v LARPU, všichni jednoznačně souhlasí s tím, že jim LARP přináší spoustu benefitů. Hlavně ve smyslu tréninku do reality.

„To je taky složitý no, jako předpokládám, že něco jako zůstává, třeba když se učíme jako svazovat někoho nebo někoho povalit na zem. Takový důležitý věci, tak si to člověk trochu zapamatuje, ale stejně když to nedělá prostě furt.“ (Respondent č. 1)

Mimo tyto praktické znalosti, které se člověk může v rámci LARPU naučit, LARP posiluje hráče pro mezilidskou mimoherní interakci a tohoto názoru jsou všichni dotazovaní.

„Myslím si, že strašně moc, jednou sem hrál nějakýho zloděje a byla nějaká herní událost, takže se tam všichni seběhli a já sem vůbec nedával pozor jako na to, co se děje, ale jenom jsem obcházel ty lidi a okrádal jsem je a bylo to přesně o tom, že bylo vidět, kdo si hlídá ten měšec a kdo ne. Tadle zkušenost mi strašně pomohla v reálném životě, vždycky když byla nějaká významná událost, třeba fotbal nebo něco takovýho, když všichni koukaj, nedávaj pozor, tak já od té doby, co jsem byl ten zloděj na tom larpu, tak si ten pozor dávám a vím přesně, jakoby jak to funguje.“ (Respondent č. 6)

Jojo stopro, hlavně takový ty krizový emoční situace, jo, takovýto, že se ti stane něco fakt špatnýho, nebo možná spíš dokonce někomu jinýmu se stane něco špatnýho a ty ho máš utěšit, tak tady to je takovej jakože trénink do reality, jo, že tohle to je všechno hra, takže jako pokud se ti to nepovede tak ha ha he he he ale ve skutečnosti se jakože toho můžeš spoustu naučit. (Respondent č. 3)

Otázka na vyrovnání se s koncem hry měla za úkol sledovat možné negativní dopady na životy hráčů. Ten okamžik po skončení hry, kdy se prolne se skutečností, což by mohlo mít vliv na jejich běžné interakce. Obecně se říká, že na dobu přibližně dvou měsíců po LARPU by člověk neměl dělat žádná vážná životní rozhodnutí jako svatbu, zakládání rodiny, opuštění manžela, přítele a další.

„Já docela dobře vím, že je spousta lidí, kteří vydrží žít svou postavou i několik měsíců, obecně se říká, že po těch psychologičtěji zaměřených hrách má člověk na dva měsíce odložit veškerá závažná rozhodnutí, jako žádosti o rozvod a svatbu.“ (Respondent č. 7)

Dotazovaní hráči většinou o tomto problému vědí a vědí, že s ním ostatní mají problém, ale oni uvádějí, že se jim to vyhýbá. Pouze ve dvou případech hráči uvedli, že konec hry, se kterým se nedokázali vyrovnat, výrazně ovlivnil dobu běžného života po akci.

„Když je to třeba právě čtrnáctidenní akce, kde hrozně moc usiluju o nějaký happyend a nepovede se, tak to se teda vyrovnávám těžce. Většinou je nejlepší si prostě pokecat s těma lidma, který mi buď to zabránili to zahrát do toho happyendu nebo s kterejma jsem to hrála a usilovala o to. Třeba se i opít a popovídat si o tom už s nějakým nadhledem. Nejhorší je když člověk přijede z nějaký intenzivní akce a dolehne to na něj až třeba další den nebo ob den a to už jako se s tím musí nějak srovnat sám. Jednou co mě překvapilo, tak bylo právě po táboře a to sem ještě v listopadu chodila, ale to byl jako sluníčkovéj happyend, ale ještě v listopadu jsem chodila s úsměvem na tváři, že se mi povedlo prostě si zahrát tudle tu postavu a vlastně tábor byl na konci srpna, takže to bylo hodně dlouhý. Když bych měla mluvit o tom negativním tak to byl asi dobrej měsíc, když jsem hrála fakt svoji úplně nejtěžší roli, která byla hodně moc srovnatelná s realitou. Určitě jsem žila příběh někoho kdo tohle zažil v realitě a pak ten návrat byl takovej jako hodně nepříjemnej, že jsem z toho opravdu měla takový smutný stavy a přehodnocovala jsem, jestli jsem vlastně si tohle chtěla zahrát, když mě to takhle odrovnalo, ale tak dobrej měsíc to bylo“. (Respondent č. 10).

V ostatních případech hráči uvádějí, že na konec maximálně nějakou dobu myslí a přemýšlí, jak to mohlo, nebo nemohlo dopadnout, ale neovlivňuje to emoce v jejich běžném životě.

7.1.5. Výběr postavy

Hráči si na LARPU postavu buď vybírají z nabízených, vytvářejí, anebo ji dostanou přidělenou na základě vyplněného dotazníku jako v případě *Fantasy tábora 2016*. V této

otázce mě zajímalo, čím se hráči inspirují, pokud si postavu vybírají sami. Opět z důvodu, do jaké míry jsou ovlivněni filmem / knihou, nebo zda uvažují o tom, co by jim to mohlo přinést nového do běžného života. Objevuje se zde hned několik hledisek, podle kterých se hráči rozhodují. Postava může být buď podobná jím samým, nebo si pravidelně vybírají určitý archetyp postav, který jim vyhovuje. Dále si vybírají podle toho, co si chtějí vyzkoušet a čím život si chtějí prožít.

Odlišení herní a mimoherní interakce, což je otázka spíše na negativní důsledky LARPU, stejně jako v případě vyrovnání se s koncem hry a vracením se do reality vlastního života. Otázka byla nejprve položena tak, zda mají hráči problém s tím, hrát s někým, kdo je neherně přítel, ale herně to musí být nepřítel, jestli to může pokazit vzájemné vztahy. Ukázalo se, že je to přesně opačně, že je větší problém hrát s někým, koho nemají rádi a jednat s ním přátelsky nebo normálně.

„No mnohem horší, mnohem horší je hrát, že máš ráda někoho, koho ve skutečnosti ráda nemáš, tak to je těžší jako jinak mi to nikdy nijak extra nedělalo problém. To, že do toho promítám svoje emoce, to vždycky jakože nedokážu nikdy odstrihnout, tak to je pravda“. (Respondent č. 9)

Dále se jako obtížné ukazuje hrát v kolektivu lidí, kteří se navzájem neznají.

„Jako strašně záleží podle mě, jestli už toho člověka znáš předtím, nebo jestli ho vidíš poprvé. Například hráli jsme larp, který se jmenoval Terapie a byli jsme tam ve tmě a já jsem hrál psychopata, ale hrál jsem to s lidma, který mě viděli poprvé a ty mě potom jako neměli rádi. Takže na tom hodně záleží, jestli tě vidí poprvé, ale já s tím třeba osobně problém nemám to odlišit. Musím si říct jako jo, tenhle hráč mě celou dobu, nebo né ten hráč, ale ta jeho postava mě celou dobu štvě a pak za nim zajít po herní době a říct mu. jo prostě, tys byl skvělejší, tys mě skvěle štvál. Takže to chce trochu jako nebrat to tím srdíčkem tolik no, ale jako nemám s tím problém.“ (Respondent č. 6)

Na otázku neodpovídali všichni hráči, protože byla v průběhu přidána, odpovídalo však šest hráčů, což je dostatečný počet.

7.1.6. Co hráči preferují, je to boj, mimoherní interakce, příběh, nebo herní interakce?

„Já jsem bojovej typ. Já boj mám rád, ale že by to bylo to nejdůležitější, to asi ne, mě baví ten pobyt v té přírodě. Baví mě prostě to odpoutání se úplně od těch starostí, který člověk zažívá po celej rok“ (Respondent č. 4).

Mimoherní interakce nebývá to nejdůležitější, ale většina hráčů ji má ráda, zvláště na *Fantasy táboře*, který trvá čtrnáct dní. Herní interakce a příběh bývá to nejdůležitější, avšak s upřednostněním vlastní linky, nebo spíše cechovní linky oproti celotáborové. Až na vysloveně bojové hráče, kteří jezdí hlavně na bitvy. Ve mnou popsaném vzorku se objevují tři bojovní hráči, kdy jeden z nich preferuje hlavně boj, druhý ho hodně preferoval dříve, ale teď má raději hraní. Třetí o sobě říká, že boj má rád, ale že to není to nejdůležitější, že je to ten onen balíček všeho.

Všichni respondenti mají rádi fantasy tematiku, většina z nich sleduje filmy i čte knihy. Jeden respondent nečte knihy s fantasy tematikou, protože obecně moc nečte a jedna respondentka zase nekouká na filmy, protože je to dle jejích slov ztráta času. V této části byl problém s rozlišením fantastických a fikčních světů, kdy jsem pro zjednodušení pod pojem fantasy zašitila úplně vše od *Pána prstenů* po *Star Wars* [Lucas [film]1977]. To však nebylo příliš dobře přijato a hráči často upozorňovali na fakt, že *Star Wars* je spíše sci-fi, což je nepopíratelně pravda. Mezi nejoblíbenější filmy patří *Pán prstenů* a *Hvězdný prach* [Vaughn [film]2007]. Hráči často zmiňují třídílné filmové zpracování *Hobita* [Jackson [film] 2012 - 2014] od režiséra Petera Jacksona, které je příliš nenadchlo. Tento prvek se objevil jak v rozhovorech, tak v dotaznících, přesto že jsem se ani v jednom případě neptala na to, jaký film nemají rádi.

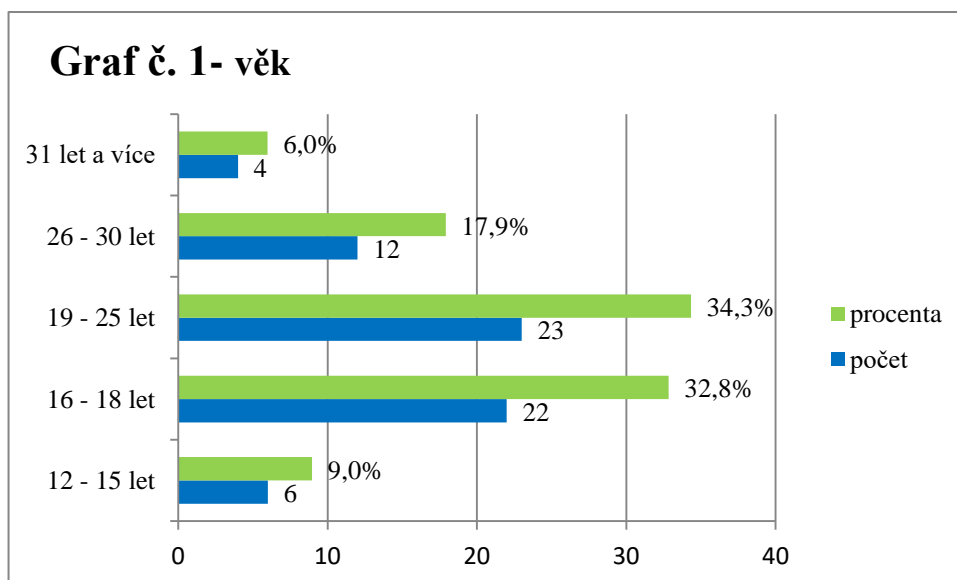
Mezi nejoblíbenější knihy patří samozřejmě trilogie *Pána prstenů*, *Hobit*, dále knihy od Pratchetta a Sapkowského.

Otázka na hrdiny měla zjistit, do jaké míry se jimi hráči inspiroují, zda podle nich mají jména přezdivek nebo postav, což se příliš nepotvrdilo. Prototypem hrdiny se stává Aragorn z *Pána prstenů* a žádné jiné jméno se neopakovalo tak často.

„Ne tak pokud bych si řekl, tak Aragorn protože to je prostě ztělesnění tradic, kterej jde nikým nepoznán nikým neuznáván a postupně zachrání Středozem“ (Respondent č. 4).

Někteří hráči sledují také seriály s fantasy tematikou nebo s prvky fantasy. Všichni sledují v současnosti nejsledovanější seriál *Game of Thrones* [HBO [seriál] 2011 – 2017] podle knižní předlohy George R. R. Martina. V Česko-slovenské filmové databázi obdržela *Hra o trůny* hodnocení 92 % a umístila se tak na jedenácté pozici nejlepších seriálů. (CSFD 2017 [online])

8. Analýza dotazníků

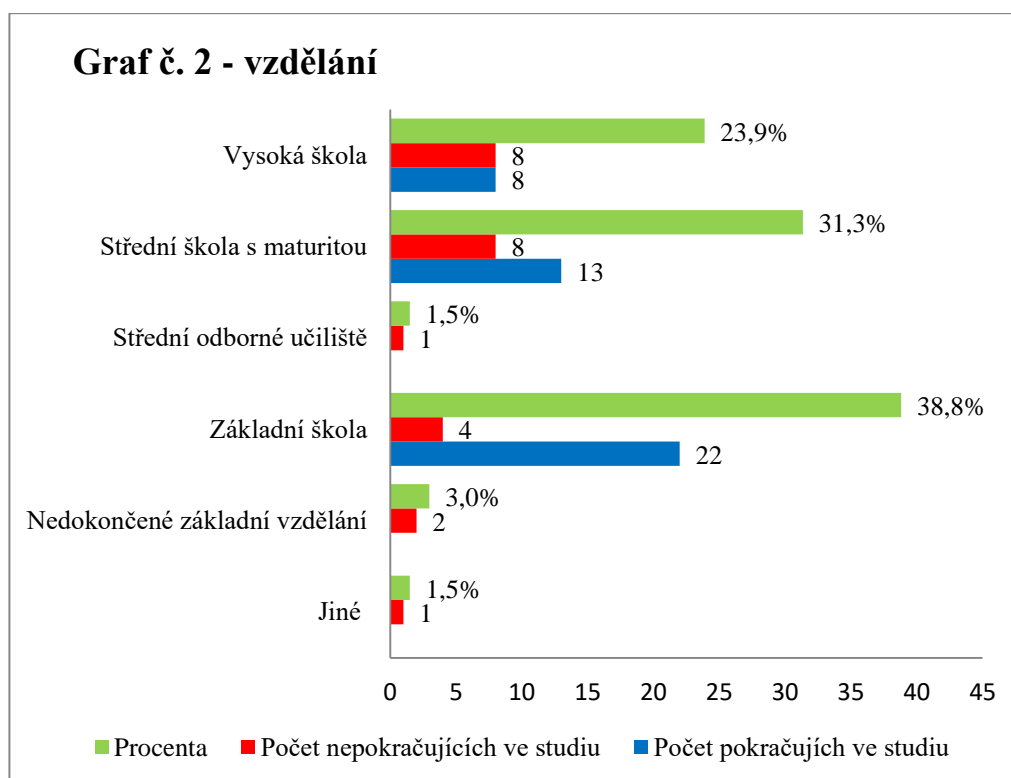


Graf 1, zdroj vlastní

Dotazník vyplnilo 52 účastníků a 15 organizátorů, dohromady tedy 67 respondentů. Z toho 43 mužů a 24 žen. V následujícím grafu vidíme věkové rozložení respondentů, největší počet respondentů je ve věku 16 – 25 let. Z důvodu věkového limitu se nezúčastnili hráči mladší dvanácti let.

Graf č. 2 ukazuje nejvyšší dosažené vzdělání respondentů, jež se může jevit jako nízké, musíme však vzít v úvahu, že se jedná o účastníky často ve věku, ve kterém ještě studují. Otázku nejvyššího dosaženého vzdělání jsem tedy doplnila otázkou o právě studovaném stupni studia. Z 26 respondentů, kteří označili své nejvyšší dosažené vzdělání jako základní, 22 pokračuje ve studiu. Po maturitě pokračuje 13 studentů na vysoké škole a z 16 respondentů s vysokoškolským titulem jich osm pokračuje ve studiu.

Když porovnáme tato data s výsledky vzdělanosti v ČR získané při sčítání lidu z roku 2011 [Úroveň vzdělání ČSÚ. 2014. [online]], zjistíme, že v mém vzorku je o 11,4 % více vysokoškoláků o 4,2 % více lidí s maturitou v porovnání s obyvatelstvem ČR. Tyto výsledky naznačují, že LARP je preferován lidmi s vyšší vzdělaností. Toto srovnání je však třeba brát s rezervou vzhledem k velikosti porovnávaných souborů a nesouladu v oblasti pohlaví a věku.

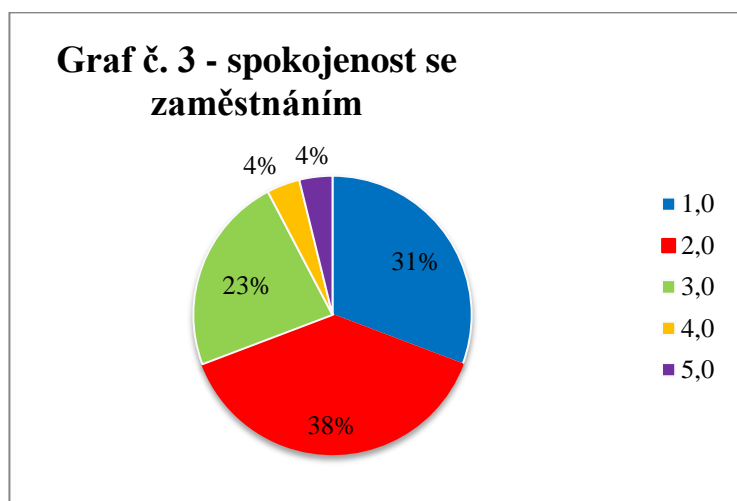


Graf 2, zdroj vlastní

Na otázku ohledně spokojenosti se současným zaměstnáním neodpovídali všichni respondenti, ale pouze ti, kteří jsou v pracovním poměru, brigádníci nebyli pro tyto účely zahrnuti. Na otázku odpovědělo 26 respondentů, z toho vyplývá, že 26 respondentů z celkových 69 jsou pracující. Na škále od jedné do pěti, kde jednička odpovídá vysněné práci, měli zvolit, jak jsou se svojí prací spokojeni. Tato škála byla zvolena z důvodu své jednoduchosti a podobnosti školnímu systému.

Z grafu č. 3 lze vyčíst, že 69 %, to je 18 respondentů (z oněch 26), ohodnotilo své zaměstnání jedničkou nebo dvojkou a jsou s ním tedy velmi spokojeni. 23 % zaškrtnulo trojku, což by podle školního systému znamenalo „dobré“, budeme se tím tedy řídit a trojka bude pozitivní ohodnocení zaměstnání. I přesto, že respondenti často neradi dávají hraniční hodnoty, tak jedničkou ohodnotilo svoji práci 8 respondentů. Pouze dva respondenti (8 %) nejsou se svým zaměstnáním spokojeni.

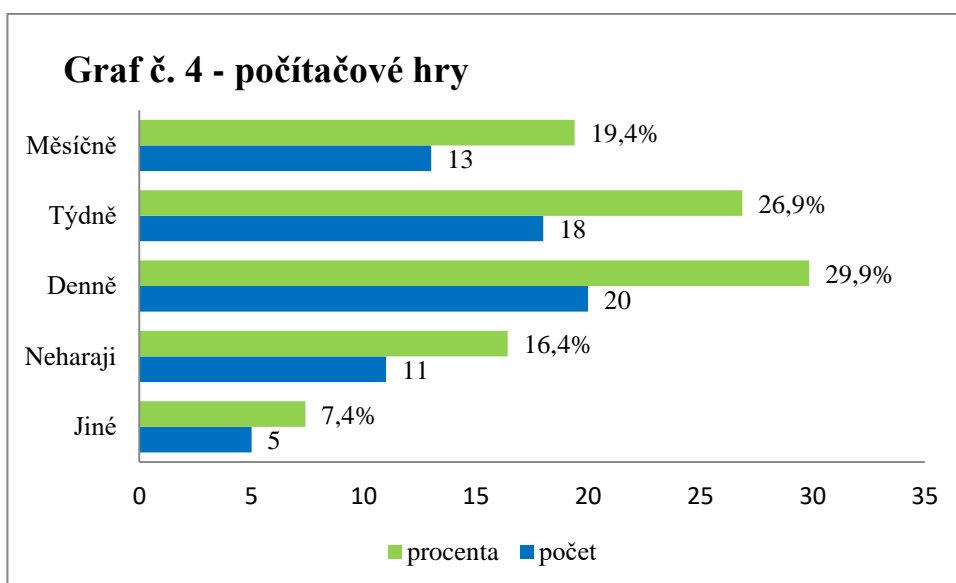
Tento výsledek nepotvrdil moji domněnku, která předpokládala, že motivace hráčů mohou být takové, protože jim pracovní proces neumožňuje dostatečnou seberealizaci, a proto se věnují této aktivitě, při které se mohou dostatečně realizovat. Pracujících v poměru ke studujícím je však příliš málo na to, aby bylo možné dělat nějaké závěry.



Graf 3, zdroj vlastní

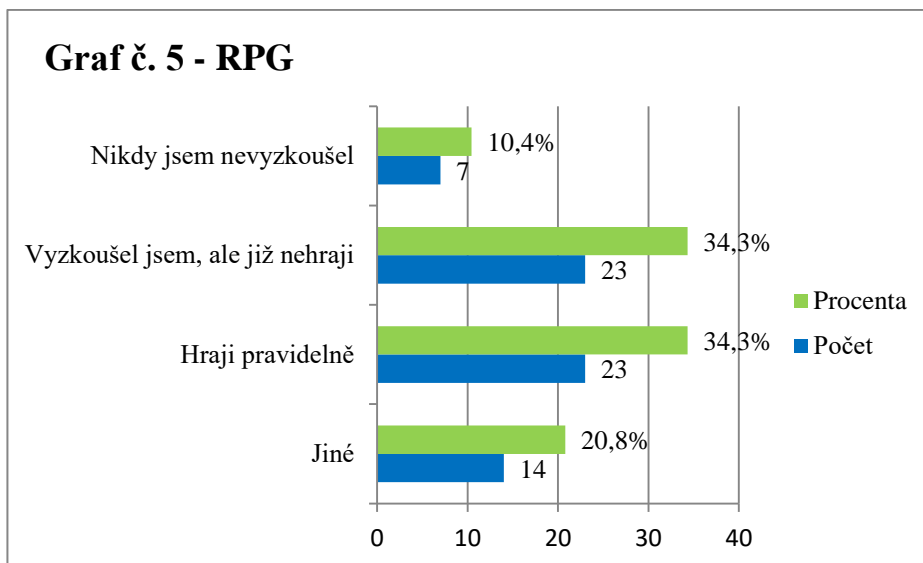
To, že jsou larpaři hraví lidé a že se mimo LARP věnují i jiným herním aktivitám, dokazují tři následující grafy, týkajících se počítačových, deskových a stolních rolových her.

Počítačové hry hraje celkem 76,2 % respondentů. Nejvíce respondentů hraje počítačové hry denně (29,9 %), nebo týdně (26,9 %). Pouze 16,4 %, to je jedenáct respondentů, nehraje počítačové hry vůbec, osm z nich jsou dívky. Potvrdil se tedy prvek, který se objevoval i v rozhovorech, tedy že dívky počítačové hry příliš nehrají.



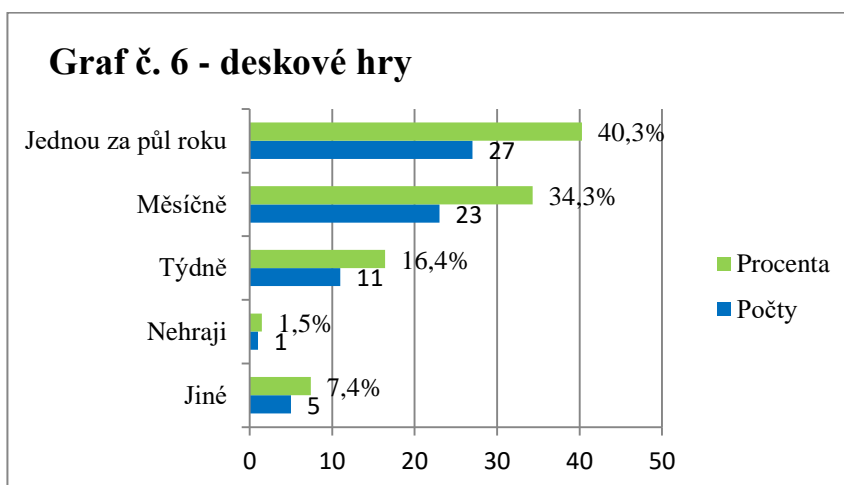
Graf 4, zdroj vlastní

V dotazníku se zajímám o RPG typu Dračí doupě, nebo DnD. Největší část respondentů tyto hry hraje buď pravidelně, nebo je vyzkoušela a již je nehrají. Budeme-li vycházet z výsledků analýzy rozhovorů, kde hodně hráčů uvádělo, že dříve hráli hodně, ale se vzrůstajícím věkem narostly i povinnosti, a tím způsobený nedostatek času zapříčinil rozpad skupinky spoluhráčů. Nejspíše se tento prvek objevil i u ostatních, a ti tedy pravděpodobně označili možnost „vyzkoušel jsem, ale již nehrají“. Jiná možnost z nabízených není pro tento případ vhodná, a proto je nejspíše tato kategorie s 34,4 % respondentů tolik početná.



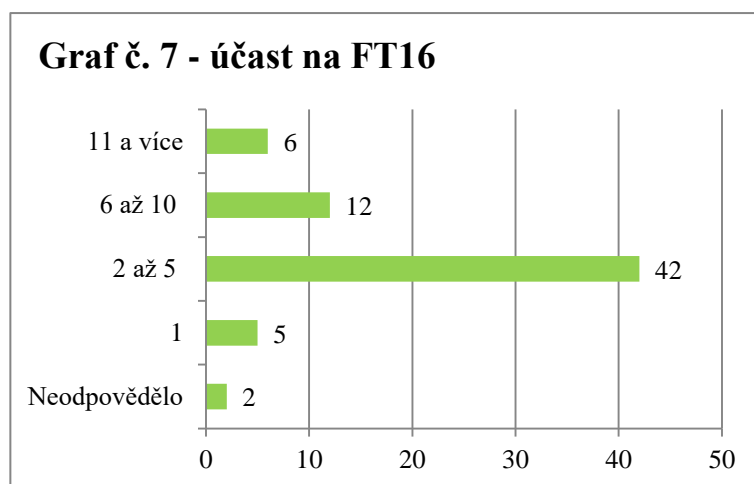
Graf 5, zdroj vlastní

Další možností, jak trávit svůj volný čas hrou jsou deskové hry, které pro respondenty nemusejí být až tolik typické. Od LARPU a RPG se liší hlavně velkým počtem pravidel a téměř nulovým hraním nějaké role. Přesto 91 % respondentů deskové hry hraje, jak často můžeme vidět v grafu č. 6. Deskové hry jsou takovým typem her, které jsou známější širší veřejnosti, tudíž lze snadněji najít spoluhráče, nebo si je mohou zahrát v rámci rodinného kruhu.



Graf 6, zdroj vlastní

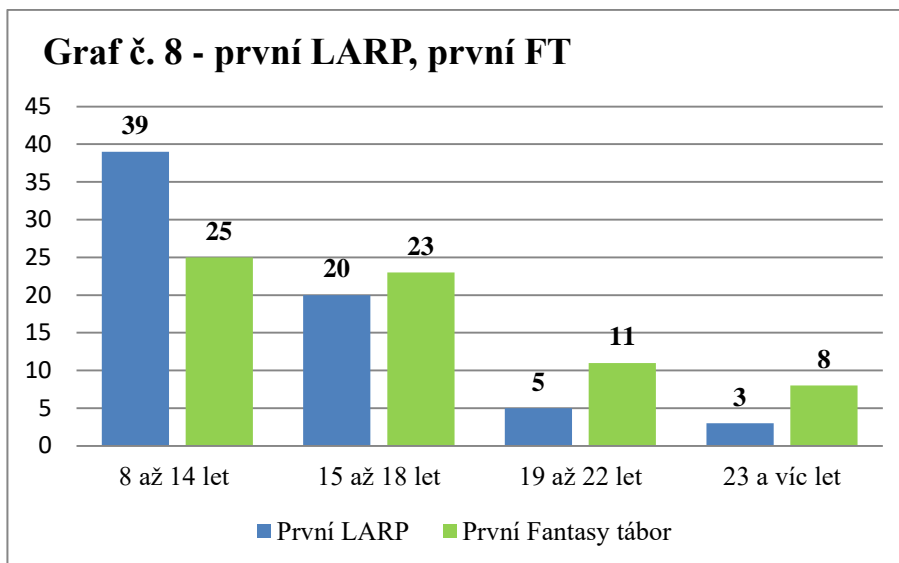
Další série dotazníkových otázek byla mířena přímo na *Fantasy tábor*. Tento tábor je u hráčů velmi oblíbený, graf č. 7 zobrazuje, kolikrát se ho hráči zúčastnili. Zobrazuje počty hráčů, nikoliv procenta. Můžeme si zde povšimnout, že úplných nováčků na tomto táboře bylo pouze pět, to by mohlo naznačovat na jednu stranu uzavřenost larpařské komunity, kde je těžké stát se její součástí. Na straně druhé pak můžeme vidět velkou soudržnost této skupiny, na kterou poukazuje fakt, že většina hráčů jezdí na tábor opakovaně. *Fantasy tábor 2016*, jehož jsem byla součástí, byl 14. v pořadí, hráči se tedy mohli zúčastnit maximálně čtrnácti táborů.



Graf 7, zdroj vlastní

V následujícím grafu jsou spojeny dvě dotazníkové otázky, v jakém věku začínali respondenti s LARPem a v kolika letech byli na prvním *Fantasy táboře*. V grafu jsou tyto otázky barevně odlišeny a toto grafické spojení nám umožňuje sledovat spojitost mezi začátky v LARPU a věk při účasti na prvním táboře. Z grafu je jednoznačně patrné, že hráči nejčastěji začínají s LARPem ještě v dětském věku do 14 let nebo jako adolescenti. Tyto výsledky mne nepřekvapily, vezmeme-li v úvahu, že v tomto věku je dětská představivost a touha po dobrodružství na úplném vrcholu.

Při porovnání dvou barevně odlišených sloupců můžeme pozorovat určitou podobnost ve věku respondentů. Z této podobnosti lze usuzovat, že u velké části respondentů mohl být prvním LARPem právě *Fantasy tábor*. Otázka byla však nevhodně položena, a proto to nelze jednoznačně potvrdit.



Graf 8, zdroj vlastní

V následující tabulce porovnávám respondenty v závislosti na tom, kolik peněz a času věnovali na přípravu *Fantasy tábora 2016*. Hodnoty v tabulce odpovídají počtu hráčů, nikoliv procentům. Můžeme si všimnout, že čas a peníze investované do tohoto tábora jsou relativně rovnoměrně rozloženy s mírnou převahou lidí, kteří přípravou stráví více jak 14 dní a investují více jak 2000 korun.

Nesourodost výsledků jsem očekávala, jelikož zde působí celá řada proměnných, jako jsou věk, časová vytíženost, příjem, ale také zápal pro tento koníček.

	ma x 2 dny	2 až 5 dní	6 až 14 dní	Více než 14 dní	celkem
Do 500 Kč	5	3	1	3	12
500- 2000 Kč	8	9	7	6	30
2000 Kč a víc	4	1	7	13	25
Celke m	17	3	15	22	

9. Souhrn

Z předchozích kapitol jsou již výsledky výzkumu patrné, zde je k dispozici shrnutí odpovědí na výzkumné otázky. První otázkou bylo, kdo jsou vlastně hráči LARPU a co mají společného, hledala jsem nějaký společný jmenovatel.

Ukázalo se, že se jedná o studující třídu aktérů, většinou v životní fázi přípravě na zaměstnání. Pouze 26 respondentů z celkových 67 je pracujících. Musíme však vzít v úvahu, že se fakticky jedná o dětský tábor, tedy že ostatní larpařské skupiny mohou mít vyšší věkové zastoupení. Obecně můžeme říci, že LARPU se věnují spíše mladí lidé. Dalším společným znakem je vysoká vzdělanost, hráči, kteří označili nejvyšší dosažené vzdělání jako základní, nebo střední, většinou pokračují na vyšším stupni studia. Lze jen těžko odhadnout, zda ostatní larpaři v ČR též oplývají vyšším dosaženým vzděláním. Vezme-li v potaz výrok respondentky, tedy že na inteligenci se váže fantasie, byl by to dokonce jistý nutný předpoklad pro tuto aktivitu.

Co LARP přináší hráčům do jejich životů? Tato otázka byla nejprve směřována k motivacím ke hře, co jim LARP přináší a proč ho hrají? Později jsem se však zaměřila na potvrzení teorie o produktivnosti LARPU a her obecně jako producenty hodnot. Všichni respondenti si jednoznačně myslí, že je LARP nějakým způsobem posiluje pro běžnou mezilidskou interakci. Někteří také vyzdvihli praktické dovednosti, kterým je možné se naučit, jako například bojovat s mečem, svazovat zajatce, nebo klasicky rozdělat oheň. Tyto benefity ale nejsou motivacemi ke hře, je to spíš vedlejší produkt, který si většina hráčů uvědomuje a označuje ho jako velmi pozitivní. Hlavní motivací hráčů k LARPU bude nejspíše zábavné trávení volného času. V úvodu představuji také zájem o negativní důsledky hry, na které byla směřována otázka ohledně konce hry. Pokud by pro hráče bylo extrémně těžké se s koncem hry srovnat, mohlo by to mít negativní dopad pro běžný život. Hráči o tomto problému vědí, jednou se jim to třeba stalo, že bylo obtížnější se s výsledkem hry vyrovnat, ale nevidí to jako problém a skoro se jim to nestává.

Do jaké míry je LARP tím „protiproudem“ a „alternativou“ k masové zábavě a do jaké míry vlastně jen jakýmsi „extrémním prožíváním“ masové zábavy? Obzvláště v dnešní době fantasy/sci-fi/komiksových hollywoodských blockbusterů, které

ze subkultury geeků (pro které byla tradičně spíše braková sci-fi/fantasy produkce určena) v podstatě udělaly hlavní proud. Obzvláště relevantní vzhledem k tomu je, že si dost LARPOVÝCH akcí vypůjčuje světy, náměty, postavy a další. To samé platí o videohrách a PC hrách, jejichž konzumace se stala běžnou volnočasovou aktivitou s tím, jak se generace, které vyrostly s počítačem, dostávají do středního věku. Kvůli této tematice byla v dotaznících i rozhovorech zvolená část s otázkami na filmy, seriály a knihy. Způsobem jakým byly otázky položené, nebylo možné na tuto záležitost nalézt odpověď. Z pozorování by byla inspirace filmem patrná, jednalo se však o LARP ze světa Středozemě J. R. R. Tolkiena a inspirovat svůj kostým filmem, se tedy přímo nabízí. Záleží tedy pravděpodobně na typu LARPU, kterého se hráči účastní. V poslední době se objevuje také cosplay, z anglického costume play, což můžeme volně přeložit, jako kostýmová hra. Jde o to se co nejvíce podobat již existující postavě například z anime, manga, počítačových her, nebo fantasy a sci-fi filmů. Představitelé těchto postav mají nastudovaný charakter, chování, zvyky, nebo oblíbené hlášky. Oproti LARPU však chybí typická akce. Tento druh zábavy přichází z asijských zemí a oblíbenost si získal také v USA, zde je inspirace hlavním proudem nepopíratelná a o protiproud, nebo alternativu se již téměř nejedná.

10. Závěr

Cílem mé práce bylo prozkoumat a zanalyzovat prostředí českého LARPU a jeho příbuzných aktivit. Nejprve se věnuji vysvětlení LARPU a ostatních rolových her, hlavně z důvodu jejich správného pochopení pro jejich další popis. Další kapitola popisuje metody, jakými byl proveden sociologický výzkum a popis zkoumaného vzorku, aby si čtenář dokázal dobře představit, jakým způsobem bude dosahováno odpovědí na vyslovené výzkumné otázky. Následuje teoretické uchopení LARPU a ostatních rolových her za pomoci Cailloisovi teorie her a podrobný popis rolových her za pomoci informací získaných během jejich pozorování. Pomocí teorie symbolického interakcionismu se snažím naznačit, co LARP může hráčům přinášet do jejich životů, a tedy jejich možné motivace vedoucí ke členství v této subkultuře. Další motivace se snaží odhalit kapitola s názvem Okouzlení odkouzleného světa.

Pro sociologický výzkum byla zvolená smíšená metoda zkoumání, tato metoda se v průběhu výzkumu ukázala jako vhodná, avšak byla náročná na analýzu a požadovala náročnější a nákladnější provedení. Celkově bylo zkoumání české subkultury hráčů LARPU a rolových stolních her finančně náročné. Od zaplacení Fantasy tábora, vlastní dopravu do místa jeho konání z důvodu zkráceného pobytu po drobnosti, kterými jsem se snažila získat pozitivní vztah hráčů k probíhajícímu výzkumu. To bylo na Fantasy táboře provedeno pomocí zakoupených odměn za vyplněný dotazník a provedený rozhovor v podobě sladkosti. Sladkosti byly zvolené vzhledem k jejich sympatické ceně a také vzhledem k tomu, že se jedná o dětský tábor. Není mi známo, zda byla tato metoda účinná, ale za celou dobu výzkumu jsem se nesešla s neochotou. Larpaři o probíhající výzkum projevovali zájem a ochotně vyplňovali dotazníky a také nebyl problém získat vyhovující počet rozhovorů. Finanční náročnost pozorování DnD nebyla výrazná, vzhledem k tomu, že hráči se scházejí kousek od mého bydliště, byly zakoupeny pouze nápoje a připraveno občerstvení. V případě DnD jsem všechny zúčastněné hráče osobně znala již delší dobu, cca 4 roky, zakoupené potraviny nebyly tedy nutné. Posledním výdajem byl snad jen tisk dotazníků a informovaných souhlasů a samozřejmě nejde opomenout časovou náročnost smíšeného výzkumu.

Sociologický výzkum v rámci možností pomohl zodpovědět stanovené výzkumné otázky, jsem si však vědoma hned několika pochybení, prvním je sestavení dotazníku, ve kterém byly některé otázky zbytečně konkrétní ve snaze odhalit nějaký společný jmenovatel hráčů, například v podobě přesného názvu oboru studia. Tato myšlenka byla v celku nesmyslná a přinesla komplikace při vyhodnocování dotazníků. Dalším problémem bylo nevhodné zvolení otevřených otázek, například v otázce „kolikrát ročně jezdí hráči na LARPOvé akce“. Dopředu mohlo být jasné, že to hráči nebudou vědět přesně a odpovídat budou tedy například dvakrát až desetkrát ročně. Měla jsem tedy zvolit kategorie, které by zaškrtovali. Tato otázka musela být z výzkumu vyřazena. Vyřazeno bylo i mnoho dalších otázek, které by pro výzkum nepřinesly žádné zajímavé výsledky. To se týká hlavně otázek na fantasy filmy a fantasy literaturu. Za prvé, znát oblíbené filmy a knihy hráčů nepřináší žádný velký užitek, původně byly zvolené pro to, aby zjistily, jak moc hráči sledují mainstreamové a většinovou společností sledované filmy nebo seriály a jak jsou jimi ovlivněni. Otázky byly však položeny špatně, a tak na toto nemohli

odpovědět. Za druhé se ukázalo velmi chybné označení „filmy / knihy / seriály „s fantasy tematikou“, fantasy bylo použito jako zaštiťující termín pro jakékoliv nadpřirozeno. Což mělo zahrnovat filmy od *Star Wars* přes Pána prstenů a *Hobita* po *Matrix* a mnoho dalších, mimo jiné také všechny filmy inspirované *Marvel* a *DC komiksy*. Nevhodnost tohoto zaštiťujícího termínu byla odhalena při rozhovorech, kde byly podobné otázky zopakovány. Hráči se často dotazovali, co vše je zahrnuto, protože pod fantasy si představí hlavně filmy podobné Pánu prstenů, kterých mnoho není. To byl nejspíš důvod, proč je to pro všechny oblíbený film a často jediný, který uváděli. S knížkami tento problém nenastal, protože vychází hodně knížek s fantasy tematikou jako takovou.

Rozhovory oproti dotazníkům přinesly méně nezdarů, samozřejmě až na otázky, na které by bylo zajímavé se zeptat, na které jsem přišla až při analýze rozhovorů. Některé otázky se ukázaly jako pro výzkum nic nepřinášející nebo špatně položené, což však nebylo problémem, protože při rozhovorech bylo možné vše dovysvětlit. Komplikací byl omezený čas, ve kterém bylo možné rozhovory provádět, prakticky jedinou vhodnou dobou byl neherní polední klid, což hráče mohlo omezit v jejich běžných činnostech a odpočinku.

O vhodnosti nestrukturovaného a nezúčastněného pozorování je možné polemizovat. Díky tomu, že jsem nečlen, bylo možné zjistit, jak je těžké přijít do této subkultury „zvenčí“, jak na takového člověka komunita pohlíží a jak s ním jedná. Hlavní nevýhodou je nemožnost prožitku herních interakcí z vlastního pohledu a možnost jejich popsání. Neherní interakce s hráči měla veliké přínosy hlavně v oblasti popisu průběhu a pravidel hry. Neherní interakce probíhala večer při táborovém ohni a byla velmi neformální a přínosná.

Volba klíčového informátora mohla částečně zkreslit vstup cizího elementu do subkultury. Klíčový informátor je dlouholetým hráčem a od dětství jezdí na tyto fantasy tábory, většina hráčů ho zná a mají velmi pozitivní vztah. Je tedy možné, že tímto pozitivním vztahem mezi klíčovým informátorem a ostatními hráči byl ovlivněn i přístup k mé osobě.

Co mají tedy hráči LARPU společného? Původním předpokladem bylo, že budou například z rozvedených rodin, nespokojeni se svou prací a se svým životem, nebo že studují podobné obory. Předpokládala jsem tedy existenci nějakého společného zvláštního rysu, což se částečně potvrdilo. Na základě mého pozorování jsem zjistila, že každý z hráčů je totiž úplně jiný a jinak zvláštní a nějak netypický a všichni vzájemně tuto zvláštnost tolerují a chápou. Přesto že se tedy jedná o různorodou subkulturu, v jejím rámci panuje soudržnost, tolerance a přátelská atmosféra.

Téma LARPU má jistě další výzkumný potenciál a to jak v oblasti sociologie, tak psychologie i pedagogiky, kde je možné zkoumat využitelnost LARPU v pedagogice a například se pokusit nějakou takovou výuku zorganizovat v rámci praktické části. V rámci sociologie by bylo vhodné více porovnávat LARP v ČR a v severských zemích a snažit se dopátrat toho, proč je v této oblasti Evropy tento druh zábavy tolik populární. Velmi vhodné by také bylo rozvést význam masky (kostýmu) a její osvobozující vliv, který mu umožňuje osvobodit se od normálních společenských konvencí. Jednání v masce částečně vyvazuje člověka z pocitu individuální odpovědnosti, tím že maska dodává pocit, že jeho činy nebudou mít důsledky na jeho reálný život, až masku sundá. Dále by bylo také vhodné zjišťovat povědomost o LARPU v českém prostředí.

11. Seznam zdrojů

1. BALAŠ, Nikola. LARP: kořistnická subkultura v moderní společnosti. Plzeň 2011. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni. Fakulta filozofická. Vedoucí práce Marek Jakoubek.
2. Caillois, R. 1998. Hry a lidé. Praha: Naklatelství Studia Ypsilon.
3. Disman, M. 2011. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Nakladatelství Karolinum.
4. Fatland, E. Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: The Crash Course: [online] [2005] [cit. 6. května 2013]. URL: <<http://knutepunkt.laiv.org/kp05/>>.
5. Fink, E. 1993. Hra jako symbol světa. Praha: Edice orientace.
6. Giddens, A. 2013. Sociologie. Praha: Nakladatelství Argo.
7. Hendl, J. 2008. Kvalitativní výzkum. Základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál, s.r.o .
8. Huizinga, J. 1971. Homo Ludens o původu kultury ve hře. Praha: Mladá fronta nadace Ypsilon.
9. Keller, J. 2005. Dějiny klasické sociologie. Praha: Sociologické nakladatelství.
10. Marx, K. 1961. Ekonomicko-filosofické rukopisy z roku 1844. Praha: Státní nakladatelství politické literatury.
11. Mills, Charles Wright. 2002. White Collar: The American Middle Classes. New York: Oxford University Press.
12. Söderberg, J. – WAERN, A. & ÅKESSON, K.-P. Enhanced Reality Live Role Playing. In Proceedings of the Second International Conference on Pervasive Computing: Pervasive 2004.[online] [2004] [cit. 2.května 2013] URL: <<http://iperg.sics.se/Publications/Enhanced%20Reality%20Live%20Role%20Playing.pdf>>.
13. Tolkien J. R. R. 1990–1992. Pán prstenů, Praha: Mladá fronta.
14. Urban, L. 2011. Sociologie trochu jinak. Praha: Grada.
15. Weber, M. 1998. Metodologie, sociologie, politika Praha: OIKOMENH

16. YOUNG, M. The Book of LARP – Chapter Two. The Spectrum of LARP. [online] [2003] [cit. 7.května 2013] URL: <http://www.geocities.ws/fernanlair/bol_excerpt.pdf>.

Elektronické zdroje

1. *Academia Draconica* [online]. 2009. [cit. 2017-05-01]. Dostupný z WWW: <http://www.draconica.net/>.
2. *Altar* [online] 2010. [cit. 2017-05-03]. Dostupný z WWW: <http://www.altar.cz/altar.html>.
3. *ASF* [online] 2006. [cit. 2017-05-03]. Dostupný z: WWW: <http://asf.cz/wp-content/uploads/2017/02/SBP2006.pdf>.
4. *B5A* [online] [cit. 2017-05-03]. Dostupný z WWW: <http://b5a.cz/cze/novinky/>.
5. *CSFD* [online] 2017. [cit. 2017-05-03] Dostupný z WWW: <http://www.csfd.cz/>.
6. *Český statistický úřad*. [online] 2014 [cit. 2017-05-08]. Dostupný z WWW: <https://www.czso.cz/documents/10180/20536250/17023214.pdf/7545a15a-8565-458b-b4e3-e8bf43255b12?version=1.1>.
7. *De la Bête* [online]. 2016. [cit. 2017-05-01]. Dostupný z WWW: <http://delabete.rolling.cz/cze/>.
8. *DnD Wizards* [online] 2017. [cit. 2017-05-03]. Dostupný z WWW: <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>.
9. *Fantasy tábor 2016* [online]. 2017. [cit. 2017-05-01]. Dostupný z WWW: <http://www.draconica.net/ft16/>.
10. Lačev A. *D20* [online] 2006 [cit 2017-05-03]. Dostupný z WWW: <http://www.d20.cz/clanky/RPG-odborne/1772.html>.
11. *SCA, Inc.* [online] 2017. [cit. 2017-05-03]. Dostupný z WWW: <http://www.sca.org/>.
12. *Wizards* [online] 2003. [cit. 2017-05-03]. Dostupný z WWW: http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_FAQ.asp#HISTORY

Filmy

Game of Thrones [seriál]. HBO. USA / Velká Británie, 2011 – 2017.

Hobbit: Neočekávaná cesta (2012)/ Šmakova dračí poušť (2013)/ Bitva pěti armád (2014) [film]. Režie Peter Jackson. USA/Nový Zéland, 2012-2014.

Hvězdný Prach [film]. Režie Matthew Vaughn. USA, Velká Británie, 2007.

Star Wars: Epizoda IV - Nová naděje [film]. Režie George Lucas. USA, 1977 a další.

Seznam grafů

Graf 1	36
Graf 2	37
Graf 3	38
Graf 4	39
Graf 5	40
Graf 6	40
Graf 7	41
Graf 8	42

Přílohy

Seznam zkratek a pojmů

anime Japonský animovaný film

ASF *Asociace fantasy* Nejstarší česká organizace zabývající se larpy.

bitva Specifický typ LARPU zaměřený hlavně na boj. Příběhová složka je částečně, nebo úplně omezena.

Cosplay *Costume play*. Kostýmová hra, nově vznikající způsob zábavy, kdy se lidé obléknou do kostýmů filmových, seriálových hrdinů, nebo hrdinů z počítačových her

CP *Cizí postava*, neboli „cépěčko“ Výraz pro pomocnou sílu při hře, někdy také z řad organizátorů. Něco jako komparzisté ve filmu, kteří dokreslují realistickou atmosféru hry.

D&D *Dungeons and Dragons* Ve volném překladu kobky a draci je stolní rollová hra původem z USA.

DM *Dungeon Master*. Pán jeskyně je specifický pojem z D&D

DrD *Dračí doupe*, Dračák. Česká varianta hry DnD.

fantazák Další z možných označení pro hráče LARPU.

FT/FT16 *Fantasy tábor/Fantasy tábor 2016*. Fantasy tábor je každoroční larpová akce, kterou pořádá spolek *Academia Draconika*.

GM *Game master*. Pán hry, je člověk, nebo spíše skupina lidí, která připravuje příběh a organizuje hru, tak aby probíhala podle plánu.

LARP *Live action role playing*. Anglická zkratka pro hraní rolí na živo.

larpař, larper Hráč larpu

Manga Japonský komiks

Orgové Neboli organizátoři jsou v českém prostředí názvem pro GM. Orgové je pravděpodobně pojem v rámci *Academii Draconiky*.

RPG *Role playing game*, ve volném překladu hra na hraní rolí, do této kategorie spadají všechny možné typy her od počítačových, stolních rollových her, po LARP.

Pravidla pro zbraně na FT 1.0

Pravidla pro zbraně FT 1.0

Zbraně musí být dostatečně měkčené, max rozměry zbraní jsou doporučením, ± 5 cm tolerováno. Jiné zbraně jen po domluvě přes email fantasytabor2016@gmail.com.

Zbraně bude na táboře výlučně schvalovat Elof, případně Sargold – povolení od jiných orgů neznamená, že máte schválenou zbraň.

Jednoruční zbraně	0-100 cm
Obouruční zbraně	100-130 cm
Kopí	Max 200-220 cm
Štít	60*80 cm, kruh d=60 cm, jiné po domluvě
Luky a kuše	Nátah max 15 kg / šípy popsány níže
Řemdih	Jen po domluvě
Vrhací zbraně	Popsáno níže

Zakázané zbraně:

Halapartny

Danaxy

Bodné zbraně, vyjma kopí

Obří obouruční kladiva

Měkčení a bezpečnost

Minimální měkčení se odvíjí od váhy zbraně.

- Meče s laminátovým jádrem:
min 1 cm EVA karimatky na dopadové hraně a min 0,5 cm EVY na zbytku čepele
- Meče s dřevěným jádrem, s jádrem z hokejky a podobně:
min 2 cm EVA k. na dopadové hraně a min 0,5 cm EVY na zbytku čepele
- U jinak měkčených zbraní záleží na organizátorech, jestli zbraň schválí. Když si nejste jisti, napište.
- Zbraně musí mít špičku v použitelném stavu, ohnuté špičky s koukajícím jádrem, nebo zcela vytlučené měkčení se pro zbraň = stop, a zabavení do konce hry.
- TZN. Meč, u kterého lze nahmatat jádro, nebude vpuštěn do hry. Samotná páska přes jádro není dostatečné měkčení!!
- Řemdih – jen po dohodě a při poslání fotky (max. 35cm držadlo, 35cm řetěz, 10cm koule, řetěz nesmí být jen jeden provázek, ideální je řetěz z tlustého provazu (spojovaná očka)).
- Sekery:
Ostří se musí při dopadu ohýbat, měkčení dopadové hrany a topora by mělo odpovídat min 1-2 cm eva karimatky. Na vrchu nesmí být nahmatatelné toporo. Toporo měkčené do min do 1/3 délky.

- Palcáty a hlavně kladiva musejí mít rozumné rozměry, hmotnost a měkčení.

Během schvalování se budou posuzovat tyto parametry:

- 1. Hmotnost, rozměr
- 2. Bezpečnost, měkčení
- 3. Stav zbraně (vytlučené čepele, ohnuté špičky, roztrhaná páska a podobně)

Střelné zbraně

Luky a kuše s maximálním nátahem 15 kg. Každý musí mít minimálně 10 ks vlastní munice, která bude podléhat přísné kontrole. Střílet se smí jen svou vlastní municí a organizátoři si vyhrazují právo u podezřelých hlavíc jednu z nich namátkově rozebrat.

Šípy, šipky

Šíp musí mít pevně přidělanou hlavici o průměru min 4,5 cm s tvrdým jádrem (pet víčko, špalíček, korek), měkčením adekvátně odpovídajícím 2-3 cm pevnějšího molitanu, vypořloženého min 1 cm EVA karimatkou.

Hlavice musí na šípu pevně držet, nesmí být rukou oddělitelná a to ani za použití přiměřené síly. Dále se nesmí měkčení viklat na tuhém středu.

Týbla musí mít min 2 letky, které po třetím výstřelu neupadnou.

Vrhací zbraně

Hvězdice, vrhací dýky, vrhací sekery, kladiva atd. Všechny vrhací zbraně musí být dostatečně měkčeny a bez pevného jádra.

Neplatí pro vrhací kopí.

Vrhací kopí

Vrhací kopí jsou sama o sobě velice nebezpečná, a proto pro ně platí zvláštní pravidla.

- 1) Vrhací kopí musí být ohebné (ratiště z ppr trubky nižšího průměru)
- 2) Během letu se nesmí přetáčet
- 3) Špička musí být dostatečně měkčená, ideálně molitanem a EVA k.
- 4) Vlastník kopí musí prokázat, že s ním je schopen bezpečně vrhat

Štíty

Štíty musí mít zaoblené hrany. Minimální tloušťka hrany je 2 cm. Hrana nemusí být nutně měkčená, ale nesmí být ostrá.

Surová kůže, kůže, provaz, hadice a podobné => štít prošel.

Obroušená hrana, jen páska přes hranu a podobně => neprošel, zabavení do konce hry!

Ke štítu lze používat jen jednoruční zbraně!

Maximální rozměry štítu: obdélník 60*80 cm, kruh d=60 cm, jiné po domluvě.

Palné zbraně (karabiny, bambitky, kompenzátory a podobně)

Do letošního settingu se nehodí, proto jsou zakázány.

Zbraně organizátorů

Zbraně organizátorů budou letos označeny a hráči s nimi mají zakázáno bojovat.

Informovaný souhlas

Vážení účastníci tábora,

tímto bych Vás ráda seznámila s výzkumem, který bude prezentován v mé bakalářské práci na téma LARP – fantastické světy v akci. Součástí výzkumu je anonymní dotazníkové šetření a s přibližně deseti zájemci bude proveden rozhovor o jejich osobním přístupu k LARPU. Prosím o vyplnění níže přiloženého informovaného souhlasu.

Předem děkuji a těším se na naši spolupráci

Anna Sehnalová

Studijní obor: Sociologie obecná a empirická, Univerzita Hradec Králové.

Informovaný souhlas

Jméno a Příjmení:

Datum narození:

Místo bydliště

Souhlasím s vyplněním anonymního dotazníku, jehož výsledky budou prezentovány v bakalářské práci Anny Sehnalové studentky Univerzity Hradec Králové.

Dále souhlasím s pořízením obrazového záznamu mé osoby formou fotografie nebo videa pro účely bakalářské práce Anny Sehnalové a souhlasím s tím, že obrazový záznam může být změněn, použit jako součást díla souborného nebo může být použit pouze jeho část.

Současně s tím poskytnu k výše uvedenému účelu své shora uvedené osobní údaje a souhlasím s tím, aby pořizovatel tyto údaje zpracovával formou jejich shromažďování a uložení v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů, v platném znění.

V případě účastníků tábora do 15 let je vyžadován podpis zákonných zástupců dítěte.

V

.....

Dne:

(Podpis)

.....

(Podpis zákonných zástupců dítěte)

Toto prohlášení je třeba odevzdat po příjezdu do tábořiště.

Scénář rozhovoru

1. Jak významné místo zastává LARP a s ním spojené aktivity v životě hráčů

- Jaká je vaše přezdívka a podle čeho jste si ji vybral?
- Jak jste se o LARPU poprvé dozvěděl/a a jak jste s hrou začínal/a? (Bylo těžké se začlenit?)
- Jak dlouho se LARPU věnujete?
- Jak často trávíte svůj volný čas hrou (RPG/LARP/ MMORPG)
- Kolik času věnujete pouze LARPU?
- Kolik peněz přibližně věnujete do aktivit spojených s LARPEM (výbava, vstupy)

2. Představy hráčů o LARPU a jejich subkultuře

- Jak byste vysvětlil LARP nezasvěcenému člověku?
- Myslíte, že je potřeba mít předpoklady pro LARP a RPG, nebo je to vhodné úplně pro každého?
- Co si myslíte, že mají hráči LARPU společného?
- Je podle vás LARP ve společnosti známý a řekl/a byste, že je stále populárnější?
- Dokážete si představit, že by se LARP stal dominantním trendem ve společnosti?

3. Co hráčům LARP přináší do jejich životů a jak významně se podílí interakce mezi hráči na způsobu interakcí v jejich běžném životě.

- Myslíte si, že zkušenosti nabyté ve hře vám jakkoliv pomohli ve všem běžném životě? (např. řešení krizových situací..)
- Když hra skončí, je těžké se s tím vyrovnat a pokud příběh neskončí podle vašich představ, jak se s tím vyrovnáváte?
- Řekl/a byste, že vás hra LARPU posiluje pro mimo herní mezilidskou interakci?
- Na základě čeho se rozhodujete při výběru postavy (pokud je taková možnost).
- Je těžké odlišovat neherní vztahy od herních? (Např.: Někdo je v běžném životě váš přítel, ale během hry se vaše postavy nemají mít rády a musíte s ním tedy jednat hrubě. Je to problém a má to nějaký vliv na vaše přátelství?)
- Jsou hráči, se kterými se setkáváte na LARPEch součástí vašeho nejbližšího okolí?

4. Jaké aspekty hry jsou preferovány hráči LARPU

- Co máte na hře raději, příběh, nebo fyzický boj?
- Mimo herní interakce s ostatními lidmi
- Řešení různých problémů (řešení různých situací, hádanky, hlavolamy, to že musím na něco přijít)

5. Čím jsou hráči LARPU nejvíce ovlivněni

- Máte rád/a fantasy literaturu a pokud ano jaké knihy máte nejraději? Jaká kniha z poslední doby vás nejvíce zaujala?
- Sledujete filmy s fantasy tématikou? Které máte nejraději? Jaký film z poslední doby vás nejvíce zaujal?
- Sledujete fantasy seriály, a jaké máte nejraději? Jmenujte dva nejoblíbenější z poslední doby.
- Jmenujte dva hrdiny filmu a knihy, kteří jsou pro vás inspirací a kteří jsou, dalo by se říci nejoblíbenější a z jakého důvodu?
- Stejným způsobem jmenujte i postavy z literatury

Vzor vyplněného dotazníku

37

Dotazník

Tento dotazník je zcela anonymní, vaše jméno nebude zveřejněno, dotazníky tedy **nepodepisujte**. Výsledky tohoto dotazníku budou použity jako součást výzkumu v bakalářské práci. Prosím Vás tedy o, co možná nejzodpovědnější vyplňování.

Návod na vyplnění tohoto dotazníku:

1. Dotazník je rozdělen do pěti tematických okruhů (obecné informace, vzdělání, zaměstnání, rodina a volný čas) a je v rozsahu pouze čtyř stran, prosím tedy o vyplnění všech čtyř stran.
2. V dotazníku kroužkujete vždy pouze **jednu** nejvíce hodící se odpověď z nabízených.
3. Pokud pod otázkou nejsou nabídnuty možnosti, **vypište prosím slovně** a co nejpřesněji svoji odpověď.
4. Pokud se vám prostor u odpovědi na otevřenou otázku bude zdát nedostatečný, svou odpověď můžete napsat ze stran, nebo na zadní stranu papíru
5. Vyplnění trvá do 10 minut
6. Odpovědi vždy vypisujte podle pravdy
7. V dotazníku nejsou žádné správné a špatné odpovědi

Děkuji.

Obecné informace

1. Jsem:
 - a) Účastník tábora (hráč)
 - b) Organizátor
2. Pohlaví
 - a. Muž
 - b) Žena
3. Věk (vypište):
27

Vzdělání

4. Nejvyšší dosažené vzdělání
- Nedokončené základní vzdělání
 - Základní škola
 - Střední odborné učiliště (SOU)
 - Střední škola s maturitou (SŠ)
 - Vysoká škola (VŠ)
 - Jiné (vypište)
5. Vypište (slovně) přesný obor nejvyššího dosaženého vzdělání.
Architektura a urbanismus
6. Vypište (slovně) právě studovaný typ školy, u VŠ, SŠ a SOU přesný obor studia.
bě nestudují

Zaměstnání (Pokud nejste v žádném pracovním poměru, následující dvě otázky přeskočte)

7. Jaké je vaše zaměstnání (vyjma brigád)? (Vypište slovně)
DŠVČ - pracuji v otom (architektura)
8. Na následující stupnici od 1 do 5 zakroužkujte, jak jste spokojený/á se svým zaměstnáním.
Číslo 1 označuje vysněnou práci (to co jsem vždy chtěl/a dělat, práce mě velmi baví). Číslo 5 představuje velkou nespokojenost se současným zaměstnáním.
- 1 2 3 4 5

Rodina

9. Jsem z
- Úplné rodiny (žiji s oběma vlastními rodiči)
 - Rozvedené rodiny
 - Neúplné rodiny
 - Jiné (vypište)
10. Kolik máte sourozenců? (vypište počet)
1

Volný čas

11. Věnujete se četbě fantasy literatury, pokud ano jaké autory máte nejraději? (vyjmenujte maximálně 3 nejoblíbenější) *Katya Arno, Anus in re*

12. Sledujete filmy s fantasy tématikou, pokud ano jaké filmy máte nejraději? (vyjmenujte maximálně 3 nejoblíbenější) *Postečník, děti seriály, mapy, Game of Thrones, Kingdom*

13. Jak často hrajete počítačové hry?

- a. Nehraji
- b. Denně
- c. Týdně
- d. Měsíčně
- e. Jiné (vypište)

14. Hrajete také hry typu Dračí doupě, D&D, nebo jiné?

- a. Hraji pravidelně
- b. Vyzkoušel jsem, ale již nehraji
- c. Nikdy jsem nevyzkoušel

d. Jiné (vypište) *hrála jsem hodně, dnes už jen příležitostně*

15. Jak často hrajete deskové hry?

- a. Nehraji
- b. Týdně
- c. Měsíčně
- d. Jednou za půl roku
- e. Jiné (vypište)

16. Napište, kolikrát jste již byli na tomto fantasy táboře (včetně letošního ročníku)?	<i>13x</i>
17. Kolik vám bylo let, když jste na fantasy táboře byli poprvé?	<i>14 let</i>
18. V kolika letech jste se začali věnovat LARPU?	<i>od 14 let</i>
19. Kolikrát za rok jezdíte na LARPOvé akce? (včetně bitev)	<i>3-4x ročně</i>

20. Kolik peněz jste přibližně utratili za vybavení na tento tábor?

- a. Do 500 Kč
- b. 500-1000 Kč
- c. 1000-2000 Kč
- d. 2000 Kč a více

21. Kolik času jste přibližně věnovali přípravě na tento tábor? (výroba zbraní, kostýmů atd...)

- a. Maximálně 2 dny
- b. 2-5 dní
- c. 6-14 dní
- d. Více jak 14 dní

22. Jaké knihy od J. R. R. Tolkiena jste četli? Popřípadě kolikrát?

Pán prstenů, Hobit a Silmarillion - více jednou

23. Viděli jste trilogii filmů Pán prstenů? Popřípadě kolikrát?

Ano - pánskáit, celá 3x

24. Viděli jste trilogii filmů Hobit? Popřípadě kolikrát?

jednou, bez posledního dílu,