

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury

ANALÝZA A SEZNÁMENÍ S OBLASTÍ HER LARP

Diplomová práce

(magisterská)

Autor: Jakub Vaněk, studium Učitelství TV-Z

Olomouc 2010

Jméno a příjmení autora: Jakub Vaněk

Název diplomové práce: Analýza a seznámení s oblastí her LARP

Pracoviště: Katedra sportů, Fakulta tělesné kultury

Vedoucí: Doc. PhDr. Ferdinand Mazal Csc.

Rok obhajoby: 2010

Abstrakt

Účelem práce je představit fenomén her na hrdiny na živo (Live action role playing) odborné veřejnosti v Čechách. Autor si klade za cíl ukázat pedagogickým pracovníkům další možnou formu rozvoje lidské osobnosti ve všech spektrech pedagogického působení. Snaží se shrnout zatím roztříštěné a neucelené informace o LARPU na území České republiky.

V první části práce se autor snaží sumarizovat vztah hry k člověku a její vývoj přes stolní a celotáborové námětové hry ke kategorii LARP jako takové. Dále popisuje jednotlivé druhy aktivit, které současné vnímání zahrnuje pod pojem LARP. Další část se zabývá osobností hráče, jeho motivací, obsahuje vyhodnocení dotazníku, který specifikuje rozvrstvení hráčů podle věku, vzdělání a současného zaměstnání, odkazuje na vyjádření lékařky-psychiatra (v příloze). Dále práce popisuje možnosti rozvoje kreativity a fantazie při přípravě a hraní rolových her na živo. Další část se zabývá zkoumáním možného propojení některých forem LARPU s novým modelem edukace založeným na klíčových kompetencích a průřezových tématech. Je doplněna vyjádřením učitelky ze základní školy, která má s LARPem zkušenost. V závěru se hodnotí, zdali je možné uvažovat o zapojení aktivity jménem LARP do doplňkových vyučovacích procesů, či ne.

Klíčová slova: Live action role playing (LARP), hra, hry na hrdiny na živo, RPG, RVP, klíčové kompetence

Author's first name and surname: Jakub Vaněk

Title of the thesis: Introduction of the Field of LARP Games and its Analysis

Department: Department of Sports, Faculty of Physical Culture

Supervisor: Doc. PhDr. Ferdinand Mazal Csc.

The year of presentation: 2010

Abstract

The purpose of this paper is to introduce the phenomenon of Life Action Role Playing games to the experts in the Czech Republic. The author intends to describe a new form of encouraging personal growth in all spheres of pedagogical work and present it to the teachers and educationalists. Furthermore it endeavours to gather information about LARP in the Czech Republic, which have so far been fragmentary and disjointed.

In the opening part the author intends to summarize facts about the development of games and their relation to human beings and especially the development proceeding from board games and long-term games at summer camps to the category of LARP as such. Later on it deals with various activities which can be subsumed under the term of LARP according to contemporary views of it. The second part covers the characterisation of personality of a role player and his motivation. It incorporates the results of a survey designed to depict the stratification of players' community in dependence on age, level of education and present occupation. Moreover it deals with the correlation between studying at the university and involvement in Role Playing. Statement of a psychiatrist's opinion about LARP is included in the appendices. The third part describes the possibilities of developing creativity and imagination. The next one focuses on exploring the possibilities of utilising certain forms of LARP as a means of new educational model based on key skills and cross-section topics. A statement of opinion written by a primary school teacher, who has experience with LARP, is added to it. The conclusion judges, whether involving LARP in supplementary educational procedures is worth considering.

Key words: Live Action Role Playing (LARP), game, Role Playing Games (RPG), Framework Educational Programme (RVP), key skills

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně s odbornou pomocí Doc. PhDr. Ferdinanda Mazala Csc., uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a řídil se zásadami vědecké etiky.

V Olomouci dne 18.12. 2009 _____

Jakub Vaněk

Děkuji Doc. PhDr. Ferdinandu Mazalovi Csc. za pomoc a cenné rady při zpracování této diplomové práce. Dále děkuji své manželce Marii Vaňkové za podnětné připomínky.

Obsah

1. Úvod	8
1.1 Komentovaný přehled literatury ke sledované problematice.....	9
2.Cíle a úkoly práce	12
3. Metodika	13
4. Hra a její historie	15
4.1 Vývoj her v ontogenezi člověka	15
4.2 Dělení her podle tradičních přístupů s ohledem na kategorii LARP	16
5. Výsledky.....	22
5.1. Live action role playing a popis jeho kategorií	27
5.1.1 Stručný popis vzniku rolových her	27
5.1.2 Historie LARPU ve světě	27
5.1.3 Historie LARPU v ČR.....	28
5.1.4 Rozdělení na kategorie z hlediska formy	29
5.1.5 Rozdělení na kategorie z hlediska námětu.....	31
5.2 Osoba účastníka hry LARP	33
5.2.1 Model tří cest (Reevidovaná verze).....	33
5.2.2 Podvádění a LARP	35
5.2.3 Organizace a sdružení, která se zabývají propagací LARPU a jeho tvorbou.....	36
5.3 Kreativita na LARPU a při přípravě na něj	39
5.3.1 Návrh a výroba kostýmu.....	39
5.3.2 Inspirace a vlastní vklad.....	41
5.3.3 Popis postavy (historie, charakter).....	42
5.3.4 Zhodnocení kreativity na LARPU	44
5.3.5 Organizace LARPU	45
5.3.5.1 Tvorba skupiny	45
5.3.5.2 Místo konání	45
5.3.5.3 Právní zajištění akce	46
5.3.5.4 Tvorba zápletky a příběhu	46
5.3.5.5 Příprava herních doplňků.....	48

5.3.5.6 Pravidla	49
5.4 Anamnéza hráče LARPU podle dotazníkového šetření.....	49
6. Diskuse a výsledky	58
6.1 Náhled na možnosti využití LARPU v novém systému vzdělávání.....	58
6.1.1 Význam klíčových kompetencí.....	58
6.1.2 Typy klíčových kompetencí.....	59
6.1.3 Možnosti LARPU při rozvoji klíčových kompetencí.....	62
6.1.3.1 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k učení	63
6.1.3.2 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k řešení problémů	63
6.1.3.3 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k komunikativní.....	64
6.1.3.4 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence sociální a personální	64
6.1.3.6 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence občanské	64
6.1.3.7 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence pracovní	65
6.1.2 Průřezová témata a LARP	65
6.1.2.1 Přednosti LARPU z hlediska práce s průřezovými tématy	66
6.1.2.2 Úskalí propojení LARPU s průřezovými tématy.....	67
6.1.2.3 Doporučení sestavená na základě předností a úskalí	68
6.1.2.4 Příklady propojení LARPU s průřezovými tématy	69
6.1.2.4.1 Osobnostní a sociální výchova	69
6.1.2.4.2 Výchova demokratického občana	70
6.1.2.4.3 Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech.....	71
6.1.2.4.4 Multikulturní výchova	71
6.1.2.4.5 Environmentální výchova	72
6.1.2.4.6 Mediální výchova	73
6.2 Náhled na využití LARPU ve výuce v zahraničí.....	74
6.3 Vyjádření učitelky základní školy Dalovice k fenoménu LARP	75
7. Závěry	77
8. Souhrn.....	79
8. Summary.....	81
9. Bibliografický seznam	83
10. Přílohy	84

1. Úvod

Live action role playing (LARP) jakožto specifická forma hry existuje ve světě přibližně pětadvacet let. V některých státech se stala fenoménem, který rozpoutal zájem jak laické tak odborné veřejnosti. U nás se teprve dostává do povědomí širšího spektra obyvatel, stejně tak snaha o odborné uchopení LARPU je teprve v začátcích, avšak začínají přibývat absolventské práce na toto téma a jsou překládány články ze zahraniční odborné literatury, prezentované zejména na internetových stránkách.

Díky omezenému rozsahu se práce soustředí především na vybrané aspekty této aktivity. Jde zejména o celkové představení LARPU, jeho zařazení podle stávající vybrané kategorizace her, shrnutí současného vývoje s důrazem na Českou republiku, profily hráče a organizátora, neboli člověka připravujícího či účastnícího se LARPU.

Pokud jde o historii, budu jmenovat dva autory, jejichž námětové hry, zejména hry pro dětské letní tábory, můžeme považovat za předchůdce činnosti nyní nazývané LARP. Miloš Zapletal platí za jednoho z největších českých znalců her a jeho sborníky jsou mezi odbornou veřejností dobře známé. Druhým je autor dobrodružných knih, ale také pedagog a skautský vedoucí Jaroslav Foglar. V jeho námětových celoročních hrách se objevují prvky, které používá i LARPové hraní. V první řadě jde o motivaci pomocí identifikace hráčů jako výprav do neznáma či posádek lodě a podobně.

O LARP se intenzivně zajímám posledních sedm let. Mám možnost sledovat sedmiletý vývoj členů skupiny, jíž jsem zakladatelem. Skupina vznikla v Mladé Boleslavi po letním táboře v roce 2003, jehož náplní byl čtrnáctidenní fantasy příběh podle díla J.R.R. Tolkiena. Více než polovina účastníků tohoto tábora po jeho skončení zůstala v kroužku rolových her a LARPU pod DDM. Skupina čítá okolo třiceti členů a kromě deseti dospělých vedoucích bylo většinou v roce 2003 okolo dvanácti let. Pozorování z období jejich růstu mi poskytla značné množství praktického materiálu, třebaže jednotlivé úkazy nebyly sledovány pomocí vědeckých metod.

Díky tomu, že jsem stále aktivním členem LARPové komunity, bylo pro mě snadné nahlédnout ji zevnitř. Ročně se účastním přibližně dvaceti různých LARPů a her, měl jsem tedy možnost sledovat širokou škálu typů a forem hry.

1.1 Komentovaný přehled vybrané literatury ke sledované problematice

Rolové hry, a později i jejich podkategorie LARP, se poprvé dostaly do povědomí světové veřejnosti ze studií o jejich negativním vlivu na socio-psychopatologické chování a zároveň ze studií a článků popírajících tuto tezi. Jakkoliv mohou být tyto práce pozoruhodné a do dnešní doby vyvolávat zajímavé diskuze, nebyly zdrojem informací pro tuto práci, a proto zde nebudu uvádět jejich názvy.

Začnu komentářem vybrané literatury k fenoménu hry:

Při sběru informací o hře obecně a zařazení LARPU ve smyslu členění her jsem použil knihy známého českého odborníka Miloše Zapletala, který ve stručných úvodech shrnuje několik zajímavých názorů na hru a zabývá se souborem nejrůznějších herních činností v popisovaných hrách, které jsou důležité pro pochopení vývoje LARPU. (Zapletal, 1985-1988).

Jako zdroj informací pro rozdělení her na kategorie jsem použil knihu Dalibora Zdeňka *Pohybové hry* (Zdeněk, 1960) která, přestože byla vydána v roce 1960, nepozbývá v některých tématech aktuálnosti. Nemohu vynechat ani Mazalovu knihu *Pohybové hry a hraní* (Mazal 2000), ve které kromě soupisu her nacházíme i teoretický úvod s mnoha odkazy na další autory a myšlenkami o hře.

Při pohledu na hru z filozofického hlediska jsem použil díla známých badatelů na poli her Johana Huizingy *Homo ludens* (Huizinga, 1971) a Roberta Cailloise *Lidé a hry* (Caillois, 1988).

Pro popisnou část kapitol věnujících se LARPU byla volba literatury složitější. V tištěné formě je těžko dostupná a vědecká hodnota internetových zdrojů je často pochybná, přestože i ony přispěly k ucelení názoru na některé problémy. Přes veškeré možné pochybnosti můžeme konstatovat, že kvalita prací, které se objevují na internetu, stoupá. Zejména server larpy.cz se snaží o vědecké zpracování některých témat a mimo jiné přináší překlady z cizojazyčné odborné literatury. Tyto zahraniční studie, velmi často ze sborníku severské konference Knutepunkt, jsou kvalitně zpracované. Zejména v oblasti pedagogického působení jsou zkušenosti zahraničních odborníků zdrojem cenných informací.

Každoroční konference Knutepunkt byla poprvé pořádána v roce 1997 a stala se

životně důležitou silou při hledání identity severského LARPU. V podstatě formulovala celý koncept skandinávského LARPU jako specifického přístupu. Celé avantgardní hnutí, které podporuje radikální experimenty a deklaraci LARPU jako umělecké formy, bylo a je velmi úzce napojeno právě na Knutepunkt. Během posledních let se záběr konference výrazně rozšířil. V důsledku toho se také přibližně od roku 2005 na konferenci objevují účastníci

z neskandinávských zemí, např. z USA, Německa, Francie, Itálie a Ruska. V roce 2007 se poprvé konference zúčastnili i Češi.¹

Po zdrojích informací z Čech a Slovenska musíme pátrat zejména v absolventských pracích studentů univerzit. Z nich se nejdůležitějším zdrojem poznatků, zejména pro první dvě kapitoly, stala diplomová práce Juraje Pšenáka *Fenomén rolových her z pohľadu etnologie* (Pšenák, 2007), ve které autor popisuje mnoho druhů her na hrdiny a ukazuje tak velký přehled o dané tematice. Práce se týká rolových her obecně, autor však LARPům věnuje samostatné oddíly, kde prokazuje jak praktickou tak teoretickou znalost daného problému.

Další pohled na tuto problematiku přináší práce Petra Janečka *Paralelní světy*, a to i přesto, že se zaměřuje více na rolové hry. Práce poskytuje informace o historii rolových her a jejich vývoji. Její dotazníková část je pro tuto práci zbytečná, kapitola *Analýza ontologického statutu her na hrdiny*

Bakalářská práce Jakuba Holého *Úvod ke zkoumání her s hraním rolí* (Holý, 2005) je věnována zejména psychologické stránce rolových her. Její největší přínos shledávám v páté kapitole, kde autor vytyčuje možné oblasti zkoumání rolových her.

Možnost srovnání nabízí práce L. Veselého *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí na živo a virtuálně*. (Veselý, 2006) Tématem je srovnání hráčů počítačových a LARP her. Má práce se sice počítačových her netýká, praktická část textu od Veselého ovšem obsahuje poznatky o podobnosti her LARP a počítačových RPG. To je pro mě důležité v závěru práce, kde uvažuji o LARPU jako možné alternativě k počítačovým hrám. Jedinou mně dostupnou prací zabývající se převážně LARPem byla bakalářská práce Vladěny Šebelové *V roli hrdiny (Reportáže z her ve kterých vítězí zbraně)* (Šebelová, 2007). Autorčin pohled se liší od ostatních prací. Spíše než psychologickým a etnologickým tématům se věnuje popisu jednotlivých kategorií LARPU. Do této skupiny

¹ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>, dne 20.10.2009

řadí i airsoft, paintball a železný šerm, které jsou vyjmuty ze záběru mé práce, přesto je však tento odlišný pohled přínosný pro tvorbu LARPOvé terminologie. Hlavní náplní práce V. Šebelové jsou reportáže z jednotlivých akcí, které s mou prací téměř nesouvisí, poskytují však náhled na šest odlišných typů akcí.

Další informace o dění na LARPOvé scéně mi poskytl server larpy.cz, který uveřejňuje každý týden minimálně jeden článek týkající se LARPOvé terminologie, k dispozici jsou zde i překlady zahraniční odborné literatury. Server se snaží sdružit odborníky na LARPOvou teorii z České a Slovenské republiky, navazuje také kontakty se zahraničními scénami, zejména pak s polskou.

Zdrojem dalších informací i inspirací pro uchopení problematiky průřezových témat pro mě byla prezentace Jany Jevické *LARP a jeho možnosti v pedagogice* na konferenci Odraz českého LARPU 2009, která proběhla 24.4.-26.4. 2009 v Praze. Odborné zkušenosti autorky výstupu jsou na vysoké úrovni, přednášela rovněž na zahraniční konferenci Knutepunkt. Při zpracovávání informací jsem měl k dispozici slidy z její powerpointové prezentace a své osobní zápisky z přednášky.

Informace o novém systému vzdělávání podle RVP jsem čerpal ze vzdělávacího portálu ministerstva školství www.rvp.cz. Portál poskytuje ucelené informace o klíčových kompetencích a průřezových tématech.

2. Cíle a úkoly práce

Cílem mé práce je popsat a prozkoumat dosud jen málo probádaný fenomén live action role playing a možnosti jeho využití. Práce je popisného charakteru a má čitateli předat ucelenou informaci o LARPu s nastíněním možných oblastí jeho využití.

Úkoly této práce jsou:

1. Popis kategorie LARP a její zařazení do systému her podle několika známých autorů. (Zdeněk, Caillois, Huizinga)
2. Shrnout oblasti, ve kterých by bylo možné LARP využít, se zaměřením na jeho použití ve vzdělávacím procesu podle nového systému RVP/ŠVP a využití ve volnočasových aktivitách jako prevence proti hypokinéze a psychické morbiditě dnešní mládeže.
3. Rozčlenění LARPových her na kategorie a jejich popis. Anamnéza účastníka hry LARP na základě nestandardizovaného dotazníku

3. Metodika

Při zařazování LARPových her do skupin podle známých teoretiků jsem se pokusil hledat shodné znaky. Výsledek má ukázat, do jakých kategorií je možné hry zařadit. Protože je skupina her LARP rozsáhlá snažím se vždy upozornit na případy, kdy se nějaká z nich vymyká většinové charakteristice.

Pro tvorbu LARPové terminologie jsem využil rešerši výše uvedených akademických prací na téma rolové hry a LARP. Porovnal jsem je s vlastními zkušenostmi a informacemi a články z internetu (zejména na serveru larpy.cz).

Část práce týkající se rozdělení LARPů podle různých kritérií vychází z osobní zkušeností a souhrnu informací z webových stránek. Snažil jsem se přistoupit k hrám v kategorii LARP zeširoka, nechtěl jsem pohled na LARP omezit na jednu vybranou formu, či typ (například bitvy či LARPy fantasy stylu). Přestože fantasy prvek a venkovní LARP převažují, je rozmanitost LARPových her větší. Je samozřejmě možné, že existují i jiné hry, které lze do kategorie LARP zařadit, seznam forem a stylů LARPU je tedy otevřený. Při kategorizaci jednotlivých her jsem vybral slova *forma* (určuje organizaci LARPU) a *typ*² - určuje obsahovou složku.

Důležitým zdrojem byla účast v mladoboleslavské herní komunitě, která trvá již sedm let. Skupina má přibližně třicet členů ve věku od patnácti do šestadvaceti let. Komunita je otevřená a každý rok dochází k rozšiřování členské základny. Za tu dobu jsem měl možnost zúčastnit se několika desítek LARPů různého zaměření. To mi pomohlo vytvořit si představu o české scéně.

Kromě toho jsem pročetl pravidla, settingy a reportáže z webových stránek skupin zabývajících se LARPem. Ve dnech 24. - 26. 4. 2009 také proběhla v Praze konference Odraz českého LARPU, kde promluvili přední tvůrci norem pro českou scénu.

Pro část věnovanou využití LARPU v novém systému vzdělávání jsem čerpal informace z portálu ministerstva školství www.rvp.cz. Dalším zdrojem byly články o edukačních LARPech v zahraničí. (Sborníky z konference Knutepunkt). Snažil jsem se zachytit i dění na LARPové scéně směřující k vzdělávacím a výchovným tématům. Dalším zdrojem byla přímá zkušenost s výukou v ZŠ Dalovice. Zpráva paní učitelky z této školy je přiložena ke kapitole 5.

² Uváděno i styl či žánr.

Pro vytvoření anamnézy hráče LARPU jsem použil nestandardizovaného dotazníku. Výzkum probíhal od 20.4. - 31.8. 2009. Na webu byl umístěný dotazník v elektronické podobě. Odkaz na dotazník jsem umístil na diskuzním serveru Hofyland, kde debatuje velká část komunity, stejně tak jsem odkaz rozeslal do návštěvních knih skupin zabývajících se LARPEm. K tomu jsem využil seznam skupin umístěný na stránce <http://boiohaemeum.wz.cz/seznam.html>.

Dotazníkového šetření se zúčastnilo 192 respondentů. Při tvoření grafů pro anamnézu hráče jsem použil základní kvantitativní ukazatele. Ke každému grafu je připojen slovní komentář. Výsledky z otázek na průměrný věk hráčů a věk při prvním LARPU jsem použil v dalších kapitolách.

K anamnéze je připojeno vyjádření lékařky - psychiatra týkající se LARPU a mládeže s komentářem.

4. Hra a její historie

Hra provázela lidstvo odjakživa. Co vlastně vyjadřuje a co si pod tímto pojmem máme představit? Hraní a hravost patří mezi jeden ze základních rysů člověka jako druhu. Lze samozřejmě namítnout, že hravost a hry se vyskytují i u jiných druhů v živočišné říši, ale až u člověka nabývá proces hraní takového významu a složitosti, že hravost lze považovat za rys osobnosti. Hravost a smysl vnímat hru jako něco, co stojí mimo řetězec základních biologických potřeb, se musela i u člověka vyvinout. Před tímto mezníkem byly hry pralidí více podobny soupeření mláďat, a to proto, že jejich mozek nedokázal rozlišit mezi pojmy „jako“ a „doopravdy“, protože doopravdy prožívali vše. Až poté, co se u lidí vyvinul smysl pro představivost, mohla se začít rozvíjet hra tak, jak ji známe dnes. Dobu, kdy se tak stalo, nelze přesně určit, ale přibližně šlo o začátek neolitu. Dále následuje popis vývoje her podle podmínek materiálního života. Mezi tyto podmínky řadíme geografické prostředí, růst obyvatelstva a způsob obživy a výroby.

4.1 Vývoj her v ontogenezi člověka

Z mnoha zdrojů uvádějících rozvoj hry ve vývoji lidstva vybírám klasifikaci Dalibora Zdeňka. (Zdeněk, 1960, 25-29)

Prvobytně pospolná společnost

V době, kdy lidé žili nejprimitivnějším životem a živili se lovem a sběrem, později chovem dobytka, začíná první rozvoj her. Člověk už nejednal pouze pudově, naopak činnosti, které prováděl, byly uvědomělé. Hry, které mládež hraje, se podobají činnostem dospělých (lov, boj) a jsou přípravou na dospělost.

Otrokářská společnost

O této době již existují písemné zprávy, můžeme tedy obraz tehdejších her rekonstruovat s větší přesností. Vládnoucí třída, válečníci, vojáci a panovnický dvůr nepracovali, proto se ani jejich děti nemusely k práci hrou připravovat. Hry mládeže z vládnoucí třídy byly zaměřeny na rozvoj tělesných schopností potřebných k boji, čímž připravovaly na život vojáka v dobovačné armádě. Ve starém Řecku se pěstovaly bojovné hry s míčem jako Sfairomachia, kde dvě strany o míč soupeřily. Ve Spartě se museli dokonce mladíci před zařazením mezi dospělé podrobit zkoušce z míčové hry. Jejich

nejbojovější hra Harpastum se občas zvrhla v neřízenou rvačku, v níž se dokazovaly ve Spartě tolik ceněné vlastnosti jako je odolnost proti bolesti, pohotovost a taktické myšlení. V Římě se hrály hry sloužící spíše k relaxaci a zábavě. I proslulý lékař Galenos tvrdil, že hra je činnost zaměstnávající příjemným způsobem tělo i ducha, a poukazoval na její zdravotní význam.

Děti otroků, které nebyly donuceny pracovat, hrály hry podobající se hrám vládnoucí třídy a mimoto i hry připravující je na pozdější těžký život.

Feudalismus

V této době dochází ke snížení zájmu o vlastní tělo, které je považováno od narození za hříšné, za hlavní se považuje čistota duše, což vede k úpadku hraní her. Rozčleňováním lidí do různých stavů vznikají poměrně uzavřené skupiny her, specifické pro ten který stav. V nevolnických vesnicích hrály děti hry s pravidly připomínajícími jejich budoucí život, hry měly pravidla určující vzájemné vztahy hráčů a často i stupnici trestů, jimiž byla postižena celá skupina. Ve městech naopak vznikají hry městské mládeže, v mnohém se od vesnických her lišící. Zvláštní přístup ke hrám můžeme nalézt ve stavu rytířském, kde navzdory odmítání tělesnosti dochází k rozvoji her a tělesných cvičení. Například umění plavat patřilo mezi jednu ze sedmi rytířských ctností. Kolem 17. století se začínají ve městech budovat tzv. ballhausy, neboli míčovny.

Dnešní doba

Rozmanitost her je obrovská, hrají se po celém světě a jsou ovlivňovány fyzicko-geografickými a demografickými podmínkami. O hrách je možné získat značné množství informací z publikací (za všechny jmenujme sérii Zapletalových encyklopedií pro hry v různých prostředích) či z internetu. Díky tomu dostávají i hry globální prvek, neboť o hrách, které se hrají na druhé straně světa, není těžké se dozvědět a zahrát si je.

4.2 Dělení her podle tradičních přístupů s ohledem na kategorii LARP

Při teoretickém přístupu ke hrám je třeba věnovat pozornost mnoha autorům, pro účely práce bylo nutné vybrat některé příklady k rozebrání. K základním jménům, pokud jde o svět hry a hraní, patří Johan Huizinga a Roger Caillois.

Podle Huizingovy definice hry: Podle Huizingovy definice hry:

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)

Můžeme tedy kategorii LARP zařadit, neboť naplňuje většinu popsaných principů. Rozpor je možno vidět v neproduktivité hry a v případě edukačního LARPU, kde má být cíl v osvojení znalosti nebo dovednosti, i aspektu, že hra má svůj cíl v sobě samé.

Hra se podle Huizingy vyznačuje:

1. Svobodným jednáním

Tento bod LARP splňuje, vše co se ve hře odehrává je svobodným rozhodnutím hráčů. Pokud se v nějakých situacích hra dostane do fáze, kdy by hráč svou roli nezvládl a nechtěl hrát, má právo hru ukončit a vystoupit z role.

2. Hra není vlastní život

Přestože na sebe na LARPU berou hráči cizí identitu, žijí své vlastní životy v běžné realitě, do níž se po skončení hry vrací. Přestože hru mohou hrát vážně, prožívají vše v alternativní realitě a po skončení hry končí také existence jejich alternativních postav.

3. Uzavřenost a ohraničenost

LARPy sice nemají danou dobu konání, princip ohraničení jak časem, tak prostorem však obsahují. LARPy si přebírají z herní terminologie pojem herní území, u bitev je to například louka a les, u komorního LARPU dům či místnost, u městského LARPU město či jeho část.

Časové rozmezí LARPových her je také velké, od několika hodin u kratších komorních do několika dní (až 14 dní - letní LARP tábor). V každém případě je LARP ohraničen začátkem a koncem.

4. Možnost opakování

Zde je možné narazit na rozpor. I když je teoreticky možné zopakovat každý LARP, v praxi je každá další hra jiná. K opakování jsou určeny například krátké scénáře komorních LARPů, které se pak odehrávají několikrát s obměnou hráčů. U outdoorových LARPů typu svět se většinou příběh odehrává jen jednou a pokud na sebe LARPy vzájemně navazují,

jde o pokračování příběhu. Proto se dá princip opakovatelnosti u některých druhů zpochybnit.

Huizinga i Caillois považují hru za neproduktivní. Na LARPeč však produkty vznikají, ať už jsou to věci materiální v podobě kostýmu a doplňků, nebo věci nemateriální jako příběh, který se hraním tvoří. Musím tedy tuto hypotézu hry jako neproduktivní činnosti odmítnout. I Pšenák se ve své práci přiklání k produktivitě rolových her. (Pšenák, 2007, 58)

Dále jsem porovnal atributy LARPu s kategoriemi her podle Cailloise. V knize *Hry a lidé* (Caillois, 1998, Ypsilon, Praha) dělí autor spektrum her na 4 principy: agón, alea, mimikry, ilinx.

Agón

Princip příznačný přítomností soutěžení ve formě zápasu. Další hlavní vlastností agónu je, že hráč je odkázán sám na sebe a své schopnosti. Na vítězství v agonálních hrách nemá vliv pomoc odjinud. Přestože by v hrách této kategorie měli mít všichni stejné podmínky, často se tak neděje a to i navzdory tomu, že se tuto nevyhnutelnou nerovnováhu pokoušíme odstraňovat přidáním pravidel.

Mnoho LARPOVÝCH formátů obsahuje princip agón. Nejblíže k němu má bitva, jejíž podstatou je soupeření armád. V dalších formátech se ovšem souboj rovněž vyskytuje. V přeneseném smyslu slova souboj můžeme agonální princip najít také v motivaci hráče vytvořit si kvalitní kostým. Ten hráč tvoří samozřejmě hlavně pro sebe, ale obdiv a uznání ostatních je jistě také motivací.

Alea

Označení pro hry, v nichž nemá hráč šanci ovlivnit výhru. Aspekt štěstí, který se vyskytuje u stolních rolových her v podobě hodů kostkou, při hrách na živo schází. Je to přímo hráč, kdo rozhoduje o osudu své postavy. Lze říct, že pomineme-li drobné výjimky (nekontaktní způsob boje u komorního LARPU, to, na jakého protivníka narazí hráč v bitvě), se princip alea ve hrách na živo nevyskytuje.

Mimikry

Cailloisova definice pro skupinu her mimikry obsahuje mnoho znaků shodných se skupinou her LARP. V první části popisu kategorie Caillois píše:

Každá hra předpokládá, že dočasně akceptujeme ne - li vyslovenou iluzi (a to slovo ne znamená nic jiného než vstup do hry, in-lusio), pak tedy přinejmenším uzavřený, konvencionální v jistém směru fiktivní svět. Hra nemusí spočívat jen ve vyvíjení nějaké aktivity nebo v podrobení osudu v imaginárních okolnostech, ale také v tom, že se sami staneme iluzorní postavou a podle toho se chováme. (Caillois, 1998, 40)

Základem LARPových her je vzít na sebe cizí roli a snažit se ji co nejvěrohodněji ztvárnit pro sebe i ostatní hráče. Ono chování má velký význam. Sdílenou iluzi fiktivního světa může narušit nevhodné pochopení tématu hráči (poznámky rušící hru, absence kostýmu, nedostatečná příprava na hru). Proto je na LARPU důležité chovat se jako ona iluzorní postava.

V závěru se Cailloisův popis mimiker odlišuje v jedné skutečnosti od LARPových her. Caillois uvádí: „Je tu však jedna výjimka - nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel“. (Caillois, 1998, 43-44) To je v rozporu s faktem, že většina LARPových her má svá pravidla, bez nichž by nemohla fungovat. Jen malé procento (většinou komorních LARPů) se obejde zcela bez nich.

Illinx

Skupina her působících závratí. Protože nenacházím žádnou paralelu s hrami skupiny LARP, nebudu zde uvádět podrobnosti.

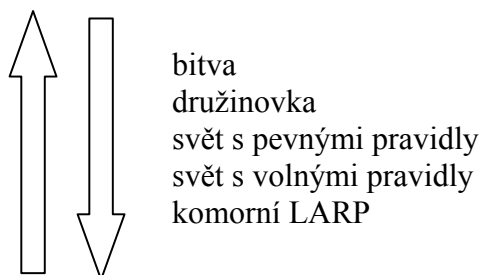
Dále autor uvádí, že principy neexistují ve hrách osamoceně, ale většinou jsou přítomny dva. V rozšíření své teorie herních principů spojuje Caillois dva principy, přičemž protichůdné kombinace jsou zakázány. Docházíme tedy ke kombinacím. agón-mimikry, agón - alea, agón - illinx, alea - ilinx, mimikry - alea, mimikry - illinx.

Z vybraných možností se pro popis kategorie LARP nejlépe hodí dvojice principů agón - mimikry. Čím méně obsahuje LARP soubojů, tím méně je „herní“³ („gamistický“) a čím méně pravidel obsahuje, tím více se blíží principu mimikry a naopak. Vzhledem

³ Viz Bockmanův trojúhelník

k tomu, že skupina her LARP je velmi široká, nelze generalizovat a celou skupinu zařadit stejným způsobem. Pokusil jsem se seřadit nejhranější formy LARPU podle toho, jak v nich přibývá principu agón a ubývá principu mimikry. Z tohoto schématu mohou vybočovat netypicky postavené LARPy.

Agonální princip



Princip mimiker

Ludus a paidia

Další hledisko dělení her reprezentují principy ludus a paidia. Ludus je vyjádření řádu a pravidel, zatímco paidia nespoutaného skotačení a euforické hry. Caillois staví principy proti sobě, přičemž s přibýváním jednoho ubývá druhý. (Caillois, 1988: Lze říci, že pro kategorii LARP platí, že s přibýváním pravidel a herních omezení přibývá princip ludus a naopak.

Jako třetí příklad jsem vybral rozdělení z knihy *Pohybové hry* (Zdeněk, 1960 32-36):

1. Námětové

Bývají odrazem poznanych skutečností. Hraje se „jako“ nebo na „něco“ nebo na „někoho“. Uplatňuje se bohatá fantazie a tvořivé myšlení při přijímání úloh ve hře a dále aktivita a pozorovací talent. Oproti dětskému hraní se vyskytují celá pásma dějů. Představivost ovlivňuje pohybové návyky a zručnost a vyvolává kladné emoce. Děti tu mohou projevit své volní vlastnosti, výrazovou schopnost, obratnost apod.

2. Konstruktivní

Pomáhají představivosti, vychovávají výtvarný smysl a zručnost pomocí různých záměrně vyrobených stavebnic nebo namátkou shromážděných předmětů. Sledujeme při

nich, co dovede dítě vytvořit, jak se chová po stránce volní, jak dlouho vydrží stavět, zda práci dokončí, nebo ji nedokončí a odejde, zda po sobě vše uklidí, atd.

3. Pohybové

Jsou nejrozsáhlejší skupinou her, jsou vhodné pro každý věkový stupeň, od dětství do pokročilého věku. Patří sem již hraní dětí předškolního věku, dále hry využívané při pedagogickém procesu a hry na letních táborech. Provází člověka téměř celý život. Vypsat veškerou rozmanitost pohybových her by zabralo celou knihu, není to však účelem této práce.

Dnešního člověka hra provází od narození až do smrti. Málokdo o sobě může říci, že si v dospělosti, či stáří nehrál, či nehraje. Hraje si každý, protože hra je nedílnou součástí života, je jeho kategorií. O významu her a hraní v lidském životě se již zmiňovaly stovky prací. Pokud pozorujeme děti a mládež, můžeme si povšimnout, že velkou část dne stráví hraním.

Podle této kategorizace spadá LARP do skupiny her námětových. Vidíme, že autor v roce 1960 popsal téměř přesně základní pilíře hry zvané LARP. Většinu aspektů, které jsou uvedeny v kategorii námětových her je možno použít i při popisu LARPU v další kapitole. Z her konstruktivních obsahuje LARP princip tvorby. Při LARPU můžeme sledovat, jak se hráč zachová při společné přípravě herních rekvizit, či jeho participaci na stavbě příběhu. V popisu pohybových her nalezneme shody zejména s LARPovým formátem bitva. Ten si z této kategorie bere především soupeření týmů a jedinců a také hraní podle přísných pravidel.

5. Výsledky

K udržení přehledu o jednotlivých pojmech je na začátku této kapitoly uveden seznam nejčastějších termínů z české LARPOvé scény. Hráčská komunita je samozřejmě specifická, pokud se používaných výrazů týká. V ČR existuje mnoho pojmů, až v poslední době však začíná vznikat určitý odborný základ. Mezi pojmy, které používají různé LARPOvé skupiny, se mohou objevit mírné rozdíly. Ve své práci jsem se snažil shromáždit názory více dlouholetých členů LARPOvé komunity. Z toho vychází i výklad následujících výrazů, při němž jsem se snažil vybrat ty nejčastěji používané či nejlépe teoreticky podložené. Abych udržel určitou návaznost akademických prací na toto téma, použil jsem jako základní zdroj několika nejelementárnějších pojmů diplomovou práci Juraje Pšenáka (Pšenák, 2007). Záměrem není plagiátorství, ale pokus o udržení souvislé linie a ustálení definic pojmů v oblasti rolových her a LARPOů. K tomuto kroku mě vedly i konzultace s dalšími představiteli české scény, kteří uznávají termíny za všeobecně platné. Protože se Pšenákova práce týká rolových her obecně, vysvětlení některých pojmů (hráč, postava) vyžaduje při aplikaci na LARP mírné úpravy.

Společný jazyk komunity

Tak jako v každé zájmové komunitě se i u účastníků hry LARP vyvinul slang na základě společného typu zábavy. Jedná se o překlady z angličtiny, přejatá slova, kalky i neologismy. Angličtina má na utváření slovníku velice výrazný vliv.

Rolová hra (RPG, Rollenspiel, Gra fabularna, hra na hrdiny, hra na životní příběhy)

Druh společenské zábavy, při které skupina hráčů prostřednictvím vzájemné interakce tvoří příběh v imaginárním světě. Označení rolová hra není uvnitř hráčské komunity zcela běžné, ale četnost jeho užívání stoupá.

V běžném hovoru či na stránkách skupin LARPOvých skupin můžete nejčastěji nalézt pojem hra na hrdiny. Důvodem je, že velká část hráčů LARPOu prošla zkušeností se stolní rolovou hrou Dračí doupě, která tento ekvivalent anglického RPG hojně využívá vzhledem ke své náplni, kde se hráči stávají hrdiny ve fantazijním světě.

Samotná hra na hrdiny je však spíše podkategorií rolových her. Hrdinský prvek, který obsahuje, se totiž nehodí pro popis všech aktivit spadajících pod rolové hry, přestože se

v mnoha známých a populárních rolových hrách vyskytuje. Stejně tak označení hra na životní příběhy nedokáže obsáhnout všechna specifika.

Pšenák ve své práci píše: „Z pojmů jako je storytelling game či gra fabularna můžeme odvodit důležitý aspekt kolektivních narativních technik. Hry, kdy se vypravěči střídají při vyprávění příběhu, však zase zcela pomíjí aspekt hraní v rolích.“ (Pšenák, 2007, 8) Pojem rolová hra se tedy zdá být nejvhodnějším označením.

Dřevárna

Název, který se vžil pro označení druhu LARPU, na kterém se používají dřevěné zbraně. Tyto akce byly, hlavně zpočátku, nejrozšířenější formou a slovo dřevárna se stalo synonymem pro slovo LARP. LARP je však pojem širší, zahrnující celé spektrum aktivit, při kterých se žádné dřevěné zbraně nepoužívají (komorní LARP a jiné). Pojem dřevárna je tedy specifický název pro jednu z podkategorií LARPU.

LARP

Live action role playing má nejčastěji český ekvivalent hry na hrdiny na živo, což je nepřesný překlad. Vystihuje sice hlavní složky, ale neobsahuje vše, co anglická formulace, nehledě na jeho kostrbatost. Již výše uvedený popis termínu rolová hra navíc označuje použití slova hrdina za nevhodné. Proto se také u nás používá anglický pojem. Snažil jsem se nalézt ekvivalentní výraz, což mě vedlo k odvozenině rolové hry na živo. Tento termín však nepatří k používaným, a proto se v této práci budu držet anglické zkratky.

Rozebereme-li jednotlivá slova z anglické formulace, docházíme k tomuto závěru: Slovem live se míní „na živo“ a v širším slova smyslu to znamená, že hráči jsou přímo svými „postavami“. Tím název odlišuje LARP od stolních role-playových her, kde hráč sice také přijímá roli, ale není přímo svou postavou, pouze si představuje popisované situace a o výsledcích akcí ve hře prováděných rozhoduje hod kostkou či slovo vedoucího hry.

Největší problém představuje slovo action, které zde neznamená jen akční záležitost, tedy že se při hře hráči pohybují v terénu či objektu, ale i to, že jde o hru dynamicky se vyvíjející, kde je příběh a jeho vývoj tvořen přímo jednáním hráčů. Tím se LARP odlišuje od divadla, jehož improvizální formu připomíná.

Slovo role znamená, že se jedná o hraní určité role, do které se hráč situuje. Podle

předem předepsaného prostředí a námětu hry (viz níže) si připraví svoji roli a v té v dané hře vystupuje.

Playing je potom zdůraznění toho, že jde o hru, hraní si.

Vzhledem k tomu, že skloňování slova LARP zatím nebylo v češtině kodifikováno, zde uvádím, že ho na základě většinové tendence, která se nijak nepříčí pravidlům české deklinace, budu skloňovat pravidelně podle vzoru hrad.

Interaktivní drama

Protože pojem LARP má sám o sobě velice malou výpovědní hodnotu, objevila se snaha nahradit ho termínem interaktivní drama, který by měl vyvolat určitou představu o náplni hry, aniž by bylo nutné neznalému člověku vysvětlovat, o co se jedná.

Hráč

Hráč je člověk, který se na vytváření příběhu podílí tím, že se stává jednou z postav, se všemi charakterovými vlastnostmi, které si pro onu postavu vymyslí. Účastní se organizátory vybudovaného scénáře a svými reakcemi do něj přímo a nepřímo vstupuje. (Pšenák, 2007, 9)

Na rozdíl od stolních rolových her, kde hráč většinou není svou postavou na živo, jen ji vede a popisuje její konání, na LARPu se většinou onou postavou stává se všemi podrobnostmi. Zatímco u stolních rolových her mívá postava fyzické a psychické schopnosti určeny pravidly a často nějakou číselnou hodnotou, na LARPu rozhodují fyzické a psychické schopnosti samotného hráče.

Postava

Jakákoliv bytost vystupující v imaginárním světě tvořeného příběhu, determinovaná možnostmi hry, většinou pravidly a na rozdíl od stolních rolových her i atributy samotného představitele (Pšenák, 2007, 9).

CP

Cizí postava. Takto je označována postava, za kterou nehraje hráč. Ztvárňují ji přímo organizátoři či lidé pro tento účel organizátory přizvaní. CP obohacují děj, sehrávají divadelní scénky, přináší do hry nové herní předměty, dávají hráčům úkoly nebo s hráči

bojují. Jedinci hrající CP mohou znát celý příběh připravený organizátory. Většinou odehraje jeden člověk za jeden LARP několik CP rolí.

ORG

Neologismus. Zkratka slova organizátor, která se stala po celé republice všeobecně platnou a hojně užívanou.

Quest

Anglický výraz, který znamená hledání (často dlouhé a náročné) nebo cíl hledání, jako sloveso pak „vydat se na výpravu“. Figuruje v artušovských legendách coby část slovního spojení „The Quest of Holy Grail“, překládaném jako „Hledání Svatého Grálu“. Ve slovníku českých hráčů LARPU zdomácněl jako dosti obecné označení pro řešení herních situací vytvořených organizátory nebo jinými hráči, což zahrnuje širokou škálu různě složitých aktivit, například lov na vlka, hledání artefaktu, rozluštění šifry, usmíření zneprátelených rodů a mnoho dalších. Podstatné ovšem je, že každý quest je jasně definován svým cílem. Hráč, který ho plní, tedy má jasnou představu o tom, co chce dokázat.

Herní předměty

Aby nedocházelo k nepříjemným komplikacím a dohadům po skončení hře, jsou civilní věci postaveny mimo hru. Všechny předměty, které si hráč bere do hry a používá je v souvislosti se hrou, se považují za herní. Hráč o ně tedy může v určitých herních situacích přijít a po skončení hry jsou mu vráceny. O věci tzv. „neherní“, či „civilní“ (např. mobilní telefon, skutečné peníze) přijít nemůže.

Kostým

Souhrn oblečení a doplňků, které si hráč připravuje pro danou roli na LARPU. Dnes již většina organizátorů upozorňuje, že lidé bez kostýmu nebudou do hry vpuštěni. Vzhledem ke stoupající životní úrovni v ČR a možnosti prohlédnout si na internetu kostýmy zkušených hráčů či inspirační galerie všemožných obrázků, jsou hráči, kteří přijedou zcela bez kostýmu, výjimkou. Je třeba dodat, že u některých podtypů LARPU (argumentační) není kostým nutnou součástí hry.

Výzbroj

Na většinu akcí, a to i na ty, kde boj není hlavní náplní, si hráči přiváží zbraně podle druhu a pravidel LARPU. U městských LARPů ve stylu sci-fi jsou to většinou airsoftové zbraně, na fantasy LARPech potom zbraně vyrobené ze dřeva a takzvaně „vyměkčené“ nebo „obalené“ izolačními materiály jako je mirelon, molitan či staré karimatky. Více o tom, jak vypadá výzbroj na LARP, bude pojednávat kapitola Kreativita na LARPU a při přípravě na něj.

Souboj

Jak je uvedeno výše, souboj probíhá obalenými zbraněmi mezi hráči, kteří se dostanou do konfliktu. Existuje několik způsobů, jak se na LARPech k řešení boje přistupuje. Zde je seznam těch nejpoužívanějších.

1. „Životový“ systém

Každý hráč má určitý počet bodů, které určují, kolik zásahů vydrží. Většinou bývají označovány jako životy. Každý hráč také zná hodnotu určující, o kolik životů sníží protivníkovu konto, pokud zasáhne. Toto číslo pak hlásí při každém zásahu. V případě, že hráči životy klesnou na nula, je pro danou chvíli vyřazen z boje.

2. Systém vyřazení zasažených končetin.

Pokud je hráč zasažen do končetiny, přestává ji používat. Zásah do trupu znamená vyřazení z boje, popřípadě smrt. Pro tento systém se mezi hráči vžil nepěkný termín „paralympiáda“.

3. Souboj na reálná zranění – „Šatrh“

Každý hráč pokud možno co nejdůležitěji sehraje zranění, které obdržel. Byl-li říznut nožem, hraje krvácející ránu, pokud ho někdo uhodil kladivem do ramene, hraje rozdrčené rameno. Tento systém vyžaduje určitou schopnost odhadnout následky obdržené rány, proto je vhodnější pro vyspělejší hráče. Jeho výhodou však je, že se nejvíce blíží realitě.

4. Souboj kostkou, symbolický souboj

Tento systém se občas využívá při komorních LARPech, kde jsou souboje spíše

okrajovou součástí dění, případně v místech, kde není možné zahrát souboj reálně.

5.1. Live action role playing a popis jeho kategorií

5.1.1 Stručný popis vzniku rolových her

Protože vývoj stolních rolových her souvisí s vývojem LARPů, stručně ho zde popisují. Vývoj rolových her začíná v 70. letech, kdy nadšenec do stolních figurkových her Dave Wesely a jeho spolupracovníci definovali několik základních pravidel, která se měla stát základem všech dalších stolních rolových her:

1. Když mají hráči různé cíle nebo když mají jednat společně místo proti sobě, potřebují rozhodčího, který bude řídit jejich protivníky, popisovat prostředí a rozhodovat o pravidlech.
2. Když má každý hráč jednu figurku, může ho tato figurka představovat.
3. Postavy je možné používat znovu a znovu a jednotlivé hry je možné spojit do jednoho tažení, které popisuje nějaký souvislý příběh.
4. Pokud prostředí není svázáno s jedním určitým místem, mohou postavy jít kamkoliv a dělat cokoliv. Z toho plyne, že mohou dělat o mnoho víc než pouze bojovat s jinými postavami.

S tímto posledním objevem se zrodily skutečné rolové hry, jak je známe dnes. Počátek masového rozvoje stolních RPG a následně LARPů se datuje do roku 1974, kdy vychází v USA první edice hry Dungeons and Dragons. Toto vůbec první stolní RPG se odehrává ve fantasy světě, který tvoří a pro ostatní připravuje jeden z hráčů, takzvaný Dungeon Master (pán jeskyně, PJ, DM). Ostatní si pak vybírají z povolání jako je čaroděj, válečník či hraničář a překonávají nástrahy, které pro ně připravil Dungeon Master. K vyhodnocení klíčových situací, například skoku přes propast či souboje se skřetem se používají hody kostkou.

Tato hra spouští lavinu vývoje nových RPG týkajících se širokého spektra lidské fantazie, od světa upírů přes sci-fi až k hraní kovbojů na divokém západě či pohádkových bytostí.

5.1.2 Historie LARPU ve světě

Není možné určit přesně datum, kdy byl uspořádán první LARP. S jistotou však lze říci, že rozmach této aktivity nastal po vydání první edice výše zmiňované hry Dungeons

and Dragons. Hráči chtěli, aby osud svých postav mohli více ovlivnit sami, aby za ně nerozhodovaly hrací kostky. Souboj se skřetem chtěli prožít reálně. Pravděpodobně první zaznamenaná skupina v USA byla bojově zaměřená Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games, založená v roce 1977 poblíž Washingtonu. I když přesná data již nikdo nezjistí, opravdový rozmach nastal po premiéře filmu Loganův útěk v témže roce.

I další hry v přírodě, ať už bitvy, či příběhové aktivity (světy či družinovky - viz níže), byly inspirovány převážně pravidly Dungeons and Dragons, vhodně upravenými pro venkovní hraní. Narůstající celosvětová popularita rolových her šířila myšlenku LARPů i do dalších zemí.

Za počátek hraní na živo v Anglii a Evropě je obecně považován vznik skupiny Treasure Trap, založené v roce 1982 na hradě Peckforton, kde proběhla i stejnojmenná akce, jejíž náplní byl LARP..

V zahraničí (zejména ve Skandinavii) se také LARP dostal do povědomí odborné veřejnosti a začaly se zkoumat možnosti využití v pedagogice a psychologii. Pořádají se panelové diskuze i konference. Největší z nich je již zmíněný Knutepunkt/Knudepunkt/Knutpunkt, nebo Solmukohta (podle místa konání v Dánsku, Švédsku, Norsku, nebo Finsku.). Jeho součástí jsou přednášky, debaty (jak o edukaci, tak o vývoji LARPů) probíhají zde workshopy i ukázky různých her.

5.1.3 Historie LARPU v ČR

Díky železné oponě lze říci, že do roku 1990 se v České republice žádný zaznamenaný LARP nekonal. Po otevření hranic se k nám kulturní difuzí dostávají i stolní RPG a v roce 1990 vydává firma Altar hru Dračí doupe. Hra je inspirována knihami J.R.R. Tolkiena Hobit a Pán Prstenů. Tato díla jsou inspirací také pro první LARPy v České republice. Zjistit, který z nich byl opravdu první, je dnes téměř nemožné, ale počátky můžeme položit do let 1996 až 1997.

Podobné hry samozřejmě probíhaly již dříve, ale spíše pod názvem hra v přírodě nebo „dřevárna“ (viz výše).

České LARPy mají tedy za sebou přibližně dvanáctiletý vývoj. Během něj vzniklo i zaniklo mnoho skupin zabývajících se tímto tématem. Ovšem mnoho hráčů, kterým dnes je okolo třiceti let, na svou zábavu nezanevřelo, jsou pouze více zaměstnáni svou profesí a objíždějí jen několik vybraných akcí ročně.

S rozšířením internetu jako komunikačního média a s uvedením filmu Pán Prstenů do kin přichází boom českého LARPU. Většina LARPů je připravována na fantasy motivy a lze říci, že v hlavní LARPové sezoně (březen až říjen) není žádný týden, kdy by se nekonala alespoň jedna akce. V termínech, kdy víkend prodlužuje státní svátek, probíhá často pět až šest různých LARPů po republice najednou.

Co se týče vybavení, udělali hráči také výrazný pokrok. Na počátku byly některé akce poměrně nebezpečné, neboť dřevěné zbraně se neobalovaly měkkým materiálem, organizátoři byli nezkušení a za hezký kostým se někdy považovala i šikovně upravená deka. Jak první hráči stárli, získávali více zkušeností, stoupala jejich zručnost při výrobě vybavení a v neposlední řadě se zlepšovala jejich ekonomická situace (což platilo pro celou ČR) a dovolila jim nakoupit množství doplňků, jako jsou kožené boty, kusy plechové zbroje a podobně. Nově přichozím hráčům opět pomáhá internet, kde mohou nalézt inspiraci k tomu, jak vyrobit vhodný kostým pro svou roli. Někteří pořadatelé v tom došli velmi daleko a mají na svých stránkách přímo umístěné inspiromaty, které ukazují, jak přesně má hráč v dané roli vypadat (například www.b5a.cz).

5.1.4 Rozdělení na dílčí kategorie z hlediska formy

Bitva

Svým charakterem se nejvíce podobá zápasu, kdy se jedna ze stran snaží zvítězit. Má nejvolnější požadavky pro role-playing a nejpřísnější požadavky na dodržování pravidel hry. Hráč si zvolí stranu, za kterou bude hrát (například na největší a nejznámější české bitvě, kterou je Bitva pěti armád, inspirovaná Tolkienovým Hobitem, jsou to armády skřetů a vrků, proti nimž stojí trpaslíci, elfové a lidé) a vytvoří si odpovídající kostým a výzbroj (viz níže).

Organizátoři kostým ohodnotí a podle toho dostane hráč určitý počet životů (v případě použití jiného soubojového systému (viz výše) probíhá souboj podle zmíněných pravidel). O život hráč přijde vždy, když ho zasáhne protivník svou zbraní do povolených zásahových zón (ze kterých je vyjmuta hlava, krk a rozkrok). Když hráč přijde o všechny své životy, je pro daný okamžik „mrtev“ a odchází na předem dohodnuté místo, kde počká určitý čas, a poté se může navrátit zpět do hry. Organizátoři mají naplánovaný celodenní průběh bitvy a jednotlivým velitelům předávají úkoly, které mají jejich armády plnit, pokud chtějí získat „body“. Úkoly soupeřících armád se pochopitelně zpravidla kříží (má-li

například jedna armáda obsadit kopec a udržet ho do dvanácti hodin, je nanejvýš pravděpodobné, že stejný úkol dostane i armáda druhá). Aby se zabránilo stálému stereotypnímu setkávání dvou soupeřících armád, je většinou úkolů několik, aby velitelé museli taktizovat a přemýšlet, kam a v jakém počtu své vojáky pošlou).

Třebaže můžeme bitvu přirovnat ke sportovnímu utkání a o charakteru boje nemůže být pochyb, není podobnost taková, jak by se mohlo zdát. U bitvy, přestože cílem je dosáhnout vítězství, většina hráčů nepřijíždí na akci s myšlenkou na vítězství jako hlavní cíl. Záleží jim spíše na prožitku, možnosti strávit čas v kostýmu a ve společnosti podobných lidí, zaběhat si, zabojovat a ano, pokud se bude dařit, tak i zvítězit. Po skončení bitvy svléknou zbroj a jdou se bavit s „nepřítelem“ k jednomu ohni, či pod jednu střechu. To můžeme u sportovních klání sledovat jen opravdu výjimečně.

Jako účastník mnoha bitev, který má možnost sdílet své zážitky s početnou skupinou přátel a známých, vím, že prohra v bitvě opravdu žádný stres nepřináší, a když, tak jen psychicky nezralým jedincům, kteří se najdou v každé komunitě, naopak agresivita je při soubojích vybíjena, a to způsobem, který díky pravidlům a prostředkům boje nepůsobí žádné vážnější újmy na zdraví.

Svět

Nejpropracovanější a organizátorsky nejnáročnější akce. Na svět přijíždí hráč v předem připravené roli, kterou bude v herním „divadle“ zastávat. Díky současnému rozšíření internetu mohou organizátoři bez problémů předem sdělit veškeré podrobnosti o svém „světě“ účastníkům akce.

Hráč si vybírá roli, kterou bude hrát, namátkou například městská stráž, starosta obce, potulný čaroděj, ale i rolník či žebrák.

Na rozdíl od bitev, kde herní smrt hráče znamená jen chvilkovou absenci ve hře, má ve formátu svět smrt stejně fatální vliv jako by měla v normálním životě, což znamená, že mrtvá postava opouští hru nadobro (z tohoto důvodu většinou na světech platí složitější pravidla pro umírání v souboji, která se snaží počet „smrtí“ rozumně omezit). Neznamená to však, že by byl hráč vyřazen ze hry. Tradičním řešením je přidělení nové role, nebo využití hráče pro rychlé dočasné role pro interakci s ostatními hráči, tedy CP.

Družinová výprava

Družina postav se vydává po organizátory připravené trase, na které jsou přichystány různé události a úkoly. Na rozdíl od světa bývá děj družinové výpravy lineární. Tento formát je velmi populární ve Velké Británii, kde na sebe jednotlivé výpravy často navazují, a hráči tak v průběhu víkendů procházejí dlouhým příběhem.

Městské LARPy

Jak již název napovídá, místem jejich konání je město. Za námět si většinou berou současný svět či blízkou minulost nebo budoucnost. Populární jsou zejména hry odvozené od stolní hry World of Darkness. V té se hráči stávají bytostmi typu vlkodlaci či upíři. Je samozřejmé, že uprostřed města nemůže takový LARP probíhat bez jakéhokoliv omezení, proto se hraje zpravidla v noci, což vzhledem k charakteru výše zmíněných bytostí nevádí. Mírně odlišnou formou je městský LARP určený pro obyvatele místa konání, který probíhá po delší dobu (řádově v týdnech, či měsících), přičemž hráči nejsou ve svých rolích nepřetržitě. Pro identifikaci s ostatními hráči nosí nějaký symbol (například papírovou placku přišpendlenou na oděvu) a pokud se účastníci hry setkají, může dojít k jejich vzájemné interakci.

Komorní LARP

Hra pro menší počet lidí na menším území. Námětem bývá často nějaká záhada, drobný příběh nebo třeba společná večeře hráčů – postav, na které proběhne nějaký dějový zvrat nachystaný organizátory. U těchto LARPů je velký důraz kladen na silný prožitek, silné vcítění se do hrané postavy. Hra nemusí být příliš dlouhá, probíhá několik hodin. Je nenáročná, pokud jde o prostředí (vše se může odehrávat v jednom pokoji/domě). Obtížná je příprava chytlavé zápletky.

Podkategorií je například argumentační LARP, kde hráči zastupují jednotlivé řečníky, či celé strany a snaží se dosáhnout v debatě vytčených cílů.

5.1.5 Rozdělení na dílčí kategorie z hlediska námětu

Témata z běžného života

Hraní rolí v běžných dětských hrách. Mnoho současných hráčů LARPU podle níže uvedených, dnes velmi populárních námětů, si neuvědomuje, že nezažívají, alespoň do

jisté míry, nic nového, že jen znovu prožívají okamžiky, které znají z dětství. Můžeme vyčlenit z pojmu LARP, tak jak je definovaný, hry na policisty a zloděje, hru na obchod, hry na oblíbené filmové hrdiny jako je Vinnetou a podobné? Tady všude je hráč - dítě v situaci, kdy přijímá určitou roli, kterou se snaží co nejvěrohodněji sehrát pro sebe i ostatní.

Historie

Historie oproštěná od všech dalších prvků, které patří do kategorie fantasy. Vybírá si konkrétní historické období, v kterém se příslušná hra odehrává. Požadavky na kostým i jeho doplňky bývají vysoké, neboť musí víceméně přesně splňovat zařazení do daného období.

Fantasy

Nejrozsáhlejší skupina. Většina současných LARPů se odehrává ve fiktivních fantasy světech, které organizátoři buď přejímají a upravují podle známých beletristických děl (nejznámější: Pán Prstenů, Silmarillion, Zaklínač, Letopisy Narnie, Harry Potter), nebo zcela sami vymýšlejí. Pokud jde o bitvy, jedná se často o střety popsané ve fantasy literatuře. Mezi nejpopulárnější patří bitvy ze světa J.R.R. Tolkiena - Bitva pěti armád, Pán Prstenů (obojí ve dvou verzích - české a moravské), bitva na polích Pellenoru, dále bitvy podle slavných počítačových či figurkových her, například Warcraft, Might and Magic nebo Warhammer nebo bitvy na motivy historických střetů jako je Válka růží. Samozřejmě se vyskytují i bitvy podle zcela smyšlených námětů.

Living fantasy

Základ je stejný jako u prosté kategorie fantasy, jen přístup je odlišný. Hráči účastníci se takové akci jsou povinni dodržovat přísnější pravidla omezující používání moderních doplňků (pet lahve, moderní obuv, tepláky). Takovýto LARP vyžaduje náročnější a mnohdy nákladnější přípravu, protože hráč, který si nechce udělat ostudu, musí alespoň zakrýt nevyhovující části kostýmu (pet lahev do plátěného pouzdra, novodobé boty obalit kožešinou). Odměnou za takovou snahu bývá prostředí nerušené žádnými cizorodými výdobytky.

Sci-fi

LARPy z prostředí známého ze sci-fi ság Hvězdné války, StarTrek a dalších a velmi oblíbená témata, často spojovaná s činností zvanou airsoft, mezi něž patří například příběhy lidí přeživších jadernou válku, takzvaný postapokalyptický svět (Fallout) nebo hry beroucí si inspiraci ze stolní hry Shadowrun.

Horor

U této kategorie jde především o akce kratší s menším počtem účastníků a s pevnějším scénářem. Na vlastní náměty či na náměty slavných autorů jako jsou King, Poe či Lovecraft. Hráči procházejí příběhem, který pro ně organizátoři připravili.

Průniky výše uvedených témat

Samozřejmě existují akce, které oscilují mezi jednotlivými přesně vymezenými styly.

5.2 Osoba účastníka hry LARP

Tato kapitola se má zabývat objektem LARPU, tedy hráčem. V první části se pomocí Bøckmannova trojúhelníku snažím popsat základní kategorie hráčů LARPU, abych ukázal, že motivace hrát rolové hry může být u každého hráče jiná. Druhá část popisuje fenomén podvádění v souvislosti s LARPem, třetí část je věnována sdružování hráčů do organizací a čtvrtá obsahuje komentované vyhodnocení dotazníku.

Jaký je tedy vůbec nejlepší formát hry LARP? Jezdí na všechny typy akcí ti samí lidé už jenom proto, že je to LARP? Je vůbec možné vytvořit akci, na kterou přijedou LARPisté všech možných typů? Jsou všichni stejní, nebo se liší? Jednoznačná odpověď neexistuje. K popsání hlavních typů účastníků hry LARP jsem použil skandinávský Model tří cest Pettera Bøckmana. Tento model, uveřejněný ve sborníku *As larp grows up* (Knudepunkt 2003), je již v několika místech překonán či upřesněn novými teoriemi, nicméně pro účely této práce je dostačující a obecné platnosti nepozbývá. Zde je uveden výtah z jeho revidované verze (kategorie simulacionista je nahrazena imerzionistou).

5.2.1 Model tří cest: Revidovaná verze

Model tří cest (Bøckman, 2003, 12-16) je jedním ze způsobů, jak seskupit množství aspektů RP do logických kategorií. Model se zabývá tím, jak se hra hraje, především

stylem hraní, ale také tím, jak se vytváří prostředí, jak styl hry ovlivňuje styl hráčů, úrovní autentičnosti a tak dále. Model tří cest rozděluje mnoho takových prvků do kategorií známých jako „drama“, „hra“ a „imerze“ (prožívání).

Model staví na předpokladu, že existují různé cíle hraní. Hry s živým hraním rolí se nerozdělují jednoduše na dobré a špatné. To, co si jeden hráč užívá, nemusí nutně bavit druhého. Spíše než říci, že jeden nebo druhý má špatný vkus, je užitečnější najít vzorce popisující, co se různým hráčům a organizátorům líbí.

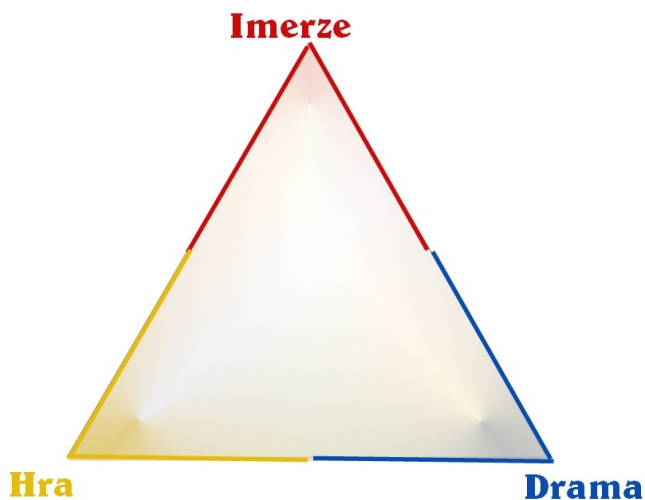
Dramatický přístup ocení hráč, který si váží toho, jak dobře jednotlivé akce ve hře tvoří uspokojivou a spojitou dějovou linii. Různé typy příběhů mohou být shledány uspokojivými v závislosti na osobním vkusu – od značně fantazijní akční story až po realistické drama založené na povahách postav. Důležité je celkové vyznění příběhu. Nejvhodnější pro tento typ hráčů jsou LARPy točící se okolo jedné až dvou hlavních, velice propracovaných dějových linií.

Hráčský (gamistický) styl oceňuje řešení úkolu, nebo zápletky (v případě organizátora jejich vytvoření). Výzvy může představovat taktický boj, záhady pro intelektuály, politika nebo cokoliv jiného. Hráči se budou snažit vyřešit předložené problémy a naopak organizátoři vymyslí rozumově řešitelné hádanky. Hráči tohoto typu také nachází zálibu v pravidlech, která rádi studují (a pokud jsou organizátory, tak je rádi vymýšlejí) a připravují vhodné dovednosti pro svou postavu. Pro jedince s hráčským přístupem jsou vhodné LARPy s propracovaným systémem pravidel a hojností úkolů k řešení, hádanek k uhádnutí, hlavolamů ke složení či příšer k poražení.

Imerze (prožívání) je styl, který oceňuje žití života postavy, prožívání jejích pocitů. Hráči, kteří v něm mají zálibu, trvají na řešení herních záležitostí výhradně v závislosti na přirozeném uvažování postavy a jejích emocionálních pohnutek. Díky tomu se nebudou snažit obejít pravidla, aby zachránili své postavě krk, nebo vyřešili zápletku. Organizátor zaměřený na prožívání se bude snažit vytvořit prostředí a zápletky uvěřitelné pro hráče. Takovýto hráč si nejvíce užije akce, kde může hrát naplno a silně prožít charakter postavy. Nelze všeobecně říct, který z druhů LARPů je stoprocentně nejvhodnější pro tento typ hráče, ale protože hraní jednotlivých rolí nejvíce vynikne v menším počtu hráčů, zdají se

nejlepší volbou komorní LARPy.

Je ovšem třeba podotknout, že žádný hráč není stoprocentně čistým představitelem jedné z kategorií. Tyto kategorie si můžeme představit jako vrcholy trojúhelníku, mezi něž se hráč umístí podle toho, jak jsou mu jednotlivé přístupy blízké.



Obr 1. Trojúhelník tří cest

5.2.2 Podvádění a LARP

Na LARPu se hráči velmi často ocitají v situaci, kdy nejsou kontrolováni a kdy mohou naprosto bez problému porušit pravidla. Jak je tedy například možné, že se na bitvě, kde pravidla přímo říkají, že každý zásah musí uznat zasažený, jinak je neplatný, nevyskytuje vysoké procento hráčů, kteří by zásah nepotvrdili? Nebo příklad pro svět: Hráč nalezne v hluboké noře papírek s nápisem: „Kousl Tě jedovatý pavouk, odečti si 3 životy“. Hráč je sám v lese a přesto tento neblahý stav odehraje, i když by bylo velmi jednoduché vrátit lístek do nory a odejít. Jak je možné, že procento podvádějících hráčů je tak malé? Myslím, že existuje několik důvodů, proč je podvádění rozšířeno méně než by se dalo očekávat:

1. Hráč si přijíždí na hru zahrát charakter, který zvolí, chce se do něj vžít, chce se vžít i do příběhu. A tak přijme vše, co mu hra přinese, protože pokud by podváděl, nejvíc by podváděl sám sebe a svoji fantazii.
2. Komunita hráčů LARPu je sice čím dál širší, ale stále existuje povědomí o tom kdo je kdo. Navíc velká část hráčů spolu komunikuje i přes různá internetová fóra. Pokud se tedy někdo zapíše jako podvodník, je velmi pravděpodobné, že se to o něm rychle rozšíří. Naopak, pokud někdo zahraje například krásnou smrt se svou

postavou, dostane se mu uznání od ostatních. Jednoduše řečeno prestiž hráče se nezakládá na tom, co vše přežil a kolik toho porazil, ale na tom, jak si umí hrát

Nelze říci, že by na LARPech nebyli podvodníci. Dle mého názoru je jich ovšem mnohem méně než mezi hráči dalších her. Příčinou je, že na LARPu (s výjimkou bitvy) neexistuje výhra ani prohra - alespoň ne osobní. Pokud hráči například zemře postava po krásné a epické scéně, bude si tento „neúspěch“ pamatovat jako pozitivní zážitek.

5.2.3 Organizace a sdružení, zabývající se propagací LARPu a jeho tvorbou

Stejně jako hráči a organizátoři jiných druhů her se LARPoví nadšenci sdružují do skupin a organizací. Neexistuje zde žádná centrální organizace pro LARPy zahrnující celou ČR. S vývojem a rozvojem LARPu u nás začala vznikat zejména občanská sdružení, zabývající se nějakým druhem LARPu. Můžeme říci, že přestože se každá z níže popsaných organizací či skupin zabývá LARPem, každá k němu přistupuje z jiného úhlu pohledu. To má pozitivní vliv na rozmanitost připravovaných akcí.

V České republice v současné době již existují subjekty, které se LARPem zabývají, většinou sice stále na amatérské úrovni, co se týče financování, ale v z hlediska propagace a funkčnosti organizace velmi činnorodé a nezřídka publikačně aktivní. Následující seznam doplňuje práci o několik výraznějších sdružení s popisem, který o sobě tyto organizace samy prezentují.

Kromě těchto organizací se LARPem zabývají i oddíly velkých mládežnických organizací jako je Junák, Pionýr nebo Dům dětí a mládeže. V mnoha městech fungují pod těmito organizacemi oddíly zabývající se LARPem a rolovými hrami.

ASF

„Asociace coby otevřená zájmová organizace sdružuje všeobecně hráče, pořadatele

a příznivce LARP her bez omezení věku. Jako jednu z hlavních činností tedy pořádáme nebo podporujeme LARP hry, podobné zájmové aktivity a setkání.

Základním posláním Asociace je zprostředkovat vzájemný kontakt mezi příznivci LARP her a podobných aktivit, umožnit si výměnu zkušeností a v rámci možností pomáhat nováčkům. Podstatnou část našich členů tedy tvoří hráči LARP

her a nemálo z nich jsou samotní organizátoři jak her, tak dalších volnočasových aktivit pro mládež.“ (<http://www.asf.com>, 21.10. 2009)

Court of Moravia

Court of Moravia, o.s. se zabývá tvorbou interaktivních dramát (v Česku známých jako larp) a jejich propagací veřejnosti. Věnujeme se převážně organizování a vedení herních víkendů, hereckých dílen, propagaci této aktivity jako kreativní a smysluplné zábavy, ale také jako metody neformálního vzdělávání pro adolescenty a dospělé. Zaměřujeme se na hráče ve věku 16 až 35 let, ovšem horní hranice věku našich hráčů není pevně stanovená. (<http://www.courtofmoravia.com/>, 20.10.2009)

Tempus Ludi

Tempus ludi, o.s. si klade za cíl pomáhat organizátorům veškerých neziskových aktivit směřujících k dramatickému ztvárnění postav, tedy LARPů, dobrodružných a zážitkových her, společenských akcí, táborů a dalších. Mohou to být komornější akce i pro širokou veřejnost, činnosti pořádané pravidelně i jednorázově, ale ne soukromé akce uzavřených skupin. Organizátory jsou iniciativní mladí lidé, kteří ve tvorbě programu pro ostatní nacházejí svou seberealizaci. (<http://www.tempusludi.cz/index.php?nav=activ>, 21.10. 2009)

Aeria Gloris

„Aeria Gloris je volné sdružení brněnských organizátorů volnočasových aktivit mládeže v různých oblastech, především se zaměřením na fenomén LARPů. Těžiště naší práce spočívá v přípravě a prezentaci jednotlivých projektů a samozřejmě i v jejich následné realizaci pro ať už zainteresovanou či laickou veřejnost.

Své aktivity rozvíjíme nejen na poli městských a outdoorových LARPů a her zaměřených na roleplaying, ale i v oblasti military her. Naše projekty reflektují moderní kulturní fenomény z oblasti knih, filmů a světa her a jsou inspirovány širokou škálou oblastí: mystikou, fantasy tematikou, sci-fi i soudobými ožehavými tématy. Kladou si za cíl své účastníky nejen pobavit, ale i vzdělávat, zvyšovat jejich fyzickou zdatnost a rozvíjet jejich sociální schopnosti. Krom výše uvedeného též

organizujeme doplňkové akce jako jsou víkendy hraní počítačových nebo společenských deskových her, hudební večery, výlety a další komunitní činnost.

Naše činnost je technicky, finančně a materiálně zaštitěná nestátní neziskovou organizací YMCA Brno.“ (<http://www.tempusludi.cz/index.php?nav=activ>, 21.10.2009)

Prague by Night

Prague by Night je občanské sdružení založené roku 2005, navazující na svou dříve klubovou činnost od roku 2001. Těžiště aktivity přesunulo od stolních rolových her (RPG) a deskových a karetních her na pole LARPU, volnočasových aktivit pro mládež a literárně-dramatických hříček. Každoročně pořádá letní kempy (ve spolupráci s Dětskou Mensou od roku 2004, samostatně od roku 2007), ceny a přednáškové linie na ostatních conech na nejružnější témata a amatérská divadelní představení. Za zmínku stojí též patronace sdružení nad literárními soutěžemi Ježíšku, já chci plamenomet (úspěšně proběhl již 11. ročník) a Rokle šeré smrti (proběhlo již 5 ročníků).

Moravian LARP

„Moravian LARP, o.s. je občanské sdružení působící od 6.9.2007. Činnost MoL se zaměřuje mimo jiné na poskytnutí materiální a organizační pomoci pro organizátory a hráče LARPů. V neposlední řadě se pak prezentuje jako socializační skupina, která pro LARPovou komunitu pořádá řadu specifických akcí. Jedním z cílů sdružení je pak i propagace a prezentace LARPů.

Z akcí pořádaných MoL stojí za zmínění: Historický ples, bitva Pán Prstenů, Veletrh LARPU, a další.“ (<http://moravianlarp.eu/>, 21.10.2009)

Academia Draconica

Mladoboleslavská skupina působící pod organizací pionýr, pořádající LARPy, setkání hráčů rolových her a letní tábory s LARP tematikou.

5.3 Kreativita na LARPU a při přípravě na něj

Dobrá příprava na LARP a přínosná účast na něm vyžaduje od hráče značnou kreativitu. V této kapitole jsem vycházel především z přípravy na hry, které proběhnou v přírodě, protože jsem se zúčastnil dostatečného počtu tohoto typu akcí na to, abych dosáhl nezkresleného hodnocení. Z následující kapitoly vyčleňuji i případy, kdy si hráč celý kostým koupí a případy, kdy je hra připravena se všemi podrobnostmi a kostýmy půjčuje organizátor.

U výše popsaného typu hry musí hráč vyvinout snahu především v těchto dvou činnostech:

- 1) návrh a výroba kostýmu
- 2) popis postavy (historie, charakter)

5.3.1 Návrh a výroba kostýmu

Co si musí hráč vyrobit

Hráči si z časových a finančních důvodů pochopitelně nevyrobí na každou akci zvláštní kostým. Každý si spíše udržuje a rozšiřuje svou výbavu, přičemž se snaží, aby byla pokud možno bohatá, ale také aby mohl různé části kostýmů co nejvíce kombinovat mezi sebou.

Výbava se zpravidla skládá z:

Oblečení

Pod tímto pojmem se rozumí část kostýmu, kterou je nutno ušít (kalhoty, košile, pláště, kápě, šaty, róby apod.). Výroba vyžaduje jednak schopnost navrhnout, popřípadě opatřit si návrh funkčního kostýmu, a jednak ovládat alespoň základy šití (většina kostýmů se šije na stroji, výjimku tvoří především kostýmy pro historické akce, někdy living fantasy).

Mnoho dívek, které se věnují LARPU se naučí šít právě kvůli kostýmům. Pro chlapce je tato část přípravy o něco méně přitažlivá a často si nechávají kostýmy šít od kamarádek, matek, babiček a podobně. Najdou se ovšem i takoví, kteří šijí sami.

Konkrétní výrobky se mohou ve své složitosti pohybovat od nejjednodušších košil a varkočů (ve své nejprimitivnější formě obdélník látky s otvorem pro hlavu) až po velmi složité zdobené šaty a róby (viz obrázky).

Finanční náročnost: podle typu a množství látky, např. cena látky na šaty se může pohybovat od 200 do 1000 Kč.

Časová náročnost: nejjednodušší výrobky (kápě, košile) 1-2 hodiny, složité šaty 10 – 15 hodin.

Zbraně

V současné době se v ČR používají dřevěné zbraně měkčené karimatkou, mirelonem apod., na povrchu obalené kobercovou páskou a většinou také nabarvené. V této oblasti se silně projevila vynalézavost hráčů, kteří neustále zkoušeli (a dodnes zkouší) nalézt co nejlepší způsob výroby zbraní a od prvotních dřevěných maket se dopracovali k dnešní podobě zbraní, které jsou o poznání estetičtější a především bezpečnější (obrázek 42).

Na výrobu jádra se často používají bukové násady na nářadí (motyky, krumpáče), je potřeba základní truhlářské náčiní a základní dovednost pro práci se dřevem (alespoň u běžných zbraní). Největší prostor pro kreativitu dává měkčení a barvení zbraně. Z karimatek se vystřihávají nápadité tvary a barví se poněkud akrylátovými barvami a spreji zcela dle vlastní fantazie. Za předlohu se zpravidla berou již existující zbraně (historické, z filmů a her), někteří hráči se vyžívají ve vymýšlení vlastních originálních tvarů a forem.

Finanční náročnost: podle kvality a množství materiálu (100 - 600 Kč)

Časová náročnost: podle typu, zdobení (2 - 6 hodin)

Zbroje

Zejména ti, kdo jezdí na bitvy, se postupně vybavují částmi zbroje, nikoliv nejméně proto, že kovová helma chránící hlavu má pro zdraví hráče nedozírnou cenu. Tuto část výbavy si hráči kupují, v případě kroužkových zbrojí někdy vyrábějí sami.

Zvláštním případem jsou náhražky zbrojí z jekoru, papíru apod. Zde má hráč opět možnost vytvořit své vlastní neotřelé tvary a malování.

Finanční náročnost: Náhražky lze vyrobit v podstatě z odpadních materiálů, nejdražší je barva (50 - 200 Kč). Cena kovové zbroje se pohybuje mezi 500 Kč (nákrčník, nátepníky) a 4000 Kč (masivní nárameníky, hezky provedený kyrys). Luxusní zdobené výrobky nebo nerezové zbroje mohou pochopitelně přesáhnout tuto cenu až

několikanásobně.

Časová náročnost: uplést kroužkovou zbroj trvá asi 80 hodin a více, jekorové a kaširované výtvořy se mohou zásadně lišit složitostí (2 - 10 hodin).

Masky

Masky se buď kupují, nebo vyrábějí. Mimo jednoduchých papírových verzí se využívá kaširování (lepení mnoha vrstev novin na sebe), populární začíná být výroba ze silikonu.

Finanční náročnost: Podobně jako u náhražek zbrojí se platí hlavně za barvu (20 - 50 Kč, 100 Kč u velkých masek). Silikon na jednoduchou masku stojí asi 100 Kč.

Časová náročnost: podle složitosti (1 - 6 hodin).

Doplňky a rekvizity

Mezi nejnnutnější doplňky patří výrobky z kůže, které si hráči kupují, tj. opasky, měšce s tašticí apod. Dále amulety, prsteny aj. (kupované i vyráběné).

K rekvizitám bychom zařadili dobové nádoby, lahvičky, kouzelnické knihy, svitky, brky aj. Opět částečně kupované a částečně vyráběné.

Vzhledem k různorodosti této kategorie nelze výrobu příliš obecně charakterizovat.

V současné době lze na internetu vybírat z obstojně široké nabídky doplňků.

5.3.2 Inspirace a vlastní vklad

Na každém hráči záleží, nakolik se při výrobě kostýmu nechá ovlivnit výtvořem někoho jiného a nakolik si ho navrhne sám. V každém případě ovšem bude potřebovat své nápady a šikovnost.

Výhodou je, že každý hráč si podle vlastních schopností může vypůjčit tolik cizích nápadů, kolik potřebuje k tomu, aby něco vytvořil.

Nejméně náročnou variantou výroby je přesné napodobení kostýmu na obrázku (oblíbenými zdroji jsou stránky o historickém oblečení, filmy a počítačové hry). V případě, že součástí dokumentace je i návod, jak kostým vyrobit, potřebuje hráč pouze vlastní šikovnost. V opačném případě ovšem musí zapojit i vynalézavost a dle obrázku vymyslet střih kostýmu, zvolit vhodný materiál, vymyslet, jak upevnit doplňky apod.

Druhou možností je volná inspirace existujícím kostýmem. Hráč při výrobě zachová

ráz kostýmu, popřípadě přesně napodobí některé jeho části, ale zbytek nahradí vlastním návrhem.

Hráč, který chce být originální, si celý kostým vymyslí a vyrobí úplně sám. To už v případě propracovaných kostýmů vyžaduje velkou fantazii, ale také smysl pro detail, jelikož hezky vypadající kostým je z velké části tvořen volbou vhodných doplňků a zdobením.

Protože i „okopírovaný“ kostým se dočká uznání a inspiračních zdrojů je dostatek, drtivá většina hráčů je schopná samostatně tvořit a je jen minimum těch, kteří se nijak aktivně neprojeví.

Vývoj kostýmů a rekvizit

Jedním z nejjasnějších důkazů o kreativitě hráčů je globálně stoupající úroveň kostýmů a rekvizit, jejíž příčinou je neustálá snaha vytvořit něco lepšího než co už existuje. Některé obrázky svědčí o tom, že jistí hráči se nezastaví před žádnou výzvou (obrázek 15) Důležitou roli hraje úroveň rekvizit v zahraničí, jíž se většina hráčů i organizátorů touží vyrovnat.

Usiluje se o nahrazení popisků, provázků a obrázků (obrázek 35-37) „reálnými“ věcmi (to se týká oltářů, studánek, podstavců, truhel). Díky mnoha možnostem vylepšení mají všichni hráči dostatečný prostor, aby se realizovali. Nové nápady se pak většinou rychle šíří od svého původce mezi ostatní.

Spolupráce při výrobě rekvizit

Hráči se většinou snaží prezentovat své nápady na výrobu na internetu nebo naopak využívat, co už někdo vymyslel. Často také různé skupiny spolupracují při výrobě jednotných kostýmů, zejména je to patrné u kostýmu pro bitvy. Uskutečňují se tak jakési workshopy a některé organizace (například v Praze, Brně či Mladé Boleslavi) připravují kroužky pro nové zájemce.

5.3.3 Popis postavy (historie, charakter)

Druhá část přípravy na LARP vyhovuje zejména těm, kterým chybí zručnost, nikoliv však velká fantazie. Cílem je popsat postavu, kterou hráč ztvární, tak dobře, aby ji dokázal přesvědčivě zahrát (měl o ní sám jasnou představu) a aby co nejvíce obohatila hru.

Popis postavy

Popis postavy lze rozdělit do několika oddílů:

Historie postavy

Informace o původu postavy, jejím dětství, vzdělání a o tom, co důležitého zatím prožila.

Charakter postavy

Hráč musí sestavit komplexní soubor vlastností postavy, pokud možno realistický a logický, korespondující s historií a zároveň vhodný pro daný typ hry. K charakteru patří i možné individuální zvláštnosti, phobie, idiosinkracie a podobně.

Cíle

Určují, o co postava usiluje, dávají hráči náplň hry nezávislou na úkolech a podnětech od organizátorů. Pokud hráč dovede vytknout své postavě cíle a ve hře za nimi aktivně jít, velmi se zaslouží o kvalitu akce a zábavu pro ostatní hráče.

Majetek

Každá postava alespoň něco málo vlastní. Pokud hráč přinese do hry mimo aktivní postavy i zajímavé předměty, které se ostatní mohou pokusit získat/koupit apod. rovněž značně obohacuje hru.

Nároky na hráče

Aby byl hráč schopen napsat funkční a zajímavý popis postavy, musí mít několik kvalit, zejména:

Velkou fantazii – Aby hra příliš „nezešedla“ vlivem toho, že se na každém LARPU vyskytují zavedené fádní typy postav, je třeba vymýšlet stále nové originální postavy. Hráč by měl být schopen dát každé ze svých postav alespoň jeden výrazný originální prvek (cíl, charakterovou zvláštnost), kterým sebe i ostatní pobaví.

Smysl pro vyváženost – Fantazie je sama o sobě přínosem, hráč ji však musí usměrnit, aby jeho postava vyzněla realisticky a nebyla přetížena příliš velkým

množstvím rozličných vlastností.

Realističnost – Organizátoři nevitají postavy s příliš vykonstruovanou minulostí, neuvěřitelným původem a schopnostmi. Postava může mít pohnutý osud, ale její příhody by měly být uvěřitelné a v souladu s původem a charakterem.

Adaptaci pro danou hru – Hráč musí brát ohled na prostředí, ve kterém se hra odehrává a na její ladění. Postava by měla do prostředí a příběhu co nejlépe zapadnout. Velkým kladem je ochota dát si práci postavu skutečně dobře začlenit s využitím informací o herním světě, které poskytují organizátoři (např. přesně určit, ve kterém městě se narodila, které osobnosti zná apod.)

Odhad vlastních schopností – Sebelépe sestavený popis postavy je k ničemu, pokud není v hereckých možnostech hráče postavu dobře ztvárnit. Proto musí každý zvážit, jestli se ve hře dokáže chovat tak, jak to pro svou postavu předepsal.

Vyjadřovací schopnosti – Přímou neovlivní, jak se bude postava ve hře vyjímat, organizátoři však vždy ocení srozumitelně a zajímavě napsaný popis bez stylistických a hrubých pravopisných chyb, navíc se začíná po hráčích občas požadovat krátká verze popisu postavy, která se zveřejní na stránkách akce.

5.3.4 Zhodnocení kreativity na LARPU

a) Rozvoj dovedností

Svémi nároky podporuje schopnost hráče něco samostatně vytvořit, vážit si své práce a starat se o své věci. Aktivizuje představivost a obohacuje o inspirační zdroje pro další práci. Kromě toho klade nárok také na manuální zručnost při práci s mnoha rozličnými materiály a schopnost vyhledávat a třídit informace (návody, návrhy) a pracovat s nimi.

b) Soutěživost

Mezi hráči panuje přirozená soutěživost, která je motivuje přicházet s vlastními nápady a tvořit si co nejbohatší a nejlepší výbavu na LARP. Posiluje hrdost a ctižádost hráčů.

Důkazem o její přítomnosti jsou četné diskuse o kvalitě kostýmů a jejich hodnocení. Negativní stránkou věci zůstává fakt, že někteří jedinci se místo/mimo tvořivosti a aktivity snaží prosadit nespravedlivou kritikou ostatních hráčů. K tomu dochází zejména na internetu, při osobním setkání na LARPU většina hráčů hezké kostýmy ostatních ocení.

Zajímavým fenoménem je existence jakési soutěživosti ve vztahu k zemím, kde se

LARP rozvíjí již delší dobu.

5.3.5 Organizace LARPU

V této podkapitole se pokusím přiblížit úkoly organizátora outdoorového fantasy LARPU typu svět. Proto také nebudou všechny zákonitosti zde uvedené platit pro jakýkoliv LARP. Důvody, proč jsem vybral tento typ, jsou následující:

1. Největší práce při zajišťování zázemí a tedy i možnost popsat většinu úkolů, které mohou organizátory potkat.
2. Možný popis kreativní přípravy pozadí příběhu a výroby doplňků daného LARPU.
3. Formát fantasy je podle dotazníku drtivě nejoblíbenější
4. Já sám mám nejvíce zkušeností s tímto formátem.

Následující fakta vychází ze sedmileté zkušenosti s organizováním LARPů všech možných formátů. Protože šlo o pozorování, nemohu některá tvrzení doložit vědeckou analýzou prokazující jejich všeobecnou platnost. Mně osobně se však v praxi ukázala jako pravdivá.

Výše v této kapitole je popsáno, jak se musí připravit na LARP hráč. V dalším textu ukazují, jaké úkony jsou spojeny s pořádáním takové akce. Organizátor musí být kreativní v mnoha ohledech. Pro přípravu po všech stránkách funkčního LARPU, je třeba vytvořit a vyřídit níže popsanou sumu záležitostí.

5.3.5.1 Tvorba skupiny

Prvním úkolem při organizaci LARPU je seskupení vhodného týmu lidí. Ze své osobní zkušenosti vím, že je důležité, aby v čele skupiny někdo stál. Tým zcela rovnocenných organizátorů vede většinou k rozložení zodpovědnosti a ke snížení snahy méně pracovitých jedinců. Dále je dobré od počátku určit, kdo za jakou oblast zodpovídá. Tím se tým organizátorů vyvaruje sporů, které mohou rozklížit i jinak soudržnou skupinu.

5.3.5.2 Místo konání

Uspořádat outdoorový LARP bez řádných právních podkladů je dnes velice obtížné. Většina pozemků je soukromá a navíc se na 15,8 % našeho území rozkládají chráněné

krajinné oblasti nebo Národní parky. V případě, že má LARP proběhnout ve státním lese, je potřeba zajistit dohodu s místní lesní správou. V případě nerespektování právních řádů ČR hrozí pořadateli LARPU v lepším případě rozpuštění akce, v horším případě navíc pokuta od příslušných orgánů.

5.3.5.3 Právní zajištění akce

Vzhledem k tomu, že se LARPU účastní z velké části nezletilí, je potřeba mít právně zajištěnou odpovědnost za jejich chování. Pokud se organizátor nerozhodne převzít veškerou zodpovědnost, je potřeba prohlášení, kterým přebírají za člověka mladšího osmnácti let plnou zodpovědnost rodiče. Takovéto prohlášení je dnes standardní součástí každého LARPU a bez něj není hráč vpuštěn do hry. U osob mladších patnácti let je situace ještě složitější a jejich účast je vhodná jen pod dohledem zodpovědné osoby starší osmnácti let.

Výjimkou jsou LARPy či hry organizací, které se prací s dětmi nebo mládeží přímo zabývají. Mnoho skautských oddílů pořádá své vlastní LARPy, oddíly věnující se této tematice můžeme nalézt i pod Domem dětí a mládeže a Pionýrem. Kromě toho existují i různá občanská sdružení popsaná výše.

5.3.5.4 Tvorba světa a zápletky příběhu

Jedna ze základních motivací organizátorů. Možnost stvořit svůj vlastní fantastický svět s legendami, příběhy a postavami patří k hlavním důvodům, proč kreativní lidé pořádají LARPy pro ostatní.

Pozadí pro příběh a minulost herního světa jsou potřebné, aby hráči měli z čeho vycházet při tvorbě osobních historií postavy. Hráč, který si při tvorbě postavy může podrobně přečíst, jak svět vypadá, má lepší předpoklady se do něj začlenit.

Své výtvořky organizátoři dnes umísťují ve většině případů na internet. Tak si hráči mohou přečíst menší, či větší množství informací. Pro příklad udejme kategorie často popisované: systém vlády, jména panovníka, historie země, historie celého světa, popis náboženství, magie.

Tyto informace zabraňují situacím, kdy na LARP dorazí neinformovaní hráči, zcela nepřipraveni na nastavení hry.

Pod pojem příběh zahrnuji v této práci všechny dílčí příběhotvorné mechanismy, které mají šanci ovlivnit hráče. Počínaje těmi globálními, jako je hlavní linie, a konče těmi osobními, které ovlivňují mnohdy jen jednu postavu.

Hlavní příběhová linie

U tohoto pojmu je třeba vysvětlit jak je hlavní příběhová linie chápána organizátory. Je více přístupů, jak tvorbu příběhu uchopit. Popíšu zde dva extrémní případy, přičemž existuje nespočet možností jak se mezi nimi pohybovat.

A. Pevně daná dějová linie

Organizátoři stvoří hlavní příběhovou linii, která se odehrává většinou pomocí „in game“⁴ divadelních scén, které posouvají děj. Hráč má jen velmi omezenou, či žádnou šanci tento hlavní příběh ovlivnit.

Tento přístup dává organizátorům možnost absolutní kontroly nad příběhem a jeho vyzněním či poselstvím. Umožňuje zařazení velkolepých epických scén, které nebudou pokaženy nepředvídatelným chováním hráčů. Vyhovuje hráčům s dramatickým⁵ přístupem. Naopak může zcela odradit hráče, kteří poznají, že s tím, co se odehrálo, neměli možnost cokoliv udělat.

B. Zcela volná dějová linie

Organizátoři připraví jen pozadí příběhu a vše, co se ve hře odehraje, záleží na vůli hráčů. Hráči mají neomezenou možnost změnit celé vyznění hry podle svých cílů a možností.

Tento přístup zaručuje hráčům svobodu jednání, příběh je téměř zcela v jejich rukách. Z tohoto samotného faktu může plynout velké množství možností pro hraní mezi hráči vzájemně a možností dosáhnout svého. Tento přístup však vyžaduje velké úsilí hráčů, protože je jen na nich, zda se hra bude hýbat. Osobně tento extrém doporučuji spíše na akce s malým počtem zkušených účastníků.

⁴ vložené do hry. Spojení je přejaté ze slovníku hráčů počítačových her, kde in-game animace zastavuje hru, aby posunula děj o něco dále. Hráč je v této chvíli pouhým pasivním pozorovatelem.

⁵ Bockmannův trojúhelník viz výše

Vedlejší linie

Jde o menší příběhy ovlivňující celkové vyznění hlavního příběhu, vážící se ke konkrétní skupině postav či postavě a zpestřující hru. Nemusí vůbec souviset s hlavním příběhem. Mohou ho však doplňovat. Na větších LARPech (nad pětadvacet lidí) není možné, aby se všichni zabývali hlavní zápletkou. (Respektive možné to je, ale pokud řeší jeden problém větší skupina lidí, vždy se najde určitá část hráčů, kteří jsou aktivní a přibývá těch, kteří se nudí).

Vedlejší linie mají rozmělnit počet hráčů soustředících se na jednu věc, aby se každý dostal více do hry a nebyl jen nohsledem některého z několika vůdčích typů.

Osobní úkoly (personální questy)

Díky rozvinuté elektronické komunikaci je na většině LARPů typu svět možnost připravit pro svou postavu ještě hlubší prožitek pomocí individuálních úkolů, které organizátor dokáže v ideálním případě propojit s liniemi příběhu. Takový úkol se váže přímo k postavě. Příklady úkolů: nalezení prstenu zcizeného rodině, nalezení skutečné identity postavy, která hraje sirotka. Tyto malé části celkového příběhu většinou nijak neovlivňují jeho celkové vyznění, jen zkvalitňují hru hráči, který je schopen připravit si je pro svou postavu. V některých případech jsou to přímo organizátoři, kdo nachystá každému hráči nějakou osobní scénu ve hře.

5.3.5.5 Příprava herních doplňků

Mezi herní doplňky zahrnují kostýmy, výzbroj a výstroj CP, přípravu doplňků pro příběh hry tedy herní předměty. Běžný postup je dnes dán zejména ekonomickými možnostmi organizátorů, jejichž jediný příjem je účastnický poplatek hráčů⁶. Někteří organizátoři doplňují místa v herním území kulisami tvořenými z pláten, polystyrénu, dřeva a jiných materiálů (obrázek 34). Takový LARP je potom zpravidla dražší, což může odradit velkou část hráčů, proto se do takových projektů pouští spíše zkušenější organizátoři mající již svoji známou „klientelu“.

Běžný postup označování herních míst zahrnuje alespoň naznačení lokalit, které se na herním území vyskytují. Jednotlivá místa bývají označena papíry s nápisy (například

⁶ Dnes se situace začíná pomalu měnit a objevují se LARPy, kterým se podařilo získat buď nějakého sponzora, nebo grant pro práci s mládeží. Takovéto akce jsou však stále v menšině a většina LARPů vzniká svépomocí.

studna, zatopený lom, vchod do jeskyně). Jednotlivé důležité plošné lokality jako budovy či jeskyně a další místa, která mohou hráči propátrávat, jsou tvořeny nataženými provázky (Obrázky 35-37).

5.3.5.6 Pravidla

Důležitou součástí každého LARPU jsou pravidla pro hru. Ta nejsou jednotná, ale různí se. V této části se pokusím uvést několik základních a nejpoužívanějších typů, seznam však z důvodu velké rozmanitosti LARPových systémů a pravidel není kompletní. Pravidla jsou většinou aplikována podle vybraného soubojového systému (viz výše).

Nutné je dodat, že jsou i LARPy, které se bez níže uvedených pravidel zcela obejdou a dovednosti, které postava ovládá, závisí jen na fyzických a psychických attributech hráče.

Povolání a úroveň (Class and level)

Vychází z klasických stolních her, kdy na každé úrovni získá postava nějaké dovednosti podle svého povolání. Na začátku hry si postava zvolí povolání a když získá dostatek zkušeností, postoupí o úroveň. Tento systém je poměrně nepružný, neumožňuje hráči vytvářet kombinace dovedností různých povolání. Vytváří archetypální charaktery. Dnes je na ústupu, jeho využívání bych doporučil pro jednodenní družinové výpravy.

Příklad:

Rytíř Karel nasbíral potřebných 10 zkušeností a postoupil na 2. úroveň. Na této úrovni si jako třída povolání Rytíř připočte jeden život k maximu a vylepší útok mečem na dva.

Dovednostní systém (skill tree)

Vychází z počítačových a stolních her. Každá postava má možnost učit se různé dovednosti nezávisle na tom, jaké povolání na začátku zvolila. Systém nepostupuje hierarchicky po úrovních a hráč sám určuje, kam bude vývoj jeho postavy směřovat.

5.4 Anamnéza hráče LARPU podle dotazníkového šetření

Metodika dotazníkového šetření

Cílem dotazníkového šetření byla anamnéza hráče LARPU. Dotazník byl nestandardizovaný a obsahoval otázky (viz příloha), které měly zjistit základní

charakteristiky hráče LARPU.

Byl umístěn na soukromém webu a odkaz na něj jsem rozposlal existujícím skupinám, které se danou tematikou zabývají. Jako zdroj informací mi posloužil seznam LARPových skupin umístěný na adrese <http://boiohaemeum.wz.cz/seznam.html>. Kromě toho se odkaz objevil v hlavní místnosti pro LARPy na diskusním serveru Hofyland (www.hofyland.cz). Vzhledem k tomu, že adresu webu znali pouze lidé z LARPové komunity bylo minimalizováno zkreslení náhodnými návštěvníky stránek.

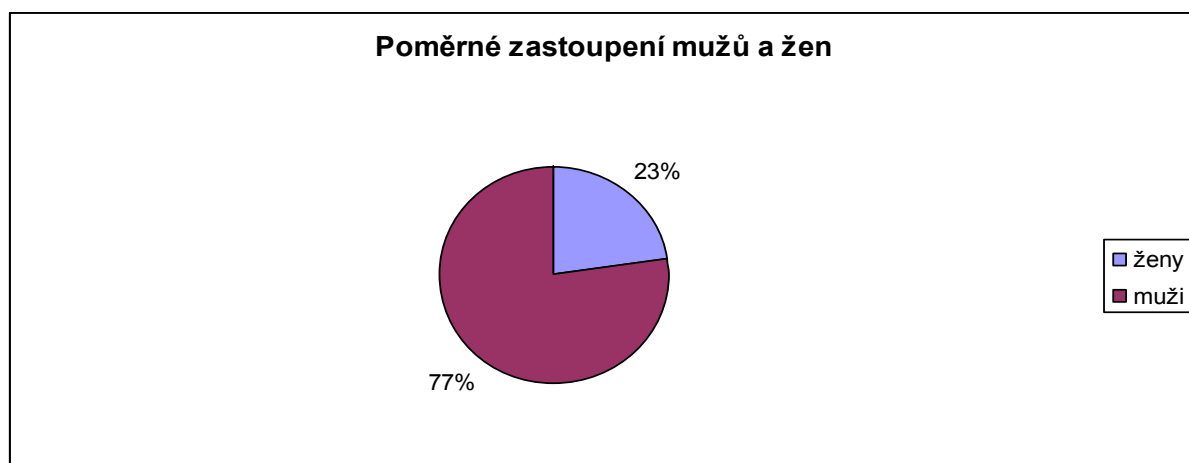
Ke zpracování dat jsem využil tabulkový procesor Microsoft Excel ze sady Microsoft office 2003.

1. Poměrné zastoupení mužů a žen

Ze sledování účastníků LARPU po dobu několika let vycházel jasný závěr o převaze mužských účastníků. Dotazník tuto skutečnost potvrdil. Pro zpřesnění anamnézy jsem srovnal tento poměr s třemi konkrétními akcemi, z nichž Norgath a Vandrárna jsou akcí typu svět a Warhammer je bitva na námět stolní figurkové hry.

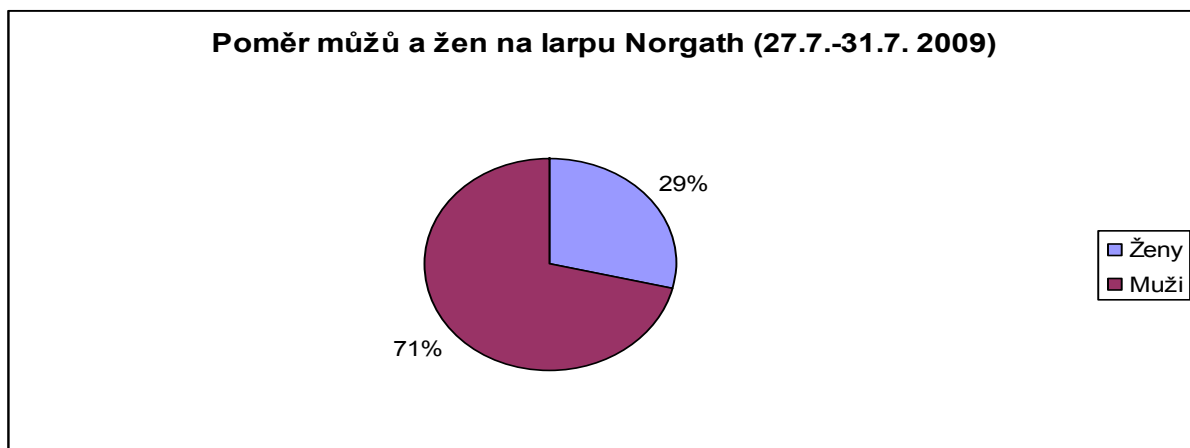
Důvody pro nižší účast žen mohou být skryty už v menším zájmu žen o rolové stolní hry. Z prostředí hráčů těchto her se rekrutuje velké procento hráčů LARPU.

Graf 1

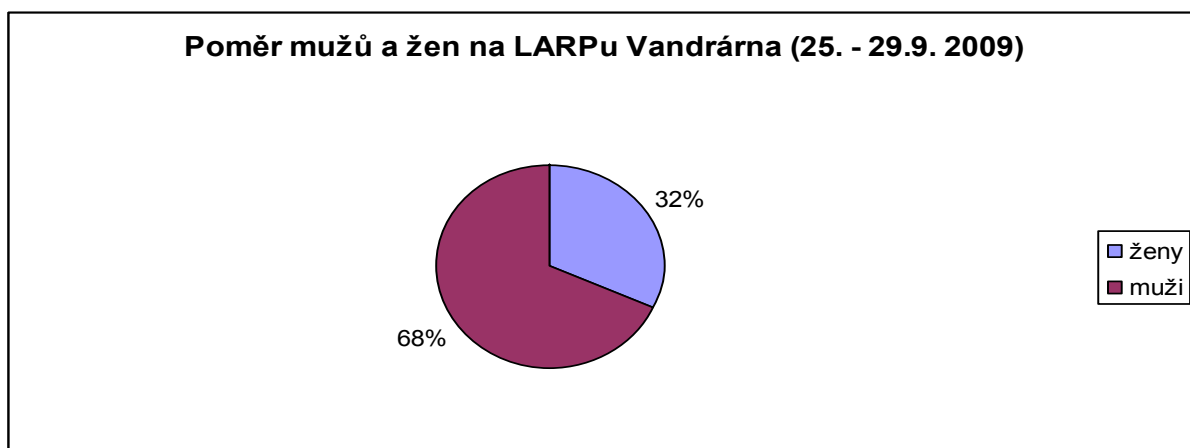


Tento graf ukazuje na velké zastoupení mužů v hráčské komunitě. Odpovídá skutečnosti, ačkoliv procentuální zastoupení žen bude určovat zcela jistě i zaměření konkrétní hry. Pro porovnání přikládám i grafy zastoupení mužů a žen na třech vybraných akcích.

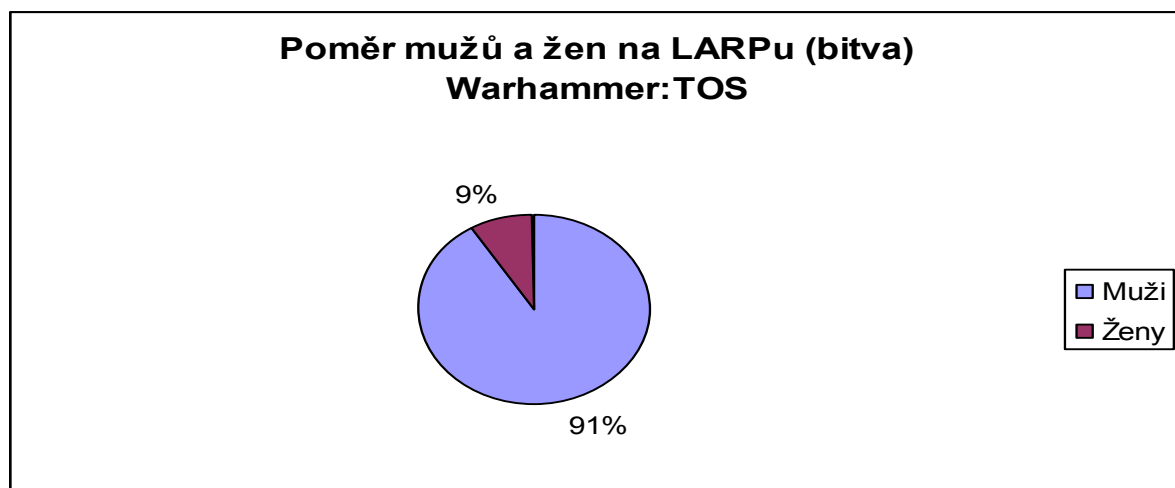
Graf 2



Graf 3



Graf 4



2. Průměrný věk

Tento bod práce shrnuje dva údaje. Průměrný věk hráče LARPU a průměrný věk při

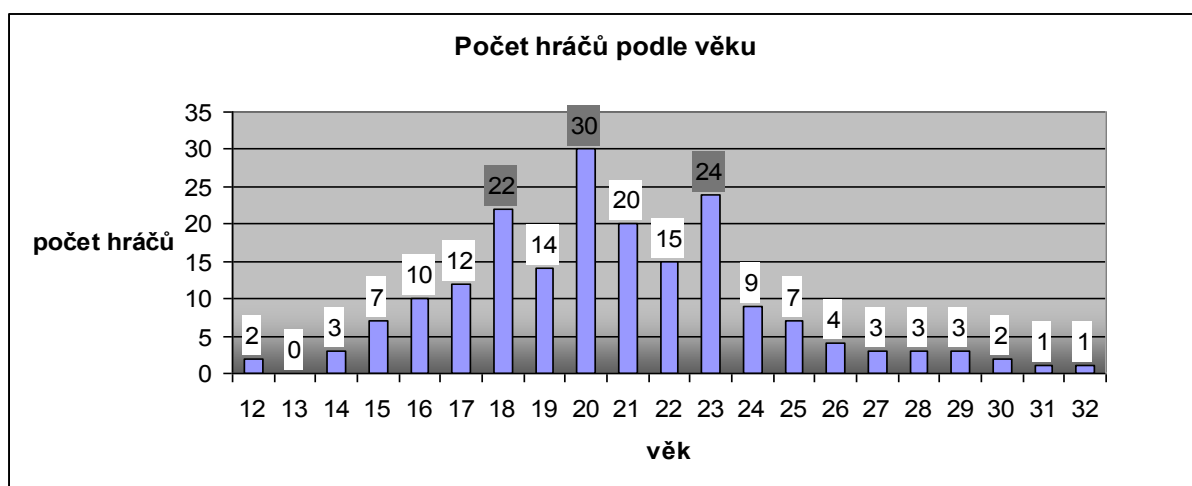
první účasti na LARPu. Průměrný věk vychází 20,8 roku a průměrný věk hráče při prvním LARPu 15,73 let.

U této otázky jsem měl za cíl určit, na jakou věkovou skupinu se bude cílit působení LARPem. Je vidět, že průměrný věk vychází přibližně dvacet let. Ten však může být zkreslen tím, že v diskusních fórech, na kterých byl dotazník vystaven, debatují spíše starší hráči. Nováčkové se o nich teprve postupně dozvídají a pak se zapojují do komunity.

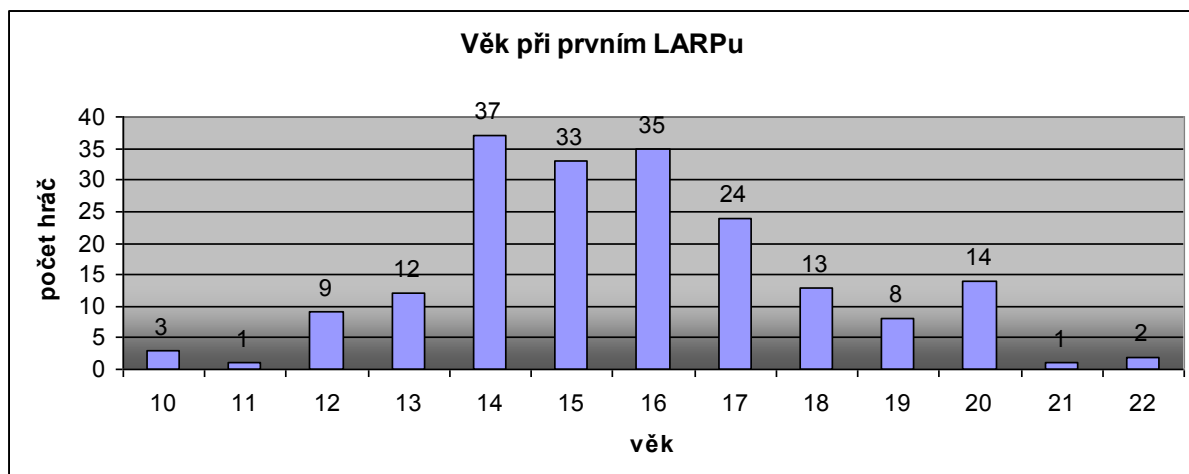
Důležitější údaj pro mě byl průměrný věk při účasti na prvním LARPu. Ten může poukázat na to k jakému věku směřovat snahu o začátek výchovného a vzdělávacího působení, tedy kdy se mladí lidé sami začínají o LARP zajímat. Přesto, že já sám jsem se zabýval dětmi mladšími, vychází průměrný věk první účasti na 15 let, což je věk žáka deváté třídy základní školy. Samozřejmě, že se na zejména na akcích typu svět se vyskytují i hráči mladší, ale je jich málo a většinou jsou nějak spřízněni s organizátory, nebo je doprovází zodpovědná osoba. Důvodem je právní zodpovědnost osob mladších patnácti let (i osoby starší patnácti let, ale mladší osmnácti let musí předkládat povolení zúčastnit se hry podepsané zákonným zástupcem). O tomto problému více podkapitola Organizace LARPu. Věk patnáct let však není zcela limitující. Pro mladší patnácti let jsou připravovány akce přímo cílené na děti, například letní tábory, jejichž náplní je LARP, a různé hry pod hlavičkou dětských organizací, které mají právní zázemí pro pořádání takových akcí.

K ilustraci věkové struktury respondentů dotazníků slouží grafy ukazující přesné počty hráčů v jednotlivých věkových kategoriích seřazené podle věku.

Graf 5



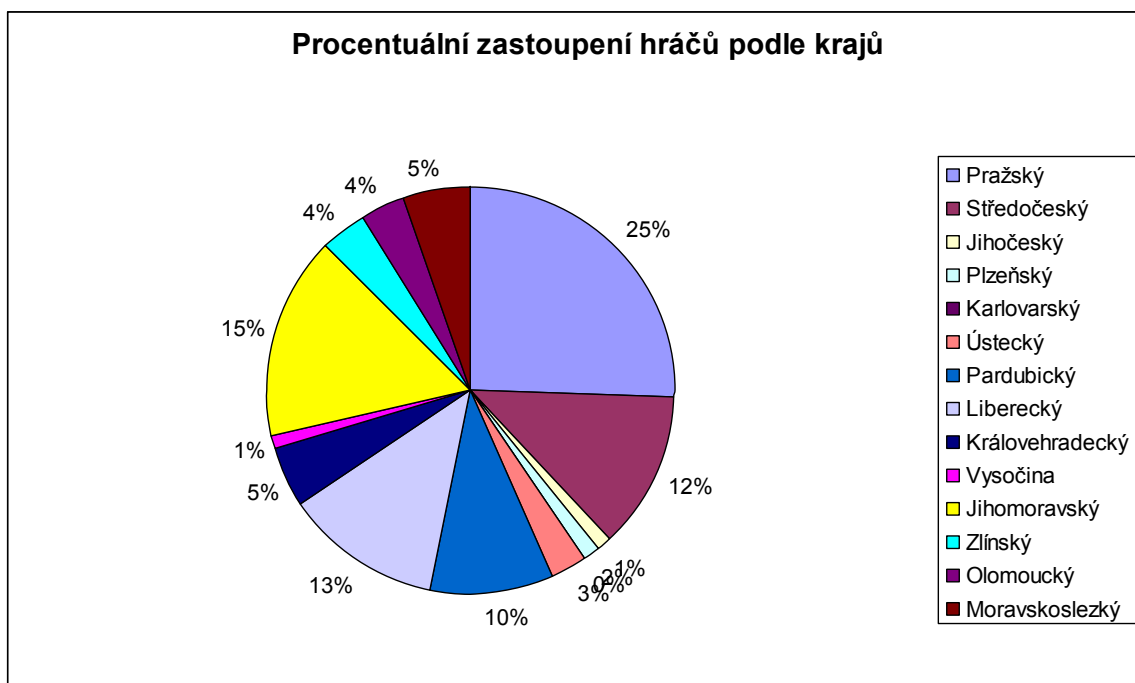
Graf 6



3. Rozmístění hráčů po republice

Graf nepřináší žádné překvapivé výsledky. Ukazuje skutečnost v komunitě hráčů dobře známou, totiž že hlavními baštami hraní jsou Praha a Brno. Dalším lokálním centrem se ukazuje být Liberec a jeho okolí. Tato informace mě nepřekvapila, neboť v Libereckém kraji působí několik početných skupin zabývajících se LARPem.

Graf 7



4. Rozdělení podle dosaženého vzdělání

Graf vzdělanostní struktury hráčů LARPU je ovlivněný tím, že se v převážné

většinou jedná o lidi do třiceti let. Přesto je vidět, že u hráčů převažuje dosažené středoškolské vzdělání. V souvislosti s grafem rozdělení hráčů podle věku to ukazuje, že populace hráčů stárne. Nemám sice k dispozici průkazné materiály, ale z osobního pozorování vyplývá, že pokud by se podobný průzkum udělal před třemi lety, převažovalo by dokončené vzdělání základní. Dá se odhadovat, že se v budoucnu počet hráčů se středoškolským vzděláním ještě zvětší.

Graf 8

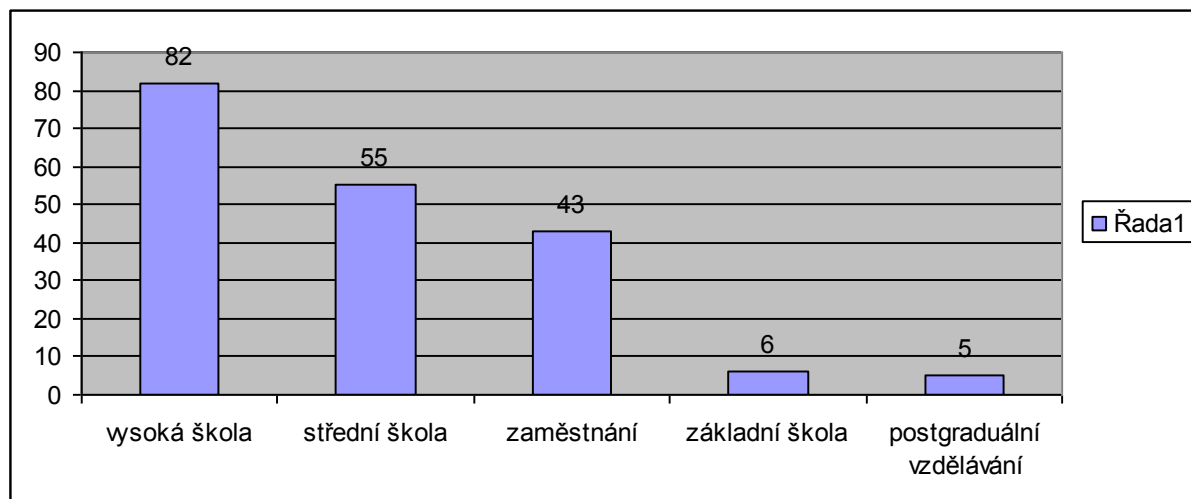


5. Rozdělení hráčů podle současného zaměstnání/studia

Tento graf ukazuje sledováním podporovanou tezi, že LARPU se v současné době nejvíce věnují lidé navštěvující vysoké a střední školy. Většina z nich, jak je vidět z grafu Věk při prvním LARPU, s touto činností započala ve věku 14–16 let.

Tito hráči navštěvující v současné době vysokou školu reprezentují první generaci hráčů u nás. Vzhledem k tomu, kam kladu počátky moderního LARPU u nás, je to logická situace. Hráči ze základních škol a mladší středoškoláci reprezentují dorůstající generaci druhou.

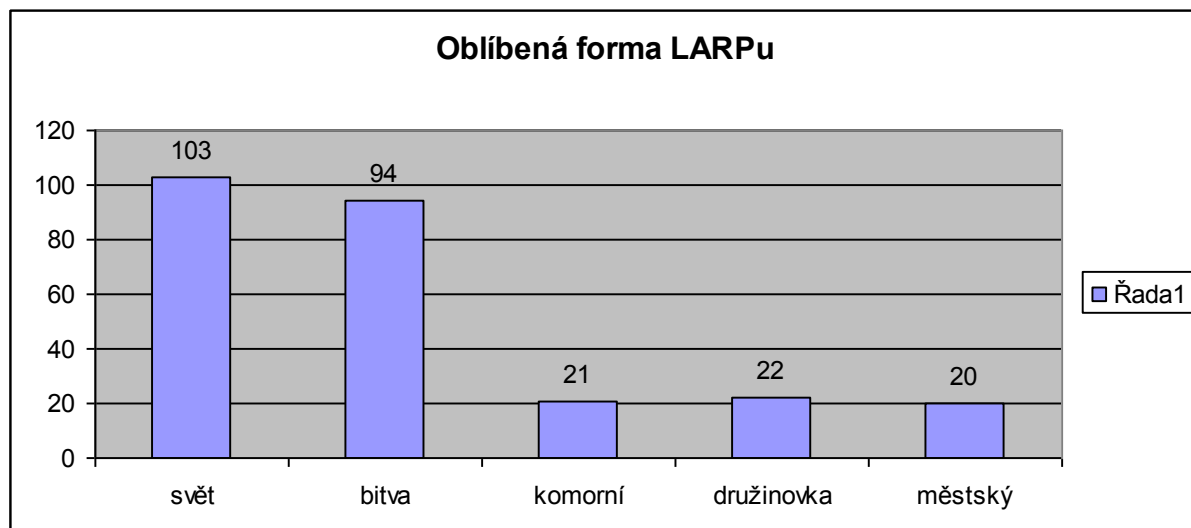
Graf 9



6. Oblíbená forma LARPU

Graf ukazuje jasnou dominanci dvou formátů, a to světa a bitvy. Je však třeba upozornit na fakt, že akce typu svět se většinou účastní 50 – 100 hráčů a akce typu bitva většinou kolem 100 (přičemž největších bitvy v ČR dokonce kolem 800 hráčů), zatímco u komorního LARPU či družinovy stačí 10 - 20 osob (v samotném názvu komorního LARPU se skrývá fakt, že jde o maloformátovou akci). Je tedy logické, že bitva a svět budou mít větší zastoupení. Pokud to shrnu, bitva a svět jsou opravdu nejpoblárnější formáty a téměř každý víkend nějaká taková akce proběhne, zatímco ostatní formáty patří v LARPové komunitě zatím k minoritním. (V době dokončování této práce měly proběhnout dvě větší akce na téma komorní LARP. LARP Víkend 6 v Brně a Komorní Třebíč. Na každé z nich mělo proběhnout několik komorních LARPů, workshopů a her. Je tedy vidět, že počty komorních LARPů mají vzestupnou tendenci)

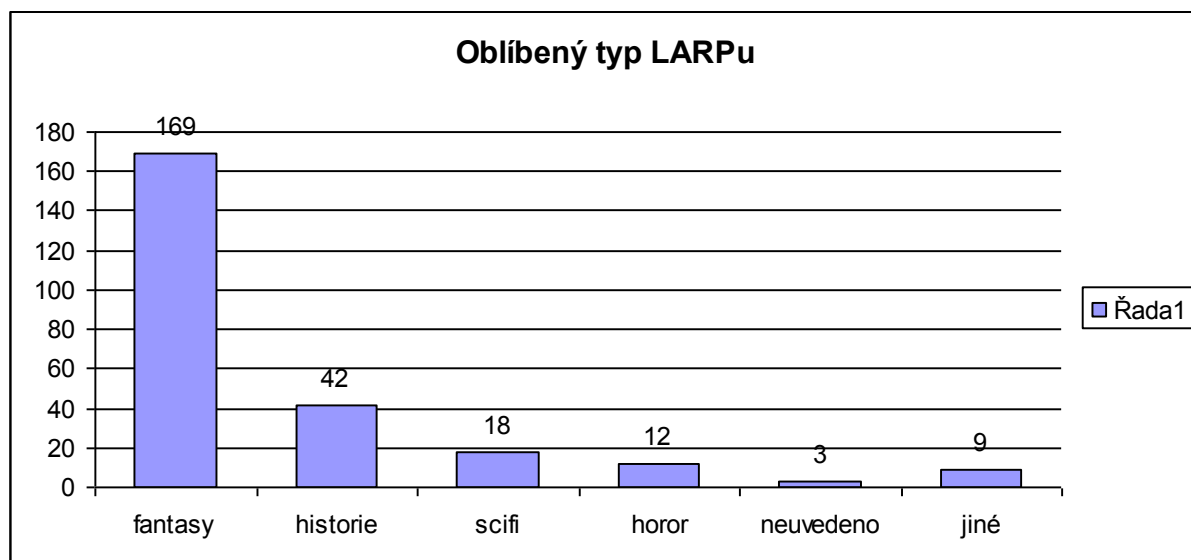
Graf 10



7. Oblíbený typ LARPu

Tento graf ukazuje drtivou převahu fantasy motivů v LARPu. Pro mnohé hráče je slovo LARP synonymem pro fantasy LARP. Zejména v posledních několika letech se však začínají prosazovat i ostatní formáty, zejména sci-fi (kde je suverénně nejoblíbenější tzv. postapo (viz kapitola typy LARPu).

Graf 11

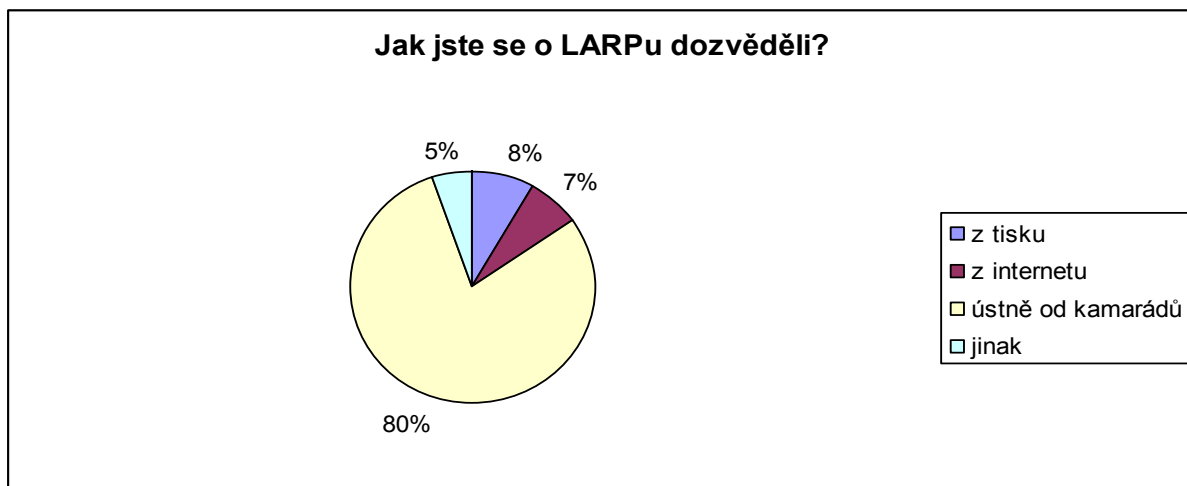


8. Jak se současní hráči o LARPu dozvěděli?

Tato otázka měla zjistit, přes které informační zdroje se dostávají noví hráči k LARPu. Přes velký rozvoj internetu drtivě převažuje ústní předávání informací. Není

pochyb, že je to ovlivněno faktem, že v době, kdy hráči, jejichž průměrný věk je 20,8 roku, začínali, internet zdaleka tak rozšířený nebyl. Přesto je však jeho zastoupení malé. Co se týká tisku jeho malé zastoupení nepřekvapí, informace o LARPu se v něm objevují zřídka a sporadicky.

Graf 12

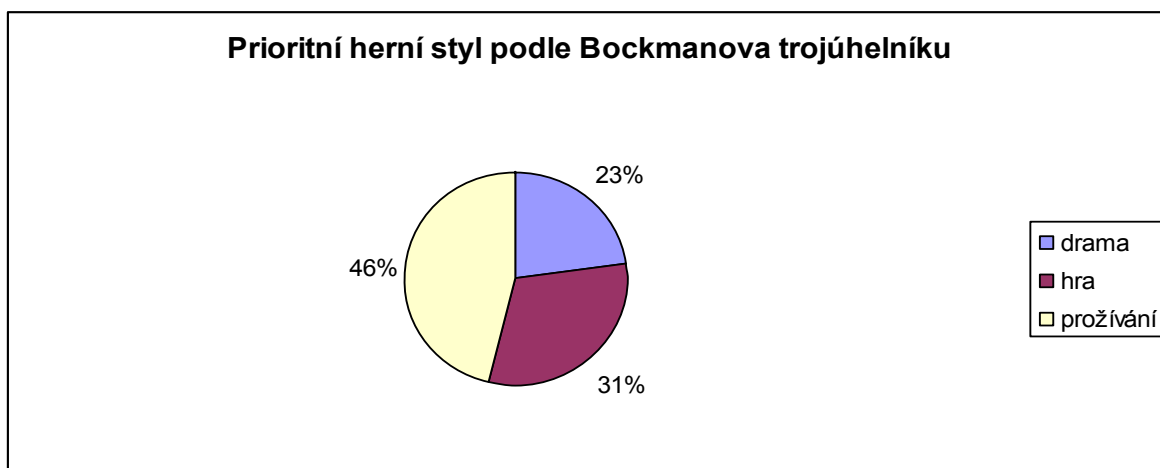


9. Rozdělení hráčů podle Bockmanova trojúhelníku

Tato otázka měla zjistit, jaký herní styl podle Bockmanovy typologie hráčů převládá mezi hráči v České republice. Je nutné podotknout, že tato otázka nebyla položena správně, protože sám Bockmann uvádí, že téměř nikdo není čistou ukázkou jednoho z vrcholů trojúhelníku. Tato chyba je zmírněna možností volby jednoho až tří stylů, což dává hráči možnost umístit se dále od „neoblíbeného“ vrcholu trojúhelníku.

Ideální variantou, jak odpovídat na tuto otázku, by byla možnost respondenta zakreslit sám sebe do trojúhelníku dle svých priorit.

Graf 13



6. Diskuse a výsledky

6.1 Náhled na možnosti využití LARPU v novém systému vzdělávání

Tato kapitola má ukázat, že postupy a činnosti, které se používají při přípravě a realizaci LARPU, podporují, a v některých případech téměř kopírují, klíčové kompetence pro základní a gymnaziální vzdělávání. Záměrně jsem využil obou forem (základní, gymnaziální), protože věk, kdy se hráči začínají zapojovat do LARPových aktivit, bývá nejčastěji kolem patnácti let (viz výše), což koresponduje s devátou třídou základní školy.

LARPové aktivity jsou uvědomělá činnost, která vyžaduje jistou míru nadšení pro projekt, ostatně jako další formy takzvaného kreativního vyučování, což jsou formy vyučování, které se dnes dostávají do popředí. Bývají popisovány jako formy učení nad kognitivním prahem, kdy řešení problému či správnou odpověď nepředkládá učitel přímo jako při klasickém frontálním vyučování, ale pomocí různých metod a postupů navádí žáka k samostatnému nalezení řešení. Takovéto nalezené odpovědi se do paměti zafixují daleko lépe než strohé informace sdělené přednášejícím. Systém kreativní výuky podporuje seberealizaci a svobodu rozhodování.

Mezi kreativní formy vyučování využívané ve výuce patří například problémové či programované vyučování. I zde je ovšem podmínkou určitá vůle žáků k činnosti. Jedním z poddruhů kreativního vyučování by se mohl stát i LARP.

6.1.1. Význam klíčových kompetencí

Smyslem a cílem vzdělávání je vybavit všechny žáky souborem klíčových kompetencí na úrovni, která je pro ně dosažitelná, a připravit je tak na další vzdělávání a uplatnění ve společnosti. Osvojování klíčových kompetencí je proces dlouhodobý a složitý, který má svůj počátek v předškolním vzdělávání, pokračuje v základním a středním vzdělávání a postupně se dotváří v dalším průběhu života. Úroveň klíčových kompetencí, které žáci dosáhnou na konci základního vzdělávání, nelze ještě považovat za ukončenou, ale získané klíčové kompetence tvoří neopomenutelný základ žáka pro celoživotní učení, vstup do života a do pracovního procesu.

Klíčové kompetence nestojí vedle sebe izolovaně, různými způsoby se prolínají, jsou multifunkční, mají nadpředmětovou podobu a lze je získat vždy jen jako výsledek

celkového procesu vzdělávání. Proto k jejich utváření a rozvíjení musí směřovat a přispívat veškerý vzdělávací obsah i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají. Ve vzdělávacím obsahu RVP ZV je učivo chápáno jako prostředek k osvojení činnostně zaměřených očekávaných výstupů, které se postupně propojují a vytvářejí předpoklady k účinnému a komplexnímu využívání získaných schopností a dovedností na úrovni klíčových kompetencí.

6.1.2 Typy klíčových kompetencí

V etapě základního vzdělávání jsou za klíčové považovány kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní kompetencí.

Kompetence k učení

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody a strategie, plánuje, organizuje a řídí vlastní učení, projevuje ochotu věnovat se dalšímu studiu a celoživotnímu učení
2. Vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě
3. Operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na matematické, přírodní, společenské a kulturní jevy
4. Samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti
5. Poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení, posoudí vlastní pokrok a určí překážky či problémy bránící učení, naplánuje si, jakým způsobem by mohl své učení zdokonalit, kriticky zhodnotí výsledky svého učení a diskutuje o nich

(Hučinová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.),

Kompetence k řešení problémů

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Vnímá nejrůznější problémové situace ve škole i mimo ni, rozpozná a pochopí problém, přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách, promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností.
2. Vyhledá informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné.
a odlišné znaky, využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému.
3. Samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy
4. Ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů.
5. Kriticky myslí, činí uvážlivá rozhodnutí, je schopen je obhájit, uvědomuje si zodpovědnost za svá rozhodnutí a výsledky svých činů zhodnotí .

(Hučínová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.), 2007, 25)

Kompetence komunikativní

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu
2. Naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje.
3. Rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich, reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji a k

aktivnímu zapojení se do společenského dění.

4. Využívá informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem.

5. Využívá získané komunikativní dovednosti k vytváření vztahů potřebných k plnohodnotnému soužití a kvalitní spolupráci s ostatními lidmi.

(Hučinová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.), 2007,

36)

Kompetence sociální a personální

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce.

2. Podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá.

3. Přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají.

4. Vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj; ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty. (Hučinová, L., Jeřábek, J.,

Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.), 2007, 44)

Kompetence občanské

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí.

2. Chápe základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy, je si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu.

rozhoduje se zodpovědně podle dané situace, poskytne dle svých možností účinnou pomoc a chová se zodpovědně v krizových situacích i v situacích ohrožujících život a zdraví člověka.

3. Respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní i historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit

4. Chápe základní ekologické souvislosti a environmentální problémy, respektuje požadavky na kvalitní životní prostředí, rozhoduje se v zájmu podpory a ochrany zdraví a trvale udržitelného rozvoje společnosti.

(Hučínová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.), 2007, 54)

Kompetence pracovní

Na konci základního vzdělávání žák:

1. Používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky.

2. Přistupuje k výsledkům pracovní činnosti nejen z hlediska kvality, funkčnosti, hospodárnosti a společenského významu, ale i z hlediska ochrany svého zdraví i zdraví druhých, ochrany životního prostředí i ochrany kulturních a společenských hodnot.

3. Využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost, činí podložená rozhodnutí o dalším vzdělávání a profesním zaměření.

4. Orientuje se v základních aktivitách potřebných k uskutečnění podnikatelského záměru a k jeho realizaci, chápe podstatu, cíl a riziko podnikání, rozvíjí své podnikatelské myšlení.

(Hučínová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.), 2007, 61)

6.1.3 Možnosti LARPU při rozvoji klíčových kompetencí

Následující část prezentuje poznatky ze sedmiletého intenzivního působení v LARPové komunitě. Poznatky jsou získané přímým pozorováním, teoreticky

podloženým znalostmi získanými na vysoké škole v předmětech pedagogika, didaktika a psychologie.

6.1.3.1 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k učení

Při přípravě na LARP se hráč učí imaginární realie o světě či o situacích ve kterých se bude děj odehrávat. Takovéto učení probíhá samoděk dobrovolnou formou, neboť hráč není nucen znát ony vědomosti, ale jejich znalostí získá ve hře výhodu a jeho postava je považována za moudrou a vzdělanou. Tato fakta navíc v průběhu hry může předávat dalším hráčům. Při vhodné přípravě hry například na historické téma, dojde k pozitivnímu jevu, kdy si informace předávají sami studenti. Nevýhodou je, že může dojít k jejich zkreslení, je tedy nutná kontrola pedagoga.

Porovnávání pravidel z různých akcí podporuje schopnost vytřídit si stejná pravidla/podobná pravidla, kategorizovat i posuzovat použitelnost/nesmyslnost pravidel na základě zkušenosti. Ve školním učení může pomoci nutnost dodržovat pravidla, bez čehož by se i bez chyby postavený LARP zhroutil.

6.1.3.2 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k řešení problémů

K plnění úkolů v rámci hry téměř vždy patří získávání informací, které zpravidla vyžaduje velkou iniciativu hráče. Zdroje se různí od svitků v knihovnách, přes legendy a znalosti vzdělaných postav. Je ale potřeba zdroje informací dobře propracovat a neprozradit hráčům všechno, aniž by se snažili.

Logické a jiné hádanky na LARPU - velice často bývají součástí dějové linie. K pokladům vedou hádanky, truhly jsou zamčeny na heslo, které se objeví po vyřešení matematické řady, a podobně.

Simulované prostředí je velmi vhodné k tomu, aby si hráč vyzkoušel vazbu příčiny a následku, protože po většině akcí, které hráč provede, následuje odpověď ostatních hráčů, případně herního systému (takzvaný zásah vyšší moci neboli organizátora v rolích CP a podobně). Na rozdíl od skutečného života jsou však následky pouze „herní“ a ať už jsou pro hráčovu postavu jakkoliv nepříjemné, přetrvávají pouze do konce hry a nepřenáší se do reálného světa.

6.1.3.3 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence k komunikativní

Komunikace před hrou - Na většinu her není možné přijet bez ohlášení. Většinou probíhá více či méně rozvinutá komunikace s organizátory, od prostého přihlášení se pomocí internetu v případě bitev až po rozvinutou emailovou komunikaci o hráčově postavě v případě hry typu svět.

Komunikace během hry - Celý systém LARPů, snad s výjimkou bitev, je postaven na vzájemné komunikaci herních postav, které se snaží dosáhnout svých cílů. Do skupiny nazývané komorní LARP patří i podkategorie nazývaná přímo argumentační LARP, jehož hlavní náplní je fabulovat ve prospěch svůj či své skupiny. Jako příklad takové hry je možné uvést hru od sdružení Court of Moravia Delegation, která se zabývá ropnou krizí a hráči v ní zastupují jednotlivé národy u jednacího stolu.

6.1.3.4 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence sociální a personální

Při každé hře dochází k navazování a udržování kontaktů. V případě LARPU se tyto kompetence rozvíjí v několika dimenzích, jejichž výčet není samozřejmě kompletní:

V průběhu bitvy je hráč součástí většího uskupení a musí podřídit své individuální cíle celkovým cílům skupiny (například není možné vyběhnout z řady a bojovat jindy než určil velitel, takové jednání vyvolá velice rychlou a spolehlivou zpětnou vazbu v podobě porážky, popřípadě chaosu a velkých ztrát). Naopak přijetím role velitele skupiny přijímá hráč odpovědnost za své „podřízené“ a je na něm určovat strategii a taktiku či motivovat svou jednotku k činnosti.

Solidarita. Mezi jedno ze základních pravidel bitev patří povinnost postarat se o člověka, kterému hráč způsobil zranění. Takový hráč se až do předání postiženého do odborné péče neúčastní hry. Zatím jsem se neseťkal s porušením tohoto pravidla a jsem si jist, že jeho porušení by vedlo k tvrdému postihu provinilce.

Poctivost. Toto téma bylo již rozebráno výše v kapitole 3.6.

6.1.3.5 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence občanské

Vztah k historii a umění přes literaturu, kterou hráči čtou, aby se inspirovali - Především při tvorbě kostýmů hledají hráči inspiraci v historii, různé střihy z šatů

z naší minulosti či možnost vyzkoušet si život v jinak stavěné společnosti a porovnat ho s naší. Schopnost ve vypjatých situacích (při soubojích jich nebývá málo), nepřekročit hranici osobní svobody druhého jedince, nutná sebekontrola (pokud někdo překročí tyto hranice je z akce vyloučen - já sám se s tím z přibližně sta her setkal dvakrát).

6.1.3.6 Možnosti LARPU při rozvoji kompetence pracovní

O výrobě kostýmů a doplňků pojednává kapitola Kreativita na LARPU a při přípravě na něj. Jen pro úplnost v souvislosti s touto kompetencí doplňme, že při přípravě pracuje člověk s mnoha rozličnými materiály jako je dřevo, kov, kůže, molitan, mirelon, koberec pásky a mnoho dalších. Rodiče nepřispívají většími částkami na vybavení, hráč pohlcený svojí zábavou je tedy nucen k šetrnosti při zacházení s penězi a k aktivitě při získávání materiálu z levných zdrojů.

Na většině her typu svět existuje měnový systém, někde více, jinde méně promyšlený. V každém případě však existují finance (u LARPů z dnešní doby papírové u fantasy zlaťáky a podobně), které je možné v rámci hry rozmnožovat. Někteří hráči se přímo herním podnikáním zabývají a obsazují role dodavatelů (kovář, bylinkář) jiní distributorů: prodejce zbraní, apatykář. Tím se vytváří poměrně obstojná simulace finančních toků a zvláště u mladších hráčů může pomoci uvědomit si, jak funguje obchod.

6.1.2 Průřezová témata a LARP

Průřezová témata jsou novým prvkem ve vzdělávání a jejich obsah reflektuje aktuální problémy současného světa. Zdůrazňují multikulturní, demokratický, globální a proevropský aspekt výchovy a vzdělávání. Přispívají k osobnostnímu a sociálnímu rozvoji žáka, k získání základní úrovně mediální gramotnosti a vnímání důležitosti environmentální problematiky.

Procházejí napříč vzdělávacími oblastmi, propojují vzdělávací obsahy různých oborů a umožňují přistupovat ke vzdělávacímu obsahu komplexně. Jsou důležitým formativním prvkem a podílejí se na utváření a rozvíjení klíčových kompetencí.

Smyslem průřezových témat není jen doplňovat vzdělávací obsah vyučovacích

předmětů, ale otevřít žákům další perspektivy poznání a umožnit jim získat zkušenosti, které využijí v každodenním životě. Poskytují příležitosti pro individuální rozvoj a uplatnění žáků i pro jejich vzájemnou komunikaci a spolupráci. Mohou působit na celkovou atmosféru školy a na utváření vzájemných vztahů. (<http://www.rvp.cz/clanek/132/1950>, 20.10.2009)

Průřezová témata jsou hůře uchopitelná pro přímé kladení příkladů než klíčové kompetence. Zejména v posledních několika letech stoupá aktivita sdružení Court of Moravia, které se také jako první začalo o interaktivní drama ve výuce zajímat. V současné době připravuje dva scénáře, které by mohly vhodně doplňovat středoškolskou výuku praktickou metodou přímého poznávání.⁷

6.1.2.1 Přednosti LARPU z hlediska práce s průřezovými tématy

Vhodné vlastnosti pro simulaci

LARP můžeme vnímat jako nástroj pro simulaci, která umožní žákům vyzkoušet si život či hru ve specifické roli v různých prostředích, a tak pochopit principy, které se na utváření prostředí podílejí. Možnosti simulace lze využít například k demonstraci fungování demokratických nebo nedemokratických společností (VDO) nebo k nastínění rozmanitosti kultur a jejich odlišností (MKV).

Principy a pravidla LARPU poskytují solidní základ, který je možné dotvořit a upravit tak, aby dobře posloužil v dané situaci. Síla LARPU spočívá mimo jiné v možnosti při simulaci zvýraznit právě ty prvky, kterých by si hráči měli všimnout, ale v reálném životě je přehlížejí.

Přitažlivost

Přitažlivost lze pokládat za jednu z nejvýraznějších předností LARPU ve spojení se vzděláním vůbec. Vhodná kombinace toho, co se hráči mají učit, a prvku dobrodružství nebo napětí dokáže upoutat pozornost a zvýšit tak efektivitu vyučování. Získaný poznatek se propojuje se zajímavým zážitkem.

⁷

O tomto tématu mluvila Jana Jevická na konferenci Odras českého LARPU (Duben 2009, Praha)

Prostor pro hráče

Další výhoda LARPU spočívá v téměř neomezené možnosti hráče okamžitě reagovat na danou situaci a také obdržet zpětnou vazbu. Hráč nestojí pouze v roli pozorovatele, který se snaží vysledovat zákonitosti simulovaného prostředí, ale sám se podílí na jeho utváření a povoluje se mu experimentovat za účelem ovlivnění, ale také hlubšího poznání tohoto prostředí.

6.1.2.2 Úskalí propojení LARPU s průřezovými tématy

Náročnost příprav

Příprava fungujícího a propracovaného prostředí je časově náročná a vyžaduje značnou míru soustředění a vynalézavosti (toto platí i pro LARP, který se na vzdělání vůbec nezaměřuje), takže energie investovaná do přípravy se může zdát neúměrná výslednému efektu.

Nevypočitatelnost hráčů

Jindy oceňovaná volnost hráčů se někdy projeví jako negativní. Zejména nepochopení záměrů organizátora může vést k naprostému přetvoření hry, zásadnímu odchýlení od původní představy a nenaplnění plánu vzdělávání. Stejně tak nekázeň či vyslovený nezájem mohou celý projekt odsoudit k neúspěchu.

Velké nároky na hráče

LARP hráči mnoho nabízí, ale většinou se zisk odvíjí od vložené iniciativy. Na většině akcí se setkáme se dvěma základními typy hráčů. Jedni se aktivně věnují vyhledávání činnosti a jsou schopni herní akce bez impulzu organizátora. Druzí (často může jít o nezkušené hráče) čekají na přímý pokyn k činnosti (zadání úkolu, napadení nestvůrou a podobně).

6.1.2.3 Doporučení sestavená na základě předností a úskalí

1. Vždy vypracovat stručný, ale jasný popis hry, ze kterého vyplynou očekávání organizátora a účel akce

Toto opatření má za cíl vyhnout se odchýlení hry od plánu ztotožněním představ hráčů a organizátora o dané hře. Je třeba se vyvarovat především situace, kdy organizátor počítá s určitou skutečností a považuje ji za samozřejmost (proto hráčům nic nevysvětlí), zatímco hráči mají o dané skutečnosti naprosto odlišnou představu.

2. Přizpůsobit hru možnostem hráčů

Na základě předchozích zkušeností s hráči nebo předběžnou eliminací hráčů pasivních (pokud se jedná o hru otevřenou veřejnosti) připravit akci tak, aby byl od hráčů očekáván přesně takový vklad, který odpovídá jejich iniciativě. Podíl organizátora a hráče na utváření dění lze totiž poměrně dobře ovlivnit změnou poměru mezi událostmi (CP apod.), které hráče dokážou donutit k činnosti, a těch, které pouze čekají na reakci z jeho strany.

3. Pokud je to možné, využít připravenou hru více než jednou

Toto doporučení směřuje k zúročení námahy spojené s přípravou hry. Nabízí se dva základní způsoby, jak ho uchopit. Hry se mohou postupně zúčastnit různé skupiny hráčů nebo ji lze opakovat pro stejnou skupinu a zaměřit se na sledování odlišností mezi provedeními, či přidělit účastníkům jiné role. V případě opakování hry se stejnou skupinou účastníků zřejmě klesne motivace ke hře, naopak zvýší se objem osvojených znalostí a dojde k lepšímu zafixování informací do paměti.

4. Důkladně zpracovat část přípravy použitelnou pro libovolnou hru

Další poznatek snažící se ušetřit organizátorovi práci. Týká se především pravidel hry, která lze aplikovat opakovaně na různé akce za předpokladu, že jsou kvalitní a flexibilní. Může se jednat ovšem také o osnovu přípravy, která práci urychlí. Určitá standardizace pravidel pro vymezenou skupinu hráčů také zamezí tomu, aby hráči před každou hrou ztráceli čas pročítáním modifikace dříve již použitých pravidel.

5. Věnovat zvláštní pozornost vyváženosti mezi vzdělávání a zábavou

Organizátor by neměl stavět hru pouze na základě tématu a okamžitých nápadů, ale měl by vycházet z nutnosti rovnováhy mezi výše zmíněnými a podle ní své nápady usměrňovat a pozměňovat.

6. Zvážit možnosti simulace, které LARP nabízí pro konkrétní téma

Toto doporučení má především upozornit na rozličnost způsobů, jak lze simulaci pojmout. Ne vždy musí být nejvhodnější metodou snaha přesně napodobit reálnou situaci. Pochopení podstaty problému (například vazeb mezi lokálním, národním a světovým uvažováním nebo rozdílností kultur) lze dosáhnout i simulací naprosto fiktivního prostředí, které se řídí stejnými zákonitostmi, ale dává jim o mnoho více vyniknout. Jindy si organizátor může pro simulaci zvolit realitu s pozměněnými principy, aby nutil hráče uvažovat, co a proč vypadá jinak.

6.1.2.4 Příklady propojení LARPU s jednotlivými průřezovými tématy

6.1.2.4 .1 Osobnostní a sociální výchova

Smyslem průřezového tématu Osobnostní a sociální výchova (OSV) je pomáhat všem žákům utvářet si praktické životní dovednosti a pomáhat jim hledat vlastní cestu ke spokojenému životu a kvalitním mezilidským vztahům. Specifikem OSV je, že předmětem učení je sám žák, jeho osobnost a jeho vztahy s lidmi. OSV se v základním vzdělávání zabývá rozvojem schopností poznávání, sebepoznáním a sebepojetím, seberegulací, psychohygienou a kreativitou, věnuje se poznávání lidí, mezilidským vztahům, komunikaci, spolupráci a soutěži a také hodnotám, postojům, praktické etice a dovednostem rozhodování a řešení problémů. (<http://www.rvp.cz/sekce/177>, 24.10.2009)

Scénář hry:

Před přípravou hry každý z účastníků vyplní dotazník o své představě o budoucnosti (zaměstnání, rodinném životě) a na základě výsledků dostane postavu odpovídající jeho plánům. Události ve hře se soustředí na komplikování života postav nejrůznějšími způsoby (úmrtí v rodině, propuštění ze zaměstnání, krádeže majetku apod.).

Zvláštní pozornost se věnuje vytvoření zpětné vazby na rozhodnutí hráčů a propojení osudů jednotlivých postav.

Po skončení hry má každý hráč s odstupem zhodnotit:

- a) jak se zachoval v jednotlivých situacích, zda by nějaké své rozhodnutí změnil
- b) jaké výhody a nevýhody mu poskytovalo jeho postavení ve společnosti
- c) jak byl se svým postavením spokojen
- d) co by ve svém životě změnil
- e) které další postavy mu byly sympatické a proč

6.1.2.4 .2 Výchova demokratického občana

„Průřezové téma Výchova demokratického občana (VDO) má žákům pomoci orientovat se v pluralitní demokratické společnosti, konstruktivně řešit problémy s ohledem na zájmy celku a s vědomím svých práv a povinností. Zároveň má vést k uplatňování slušné komunikace a demokratických způsobů řešení každodenních osobních i společenských problémů. Výuce průřezového tématu mohou pomoci demokratická atmosféra třídy a školy. VDO informuje o možnostech demokraticky se podílet na rozhodnutích celku (společenství či komunity) a umožňuje žákům ověřit si význam dodržování pravidel na sobě samých. VDO se v základním vzdělávání zabývá kategoriemi občana, občanské společnosti a státu, věnuje se vztahu občanské společnosti a školy, formám participace občanů v politickém životě a principům demokracie.“ (<http://www.rvp.cz/sekce/178>, 24.10.2009)

Scénář hry:

Hra inspirovaná knihou Pán much od Williama Goldinga se odehrává v malé komunitě trosečníků na ostrově s dosud demokratickým způsobem rozhodování, do čela se ovšem dostává silná osobnost, která se snaží vydobýt si vůdčí postavení, postupně na svou stranu získat co nejvíce lidí, kterým nabízí výhody na úkor jiných trosečníků. Záleží na hráčích, jestli se najde dost jedinců, kteří nového vůdce podpoří, nebo jestli se udrží demokracie. Nastolení vůdce má za následek omezování svobody, udržování moci pomocí strachu (podobně jako v Goldingově knize).

Je třeba dbát na to, aby vůdce nabízel výhody, které hráči skutečně pocítí, a budou tak

motivováni se k němu přidat (například více jídla, lepší bydlení).

6.1.2.4 .3 Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

„Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech (VMEGS) je výchovou budoucích evropských občanů jako zodpovědných a tvořivých osobností. Rozvíjí vědomí evropské identity, otevírá horizonty poznání a perspektivy života v evropském a světovém prostoru a seznamuje s možnostmi, které tento prostor poskytuje. VMEGS objasňuje vazby mezi lokální, národní, evropskou a světovou úrovní uvažování, rozhodování a jednání a podporuje ve vědomí a jednání žáků hodnoty humanismu. Prohlubuje porozumění událostem, které mají vliv na vývoj Evropy a světa a zdůrazňuje osobní odpovědnost za dění ve společnosti. VMEGS v základním vzdělávání posiluje individuální zájem žáka o Evropu a svět, evropskou identitu a život člověka jako Evropana.“ (<http://www.rvp.cz/sekce/179>, 24.10.2009)

Scénář hry:

Hra se snaží přiblížit hráčům svět na základě simulace, která ho představuje jako malou zemi velkých rozdílů. Nacházejí se v ní velká města jako střediska státní politiky, menší prosperující městečka, ale také chudé vesnice rolníků. Bylo by vhodné, aby se hra opakovala a hráči si vyzkoušeli různé role.

V této miniatuře Země se pak odehrávají události a existují vztahy podobné těm reálným. Podstatné je dát vyniknout jakési hierarchii problémů (některé se řeší v rámci vesnice jiné v rámci celé země), vlivu velkých měst na menší a významu každého města/vesnice pro zbytek země.

6.1.2.4.4 Multikulturní výchova

Smyslem průřezového tématu Multikulturní výchova (MKV) je seznamovat žáky s rozmanitostí kultur, prohlubovat jejich poznání vlastní identity, rozvíjet jejich smysl pro respekt a solidaritu, nacházet způsoby spolupráce s odlišnými kulturami. MKV souvisí i s mezilidskými vztahy ve škole, vztahy mezi školou a rodinou,

vztahy školy s místní komunitou. MKV se v základním vzdělávání zabývá kulturními odlišnostmi, mezilidskými vztahy, etnickým původem lidí, multikulturalitou a principy sociálního smíru a solidarity. (<http://www.rvp.cz/sekce/180>, 24.10.2009)

Scénář hry:

Hráči se rozdělí na dvě až tři skupiny, z nichž každá bude představovat příslušníky jedné kultury. Jednotlivé kultury jsou dobře popsány a vzájemně se velmi liší. Jejich zásady jsou jasné, výrazné a hráčům by měly připadat naprosto neznámé až nesmyslné, aby si pro sebe neurčovali, která kultura je nejlepší. Příklad: Kultura A staví především na následujících zásadách: 1. soustředění se na obchod, 2. pokud jdeme k někomu na návštěvu, zouváme se, když překračujeme práh a 3. známé na ulici zdravíme poplácáním na rameno. Mezi kulturami dochází k interakci, jejich členové se navštěvují. Hráči mají být vedeni k hledání kompromisů mezi rozdílnými zásadami a toho, co mají s ostatními kulturami společného. Měli by si všimnout, kdy a proč při jednání ustoupili, jakou roli při setkání s jiným člověkem hrála jeho kultura a jeho individualita a podobně.

Hra se soustředí a vystižení podstaty kulturní odlišnosti a hledání společných hodnot, nesnaží se přiblížit vlastnosti jednotlivých reálných kultur.

6.1.2.4 .5 Environmentální výchova

V rámci Environmentální výchovy (EV) jsou žáci vedeni k pochopení komplexnosti a složitosti vztahů člověka a životního prostředí. Žáci jsou podporováni v aktivní účasti na ochraně a citlivém utváření životního prostředí. EV ovlivňuje v zájmu udržitelnosti rozvoje lidské civilizace životní styl a hodnotovou orientaci žáků. EV se v základním vzdělávání věnuje základním podmínkám života, ekosystémům, vztahu člověka k prostředí a souvislostem lidských aktivit s problémy životního prostředí. (<http://www.rvp.cz/sekce/181>, 24.10.2009)

Scénář hry

Argumentační LARP, jehož námětem je mezinárodní konference o ochraně

životního prostředí. Žáci se rozdělí na tři skupiny, a sice zástupce ekonomicky silných zemí, odborníky na životní prostředí a třetí stranu, která má posoudit váhu předložených argumentů. Samotnému LARPu musí předcházet důkladné vyhledání informací o charakteru problémů a dosavadních zkušenostech s ochrannou životního prostředí. Žáci mohou využít dříve vyřčené argumenty, ale jsou povzbuzováni, aby zapojili vlastní invenci. Zástupci vyspělých zemí považují za prioritu minimální omezení ekonomiky, ochránci maximální zlepšení přístupu k životnímu prostředí. Na základě diskuse by se obě strany měly snažit najít rovnováhu mezi těmito póly.

Třetí strana si má v průběhu debaty pořizovat poznámky a na závěr zhodnotit, které argumenty byly nejlepší. Aby nebyla příliš pasivní, může příležitostně vstupovat do diskuse s krátkými připomínkami.

Nový rozměr by hře dala možnost na základě jejích výsledků přednést například starostovi obce návrhy, jak motivovat občany k ochraně životního prostředí na místní úrovni. Toto by se pochopitelně uskutečnilo pouze v případě, že žáci navrhnou nová a zajímavá řešení. Rovněž je třeba uvést motivaci občanů jako jeden z důležitých předmětů debaty.

6.1.2.4 .6 Mediální výchova

Smyslem průřezového tématu Mediální výchova (MV) je vybavit žáky základní úrovni mediální gramotnosti. MV nabízí poznatky týkající se mediální komunikace a také základní dovednosti práce s médii. MV vede žáky k poučenému vyhodnocování mediálních sdělení z hlediska jejich záměru a z hlediska jejich vztahu k realitě. MV se v základním vzdělávání věnuje kritickému vnímání mediálních sdělení, interpretaci vztahu médií a reality, stavbě mediálních sdělení, vnímání autora mediálních sdělení, fungování a vlivu médií ve společnosti a také praktické tvorbě mediálních sdělení a práci v realizačním týmu. (<http://www.rvp.cz/sekce/182>, 24.10.2009)

Scénář hry:

Dlouhodobá hra včleněná do reálného života. Hráči se rozdělí na následující skupiny: redakci časopisu, organizaci zabývající se médii a jejich vlivem a čtenářskou obec (hra by měla proběhnout třikrát, aby si všichni vyzkoušeli různé role). Do redakce jsou

zasílány zprávy o událostech, které se snaží podávat čtenářské obci tak, aby ji co nejvíce zaujaly, a členové organizace se snaží posoudit, proč některé články zaujaly a jiné ne, jaké prostředky používá redakce k upoutání pozornosti a jak se chovají čtenáři.

6.2 Náhled na využití LARPU ve výuce v zahraničí

Pro tuto část práce jsem použil informace ze sborníků konference Knutepunkt, z nichž je vidět, že ve zemích severní Evropy se pokouší začlenit LARP mezi vyučovací metody. Z článků o pedagogickém působení LARP jsem vybral článek o výuce hrou v dánské škole Østerskov (Hyltoft, M. - Holm, J., 2009)

Škola v průběhu školního roku střídá různé LARPové náměty a veškerá výuka tak probíhá v rámci určitého příběhu, žáci jsou téměř neustále ve svých rolích. Článek se podrobně zabývá hodinou chemie, která proběhla v rámci týdne inspirovaného dílem J.K. Rowlingové Harry Potter. Žáci i vyučující tedy přijali role studentů magie a jejich mistrů, přičemž se rozdělili se na čtyři soupeřící „koleje“. Hodina chemie se prezentovala jako hodina alchymie a chemické prvky, jejichž znalost si děti měly osvojit, jako prvky, z kterých se skládají kouzla.

Hodinu žáci strávili hraním různých her se sadou karet (obrázek 40) popisujících různé chemické prvky. Hra byla vymyšlena tak, aby se předpoklady pro vítězství zvyšovaly nejen se schopností zapamatovat si fakta, ale také se schopností efektivně třídit informace. Na základě svého výkonu žáci obdrželi určitý počet zkušeností-bodů, které jim umožnily naučit se lepší kouzla. Ve volném čase pak mohli vyzvat své spolužáky na kouzelnický souboj a tak získat body pro svou kolej.

Závěrem týdne byla návštěva „ministerstva kouzel“, kde měli žáci samostatně vytvořit program, který významným osobnostem kouzelnického světa představí a vysvětlí, jak vypadá výuka na jejich škole. Pro tuto příležitost byli do Østerskova pozváni vyučující z cizích škol.

Konec článku je věnován výsledkům experimentu, který měl porovnat průběh alchymistické hry v Østerskově s průběhem v jiných školách, kde ovšem chyběl příběhový rámec, kostýmy a rekvizity. Ukázalo se, že výkony žáků ze všech škol jsou srovnatelné, oproti dětem z Østerskova ovšem jejich vrstevníci projevíli zřetelně menší schopnost

udržet pozornost po celou hodinu, bavili se mezi sebou o zcela nesouvisejících tématech a někteří dokonce ke konci lekce na hru zcela rezignovali.

Na základě výsledků experimentu rozvíjí autoři článku teorii o příběhovém rámci, který přirovnávají k takzvaným čínským krabičkám, tedy soustavě krabiček různé velikosti, které jsou naskládány do sebe. Největší krabička symbolizuje koncept kouzelnického světa, menší pak soupeření mezi koleji, další hodinu alchymie a další konkrétní výukovou metodu - tedy hru s kartičkami, popřípadě následují ještě jednotlivé její části (obrázek 41). Podle autora je žák „uzavřen v nejmenší krabičce“, která, stejně jako všechny ostatní, působí jako jakási bariéra zabraňující okamžité ztrátě pozornosti během výuky. Žák by totiž musel postupně vystoupit, ze všech „krabiček“, aby pozornost skutečně ztratil. Dobře postavený příběh navíc podporuje tendenci, aby se dítě při opuštění jedné sféry, řekněme konkrétní hry, opět vrátilo zpět.

Druhou výhodou LARPU v Østerskově, která si zaslouhuje pozornost, je poskytnutí účinné motivace. Kouzelnické souboje dávají žákům možnost okamžitě využít to, co se naučili. Taková možnost v jiných školách v mnoha případech úplně chybí a děti, které se ptají po účelu své námahy, se musí spokojit s odpovědí typu „Jednou se ti to bude hodit. Musíš se učit, abys mohl na vysokou školu.“ a podobně. Těm, kteří mají tendenci upřednostňovat okamžité uspokojení před dlouhodobou činností vedoucí k uspokojení většímu, však takové odpovědi naprosto nestačí.

6.3 Vyjádření učitelky základní školy Dalovice k fenoménu LARP

Má práce se sice zabývá využitím LARPU spíše u starších dětí a mládeže. Vzhledem k tomu, že jsem měl možnost sledovat práce pedagogického sboru v základní škole Dalovice, předkládám vyjádření paní učitelky této školy k problematice využití LARPU ve výuce.

Učím ve škole, která se řídí školním vzdělávacím programem Škola je dětství, dětství je škola. Řídíme se zásadou, že dítě je pro nás partner a rozvíjíme jeho kompetence takovými postupy a metodami, aby zažívalo radostný pocit ze svých úspěchů, a chuť a touha po vzdělání vycházela z něj samého.

Jednou z možností, jak z žáka udělat aktivního činitele děje, je hra v roli, kterou umožňuje LARP. Velice vhodnou a námi využívanou metodou je LARP v předmětu

Vlastivěda ve vzdělávací oblasti Člověk a jeho svět. Ve 4. třídě nastává vždy období, kdy po probrané dějepisné látce (dějiny českých zemí od příchodu Slovanů po vládu Marie Terezie) prožijí děti se svou paní učitelkou LARP. Každý získá roli některé historicky významné postavy z tohoto období, vyhledává informace o ní, sehrává scénky ze života postavy a uvědomuje si tím, jaké životní podmínky mohly v té době být. Často jsou jejich postavy historicky provázané, takže musí spolupracovat na plnění jednotlivých zadaných úkolů.

Přípravy na provedení takové akce jsou dlouhodobější, samotný LARP trvá zhruba jeden týden.

Protože je zde velice aktivně plněna zásada J.A. Komenského vnímat svět všemi smysly, zůstávají informace z tohoto období LARPU uloženy dosti hluboko v paměti a o dojmech a zážitcích děti vyprávějí na srazech i několik let poté.

Jisté prvky LARPU provází i celoroční výuku - například celoroční plán práce ve druhé třídě, kterou děti prožívají s pohádkovými bytostmi.

LARP je zkrátka jednou z metod, kterou využívá kreativní a citlivý učitel ochotně, protože si uvědomuje, že při něm rozvíjí všechny nutné kompetence nenásilnou a přístupnou formou. Myslím, že LARP není pro některé z vyučujících novinkou, obzvláště na školách zvaných dnes jako alternativní, jen název je nový.

V Mladé Boleslavi 23.5.2009

Mgr. Daniela Vaňková

7. Závěry

Práce přináší celostní pohled na problematiku LARPových her a jejich postavení v současném chápání systému her. Sumarizuje vývoj ve světě i České republice a poskytuje čitateli náhled na rozličné druhy této zábavy. Rozdělní her podle formy a námětu je zvoleno vzhledem ke snaze zařadit každou podkategorii LARPU do systému her.

Závěry podle jednotlivých cílů práce:

1. Live action role playing je dynamicky se rozvíjející druh hry, který se může zařadit do systému her i podle dosud platných definic. V dělení podle Dalibora Zdeňka můžeme LARP bez problémů zařadit do kategorie námětových her. Své místo si nachází i v rozdělení podle Cailloise, kde jsou dominantními kategoriemi mimikry a agón.

2. Syntéza LARPU a nového vzdělávacího programu přináší do budoucna možnosti využít LARP jako alternativní vyučovací metodu. Kapitola 6 se snaží přinést ukázky možných oblastí využití této metody. Jejich použitelnost není v praxi v České republice vědecky ověřena, je však nutné podotknout, že někteří učitelé na alternativních školách tyto metody využívají.

V některých dalších evropských zemích, zejména ve Švédsku, Norsku, Finsku a Dánsku se k LARPU přistupuje jako k seriózní vyučovací metodě. Ve Švédsku působí pod ministerstvem školství panel učitelů zabývajících se LARPem, v Dánsku můžeme jmenovat výše popsanou školu Østerskov, vyučující výhradně na základě LARPU.

Na základě těchto faktů se herní forma LARPU ukazuje jako jedna z možností naplnění hesla J.A. Komenského „Škola hrou“. Na nižším stupni základních škol imaginace podpoří vyučovací proces vyšší motivovaností žáků při přístupu k učivu přes hru v roli. Pro vyšší třídy druhého stupně základních škol lze využít hry argumentační a socializační. Další možnosti využití LARPU můžeme najít pro sociometrii, kde učitel může sledovat ochotu žáků v hraní mezi sebou a vytipovat tím málo oblíbené jedince třídy. Pro střední školy se jeví jako vhodné opět argumentační hry zařazené do volitelných seminářů (například estetická výchova).

Největší nevýhodou výuky pomocí LARPU je jeho náročnost na přípravu. Učitel musí dobře promyslet všechny dopady hry a připravit velké množství podkladů pro žáky. Hra navíc vyžaduje zájem žáků a jejich kázeň a motivaci k činnosti. Při nedostatku

motivace hrozí brzký konec hry.

V oblasti volnočasových aktivit spatřuji největší přínos LARPU v tom, že ve vztahu k počítačovým hrám může působit jako alternativní zábava v mnohem zdravějším prostředí. Komunikace a hra navíc probíhá s reálnými lidmi, nikoliv s imaginárními postavami jako u počítačových her. Tím se rozvíjí komunikační schopnosti hráčů.

3. LARPy se podařilo rozčlenit na kategorie, přičemž jsem zvolil dělení podle námětu a formy. Snažil jsem se neopomenout žádný aspekt LARPových her. Vzhledem k širokému chápání slova LARP ve světě je možné, že některé kategorie zůstaly nepopsány, ale vzhledem k České republice je jejich výčet dostatečně obsáhlý.

Výsledky dotazníkového šetření ukazují na postupný vývoj herní komunity, nelze je však porovnat s dalšími podobnými výzkumy, protože ty zatím neexistují. Nejdůležitější se ukázala fakta týkající se věku hráčů, která pomáhají vymezit cílovou skupinu pro působení metodami LARPU.

8. Souhrn

LARP a volnočasové aktivity

Díky svým motivačním složkám je LARP možnou prevencí proti dnešnímu společenskému problému hypokinézy. Mohl by se stát nástrojem, který přesvědčí děti a mládež, aby se účastnily pohybových aktivit v přírodě. Vzhledem k téměř neomezeným možnostem fantazie je možné vytvořit LARP na libovolné téma. Stejně tak je možné vybrat si z velkého spektra forem LARPU.

Od počátků, kdy se LARPy zaměřovaly ve velké většině na fantasy outdoorové akce, se za posledních pět až deset let herní scéna v České republice více diferenciovala a vytvořila možnosti pro zapojení nových hráčů. Díky tomu mají LARPy šanci zaujmout širší spektrum dětí a mládeže. Jak výše píše MUDr. Novotná, pro sportovně nevyprofilovanou mládež ztrácí dnes dříve populární turistické a herní oddíly svou atraktivitu. Proto prožívají uspokojení ze zapojení se do komunity ve virtuální realitě. Jedním ze společenských problémů se stává dětská obezita. Přitom sportovní oddíly se s nedostatkem členů nepotýkají. Právě skupina „nevyprofilovaných“ dětí je ohrožena sedavým způsobem života. LARP je jedním z možných řešení, vzhledem k tomu, že u něj prožívají hráči podobná dobrodružství, jaké mohou zažít v počítačových hrách.

LARP a nový systém vzdělávání

Vzhledem k transformaci českého školství a zavádění nových progresivních technik do škol a zájmových činností, se LARP jeví jako jedna z možných cest při upoutávání dětí a mládeže k nějaké uvědomělé aktivitě. V době, kdy děti stále více času tráví pasivní zábavou u televize či aktivní u počítače, je třeba přijít s aktivitou, která je vtáhne do dění a motivuje je k činnosti. Na tom byly postaveny už dlouhodobé táborové hry, na jejichž tradici může LARP navázat.

Možnosti LARPU v novém systému vzdělávání

Představil jsem v této práci jednu z možností, jak by bylo možné uchopit diskutovaná témata rozvoje klíčových kompetencí a průřezových témat a jejich aplikování pomocí LARPU. O účinnosti navrhovaných metod nemohu předložit žádné důkazy pocházející z českého prostředí. V zahraničí však výuka podobnými metodami probíhá.

Interaktivní drama či LARP ve výuce se již dnes snaží některá občanská sdružení tvořit a nabízet školám. Lze připravit různé scénáře, buď přímo, či volně spojené

s výukou. První takové pokusy činí sdružení Court of Moravia s projekty Systém a hrou Delegation. Kromě hraní, na které se přihlašují členové komunity, byl Systém nabídnut i vybraným středním školám, ovšem bez úspěchu.

Pokud jde o výuku představenou klasickým způsobem ve třídách, jsou možnosti poněkud omezené. Jak však ukazuje příklad z Østerskova, je to možné. Podmínkou, která je limitující pro LARPOvou metodu je však zájem žáků. Pokud se zamyslíme nad stavem, který skutečně panuje v třídě se třiceti žáky, je nutné konstatovat, že se jako lepší možnost jeví využití LARPOu při zájmové výuce, například povinně volitelné semináře, nepovinné předměty (možná spolupráce například s dramatickou výchovou) a různé zájmové oddíly jednotlivých mládežnických organizací.

8. Summary

LARP and Spare Time Activities

LARP presents one of the possibilities of today's social problem of hypokinesia thanks to a motivation present in playing. It may prove helpful in persuading children and youths to take part in active outdoor entertainment. Considering the unlimited possibilities of imagination it is possible to create a LARP game with practically any topic. Similarly one may choose a suitable game format from a wide range of different types.

Since the beginnings of LARP (approximately 10 years ago), when outdoor games with fantasy motives played the leading role, a process of differentiation has taken place and created new opportunities of joining in for unexperienced players. LARP has gained new potential to attract larger group of children and youths. As MUDr. Novotná explained, once popular touristic and game activities has lost their appeal for young people who do not do any sport regularly. Therefore they seek satisfaction in the form of membership in a community existing in virtual reality. The obesity of children is becoming one of the many social problems, however, sport teams does not contend with lack of members. It is the group of children without a stable hobby which is threatened by the passive way of spending free time. LARP offers a solution, partly because it brings adventure similar to those of computer games.

LARP and the New Education System

Considering the present transformation of Czech system of education and introducing of new progressive methods in schools LARP appears to be one of the ways of making children and youths participate in a learning activity. In the period when more and more children spend their time passively in front of their television or computer screen, there is a need for an activity capable of drawing them into action and motivating them to act. That is the basis of long-term games at holiday camps, whose successor LARP may become.

I have introduced one of the possibilities of working with the widely discussed concept of key skills and cross-section topics and their application through LARP. I cannot support the effectivity of my suggestions by any evidence from the Czech Republic, nevertheless, teaching through similar methods has been taking place abroad.

There are organizations which try to create LARP games usable in the education

process and offer them to schools. It is possible to prepare various scenarios more or less firmly connected with education. The LARPs „Delegation“ and „System“ run by Court of Moravia are the first attempts of this kind. Besides the members of LARP community certain grammar schools has been offered to participate, however they have not been interested so far.

As for teaching in class, possibilities are quite limited. However, the example of Østerskov shows that not entirely. In any case, the crucial condition of teaching through LARP is the interest of the pupils. If the actual state of things in a classroom with thirty pupils is taken into account, it should be said that more potential lies in using LARP in optional courses (maybe cooperation with drama in education) and for individual interest groups in organizations working with youths.

9. Bibliografický seznam:⁸

- Bøckman, P. *Three way model (Revision of the threefold* In: Gade, M., Thorup, L. & Sander, M. (Ed.) 2003: *As Larp Grows Up*. (http://www.laivforum.dk/kp03_book/ s. 12-16, 28.7. 2009)
- Bøckman, P. & Hutchinson, R. (Eds.) (2005) *Dissecting Larp- Collected papers from Knutepunkt*. (<http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf>. s. 91-104, 25.4. 2009)
- Caillois, R. (1988), *Lidé a hry*. Praha: Ypsilon
- Ciniburk, J. (2009) *Motivace aneb po čem všichni touží* (<http://www.larpy.cz/teorie/motivace-aneb-po-cem-vsichni-touzi/> 21.5.2009)
- Dalibor, Z. (1960). *Pohybové hry*. Bratislava: Šport
- Donnis J., Gade, M. & Thorup, R. (Eds.): *Lifelike*. (<http://www.liveforum.dk/kp07book> 28.7. 2009)
- Holter, M., Fatland, R. & Tømte E. (Eds.). (2009) *Larp, the Universe and Everything*. (<http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/> 28.9. 2009)
- Hučínová, L., Jeřábek, J., Krčková S., Lisnerová, L. & Tupý J. (Eds.) (2007) *Klíčové kompetence v základním vzdělávání* Praha: VÚP. (<http://old.rvp.cz/soubor/kkzv.pdf> 20.7.2009)
- Huizinga, J. (1971) *Homo ludens*. Praha: Mladá Fronta
- Hutchinson, R.: LARP organizing and gender in Norway. In: Gade, M., Thorup, L. & Sander, M. (Eds.) 2003: *As Larp Grows Up*. (http://www.laivforum.dk/kp03_book/ 28.7. 2009)
- Holý, J. (2005) *Úvod ke zkoumání her s hraním rolí*. Retrieved (http://studierpg.unas.cz/rpgprojekt_hlavni_stranka.htm 12.7. 2009)
- Hyltoft, M. & Holm, M. *Elements of Harry Potter: Deconstructing an EDU-LARP*. In Holter, M., Fatland, R. & Tømte E. (Eds.). (2009) *Larp, the Universe and Everything*. (<http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/> 28.9. 2009)
- Janeček, P. (2002) *Paralelní světy*. (http://studierpg.unas.cz/janecek_paralelni_svety 31.8. 2009)
- Kopeček, T. (2009): *Komorová krize*. (<http://www.larpy.cz/teorie/komorova-krize/> 28.11. 2009)

⁸ Vzhledem ke zpracování výsledků práce jsem se rozhodl použít bibliografický seznam a uvést i zdroje, které nejsou v textu přímo citovány. Jejich nastudování formovalo mé postoje a názory a pokládám tedy za důležité uvést je v seznamu literatury.

- Kopeček, T. (2006) *Historie ve světě*. (<http://www.fit.vutbr.cz/~kopecek/other/hist.pdf> 28.10. 2009)
- Mádrová, E. (2004): *Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách*. (http://studierpg.unas.cz/madrova-osobnost_postavy.pdf 11.10. 2009)
- Mazal, F. (2000) *Pohybové hry a hraní*. Olomouc : Hanex, 2000. 292 s
- Montola, M. & Stenros, J. (Eds.) (2004): *Beyond Role and Play*. (<http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf> 28.7. 2009)
- Obrdlíková, K. *S pravidly je kříž*. (<http://www.larpy.cz/teorie/s-pravidly-je-kriz/> 28.9. 2009)
- Pšenák, J. (2007) *Fenomén rolových her z pohľadu etnológie*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita
- Stenross, J. & Montola, M. (ed.). (2008) *Playground Worlds*. (http://www.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf 28.7.2009)
- Šebelová V. (2007): *V roli hrdiny (Reportáže z her, ve kterých vítězí zbraně)*. (http://is.muni.cz/th/86770/fss_b/bc.pdf 13.7.2009)
- Thorbiörn F. & Wrigstad T. (Eds.) (2006) *Role, Play, Art*. (2009 <http://jeepen.org/kpbook/> 28.7. 2009)
- Veselý, L (2009) *Píšeme dějiny, kolego (1)*.. (<http://www.larpy.cz/teorie/piseme-dejiny-kolego-1/> 15.8. 2009)
- Veselý, L (2009) *Píšeme dějiny, kolego (2)*.. (<http://www.larpy.cz/teorie/piseme-dejiny-kolego-2/> 15.8. 2009)
- Veselý, L. (2006): *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo*. (<http://www.majesticus.cz/fss/master/diplomka.pdf> 13.7.2009)
- Zapletal, M. (1985). *Hry v přírodě*. Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (1986) *Hry v klubovně*, Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (1987) *Hry na hřišti a v tělocvičně*, Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (1988) *Hry ve městě a na návsi*. Praha: Olympia.

9. Přílohy

Fotodokumentace z různých typů LARPU

Bitva pěti armád v Čechách



Obr.1 Drak Šmak (Bitva pěti armád v Čechách)



Obr. 2 Král elfů (Bitva pěti armád v Čechách)



Obr.3 Armáda lidí (Bitva pěti armád v Čechách)



Obr. 4 Sřet skřetů a lidí z Esgarothu (Bitva pěti armád v Čechách)



Obr. 5 Armáda skřetů (Bitva pěti armád v Čechách)



Obr. 6 Bitva Pěti Armád Krnov



Obr. 7 Bitva Pěti Armád Krnov



Obr.8 Saruman (Bitva Pán Prstenů)



Obr. 9 Meduza (Bitva o Azeroth)



Obr 10 Draenei (Bitva o Azeroth)



Obr. 11 Nemrtvá bytost (Bitva o Azeroth)



Obr. 12 Armáda orků (Bitva o Azeroth)



Obr. 13 Warlock (Bitva o Azeroth)



Obr 14. Bloodelf - paladinka (Bitva o Azeroth)



Obr 15. Vzducholod' (Bitva o Azeroth)



Obr. 16 Warlock (Bitva o Azeroth)



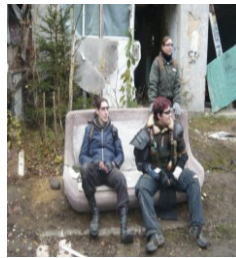
Obr 17. Skřet (Mnoho bitev)



Obr. 18 Deltora - bitva⁹



Obr. 19 Postapokalyptický LARP



Obr. 20 Postapokalyptický LARP

⁹ autorem kostýmu v popředí byl patnáctiletý hráč



Obr. 21 Postapokalyptický LARP



Obr. 22 Shadowrun



Obr. 23 Lady Johanna Constantine a doktor Jekyll/ pan Hyde



Obr. 24 Kaplan Charles Doyle (Komorní LARP Piráti - hráno v divadle)



Obr. 25 Druid



Obr. 26 Cech Hraničářů (Fantasy tábor)



Obr. 27 Válečný výcvik (Fantasy tábor)



Obr 28. Bílý mág (Fantasy tábor)



Obr. 29 Výcvik akrobacie (Fantasy tábor)



Obr. 30 Skupinka dobrodruhů (Fantasy tábor)



Obr. 31 Skupina Ascheron



Obr. 32 Vesnická pekařka a její dcera (Věk hněvu)



Obr. 33 Vesničanky (Věk hněvu)



Obr. 34 Plátěný dům (Bitva u Azeroth 2009)



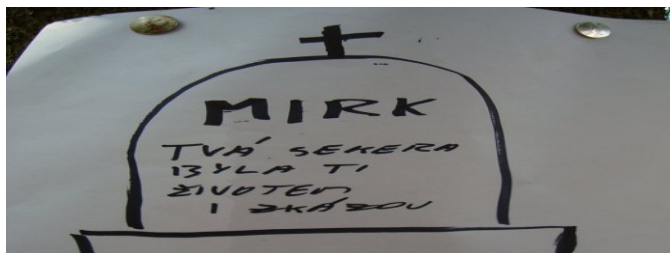
Obr. 35 Tlačítko znázorněné cedulkou (Fantasy tábor 2009)



Obr. 36 Dungeon z provázku a potravinářské fólie (Fantasy tábor 2009)



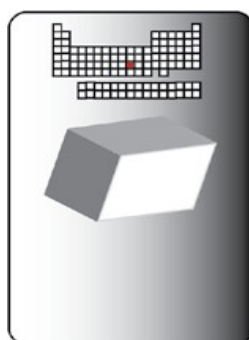
Obr. 37 Překonávání propasti v provázkovém dungeonu (Fantasy tábor 2009)



Obr. 38 Náhrobek znázorněný cedulí na stromě (Fantasy tábor 2009)



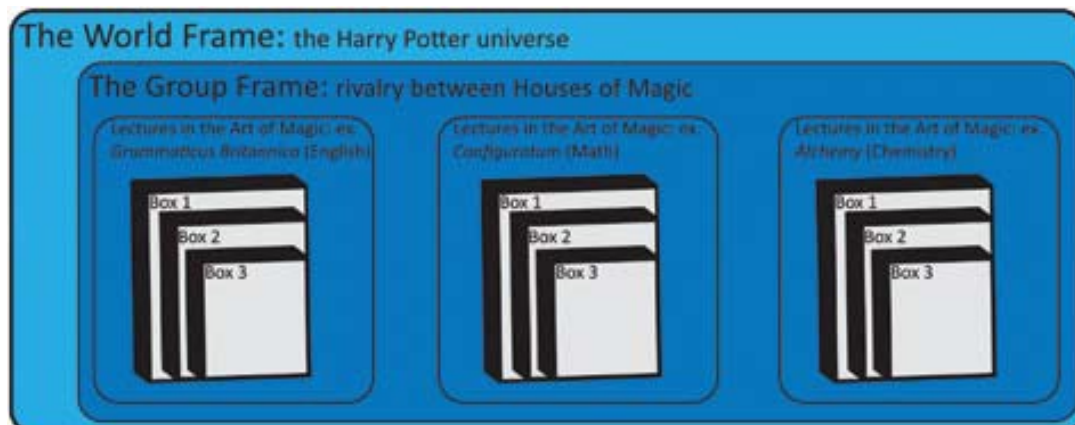
Obr. 39 Latexové zbraně



Platin/Pt
(Platinum)

- 1) Atomnummer? = 78
- 2) Metal eller ikke-metal?
=Metal
- 3) Hvilken tilstand ved 25 grader celsius? =fast
- 4) Hoved- eller under-gruppe? = Under grp. 8
- 5) Periode? =6
- 6) Ofteest oxidationstal +4
- 7) Atomvægt? ca. 195 u

Obr. 40 Ukázka karet z hodiny chemie v Østerskově



Obr. 41 Model “čínských krabiček” k edu LARPu Harry Potter

Dotazník

1. Pohlaví:

2. Věk:

3. Kraj a okres:

4. Nejvyšší dosažené vzdělání (Ukončené):

5. Současné zaměstnání/ škola:

6. Věk při účasti na prvním LARPu

7. O LARPu jsem s dověděl(a):

a) Z tisku

b) Z internetu

c) Ústně od kamarádů

d) Jinak

8. Nejoblíbenější formát LARPu:

a) Svět

b) Bitva

c) Družinovka

d) Městský LARP

e) Komorní LARP

Jiné

(Uveď).....

9. Nejoblíbenější téma LARPu

a. Fantasy

b. Sci-fi

c. Historie

d. Horor

e. Jiné (Uved')

.....

Doplňková otázka:

Pokud bych si měl vybrat jeden ze stylů hráče LARPU (popisy stylů viz níže),

byl by to:

a) Drama

b) Hra

c) Prožívání

Vyjádření psychiatra k fenoménu LARP

Pracuji jako ambulantní psychiatr v okresním městě Chrudim.

Ve své ordinaci se často setkávám s mladými lidmi ve věku patnáct až pětadvacet let (pubertálními a adolescentními), jejichž potíže pramení ze životního stylu typického pro západní civilizace.

Předně neumí ventilovat psychické napětí (typické pro věk dospívání) fyzickou prací nebo sportem tak, jak to dělaly předešlé generace. Neumí navazovat a udržovat sociální vztahy s vrstevníky. Místo toho vysedávají celá dlouhá odpoledne a noci u svých PC, „adrenalin“ si vybíjejí „klikáním“ při hraní počítačových her a navazují anonymní pseudovztahy na ICQ.

Může se u nich rozvíjet obezita, snižuje se fyzická kondice, stávají s sociálně neobratnými (neumí v komunikaci využívat neverbální a paraverbální prostředky), a tak vzniká začarovaný kruh selhávání v reálném světě a stahování se zpět do bezpečí internetového světa.

V krajním případě přichází do ordinace s problémem prokrastinování (odkládání povinností a selhávání ve škole a práci) a sebepoškozování (hlavně dívky uvolňují endogenní opiáty a dosahují pocitu euforie různým řezáním se na předloktí i jiných částech těla). Často také přicházejí bezradní rodiče, jejichž děti patří do tzv. Neet generation (Not currently engaged in Employment, Education or Training), kteří jsou bezradní z planého a pasivního životního stylu svých potomků, kteří nikde nepracují, nestudují, nechají se rodiči živit a nemají ctižádost něco měnit.

LARP životní styl a akce považuji za velice žádoucí možnost prevence výše uvedených negativních jevů. LARP akce jsou velmi všestranné a zaujmou právě středoškoláky a vysokoškoláky – lidi s vyšším IQ, kteří ale nejsou výrazně vyprofilovaní sportovně či umělecky, aby se věnovali intenzivně např. jednomu určitému sportu.

Při přípravě na LARPové akce uplatní mladí lidé managerské i umělecké sklony, při psaní pravidel hry se rozvíjí logické a kombinatorické myšlení. Akce samotné se odehrávají několik dní ve venkovní přírodě, tudíž kladou důraz na fyzickou kondici, schopnost se o sebe postarat, zacampovat, kooperovat a komunikovat. Zvláště v takzvaných bitvách si mládež sáhne až na dno svých fyzických možností a zakusí ten nesmírně cenný a nepřenositelný zážitek, jak se při tělesné únavě dostaví psychická pohoda

a dobrá nálada.

V mezidobích mezi akcemi pak od svých počítačů komunikují s reálnými kamarády, s kterými zažili mnohá dobrodružství a plánují a další reálné akce.

Považuji LARPOvé aktivity za výbornou prevenci psychiatrické morbidity a za originální příspěvek k řešení dnešní komplexní (nejen hospodářské) krize společností západního typu.

V Chrudimi 13. 3. 2009

MUDr. Helena Novotná

Z výše uvedených údajů vyplývá, že LARP začínají hrát hráči ve věku kolem 14-16 let. To je právě věk, kdy nevyprofilovaní mladí lidé potřebují nějakou zábavu. Hry popsané v kategorii LARP mohou nahradit hry počítačové.