

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

LARP – Kreativní trávení volného času

Autor práce: Lucie Jírová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: Prezenční

Ročník: 3.

Vedoucí práce: Irena Kovářová

2013

OBSAH

ÚVOD	3
1. TEORETICKÁ ČÁST	5
1.1 Volný čas	5
1.2 LARP	7
1.2.1 Co je LARP?	7
1.3 Kreativita	8
1.3.1 Definice kreativity	8
1.4 Tvořivost – na LARPU i mimo něj.....	12
1.4.1 Fantazie	12
1.4.2 Inspirace.....	13
1.4.3 Kostým.....	14
1.4.4 Hraní rolí.....	16
1.6 Rozvoj dovedností a schopností	18
1.6.1 Týmová spolupráce.....	19
1.6.2 Pohybové schopnosti a dovednosti	20
1.6.3 Komunikační dovednosti a schopnosti	21
1.6.4 Schopnost a dovednost přizpůsobení se (adaptabilita)	22
1.6.5 Rozvoj dramatiky.....	23
2. Praktická část	24
2.1 Úvod.....	24
2.2 Náměty a návody na tvoření	25
2.2.1 Dřevěná truhla.....	26
2.2.2 Kožená brašna.....	27
2.2.3 Kožená nádoba na vodu	28

2.2.4 Jednoduchá tunika.....	29
2.2.5 Středověké krpce.....	30
2.2.6 Zbraň – meč	31
ZÁVĚR	33
Seznam literatury	35
Seznam příloh	37
Přílohy.....	38

Prohlašuji, že svoji bakalářskou (diplomovou) práci jsem vypracoval(a) samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské (diplomové) práce, a to v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Teologickou fakultou) elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

ÚVOD

Jako své téma bakalářské práce jsem si vybrala kreativní hru LARP neboli hru na hrdiny. Vybrala jsem si toto téma především proto, že se tato dynamická volnočasová aktivita poslední dobou stává fenoménem nejen v zahraničí, ale i u nás v Česku. Čím dál tím více lidí se o tuto netradiční aktivitu začíná zajímat a mnozí z nich se jí také účastní. Dříve byly známe takzvané RPG (role playing game) hry, které jsou dnes překládány jako hry na hrdiny. Přesnější název pro tyto hry je rolové hraní. Tyto hry jsou buď formou počítačové hry nebo hry ve formě papírové. U nás je to asi nejznámější hra Dračí doupe, ke které vyšlo velké množství knih s příběhy a mapami. V zahraničí je velice populární RPG stolní hra Dungeons and Dragons. K těmto hrám hráči využívají nezbytné hrací kostky, od normálních šestistěnných, které známe až dokonce po kostky stostěnné. „*V počítačových hrách na principu RPG hráči ovládají akce postav na základě tzv. herního enginu, který řídí počítač. Izde postavy obvykle prožívají dobrodružství a získávají nové schopnosti. Odlišností od stolních RPG her je tedy způsob zpracování virtuálního světa a řídicí element. Počítačové RPG hry se také liší mírou omezenější volnosti konání a mnohdy předem zcela daným příběhem a vývojem charakteru postav. Soustředí se spíše na výpravnost příběhu či propracovaný systém pro vývoj schopností a statistik postav.*“¹ Hráče neláká jen virtuální realita, ale obléknou se do kostýmu a odjedou na takto zaměřenou akci, kde se mohou stát svou oblíbenou RPG postavou nebo postavou sebou stvořenou. Hráče láká především prostředí a atmosféra hry, kde se ocitá v neobyčejných světech obklopen různorodými a originálními postavami, nikdy se neopakující příběh a především získané zážitky. Ve hře získávají nové zkušenosti. Hra jim nabízí možnost navázání nových vztahů, uvolnění se a oproštění od stereotypů a starostí všedních dnů. LARP nevychází pouze z RPG her, ale i ze známých i méně známých fantasy knih. Mnoho her je inspirováno knihami J. R. R. Tolkiena jako je Pán prstenů či Hobit. Dále je to například Barbar Conan, Hra o trůny a z post-apokalyptických knih je to Piknik u cesty od bratří

¹ *Hra na hrdiny* [online].

Strugackých, u nás známý jako Stalker. V této práci bych chtěla popsat kreativní prvky, které se vyskytují v dnes již známé volnočasové aktivitě LARP. Chtěla bych svou prací zvýšit povědomí o tom co je LARP a že tato aktivita není jen o boji. Jelikož je to volnočasová aktivita, tak se též zmíním o volném čase a jeho trávení. Poté bych představila, co je to LARP, jaké jsou jeho druhy a z čeho hra vychází. Ve své práci se také budu zabývat kreativitou neboli tvořivostí, protože je to jedna z výjimečných schopností člověka a je nedílnou součástí mnou vybrané volnočasové aktivity. Tvořivost v této aktivitě je nejen v tvoření kostýmů, ale i v originálním řešení problémů a tvorbě příběhů. Budu se věnovat fantazii, inspiraci a také dramatice. Definuji pojmy a poté je aplikuji do tématu LARPu. LARP rozvíjí nejen fantazii, inspiraci a komunikaci, ale i mnoho dalších prvků osobnosti člověka, a proto se ve své práci chci také zabývat rozvojem schopností a dovedností hráče při této aktivitě a hraním rolí. V praktické části práce bych ráda uvedla náměty na kreativní trávení volného času. Jako náměty na tvoření vyberu podle svého mínění základní části kostýmu hráče fantasy LARPu. LARP by se dal rozdělit na bitvy a na hraní role. Ve své práci při uvádění příkladů o této aktivitě se zaměřím na bitvy. LARP je divadlo, ve kterém je hráč jak divákem, tak současně i hercem a režisérem. Příběh je nastíněn a nikdy se neví jak skončí, je jen na hráčích jak hru ovlivní svými činy. LARP ovlivňuje život účinkujících, často se stává jejich životním stylem. Volný čas LARPem strávený není zaměřen pouze na bitvy a příběhy, ale největší část zahrnuje příprava. LARP je velice kreativní záležitostí a proto se budu ve své práci zabývat tvořivostí a kreativitou obsaženou v této netradiční volnočasové aktivitě.

1. TEORETICKÁ ČÁST

Teoretická část mé práce se zabývá pojmy jako je hraní rolí, kreativita, tvořivost, inspirace, fantazie, volný čas a rozvoj schopností a dovedností ve volnočasové aktivitě LARP. Popisuje jak mnou zvolená aktivita podporuje člověka ke kreativě a tvořivosti, jak rozvíjí fantazii a jaké je uplatnění a rozvoj uvedených schopností a dovedností.

1.1 Volný čas

„Volný čas je možno chápat, jako opak doby nutné pro práci a povinnosti a doby nutné k reprodukci sil. Je to čas, kdy si své činnosti můžeme svobodně zvolit, děláme je rádi a dobrovolně, přinášejí nám pocit uvolnění a zároveň uspokojení.“²

Domnívám se, že pro mou práci je důležité definovat co je to volný čas. Jak bych mohla psát o volnočasové aktivitě, kdybych nevěděla co to je volný čas a co tento pojem obnáší. Tímto pojmem se zabývá mnoho vědních oborů mezi které patří psychologie, pedagogika, sociologie, ekonomika a další. Volný čas je takový čas, ve kterém si člověk svobodně a dobrovolně volí činnost, kterou se bude zabývat a která má přinášet pocit radosti, potěšení, zábavu a odpočinek. Je to čas, který nám zbude po splnění pracovních, rodinných či společenských povinností a po obstarání našich fyziologických a biologických potřeb (hygiena, spánek, jídlo). Po splnění těchto povinností nastává volný čas, který můžeme využít k seberealizaci, rozvoji osobnosti, tělesné schopnosti, tvoření a realizaci nápadů, rekreaci, návštěvě zájmových kurzů či kroužků nebo jen k odpočinku. Volný čas je chápán a definován různě a tak bych ráda představila několik citací k tomuto tématu.

„Volný čas můžeme vymezit i takto:

² PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času* s. 15.

- časový prostor umožňující člověku vykonávat činnosti dle vlastní svobodné volby,
- čas, se kterým člověk nakládá dle svého uvážení,
- opak doby povinností a spánku,
- čas, kdy vykonáváme to, co nás baví, přináší nám radost.³

Známí sociolog a průkopník v sociologii volného času Joffre Dumazedie definuje volný čas takto: „Volný čas je komplex aktivit mimo pracovní, společenské závazky, jimiž se jedinec zabývá ze své vůle, aby si buď odpočinul, pobavil nebo svobodně zdokonaloval svou tvůrčí kapacitu“⁴

Volný čas je tedy ta část dne, které zbude po splnění všech povinností a úkolů. Na následujícím příkladu ukážu, na čem všem může záviset rozsah volného času například na všedním dni pracující ženy s dětmi.

Den (24h) – přesun mezi prací, domovem (2h) – práce (8h) – nákupy a starost o rodinu (3h) – jídlo, hygiena (2,5h) – spánek (7,5h) = volný čas (1h)

Volný čas tedy závisí i na tom, zda máme děti nebo jsme studenti, zda jsme pracující nebo na délce spánku. I přesto, že máme mnoho volného času je důležité tento čas smysluplně a efektivně využít. Směr vyplnění volného času musíme určit podle toho, po čem zrovna pahneme. Nepůjdeme přeci lézt na skály když jsme unavení jen proto, protože je to smysluplné trávení volného času. Namísto toho zvolíme nějakou rekreační aktivitu jako je třeba plavání nebo četba knih. Aktivita, kterou se budu zabývat ve své práci nabízí mnoho možností k správnému využití volného času. Díky přípravě na LARP můžeme rozvíjet své tvořivé schopnosti, rekreovat se a vzdělávat se. Přímo na LARPU je možnost fyzického vybití, komunikace s lidmi s podobným smýšlením, spolupráce a rekreace ve smyslu duševním i fyzickém. LARP je velice pestrá volnočasová aktivita, která má co nabídnout.

³ PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času*, s. 65.

⁴ TOMEČEK, A. , *Pojem volný čas u dnešních adolescentů*, s. 3.

1.2 LARP

1.2.1 Co je LARP?

LARP je anglickou zkratkou slov „Live Action Role Playing“, což lze do češtiny přeložit jako „hraní rolí naživo“, kdy lidé hrají za svou postavu a svými činy ovlivňují celý příběh. *„Larp byl nezávisle na sobě vynalezen několika skupinami v Severní Americe, Evropě a Austrálii. Tyto skupiny sdílely zálibu v některém z literárních žánrů nebo hraní rolí a touhu zkusit fyzicky zažít jejich svět. Předchůdci a možnými ovlivniteli larpu jsou Společnost pro kreativní anachronismus, táborové hry, kostýmové párty, simulace v roli, Commedia dell'arte, improvizací divadlo, psychodrama, vojenské simulace a historické rekonstrukce.“*⁵ Je to jako improvizované divadlo, kdy má herec přidělenou svou roli, kterou během hry ztvárňuje a nastíněný příběh podle kterého se řídí, avšak svými vstupy ovlivňuje jeho spád a není jasné jak divadelní hra skončí. Oproti divadlu však LARP nepotřebuje diváky. Diváci jsou samotní hráči. Během chvíle se můžete stát vojenskými odpadlíky, kteří chtějí opět dobýt svou čest a místo, můžete se objevit v budoucnosti a stát se bláznivými vědci nebo se stanete hrdinnými horaly, kteří hodlají zničit temnou stranu jenž utiskuje a vykořisťuje kraj. Nemusíte být profesionálním hercem, aby jste se mohli účastnit. LARP hrají obyčejní lidé, od adolescenta po lidi středního věku, kteří se rádi odpoutají od reality a vstoupí do příběhu. Hrají ho lidé, kteří rádi rozvíjí svou představivost a kterým nevadí vyjít ven v jakémkoliv počasí, spát pod stanem, vařit si jídlo na ohni či se nějaký ten den nemýt. I když se LARP obejde bez diváků, téměř vždy se mnoho diváků na takovéto akci sejde. Sledují hru, doplňují příběh nebo pořizují fotky a videa, která nádheru a zvláštnost zážitku umocňují. LARP je velmi široký pojem a pokud někdo řekne „Hraju LARP“, je to skoro to samé jako kdyby řekl „Dělám sport“. Stejně jako sport má různá odvětví i LARP. LARP je rozsáhlý pojem a dal by se rozdělit na dva základní druhy, podle toho

⁵ *Larp* [online].

na co se při hraní klade větší důraz. Je to část bitev a část příběhová. Bitva je částečně stavěna na příběhu a hraní rolí zde není neopomenutelnou součástí, ale důležitější je zde boj a týmová hra. Hráči mezi sebou bojují dřevěnými nebo měkčenými replikami zbraní. Bitva je akčnějším a rozšířenějším druhem této aktivity. Zatímco ve hře příběhové se dává velký důraz na hraní rolí, prožívání, tvoření historie a chování postavy. Kostýmy a boj je jen oživením či doplněním celku. Na bitvách je většinou mnohem větší a výraznější kostýmová úroveň než na LARPech zaměřených na příběh. Hraní rolí je však důležité i na bitvách.

1.3 Kreativita

„Čím více ze sebe vydáme, tím jsme tvořivější. Ať už stavíme psí boudu či raketu na Měsíc, prostíráme stůl či malujeme chrámové fresky. Anebo se třeba jen díváme na rozkvetlý strom či orosenou pavučinu. Tvorbou je totiž už samotný úhel pohledu. Způsob, jakým se díváme (a už sám fakt, že se díváme), utváří náš životní styl, jeho atmosféru, kolorit, osobitost. Tím, že žijeme, zároveň tvoříme.“⁶

1.3.1 Definice kreativity

Kreativita není jen to, že vytvářím uměleckou činnost, ale také vynalézavost, tvorba něčeho nového, nevšedního a originálního, ale je to i tvůrčí řešení problémů a o tomhle všem LARP je. Dříve nežli se pustím do popisu jak kreativita souvisí s hraním LARPU a výpisu věcí, které ji rozvíjí, je mou povinností definovat si pojem kreativita a co vlastně tento pojem obnáší. V současné době se totiž pod tímto pojmem může skrýt úplně cokoliv. Všeobecně by jsme mohli kreativitu definovat jako souhrn schopností, které poskytují cestu k tvořivému procesu nebo řešení určitého problému. Kreativitu můžeme chápat jako souhrn schopností, procesů a postojů.

„1. Schopnost

⁶ MALINA, J., *O tvořivosti ve vědě, politice a umění*. s. 16-17.

- a) *Představit si nebo vymyslet něco nového, přičemž se nejedná o stvoření něčeho z ničeho*
- b) *Tvořit nápady, řešení, myšlenky, díla, a to za použití, kombinace, změny, replikace existujících nápadů*

Pozn.: všechny nápady (skvělé i obyčejné) jsou a priori založeny na této schopnosti.

2. Postoj

Jednotlivce, který charakterizuje:

- a) *souhlas, přijetí změny a novinky*
- b) *ochota hrát si s nápady a myšlenkami*
- c) *flexibilita v pohledu na věc*

3. Proces

Charakterizovaný:

- a) *tvrdou prací*
- b) *kontinuální myšlenkovou činností na generování řešení*
- c) *prostorem pro improvizaci*
- d) *řádem*

Jestliže se budeme dále bavit o kreativitě, měly bychom si určit kritéria kreativity. Podle psychologů je kreativita takové jednání, které splňuje tyto kritéria. Patří mezi ně hodnota, správnost, aplikovatelnost, hodnota kreativního produktu a originalita. Dále v knize *Kreativita a její rozvoj* od Petra Žáka je několik definic kreativity.

„ Malá československá encyklopedie (1984 - 87) uvádí následující definici kreativity :

Kreativita je produktivní styl myšlení, odrážející se v činnosti člověka; specificky lidská aktivita realizovaná v tvůrčím procesu, jehož výsledkem je artefakt (dílo, reálné řešení

daného problému) vytvořený kreativním jedincem; jedna ze základních psychologických potencialit člověka, rozvíjená z prvotní formy dispozice do aktivní a vůli ovládané schopnosti tvůrčí produkce. Kreativní potenciál lze zjišťovat speciálními psychologickými testy.

Americká psycholožka T. Amabileová (1983) definuje kreativitu následujícím způsobem:

Dílo nebo řešení problému se považuje za kreativní do té míry, do jaké je novým, užitečným, správným a přínosným řešením zadaného úkolu, a zároveň do jaké míry je úkol heuristický (objevný, originální, původní, předpokládající nové řešení) než algoritmický (známí úkol s rutinním řešením)

V příručce *Trénink paměti a kreativity* (Carter, Russel; 2002) definují autoři kreativitu jako:

...mentální procesy, které vedou k řešením, nápadům, konceptualizacím, uměleckým formám, teoriím nebo produktům, jež jsou jedinečné nebo nové...

V psychologii osobnosti (Smékal, 2004) je kreativita (tvořivost) chápána takto:

Pokusíme-li se definovat tvořivost podle výsledku, který podmiňuje, můžeme říct, že je to taková psychická činnost, v níž se vyskytuje netradiční přístup k předmětu, originalita, vynalézavost, bisociace (místo asociací, tj. používání vzdálených a neobvyklých asociací iniciativa)...⁷

I když ve své knize Petr Žák píše, že mnoho lidí se nazývá kreativními, ale jen někteří lidé se dají po právu nazvat kreativní, já se domnívám, že každý člověk je ve své podstatě kreativní. V Česku pod pojmem kreativita často najdeme výraz tvořivost. V mnoha publikacích je kreativita a tvořivost definována jako dva odlišné pojmy a v jiných publikacích naopak jako pojem jeden. Podle mého názoru je kreativita ekvivalentem tvořivosti. K tomuto názoru jsem dospěla po přečtení mnoha publikací zaměřených na toto téma. Definice pojmů jsou velmi podobné, v některých případech shodné. U kreativity a tvořivosti se jedná o soubor vlastností

⁷ ŽÁK, P., *Kreativita a její rozvoj* str.28

a schopností osobnosti, které jsou předpokladem pro tvůrčí činnost či tvůrčí řešení problémů. Schopnost vychází z poznávacích a motivačních procesů, v kterých důležitou roli zastupuje fantazie, inspirace a intuice.⁸ K oběma výrazům se vztahují pojmy jako je tvůrčí činnost, tvorba, tvůrčí myšlení, tvůrčí práce, tvůrčí potenciál či tvůrčí zkušenost. „*J. Čáp vymezuje tvůrčí činnost jako činnost, jejímž výsledkem je něco nového, a to buď z hlediska společnosti a jejího vývoje (např. objev, vynález, umělecké dílo), nebo z hlediska jednotlivce (např. žák dojde samostatně k poznatku, který byl již dříve zformulován, a není tedy přímým přínosem pro rozvoj společnosti, avšak žákovu tvořivost pomáhá rozvíjet. Tentýž autor zároveň vymezuje tvůrčí činnost jako předpoklad pro řešení problému, který je jednotlivci neznámý, se kterým nemá zkušenosti, pro který nezná schéma řešení. V průběhu tvůrčí činnosti jsou zpravidla tvůrcem řešeny tak obtížné problémy, že tato činnost vyžaduje více než jen pouhé úsilí intelektu. (Měřítka stupně obtížnosti je však individuální. Co je pro jednoho člověka obtížné, pro druhého obtížné být nemusí.) Tvůrčí činnost obvykle pohlcuje celou osobnost.*“⁹ Zbigniew Pietrasiński ve své knize Psychologie správného myšlení přímo o tvůrčí činnosti píše toto : „*Spokojenost a radost, kterou přináší úspěchy v tvůrčí činnosti, patří k nejsilnějším příjemným pocitům, jež je člověk schopen prožívat. Projevují se mimo jiné silným pocitem vlastní moci a hodnoty, pocitem hlubokého smyslu existence. Zároveň však tvůrčí práce bývá také zdrojem nepříjemností, utrpení nebo i životních tragedií, zvláště naráželi na nepřekonatelnou hradbu hlouposti, rutiny a závisti*“¹⁰

Oba pojmy podporuje flexibilita, inteligence či otevřenost novým zkušenostem. Hráči LARPU svou kreativitu vkládají do tvorby kostýmů, rekvizit nebo hraní role své postavy. Inspirují se v knihách nebo aplikují své vlastní nápady a vytvářejí neopakovatelné zbroje, šperky a zdobení rekvizit. Kreativita jde společně s tvořivostí, jelikož kdybychom něco jen vymysleli a poté věc nezrealizovali, tak by náš nápad zanikl. Proto ve své práci budu chápat kreativitu stejně jako tvořivost.

⁸ PETROVÁ, A., *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. s. 14-15

⁹ PETROVÁ, A., *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. s. 16.

¹⁰ PIETRASIŃSKI, Z., *Psychologie správného myšlení*. s.126.

1.4 Tvořivost – na LARPU i mimo něj

1.4.1 Fantazie

Tvořivost neboli kreativita se na LARPU projevuje nejen ve vypracovaných kostýmech, maskách, nádobí či zbraních, ale i v chování hráče a v jeho přístupu k prožívání hry. Pro tvoření je jednou z důležitých složek fantazie a do značné míry i inspirace. I dílo, které se zdá doposud nepoznané a prvky v něm originální se nejspíše inspirovalo ve věcech již vzniklých. Módní návrháři například navrhují elegantní oblečení, které je inspirováno přírodou. Lidé oblékají zvířecí či rostlinné vzory, nosí „tulipánové“ sukně a vizážisté líčí ženská oka po vzoru pávů. Inspirace je podobně důležitá jako fantazie. Bez fantazie by jsme si jen těžko představili aplikování věci, jež se nám líbí do nápadu, který se v nás rodí. Fantazie je jednou ze základních složek tvořivosti. Fantazie (obrazotvornost či představivost) se dá charakterizovat jako vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání nebo jako obměňování zkušenosti z minulosti. Klíčovou vlastností fantazie je novost kombinací, které člověk doposud nezažil i když je zdrojem dříve vnímaná realita. Na míru fantazie má vliv nadání. Fantazie může být člověku únikem z reality a obohacením života.¹¹ I když fantazijní představy z části staví na tom, co jsme již dříve zažili, vnímali a vznikají specifickou kombinací minulých zážitků, tak se nedají vysvětlit zkušeností ani pamětí. Jsou to zcela nové výtvořiny v oblasti názorových představ.¹² Fantazijní představy lze rozlišit podle následujících kategorií : Rekonstrukční fantazie, tvořivá fantazie, bdělé snění a sny během spánku. Při tvoření na LARPU hráči využívají především tvořivé a rekonstrukční fantazie. Jak jinak by mohli vytvořit gotické šaty či kabátec, když by nedokázali vytvořit střih a podle něj si představit, jak dílo bude vypadat v konečné fázi a oděv ušít. Jak jsem se již zmínila, pro tvoření

¹¹ HARTL P., HARTLOVÁ H., *Psychologický slovník*. s. 159-160.

¹² HOLEČEK, V.; MIŇHOVÁ, J.; PRUNNER, P. *Psychologie pro právníky*. s. 61-62.

na LARPU jsou důležité dvě kategorie fantazie. Krátce definuji, co která fantazie podporuje. Prvně zmíněná rekonstrukční fantazie se projevuje tím, že si člověk na základě slovního popisu, grafického znázornění či symbolického zobrazení předmětu představí výslednou věc. Takto si můžeme podle střihu nebo nákresu představit výsledný oděv, podle mapy si udělat obrázek v jaké krajině budeme bojovat nebo si představit podle not melodii písně, kterou plánujeme představit u večerního ohně.¹³ Na rozdíl od rekonstrukční fantazie, která nám pomáhá představit si již vymyšlený předmět, se tvořivá fantazie vyznačuje produkcí zcela nových, specifických a originálních názorných obrazů, které doposud neexistovaly. Můžeme se říci, že tvořivá fantazie se dá uplatnit ve všech oblastech lidské činnosti a působnosti a tudíž i ve hře LARP. Tato fantazie hráčům pomáhá při tvoření ještě nehraných příběhů, výrobě zcela nových a neobvyklých kostýmů nebo nových a efektivních strategií ve zcela neznámém prostředí. Hráč díky těmto dvěma druhům fantazie může dojít k překvapivému využití různých celků a částí, které by dříve nezkombinoval. Využití různých věcí, které se k sobě na první pohled nehodí nebo které by jiného hráče nenapadli se projevují například při tvorbě kostýmů nebo zdobení výrobků.

1.4.2 Inspirace

„Zaprvé, „inspirovat“ v doslovném významu znamená prostě „nadechnout“. Ve významu přeneseném nacházíme definici následující: „Prodchnutí nebo proniknutí nějaké myšlenky, záměru atd. do mysli: nápad, vyburcování či vznik určitého pocitu nebo impulsu, obzvláště pak impulsu exaltovaného charakteru... Přichází spontánně a bez vědomého záměru. Může být vyvolána vnitřním světem, inspirující osobou nebo možná skutečně nějakým „osvícením shůry“. Většinou nevíme, odkud se vzala. Inspirace přesahuje naše přizemnější a sebestřednější záměry a omezení. Často je spojena s pocitem zvláštní jasnosti a s uvědoměním si nových možností. Nese s sebou obrovské navýšení motivace a aktivity. Pokud najednou dostaneme nějaký nápad nebo vizi, toužíme vše hned zrealizovat, sdělit to někomu dalšímu nebo jakýmkoliv

¹³ GOŠOVÁ, V., *Fantazie* [online].

způsobem se vyjádřit.¹⁴ Inspirace může také znamenat čerpání nápadů z již existujících věcí. Nejen při tvorbě kostýmů, ale i při zjišťování charakteru hraných postav či při táboření se hráči inspiroují například ve středověku, knihách, počítačových hrách nebo filmech. I přes to, že si představujete, jak vyrobená věc bude vypadat, z jakého bude asi materiálu, jak a z čeho budete stavět vaše tábořiště nebo vyrábět nádoby, tak před tím nebo mezitím si pročtete historické knihy s dobovými kostýmy, stolováním a styly táboření, zapnete si tematický film nebo projdete internetové stránky s danou tematikou a hledáte inspiraci, která by váš nápad podtrhla nebo doplnila.

1.4.3 Kostým

Kostým je neopomenutelnou součástí každého hráče. Díky němu se více stáváte svou postavou. Kostým vás vtělí do těla skřeta, horala či trpaslíka. V dobře udělaném kostýmu zapomenete na svůj reálný život a stane se z vás malý trpaslík ač vy sám měříte 190cm a všichni ostatní vás tak uvidí. Můžete si jako skřet vytvořit hrb či změnit celou tvář jen díky masce a troše líčidel. Kostýmem můžete vyjádřit finanční situaci své postavy či její postavení ve společnosti. Oblečení na LARPu hraje velkou roli, obzvlášť pokud je LARP zaměřené na Living fantasy (dále LV). Základ living fantasy spočívá ve snaze vytvoření co nejreálnějšího, tedy živoucího, prostředí a v nemalé míře i funkčních postav.¹⁵ V začátcích LARPu byla kostýmová úroveň slabá. Hráči se neměli kde inspirovat a nebylo ani velké povědomí o tom, jak kostýmy vytvářet a z čeho je vytvářet. Největší rozmach vylepšování a tvoření kostýmů začal po roce 2002, kdy do kin přišel film na motivy knihy Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena. V tomto filmu se objevily zrealizované postavy, které čtenáři knihy měli pouze ve svých představách. V tomto momentu zjistili, jak by mohl vypadat elf, jak se obléká, jaké nosí doplňky, co oblékají trpaslíci a jak můžou vypadat jejich zbraně a že skřeti jsou zakrslí, nahrbení a s tmavou kůží, s dlouhými opičími pažemi, zkřivenými obličejí a žlutými, špičatými zuby¹⁶. Díky tomuto filmu již měli hráči z čeho

¹⁴ WURMOVÁ, N., *Odkud přichází inspirace?* [online].

¹⁵ STEFFAL, S., *Projekt „Living Fantasy“* [online].

¹⁶ J. R. R. Tolkien

čerpat a inspirovali se při tvorbě svého LARPového oblečení. Spolu s tímto byl již poměrně rozšířen internet na kterém se začalo objevovat mnoho kvalitně zpracovaných her. Díky internetu tu již nebyl problém prohlížet si fotky ostatních hráčů z jiných akcí a začala se zakládat fóra týkající se nejen kostýmové problematiky. Dříve se debaty ohledně zbraní, kostýmů či pravidel probíraly u večerních společných ohňů nebo při cestě z LARPů.

Není pravdou, že kostým ač efektní je nepraktický. Hráči jsou si vědomi toho, že jim nesmí být zima, že v oblečení musí být snadný pohyb, kostým musí být pevný a z části nepromokavý. Kvalitní kostým má přesně a jasně ztvárňovat postavu, kterou má vyjadřovat, měl by být pohodlný a pěkný. Kostým by nám měl umožnit přizpůsobit se počasí a strávit celou hru pohodlně jen v něm. Některé akce se odehrávají v nepříznivém počasí jako je například sníh či déšť. Proto by jsme při výrobě kostýmu měli dbát na to, aby nám i v takovémto počasí bylo v kostýmu příjemně a nemuseli se bát, že zmrzneme. Abychom měli funkční kostým je potřeba používat přírodní a historicky doložené materiály. Lidé dříve totiž vlněné látky a kožešiny nepoužívali pro estetiku jako je to u oblečení dnes, ale především pro jejich funkčnost. Při výrobě kvalitního kostýmu je důležitá celková sladěnost a dořešenost všech detailů a volba materiálů. Než se začne nějaký kostým vyrábět je důležité rozmyslet si za jakou postavu bych chtěl hrát. Najít si charakteristiku postavy, kde žije a na jaké intelektuální úrovni. Každá postava má totiž zcela specifické oblečení, brnění a spektrum barev, které je pro danou rasu specifické. Například jako horal nemohu mít lesklou a hladkou zbroj jelikož horalé nemají přístup k většímu množství železa ani ke zkušeným kovářům. Zbroj se dědila z otce na syna a podle toho také vypadala, byla vytloukaná, oprýskaná či rezavá. Horalé mají však přístup ke kožešinám, které by na kostýmu měli být alespoň v nějaké míře. Barvy u postav by se měli vybírat s rozmyslem. Pokud jsem horal, pro kterého je typická fialová a zlatá barva¹⁷, tak volíme tmavé a tlumené barvy v nekřiklavém odstínu. Takto zvolené barvy potom plní jak estetickou, tak maskovací funkci. Podle barev vybíráme látky, které by měli být dostupné v době, v níž se naše postava nachází. Pokud jsme tedy horal nosíme bavlněné či lněné látky, které mají tlumené barvy, vzor na suknicí může být károvaný. Suknice

¹⁷ Typická pro horaly na B5A.

v křiklavých barvách a z umělé látky se nehodí a kazí celý dojem z kostýmu, který by bez ní mohl být mnohem dobovější a lépe zapadající do hry.

1.4.4 Hraní rolí

V životě známe mnoho rolí a do mnoha rolí jsme také postaveni. Mezi druhy rolí patří například role sociální, což je očekávaný způsob chování, který se spojuje s určitým sociálním statutem. Role hrajeme jak nezávisle (studentka ve škole, zákaznice v obchodě, zaměstnankyně v práci), tak souběžně (když mými sociálními rolemi je třeba role dcery, dobrovolnice, skautky, přítelkyně...). Říkají nám něco i role divadelní (bohatý kupec Baptista Minola, Cyrano z Bergeracu, Roxana), ale pro mou práci jsou důležité role LARPOvé. LARPOvé role se liší od normálních rolí v našem životě jinými cíly, potřebami, motivací nebo účelem. LARP může navodit téměř realistické prostředí, do kterého se hráč úplně ponoří, že rozdíl mezi skutečným světem a předstíraným přestane hrát roli a díky tomu výsledná zkušenost, i když ve hře získaná bude velmi skutečná. I přesto, že jsme rozhodnutí hrát jinou roli, s jinými zvyklostmi a odlišnostmi než jsme sami, vždy si do hrané role vnášíme naše skutečné životní a minulé herní zkušenosti, na základě kterých poté jednáme. Naše zkušenosti nás přeprogramují pro naše situační chápání a jednání, takže někdy i přes všechnu snahu být jako naše postava instinktivně zareagujeme jako mi sami¹⁸ „*Děje se s nimi stejná proměna jako s herci na jevišti – když se ujímají role, přestávají být obyčejnými lidmi s omezenými schopnostmi a stávají se z nich stateční bojovníci, odvážní badatelé, nepolapitelní rozvědčíci, hrdinové historických příběhů. Ve svých nových rolích jsou schopni takových výkonů, které je samotné překvapí, odkládají své zábrany a komplexy.*“¹⁹ Pro hraní rolí je nezbytné, aby si hráč nastudoval množství potřebných informací o prostředí, ve kterém jeho postava žije (o její rodině, pokud nějakou má, o přátelích, zvyklostech společnosti). Obzvláště historické a fantasy LARPU k tomu přímo vedou, aby si hráč přečetl tematickou knihu, prohlédl obrázky podobných postav na internetu nebo se začal učit o určité historické epoše. Tyto informace jsou důležité pro správné ztvárnění role. Nejste to vy jako trpasličí válečník, ale trpasličí válečník, který má část z vás. Ve hře totiž nejste vy, jako osoba z reálného

¹⁸ ZMEŠKALOVÁ, P., *Religionistika a larp III. aneb larp je hra* [online].

¹⁹ ZAPLETAL, M., *Velká encyklopedie her, hry v přírodě* s. 45.

světa, ale jste to vy osoba z fantasy, z historie či z daleké budoucnosti. „*Hráč neztvárňuje pouze sebe samého v herním prostředí. Rolí přejímá cizí charakterové rysy, i když některé mohou být totožné s jeho vlastními. Fyzická i psychická námaha je prožívána a vnímána skrze roli, nikoliv jako přímé působení na hráče samotného. Hráč během herního jednání nedává najevo své pocity, ale naopak se soustředí na vyjádření pocitů postavy určené rolí... Kostým nedostatky ve ztvárnění role nenahrazuje, věrnost role pouze podporuje. Není tedy nutností.*“²⁰ Uvedu názorný příklad. Rozhodl jste se být trpasličí bojovník, v normálním životě jste klidný jedinec, který je mluvný, nic vás nevyvede z míry, jste přátelský a rád pomůžete lidem nebo někoho pozvete na kávu. Ve fantasy světě, si však pro svou postavu určíte, že jste trpaslík který je výbušný, agresivní, když na vás někdo promluví budete odtažití a namísto odpovědi si budete pro sebe něco drmolit pod vousy, máte hluboko do kapsy a neumíte moc číst. Takže pokud se v herním světě setkáte s nějakým psaným textem, tak ho nedokážete přečíst nebo jen stěží ač sám jako člověk číst umíte a nedělá vám to problém. V této situaci jste totiž trpaslík, který není příliš vzdělaný, nedůvěřuje jiným rasám a chová lásku ke svému měšci se zlatem. „*Co jsou hry v roli? Hry, ve kterých hrajete hlavní roli. Podobně jako na divadle, ale s mnohem větší svobodou v tom, jak se zachováte. Místo učení replik sami řídíte strhující děj. Nehrajete pro diváky, ale pro sebe a své spoluhráče. Náměty a žánry her jsou stejně pestré jako ty filmové. Nabízejí netradiční zábavu, nové zážitky i zamýšlení – můžete být gangsterem 30. let, jindy polárním badatelem. Především však nabízejí zážitek silnější, než sledování filmu či čtení knihy. Rolovým hrám, ve kterých hráč vystupuje přímo za svoji postavu, tedy fyzicky hraje, se říká LARPy.*“²¹

²⁰ KOPEČEK, T., *Kostým neznamená roli* [online] s. 17.

²¹ Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online].

1.6 Rozvoj dovedností a schopností

LARP je širokospektrá volnočasová aktivita a tak není divu, že je v této aktivitě je široký záběr rozvoje schopností a dovedností. Už jen účast na LARPu a uchopení role podporuje rozvoj kreativity a improvizace. Důraz na hraní rolí v hráči rozvíjí verbální, ale i neverbální projev. Interpretace povahy postavy umožňuje hráči vykročit z obvyklých stereotypů myšlení a jednání a díky neobvyklým situacím a problémům, které nastávají si hráč rozšiřuje schopnost řešení problémů a zvládání obtížných situací. LARPy nepřímo vedou ke schopnosti nahlížet na problém z více různých úhlů pohledu a k pochopení motivů, které jedince vedou k pochopení motivů, které vedou k určitému jednání. Jelikož ve hře čin jediného hráče může zvrátit celý spád příběhu, tak LARP nepřímo vede hráče k zodpovědnosti za vlastní jednání a činy. Díky tomu, že hra není dlouhodobá, ale odvíjí se během dvou či tří dnů, činy jsou téměř okamžitě reflektovány, je mezi nimi zřetelná souvislost a hráč okamžitě vidí důsledky svého jednání. Jelikož na LARPu za vzniklé jednání neseme dopad našich činů pouze po dobu hry, dává nám LARP možnost zachovat se v určitých situacích jinak, než by jsme se zachovali normálně v běžném životě a tak si můžeme vyzkoušet situace, ke kterým by nám normálně chyběly dispozice nebo ke kterým by jsme za normálních okolností neměli odvahu. Díky tomu, že hráči zažívají situace na vlastní kůži, snadněji si zapamatují informace, které při hře získali a s kterými pracovali. V oblasti neformálního vzdělávání má LARP velký potenciál a domnívám se, že by se dal využít i ve vzdělávání formálním, u kterého by bylo však nutné stanovit si cíle a reflexe právě zažité situace. Domnívám se, že formálního vzdělávání prostřednictvím LARPu by mohla využít zážitková pedagogika.²² Mezi dalšími schopnostmi a dovednostmi, které se na LARPech rozvíjí je schopnost týmové práce, pohybové schopnosti a dovednosti, samostatné rozhodování, adaptabilita, psychomotorické schopnosti – (motorická rychlost, orientace v prostoru, koordinace),

²² LEARNING 4 LIFE., *Larp - live action role playing* [online].

produktivní schopnosti - využití starých vědomostí k získání nových a poznávací schopnosti, rozvoj rétoriky a dramatiky. „*LARPy nepřímou formou podporují rozvoj rétorických schopností, sociální komunikace a osobnosti hráče celkově.*“²³

1.6.1 Týmová spolupráce

LARP je týmová hra vhodná pro účastníky, který rádi hrají hry ve skupině, dokážou si ji užít a jdou za společným cílem. Důležitým prvkem je týmová spolupráce a nejde zde o vítězství jednotlivce, ale o úspěch celého týmu. Při LARPu je souběžně zapojeno několik skupin. Každý z účastníků může v týmu přispět svými schopnostmi a dovednostmi. Týmová spolupráce se nejvíce vyskytuje a je potřebná především na LARPech, které jsou zaměřeny na bitvu. Většinou je zde jeden nebo více vůdců armády, kteří již mají nějakou zkušenost s vedením armády (týmu) a umějí vymyslet funkční a úspěšnou strategii. I když se zdá, že vůdce již všechno rozhodování převzal a armáda se bude řídit podle něj, opak je pravdou. Když se spustí boj, tak nápad či zásah jednotlivce může být přínosem a pomoc a spolupráce v armádě teprve začíná. Bez spolupráce by Vám nikdo nekryl záda, neupozornil vás na blížícího se nepřítele nebo by bojovníci neudrželi řadu. Vůdce armády je zde takový základ, kterého se ostatní drží, aby se armáda nerozpadla. Spolupráce, také závisí na tom, zda jedinec chápe zodpovědnost nejen za sebe, ale hlavně za svou armádu. Nesmí mu jít pouze o to, aby přežil on samotný, ale aby zůstalo na živu co nejvíce jeho spolubojovníků. Sám by se potom těžko pouštěl do nepřátelské armády a pokud by se spolubojovníky nespolupracoval je možné, že i oni ho příště nechají na holičkách. Týmová spolupráce, jak již název napovídá je spolupráce různých lidí s odlišnými vlastnostmi, schopnostmi a znalostmi jiných věcí. Týmová spolupráce je dobrá především díky různým pohledům na daný problém a vyžaduje kreativitu. Lidé v týmu se navzájem inspirují. Každý hráč v týmu má odpovědnost vůči svým spolupracovníkům a ta jedince pohání k vyšším výkonům a hráči jsou si navzájem oporou. *Týmová spolupráce na LARPu „posiluje sebevědomí, podnikavost, snahu hledat netradiční a originální způsoby řešení, vede k týmovému duchu a atmosféře. Chápeme pak každodenní starosti a problémy jako*

²³ Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online].

výzvy, které je možné řešit a překonat.“²⁴ Týmová spolupráce nemůže být chápána tak, že já jsem samostatný jedinec, který bojuje s nějakou skupinou aby přežil, ale o tom, že já jsem plnou součástí skupiny a tvoříme jeden celek a ostatní jsou mé části bez kterých bych se neobešel.

1.6.2 Pohybové schopnosti a dovednosti

I přes to, že pohybové vlastnosti a dovednosti jsou definovány jako relativně samostatné komplexy funkčních vlastností organismu, které podmiňují realizaci určitého druhu pohybových úkonů, dají se velice snadno a pestře rozvíjet a zdokonalovat. Každý má nějaké pohybové schopnosti a dovednosti a je na každém člověku, zda tyto schopnosti a dovednosti bude dále rozvíjet. Při LARPU se rozvíjí a procvičují téměř všechny druhy pohybu. Je zde nezměrné množství situací, kdy máte příležitost k realizaci určitého pohybového úkonu. Rozvíjí se zde silová schopnost, kterou lze využít a procvičit při bojích se zbraní. Pokud nebudete mít sílu, některé zbraně nebudete moci používat. Při bitvách není síla úderu hraná, ale hráči se bijí stejnou silou jakou se bijí opravdoví bojovníci. Silová schopnost významně ovlivňuje jak rychlost, tak i vytrvalost. Dále je to rychlostní a vytrvalostní schopnost, které jsou velice užitečné při přemísťování se z jednoho bojiště na druhé či při dobíhání prchajícího nepřítele. Všeobecně by měli být lidé, kteří se zabývají bitvami v dobré kondici. Brnění a oblečení je těžké a běhat a bojovat v něm celý den je velmi náročné. V neposlední řadě LARP rozvíjí i schopnost koordinační. Účastníci LARPU by měli mít rozvinuté všechny schopnosti a dovednosti, protože schopnost rychle reagovat na různé signály a podněty je nedocenitelná, obzvlášť když proti vám stojí nepřítel a vy nevíte, co má v plánu. Při boji by měl hráč, který chce být úspěšný přesně a rychle uskutečňovat pohybové činnosti. Naučí se rozlišovat prostorové, časové a silové parametry pohybu, přizpůsobovat se novým pohybovým úkolům a rychle měnit situaci. Hráči si též osvojí orientaci v prostoru a čase. Orientovat v čase se hráči naučí velmi rychle, protože alespoň na LARPech historických se hodinky nepoužívají. Domnívám se, že lidé se dnes bojí a stydí hýbat. LARP je příležitostí se tohoto strachu a studu zbavit, protože díky boji a převleku se lidé

²⁴ HANUŠ, R., HRKAL, J. *Lanové překážky a lanové dráhy* s.19.

snáz oprostí od svých strachů a uvolní se. „Žádná z pohybových schopností neexistuje izolovaně. Pohybové schopnosti představují dílčí stránky určitého motorického projevu člověka. Při pohybové činnosti jsou jednotlivé pohybové schopnosti propojeny anatomickými, fyziologickými, biomechanickými a psychickými zákonitostmi. Na každé pohybové činnosti se tedy podílí všechny pohybové schopnosti, i když jejich poměr zastoupení je různý a je závislý na charakteru dané činnosti. Rozvoj jedné pohybové schopnosti působí na rozvoj ostatních.“²⁵

1.6.3 Komunikační dovednosti a schopnosti

Mezi další schopnosti a dovednosti, které se na LARPu rozvíjí patří komunikace. S touto schopností má mnoho lidí problém. Sami od sebe se bojí někoho oslovit, s někým se seznámit nebo jen vyjádřit svůj názor. Na LARPu se hráč uvolní a může se částečně skrýt za svou postavou. Vždyť toho trpaslíka neoslovuji já, ale já jako trpaslík, tak čeho bych se bál. V této aktivitě dochází k odstranění zbytečných bariér mezi hráči, snáze se překonávají zábrany, které se objevují v každé nové skupině. Mezi dosud neznámými lidmi dochází díky hře k efektivnější komunikaci, hráč ve skupině nachází jistotu a bezpečí. Díky tomu, že se hráči berou navzájem jako sebe rovní tak hráči s menším sebevědomím se necítí utlačováni. Čím více jsou hráči ochotni komunikovat, tím mají větší chuť se zapojovat do dalších činností. Na LARPu si hráči rozvinou schopnost komunikovat a vycházet s různými typy lidí. Díky tomu, že některé příběhy vycházejí z knih a je tedy vhodné si knihu pro lepší pochopení děje přečíst, tak si hráči rozšiřují slovní zásobu. Na LARPech je důležitý mluvený i nemluvený projev a tak jsou hráči pobízeni ke komunikaci a nejen večer u ohňů probíhá diskuze o právě prožitém dni. Hráči si tak osvojují významy gest, protože komunikace není jen o verbálním projevu, ale i o nonverbálním projevu a gestech. Rozvíjí si výslovnost, srozumitelnost řeči. V diskuzích se učí argumentovat, vyjádřit hlavní myšlenku, vyjednávat a v neposlední řadě naslouchat. V této aktivitě se komunikační schopnosti a dovednosti rozšiřují a vylepšují podobně jako v dramatu.

²⁵ MAREK, V., *Kondiční a pohybové aktivity* [online].

„Zkušenosti s dramatem umožňují budování sebedůvěry a rozvíjení komunikačních dovedností, k nimž patří i schopnost společenského kontaktu s druhými. Kromě toho divadlo stimuluje lidskou představivost a pomáhá lidem převzít aktivní úlohu v plánování vlastního života.“²⁶

1.6.4 Schopnost a dovednost přizpůsobení se (adaptabilita)

LARP a jemu podobné hry v účastníkovi rozvíjí i schopnost přizpůsobení se. Ve hře se hráč musí rychle přizpůsobit podmínkám, do kterých díky příběhu vstoupil a které se kolem něj vytvářejí. Přizpůsobení se v této aktivitě neznamena unáhlené a bezmyšlenkovité jednání za cílem přizpůsobit se, ale je to spíše schopnost na dané podmínky reagovat, umět se v nich zorientovat a zapadnout do kolektivu.²⁷ Hráči této aktivity se v podstatě připravují na krizové situace, které mohou v budoucnu nastat. Do schopnosti přizpůsobení se bych zařadila i schopnost přežití. V dnešní době se na schopnost přežití nebere takový důraz jako dříve. Bezpečnost máme zajištěnou, jeskyni si nemusíme hledat ani hlídat, protože stačí pár podpisů a peníze a obydlí je zajištěno. Jídlo si také lovit a shánět nemusíme a teplo nám zajišťuje elektřina nebo plyn. I přes tohle všechno se domnívám, že rozvoj tzn. survival schopností (schopností důležitých pro přežití) by se neměl zanedbávat. Na LARPu se hráči naučí postavit si přístřešek z přírodních materiálů, najít a naštipat suché dřevo, rozdělat oheň i v dešti a za pomoci křesadla, uvařit jídlo na ohni, orientovat se ve tmě, přefiltrovat a vyčistit vodu nebo ošetřit raněného. I když se to zdá neuvěřitelné, tyto schopnosti jsou i pro dnešní společnost důležité. Proč by jsme potřebovali čistit vodu, když nám teče z kohoutku nebo na co umět rozdělat oheň, když stačí otočit spínačem, ale jak by jsme se chovali, když by nastal dlouhodobý výpadek proudu a my nemohli zapnout elektrický sporák. Co když přijdou povodně a nepoteče voda, tak co budeme pít. Tyto příklady nejsou nesmyslné, protože vycházím z reálných událostí. Když v Americe vypadl proud, lidé začali šílet a zpanikařili a první co udělali bylo to, že se pustili do vykrádání obchodů s elektronikou a nenapadlo je, že

²⁶ HICKSON, A., *Dramatické a akční hry : ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. s. 22.

²⁷ MALEČKOVÁ, M., *Schopnosti vést sám sebe* [online].

pokud nepůjde elektřina, nepůjde elektronika a k čemu jim potom budou tři počítače, stereo souprava a mikrovlnná trouba, když nebudou mít co jíst a pokud budou mít jídlo, tak na čem ho připravit. Možná je to přehnaný příklad, ale je získaný z události, která se stala a na které se ukázalo, že lidé jsou čím dál tím více závislí na elektřině, plynu a konzumní společnosti a ztrácejí přirozené instinkty. Pokud by měli nějaké survival schopnosti, tak by se snažili sehnat jídlo, sirky a lékárnické pomůcky. Hráč LARPU je v některých příbězích postaven do podobných situací. Při útěku z domoviny si může vzít jen určitou část věcí co unese. Vezme zlato a bude čekat až se v hlubokém lese objeví obchodník nebo město ve kterém zlato smění za jídlo nebo si raději vezme zbraň a potravu, díky které přežije. Neříkám, že LARP z nás udělá člověka, který se odpoutá od dnešní společnosti a že každý hráč LARPU bude odborníkem přes přežití, ale jisté použitelné schopnosti a dovednosti získá. Domnívám se, že hráči LARPU dokážou i lépe odolávat stresu a nátlaku ze strany druhých. Ve hře se často setkávají se stresovými situacemi a jsou nuceni je řešit. Dalo by se říci, že LARP je malou přípravou na život.

1.6.5 Rozvoj dramatiky

"Dramatická výchova je učení zkušeností, tj. jednáním, osobním, nezprostředkovaným poznáváním sociálních vztahů a dějů, přesahujících aktuální reálnou praxi zúčastněného jedince. Je založena na prozkoumávání, poznávání a chápání mezilidských vztahů, situací a vnitřního života lidí současnosti i minulosti, reálných i fantazií vytvořených. Toto prozkoumávání a poznávání se děje ve fiktivní situaci prostřednictvím hry v roli, dramatického jednání v situaci. Je to proces, který může, ale nemusí vyústit v produkt (představení). Cíle dramatické výchovy jsou pedagogické, prostředky dramatické."²⁸ V LARPU se nachází i část dramatické výchovy. Dramatika je výchovná metoda, která používá prostředky z dramatického umění. Mezi ně například patří schopnost improvizace, simulace, interpretace a již zmíněné vstupování do rolí a hraní rolí. Obohacuje člověka, jeho schopnosti prožívání, sdílení a sdělování. Dramatická výchova má řadu společných rysů

²⁸ MACHKOVÁ, E. *Úvod do studia dramatické výchovy*. s.22

s LARPem, ale na rozdíl od dramatické výchovy nemá LARP z primárního hlediska pedagogický nebo psychologický záměr. Jsou však i organizace, které LARP záměrně využívají k výukovým účelům. Jsou to většinou zahraniční organizace, ale i u nás se takové najdou. Mezi ně patří například Court of Moravia nebo Learning 4 life. „LARPové postupy se již dnes začínají používat ve školství, v zahraničí je pak praxe edukativních LARPů zcela běžná.“²⁹ V LARPu i dramatu se hráči/herci ponoří do své role a prožívají ji skrze postavu, prožívají radosti a strasti postavy a mohou dotvořit příběh. Výhodou hraní je to, že vědomí toho, že naše činy ve hře působí na budoucnost postavy a ne na náš reálný život se můžeme více odpoutat a osvobodit se od stereotypů. LARP je v primární řadě hra a jako takový je směřován k pobavení hráče a k jeho uvolnění, ale i tak má neocenitelný význam pro přínos hráče a pro rozvoj jeho osobnosti.

2. Praktická část

V praktické části bakalářské práce bych se chtěla představit pár námětů a návodů na kreativní trávení volného času na LARPu.

2.1 Úvod

Nedílnou součástí LARPu je vymýšlení a tvorba kostýmů, brnění, rekvizit a věcí potřebných k žití v imaginárním světě. Většina věcí se dá pořídit již hotová na nejrůznějších internetových obchodech, ale věrohodněji, lépe a většinou i finančně se vyplatí vyrábět věci doma. Doma vyrobená věc je i hráči více oceňována a především se vám nestane, že by jste měli stejný kostým s někým jiným. Hráči si zakládají na tom, aby jejich kostým byl důvěryhodný, originální a co nejpropracovanější. Velká část času věnovaná této volnočasové aktivitě je vložena právě do tvorby a vymýšlení nových věcí a vylepšování starých. Základem tvorby je mít nějakou představu o tom, co a jak chci tvořit. Je dobré vytisknout si obrázky pro inspiraci, najít či vymyslet si stříhy a podle toho si poté vybrat materiál a pracovní postup, jakým budeme chtít věc vytvořit. Existuje mnoho for, internetových stránek nebo video tutoriálů (tutoriál = návod krok

²⁹ Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online].

za krokem), kde se lze mnohým věcem přiučit či se inspirovat. Pokud již víme co chceme dělat a víme jak na to je třeba sehnat si vhodné materiály. Materiály by neměly být jen pěkné na pohled, ale měly by být i odolné, účelné a funkční. Musíme totiž počítat s tím, že na LARPU budeme několik dní v kuse a počasí nebude jen slunečné a noci budou chladné, že se zbraněmi budeme bojovat a ne je mít jen na okrasu a tedy by měly něco vydržet a neměli by ublížit ostatním hráčům. Shánění materiálů je otázka sama o sobě. Každý si nemůže dovolit drahé látky, kůže nebo koupit si již hotové brnění. Na internetových obchodech zaměřených na LARP se dá mnoho materiálů pořídit, ale většinou není tak široký výběr, jak by si hráči přáli. Šikovnější a cílevědomější hráči si například obejdou firmy, které zpracovávají materiál, který hráč potřebuje a požádá o zbytky, které firma již nepotřebuje. Ne u všeho se však dá postupovat takto. Pokud chci mít hezkou halenu, nebudu ji šít z dvaceti kousků látky, ale koupím si látku celou. Otázka materiálů je jen o pídění se po nejvhodnějším dodavateli, který má co nejvýhodnější cenu a dobrou kvalitu. Na výrobu rekvizit a oblečení na LARP však není hráč sám. Hráči si navzájem materiály mění nebo nakupují společně. Některý sežene kožené řemeny a jiný zase železné pláty na zhotovený krysus. Nejlépe tento směnný obchod funguje ve skupině hráčů, kteří se dobře znají. Hráči LARPU se sdružují do takzvaných klanů, kde je tato spolupráce běžná. Klany se většinou skládají z hráčů stejné herní rasy nebo strany za kterou hrají. Hráči mezi sebou komunikují a některé skupiny pořádají pro svůj klan komorní akce ve stylu workshopů, kde si každý přinese nějaký materiál, věc, kterou by chtěl udělat nebo pomoci dodělat nebo ukáže ostatním novou techniku práce nebo zdobení, kterou ostatní neznají a zde mají šanci si ji vyzkoušet pod "odborným" dohledem. Ti kteří ovládají spíše jemnou a složitější práci (šití, vyšívání, zdobení) pomohou těm, kterým tento typ práce nejde a na oplátku jim pomůžou s prací hrubší jako je například kování. Soužití skupiny a spolupráce je jedním z důležitých faktorů této volnočasové aktivity.

2.2 Náměty a návody na tvoření

V této části práce vždy představím předmět či věc, která se týká tématu LARP a poté napíši jednoduchý návod, jak si věc snadno zhotovit. Vybírala jsem věci podle toho, jak si myslím, že se využijí na LARPU. Věci jsou vybrány podle mého mínění a

proto se nemusí shodovat s míněním někoho jiného. Myslím si, že věci, které představím jsou základem téměř každého kostýmu a jejich výroba není nijak složitá. Domnívám se, že popis věci a následní návod na její zhotovení pomůže pro snadnější představení si hotového výrobku a jeho následného využití.

2.2.1 Dřevěná truhla

V dnešní době existuje nespočet zavazadel, přepravek nebo tašek, ve kterých můžeme přenášet a přepravovat věci. Dnes máme pro každou příležitost určené jiné zavazadlo. Když jedeme na dovolenou, tak věci dáme do kufrů, když se chystáme na výpravu do přírody, tak si dáme na záda batoh a každý den věci skládáme do nákupních tašek. V dnešní době to máme lehké, ale kam dát jídlo, pití, koření, oblečení nebo brnění pokud se chystáte na LARP a chcete vypadat dobově. Mnoho hráčů tuto otázku neřeší a přijedou s krosnou na zádech a s igelitovou taškou v ruce, ale pro správnou atmosféru a role playing by jsme neměli ani zavazadla podceňovat. Jednou variantou vhodného zavazadla je dřevěná a okovaná truhla. Pokud ji chceme pouze na oblečení s vnitřkem truhly nemusíme nic dělat, ale pokud budeme chtít truhlu využít i na přepravu jídla je vhodné v ní vytvořit přihrádky nebo vaky. V truhle se vám nic nezmačká, nevysype a vše bude přehledně uloženo. Vyrobit truhlu chce již více zkušeností. Je na ní potřeba dostatek prken, která nejsou těžká a dají se spojit dohromady. Také budeme potřebovat užší hřebíky, lepidlo na dřevo, smirkové papíry, železná madla, železné panty, petlice a na konečnou úpravu mořidlo na dřevo a matný lak. Jako na začátku každé složitější práce je potřeba si nakreslit, jak bude finální výrobek velký a jak bude vypadat, abychom mohli správně nařezat díly. Nejprve si ze dřeva vyrobíme dno truhly a na něj budeme postupně klást, lepit a přibíjet části stran truhly. Je dobré postupovat tak, abychom kladly prkna samostatně. I když se může zdát, že vyrobit si celý obvod truhly a poté ho položit na dno může ušetřit čas, tak skutečnost je opakem. Dřevo nemusí sedět a vy ztratíte materiál a čas. Po dokončení spodní části truhly přichází na řadu víko. Můžeme ho udělat ploché stejně jako dno, což je mnohem snadnější nebo se pokusit o víko kulaté, ke kterému je zapotřebí větší zručnosti. Pokud máme hotové i víko truhly, tak celé dílo namoříme nejlépe lihovým mořidlem, které nám dřevo ošetří a zároveň obarví. Další povrchovou úpravou je lakování, které

zabezpečí, aby truhla nehnula a nevlhla. Nakonec truhle připevníme železná madla, aby s ní byla snadná manipulace, petlici a panty na otevírání a zavírání víka. Jak jsem již zmínila každý si může truhlu dokončit podle se. Může ji vyzdobit, udělat přihrádky nebo do ní všít vaky na věci. Takováto truhla je snadno skladná, má různé využití a hráči jí ocení i jako sedátko k ohni. (Viz příloha I.)

2.2.2 Kožená brašna

I přesto, že jsem již jeden druh zavazadel uvedla, domnívám se, že kožená brašna by se měla též zmínit. Do truhly můžeme umístit brnění, oblečení nebo jídlo, ale jsme zvyklí stále u sebe nosit své osobní věci. Je pochopitelné, že truhlu nemůžeme mít stále při sobě kvůli její velikosti. Proto je potřeba mít koženou brašnu. Je mnoho druhů brašen. Co člověk, to jiná brašna. Můžeme si vyrobit malou brašničku, kterou lze zavěsit na opasek a používat ji na ty nejnnutnější věci nebo si můžeme vytvořit brašnu větších rozměrů, do které se kromě osobních věcí, vejdou například i léky, svačina, láhev s vodou a mnoho dalších drobností. Na výběr je velká spousta materiálů a stříhů, ale já jsem zvolila větší brašnu z kůže, kterou lze nosit přes rameno. Taška bude složena ze čtyř dílů. Na brašnu je potřeba 1,5 x 1 m kůže a kožené řemínky. Nejprve si vyrobíme stříh tašky z papíru a následně si celou brašnu pode stříhu složíme, aby jsme viděli jak bude taška vypadat a popřípadě jsme mohli stříh upravit. Brašna se skládá ze dvou postraních dílů, ze dvou dílů na popruh a z jednoho obdélníkovitého dílu na tělo brašny. Pokud máme stříh upravený, tak můžeme přejít k přenášení stříhu na kůži. Každý díl stříhu si na kůži obkreslíme nejlépe ševcovskou křídou a následně stříh vystříháme. Po vystřížení stříhu je vhodné si díly tašky po obvodu protlouct železnými tloučky nebo proděravět šídlem, aby se nám taška lépe dávala dohromady. K šití v tomto případě nepoužíváme nit, ale brašnu sešijeme koženými řemínky rozdílné barvy. Před šitím si obdélník na tělo brašny přeložíme tak, aby nám po přeložení zbyl dostatečný kus obdélníku na zavírání brašny. Poté si vezmeme první postraní díl a přišijeme ho k pravé části obdélníku, stejně pokračujeme na straně levé. Postraní díly mohou být u dna brašny kulaté nebo hranaté, výběr je na každém. Po přišití postraních dílů koženými řemínky obšijeme celý obvod brašny, aby se zpevnila a nakonec ke každému boku připevníme popruh. Je vhodné si na přední klopou tašky připevnit přezky,

aby se brašna neotvírala. Takováto brašna velice dobře poslouží, vypadá historicky a je z pevného materiálu, který vydrží. Alternativou kůže může být hustě tkaný len nebo jiná textilie. (Viz příloha II.)

2.2.3 Kožená nádoba na vodu

Denně má zdravý dospělý člověk podle zdravotních odborníků vypít 2 - 3 litry tekutin. V běžném životě se toto pravidlo dá vyplnit snáze než na LARPU, kde celý den běháte nebo bojujete. Obzvláště na LARPU je dodržování pitného režimu důležité, protože při přehřátí organismu a nedodání mu tekutin může nastat kolaps organismu nebo dehydratace. Na většinu LARPU je povinnost mít nádobu s vodou, kterou si během hry můžete doplňovat. Některé akce vodu zajišťují, na některé si musíte dovést vlastní zásoby vody. Jelikož je mít na LARPU nádobu na vodu povinností je vhodné mít vodu ve stylové nádobě a ne v PET lahvi. Jako nádoby na vodu se osvědčily skleněné demižony, čutory, měchy a lahve. Já se zaměřím na koženou lahev, jelikož je to jednoduchá nádoba a jednoduše se nosí u těla a máte ji tedy stále po ruce. Výroba není těžká, ale poněkud zdlouhavá. Na výrobu kožené lahve je vhodná 2mm silná kůže, nejlépe vepřovice. Dále je potřeba lněná voskovaná nit, včelí vosk, zátka a řemínek na zavěšení lahve. Jako téměř při každé práci si musíme nejprve vytvořit šablony, podle kterých budeme lahev vyrábět. Šablony si přeneseme na kůži a vyřízneme. Než začneme šít, tak si po obvodu dílů šídlem v kůži otvory. Jednotlivé díly k sobě přišíváme lněnou voskovanou nití sedlářským stehem a švy řádně utahujeme, aby byla láhev pevná. Kůže je při šití potřeba mokrá, aby k sobě díly lépe přiléhaly. Po zaschnutí se kůže smrští a švy budou pevné. Po sešití dílů lahev obšijeme, aby se nám lahev netřepila. V této fázi můžeme na lahvi ještě dělat úpravy, po dokončení to bude nemožné. Lze udělat do kůže dírky pro zavěšení. V této fázi sešitou lahev opět namočíme a po vytažení vody vnitřek budoucí lahve napěchujeme pískem. Pískem můžeme ovlivnit budoucí tvar lahve. Do hrdla lahve vložíme zátku. Kůže je potřeba vytvrdit a to tím způsobem, že lahev nejprve vložíme na 5 minut do nádoby s horkou vodou a poté ji necháme až 5h v troubě při teplotě 60°C. Láhev je potřeba často obracet, aby se nepřipálila. Až bude lahev dokonale suchá, tak ji necháme vychladnout a písek vysypeme. Po vysypání písku láhev opět nahřejeme v troubě, aby se vypařila zbylá voda

a také proto, aby se do kůže lépe vstřebal včelí vosk. Zahřátí včelí vosk vlijeme do zahřáté lahve a celý vnitřek jíj pokrjeme. Nakonec lahev potřeme včelím voskem i na povrchu, aby byla voděodolná i zvenku a připevníme zátku a řemínek na zavěšení. Takto vyrobená lahev je stylová a splní svůj účel. (Viz příloha III.)

2.2.4 Jednoduchá tunika

Domnívám se, že jedním z nejzákladnějších kusů oblečení na LARPU je tunika. „Tunika, též dalmatika byla základní součástí raně středověkého oděvu. Tvořila v různé formě šat pána, kněze i sedláka - oděv nobility se od oděvu prostého nelišil stříhově, ale spíše výběrem materiálu, jeho spotřebou (široké řasení) a zdobením. I když je stříh tunik jednoduchý, prošel určitým vývojem od nejjednodušších forem po poměrně složité krejčovské výrobky.“³⁰ Stejně jako ve středověku se nelišil stříh tuniky pána, kněze a sedláka, tak stejně na LARPU můžeme použít pro jakoukoliv postavu jeden stříh. Jak již bylo zmíněno záleží na volbě materiálu, zdobení nebo úpravě stříhu. Pokud půjdeme za skřeta, můžeme mít podobný stříh tuniky jako horal, ale místo čisté lněné látky použijeme nabarvenou, různě posešivanou a poškozenou látku, aby náš kostým byl věrohodný. Nejen stříh nám udělá tuniku nositelnou a hezkou na pohled. Důležitým faktorem je i výběr látek. Nejvhodnějším materiálem na tuniky jsou vlněné, konopné, bavlněné nebo lněné látky. Všechny tyto látky jsou věrohodné a velmi funkční. V horku vás chladí, v zimě hřejí a jsou příjemné na tělu. Umělé látky nejsou moc vhodné, protože nejsou prodyšné a savé. Možná nevýhoda lněné látky je její mačkavost, ale tuniky se nosí pod dalším oblečením, takže tato nevýhoda není tak závažná. Základním stříhem se můžeme pouze řídit nebo inspirovat a zhotovit si svůj jedinečný stříh. Každá tunika, pokud je šita ručně je jedinečná a originální. Tuniky mohou být dámské, pánské i dětské. Já zde představím asi nejjednodušší stříh, který by měl zvládnout každý bez větších obtíží. Stříh se liší podle velikosti postavy. Skládá se ze čtyř až šesti dílů, podle toho, zda chceme mít tuniku od pasu dolů sešitou nebo nikoliv. Základem úspěchu je vytvořit si funkční stříh. Stříh se skládá ze základního zadního a předního dílu košile, s dvou dílů na rukávy a ze dvou klínů na rozšíření tuniky. (Viz příloha IV.) Délku základních dílů je potřeba naměřit přibližně ke kolenům, délka rukávů by měla

³⁰ TOMIČ, L. a spol. *Střihy a rekonstrukce oděvu v 11-13.st.*: [online].

přesahovat naše zápěstí. Po přenesení stříhu na látku a vystřížení dílů je potřeba díly oentlovat a začistit, aby se látka netřepila. Postupujeme tak, že nejprve sešijeme základní zadní a přední díl v oblasti ramen. Poté založíme a sešijeme látku v části, kde bude konec rukávu, rukávy sešijeme a všijeme je do tuniky. Po přišíání rukávů sešijeme tuniku od rukávů až do pasu. Pokud budeme chtít jednodušší tuniky v tomto bodě skončíme a můžeme pokračovat v úpravách a zdobení. Pokud chceme mít tuniku i v těchto místech sešitou v pase vložíme připravené trojúhelníky, které budou sloužit pro lepší pohyblivost. Po přišíání posledních dílů máme hotovou tuniku a následuje začistění a zdobení. (Viz příloha V.) U krku a na konci rukávů je možnost vložení šněrování. Takto vyrobená tunika může soužit jako oblečení do tábora nebo může být součástí oblečení do bitvy. Je lepší mít více košil nebo tunik, aby se hráč při větším znečištění nebo promoknutí mohl převléknout.

2.2.5 Středověké krpce

Ač se to možná zdá přehnané, tak správná volba toho, co máme na noze udává spád celého našeho vzezření. Obuv je naprosto nedílnou součástí kostýmu. I přesto, že máme nádherný dobový nebo fantasy kostým nesprávná volba obuvi nebo nošení dnešní moderní obuvi nám může zkazit celý vzhled kostýmu. Každý si však nemůže dovolit nechat boty za několik tisíc korun ušít a tak mu nezbyvá nic jiného, než si boty sám vyrobit. Podobně jako mnoho z částí kostýmu i boty se dají vyřešit levně a efektně. Pro svou práci jsem zvolila návod na jednoduché středověké krpce. „*Již za raného středověku si vesničan, který nechtěl chodit po trní bosky a neměl čas a prostředky na ušití pořádných bot, vyráběl jednoduché krpce. Jelikož se jedná o obuv navýsost jednoduchou, levnou, na výrobu nenáročnou, přetrvaly až do novověku, kde se s nimi můžeme shledat na folklórních vyobrazeních zbojníků a jiných veselých postav.*“³¹ Na výrobu krpců je potřeba větší kus silnější kůže (2,5-3mm), lněnou voskovanou sedlářskou dratev, kožený řemínek, který bude sloužit na stáhnutí bot. Abychom si udělali co nejlepší představu o tom, jak bude bota vypadat, tak si vytvoříme model ze staré látky. S látkou se dá experimentovat a nehrozí, že by jsme si zničili kůži. Mode krpce vytvoříme tak, že na látku postavíme nohu a látkou ji obalíme, poté si vyznačíme

³¹ŠRÁMEK, P. *Výroba jednoduchých krpců*. [online].

kam má krpec sahat nebo si na látku obkreslíme chodidla a po obvodu ponecháme pruh látky jako boky boty. U obou způsobí si na patě vyznačíme šev. Vzniklý tvar vystříháme a vyzkoušíme na noze, zda krpec sedí, popřípadě upravíme. Nesmíme zapomenout, který stříh je na jakou nohu, aby krpce seděli. Pokud máme hotový model a sedí, tak ho překreslíme na kůži a vystříháme. Po okrajích krbců naděrujeme otvory, kterými nakonec protáhneme kožený řemínek. Před protažením řemínku sešijeme voskovanou nití patu krpce. U paty a u prstů uděláme otvory blíže u sebe, aby boty lépe držely. Nakonec protáhneme řemínek a boty jsou hotovy. Dříve nebyly ponožky jako je známe dnes, ale místo nich sloužily pruhy látky, nazývané onuce. Onuce se omotají kolem celé nohy a zajistí se provázkem či řemínkem. Tento typ obuvi je vhodný do suchého a teplého prostředí, kde se krpce nenamočí. Pro LARP, který se odehrává v horším počasí nebo ve sněhu je lepší volbou boty kožené, jako jsou například škorňe nebo vysoké gotické boty. (Viz příloha VI.)

2.2.6 Zbraň – meč

Pokud se chceme pustit do hraní LARPU a to nejen v podobě bitev je důležité mít čím bojovat a čím se bránit. Zbraně na LARPU nejsou opravdové, ale i tak vypadají věrohodně a úder jimi cítíte. Jedná se o repliky středověkých mečů a dalších chladných zbraní. Chladnou zbraní je myšlena jakákoli zbraň, která ke svému provozu nepotřebuje střelný prach (luk, meč, halapartna, sekera). Meč byl nejběžnější zbraní v rámci lidské společnosti a i na LARPU se těší velké oblíbenosti. Další variantou podobné zbraně jako je meč je dýka nebo tesák. *„Poté, co bojovník v bitvě odhodil kopí nebo o něj přišel a nepoužil-li ještě sekeru či mlat/palcát atd., přišla na řadu další zbraň - meč. Meč býval základní zbraní všech, kdo si jej mohli svým postavením i materiálním zabezpečením dovolit a provázel jej často jako osobní zbraň u boku i když zrovna nebyl v bitvě. I když již v 11.-12. století dokázala vzrůstající domácí produkce stále více uspokojit potřebu, dokonce i v různých cenových relacích (dle provedení a kvality čepelí, povrchové úpravy, zdobení) stále se jednalo o velmi drahou zbraň. Meč byl tedy ještě ve 12. století prestižní zbraní feudála a jeho význačnějších družiníků a to nejen díky své ceně, ale také symbolickému významu postavení jeho nositele. Koncem 12. a počátkem 13. století si však již meč mohli zřejmě dovolit i někteří zbrojnoši a výjimečně zřejmě i svobodní*

*pěšáci.*³² Výroba meče není nijak složitá, ale zabere více času. Meč si můžeme velikostně vytvořit podle své libosti, ale na většině LARPů jsou velikosti mečů určeny, a proto by jsme se měli řídit jimi. Meč se skládá ze dvou částí a to z jílice a čepele. Na meče lze použít kov, avšak přístupnější materiál je dřevo. Čepel meče lze vyrobit ze dřeva. Podle tohoto materiálu se bitvy nazývají dřevěné. Jílec i čepel mohou být z jedné části. Základem celého meče je dřevěná konstrukce, která by měla být vyrobena z tvrdého a odolného dřeva jako je například buk nebo dub. Ideální dřevo na zbraň musí být rovné, v řezu mít tvar O nebo obdélníku se zakulacenými rohy a od záštity (součást jílice) ke špičce se zužovat. Poslouží i vyschlá nesukovatá větev upravená do tohoto tvaru. Když je hotové tělo meče je potřeba zhotovit záštitu meče. Nejlépe záštitu vyrobíme z překližky, kterou na sebe vrstvíme a lepíme. Můžeme použít i tenčí prkno, ze kterého pilkou vyřízneme požadovaný tvar. Záštita by neměla mít složitý tvar a nesmí mít ostré hrany, abychom neublížili sobě ani ostatním. Při připevňování záštity nikdy nevrátíme nebo nezatloukáme hřebíky do těla meče, protože v místě, kde uděláme do meče díru meč zeslabíme a ten se bude snáze lámat. Po dokončení těla meče a záštity se můžeme pustit do měkkčení meče a výroby čepele. Měkkčení meče můžeme vytvořit z molitanu, jekoru, karimatky, mirelonu nebo koberce. Měkkčení je důležité z hlediska bezpečnosti a z části i estetičnosti zbraně. Ve své práci použiji měkkčení pomocí karimatky EVA, která je podle mě nejlepší variantou na výrobu čepele. Než začneme do karimatky řezat je vhodné udělat si náčrt čepele a ten poté přenést na karimatku a vyříznout. Do vyříznuté čepele si zakreslíme tunýlek velikosti dřevěného těla meče. Tunýlek vyřízneme, ale nesmíme proříznout karimatku skrz. Tunýlek slouží k tomu, aby nám čepel správně sedla na tělo meče. Když jsou oba díly vyřezané a vystříhané slepíme je k sobě chemoprenem. Dbáme na to, aby čepel byla rovná a na všech místech slepená. Po slepení necháme lepidlo na čepeli vytvrdnout a až po vytvrdnutí ji nasadíme a přilepíme na tělo meče. Výsledek, který nám vznikl dále budeme obalovat kobercovou páskou tak, že nejprve obalíme hrany čepele a poté plochu čepele. Páskou čepel vytvarujeme do požadovaného tvaru. Čepel můžeme ještě povrchově upravovat

³² CURIA VÍTKOV, *Meč v 11. až 13. století* [online].

například barvou. Aby se nám s mečem dobře bojovalo je důležité ho vyvážit. Meč se vyvažuje na konci jílice, který se nazývá hruška nebo hlavice. Po vyvážení meče se můžeme pustit do konečným úprav a do zdobení. Jílec meče lze nabarvit a omotat koženým řemínkem. Záštitu lze také nabarvit nebo ozdobit. S takto vyrobeným mečem si na LARPu užijeme mnoho zábavy a při jeho výrobě si osvojíme práci se dřevem. Tvar meče a záštity si vyrobíme podle své fantazie nebo se můžeme inspirovat v historii. (Viz. Příloha VII.)

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se zabývala fenoménem LARPu, který je poměrně známou a novou volnočasovou aktivitou nejen mladých lidí. Jelikož je to volnočasová aktivita a volný čas je mým oborem nejprve jsem definovala pojem volného času a co si dnes pod tímto pojetím představím. Dále jsem chtěla jsem ukázat, že LARP není jen volnočasovou aktivitou, ve které je hlavní boj, ale že je tato aktivita plná kreativních prvků a tvořivosti. Hráč si ve hře rozvíjí mnoho užitečných schopností a dovedností, které se hodí nejen při hře, ale především v reálném životě. Myslím si, že jsem LARP dostatečně představila a přiblížila i neznalému čtenáři, který si podle mé práce dokáže představit, co tato aktivita obnáší. Mým cílem v teoretické části bylo objasnit co je to aktivita LARP a co obnáší. Popsat a vysvětlit co vše si hráč může v této aktivitě rozvinout. Zabývala jsem se fantazií, inspirací, dramatizací, hraním rolí a rozvojem schopností a dovedností. Pojmy jsem definovala a následně je vložila do prostředí LARPu, kde jsem popsala jak se projevují nebo rozvíjí. V kapitole o rozvoji schopností a dovedností jsem se snažila nalézt co nejvíce schopností a dovedností, které si při hraní LARPu může člověk rozvinout a vylepšit. Popsala jsem, jak si jednotlivé schopnosti a dovednosti hráč rozvíjí a jak se tyto získané zručnosti dají dále uplatnit i v obyčejném životě. LARP pomáhá hráči oprostít se od svých problémů a domnívám se, že dokáže některé bloky lidské psychiky odstranit a získanou schopnost posílit. Hráči LARPu získají odolnost proti stresu a naučí se uznávání autorit, naslouchání a koordinaci se skupinou. Také jsem se zabývala kostýmem, který je jednou z hlavních složek LARPu. Popsala jsem, jak se kostým rozvíjel společně s natáčením fantasy filmů, rozvojem internetu a zakládáním diskusí s danou tematikou. V praktické části jsem navrhla 6

námětů na kreativní trávení volného času. U každého námětu jsem popsala výrobu věci kvůli lepší představě o výrobku a jeho tvorbě, jelikož se občas veřejnost a neznalý LARPU mylně domnívají, že většina věcí se koupí a výroba a zpracování přírodních materiálů není nijak složitá. U každé věci jsem popsala využití věci a u některých i jejich historický původ. Domnívám se, že díky praktické části si lze udělat dobrou představu o kostýmu a rekvizitách LARPU. Vcelku shledávám, že jsem naplnila cíle, které jsem si stanovila jak pro část teoretickou, tak pro část praktickou. Z mé práce vyplývá, že LARP je plnohodnotnou volnočasovou aktivitou, které je velmi kreativní a některé prvky se dají použít v pedagogice.

Seznam literatury

Tištěné

DACEY, John S. *Kreativita*. Vyd. 1. české. Praha: Grada, 2000, 250 s. ISBN 80-716-9903-9.

EYSENCK, T KEANE. Michael W a Mark *Kognitivní psychologie*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2008, 748 s. ISBN 978-80-200-1559-4.

HANUŠ, R., HRKAL, J. *Lanové překážky a lanové dráhy*. 1.vyd. Olomouc: HANEX, 1999. 156 s. ISBN 80-85783-25-8

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, 774 s. ISBN 80-717-8303-X.

HICKSON, Andy. *Dramatické a akční hry ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Vyd. 1. Překlad Milan Koldinský. Praha: Portál, 2000, 167 s. ISBN 80-717-8387-0.

HOLEČEK, V.; MIŇHOVÁ, J.; PRUNNER, P. *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Černý, 2003. 311s. ISBN: 80-86473-50-3.

CHADT, KOUŘIL, PECHOVÁ. *Art of creativity, aneb, Kreativita jako klíčová kompetence v době změn*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2009, 136 s. ISBN 978-80-86723-82-2.

CHALUPA, Bohumír. *Tvořivé myšlení: tvořivost jako dobrodružství poznání*. Vyd. 1. Brno: Barrister, 2005. ISBN 80-736-4007-4.

KÖNIGOVÁ, Marie. *Tvořivost = kreativita*. 2. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1999, 197 s. ISBN 80-858-9971-X.

Kreativita: hledání alternativ. Editor Radek Schuster. Plzeň: Aleš Čeněk, 2004, 127 s. ISBN 80-868-9805-9.

MACHKOVÁ, E. *Úvod do studia dramatické výchovy*. 2. upr. vyd. Praha : NIPOS, 2007. 199 s. ISBN 978-80-70-68-207-4

MALINA, Jaroslav. *O tvořivosti ve vědě, politice a umění: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Vyd. 1. Brno: Nadace Universitas Masarykiana, 1993, 3 v. ISBN 80-901-3057-7.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999, 229 p. ISBN 80-717-8295-5.

PIETRASIŃSKI, Zbigniew. *Psychologie správného myšlení*. 1. vyd. Překlad Antonín Měšťan. Praha: Orbis, 1964, 209 s., [2] s. příl. Malá moderní encyklopedie (Orbis), sv. 49.

PETROVÁ, Alexandra. *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. 1. vyd. Ilustrace Jan Saudek. Praha: Vodnář, 1999, 169 s. ISBN 80-862-2605-0.

SVATOŠOVÁ, Veronika. *Tvořivé myšlení a inovace*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2010, 168 s. ISBN 978-80-7452-010-5.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her, hry v přírodě*. 1.vyd. Praha: OLYMPIA, 1985. 629 s. ISBN 27-017-85

ŽÁK, Petr. *Kreativita a její rozvoj*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004, 315 s. ISBN 80-251-0457-5.

Elektronické

CURIA VÍTKOV, *Meč v 11. až 13. století* [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/valka32.html>

GOŠOVÁ, Věra. *Fantazie* [online]. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/F/Fantazie

Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online]. 2008 [cit. 2013-03-12].

Dostupný z WWW: <<http://v-rolis.cz/>>

Hra na hrdiny [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

KOPEČEK, Tomáš. *Kostým neznamená roli* [online]. 2008 [cit. 2013-02-27]. Dostupné z: <http://www.odraz.org>

Larp [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

LEARNING 4 LIFE. *Larp - live action role playing* [online]. [cit. 2013-03-05]. Dostupné z: <http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacuteuce.html>

MALEČKOVÁ, Monika. *Schopnosti vést sám sebe* [online]. 2009 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.softskills.wz.cz/html/seberizeni.html>

MAREK, Vlastimil, *Kondiční a pohybové aktivity.. Něco v síti: fejetony, které vycházely od roku 1997 na internetu na adrese <http://svet.namodro.cz>* [online]. 1. vyd. Praha: Dharma Gaia, 1999 [cit. 2013-03-24]. Dostupné z: <http://lide.uhk.cz/pdf/ucitel/roztoto1/kondi%C4%8Dn%C3%AD%20pohybov%C3%A9%20aktivity%20v%20TV.htm>

STEFFAL, Simon. *Projekt „Living Fantasy“* [online]. 2006 [cit. 2013-03-20].
Dostupné z: http://sath.larp.sk/LF_manifest.pdf

ŠRÁMEK, Petr. *Výroba jednoduchých krpců*. [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21].
Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek17.html>

TOMEČEK, Antonín; *Pojem volný čas u dnešních adolescentů*, Brno, 2010, Bakalářská práce, UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ, FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ, Institut mezioborových studií Brno. Dostupné na:
http://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/14495/tome%C4%8Dek_2010_bp.pdf?sequence=1

TOMIČ, L. a spol. *Střihy a rekonstrukce oděvu v 11-13.st.*: [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek24.html>

WURMOVÁ, Nela. *Odkud přichází inspirace?* [online]. 2011 [cit. 2013-03-31].
Dostupné z: <http://psychologie.cz/odkud-prichazi-inspirace/>

ZMEŠKALOVÁ, Petra. *Religionistika a larp III. aneb larp je hra* [online]. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/cs/clanek/2058/religionistika-a-larp-iii>

Seznam příloh

Příloha I.³³ – Dřevěná truhla

Příloha II. – Kožená brašna

Příloha III. – Kožená nádoba na vodu³⁴

Příloha IV. – Jednoduchá tunika - střih

Příloha V. – Jednoduchá tunika

Příloha VI. – Středověké krpce

Příloha VII. – Zbraň - meč

³³ *Truhla NC10084* [online]. 2013 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.donate.cz/interierovy-nabytek/produkty/komody-knihovny-tv-stolky/doplanky/truhla-nc10084/>

³⁴ TOULEC, Martin. *Pekelnadira.cz. Kožená čutora 0,75 L* [online]. 2013 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z: <http://pekelnadira.cz/images/colorbox/koenutora.4cb9.jpg>

Přílohy



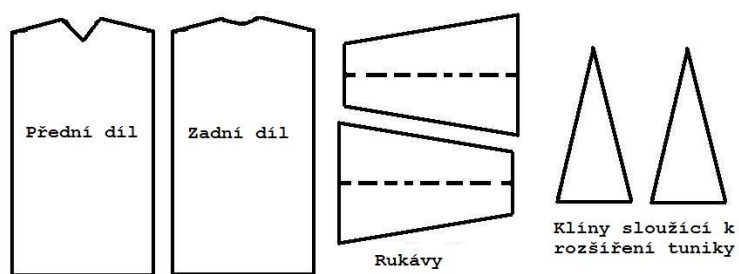
Příloha I. – Dřevěná truhla



Příloha II. – Kožená brašna



Příloha III. – Kožená nádoba na vodu



Příloha IV. – Jednoduchá tunika - střih



Příloha V. – Jednoduchá tunika



Příloha VI. – Středověké krpce



Příloha VII. – Zbraň - meč

Abstrakt

JÍROVÁ, L. *LARP – Kreativní trávení volného času*. České Budějovice 2013. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. Irena Kovářová.

Klíčová slova: LARP, kreativita, dovednosti, schopnosti, inspirace, náměty, volný čas

Práce se zabývá poměrně známou volnočasovou aktivitou LARP. Na začátku se práce zabývá volným časem. Poté práce pokračuje vysvětlením, co je to LARP a čím se zabývá. Dále práce definuje pojem kreativita a inspirace, protože tyto pojmy jsou nedílnou součástí zvoleného tématu práce. Na tyto pojmy navazuje pojednání o kostýmu a hraní rolí, které je nedílnou součástí prací zvolené aktivity. Práce pokračuje kapitolou o schopnostech a dovednostech, které se při hraní LARPU rozvíjí a které si hráč osvojuje. Tyto schopnosti a dovednosti se dále využijí nejen při hraní LARPU, ale i v běžném životě. V praktické části práce navrhuje náměty a návody na kreativní využití volného času. Náměty a návody, které jsou v práci zvoleny se týkají LARPU. Výrobky v práci prezentované jsou částí vybavení, které by podle autora na LARPU nemělo chybět.

Abstrakt

LARP - creative use of free time

Keywords: LARP, creativity, skill, ability, inspiration, suggestions, free time

This work deals with a relatively well-known free time activity LARP. At the beginning of the thesis deals with leisure. Then the thesis continues with an explanation what it is LARP. The thesis also defines the concept of creativity and inspiration, because these concepts are an integral part of the theme chosen thesis. These concepts followed by a treatise on the costume and role-playing, which is an integral part of the thesis of the chosen activity. Thesis continues chapter about the abilities and skills that are playing LARP develops and acquires a player. These skills are further utilize not only playing LARP, but also in everyday life. In the practical part of this thesis proposes suggestions and tutorials on creative use free time. Suggestions and tutorials, which are in thesis selected relate LARP. The products of the thesis presented are part of the equipment that the author did not be missing the LARP.