

MASARYKOVA UNIVERZITA
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV PEDAGOGICKÝCH VĚD

OBOR SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKA A PORADENSTVÍ

YULIA KHALISOVA

**OSOBNOSTNĚ-ROZVOJOVÝ POTENCIÁL LARP
Z POHLEDU HRÁČŮ**

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

VEDOUCÍ PRÁCE: DOC. PHDR. BOHUMÍRA LAZAROVÁ, PH.D.



BRNO 2015

Tímto prohlašuji, že jsem svou bakalářskou diplomovou práci,
Osobnostně-rozvojový potenciál LARP z pohledu hráčů,
vypracovala samostatně, s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....
Podpis autorky práce

Na tomto místě bych ráda poděkovala:

vedoucí mé práce doc. PhDr. Bohumíře Lazarové PhD. za odbornou pomoc, cenné rady a trpělivost;
svým respondentům za zájem a spolupráci, svým rodičům a kamarádům za podporu.

Kdo si hraje, nezlobí.

Obsah

Obsah	5
I. Úvod	6
II. Teoretická část	8
1. Hra a člověk	8
1.1 Obecné teorie her	8
1.2 Klasifikace her	9
1.3 Sociální aspekty rolové hry	11
2. LARP	15
2.1 Prvky LARP	16
2.2 Historický vývoj LARPU	17
2.3 Typy LARPů	18
2.4 Struktura LARPU	20
3. Osobnostní rozvoj v kontextu LARP	23
3.1 Osobnostně sociální rozvoj	23
3.2 Cíle osobnostního rozvoje	24
3.3 Osobnostní rozvoj hrou a zážitkem	24
3.4 LARP jako nástroj osobnostního rozvoje	28
4. Shrnutí	30
III. Výzkumná část	31
1. Téma a cíle výzkumu	31
2. Respondenti a cílová skupina	32
3. Metoda sběru dat	33
4. Analýza dat	35
4.1 Motivace	35
4.2 Osobnostní rozvoj z pohledu hráčů	39
4.2.1 Přínosy LARPU	39
4.2.2 Nebezpečí a limity LARPU	45
4.3 Cíle hráčů v kontextu LARPU	49
5. Potenciál LARPU v osobnostním rozvoje hráčů	51
6. Shrnutí	53
IV. Závěr	54
V. Seznam použitých zdrojů a literatury	56
VI. Přílohy	59
Příloha č. 1 (Tazatelské otázky)	59
Příloha č. 2 (Příklad kódování pojmů)	60
Příloha č. 3 (Výňatky z rozhovorů a příklad překladu)	61

I. Úvod

Rolové hry lidé hrají již od svého útlého dětství, kdy začínají poznávat svět kolem sebe. Hrají si na postavy, existující nebo imaginární, vymýšlí si zajímavé příběhy, dostávají se do neobvyklých situací. Je to pokus představit si sebe sama v různých rolích, například vyzkoušet si lákavé povolání. Už James Sully psal, že *“podstata hry je ve výkonu nějaké role”* (Sully In Eřkonin, 1978, s. 6).

LARP, *live action role playing*, což do slova znamená aktivní rollová hra naživo, je formou aktivity vtahující dospívající a dospělé lidi do světa, v němž mohou prožívat celé řady životů, cestovat v čase a prostoru. V současnosti se LARP stává populárním způsobem trávení volného času nejen u mládeže, ale i u dospělých.

Dané téma jsem zvolila s ohledem na to, že rollové hry pro mě vždy byly jedním z nejzajímavějších a nejoblíbenějších koníčků. Během aktivní účasti na nich jsem však také zpozorovala stále vzrůstající tendenci zájmu o LARP na odborné úrovni, ačkoliv počet výzkumů a odborných prací v dané oblasti je stále ještě nedostačující. V zorném poli teorie her je LARP stále takřikajíc slepou skvrnou. Proto jsem chtěla zjistit, jaký potenciál z pohledu rollových hráčů LARP má, proč stále láká tolik lidí, proč je fascinuje a inspiruje. V tom spatřuji v daném tématu potenciál pro interdisciplinární studia.

Má práce má několik cílů. Prvním cílem je seznámit čtenáře s pojmem LARP a s kulturou rollových her, ukázat aktuálnost daného tématu. Druhým cílem je definovat, v čem může spočívat osobnostní rozvoj člověka, ukázat několik pohledů z hlediska teorie a demonstrovat postoj hráčů a jejich pohled na vlastní osobnostní rozvoj v kontextu hraní LARPu. Dílčím cílem je definovat předpokládané rysy LARPu coby potenciálního nástroje osobnostního rozvoje. Budu nahlížet na LARP jako na činnost mající své specifické charakteristiky.

Svou práci jsem proto rozdělila do dvou částí, teoretické a praktické. První kapitola teoretické částí je náhledem do světa obecných teorií her, popisuje vztah člověka a hry a seznamuje se základními předpoklady vzniku rollových her. V dané kapitole uvádím také obecnou klasifikaci her. Ve druhé kapitole otevírám pohled na LARP z mnoha stran: uvádím popis prvků LARPu, struktury LARPu, jeho smyslu, typologie. Ve třetí kapitole se obracím na význam osobnostního rozvoje a také na pohledy na tento pojem v kontextu rollových her, zejména LARPu.

V praktické části jsem popsala výzkum, ve kterém jsem se zaměřila na analýzu rozhovorů s hráči LARPu, jejich postoji a názorů. Z jejich opovědí jsem získala přehled o tom, jak se rozvíjí proces hraní LARPu v životě hráčů. Proto jsem zvolila podobu časové osy, abych zachytila jejich pohled na minulost, přítomnost a budoucnost jejich koníčku a na rozvoj jejich

vlastní osobnosti v jeho kontextu. Definovala jsem konkrétní oblasti, do nichž jsem zařadila kategorie, které se při analýze dat získaných od respondentů vyskytly. Na základě dané kategorizace jsem se pokusila vymezit předpokládané hlavní kategorie a charakteristiky LARPu coby činnosti, kterou sami hráči označují za rozvojovou a přínosnou.

II. Teoretická část

Člověk je dokonale lidský, jen když si hraje.

Friedrich Schiller

1. Hra a člověk

Pojem "hra" je znám každému. Je však velmi mnohotvárný, což znamená, že jednotná definice hry neexistuje. Proto se obrátíme na několik definic, jež nabízejí různé prameny.

Pedagogický slovník uvádí následující definici: „*Forma činnosti, která se liší od práce i učení. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly*“ (Průcha, 2001, s. 75).

El'konin (1978) říká, že lidská hra je taková činnost, ve které jsou rekonstruovány sociální mezilidské vztahy. Podle Bělokoňové (2005) je hra interakcí mezi lidmi, která může vzniknout třemi způsoby: v non-verbální (neslovní) komunikaci, například ve sportovních hrách; ve verbální (slovní) komunikaci, jako jsou jazykové hry, křížovky a luštění hádanek; či v kombinaci verbální a neverbální komunikace, například v dramatickém projevu. Samotná podstata hry však není omezena komunikací. Hrou je nejen zprostředkování smyslu, ale i vytvoření nových významů. Vzhledem k tomu je hra kreativním a komunikativním jednáním.

Hra je nepostradatelným společníkem lidského vývoje a ve všech fázích vývoje kultury měla velmi důležitou funkci. Byla používána k socializaci mladších generací (zejména ve formě obřadu zasvěcení), k přípravě na kolektivní lov či k tréninku. Trénované rysy však nebyly hlavním aspektem historické herní činnosti, neboť hlavní hrací roviny byly niterní a společenské: svátky, rituály, primitivní umění (tanec, hudba, mýty). Všechny tyto aktivity jsou spojeny s vytvářením, uchováváním, distribucí a vývojem významů, a tudíž představují kulturní, tvůrčí a komunikační aktivity. Prostřednictvím kolektivní hry se primitivní člověk naučil pocitu sounáležitosti s týmem, připojoval se k sociální paměti společnosti a snažil se sám k této paměti přispět.

1.1 Obecné teorie her

Hra je považována za jeden z neúčinnějších prostředků organizace života lidí a jejich společných aktivit již od útlého věku. Hra zrcadlí vnitřní potřeby dětí do intenzivní činnosti ve smyslu utváření poznatků o světě, přičemž i starší jedinci ve hře obohacují svou emoční stránku a získávají zkušenosti tím, že vstupují do určitých vztahů s vrstevníky i dospělými. U dospělých se pak hra rozvíjí v příjemné a přínosné trávení volného času, stává se oblíbenou zábavou či koníčkem.

Hra coby fenomén fascinuje lidstvo už od počátku jeho existence, neboť neoddělitelně doprovází lidské bytí. V antice hra inspirovala celou řadu významných filozofů, kteří viděli v daném tématu hluboký význam. Prvním, kdo na hru obrátil svou pozornost, byl Platón. Viděl ve hře praktický smysl. Ve svém díle *Zákony* píše, že dětem v učení aritmetiky pomáhá, pokud si při něm hrají. K výchově budoucích stavitelů podle jeho názoru přispívají vhodné miniaturní nástroje, tedy hračky, podobné reálným předmětům. Tím kladl důraz na rozvojový význam her. Dále se také domníval, že by hra měla ovlivňovat děti už od počátku jejich zrání (Millarová, 1968, s. 13).

Existuje celá řada teorií her z pera významných teoretiků, kteří se pokoušejí vysvětlit vznik hry, její význam a smysl v lidském životě, ve společnosti a v kultuře. Významný rakouský neurolog a psycholog Sigmund Freud nahlíží na hru jako na zdroj napomáhající jedinci realizovat jeho představy či imaginace a ztělesňovat ty jeho myšlenky, které není možné vyjádřit v reálném světě. Hra působí jako pokus o vyrovnání se s konkrétní situací.

Freud viděl ve hře velký potenciál a v případě dětí ji vnímal jako náhradu metody volné asociace a imaginativního myšlení dospělých. Stejně tak však používal hru jako metodu schopnou nahrazovat volné asociace i u dospělých. Pomocí hry zlepšoval kontakt s dětmi a využíval ji jako zajímavý objekt pozorování, ale také jako objekt celé řady výzkumů a diagnóz (Donskoj, Kruglyanskij, s. 78).

Český teoretik v oblasti her Borecký (2003) uvedl ve své práci dva hlavní proudy teorií her - *reduktivní* a *restitivní*.

Reduktivní teorie hledají podstatu her v jejich vnějších příčinách. K takovým patří například teorie Halla (rekapitulační teorie), Spencera (teorie přebytečné energie), Grosse (teorie nacvičování dovedností), a Piageta (proces hry v kontextu kognitivního rozvoje). Český behaviorista Příhoda později rozdělil dané teorie do tří skupin, podle toho, zda hledají základ hry v minulosti, přítomnosti nebo budoucnosti jedince (Borecký, 2003, s. 88).

Restitutivní přístup pak vidí příčinu her v tom, co znamenají pro hrajícího si člověka a jak se ve hrách projevuje vztah člověka ke světu z hlediska vytváření vlastního světa hry. Patří mezi ně Finkovy myšlenky a také Cailloisova klasifikace (Borecký, 2003, s. 90-91).

1.2 Klasifikace her

Třídění her může být provedeno na základě celé řady nejrůznějších kritérií, mezi něž patří délka trvání herního procesu, jeho prostředí, jeho cíle a cílové skupiny, ale i další podmínky (například, týmová hra nebo hra s jednotlivými hráči).

Oprailová (1979) rozděluje hry podle schopností, typů činnosti, místa, počtu hráčů, věku a pohlaví. Podle schopností jsou to pak hry pohybové, jejichž cílem je zdokonalení fyzické

zdatnosti, hry smyslové, které cílí na rozvoj všech smyslů a hry intelektuální, které rozvíjí schopnosti rozumové. Podle typů činnosti existují hry dramatizující, do nichž se vkládají zkušenosti a které rozvíjí fantazii, hry konstruktivní, které učí obměňovat a konstruovat, a hry napodobovací, které známe spíše jako hry „na někoho“ nebo „na něco“. Podle místa se rozdělují na hry v interiéru či exteriéru, podle počtu hráčů pak na individuální, párové nebo skupinové.

Příhoda se při členění typů her opírá o vývojovou psychologii a rozděluje je do čtyř kategorií: hry nepodmíněně reflexivní (instinktivní), hry senzomotorické, hry intelektuální a hry kolektivní (Příhoda, 1971, s. 161-166).

Callois (1998) stanoví poměrně přesnou klasifikace her podle počtu stanovených kategorií. Opírá se o vnitřní vlastnosti her, bez ohledu na vnější významy a projevy. Rozděluje hry do čtyř kategorií podle jejich základních principů: soutěž, náhoda, předstírání či závrať. Důraz je kladen na to, který z principů se v konkrétní hře projevuje nejsilněji. Dané principy nepopisují celý svět her, ale označují hlavní roviny, v nichž se hry nachází, a v nichž je dominantním vždy jen jeden princip. Kromě toho autor ukazuje, že existuje konkrétní hierarchie her, jejíž krajní body tvoří protikladné póly. Dané body jsou takzvanými extrémami.

Jeden pól Callois nazývá pojmem *paidia*. V něm převládá čistá a bezstarostná rozjařenost, zábava, citové podráždění a určitá spokojenost. V takových hrách se objevuje hluk, hlasitý smích a rozruch. Na protilehlém pólu spokojenost zcela ustupuje, hra nabývá na náročnosti a složitosti. Hry se stávají podrobnějšími a jejich pravidla jsou již víceúrovňová. Tento pól Callois nazývá pojmem *ludus* a jako příklad uvádí pouštění draka, kombinační hry, pasíans nebo luštění křížovek.

Jednotlivé kategorie pak označuje následujícím způsobem:

1. **Agón** (z latinského *zápas*) — hlavním principem je soutěž. Ze strany *paidia* se v dané kategorii objevují hry podobné běhu o závod, všemožné zápasy nebo atletika. Ze strany *ludus* se jsou jim blízké šachy, fotbal či box a další podobné sportovní soutěže. Takové hry jsou zaměřeny na určité vlastnosti člověka, na sílu, rychlost, apod. Daný typ her předpokládá souboj dvou jedinců nebo dvou týmů, někdy však dovoluje i účast více jednotek. Častým rysem agonálních her je stejný počet shodných herních pomůcek či hraček pro všechny zúčastněné hráče (například u šachu nebo při pétanque). Hlavním cílem her typu *agón* je dosáhnout vítězství pomocí vlastního úsilí, protože tyto hry často vyžadují určitý trénink (Callois, 1998, s. 35). Borecký (1982, s. 16) uvádí, že „v agonálních hrách jde o iluzivní soupeření. Spoluhráči se střetávají v ideálních podmínkách. Situace boje, v němž mají oba stejné šance, je uměle vytvořena“.

2. **Alea** (z latinského *hra v kostky*) — hlavním principem je náhoda, na pólu *paidia* se nachází takové hry jako rozpočítadla či hod mincí. Na pólu *ludus* nalezneme složitější formy her,

jakými jsou sázky, ruleta, prosté nebo kombinované loterie. Borecký k tomu uvádí: „V *aleatorických hrách je vyzývání náhody, osudu, štěstí rovněž uměle navozeno*“, neboť štěstěnu je možno pokoušet znovu a znovu (1982, s. 16-19). V aleatorických hrách jedinec nemůže ovlivnit výsledek hry, záleží čistě na náhodě. Hráč nevyužívá vlastních schopností, je pasivní, daný typ hry nerozvíjí žádné kognitivní nebo fyzické dovednosti. Tento typ her je však vhodný pro osoby, které mají rády risk a dávají přednost osudu před vlastní vůlí. V podstatě jsou tyto hry přímým opakem her agonálních (Callois, 1998, s. 37-40).

3. **Mimikry** (z řeckého mimesis, neboli zobrazení, nápodoba) — základním principem je předstírání, v dané oblasti her se zobrazuje chování „jako by“, důraz je kladen na vyumělkovanost. Do pólu *paidia* patří hry iluze, hry s panenkami, nářadíčky, maskami a převleky. Naopak do pólu *ludus* patří divadlo a divadelní umění jako hra na vyšší úrovni. V mimetických hrách je imaginativní moment hlavní podstatou hry. Kulturní formy mimetické hry představují také karnevaly a filmy. „*Mimetická hra není jen hraním v iluzivní sféře, je přímo hrou na iluzi*“ (Borecký 1982, s. 19).

4. **Ilinx** (vertigonální hry) — základem je závrať. Na jednom pólu zde stojí dětská „motolice“, kolotoč, různé houpačky nebo například i valčík. Na opačném pólu se nachází například volador, pouťové atrakce, lyžování a horolezectví, akrobacie na visuté hrazdě. Borecký uvádí, že „*při principu závratí je smyslem hry vnést do bdělého vědomí paniku a zmatek a ohrozit fyzickou rovnováhu*“ (1982, s. 15). Daný typ her je od počátku spojen s dětskými prvky skoků, pádů a rotace. Ve hře je cílem umělým způsobem vyvolávat závrať s úmyslem pohrávat si po určitou dobu s konkrétním pocitem absence vnímání a sebeovládání.

V každé z protipólových oblastí funguje pravidlo, určující, že čím více narůstá aspekt *paidia*, tím více slábne aspekt *ludus* a naopak.

Předpokládáme, že první rolové hry a rozvinuté rolové hry typu LARP patří mezi hry mimetické, protože v jejich základu leží především svět iluze a jejich principem je nápodoba, předstírání a čisté rozdvajování (například určitých postav). Mimetická hra umožňuje zobrazení iluze nejen pomocí loutek a panenek, ale i maskování, kdy se můžeme skrývat pod maskou a stát se iluzorní postavou. Hra předpokládá, že ostatní hráči tento druh iluze akceptují. „*Smyslem je rozehrát fantazijní dimenze zdání*“, uvádí Borecký (1982, s. 15).

1.3 Sociální aspekty rolové hry

Jedním z prvních teoretiků *hry v lidské kultuře* byl nizozemský filozof, historik a kulturolog Johan Huizinga, který ve svém díle *Homo ludens* v roce 1938 uvedl svůj pohled na fenomén hry, na jeho místo ve společnosti a jeho specifický význam pro člověka. Šlo o sociologický a antropologický pohled na hru, který se stal východiskem pro další zájem o dané téma.

Mezi důležité vlastnosti hry autor řadí možnost jejího opakování, prvek napětí a její pravidla, jejichž porušením se hra mění v kvazihru nebo úplně zaniká. Huizinga našel prapůvod hry v analýze chování archaických kultur, jejich písemných a jiných pozůstatků, případně v přetrvávajících archaických zvycích současných primitivních kultur.

Hru samotnou Huizinga definuje jako "*dobrovolnou 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*", negativně ji pak vymezuje jako protiklad nevážnosti (Huizinga, 2011, s. 32). Na základě dané definice vzniká velmi diskutabilní otázka pohledu na profesionální hráče a sportovce. Z dané formulace vyplývá, že již nehrají, protože jejich činnost přestává být dobrovolnou, neboť je součástí práce, což vyvolává celou řadu diskuzí v oblasti teorie her. Nicméně stále platí, že logicky nejdůležitějším aspektem hry vždy zůstává zábava.

Lidská hra však podle Huizingy v těch svých vyšších formách, v nichž něco symbolizuje nebo něco oslavuje, již patří do oblasti slavnosti a kultu, tedy do oblasti posvátné. Hra se odlišuje od obyčejného života místem a trváním. Uzavřenost a ohraničenost je tedy jejím znakem. Ohraničeností míníme například arénu, hrací stůl, kouzelný kruh, chrám, jeviště, filmové plátno či soudní dvůr. To všechno jsou svou formou a funkcí místa pro hru, tj. posvátná půda, oddělené, oplocené, posvátné území.

Nicméně každá hra má svá vlastní pravidla, uvádí autor, která definují, co přesně musí platit v konkrétní hře a ve zvoleném časovém úseku. Pravidla jsou nepopiratelná a povinná, nejsou předmětem jakýchkoliv pochybností. Je to důležitý prvek, tzv. rámec, který umožňuje hráčům vytvořit přechod ze skutečné reality do alternativního, imaginárního světa hry. Aby tento svět mohl vůbec existovat, musí být pravidla přijata bezpodmínečně všemi, kdo do něho chce vstoupit. Hra vytváří řád, hra je řád. I nejmenší odchylka od řádu podle Huizingy hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji.

V oblasti her neplatí zákony a zvyky obyčejného života. Takové dočasné vybočení z obyčejného života nacházíme například ve velkých kultovních hrách přírodních národů. Při velké iniciační slavnosti, kdy jsou mladíci přijímáni do společenství mužů, se mimo obvyklý zákon a běžná pravidla ocitají nejen oni sami, ale i celý kmen, v němž musí utichnout sváry a všechny činy odplaty jsou dočasně zastaveny. I ve vyspělých kulturách můžeme nalézt četné stopy toho, že po dobu velkých, důležitých her dočasně ustane obvyklý život společnosti.

V závěru dané práce se pak dočítáme, že kultura je vytvářena hrou, že "*kultura vzniká formou hry, že kultura je zpočátku hrána*" (Huizinga, 2011, s. 32). Huizinga upozorňuje na prvky zápasu a soutěživosti v chování, jejichž cílem je vítězství ve hře, získání cti, vážnosti a prestiže.

Ve svém díle se Huizinga snaží ukázat, že hra není pouze onou smysluprostou zábavou, jak ji v některých předchozích teoriích prezentovali jeho kolegové. Podle Huizingy jsou základními formálními znaky hry svoboda, neobyčejnost, vlastní svět hry, uzavřenost a ohraničenost, možnost opakování, řád a pravidla, připoutání a okouzlení, rytmus, harmonie a napětí.

Zakladatelem teorie *psychologie rolové hry* je ruský psycholog El'konin, který těsně spolupracoval s Vygotským a následně pokračoval v jeho práci a výzkumu v oblasti her. Byl jedním z prvních teoretiků, jenž upozoroval důležitý význam role ve hře dítěte. Ve hře vidí rekonstrukci sociální komunikace mezi lidmi bez nutnosti přímé utilitární aktivity (El'konin, 1978, s. 20).

Autor provedl analýzu herní aktivity a definoval hlavní jednotku hry: roli. Počáteční impuls pro vznik rolových her našel v dětství. Spojoval své myšlenky se slovy Sellyho o tom, že zájem jedince jakéhokoliv věku o hraní spočívá v tom, že ve hře jsou viditelné výplody jeho intimní fantazie, která se při svém vytváření může odvíjet od okolní reality (například dítě si může vzít kamínky a listy, aby si zahrálo „na obchůdek“), nicméně hlavním zdrojem hry je odhodlání realizovat atraktivní nápad (El'konin, 1978, s. 24). U dospělých lidí se takové intimní fantazie stávají složitějšími, mají více úrovní a jsou hůře odhalitelné, obsahují však stejné psychologické prvky.

El'konin také uvádí, že musíme rozlišovat příběh hry a její obsah. Příběh hry je ta oblast reality, která se odráží ve hře. Herní rolové příběhy jsou velmi různorodé a reflektují konkrétní podmínky života. Proměňují se v závislosti na určitých životních podmínkách, od vstupu dítěte do stále širší oblasti života, přes rozvoj jeho kognitivních a kulturních horizontů, až po život dospělého, kdy člověk vstupuje do „vážných“ aktivit a sociálních interakcí. Obsah hry je to, co je reprodukováno jedincem jako centrální charakteristický moment aktivit a vztahů mezi dospělými v jejich práci a společenském životě.

El'konin (1978) dále tvrdí, že role a činnosti s ní organicky související představují hlavní, dále nedělitelnou jednotku pokročilé formy hry. To v nerozlučné jednotě představuje afektivně-motivační a operačně-technickou stránku činnosti.

Jako shrnutí můžeme uvést, že rolové hry jsou zrcadlem toho, co můžeme pozorovat v reálném životě. Na rozdíl od skutečné reality se ve hře mohou objevovat jakékoliv fantazijní a pohádkové prvky, jež jsou ještě přitažlivější a s jejichž pomocí lze vytvářet zcela novou podobu reality.

Důsledky her a jejich důraz na fantazijní, nereálné aspekty mají zvláštní význam pro jedince, jenž daný typ her zvolí. Hueghs (1988) se snažil definovat přínosy rolových her, přičemž důkazy hledal ve výsledcích svých výzkumů. Za důležité označoval ty jejich aspekty,

kteřé podle jeho výzkumu mohly mít přínos pro osobnost člověka. Identifikoval čtyři hlavní kategorie přínosů hraní rolových her:

1. Rolové hry jako únik před sociálním tlakem, kdy má jedinec možnost ve své roli jednat úplně jinak, než mu povoluje reálné společenské prostředí a projevovat určité vlastnosti, které budou realizovány pouze ve hře.

2. Rolové hry jako prostředek ke zvýšení pocitu kontroly a vnímaného vědomí vlastní efektivity či ovlivnění dění v životě jedince (personal efficacy). Pocit kontroly a vlivu na vlastní život má velký význam pro zdraví a psychologické uspokojení, stejně tak jako pocit katarze.

3. Rolové hry slouží jako prostředek k rozvoji sociálních dovedností, schopnosti komunikovat a zvyšovat vlastní empatii, schopnosti organizovat lidi, vcítit se do jejich problémů nebo vycítit motivace jiných hráčů.

4. Rolové hry jsou vzdělávající. Zvyšují úroveň znalostí, které jsou nutné v reáliích probíhající hry. K takovým znalostem patří folklór, historie či vědy daného světa, ať už na základě reálií skutečných nebo vymyšlených.

Realita, ve které člověk žije a kterou potkává kolem sebe, může být rozdělena do dvou příbuzných, ale přesto rozdílných oblastí. První je oblast hmotných předmětů (věcí), jak přírodních, tak i uměle vytvořených rukou člověka. Druhou je oblast lidské činnosti, oblast práce a vztahů mezi lidmi, do kterých vstupují a ve kterých se nachází během procesu jakékoliv své činnosti. Obě oblasti mohou být aktivně zapojeny do herního světa, neboť záleží na tom, jak hráči používají konkrétní oblasti, jak s nimi zacházejí. Hra je především práce s fantazií a pouze ta může omezit restrukturalizaci reality s ohledem na pravidla konkrétní hry.

Do dané reality, do obou jejích oblastí, je možné pomocí rolové hry vnést kouzelné prvky. Borecký (1982, s. 45) charakterizuje sféru magična jako tradiční sféru pohádkového světa a bytostí. Pohádkový svět organizuje představy tradičních témat již od dětství, zároveň modeluje imaginaci a napomáhá orientaci v celé řadě okruhů. „*Pohádka otvírá sociální svět mezilidských vztahů v rodině i v širším společenství*“, tvrdí Borecký (1982, s. 46).

2. LARP

Pojem LARP vychází z anglického *Live Action Role Play* a je formou hraní rolí, ve kterém živí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Je součástí her na hrdiny, v níž účastníci interagují mezi sebou navzájem i s okolním prostředím a hra působí jako divadelní představení. Nicméně pro LARP je typické, že nemá žádné publikum. Jeho smyslem je hlavně zábava a zážitek účastníků, kteří jsou zapojeni do akce a do celého příběhu, v němž se snaží dosáhnout svých cílů a cílů své postavy. Příprava je však také spojena s divadelním rituálem, protože důležitou součástí her je výroba rolových kostýmů, artefaktů, zbraní a dalších předmětů nutných pro hru, což je často poměrně fyzicky i časově náročné. Právě proto je dobře připravený LARP velmi fotogenický, i přestože je určen pouze pro samotné účastníky projektu (Wikipedie, heslo LARP).

„LARP je rolová hra, která spojuje prvky divadla a sportu“, takto popisují LARP uživatelé stránek moravianlarp.cz.

Během LARPU si hráči rozdělí role postav fiktivního příběhu, ať už se jedná o historický epos, detektivku ze současnosti či jakýkoliv jiný syžet. Tyto role hrají jako herci na divadle a společně rozvíjejí příběh a vztahy mezi svými postavami. U historických a fantasy LARPů je často přítomna i simulace souboje pomocí šermu s bezpečnými zbraněmi.

LARPy se často hrají v kulisách odpovídajících příběhu (na hradech, či v městských ulicích) a jeho hráči během hry nosí kostýmy, aby podpořili iluzi jiného světa, do kterého se během hry vydali. Všechny konflikty ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny buď jako ve skutečnosti (reálně, diegeticky), nebo různými zástupnými mechanismy či pravidly.

Díky otázce, jak by bylo možné LARP popsat ostatním, nehrajícím lidem, vznikla celá řada zajímavých definic těchto her:

„Herecká hra s prvky fyzické zátěže a techniky šermování, aneb fyzická zátěž a šerm s prvky herecké hry — podle toho, co je komu bližší.“

„Vlastně je mohou hrát úplně všichni. Omezení pro tyhle hry vlastně existují jen v hlavách lidí a v jejich věku.“

Na otázku, co vlastně LARP znamená pro hráče samotného, lidé odpovídali v podstatě stejně: „Pro mě je to hobby. Nic víc než dobrá kombinace improvizčního divadla, odpočinku v přírodě a zábavy s lidmi, kteří jsou mi blízcí a které mám rád. Kvůli tomu všemu má cenu se vždycky znovu připravit a vyrazit“, „Pro mě je to možnost se trochu otevřít“.

LARP je příběh, v němž nic není definitivně dáno, je to chvíle strávená ve světě filmů a knížek. Reflexe z her, ať už psané či ve formě fotogalerie či videa, jsou v komunitě oblíbené, neboť umocňují zážitek ze hry. Ten zpravidla pramení z prožití příběhu skrze svoji postavu či z fyzického boje.

2.1 Prvky LARP

Prvek **roleplayingu** neboli **hraní role** je zakotven již v názvu samotného pojmu LARP a je jeho neoddelitelnou součástí. Podle Josefa Valenty (2008) je **role** chápána jako:

- a) systém očekávání, která vůči jedinci a zejména vůči jeho chování, zaujímá někdo jiný, než on sám – společnost v užším nebo širším smyslu;
- b) soubor vnějších projevů chování a jednání jedince;
- c) vnitřní model, vnitřní představy o výkonu určité role.

„*Ideálně tato herní akce vychází z psychosomatických zdrojů – tělesných impulzů, navozených pocitů, představ i myšlenek, evokované a kreativně obohacené zkušenosti s jednáním*“ (Valenta, 2008, s. 53). Na základě toho pak můžeme uvést následující definice:

Role je stav, vyžadující od hráče, aby svým chováním a jednáním (pohybem a řečí) vytvořil obraz určité fiktivní postavy (buď člověka, nebo nelidského tvora), která se nachází v konkrétní situaci a v určitém prostředí.

Rolová hra je druhem dramatického vystoupení, jehož členové jednají v rámci svých zvolených rolí, řídí se povahou své role a vnitřní logikou činnosti v oblasti konkrétního prostředí, nikoli vnějšími požadavky. To, jak se bude situace vyvíjet, záleží na akcích hráčů, což znamená, že proces hraní je simulací konkrétní situace skupinou lidí. Každý z nich se přitom chová, jak chce — hraje svou postavu (Bělokoňová, 2005, s. 7).

Účastníci LARPů jednají během hry skrze svoje role, z pohledu své postavy, což je velmi důležité. Chybou je, pokud někdo z hráčů začíná jednat nebo mluvit za sebe samého přímo v procesu hry, což narušuje samotnou ideu LARPU a jeho specificky vytvořenou atmosféru.

Postava je jedním ze základních aspektů hry na hrdiny. Při hře se hráč stává postavou, je někým jiným, jinou osobou s vlastními motivy a zájmy.

Celistvost lidské psychiky přitom není rozbitá, neboť jedinec si je vědom toho, kým doopravdy je, jakou má biografii nebo sociální kontakty. Nicméně cílem hry je co možná nejúplněji odrážet život jiné osoby nebo dokonce fantastické bytosti. Postava je tedy osoba, která působí na hru v herním světě a má vlastní jedinečné vlastnosti, svou historii a motivaci. Vztah mezi identitou hráče a totožností postavy je velmi komplexní a není plně definován (Bělokoňová, 2005, s. 8).

Imerze (angl. *immersion*) čili ponoření se do postavy, vžití se do role, je stavem prožívání a uvědomování si vnitřních pocitů a myšlenkových pochodů postavy, což umožňuje hráči být někým jiným a žít jeho život. Harvianen (2006) staví model imerze mezi tři osy: imerze do postavy, do skutečnosti a do vyprávění příběhu. Takto vystavěný prostor rozděluje hráče na osm různých typů dle jejich imerzního zaměření. Podle Lifelike je imerze stavem, v němž je hráč schopen dočasně pojmout prostor sdílených představ jako součást své každodennosti (Podle Larpedie, dostupné z < <http://wiki.larpy.cz/Imerze>>).

2.2 Historický vývoj LARPu

Otázka vzniku rolové hry je velmi těžko zodpověditelná. El'konin ve svém díle *Psychologie hry* uvádí, že není možné označit přesné historické období vzniku rolové hry. U různých národů se může lišit v závislosti na podmínkách jejich existence a životního prostředí nebo na přechodu z jednoho stupně rozvoje na další, vyšší stupeň (El'konin, 1978, s. 61).

V raných fázích vývoje lidské společnosti, kdy výrobní síly byly stále na primitivní úrovni a společnost měla problém být jen uživit své děti, a kdy její nástroje umožňovaly bezprostředně, bez speciální přípravy, začleňovat děti do pracovního procesu, neexistovala žádná zvláštní cvičení na ovládání pracovních nástrojů, a tedy ani rolové hry. Děti se zapojovaly do života dospělých, ovládaly pracovní prostředky a všechny vztahy za přímé účasti na práci dospělých. Na vyšším stupni rozvoje již zapojení dětí do nejdůležitějších oblastí pracovní činnosti vyžadovalo zvláštní trénink v ovládání nejjednodušších pracovních nástrojů. Toto osvojení pracovních prostředků začínalo v útlém věku a probíhalo pomocí zmenšených kopií daných nástrojů. Vznikla také speciální cvičení, kdy dospělí ukazovali svou nápodobou, jak se pracuje, zatímco děti pozorovaly pracovní proces a zapamatovaly si nutné algoritmy. Až po zopakování daných algoritmů byly děti zapojeny do práce dospělých. Nicméně tato cvičení mohou být hrou nazvána opravdu jen de facto.

Je samozřejmé, že další rozvoj výroby, modernizace a sofistikace pracovních nástrojů, vznik prvků domácích řemesel a také složitějších forem dělby práce a rozvoje nových pracovních vztahů vedou společně k tomu, že i sama práce a příprava na ni se stávají složitějšími. Jednoduchá cvičení už neměla smysl, zatímco komplikovaná příprava byla odložena na pozdější věk dítěte. V dané etapě vznikly dvě změny v charakteru výchovy a v procesu formování dítěte coby člena společnosti. První změna se týkala stanovení některých obecných schopností, které dítě potřebovalo pro ovládání komplikovanějších nástrojů. Proto byly vymyšleny rozvojové pomůcky, které se následně staly hračkami. Druhou změnou bylo objevení symboliky hračky, v níž byla pozorovatelná snaha dětí imitovat činnost dospělých ne tak, jak se to učí, ale podle svých vlastních představ.

El'konin (1978) tvrdí, že rolová hra vzniká v průběhu historického vývoje společnosti v důsledku změny úlohy dítěte v systému sociálních vztahů a tudíž je už ze své podstaty sociálním jevem. Vznik hry není spojen s vlivem nějakých vnitřních, vrozených instinktů, ale naopak s konkrétními sociálními podmínkami života dítěte ve společnosti (El'konin, 1978, s. 62).

Vznik hry na hrdiny je geneticky spojen s vytvořením zásadních předmětových akcí v raném dětství pod vedením dospělých. Předmětovou akci El'konin (1978) nazývá historicky přiřazené a specifické veřejné způsoby použití různých předmětů. Na předmětech není přímo uvedeno, jak je používat na veřejnosti, proto děti začínají vymýšlet úplně nové významy a způsoby jejich použití, přičemž dochází k až magickému elementu.

LARP samotný byl vynalezen nezávisle na sobě v Severní Americe, Austrálii, v kontinentální Evropě a ve skandinávských státech. Skupiny lidí se snažily rekonstruovat příběhy ze svých oblíbených literárních a filmových děl a zažít na vlastní kůži svět svých oblíbených postav. Vliv na vznik LARPů měly pravděpodobně táborové hry, kostýmové party, simulace v roli, improvizací divadlo, psychodrama, vojenské simulace a historické rekonstrukce.

První poměrně významná LARP skupina byla zaznamenána v USA v roce 1977. Zaměřovala se na fantasy bitvy, povětšinou kostýmovaná představení bez konkrétních rolí. „V roce 1981 začala působit *International Fantasy Games Society*. *IFGS* byla pojmenována podle fiktivní skupiny z knihy *Dream Park* z roku 1981, která popisovala futuristické LARPy. V roce 1982 byla na *Harvard University* založena *Society for Interactive Literature*, první zaznamenaná skupina tvořící dramatické LARPy v USA a předchůdkyně *Live Action Roleplayers Association*“ (Wikipedie, heslo LARP).

2.3 Typy LARPů

Typů rolových her v podobě her na hrdiny existuje velké množství, a navzájem se od sebe výrazně liší. V různých publikacích nalezneme mnoho přístupů k jejich klasifikaci. Mohou být děleny podle kvantitativních faktorů (doba trvání, počet účastníků, hřiště) na malé a velké hry; podle místa konání (stůl, polygon, hřiště, město), podle povahy interakce (verbální, divadelní, interaktivní, bojové). Kromě toho samozřejmě existují i složité hry, které pod záštitou jednoho z výše uvedených druhů zahrnují i další typy her coby epizodní prvky. Základem pro podobné zápasy jsou často historické události z různých období, legendy a mýty různých světových národů, nebo předměty literárních děl (Kupriyanov B., Podobin A., 2003, s. 15).

Ve své práci bych chtěla definovat pouze LARPy, tedy rolové hry naživo v pravém slova smyslu. Kromě základních typů rolových her existuje i mnoho složitých, komplexních nebo smíšených druhů. Mohou spojovat komunikativní a rangerské boje a obsahovat slovní a dramatické prvky na "dobrodružném hřišti".

1. Velký LARP – rolová hra v terénu v rozsahu několika dnů a s počtem účastníků od několika desítek do několika stovek. Takové LARPy jsou často pořádány v lese a ve srovnání se všemi ostatními typy her jsou více závislé na povětrnostních podmínkách. Dle hodnocení a vlastní zkušenosti hráčů jsou tím nejzajímavějším, nejvíce vzrušujícím typem hry, který přináší hráčům největší uspokojení ale zároveň i maximální obtíže.

Hlavní herní jednotkou velkého LARPu je tým (kmen, lid, gang, planeta, apod. v závislosti na příběhu hry) do patnácti lidí. Čím více je herních skupin, tím více vyvstává příležitostí a možností pro rozvoj děje hry. Autoři herního modelu mohou ve skupině ve spojení s obecnou úrovní (nebo bez ní) poskytovat jakousi "vnitřní hru", jež umožňuje zkomplikovat

a obohatit vnitřní rolové vztahy během LARPU v týmové hře. Kvalitní hra tohoto typu předpokládá vývoj individuálních obrazů pro každého hráče, který je součástí týmu. Nejčastěji jde o zkušené hráče, kteří nepřijíždí s týmem na velký LARP poprvé, a sami na základě obrazu herní skupiny vymýšlí své postavy a systém konfliktů mezi nimi.

Velký LARP vyžaduje dlouhou a pečlivou přípravu, a to jak ze strany hráčů, tak i ze strany organizátorů. V porovnání s jinými typy podobných her na velkém LARPU obvykle slouží největší počet mástrů a herních techniků. To je spojeno s velkým počtem účastníků, s různými typy herních aktivit, délkou trvání, velikostí herního teritoria atp.

Hry bývají jak jednorázové, tak i sériové, takže může proběhnout buď jen jeden jedinečný příběh, nebo může proběhnout několik her na základě stejného materiálu, nebo se dokonce může hrát i pokračování předchozí hry, což je postup podobný seriálu. Příkladem jednorázové hry může být zážitkové dobové táboření Sigulfar, které se konalo v České Republice v roce 2014, a jehož motivem byla mystická Kyjevská Rus. Jednalo se o historický LARP s železnými zbraněmi pro 30 hráčů z vikinsko-slovanského prostředí přelomu 10. a 11. století, u něhož byl kladen velký důraz na věrohodnost a dobovost kostýmů, vybavení a rekvizit, ale především na věrohodnost zážitků. Dobrou ilustrací realizace několika her na základě jednoho literárního díla jsou Hobití hry (podle díla „*Hobit*“ J. R. R. Tolkiena) v Rusku. Celostátní Hobití hry se konají od roku 1990 a v každém regionu, kde existuje rolové hnutí a subkultura, alespoň jednou proběhly vlastní, lokální Hobití hry.

2. Městské hry nebo také ***hry ve městě*** dosud nedostaly v rolovém hnutí specifický název, protože jsou prováděny jen zřídka. Zkušenosti s těmito hrami existují v Moskvě, Petrohradě a dalších městech Ruska. Příkladem českého městského sériového LARPU je Pražská hlídka, jež je celá inspirovaná světem Lukjaněnka a Vasiljeva. Hlavní akce se často odehrává v parcích nebo v jiných městských prostorech. Hlavní rozdíl oproti jiným hrám spočívá v práci s rolí a pravidlech, což znamená, že městské hry jsou spíše zaměřené na řešení situací a aktivní pohyb, než na divadelní charakter.

Charakteristickým rysem podobné hry je diskrétní prostor. Jsou například známy případy her probíhajících v moskevském metru. Pokud je malý počet hráčů roztroušen na dostatečně velkou plochu, moment herní interakce nastává při setkávání hráče s herními symboly (s herním předmětem a herními prvky, s jinými hráči, s městem), které mají herní smysl.

Jakákoliv chvíle během dne nebo i v noci je hrou. Hra je rovnoběžná s procesem života hráčů. Je možné vymezit zóny aktivní herní činnosti (kde jsou aktivní všechny herní nástroje) a oblasti pasivní herní akce (kde je možná komunikace mezi hráči a využití pouze některých prostředků).

3. *Hra-epos* probíhá poměrně dlouhou dobu (od několika dnů po několik týdnů) v na velmi široké ploše. Akcí, které mají "epochální" historický význam, se účastní i více než sto hráčů. Tento druh LARPU byl do klasifikace zařazen především vzhledem k tomu, že v sobě spojuje všechny ostatní typy her. Dochází zde k situačně-rolové interakci, která je základem každého LARPU. Na "dobrodružných plochách" se může konat "dungeon", účastí v němž hráči získávají zvláštní a specifické doplňkové prostředky. Divadelní praktiky, rituály a tradice podporují emocionální součást každého hráče v tom, aby se "vcítil" do role, do probíhající akce. Zrádný útok nebo pomsta se pak odehrává v bojových "rangerkách".

Stejně jako u městských her má i epická hra prostory pro aktivní a pasivní akce, jimž jsou přiděleny speciální areály coby zvláštní oblasti herních zařízení. Stejně jako u velkých LARPů, hráči plní individuální a skupinové úkoly. Zároveň jako v jakékoli jiné hře i v eposu je velmi zdůrazňována diskrétnost času: den je herní čas, noc je čas pro odpočinek. Kromě toho je určen i čas začátku a konce takzvaných "herních cyklů virtuální hry", tedy dnů, měsíců nebo let, při nichž dochází ke změně virtuálních zdrojů.

4. *Hry hluboké imerze* či *mysteria* jsou zvláštním druhem hry na hrdiny. Mohou se uskutečnit v podobě některé z výše uvedených forem hry. Cílem této hry je, kromě hráčovy zkušenosti ze života v konkrétní roli, i "obnovit ztracené spojení mezi člověkem a člověkem, člověkem a světem, a člověkem a Bohem" (Kupriyanov, Podobin, 2003, s. 30).

Podobná hra zahrnuje hluboce tvůrčí kontakt mástra a hráče, přičemž na zcela rovnocenné úrovni, neboť hráč modeluje svou roli samostatně: úkoly, příležitosti, životní cíl, nápad, který vnitřně přijímá. Zvláštní význam je v této hře věnován rozvoji osobních vlastností. Účastníci těchto her říkají, že "v takové hře je potřeba žít!".

V mysteriu je důležitý každý obraz, každé slovo, které je použito. Existuje v duchovním, upřímnostním smyslu a blíží se hluboké psychoterapii. Často jsou využívány techniky, které „blokují“ horní vrstvy vnímání prostřednictvím vlivu na mysl, emoce, pocity, obrazy, čehož je dosaženo prostřednictvím extremity, neobvyklosti aktivit, životního prostředí, hudby atp.

V rolové subkultuře panuje vůči hluboké imerzi velmi rozporuplný vztah: od euforického nadšení po úplné popření. Ještě více dvojznačný postoj k tomuto typu her zaujímají pozorovatelé zvenčí, ale problematiku etiky a úniku z reality ponechme pro jiné vědecké práce.

2.4 Struktura LARPU

Organizátoři her jsou obvykle nazýváni *mástry*. Jejich povinností je rozpracovat a rozvíjet pravidla hry, najít prostor a terén, motivovat hráče a v podstatě vést celou hru. Sami se pak mohou podílet na herní akci, nebo se hry neúčastnit a stát stranou.

Hrací máster musí jasně rozlišovat mezi sebou-hráčem a sebou-organizátorem. Stojí v hierarchii hry výše, než obyčejní hráči, zná všechna pravidla a nuance hry, ale musí se snažit,

aby je nezneužíval ve svůj osobní prospěch, stejně jako se musí snažit, aby hru neřídil jen v určitém směru. Proto mástři stále častěji nehrají vůbec, nebo jednají pouze ve specifické roli postav s unikátními herními funkcemi, například jako bohové.

Máster je především osoba nestranná. Zajišťuje, že dodržování pravidel platí stejně pro všechny hráče, přičemž by neměl dopustit jakékoliv výjimky, bez ohledu na osobní preference. Přesto mohou mástři podporovat a odměňovat určitý počet hráčů způsoby, které neprotiřečí pravidlům působnosti.

Během hry jsou mástři potřeba především k řešení sporů a ke kontrole dodržování pravidel. Každý máster se plně zodpovídá organizátorům skupiny i hráčům za všechna svá rozhodnutí o hře, přičemž rozhodnutí mástra není reverzní a nemůže být zpochybněno, či "napraveno" později. To vše vzhledem k požadavkům na psychologickou bezpečnost hráčů.

Na velké hře je téměř nemožné sledovat situaci v celém rozsahu. Proto je poměrně běžnou praxí, že se mástři rozdělí na *zprostředkovatele*, přidělené k určitému týmu a pracující pouze s ním, a *koordinátory*, kteří shromažďují informace od zprostředkovatelů a poskytují spojení mezi nimi a jejich činností, přičemž hlavní koordinátor může být v celé hře jen jeden. Častou praxí je také podíl „úzkoprofilových mástrů“, jako jsou například mástři ekonomie, mástři magie, mástři medicíny. Jejich úkolem je kontrolovat pouze určitou oblast hry.

Psychologové nepatří většinou k organizátorům hry (pokud mástři sami nejsou psychologové), ale mohou být přítomni, aby pomohli hráčům.

Herní technika je systémem herní konvence, která je provozována pro udržení dynamiky hry. Herní technika podporuje předpoklady scénáře hry, ale nedefinuje je. Příkladem může být scénář, v němž elfové mají více hitů (jednotek života) než lidé, ale za určitých podmínek začnou ztrácet své hity rychleji než lidé. *Herními techniky* jsou pak nazýváni lidé, jejichž prioritou je pozorovat a hlídat, aby hra probíhala v daném herně-technickém systému.

Jejich úkolem je modelování herního světa, herních situací coby pole interakce ve hře, což zajišťuje variabilitu taktik hráčů a stimuluje jejich iniciativu a nezávislost. Zatímco mástr na začátku hry naznačuje hráčům původní herní problémy, hráč sám si později definuje priority v současné herní situaci, svůj postoj k událostem, buduje strategii svých vlastních činů. Odpovědnost za jednání a uplatňování pravidel hry nesou samotní hráči.

Hráči jsou tudíž lidé hrající hru na hrdiny s postavami a obrazy rolí. Jsou to lidé, kteří opravdu tvoří hru samotnou, neboť pomocí jejich komunikace se vlastní hra odehrává (rozvoj příběhu, bojové scény, tajné intriky).

Hra na hrdiny má svá vlastní psaná i nepsaná pravidla, zvláštní funkci mají čas a prostor rolové hry. Psaná pravidla jsou vlastně popisem herních úmluv budujících společnou oblast interakce mezi hráči. Nepsaná pravidla jsou pravidly dané konkrétní hře, etiky (například že nelze použít informace, které nejsou známy z oficiálních zdrojů hry).

Čas není během hry jednorodý, například ve tmě jsou zpravidla boje mezi hráči zakázány. Prostor rolové hry je také dobře promyšlen a může být rozdělen do speciálních zón či míst, která mají každé svůj vlastní herní význam. Například, účelem zóny jménem "Země mrtvých" je umožnit člověku přemýšlet o své minulosti coby hráče a také mu pomoci při výběru nové role.

Malý počet účastníků ve hře pak zvyšuje význam každého z nich. Ve většině případů nezáleží na použití síly, ale spíše na komunikaci. Někdy pomáhají k výhře pouze nekonvenční způsoby řešení herních problémů. Intenzita hry aktivuje dovednosti spojené se sběrem a analýzou informací, rozhodováním, úpravami akčního plánu. Konkrétně v případě smrti během hry hráč musí odejít z „živého“ herního pole, ale neznamená to, že musí odjet domů.

Vlastní účastí na hrách není život rolových hráčů omezován. Kupriyanov (2003) se snaží popsat druhy společných činností charakteristických pro rolové hnutí. Na základě analýzy publikací a rozhovorů s účastníky LARPů uvádí chápání herní praxe a jejich forem.

Vznik rolového hnutí je spojen s výskytem nového druhu sociální praxe jako rolového modelování, což je práce na vývoji, přípravě a provádění her, která zahrnuje:

- tvorbu hry (vynález, design, konstruování)
- řízení přípravy ke hře (výběr a rozmístění dobrovolníků, třídění rolí, coaching)
- vedení hry (výuka, poradenství, rozhodování, provozní nastavení, analýza, reflexe).

Hráči se setkávají i v běžném životě, stávají se kamarády. Mají své „party“ či skupiny, ve kterých „prodlužují život“ svým rolovým postavám, nebo společně věnují čas kreativitě příběhu, obrazů svého oblíbeného rolového světa apod. Takže důležitá je příprava na následující LARPy.

LARP se dnes stává stále populárnější aktivitou. Komerční společnosti pořádají velké LARPy pro tisíce účastníků, jsou vydávány publikace a časopisy o LARPu. Existují také specializované prodejny kostýmů a výzbroje určené primárně pro bojové LARPy. Nicméně většinu akcí stále vytvářejí sami účastníci, neboť taková hra má často větší prestiž a často je lépe provedená.

3. Osobnostní rozvoj v kontextu LARP

V moderní době pojem osobnostní rozvoj nebo rozvoj osobnosti představuje pro člověka velký význam a je často používán v celé řadě děl a publikací. Jedná se však o multidisciplinární pojem, přes který lze nahlížet na jakoukoliv oblast lidské činnosti a lidského života. Vztahuje se k psychologii, pedagogice, andragogice, sociologii i dalším vědám, k vedlejším aplikovaným metodám jako jsou koučování, tréninky apod., ke kulturním, uměleckým a sportovním činnostem. To je jednou z mnoha příčin, proč nelze stanovit jedinou a přesnou definici daného pojmu.

Chápání pojmu osobnostní rozvoj velmi záleží na kontextu, neboť má široké spektrum významů. Ve své práci se pokusím soustředit na ty kontexty, které těsně spojují rolové hry, zejména LARP, a osobnostní rozvoj jedince.

3.1 Osobnostně sociální rozvoj

Každá disciplína nahlíží na pojem osobnostního rozvoje jinak a zdůrazňuje ty jeho prvky, které považuje za důležité v tom kontextu, ve kterém se konkrétní disciplína pohybuje. Někteří autoři, například Palán (2002), nachází rozdíl mezi sociálními a kognitivními kompetencemi. Ke kognitivním kompetencím zařazuje tvořivost, schopnost učit se, apod.

Kolář, Nehyba a Lazarová ve svém výzkumu stanoví pojem osobnostně sociální rozvoj a pozorují jeho projevy a uplatnění v různých kontextech, především v pedagogické rovině. Považují za důležité a správné používat pojem osobnostně sociální rozvoj, neboť zapadá do sociálního kontextu. Osobnostní rozvoj je tvořen osvojením dovedností a kompetencí, které slouží ke správné orientaci člověka v konkrétních sociálních situacích a správnému, adekvátnímu chování.

Lazarová a Knotová (2008) uvádějí, že současné koncepce a pojetí osobnostního rozvoje jsou ovlivněny celou řadou známých psychologických teorií, opírajících se o psychodynamiku, behaviorismus a humanistické teorie. Příkladem jsou Freudova psychoanalýza, Adlerova individuální psychologie, Frommova analytická sociální psychologie, nebo i humanistické přístupy (Rogersovo ideální já, Maslowova seberealizace či Bandurova teorie sociálního učení). V posledních desetiletích jsou však populární i komunikační teorie včetně konceptu neurolingvistického programování. Nemůžeme podceňovat také vliv transakční analýzy, čili sledování jednání vlastního Já ve čtyřech životních scénářích (Lazarová, Knotová In Kolář a Lazarová, 2008, s. 40).

V dané práci budu používat pojem osobnostní rozvoj v širším slova smyslu, z hlediska souhrnu různých kompetencí. Je však třeba mít na paměti, že se vždy nachází v sociálním kontextu.

3.2 Cíle osobnostního rozvoje

Lazarová a Knotová (2008) uvádějí, že v dnešním světě jsou na plasticitu a adaptační pružnost osobnosti kladeny nebyvalé nároky. Pozorují u dalších autorů i takové definice, které jsou zaměřeny na využití osobnostního potenciálu, progresivní rozvoj talentu a specifických individuálních schopností (Prod'homme, 2002 In Lazarová, Knotová, 2008). Smekál hovoří o stylech zvládání a plnění životních úkolů. S tím souvisí i osobnostní rozvoj „*ve snaze pomoci člověku dosáhnout lepšího bytí, ke zlepšení kvality jeho života*“ (Smekál, 2005 In Lazarová, Knotová, 2008).

Osobnostní rozvoj předpokládá celou řadu cílů, které jsou formulovány ve vztahu k jednotlivcům a jejich potřebám, ale i k prostředí, ve kterém se nachází. Cíle osobnostního rozvoje mohou být definovány jako „*směrování k vnitřní integritě, zralosti, moudrosti, síle já a k rozvoji takových hodnot jako je pravda, spravedlnost, úcta k životu*“ (Lazarová, Knotová, 2008). Prod'homme (2002) uvádí hlavní dimenze lidského bytí, kterých se týká osobnostní rozvoj:

- *tělo (zdraví, spokojenost, harmonie...)*
- *emoce (sociální začlenění, afektivní rovnováha...)*
- *schopnosti, resp. inteligence (kreativita, logika, komunikace...)*

Nejdůležitějším aspektem ve formulování cílů osobnostního rozvoje je fakt, že lidé se snaží o sebezdokonalování buď sami, nebo za pomoci profesionálů. Rozvoj osobnosti sám o sobě je procesem, cestou, která má vlastní řetězce dílčích cílů. Není možné si vytvořit jeden jediný cíl, dosáhnout jej a považovat rozvoj za hotový. Osobnostní rozvoj je nekončícím procesem během celého života člověka. Proto na rozvoj člověka nesmíme nahlížet jen z jediného úhlu pohledu. Nejčastěji je zohledňována kombinace různých cílů, principů, metod a činností. Jak tvrdí Prod'homme (2002): „...*každý má nárok na své vlastní pojetí osobnostního rozvoje*“ (In Lazarová, Knotová, 2008, s. 39). Na tomto místě je třeba uvést, že každý jedinec se může obrátit na metodu osobnostního rozvoje jiného člověka, ale opravdu funkční je jen velmi individuální přístup především k sobě samému.

Smekál (2005) uvádí, že hlavním cílem osobnostního rozvoje je progresivní rozvoj, což je v podstatě rozvoj všech oblastí osobnosti člověka, které směřují ke zlepšení jeho života. Jejich pomocí je jedinec schopen vytvořit lepší cestu do budoucnosti, dosáhnout spokojenosti se svým životem, harmonie, sebeuvědomění, zralosti a moudrosti. Je to nalezení smyslu života s cílem jeho plnohodnotného prožití a naplnění svého vlastního já různými hodnotami citovými i mravními (Lazarová, Knotová, 2008, s. 39).

3.3 Osobnostní rozvoj hrou a zážitkem

Z předchozích kapitol vidíme, že hra může ovlivňovat osobnost poměrně silně. K podobným závěrům dochází i mnoho teoretiků teorií hry. Například Borecký zdůrazňuje, že

„mimetická hra s hračkami nejen že odráží určité osobnostní rysy, schopnosti a dovednosti, nálady a city, ale pomáhá je též rozvíjet“ (Borecký, 1982, s. 68). Uvádí, že všeobecnou inteligenci necvičíme pouze na křížovkách nebo hlavolamech. Toho můžeme dosáhnout až u modelu reálné situace, kterou odrážíme v konstrukci malé obce nebo společenského světa loutek. Vidíme, že v pokročilé hře jde o konstruování modelu společnosti nebo části dané společnosti, přes kterou můžeme nahlížet na vlastnosti toho, kdo do tohoto světa a modelu vstupuje. „Zde jsou znalosti, vědomosti a logické uvažování kombinovány s prostorovou představivostí a obrazotvorností, ale hlavně s porozuměním sociálním vztahům a s orientovaností ve vnějším světě“, píše Borecký. Nicméně zdůrazňuje také uvolnění a harmonizaci citového zrání osobnosti ve spontánním vyjadřování pocitů a nálad, které mohou být jen obtížně formulovány slovy (Borecký, 1982, s. 68).

O podobném modelování uvažuje El'konin (1978), který vidí v rolových hrách pokročilý rozvoj osobnosti, neboť aktivním členem je zde přímo konkrétní hráč. Nenaděluje určitými vlastnostmi hračku, se kterou hraje, ale identifikuje sám sebe v rámci vytvořeného imaginárního světa, jenž je do určité míry odrazem světa reálného. Mohou vznikat jakkoli fantazijní scénérie, ale komunikace mezi lidmi a vlastní pocity uvnitř role jsou stále velmi reálné, i když to tak na první pohled nevypadá. Hra především uvolňuje a harmonizuje citové zrání osobnosti, učí spontánnímu vyjadřování pocitů a nálad, okamžité reakci na neznámou situaci či problém.

Rolová hra je především hrou skupinovou. Přitom jedním z nejdůležitějších rysů pro osobnostní rozvoj je interakce s jinými lidmi. Borecký (1982) zdůrazňuje, že ve skupinové hře se objevují zcela nové prvky, které v individuální hře pochopitelně nemohou být přítomny. Jsou to prvky související se zvláštnostmi souhry, tedy hry se spoluhráči, se kterými člověk sdílí herní prostor, nebo se kterými musí přinejmenším vytvořit určitou dohodu, aby nedošlo ke konfliktům, které by mohly přerůst rámeč hry a stát se důvodem pro konflikt v obecné realitě. LARP vyžaduje, aby se konflikty uvnitř hry řešily pouze ve hře a nepřesahovaly mimo ni, čemuž je třeba se naučit. „Potřebu prosadit se a vyniknout je nutno kombinovat s potřebou ustoupit a podřídít se. Ve skupinové hře se otvírají snahy pochopit význam hry druhého“ (Borecký, 1982, s. 78).

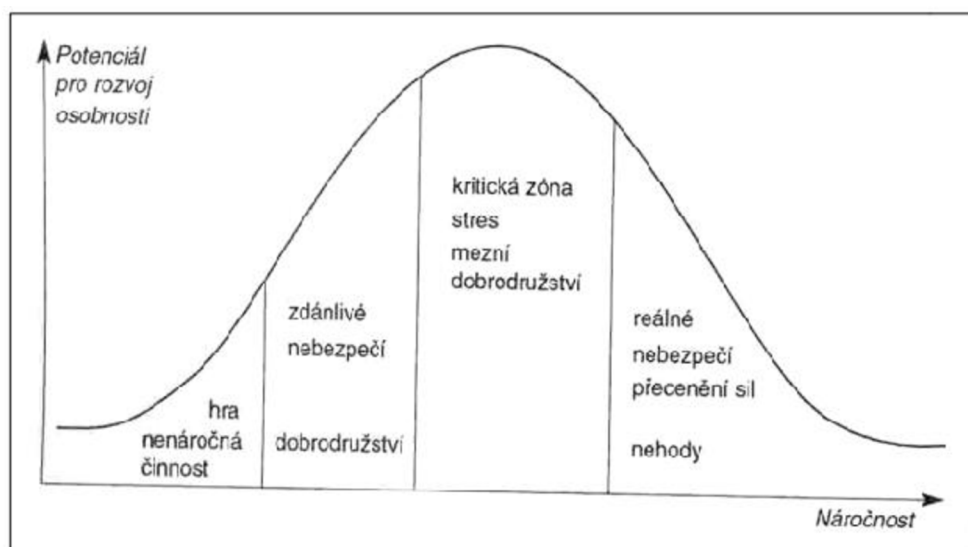
El'konin (1978, s. 285) hovoří o zajímavých experimentech Brunera (1975), který pozoroval manipulaci s materiálem pro řešení pozdějších úkolů. Na základě daných experimentů bylo zjištěno, že hra má velký vliv na intelektový a duševní rozvoj, protože během hry vznikají takové kombinace materiálů a taková orientace v jejich vlastnostech, které mohou vést k pozdějšímu použití konkrétních materiálů pro řešení podobných problémů a úloh. Můžeme předpokládat, že existuje paralela mezi použitím hmotných materiálů a použitím kognitivních materiálů, které jsou k dispozici v LARPech. Hráči se setkávají s novým typem úloh a manipulují se vším, co mají ve hře k dispozici takovým způsobem, aby splnili své zadané herní

úkoly. Většina hráčů zdůrazňuje fakt, že podobné situace jim pomáhají se zorientovat a správně se zachovat v reálném životě.

El'konin také uvádí myšlenku rozvoje svévolného chování. Existuje podle něj důvod se domnívat, že při plnění role se vzor chování, který role obsahuje, stává standardem, s kterým člověk své chování porovnává a kontroluje jej. Jedinec plní ve hře dvě funkce současně: na jedné straně plní svou roli, na straně druhé kontroluje své chování. Svévolné chování je charakteristické nejen dostupností vzorce chování, ale i dispozicí kontroly nad vykonáváním daného vzorce. Rolové chování během hry, jak jsme zjistili z analýzy, je složitě organizováno skrze sledování tohoto vzorce plněním konkrétních úkolů (El'konin, 1978, s. 287).

Téma osobnostního rozvoje na základě prožitku, zážitku a zkušenosti otevírají Kirchner, Louka, Hnízdil a Plachý (2006). Ve svém výzkumu se opírají na názor Jirásk (2000), že prožívání je spojením jedince a světa. Vycházejí z přístupu, v němž je prožívání člověka důležitým nástrojem k uchopení jeho duševní činnosti. Zážitek je podstatou učení a změn v životě člověka, je zdrojem poznání a prostředkem interakce jedince s okolím, tvrdí autoři.

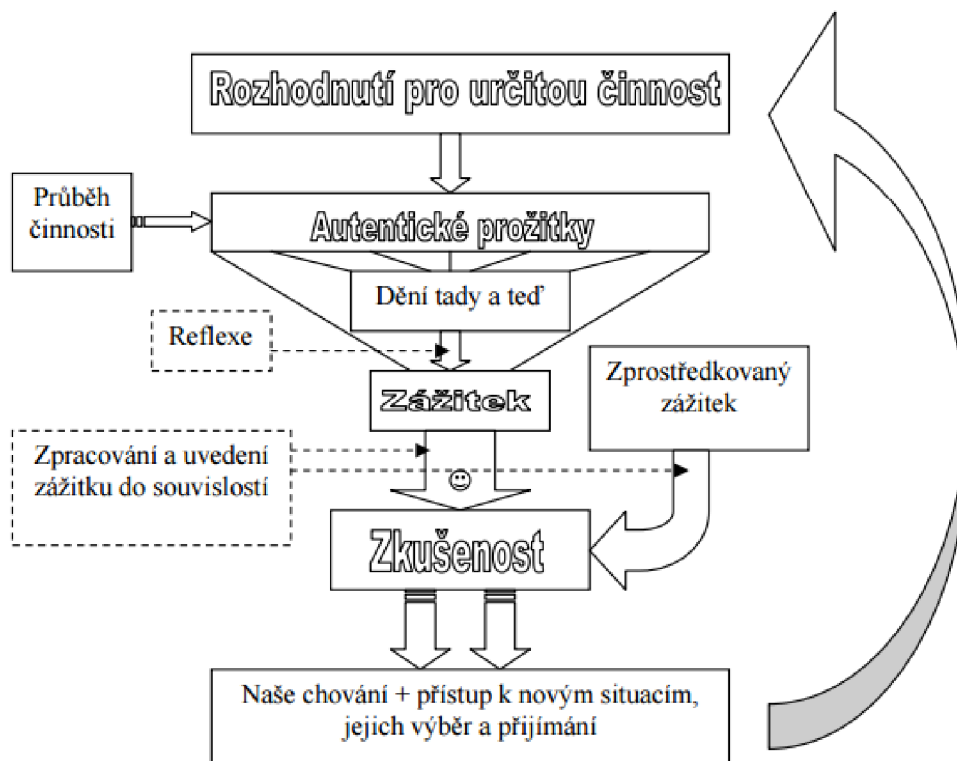
Uvádějí graf, ve kterém ukazují růst potenciálu pro rozvoj osobnosti v závislosti na náročnosti aktivit a zážitků člověka.



Obrázek 1. Náročnost prováděné aktivity v návaznosti na osobnostní rozvoj (Kirchner, Louka, Hnízdil a Plachý, In *Studia Kinanthropologica*, 2006, s. 68)

El'konin (1978) tvrdí, že rolové hry jsou rozvinutou formou hry, a nejsou tudíž nenáročnou činností a nemají jednoduchou podobu jako například stolní hry. Na základě daného tvrzení uvažujeme o tom, že LARPy jako aktivní rolové hry naživo mají složitější podobu dobrodružství. Nesou v sobě větší risk a nebezpečí na jedné straně, ale na straně druhé jsou založeny na pocitech prožívání, na radosti z aktivních zážitků. Na základě daného grafu můžeme do jisté míry předpokládat, že LARP má poměrně velký potenciál pro rozvoj osobnosti jako určitá forma dobrodružství ve formě rozvinuté hry.

Kirchner, Louka, Hnízdil a Plachý (2006) zdůrazňují význam učení z předchozích činností jako velmi důležitou součást osobnostního rozvoje. Průběh konkrétní činnosti přináší autentické prožitky, pokud se jí jedinec zúčastní osobně. Autoři uvádějí ilustraci vlivů zážitku na budoucí rozhodování jedince následujícím způsobem:



Obrázek 2. Vliv zážitku na naše budoucí rozhodování – „zážitkový cyklus“ (Kirchner, Louka, Hnízdil a Plachý, In *Studia Kinanthropologica*, 2006, s. 69)

Na základě daného schématu můžeme uvažovat o tom, že modelování situací v LARPU a reakce hráče na ně fungují stejným způsobem, protože LARP nabízí přesnou simulaci reálné společnosti, realistických, především komunikačních zážitků, na základě kterých si člověk později může vytvořit vlastní model chování.

Činnostní přístup popisuje Smekál (In Kolář, Lazarová, 2008, s. 14) a odkazuje k Coveyově teorii, která zavádí pojem „Vysoce efektivních lidí“ a pojednává o způsobech sociálního jednání a o návycích jednat určitým způsobem. Takové způsoby jsou pak popsány pomocí rysových i funkčních termínů. Koncepce teorie spočívá v tom, že existují tři roviny osobnosti člověka, v nichž musí jedinec dosáhnout určitých návyků. Dané návyky jsou podrobně charakterizovány a působí na realizaci jednoty tří předpokladů, které se uplatňují jako základ činnosti. Jsou jimi:

- znalosti
- dovednosti
- přání

Autor uvádí seznam návyků úspěšného člověka regulujících činnosti, jako jsou aktivita, cílevědomost, plánovitost, smysl pro týmovou činnost, kooperace, komunikace a integrace.

Dané návyky vedou jedince ke konkrétním typům činností, které napomáhají osobnostnímu rozvoji, nutí jej plnit specifické úkoly orientované na výkon. Podle uvedených teorií a uvedených odpovědí hráčů můžeme definovat několik velmi důležitých rysů LARPů, díky kterým působí na rozvoj osobností hráčů.

3.4 LARP jako nástroj osobnostního rozvoje

Rolová hra je interakcí lidí, interakcí mezi lidmi. Hra se vyskytuje tam, kde je vztah mezi lidmi, kde dochází ke kontaktu. Hra povzbuzuje lidi, aby vytvářeli skupiny, organizovali určité komunity. To znamená, že rolová hra je společenským jevem. Hra je sociální realitou.

Navíc hra je realitou sociálně-psychologickou, neboť je výplodem fantazie a v mnoha ohledech je i ztělesněním fantazie. Je proto přirozené očekávat v rolové hře projevy osobních charakteristik hráčů, stejně jako projevy masového vědomí. Často jsou za základ her na hrdiny přijímány archetypální příběhy.

Každá rolová hra, v níž jedinec hraje nějakou roli, která je pro něj důležitá, zanechává v psychice určité stopy: něčemu učí, k něčemu slouží. Ovšem jak se projevuje v budoucím chování jednotlivce a v jeho mezilidské komunikaci, jaké dovednosti a zkušenosti mu přináší a především, jak daného jedince rozvíjí — to jsou otázky pro sociální pedagogy a psychology, přičemž otázky velmi aktuální.

Obvykle lze jen těžko říci, v čem konkrétně spočívá hodnota rolové hry pro jedince nebo skupinu. *„Děj hry a způsob, jakým je hra organizována a prováděna; kontext, v němž hra existuje a v němž se vytváří, hráči a interakce mezi nimi — každá z těchto částí je důležitá sama o sobě, má svůj vlastní význam. Ale žádná z těchto částí neexistuje odděleně od všech ostatních. Hra je sama o sobě nezávislou hodnotou. Stejně tak je sama o sobě důležitá a smysluplná i každá součást každé hry. Můžeme tedy říci, že zde existuje prostor hry, herní realita“* (Bělokoňová, 1997, s. 15). Tato skutečnost se odděluje od vůle lidí zapojených ve hře, začíná existovat samostatně. Všechny dílčí části této skutečnosti nesou své vlastní významy a vzájemně na sebe působí. Proto je hra interakcí významů a velmi specifickou realitou.

LARP, jako jakákoliv společenská hra, je velkou týmovou spoluprací ale zároveň i týmovým představením. Goffman (1999, s. 81) zdůrazňuje důležitost poměrně běžného jevu, kdy je výklad situace předkládaný konkrétním účastníkem interakce nedílnou součástí situace předkládané více účastníky, a to díky jejich důvěrné spolupráci. To se při LARPu projevuje tím, že kvalita a hloubka hraní rolí silně ovlivňuje ostatní hráče, dává více prostoru a možností jejich

vlastním rolím. Dochází tak k lepší a kvalitnější interakci mezi postavami, což výrazně zvyšuje kvalitu hry a stává se základem dobré nálady všech účastníků hry.

Rolové hry plní celou řadu funkcí, které přímo souvisí s osobnostním rozvojem člověka. Bělokoňová a Voronovová (1997) označují za hlavní funkce:

1. Motivační: každé hraní role vytváří motiv aktivit, které jsou významné pro hráče a jsou ihned k dispozici.

2. Vzdělávací: v době přípravy ke hře a během hry hráč obdrží nové znalosti a dovednosti.

3. Rekreační: rolová hra zmírňuje emocionální napětí způsobené zatížením nervového systému při intenzivním studiu nebo práci a je dobrým aktivním odpočinkem v přírodě.

4. Rozvíjející: v průběhu hry hráči rozvíjejí rychlé reflexy, pružnost myšlení a chování, pozornost a kreativitu. Kromě toho proces hry často k řešení vznikajících problémů vyžaduje od hráče přechod na přístup "pro dospělé", čili odpovědný přístup k jejich vlastní činnosti.

5. Komunikativní: hra rozvíjí schopnost respektovat hodnoty jiných lidí a hájit své vlastní, zlepšovat dovednosti komunikační kultury a chování účastníků rolové společnosti. Rolová hra podporuje schopnost řešit konflikty, ve většině případů snižuje stres, negativní emoce, a pokud je správně použita, umožňuje i bojovat s různými komplexy.

6. Vyrovňovací: kompenzuje účastníkům projev v potřebě "dospělosti", včetně sociálních a smysluplných vztahů. Zkušeným hráčům hra na hrdiny umožňuje mnohem výrazněji vyjádřit to, co v reálném životě není vždy možné nebo povolené.

7. Psychotechnická: v procesu hry se odehrává budování schopností přípravy svého fyziologického stavu pro efektivnější provoz, stejně jako i restrukturalizace mysli pro učení a zpracování velkého množství informací.

Každá z uvedených funkcí přispívá k rozvoji konkrétních schopností a dovedností jedince, který rolové hry, zejména LARP do jisté míry využívá. Předpokládáme, že každý hráč pro sebe hledá tu nejdůležitější a nejzajímavější oblast, v níž pro sebe nachází smysl a do které se nejvíce zapojuje. Některé z daných funkcí jsou realizovány automaticky při vstupu do hry.

4. Shrnutí

Shrneme-li předchozí kapitulu, můžeme říci, že vývoj rolových her je logickým krokem ve světě lidských volnočasových aktivit. Ukazuje se, že hra je složitým a neoddělitelným procesem v životě člověka. Hry mají různé podoby a cíle, což nám ukazuje klasifikace her. Můžeme pozorovat dějiny vývoje rolové hry, konkrétně fenoménu LARP, který se stává stále populárnějším druhem rolové hry. LARP jako rolová hra v sobě nese důležité funkce, které přispívají k rozvoji osobnosti člověka. Na samotný osobnostní rozvoj hráčů v kontextu LARPu můžeme nahlížet několika způsoby, což se odráží také v osobnostním rozvoji prostřednictvím hry a zážitků. Vidíme, že existuje poměrně velký potenciál LARPu pro výzkum jeho pozitivního vlivu na osobnost jedince.

III. Výzkumná část

1. Téma a cíle výzkumu

LARP je stále populárnější volnočasovou aktivitou, je to hra, kterou hrají dospělí lidé hledající ve svém koníčku více osobních přínosů. Cílem výzkumu bylo získat názory larpových hráčů, zmapovat jejich pohled na LARP a jejich vlastní perspektivu hraní, ale především také ukázat, v čem hráči vidí potenciál LARPU pro rozvoj vlastní osobnosti a co považují za zásadní přínosy svého koníčku.

Začala jsem stanovením výzkumného problému, který má deskriptivní podobu. Stanovila jsem hlavní výzkumnou otázku, jež zní: „*Jaký je osobnostně-rozvojový potenciál LARPU z pohledu hráčů?*“ Pokusím odpovědět na otázku proč lidé tak rádi hrají LARP, co jim LARP přináší, v čem je obohacuje, ale také v čem tkví jeho případné limity podle názorů samotných hráčů. Specifikovala jsem dílčí výzkumné otázky:

- *Co hráči považují za hlavní motivace při hraní LARPU?*
- *V čem spočívá přínos LARPU pro hráče z jejich pohledu?*
- *V čem spočívá nebezpečí LARPU pro hráče?*
- *Jak hráči LARPU vnímají budoucnost daných her a sebe sama v nich?*

LARP se stává relativně známým způsobem trávení volného času, ale odborných výzkumů v dané oblasti existuje poměrně málo, proto jsem zvolila kvalitativní typ výzkumu. Miovský (2006) uvádí, že kvalitativní přístup se nejvíce hodí pro zkoumání nedostatečně prozkoumaných jevů, neboť je zaměřen na hlubší popis a následující interpretaci a specifikaci konkrétních jevů. V daném případě se bude jednat o názory konkrétních vybraných larpových hráčů.

2. Respondenti a cílová skupina

Celkový počet respondentů činil 7 osob. Všichni respondenti byly rusky hovořící, což během rozhovoru napomáhalo lepšímu porozumění a volnější konverzaci. Všichni respondenti byli zvoleni ze skupiny lidí, kteří odpověděli na inzerát v sociální síti diary.ru. Cílová skupina byla zvolena podle následujících požadavků: za respondenta byl zvolen hráč, který hraje LARP minimálně 5 let a měl v době rozhovoru za sebou minimálně 5 her o délce od 1 do 3 dnů.

Byli zvoleni zkušení roloví hráči, kteří se ve světě LARPů pohybují už dlouhou dobu, mají zkušenost nejen v oblasti her, ale dokázali něco i ve svém vlastním životě. Mají vzdělání či práci, umí reflektovat a rozumně posoudit své vlastní já v kontextu svého hobby.

Zvolení respondenti jsou různého pohlaví (nalezneme mezi nimi 4 ženy a 3 muže). Byli vybráni v míře odpovídající reálnému procentuálnímu zastoupení počtu žen a mužů v LARPech. Dříve byl LARP výhradně mužskou záležitostí, neboť byl spojen pouze s bojovým představením, ale v současné době počet žen velmi výrazně stoupl a nakonec o několik procent i překročil počet mužů. Takovýto výběr respondentů umožňoval sledování genderových rozdílů v odpovědích respondentů, ačkoliv v připravených výzkumných otázkách jsem genderové rozdíly nijak nenaznačovala, neboť to nebylo cílem práce. Následná analýza dat však ukázala, že v obecných otázkách osobnostních preferencí a rozvoje dovedností a schopností pohlaví velkou roli nehrálo.

Pro lepší přehlednost dalšího kódování dat uvádím následující tabulku:

Tabulka 1. Přehled respondentů

přezdívka	věk	pohlaví	jak dlouho hraje	kolik her má za sebou
FENZ	28	žena	14 let (od 2001)	více než 50
RUDY	29	žena	9 let (od 2007)	více než 20
KUNZITE	32	muž	16 let (od 1999)	více než 30
KIMURI	36	žena	18 let (od 1997)	více než 50
CLARKY	26	žena	11 let (od 2004)	více než 10
MORION	31	muž	11 let (od 2004)	více než 40
TURGON	30	muž	15 let (od 2000)	více než 10

Kódy byly vytvořeny pro každého z respondentů zvlášť, aby v následujících označeních docházelo k lepšímu a přehlednějšímu propojení odpovědí a hráče.

3. Metoda sběru dat

Za metodu sběru dat jsem zvolila polostrukturované interview. Výhodu dané metody vidím v tom, že respondenti se cítí při vyjadřování svých názorů uvolněněji, ale zároveň má rozhovor přesně danou strukturu a jasné vymezení tematických otázek ze strany tazatele. To umožňuje výzkumníkovi držet se zvolené cesty a získat od respondenta větší objem informací (Miovský, 2006).

Při vedení jsem rozhovor rozdělila do tří hlavních sémantických částí podle časové osy odpovídající historickým hráčským obdobím při hraní samotného LARPU. První část je označena za *minulost* a zahrnuje v sobě úplný začátek a seznámení hráče s LARPEm, jeho motivace a zájem o pokračování v konkrétním koníčku. Druhá část rozhovoru je označena za *přítomnost* a zkoumá přímo vztah hráče k LARPU, přínosy a limity LARPU z pohledu jedince. Třetí část, označená jako *budoucnost* se vztahuje k hráčovu vnímání budoucnosti ve své zálibě, ve hraní LARPU obecně, ve stanovení jeho dílčích cílů apod. Zde uvádím tabulku, která ukazuje vztah mezi výzkumnými otázkami a částmi rozhovoru, podle daného třídění jsou sestaveny další tazatelské otázky (viz. Příloha 1):

Tabulka 2. Přehled částí rozhovoru ve vztahu k výzkumným otázkám

Minulost	Přítomnost	Budoucnost
<i>Co hráči považovali za hlavní motivace ke hraní LARPU?</i>	<i>V čem pro hráče spočívá přínos LARPU z jejich pohledu?</i>	<i>Jak hráči LARPU vnímají budoucnost daných her a sebe sama v nich?</i>
	<i>V čem spočívá nebezpečí LARPU pro hráče?</i>	

Podle těchto oblastí byly roztrženy tazatelské otázky a vytvořena struktura rozhovoru coby náhled na LARP skrz historickou osu hráče z hlediska jeho osobních pocitů, myšlenek a rozvoje.

Respondenti byli předem osloveni e-mailem nebo přes sociální sítě, aby s nimi byl domluven vhodný čas pro rozhovor. Bylo jim vysvětleno, jaký smysl daný rozhovor má, kolik přibližně bude obsahovat otázek, apod.

Rozhovory byly provedeny prostřednictvím programu Skype s využitím funkce videohovoru a byly nahrávány pomocí programu MP3 Skype recorder pro účely následného přepisování. Žádné technické ani jakékoliv další problémy, které by mohly jakkoliv narušit nebo zneprzyjemnit rozhovor či vzájemné porozumění, během konverzace nevznikaly. Kvalita nahrávek byla ve všech případech dostačující. Video přidávalo rozhovoru plnohodnotnost opravdového osobního setkání. Respondenti se během rozhovorů nacházeli doma u osobních počítačů, nic je nerušilo, cítili se v procesu rozhovoru pohodlně.

Na začátku bylo každému respondentovi sděleno několik faktů o základních etických principech vedení rozhovoru, o anonymitě osobních dat a o tom, že části rozhovoru budou použity v bakalářské práci. Respondenti se nestyděli ani nebáli, proto si ponechávali svá vlastní jména nebo přezdívky, přestože jim byla nabídnuta anonymita. V ostatních ohledech rozhovory probíhaly podle pravidel vedení osobních výzkumných rozhovorů. Průměrná doba vedení rozhovoru byla cca 40 minut, nejkratší rozhovor trval 30 minut, nejdelší 55 minut.

Původně byly rozhovory vedeny v ruském jazyce a v něm byly také přepsány a analyzovány. Hlavní, klíčové části, důležité pro přehlednost výzkumu, byly následně přeloženy do češtiny.

4. Analýza dat

Analýzu dat jsem rozdělila do několika částí. Pro začátek jsem zvolila metodu interpretace klíčových slov a pojmů, abych našla propojení mezi odpověďmi všech respondentů. Vyhledávala jsem v získaných odpovědích na stejné otázky hlavní zdůrazněné postoje či názory respondentů, našla jsem opakující se pojmy nebo pojmy vztahující se k jednomu tématu. Dalším krokem pak bylo jejich roztřídění do několika oblastí, přičemž pro vytvoření kategorizace pojmů jsem zvolila princip otevřeného kódování (viz. Příloha 2).

Na základě analýzy a porovnání pojmů ze všech odpovědí vznikla následující tabulka reprezentující konečný přehled zkoumaných oblastí:

Tabulka 3. Přehled oblastí výzkumu

Motiv	Cesta	Cíl
<i>Motivace ke hraní LARP</i>	<i>Přínosy LARPU z pohledu hráčů</i>	<i>Cíle hráčů LARP</i>
	<i>Nebezpečí a limity LARPU pro hráče</i>	

Dané oblasti jsou zakotveny do velkých historických období, uvnitř každé oblasti vznikají další prvky, které jsem označila za kategorie, tedy hlavní myšlenky respondentů, jež jsou považovány za důležité v konkrétních oblastech. Kategorie vznikly v procesu zevšeobecnění názorů a myšlenek hráčů, kteří odpovídali na položené otázky z konkrétní oblasti.

Hanuš (In Kirchner a kol., 2003, s. 72) uvádí schéma, které reprezentuje vztah motivace, cesty a cílů v kontextu osobnostního rozvoje. Autor označuje dané schéma jako vhodné pro jakoukoliv činnost přispívající k osobnostnímu rozvoji.



Obrázek 3. Model motivace-cesta-cíl

Ve své práci zdůrazňuji propojení počáteční motivace hráčů jako prvního kroku na cestě osobnostního rozvoje skrze hraní LARPU. LARP samotný je označen za cestu, během které hráč plní konkrétní i abstraktní úkoly, čímž způsobuje proces vlastního osobnostního rozvoje, a to jak záměrně, tak i nezáměrně.

4.1 Motivace

Minulost je označena za první oblast na čáře historické osy. Do této oblasti je zapojen důležitý moment vstoupení hráče do herního procesu, což je *motivace* hráče, která v sobě spojuje

všechny motivační příčiny, které respondenti jmenovali jako důvody, proč začali hrát LARP a co je následně zaujalo natolik, že zůstali při svém koníčku i nadále.

Co motivuje lidi, aby se oblékli do kostýmů, šli v horký letní den do parku a hráli nějakou fantazijní roli? Jako člověk, který má zájem o zkoumání tohoto aspektu, jsem předpokládala, že většina lidí by pravděpodobně odpověděla, že touto motivací bude zábava. To realisticky ví již zkušený hráč, ale začínající budoucí hráče musel LARP ze začátku nějak přilákat.

V procesu provádění rozhovorů bylo zjištěno, že motivace některých respondentů byla *záměrná*, což znamená, že někteří z nich přesně věděli, co by na LARPech chtěli prožít nebo zkusit. Dva z respondentů naopak o LARPu vůbec nic nevěděli, ale i přesto si chtěli zkusit tuto hru zahrát. Šli na LARP pouze kvůli svým kamarádům, aby s nimi společně strávili čas. Takovou motivaci pak můžeme označit za *nezáměrnou*.

Na základě odpovědí hráčů se vyskytlo několik hlavních kategorií, přímo se vztahujících k jejich motivaci. Musíme zdůraznit, že v daném kontextu nahlížíme na motivace jako na impuls k akci, ke hraní LARPu.

Tabulka 4. Přehled kategorií v oblasti motivace respondentů

Oblast	Kategorie
Motivace k hraní LARP	Zájem o nové informace Hledání sebe sama Hledání zážitků

Fine (2002) se domnívá, že existují čtyři tzv. aktuální témata, proč lidé hrají hry na hrdiny. Pojmenovává vzdělávací složky hraní, hraní jako únik ze společenského tlaku, hry jako pomůcky pro zvyšování pocitu osobní kontroly a účinnosti, a hry jako pomoc při jednání s lidmi (str. 53).

V této práci rozdělují motivace hráčů na zkoušení LARPu a následné zjištění respondentů, proč hrají, po dlouhé a smysluplné době aktivního hraní. V tomto spatřuji propojení s Fineovým tvrzením.

Zájem o nové informace

Na prvním místě byl coby hlavní motivace zkusit si hraní LARPu u většiny respondentů zmiňován jejich vlastní zájem o *nové informace* o úplně novém jevu v jejich životě. U některých respondentů vznikla zvědavost z příběhů známých, kteří už LARP hráli:

„Zájem. Je to jedinečná věc, která může motivovat člověka, aby se do něčeho zapojil... Ale na začátku jsem si jen chtěl zkusit zahrát“ (Kunzite).

„Byl jsem si jistý, že zde dozvím něco úplně nového“ (Turgon).

„*Nikdo z lidí v mém blízkém okolí mi nebyl schopen říct, co LARP je, o čem je, o co tam vůbec jde. Ale chtěla jsem vstoupit do něčeho nového. Chápala jsem, že získám spoustu nových informací, které mi nikdo jiný neposkytne*“ (Kimuri).

Zájem budoucích hráčů vznikl na základě různých představ o tom, jak by podle nich kouzelný svět měl vypadat. Zajímalo je, jaká je vůbec mechanika podobné hry, o které dosud nic nevěděli, jak probíhá, kdo se jí účastní, apod. Předpokládali, že na ně rozhodně čeká nová informace. V době přelomu tisíciletí nebyly žádné konkrétní informace, které by se týkaly LARPů, běžně dostupné. O podobných hrách se ve společnosti mluvilo různě a často poměrně protikladně (až do té míry, že byl LARP do jisté míry považován za sektu). Respondenti potřebovali zjistit informace o procesu hry, uvidět pravdu na vlastní oči a pocítit hru na vlastní kůži.

V dané kategorii vidíme i vztah ke vzdělávací složce v hraní, kterou uvádí Fine (2000). Informace jakéhokoliv druhu v sobě nese vzdělávací funkci. Buď jde o informaci týkající se hry bezprostředně či o informaci vedlejší, způsobující rozšíření poznání v nové oblasti, nápomocné při hře.

Hledání sebe sama

Většina respondentů zažila svůj první vstup do světa LARPů v adolescenci, tedy ve věku, pro který je charakteristické hledání sebe sama a svého místa jak v realitě, tak i ve světě fantasmie. Bylo to období hledání svého vlastního koníčku a zapojení se do subkultury lidí se stejným pohledem a zájmem. Součástí hledání vlastního „já“ byla touha po *pocitu výjimečnosti*, která je často typická pro toto věkové období, a byla poměrně silným motivačním aspektem pro většinu respondentů.

„*Vypadalo to nejdřív jako poměrně uzavřená společnost, i když mohl furt přicházet někdo nový. Tohle nás strašně bavilo*“ (Kimuri).

„*Cítil jsem, že patřím k něčemu speciálnímu...*“ (Turgon).

Blinka (2005) uvádí ve svém výzkumu, že hráči cítili svou „výjimečnost“ kvůli rolovým hrám, jako by se dotýkali něčeho, co není dostupné a srozumitelné pro ostatní, pro běžné „civilisty“. LARP v představách hráčů byl spojen s informací, která je dostupná pouze některým „vyvoleným“ lidem. Fine (2002) uvádí pocit osobní kontroly a účinnosti jako druh motivace. V odpovědích respondentů vidím jejich počáteční touhu po výjimečnosti coby první krok ke stanovení sebe sama, seberealizaci a sebedefinici ve svém koníčku.

Další a neméně důležitou součástí hledání své identity byla pro hráče možnost být někým jiným a možnost *hraní role*. Znamenalo to pro ně možnost zkusit se vcítit do úplně jiných emocí. Za velmi důležitou také označovali *touhu ponořit se do fantastického světa* svých oblíbených knih, protože předtím nikdy nic podobného nezažili:

„Ten nápad ponořit se do světa mé oblíbené knihy. Nebo do jakéhokoliv fantastického světa“ (Rudy).

Respondenti odpovídali, že do světa her je přivedli kamarádi nebo známí, nejčastějším pojátkem v odpovědích byla společná láska k dílu J. R. R. Tolkiena „Pán prstenů“.

„Nejdřív jsem přišla na jeden z těch srazů jen kvůli tomu, abych se měla s kým bavit o svých oblíbených knížkách... A potom... Když pak den za dnem sleduješ, jak se lidi utkávají v souboji s mečem v rukou a v plné zbroji, začneš přemýšlet o tom, že celá ta záležitost nemusí být jen o povídání a klábosení“ (Fenz).

Fine (2002) označuje daný fenomén jako touhu po **úniku ze společenského tlaku**. Téma podobného úniku je velmi diskutabilní, protože v sobě zahrnuje další pozitivní i negativní účinky, což je však perspektivní téma pro dílčí výzkum. Nikdo z respondentů však nemluvil otevřeně o tom, že chtěl uniknout z reality, ačkoliv někteří zmiňovali, že opravdu chtěli změnit své okolí a zbavit se společenského tlaku, tak jak to uvádí Fine.

„Byla jsem ve škole tak trochu odpadlík a měla jsem ráda fantasy a sci-fi“ (Fenz).

V daném konkrétním případě můžeme konstatovat, že touha uniknout do fantastického světa byla adekvátním projevem chování adolescentních lidí, kteří mají společné zájmy v jiné partě, než v partě spolužáků. Tento zájem můžeme označit za další krok v procesu hledání sebe sama a v ochraně vlastních zájmů.

Hledání zážitků

Podle odpovědí respondentů je **touha po zážitcích** jedním z nejběžnějších a nejrozšířenějších principů v motivaci k hraní LARPU, coby představa o zábavném pobytu v přírodě a zajímavých fyzických aktivitách, které doprovází LARP. K takovým aktivitám můžeme zařadit například i plavání, pokud se herní území nachází vedle vodní plochy, nebo večerní posezení u táboráku, zpívání a veselé vedlejší hry:

„...chtělo se mi jet na výlet do lesa, žít ve stanu s partou lidí, se kterými mám o čem mluvit u táboráku. Nikdy jsem takové výlety nepodnikala“ (Rudy).

Hraní LARPU samo o sobě vyžaduje poměrně velkou fyzickou aktivitu: běhání po lese, časté souboje nebo překonávání překážek. Někteří respondenti si představovali LARP jako něco podobného aktivní či zábavní turistice, ale jak sami vypověděli, výsledek dalece předčil očekávání. Když byli respondenti dotázáni, jaké první pocity měli z LARPU, odpovídali různě.

„Upřímně? Byla jsem trochu zklamaná. Očekávala jsem něco zázračného, neuvěřitelnou podívanou“ (Fenz).

„Absolutně ohromující. Nemohla jsem se vrátit do reality ještě pár dní, nevěřila jsem, že přímo vedle je metro, mobily...“ (Rudy).

„Rozkošné! A k tomu perfektní zážitek z pobytu v přírodě!“ (Kimuri).

Každopádně každý z hráčů zjistil, že určitě v LARPU najde něco právě pro sebe a pokračoval v něm i nadále.

4.2 Osobnostní rozvoj z pohledu hráčů

Abychom mohli o LARPU mluvit jako o potenciálním nástroji osobnostního rozvoje hráče, musíme se obrátit na jeho vlastnosti, na přímé *přínosy a nebezpečí z pohledu hráčů*, jež jsou základem pro rozvoj osobnosti jedince, který danou cestou prochází. Podle zkušenosti respondentů, jak o tom vypověděli oni sami, poučení z LARPU přináší pro život nejen pozitivní zážitky, ale i problémy, které vznikají v procesu hraní či během přípravy k jednotlivým LARPům a které se člověk musí naučit vyřešit.

Osobnostní rozvoj skrze pozitivní i negativní faktory se vztahuje k *přítomnosti* – současnému pohledu hráče na sebe a na rozvojový potenciál LARPU pro svou osobnost. V dané oblasti se zkoumají faktory LARPU, které respondenti označují za přínosné a poučující.

4.2.1 Přínosy LARPU

Na základě odpovědí respondentů jsem identifikovala následující kategorie. Je vidět, že dané kategorie se vyvíjely z motivačních kategorií v procesu formování vlastních představ hráčů během dlouhodobého hraní LARPU. Očekávání a motivace vyrostly a přeformovaly se do kategorií majících hlubší význam pro rozvoj osobnosti hráče.

Tabulka 5. Přehled kategorií v oblasti přínosů LARPU

Oblast	Kategorie
<i>Přínosy LARPU z pohledu hráčů</i>	<i>Vzdělávací efekt</i> <i>Psychologický efekt</i> <i>Seberealizace</i> <i>Fyzická aktivita</i> <i>Komunikativní rozvoj</i>

Vývojové dovednosti, které by mohly motivovat hráče, zahrnují také snahu naučit se něco nového a zlepšování svých sociálních dovedností:

„V první řadě je to možnost si tím nebo oním způsobem odpočinout, ponořit se do herního světa. Samozřejmě to přináší i nové známosti, nové dojmy, v jistém smyslu i určité sebezdokonalování“ (Rudy).

Vzdělávací efekt

Meriläinen (2012) ve svém výzkumu týkajícím se osobnostního rozvoje prostřednictvím LARPU potvrdil jeho poměrně velký význam coby vzdělávací činnosti. Většina jeho respondentů uvedla, že se naučili novým a užitečným věcem z her na hrdiny a většina tvrdila, že často nebo velmi často potřebuje informace týkající se různých témat pro účely hry i bez výslovné žádosti. Informace pak byla následně používána i pro další inspiraci, nezávisle na účelech hry. Podobné výsledky se potvrdily i u skupiny respondentů, zvolené pro tuto práci. Téměř všichni respondenti uvedli alespoň jednu oblast, ve které si prostřednictvím LARPU rozšířili své vlastní obzory. První oblastí je **rozvoj znalostí** pomocí hraní LARPU. Mezi ty patří historické znalosti, přehled o nových autorech a knihách, filmech, znalosti v oblasti techniky, vesmíru, různých věd.

„Když jsem poprvé dorazil na historický LARP, dozvěděl jsem se, že toho o středověku moc nevím — oproti ostatním hráčům, kteří používali taková slovíčka, která jsem slyšel poprvé v životě. Takže mě středověk zaujal a musel jsem o tom hodně přečíst“ (Morion).

„Hry taky trochu změnilý můj literární vkus, protože mi odhalily nové spisovatele. A taky jsem se toho spoustu dozvěděla o úžasných počítačových hrách“ (Fenz).

Respondenti zaznamenávali, že velmi záleží na tématu hry, na předchozích znalostech jedince, a tvrdili, že v každé hře se každopádně objeví něco, co bude pro člověka záminkou k otevření nové kapitoly ve svém poznání.

Druhou oblastí vzdělávacího efektu LARPU je **rozvoj dovedností**. Většina respondentů se naučila nějaké manuální práci, čemuž pomohla potřeba šití kostýmu pro hru, vaření jídla v přírodě a další vedlejší potřeby pobytu mimo domov.

„Kromě všeho, teď alespoň vím, co si musím vzít s sebou do přírody. Umím vařit na otevřeném ohni, a to nejen párky nebo brambory“, žertuje Morion, nicméně získané dovednosti jsou užitečné i v reálném životě.

LARP slouží také jako základ tréninku hereckých schopností, neboť pomáhá rozvíjet mimiku, řečnické umění, gestikulaci. Hraní her na hrdiny vyžaduje od hráče, aby poměrně usilovně pracoval na své postavě, na tom, jak ji bude předvádět v kontextu konkrétní hry. To pomáhá rozvíjet techniku řeči, dovednost naslouchat ostatním, dovednost vstoupit do akce v nutnou a vhodnou chvíli, apod.

„Předně je to vynikající trénink hereckých schopností, tak jako tak je to hra naživo a vyžaduje aspoň minimální herecký výkon“ (Morion).

„Řekněme, že za své umění skládat slova do vět a pronášet projevy před širokým obecnstvem vděčím právě LARPům“ (Fenz).

Ačkoli na první pohled podobné znalosti a dovednosti nemusí vypadat jako důležité, respondenti uváděli, že v jejich životě se stávaly užitečnými. Nejednou byli vděční svému koníčku za to, čemu je učí.

Psychologický efekt

LARP není cíleným odborným psychologickým tréninkem i když většina organizátorů může mít psychologické či pedagogické vzdělání. Na rozdíl od terapeutických rolových her je stále zábavnou volnočasovou aktivitou. I přesto má LARP svůj vliv v psychologickém smyslu.

Gardner (1999) zdůrazňuje, že psychika člověka obsahuje 8 druhů inteligence, mezi které patří *intrapersonální* a *interpersonální* složky. V kontextu LARPU vidíme projevy rozvoje těchto dvou konkrétních druhů inteligence. Důraz kladený na rozvoj jedné z daných inteligencí je předurčen osobností jedince. LARP většinou působí na obě, ale vždy záleží na preferenci hráče samotného.

Intrapersonální neboli vnitřní inteligence slouží k tomu, aby jedinec rozuměl sám sobě. Pomáhá naučit se, které situace nebo činnosti vyvolávají v jedinci určité emoce, a zjistit, co ho motivuje k určitému jednání. Vysoce rozvinutá vnitřní inteligence umožňuje jedinci zvládnout bolestivé emoce a rychle se vypořádat se stresem. Zároveň je díky ní jedinec schopen činit dlouhodobě výhodná rozhodnutí (Gardner, 1999).

Pro některé respondenty bylo nošení masky své role krokem pro překonání vlastních a velmi *reálných strachů*:

„...tehdy mi pomohlo překonat strach, když jsem si řekla: „Moje postava ve hře by se nějakýho pitomýho zubaře nebála!“ A pak bylo daleko snazší si do toho křesla sednout“ (Clarky).

Někteří z respondentů uváděli, že u některých hráčů je v určitém smyslu přítomná sublimace vlastních nerealizovaných tužeb. Jsou si jistí tím, že pozorování cizího hraní je velmi přínosné a poučující. Rozvoj empatie jako dovednosti byl také patrný ve výsledcích, respondenti zmiňovali vlastní zvýšení empatie k sobě i k druhým. Složky empatie, které uvádí Arnold (In Meriläinen, 2012) — reflexe, komunita, představivost a výkon role — jsou podporovány v postojích hráčů, vyskytují se v jejich odpovědích, kde zmiňují rozvoj empatie a fantazie.

LARP umožňuje modelování poměrně realistických situací, případně problémů, které hráč musí v procesu hry vyřešit. Poté, v reálném životě, když jedinec čelí podobné situaci, cítí se na ni připraven. Meriläinen (2012) ve svém výzkumu uvádí, že většina jeho respondentů odpověděla, že LARP jim umožnil prožít negativní emoce v bezpečném prostředí, a skoro polovina zdůraznila pocit, že LARP jim ukázal způsoby, jak se s takovými emocemi vypořádat.

Interpersonální či společenská inteligence určuje schopnost správně jednat s ostatními lidmi. Zahrnuje rozpoznávání cizích emocí, motivů a úmyslů, schopnost přizpůsobit se druhým a navést ostatní, aby se přizpůsobili jedinci samotnému. Vysoká společenská inteligence umožňuje člověku snadno se začlenit do společnosti, získat ji na svou stranu a přesvědčit ji, aby uvěřila ve správnost jeho tvrzení a postupů (Gardner, 1999).

Někteří respondenti označovali za důležité lepší poznání jiných lidí, porozumění motivaci jejich jednání, a to právě díky hraní LARPů. Hráči se učí rozpoznávat cizí emoce skrze emoce svých postav. Zkušení larpoví hráči tvrdí, že touha po hypertrofovaných emocích v roli řekne o hráčovi více, než by chtěl sám ukázat.

„Hledám sama sebe. [LARP] mi v tom pomáhá, začínám lépe rozumět jiným lidem, i sama sobě. Obvykle mám problém s porozuměním emocím.“ (Rudy).

Dramatická rollová hra, jakou je i LARP, podle Hicksona (2000) přináší konkrétní zisky: uvolnění, překonání bariér v interakci a pohybu, jistotu a bezpečí, efektivitu v komunikaci, zlepšení představitivosti, obohacení mysli, kulturní stránky lidské osobnosti a mnoha dalších.

Někteří hráči, zejména muži, považují za přitažlivou součást herní aktivity i proces boje a bitev. Boj je technicky zcela hravou záležitostí, ale vystupuje jako symbol konfliktu a napětí, kterých se člověk chce zbavit. Každý hráč, který má rád boje, tvrdil, že herní bitvy přináší uvolnění od reálného napětí, působí uklidňujícím způsobem a zlepšují náladu. Ciniburk (2009) poznamenává, že kdekoliv, kde je nějaký konflikt, ve kterém je hráč zainteresován, pracuje adrenalin. *„Tedy nejen v boji, ale třeba i ve chvílích, kdy poslední díl skládačky zapadá a vedle vás se začíná odehrávat intenzivní scéna, jste „na drogách“* (Ciniburk, 2009 [online]). Reálné návykové látky jsou však na kvalitních hrách přísně zakázány, protože to by mohlo způsobit jisté nebezpečí pro hráče i pro organizátory. Dobrých zážitků a emocí je na takové akci hojnost, a jedinec si je může užít plnohodnotně i bez drog.

Turgon vypovídá, že LARP mu přináší *„obrovské morální uspokojení, pokud se hra povede. A dokonce i když se ne všechno povede tak, jak bych si představoval, pořád zůstávají další součásti celého prožitku. Jen velmi zřídka se stane, že by člověk litoval zbytečně vynaloženého úsilí“*.

Vágner (1995) konstatuje, že LARP přináší cenné možnosti pro ty, kteří s ním umějí nakládat. U hráčů probouzí sebevědomí, když se hra daří a slouží jako vynikající terapeutický prostředek.

Seberealizace

Seberealizace je důležitá součást osobnosti každého člověka, jeho přirozená touha najít sebe sama v oblíbené činnosti. Ciniburk (2009) uvádí, že každý hráč LARPU má nějaké předpoklady ve svých schopnostech a také touhy, jež chce uplatnit či realizovat. LARP představuje poměrně bezpečné prostředí, kde má člověk možnost řadu věcí **vyzkoušet**, kde se může rozvíjet a v něčem seberealizovat.

„Snažím se zkoušet různé modely chování, protože vím, že ta hra pro mě bude bezpečnou zónou, ve které můžu vyzkoušet cokoli, co mě napadne, a to bez jakýchkoliv následků. Tedy samozřejmě v rámci obecných pravidel bezpečného chování a jednání“ (Clarky).

Respondenti uváděli ve svých odpovědích, že LARP poskytuje možnost vytvořit něco úplně nového: jak možnost vymyslet nový svět, tak i možnost ho zorganizovat a předvést ve hře. Kromě toho jde i o realistické přínosy jako jsou organizační schopnosti, práce ve skupině, prvky divadelního umění.

„Dá se říct, že je to taková poměrně zvláštní výzva, zda si dokážu nasadit masku nějakého úplně odlišného člověka“ (Fenz).

Hickson (2000) uvádí, že dramatické prvky poskytují možnost vytvoření sebedůvěry a rozvoje komunikačních dovedností, ke kterým patří také schopnost společenského kontaktu s jinými lidmi. Dále tvrdí, že divadlo je stimulem rozvoje lidské fantazie a může dokonce přispět i k plánování vlastní budoucnosti.

Mnozí hráči začali vyvíjet vlastní tvůrčí činnost, jako je malování, literatura, psaní básní, design a modelování kostýmů. Ve svém výzkumu Meriläinen (2012) zjišťuje, že larpoví hráči mají velmi často zkušenost s uměním ve spojení se svým koníčkem. Tvrdí, že převažující počet respondentů uvádí, že LARP výrazně zlepšil jejich představivost. Podobné výsledky se potvrdily i u respondentů zvolených pro tuto práci. Každý z nich označoval LARP za vhodný a příjemný prostor pro rozvoj fantazie, představivosti a tvůrčí činnosti.

Mezi motivačně-rozvojové kategorie řadí Ciniburk (2009) také **uznání**, které je podle mého názoru na základě rozhovorů s hráči nedílnou součástí seberealizace. Autor zde uvádí, že pozitivní pocity z uznání a přijetí jsou velmi silné stimulanty pro hráče a zvyšují pocit sebedůvěry a sebevědomí.

„Je to velmi příjemné, když lidé začnou poznávat, kdo jsi, oceňovat tvou hru, kostýmy a začnou tě zvat na větší a populárnější LARPy“ (Kunzite).

Oceňování úspěchů může pramenit jak ze strany organizátorů, tak ze strany rolové komunity.

Fyzická aktivita

LARPy, a zejména ty velké, vyžadují od hráčů poměrně velkou fyzickou aktivitu. Samozřejmě, existuje zde i možnost zvolit si vhodnou roli tak, aby se hráč nemusel pohybovat příliš náročně, ale většina hráčů zmiňovala, že tuto náročnost zažívá ráda.

Ciniburk (2009) zdůrazňuje velký vliv **adrenalinu** na náladu účastníků LARPů, coby velmi přitažlivého stimulantu pro hru. Nejen adrenalin, ale i endorfiny působí na vnímání hry pozitivním způsobem. Hráči vnímají herní svět a akci ještě osobněji.

„...často zdůrazňuji aspekt aktivního pohybu, když mluvím s někým, kdo LARP nezná. Je to mnohem lepší zážitek, než prostě jen výlet s grilováním. Je to nadšení, uvolňování adrenalinu“ (Turgon).

Většina lidí má ráda možnost vyjždět na hru z velkého města do různých nových míst, nejčastěji do otevřené přírodní plochy, která nabízí krásné výhledy. Zároveň je LARP pohybem v přírodě (což zahrnuje čerstvý vzduch, aktivní běhání, někdy i plavání) a ve spojení s příjemnými zážitky působí velmi pozitivně na fyzické a duševní zdraví.

Bitvy jako významná součást velkého množství her jsou fyzicky náročnou činností, a tak přináší nejen morální, ale i fyzické uspokojení. Příjemná únava z bitev je dobrou součástí zážitků přivezených z LARPU domu.

„Kromě her samotných chodím na bitevní tréninky do parku, kde se setkávají fighteři, a to mě strašně baví a zároveň udržuje v náladě. Ještě více se díky tomu těším na bitvy na LARPeč“ (Morion).

K fyzickým aktivitám patří i některé organizační a **přípravné prvky**. Orientace na novém místě, postavení stánků a utváření herních lokací, dokonce i vaření jídla a uklizení po hře — to vše je součástí velké akce, která v konečném důsledku přináší hráčům obrovské uspokojení a dobrou náladu. Nedílnou a velmi oblíbenou součástí her se stává večerní taborák, zpívání larpových písní a povídání na dobrou noc. V některých LARPeč hra trvá nepřetržitě, 24 hodin denně, a tak některé zajímavé aktivity probíhají i v noci. Takové akce hry jsou však náročnější, kratší a velmi specifické.

Komunikativní rozvoj

Podle slov Ciniburka (2009) je člověk tvorem společenským, který potřebuje mít kolem sebe své společníky. LARP formuje a vytváří takzvanou komunitu larpařů, rolových hráčů, kteří se považují za samostatnou **subkulturou**. Mají společné zájmy, tráví společně volný čas a vždycky mají společná témata pro komunikaci.

„...nemůžu si upřímně řečeno vzpomenout na nikoho, kdo by se od komunity izoloval a neopustil přitom rolové hry. ...[být součástí subkultury] důležité určitě je, ale pro každého asi jen v určité míře“ (Fenz).

Většina respondentů zdůrazňovala, že jezdí na hry nejen proto, aby hráli nepřetržitě celou dobu trvání LARPU, ale také aby měli možnost povídat si s přáteli, se kterými se dlouho neviděli. Těmi mohou být kamarádi a společníci z jiných měst, případně i států, kteří se setkávají jen na velkých hrách.

Sociální síť rostoucí kolem daného koníčku jsou považovány za velmi důležitou součást hraní rolí mezi respondenty, potvrzuje to i Meriläinen (2012), který pozoroval dílčí vztahy mezi rolovými hráči. Tento fakt je podporován tendencí respondentů vnímat sebe sama jako součást subkultury nebo komunity rolových hráčů, i když téměř polovina respondentů uvedla, že hraje hry na hrdiny jen jednou za půl roku nebo i méně.

Všichni respondenti uvádějí, že udržují těsný a příjemný kontakt se svými spoluhráči. Dříve k tomu používali pouze telefon, zatímco nyní, v době internetu, je to mnohým snadnější. Někteří se také účastní společných jednání, tematických akcí. Rudy zdůrazňuje, že je v neustálém kontaktu s lidmi, kteří už sice nehrají velké hry, ale skoro všichni jsou jejími kamarády z larpové komunity.

Ještě důležitějším aspektem je pak to, že LARP má velký přínos pro komunikační dovednosti jedince nejen v rámci jedné konkrétní akce. Všichni hráči bez výjimky se zmiňovali o zapojení do kolektivu a zvýšení svých komunikativních dovedností. To byla poměrně očekávaná odpověď, protože rolová hra na hrdiny vyžaduje velkou spolupráci mezi hráči a schopnost dobře komunikovat, někdy i s cizími lidmi.

„LARPpy mi v určitém období hodně pomohly navázat kontakty s dalšími lidmi. Než jsem začal hrát, byl jsem hodně uzavřený a nekomunikativní“ (Turgon).

Kimuri vypověděla, že vztahy navázané prostřednictvím LARPU jí přinesly nové kamarády a dokonce i budoucí práci. Seznámila se se svými kolegy na jedné z her, teď už přibližně sedm let pracují společně. Poměrně velký počet hráčů uzavírá i manželské partnerství, mají společně děti, které pak berou s sebou. I ti nejmladší pak mají ve hře své symbolické role.

„Řekněme, že mě hry socializovaly tím nejlepším možným způsobem“ (Fenz).

4.2.2 Nebezpečí a limity LARPU

Každá oblast a každý jev našeho života má svoje limity a LARP není výjimkou. Co se týká limitů LARPU, vyskytuje se v daných otázkách poměrně jednomyslně názor hráčů, že každý koníček má svá omezení a své nevýhody, ba dokonce i nebezpečí, ale přednosti LARPU jsou mnohdy větší, než jeho nedostatky. Na otázku týkající se limitů účastníci rozhovoru odpovídali různě a s různou mírou obav.

Podle odpovědí respondentů se podařilo rozdělit faktory limitů či nebezpečí LARPU do kategorií uvedených v následující tabulce:

Tabulka 6. Přehled kategorií v oblasti limitů a nebezpečí LARP

Oblast	Kategorie
Nebezpečí a limity LARP pro hráče	Fyzické nebezpečí Psychologické nebezpečí Organizační a personální limity Rámeček reality

Podívejme se nyní na jednotlivé kategorie podrobněji:

Fyzické nebezpečí

První a nejsnáze odhalitelné nebezpečí LARPů spočívá v obecném fyzickém smyslu. Každý z respondentů mluvil o *fyzických úrazech*, jako o hlavním nebezpečí LARPů a všichni zmiňovali, že příčinou těchto úrazů je, že sami hráči neberou na vědomí pravidla bezpečnosti a chování v přírodě.

„Protože hry jsou vážně aktivní fyzická činnost, kdekdobčas upadne, ale klidně se tu může stát, že si někdo třeba vypíchne oko o větev nebo spadne ze svahu a zlomí si nohu. Ve spoustě případů je na vině taky špatná obuv, kvůli které si při běhu člověk může i natrhnout svaly“ (Clarky).

K dalším fyzickým úrazům může dojít v procesu bitev. Záleží na tom, jak hráči rozumí stanoveným pravidlům ohledně procesu samotného a normám pro výrobu zbraní, které stanoví organizátoři ještě dlouho před hrou samotnou. Je zcela srozumitelné, že musí jít o zvláštní herní zbraně a že člověk s nimi musí umět zacházet.

Podle hráčů dochází během *letních her* poměrně často k úpalu, k obyčejným lehkým zraněním jako je pořezání nožem, rána do hlavy nebo otrava jídlem, během *zimních* pak k prochlazení.

Za jisté nebezpečí respondenti označovali také velké laické konstrukce určené pro hru, ačkoliv s podobnými případy se nesetkávají příliš často. Většinou hráči výrazné fyzické nebezpečí nevnímají, považují ho za dílo běžné životní náhody.

„Pokud nejsi fighter, tak nelez do bitev. Nekoupej se v tůni, jestli neumíš plavat. Prostě dodržuj obecná základní pravidla bezpečnosti a všechno bude v nejlepším pořádku“ (Turgon).

Psychologické nebezpečí

Méně odhalitelná, ale někdy daleko nebezpečnější je kategorie psychologických traumat či nebezpečí. Svět hry a fantazie působí na různé lidi zcela odlišně, někdy i velmi nepředvídatelným způsobem. Psychologické nebezpečí v LARPech se dají rozdělit do tří dimenzí.

V první řadě můžeme jmenovat *účast rizikových lidí*. Nikdo z hráčů si nemůže být jist, že se ve hře nenajde někdo, kdo má nestabilní psychiku, v nejhorším případě i vážnější psychické poruchy. Proto je jednou z povinností organizátorů zajišťovat bezpečí psychologického prostoru, nicméně občas se objeví i někdo, kdo předtím nevykazoval žádné problémy, ale postupně vyplyne na povrch, že takový člověk by LARP hrát vůbec neměl.

„Takové případy jsou poměrně vzácné, ale jednou se takový hráč na hře objevil a nikdo najednou nevěděl, co dělat“. (Morion)

Druhý, a mnohem častější případ souvisí se *získanými psychologickými problémy* u hráčů. Téměř všichni respondenti se alespoň jednou setkali s někým, komu se hra začínala proplétat s realitou. Fenz mluví o podobných lidech následujícím způsobem: „...*pod nestabilní psychikou nemyslím nutně schizofrenii nebo podobně vážné nemoci. Úplně stačí, když je člověk zklamaný vnějším světem a LARPy se pro něj stanou útekem od reality*“.

Takový jedinec si dovoluje příliš hlubokou imerzi, plete si hru a realitu. Někdy podobné příliš silné ponoření do fantastického světa způsobuje takzvanou závislost na LARPech. Někteří hráči se snaží utéct od reálného života a berou hru příliš vážně, což může způsobit poměrně nebezpečné situace. Vágner (1995) uvádí, že v LARPu je drogou pocit být „někým jiným“, být vpuštěn do jiného světa (zpravidla tak diametrálně odlišného o holé přítomnosti), do světa pohádek a fantazie, být silnějším, dokonalým a slavným, pomáhat druhým. Je to také způsob přemáhání „veliké příšery“ (podvědomá traumata). Daný člověk, který neumí zanechávat fantazijní svět za sebou a odnášet si z něho pouze zábavu a zkušenost, může dospět k vážnějším problémům.

K méně vážným, ale běžnějším negativním psychologickým aspektům patří *negativní emoce* spojené s LARPem. Respondenti řadí do této kategorie nervozitu před hrou nebo během hry, zřídka pak i negativní emoce z prožité akce. Přesto všichni hráči zdůrazňují, že riziko podobných nebezpečí existuje, ale psychologická pozitiva jsou řádově vyšší a silnější, a podobné problémy se dají vyřešit, čemuž je LARP také učí.

Organizační a personální limity

Každá činnost, která vyžaduje účast lidí, je vždy ohrožena působením a případným selháním *lidského faktoru*. LARP má dvě velká pole, ve kterých podobné limity existují. Jsou jimi strana organizátorů a strana hráčů. Ačkoliv je chování hráčů velmi důležité, protože jsou to koneckonců lidé, kteří hru samotnou tvoří, silně převažuje působení a vliv práce organizátorů a mástrů hry. Dobrá a kvalitní organizace LARPů je základem bezpečí a klidu během hry.

Je pochopitelné, že v procesu hry mohou vzniknout nejrůznější *konflikty* a povinností organizátorů je takové situace řešit. Příkladem je, když někdo z hráčů ví, že nějaký jemu nepříjemný člověk hraje sice za stejný tým, ale přesto mu kazí jeho vlastní plány. Rudy říká, že „*spousta mástrů, a někdy taky hráčů, si navíc do her přenáší své osobní problémy a neshody. A to potom kazí celý herní proces*“. Podle názorů všech respondentů by své vlastní reálné problémy a konflikty měli lidé nechávat stranou, za hranicí LARPu.

„*Z mého subjektivního pohledu jsou nedostatkem hlavně lidi, kteří nechápou, co v té hře vlastně pohledávají*“, stěžuje si Kunzite. Opačnou stranu tvoří lidé, kteří vůbec nejsou k hernímu procesu připraveni a nechápou, co se děje, čímž ruší hru ostatním.

Clarky si myslí, že LARPy, stejně jako další oblasti našeho života, obsahují jistou dávku *diskriminace* lidí, kterou rozhodně nelze zařadit mezi pozitiva:

„...pokud má někdo nadváhu, tak vám nejspíš roli sličného elfa nikdo nedá. Stejně tak mohou na některých hrách odmítnout tělesně postižené hráče“ (Clarky).

Kromě jiného jsou přítomné i běžné věci jako obecná fyzická a psychologická únava hráčů a organizátorů – LARP je akcí, kde je přítomno velké množství lidí, mezi kterými probíhá aktivní interakce. Je pochopitelné, že lidské možnosti jsou ohraničeny a člověk se v třetí den již cítí unaven hlukem, lidmi, konverzací a hraním. Také kostýmy bývají poměrně těžké a nepohodlné, což unavuje nejen fyzicky ale i psychicky, člověk se může cítit naštváný i kvůli podobnému diskomfortu.

Rámec reality

Za limity spojené s LARPem respondenti považují také *nedostatek času* a někdy *finančních prostředků*. „...[LARP] mě zbavuje peněz“, směje se respondent Morion. Některé velké LARPy jsou poměrně drahé, nákladné jsou i kostýmy a herní pomůcky. Pokud se akce koná někde daleko, musí se zaplatit i jízdenka či letenka, pobyt a jídlo.

Kromě toho je rolová hra časově omezená, což někdy je považováno za smutný fakt, protože někteří hráči nestíhají udělat všechno, co měli na konkrétní hru v plánu. Například proto, že první den dorazili pozdě a než se vcítili do hry a zvykli si na podmínky, už se první herní den chýlil ke konci.

K některým nebezpečím z okolí patří *neovlivnitelné podmínky*, jako různé jedovatý hmyz či hadi, špatné počasí, přítomnost cizích, nehrajících lidí (turisté, lesníci) apod.

„Když se najednou na herním poli objeví cizí člověk, nejčastěji dochází k legračnímu nedorozumění, což je však nežádoucí v aktivním procesu hry, neboť to může nastat ve velmi důležité chvíli a pokazit hru“, vysvětluje Kunzite.

Pokud máme z názorů hráčů vyvodit závěry o limitech a nebezpečích LARPU, můžeme konstatovat, že důležité je vždy zůstat v uvědomění toho, že hra je hrou, ale realita je realitou. Člověk si musí najít určitou hranici mezi hrou a životem, nevtahovat své rolové pocity do skutečného života. Pouze příklad modelu chování, nebo zkušenost ze zážitků může přinést něco pozitivního do osobnostního rozvoje, zatímco překročení dané hranice hrozí nebezpečím a závislostí ve stejné podobě, jako i u jiných nelátkových závislostí.

K takovým situacím dochází poměrně zřídka, ale každý hráč si musí dávat pozor jak na sebe, tak i na svoje spoluhráče. LARP je určitou formou spolupráce ve všech svých aspektech, učí řešit problémy jak uvnitř hry, tak i v reálných podmínkách.

4.3 Cíle hráčů v kontextu LARPU

Oblast *budoucnosti* je definována pro přehlednost názorů hráčů LARPU na jejich vlastní směřování ve svém koníčku, na jejich cíle ve hře a prolínání LARPU do reálného života.

Je pochopitelné, že každý hráč si představuje své cíle v hraní LARPU velmi individuálně. Oproti společným a podobným odpovědím ohledně minulosti a přítomnosti, viděli respondenti pohled do budoucna velmi různorodě. Dle slov respondentů ale můžeme jejich cíle coby hráčů přibližně rozdělit do následujících kategorií:

Tabulka 7. Přehled kategorií v oblasti cílů respondentů

Oblast	Kategorie
<i>Cíle hráčů v LARPU</i>	<i>Požitek ze hry Pokračování ve vlastním rozvoji Vedlejší cíle</i>

Požitek ze hry

Každý z respondentů mluvil o tom, že si rozhodně chce užívat hraní LARPU i nadále, čím déle, tím lépe. Na otázku, jak dlouho by měl člověk hrát LARPU a v jakém věku by měl přestat, všichni respondenti bez ohledu na svůj věk a pohlaví odpověděli stejným způsobem: dokud to bude pořád zábava a příjemné trávení volného času, dokud to bude příjemné hobby, které přináší uspokojení, pak si člověk může hrát, jak dlouho chce.

„Budu hrát dál, dokud se mi chce hrát. Dokud mám fantazii a náladu“ (Clarky).

„Budu pokračovat v LARPU, dokud mě to bude bavit“ (Rudy).

LARP nemá žádnou horní věkovou hranici.

„Člověk musí přestat hrát přesně ve chvíli, kdy už toho má plný zuby. Vůbec tu nejde o věk. [...] Žádné věkové hranice, přiznám se, prostě nevidím“ (Fenz).

Coby hráči si chtějí zkusit zahrát nové hry, zvolit nové žánry nebo nové role. Vidí pro sebe velký prostor v herní fantazii, v nových výletech s herním týmem, apod.

Pokračování ve vlastním rozvoji

Většina z respondentů si dobře uvědomuje, že LARP stále přináší nové informace, nové znalosti a nové dovednosti. Někteří z hráčů se účastní her nejen ve svém státě, ale odjíždějí i do zahraničí. Účastní se velkých mezinárodních akcí, díky čemuž se učí *cizí jazyky*, čtou zahraniční literaturu.

„Teď daleko lépe mluvím a čtu anglicky a to díky literatuře o LARPU – nejlepší knihy o rolových hrách jsou bohužel pouze v angličtině“ (Kimuri).

Většina respondentů zná nordické larpové hnutí a chce se inspirovat zkušenostmi svých zahraničních kolegů v oblasti přípravy her, způsobů hraní, různých užitečných tipů, atd.

Někteří z respondentů se také účastní různých rolových festivalů a mají v plánu zúčastnit se ještě řady konkrétních akcí v Německu, v Japonsku, v Norsku, v České republice atd.

Vedlejší cíle

Kromě cílů, spojených s vlastním hraním respondenti jmenují i cíle zaměřené na vedlejší činnosti. V LARPu získané znalosti, dovednosti, zkušenosti a inspirace působí i na *ambice* hráčů, aby usilovali o něco víc a snažili se stát úspěšnými nejen ve hře.

„Dřív jsem chtěla tyhle hry pořádat. Tenhle cíl se mi do určité míry splnil: bylo pár her, které jsem organizovala a na kterých jsem se podílela jako spoluorganizátor a psala jsem scénáře“, říká Clarky, ale má ještě větší plány. Vidí v LARPu velký terapeutický potenciál a chtěla by pracovat dál na spojení LARPu s psychologickými tréninky.

Někteří respondenti věnují pozornost LARPům i ve *vědeckém smyslu*. LARP se stává předmětem výzkumu odborných prací, vědeckých článků a také zábavních časopisů. Nicméně, Bělokoňová (2005) odkazuje na to, že k výzkumu ji inspirovala vlastní zkušenost s LARPem a lidmi, které pozorovala během hraní.

Respondentka Fenz má také své vlastní *webové stránky a blog*, ve kterých pomáhá začínajícím hráčům psaním článků a odpověďmi na jejich otázky. Dělá to zadarmo, jen pro své vlastní hobby. Píše historiky a povídky, přičemž inspiraci čerpá také v LARPu.

„Hodně mě baví fantastický svět a všechno, co LARP přináší. Chci to ukazovat i ostatním“ (Fenz).

Dále většina respondentů zkoumá i nové typy rolových her, například, textové rolové hry na internetu nebo rolové stolní hry, které se stávají stále populárnějšími.

Je zřejmé, že ne všichni larpoví hráči mají konkrétní představy o budoucnosti a přesně stanovené cíle. Nicméně uvědomují si, že s LARPem se stává jejich život plnohodnotným, nachází v něm nové a nové možnosti.

5. Potenciál LARPU v osobnostním rozvoje hráčů

Na základě provedených rozhovorů a prostudovaných teorií můžeme definovat a identifikovat určité rysy a charakteristiky LARPU jako nástroje osobnostního rozvoje z pohledu hráčů. Podle odpovědí respondentů chápeme, že LARP je především rozvojovou činností, která v sobě zahrnuje výše uvedené kategorie. Obsahuje pozitiva i negativa, kterými prochází každý hráč, aby dosáhl dobré úrovně coby rolový hráč i coby jedinec, který se v něčem prostřednictvím LARPU rozvíjel.

Uveďme tedy závěrečné a generalizované kategorie, které vyvstaly z analýzy dat předložených respondenty:

1. LARP jako socializační činnost znamená pro osobnostní rozvoj především to, že jedinec se celou dobu nachází mezi jinými lidmi, se kterými potřebuje neustále komunikovat. Kupriyanov a Podobin (2003) zdůrazňují, že LARP představuje etapy nastavení společných cílů, plánování, přípravy, rozdělení funkcí účastníků, průběhu hry a analýzy výsledku či reflexe. Většina z daných záležitostí je spojená s nábívkou komunikačních dovedností, protože předpokládá interakci mezi lidmi, často i neznámými. Tím se jedinec učí spolupracovat, hledat kompromisy při přípravě i během hry.

2. LARP jako tvůrčí činnost. Tvůrčí charakter LARPU se projevuje v hraní role, v organizaci, v účasti. Respondenti poznamenávají, že jedna a ta samá hra může být provedena pouze jedinkrát, jelikož znalost příběhu a specifík hry zbavuje hru hlavní a podstatné vlastnosti – nepředvídatelnosti. Jde o zapojení fantazie každého hráče, hra na hrdiny není nějakým nastudovaným scénářem, je pro hráče souhrnem spontánních situací a problémů. Jak daný příběh skončí, záleží pouze na samotných účastnících. Obecně platí, že samotný proces LARPU nemůže být vytvořen bez kreativity mástrů ve spojení s každým hráčem, který vyzkouší svou roli a snaží se řešit problémy hry v daném kontextu herní interakce. Torgašov porovnává rolovou hru s uměním a podobnost jejich funkcí vidí v tom, že oba mohou jedinci „*dát příležitost zažít takové pocity, jaké nikdy nezažil*“ (Torgašov In Kupriyanov, Podobin, 2003, s. 61). S LARPem souvisí i tvůrčí proces v přímé přípravě ke hře, v práci s kostým, postavou, pomůckami. Po hře se objevují tvůrčí reflexe hráčů v podobě básní, kreseb, povídek.

3. LARP jako komplexně rozvojová činnost. Z pohledu hráčů je LARP nepochybně nástrojem pro získávání nových *znalostí a dovedností*.

Mluvíme-li o *znalostech*, podporuje LARP zájem hráčů o získávání nových informací ohledně her a témat, kterých se hry týkají. Pomáhá poznávat novou literaturu a filmy, občas i odborné zdroje z velmi různorodých oblastí. Člověk je následně schopen nakládat se svými znalostmi i v reálním životě, což je podle odpovědí hráčů velkým přínosem.

Podle zkušeností respondentů se člověk kvůli LARPu naučí celou řadu užitečných *dovedností* pro běžný život: manuální či ruční práce, tvůrčí činnost, některé běžné životní dovednosti jako vaření či šití. Meriläinen (2012) tvrdí, že většina hráčů si je jistá tím, že je LARP motivoval k získání nových znalostí a dovedností, případně je motivoval i k dalšímu vzdělávání na odborných a vysokých školách.

4. LARP jako činnost se zaměřením na psychologický vývoj hráče. Podle názorů samotných hráčů je LARP silně zaměřen na proces zlepšování života kolem sebe. Hráči během hry pracují na zlepšení situace v životě své postavy, interagují mezi sebou a řeší řadu úkolů a problémů. Mnozí respondenti zdůrazňovali převod modelů chování na vlastní reálný život: „*Pomáhala mi zkušenost s mou rolí. Věřila jsem, že moje postava by to určitě zvládla, proto to umím zvládnout i já*“. Technika projekce vlastní postavy na sebe sama se někdy odehrává i nevědomě. Pro většinu hráčů funguje dobře, pokud má adekvátní míru.

Situace LARPů nesou mnoho vlastností "modelových situací": autonomie života kolektivu (uzavření vztahů na "tady" a "ted"); kontinuita a intenzita kolektivních akcí a komunikace (nepřerušovaného řetězce událostí); zdůraznění situační orientace při řešení problému a v řadě případů i situačních vzorců; zvláštní postavení organizátorů, kteří ukazují příklad svým vzorcem chování v souvislosti s činnostmi ostatních hráčů.

Není třeba někoho přesvědčovat o tom, jak silně účast na LARPech ovlivňuje vnitřní svět člověka. Interakce v roli působí jako silná motivace k sebepoznání, sebeurčení, sebezdokonalení, myslí si Kupriyanov a Podobin (2003, s. 65).

5. LARP jako zdravá aktivita. Už zde bylo několikrát zmíněno, jak nadšeně popisují hráči pobyt a pohyb v přírodě, který s LARPem těsně souvisí. Hrdlička (2003 In Hanuš, s. 39) je přesvědčen, že současný svět je ve mnohém příliš závislý na multimediálních nabídkách. Tvrdí, že většina lidí se stává pasivními spotřebiteli. Aby docházelo k nutnému rozvoji mládeže, je třeba vždy pracovat s pojmem smyslu, tedy se nejen dívat, ale proniknout dovnitř, kriticky pozorovat, srovnávat a oceňovat. Uvádí, že herní aktivity a zároveň mezilidské interakce tomu pomáhají.

6. LARP jako zábavná volnočasová aktivita. LARP je však stále zábavou, která plní volný čas hráčů, přináší uvolnění a odpočinek. Je to čas trávený v přírodě, ve světě oblíbených postav a mezi kamarády. Až se zde chce odvolat na slova Finka (1993), který napsal: „*Hra nás dočasně vyvazuje i z dějin našich skutků, osvobozuje nás od díla svobody, vrací nám nezodpovědnost, kterou s rozkoší prožíváme*“ (Fink, 1993, s. 253). Prakticky všichni respondenti uvedli, že mají rádi LARP hlavně díky jeho relaxačním účinkům.

6. Shrnutí

Můžeme říci, že rolové hry, zejména LARPy, v sobě spojují následující prvky: aktivní pohyb v přírodě, komunikace a možnost kritického pohledu na život skrz optiku role. Jsou unikátní možností vyzkoušet si konkrétní modely a vzorce chování. Pozitivní výsledky, dosažené pomocí hraní rolí coby prostředku vývoje tvořivosti a představivosti, nepochybně existují, tvrdí Karwowski a Soszynski (2008) a význam rolí u hráčů vyzývá k dalšímu studiu.

Z pohledu hráčů jsou přínosy LARPu nepoměrně větší, než jeho nedostatky, což se ukázalo během každého jednotlivého rozhovoru. Všichni respondenti mluvili s nadšením a zápalem v očích, ale přitom adekvátně oceňovali všechny stránky svého koníčku. Zásadou je vždycky to, že vidí v LARPu potenciál ke svému vlastnímu rozvoji. Od přímého rozvoje osobnostních vlastností či dovedností až po aktivní a příjemné trávení volného času.

LARP je vnímán všemi respondenty velmi pozitivně. Hráči si uvědomují, že LARP má své limity či nevýhody, ale bez pochyb a sebejistě tvrdí, že nikdy v životě nelitovali, že takovýto koníček mají.

IV. Závěr

Cílem mé bakalářské práce byla definice osobnostně-rozvojového potenciálu LARPU z pohledu rolových hráčů, kteří se danou aktivitou zabývají. Hlavní výzkumnou otázkou bylo: „*Jaký je osobnostně-rozvojový potenciál LARPU z pohledu hráčů?*“; skupinu respondentů tvořilo 7 hráčů, kteří měli za sebou více než 5 velkých LARPů, a hrají LARPy minimálně 5 let. Na základě odpovědí respondentů bylo zjištěno, jak oni sami vnímají LARP, v čem vidí jeho přínos pro sebe i pro ostatní hráče, jeho limity i jeho možná nebezpečí. Pro rozhovor byly zvoleny velmi zkušené hráči, kteří dokázali hodnotit svůj koníček poměrně objektivně, najít v něm pozitiva i negativa a hlavně také nastínit, v čem spočívá vliv LARPU na rozvoj osobnosti hráče.

Odpovědi respondentů byly analyzovány a kategorizovány. Následně prostřednictvím otevřeného kódování vyvstaly hlavní koncepty, jež následně utvořily kategorie v konkrétních oblastech výzkumu. Mezi tyto oblasti patří motivace, přínosy LARPU na jedné straně a nebezpečí na straně druhé, a dílčí cíle hráčů. Dané oblasti se nachází v souladu s historickou smyslovou osou herních období, označených jako minulost, přítomnost a budoucnost jedince coby hráče LARPU. Na danou osu bylo nahlíženo jako na cestu postupného osobnostního rozvoje hráče.

Respondenti si uvědomují, že LARP v sobě nese množství prvků společných s terapeutickými rolovými a dramatickými hrami, že LARP je spojen se zážitkovou pedagogikou a má své pozitivní účinky, avšak že také stále zůstává amatérskou a zábavnou činností. Zkušené hráči vědomě pozorují pokroky ve vlastním rozvoji a za jeden z nejnápadnějších přínosů považují rozvoj komunikačních schopností.

LARP pomáhá hráčům získávat nové a užitečné informace, zkušenosti a dovednosti. Na jednu stranu je to příjemná a zábavná volnočasová aktivita, na stranu druhou je to vzdělávací a někdy i výchovná činnost, součást informálního učení. Respondenti uvádějí, že LARP je určen pro každého, kdo má rád dobrodružství a má o jeho hraní zájem, že člověk v jakémkoliv věku si v LARPU najde něco, co přispěje jeho osobnostnímu rozvoji.

Můžeme říci, že rolové hry, zejména LARPy v sobě spojují následující prvky: aktivní pohyb v přírodě, komunikaci a možnost kritického pohledu na život skrze optiku role. Je to unikátní možnost vyzkoušet si konkrétní modely a vzorce chování.

Z pohledu hráčů jsou přínosy LARPU nepoměrně větší než jeho nedostatky, což se ukázalo během každého z provedených rozhovorů. Všichni respondenti mluvili s nadšením, ale přitom adekvátně hodnotili všechny stránky svého koníčku. Společným jmenovatelem vždy bylo, že v LARPU vidí potenciál ke svému vlastnímu rozvoji, od přímého rozvoje osobnostních vlastností či dovedností až po aktivní a příjemné trávení volného času. Hickson (2000) říká, že

nesmíme podceňovat možnosti her a jejich přínosy. Je si jist s tím, že hra přináší do jakékoli skupinové činnosti zábavu a legraci.

Vidím v daném tématu velký potenciál pro hlubší zkoumání každé kategorie z odpovědí respondentů. Během analýzy vznikly vedlejší otázky, které jsou aktuální pro odbornou společnost a dílčí zkoumání fenoménu LARPU a jeho vlivu jak v kontextu rozvoje osobnosti, tak i v jiných oblastech.

V. Seznam použitých zdrojů a literatury

- Bělokoňova, O., Voronina E. (1997). *Rolevyje igry – čto eto takoje*. Metodická příručka. Moskva: MosGorSjun.
- Bělokoňova, O. (2005). *Psichologičeskije vozmožnosti rolevoj igry v adaptacii čelověka k něstandartnym situacijam*. Jekatěrinburg: Institut dopolnitělnogo professionalnogo obrazovanija.
- Bendová, H. (2013). Imerze In *Game Art: Web o umění počítačových her*.
Dostupné z <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>
- Borecký, V. (1982). *Světy hraček*. Praha: Mona.
- Borecký, V. (2003). *Porozumění symbolu*. Praha: Triton.
- Callois, R. (1998). *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Ciniburk, J. (2009). *Motivace aneb po čem všichni touží*.
Dostupné z <http://www.larpy.cz/teorie/motivace-aneb-po-cem-vsichni-touzi/>
- Donskoj, D.I., Kruglyanskij, V.F. (1998). *Zigmund Frejd. Psichoanalitičeskyje etjudy*. Minsk: Poppuri.
- El'konin, D.B. (1978). *Psichologija igry*. Moskva: Pedagogika.
- Fine, G.A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press.
- Fink, E. (1993). *Hra jako symbol světa*. Praha: Edice orientace.
- Goffman, E. (1999). *Všichni hrajeme divadlo : sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Hanuš, R. (2003). *Fenomén hry. Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Harviainen, T.J. (2009). A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-playing*, 1(6).
Dostupné z http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/harviainen_hermeneutical_approach_to_rp_analysis.pdf
- Hendl, J. (1997). *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum.
- Hickson, A. (2000). *Dramatické a akční hry: Ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Praha: Portál

Hughes, J. (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University.

Dostupné z http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html

Karwowski, M., Soczynski, M. (2008). How to develop creative imagination? Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC) In *Thinking Skills and Creativity* 3(2).

Dostupné z http://www.academia.edu/293782/Thinking_Skills_and_Creativity

Kirchner, J. (2003). Vztah hry a prožitku. In R. Hanuš, *Fenomén hry*.

Kirchner, J., Louka, O., Hnízdil, J., Plachý, A. (2006). Osobnostní rozvoj na základě prožitku, zážitku a zkušenosti. *Studia Kinanthropologica*, 7(2).

Dostupné z http://www.pf.jcu.cz/stru/katedry/tv/SK_vol_7_2006_2.pdf

Kolář, J., Lazarová, B. (2008). *K sobě, k druhým, k profesi*. Brno: Masarykova univerzita.

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

Dostupné z <http://www.ped.muni.cz/capv2011/sbornikprispevku/kolarnehyalazarova.pdf>

Kupriyanov, B., Podobin, A. (2003). *Očerki obščestvennoj pedagogiki: rolěvoje dviženije v Rossii*. Kostroma: KGU im. Někrasova.

Lazarová, B., Knotová, D. (2008). O čem, jak a s kým v osobnostním rozvoji. In J. Kolář, B. Lazarová. *K sobě, k druhým, k profesi*. (s.38-44). Brno: Masarykova univerzita.

Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Role-playing*, 3(3).

Dostupné z <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue3/IJRPissue3merilainen.pdf>

Millarová, S. (1968). *Psychologie hry*. Praha: Panorama.

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

Oprailová, E. (1979). *Současná hračka*. Praha: Odeon.

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

Prod'homme, G. (2002). Le développement personnel, c'est quoi? Savoir enfin de quoi on parle... In Kolář, J., Lazarová, B. (2008). *K sobě, k druhým, k profesi*. Brno: Masarykova univerzita.

Průcha, J. (2001). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.

Příhoda, V. (1971). *Ontogeneze lidské psychiky I*. Praha: SPN.

- Smékal, V. (2005). *O lidské povaze: Krátká zamyšlení nad psychickou a duchovní kulturou osobnosti*. Brno: Cesta.
- Smékal, V. (2008). Selfmanagement jako cesta k sobě a druhým. In J. Kolář, B. Lazarová. *K sobě, k druhým, k profesi*. (s.8-24). Brno: Masarykova univerzita.
- Šlapanská, Z. (2010). *Psychologické aspekty LARP* (Diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita.
- Švaříček, R., Šedřová, K. a kol. (2007). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách: Pravidla hry*. Praha: Portál.
- Valenta, J. (2008). *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada.
- Vágner, I. (1995). *Svět postmoderních her*. Jinočany: H&H.
- Zapletal, M. (1987). *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (2010). Etapové hry. In L. Veselý, *Rozlety: Sborník larpové konference Odraz 2010*.
Dostupné z <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz10-sbornik.pdf>
- Vyhrávačství*. (2008). Larpédie.
Dostupné z [http://wiki.larpy.cz/Vyhrávačství](http://wiki.larpy.cz/Vyhravačství)

VI. Přílohy

Příloha č. 1

Tazatelské otázky

Minulost

Jak jste vůbec přišel(a) k rolovým hrám?

Co Vás k LARPu nejvíce motivovalo?

Jaké byly první pocity z podobné hry?

Co Vás zaujalo na LARPu natolik, že jste v tom pokračoval(a) dále?

Přítomnost

Jak byste popsal(a) LARP pro toho, kdo nikdy rolové hry nehrál?

Pro koho si myslíte je LARP určen? (Kdo by mohl to hrát a kdo ne?)

Jak byste charakterizoval(a) hráče LARPů?

Nakolik je pro hráče důležité být součástí rolové komunity?

Co pro Vás LARP znamená?

Co Vám osobně přináší LARP a hrání?

V čem Vás rozvíjí?

Jak se projevuje Vaše hobby ve vztahu k běžnému životu?

Jak udržujete kontakty s ostatními hráči mimo hry?

Jak reagují na Vaše hobby lidé kolem Vás v běžném životě?

V čem Vás LARP změnil?

Jaké myslíte limity má LARP?

Co Vám na LARPech nelíbí?

V čem může spočívat nebezpečí LARPu podle Vašeho názoru?

Co Vám LARP odebírá?

Budoucnost

Kdy by měl podle Vašeho názoru člověk přestat hrát? (V kolika letech?)

Jak dlouho ještě chcete hrát Vy osobně?

Co byste chtěl(a) na LARPu změnit?

Jaký mate před sebou cíl v hrání LARP?

Příloha č. 2

Tabulka A. Příklad kódování pojmů

Příklad odpovědi respondenta	Příklad zaznamenaných pojmů
<p>„Předně je to vynikající <u>trénink hereckých schopností</u>, tak jako tak je to hra naživo a vyžaduje aspoň minimální herecký výkon. <u>Mimika, řečnické umění, gestikulace</u>. Dále je to <u>fyzické zdokonalování</u>, i když možná není na všech lidech na první pohled patrné, ale je to přeci jen čas strávený na čerstvém vzduchu a předpokládá jistou fyzickou aktivitu, a to nemalou. Zatřetí je tu <u>zručnost ve všemožné ruční výrobě</u>, kterou tyhle srazy vyžadují, protože i když si člověk koupí všechno už hotové, stejně je třeba tady něco přešít, tady něco upravit a nakonec to dopadne tak, že přešije a předělá vlastně úplně všechno. Začtvrté <u>rozvoj komunikačních návyků</u>, které se tak trochu odvíjí od zmíněného herectví, protože i ten nejzarytější introvert je nucen vylézt ze své pohodlné ulity a nějakým způsobem reagovat na svět, který ho obklopuje. To můžeme určitě zařadit mezi pozitiva“.</p>	<p>trénink hereckých schopností mimika, řečnické umění, gestikulace fyzické zdokonalování zručnost ve všemožné ruční výrobě rozvoj komunikačních návyků</p>

Příloha č. 3

Tabulka B. Výňatky z rozhovorů a příklad překladu

Výňatky z rozhovoru: Fenz

Как вы вообще пришли к ролевым играм

Ну, я была изгоем в школе и очень любила фэнтези и фантастику. Могла бы, конечно, придумать себе более привлекательную легенду о том, как пришла в ролевые, но тут против правды не попрешь. Первоначально я на одно из сборищ приходила исключительно, чтоб было с кем обсудить мои любимые книги, да при случае поменяться экземплярами из домашней библиотеки, потому как денег не было, в приличную библиотеку не пускали по прописке не в том районе, а читать хотелось. А потом... Когда изо дня в день наблюдаешь сражающихся на мечех людей в антураже, задумываешься о том, что у этого движения есть не только говорильная сторона. В общем, однажды я попросилась в стелу, а буквально на следующих выходных меня вытащили на первую игру «никемушкой» - наблюдателем без роли, вернее, с очень важным и ответственным заданием – не отвешивать лишний раз и не путаться под ногами, а по возможности фотографировать крутые моменты.

Jak jste vůbec přišla k rolovým hrám?

Byla jsem ve škole tak trochu odpadlík a měla jsem ráda fantasy a sci-fi. Mohla bych si tu samozřejmě vymyslet i trochu zajímavější historku o tom, jak jsem se k rolovým hrám dostala, ale nebudu nic zapírat. Nejdřív jsem přišla na jeden z těch srazů jen kvůli tomu, abych se měla s kým bavit o svých oblíbených knížkách a taky si příležitostně s někým vyměnit pár exemplářů z domácí knihovny, protože peníze jsem neměla a do pořádné knihovny mě nepustili, protože jsem měla trvalé bydliště v jiném okrsku... a přitom jsem číst chtěla. A potom... Když pak den za dnem sleduješ, jak se lidi utkávají v souboji s mečem v rukou a v plné zbroji, začneš přemýšlet o tom, že celá ta záležitost nemusí být jen o povídání a klábosení. No zkrátka jsem jednou trochu zaškemrala na netu a hned o příštím víkendů mě vytáhli na první hru jako „křoví“ — čili jako pozorovatele bez role, nebo přesněji s velmi důležitou rolí: nelézt moc na oči a neplést se pod nohama, případně nafotit pár super momentek.

Что вас больше всего мотивировало на игру РИЖД?

Любопытство. Я даже в теории не знала, как может проходить нечто подобное, а пространные описания моей сестры не способствовали пониманию ситуации.

Co Vás k LARPU nejvíce motivovalo?

Zvědavost. Neměla jsem ani nejmenší ponětí, jak může něco podobného vlastně probíhat a ani sáhodlouhé popisné vypravování mé sestry mi k pochopení situace nijak nepomohly.

Какие были ваши первые ощущения от такой игры?

Честно? Была несколько разочарована. Я ожидала чего-то волшебного и мегазрелищного, но такти напоминаю, дело происходило 14 лет назад. Из Китая и Европы себе всяческие парики и примочки заказывали полтора продвинутых анонимуса, большинство участников движения были не то чтоб малолетками, но в пошиве тренировались еще пока, денег на ателье... /передразнивает/ «Мама, купи мне платье на каркасе, я в нем в лес пойду!» Да большинство родителей вщепили бы нам ремня за такие предложения. Сейчас сложно найти человека даже с тем убогим текстолитовым самоделом, с которым бегали тогда очень многие... В общем, самая первая игра, да к тому же, с минимумом сюжета, с максимумом баталий, да и еще с ночевкой в комарином аду, на меня произвела впечатление скорее отрицательное.

Jaké byly první pocity z podobné hry?

Upřímně? Byla jsem trochu zklamaná. Očekávala jsem něco zázračného, neuvěřitelnou podívanou. Musím ale zdůraznit, že tohle bylo před 14 lety. Z Číny a z Evropy si tehdy paruky a šminky objednávali dva tři pokrokoví podivíni, naprostá většina účastníků hnutí byla, když ne nešikovná, tak aspoň ne příliš zručná co se šití týče. Peníze na švadlenu... /kňourá/ „Mamí, kup mi šaty s obručema, já v nich budu pobíhat po lese!“ Většina rodičů by nám stejně za tyhle naše návrhy spíš nařezala řemenem. No a dneska už člověk ani kamenem nezavadí o někoho s bakelitovým samo-domo výrobkem, se kterým tehdy běhal každej druhý. No zkrátka moje první hra (tehdy navíc s minimem příběhu, maximem mlácení a s nocováním v komářím pekle) ve mně zanechala spíš negativní dojem.

Что вас привлекло в РИЖД настолько, что вы решили продолжить этим увлекаться?

Честно говоря, в первую очередь, атмосферой близких по духу людей. Мы читали одни и те же книги, играли в одни и те же игры, у нас всегда было, о чем поговорить, мы поддерживали друг друга. Этакая стайка белых ворон. Остальное – вторично. Да, конечно, азарт сражений, физические тренировки, удовольствие от хорошо сыгранной роли своей и

Co Vás zaujalo na LARP natolik, že jste v tom pokračovala dále?

Upřímně řečeno v první řadě to byla atmosféra lidí, kteří mi byli duchem blízcí. Četli jsme stejné knížky, hráli jsme stejné hry, vždycky jsme si měli o čem popovídat, navzájem jsme se podporovali. Takové hejno bílých vran. Všechno ostatní bylo podružné. Samozřejmě je tu to vzrušení z bitvy, fyzická příprava a trénink, požitek z dobře sehrané role i ze sledování toho, jak své role hraji

наблюдение за чужими отыгрышами – это тоже все играло немаловажную роль. Но в первую очередь все же люди. Каким бы ни было привлекательным хобби, если бы не сложилось едва ли не с первого для такой атмосферы, в которую тянуло возвращаться снова и снова, узнавать все грани ролевых игр, получать синяки и колоть пальцы иголками во время пошивов, я бы надолго не задержалась.

Как бы вы вкратце описали РИЖД для того, кто в них никогда не играл?

В первую очередь для человека несведущего я сделала бы упор на элемент актерского и ораторского искусства. Согласись, это звучит намного привлекательнее, чем: «Мы – те чудики, которые бегают по лесу с мечами и наклеенными ушами!» Рассказала бы, что такое – вживаться в роль, произвела бы впечатление рассказами о виденных мной знатных отыгрышах. Потом рассказала бы о боевой части. На самом деле, если вкратце формулировать: «Актерская игра с элементами физических нагрузок и техники фехтования или же физические нагрузки и фехтование с элементами актерской игры – тут уж кому что ближе.» А вообще, сейчас сложно встретить человека, который не знал бы хотя бы примерно, что такое ролевые игры. Поэтому всего-то нужно произвести впечатление человека адекватного, а не поехавшего шишика с картонными ушами и дивным именем.

Как вы думаете, для кого в принципе созданы РИЖД (Кто бы мог в них играть, а кто нет?)

На самом деле, играть может любой. Нет физических возможностей для боевого – можно взять чисто игровую роль или ездить на те игры, где размахивание мечом погоды не сделает. Нет актерских талантов – можешь идти в стенку. А вообще, и то, и другое можно развить, был бы интерес. Я думаю, у человека просто должна быть хорошая фантазия. Это все, что необходимо для игры любого толка.

Как бы вы охарактеризовали игрока РИЖД?

Если честно, никак. Составить некий общий усредненный портрет для меня очень сложно, это же как средняя температура по больнице, учитывая ожоговое отделение и морг. В зависимости от настроения и желания можно выстроить и прямо божественный образ элитарного ролевика, и комический образ поехавшего инкарната. Даже по возрасту – у нас в свое время был игрок одиннадцати лет, не говоря уже о четырехлетнем ребенке, которого привозили на полигон, и он играл в кота своей мамы-чаровницы. А был и мужчина-лучник возрастом за пятьдесят лет, перебивавший, как мне кажется, на всех возможных ивентах и рассказывавший много баек. Род занятий – опять же, от фрилансеров до государственных работников, от экономистов до фрезеровщиков, от преподавателей до стоматологов. Образование преимущественно высшее, но у кого сейчас его нет? Отношение к алкоголю и наркотикам – опять же, у всех разное. К алкоголю более толерантное и теплое, к травке той же самой – горздо менее. А есть и вовсе игры, на которые за-

остатní — то všechno asi taky mělo svůj význam. Ale v první řadě šlo o lidi. I když je to zajímavý koníček, asi bych v tom nevydržela tak dlouho, nebýt té úžasné atmosféry, která vznikla snad hned na prvním setkání a která mě lákala znovu a znovu, abych se vracela a poznávala všechny možnosti rolových her, abych si vysloužila pár modřin a popíchala si při šití všechny prsty.

Jak byste popsala LARP pro toho, kdo nikdy rolové hry nehrál?

Pro úplně neznalého člověka bych asi předně zdůraznila prvek hereckého a řečnického umění. Asi budeš souhlasit, že to zní daleko zajímavěji než „My jsme ti maníci, co pobíhají po lese s mečema a nalepovacíma ušima!“ Asi bych vyprávěla, jaké to je vžít se do role, trochu bych udělala dojem historikama z velkolepých her, kterých jsem se účastnila. Potom bych přešla k té bojové části. Kdybych to měla nějak stručně shrnout: „Herecká hra s prvky fyzické zátěže a techniky šermování, aneb fyzická zátěž a šerm s prvky herecké hry — podle toho, co je komu bližší.“ Ale když se to vezme kolem a kolem, dneska už je těžké najít člověka, který by vůbec neměl ponětí o tom, co je to rolová hra. Takže vlastně stačí jen udělat na člověka dojem normálního přičetného jedince a ne šíleného pomatence s kartonovým ušima a krkolomnou přezdívkou.

Pro koho si myslíte je LARP určen? (Kdo by mohl zahrát a kdo ne?)

V podstatě může hrát úplně kdokoliv. Jestli nemáš fyzické předpoklady pro boj, můžeš dostat čistě herní roli a jezdit na ty hry, kde se mečem mává jen tak pro efekt. Jestli nemáš herecký talent, můžeš dělat křoví. Ale konec konců obě tyhle věci se dají rozvíjet a pilovat, když má člověk snahu. Myslím si, že člověk prostě potřebuje jen živou představivost. Víc toho pro jakoukoliv hru potřeba není.

Jak byste charakterizovala hráče LARP?

Upřímně řečeno nijak. Sestavovat nějaký obecný zprůměrovaný portrét by bylo vážně složité, to je jako vypočítávat průměrnou tělesnou teplotu v nemocnici od popálenin až po márnici. Podle nálady a předsudků může takový portrét skončit u popisu nadpozemsky božského elitního herce, nebo taky komického a duševně chorého podivína. Dokonce i ve věku jsou rozdíly. Kdysi jsme měli hráče jedenáctileté, nemluvě pak o čtyřletém dítěti, které vozila na hru jeho máma. Ona hrála čarodějku a malý byl převlečený za kocoura. Taky tu byl asi padesátiletý lučištník, který se účastnil snad všech možných i nemožných akcí a neustále vyprávěl různé historiky. Profese jsou tu taky různé. Od lidí na volné noze až po státní zaměstnance, od ekonomů až po soustružníky, od učitelů po zubaře. Vzdělání je ve většině případů vyšší, ale na druhou stranu, kdo dneska vyšší vzdělání nemá. Vztah k alkoholu a k drogám je zase u každého různý. Co se alkoholu týče, jsou všichni poměrně tolerantní. Zato vůči trávě už míň. Ale jsou třeba i hry, na které je zakázáno vozit alkohol, aby celá akce neskončila jen

прещено провозить алкоголь, чтобы не сводить все к дешевому алкотрэшу. Общим действительно, за редкими исключениями, я бы отметила контактность, большинство ирл-ролевиков достаточно общительны, по крайней мере, с разделяющими их увлечение.

Насколько важно (для игрока) быть частью ролевого сообщества?

Опять же, для кого как. Лично для меня, как я уже отмечала, весьма и весьма важно. Грешна, еще до кучи всякие слухи-сплетни-байки люблю, привлекает меня эта часть сообщества. Но не могу припомнить тех, кто изолировался бы от сообщества, при этом не бросая ролевые игры, если честно. Так что мой ответ – безусловно важно, но для кого-то в большей степени, для кого-то в меньшей. В любой субкультуре свои интроверты.

Что для вас значит РИЖД?

Отпуск от реальности (не путать с побегом от оной же), хорошее времяпрепровождение, возможность знакомств. Погружение в атмосферу игры, возможность показать свои умения. Пожалуй, именно это.

Что лично вам приносят игры живого действия и отыгрыши?

В первую очередь, это возможность так или иначе отдохнуть, погрузиться в игровой мир. Определенно, они приносят новые знакомства, новые впечатления, развитие себя в определенном смысле. /смеется/ По следующему вопросу вижу, что последний пункт уже как раз предугадали.

В чем вас развивают?

Во-первых, это отличная тренировка актерских способностей, так или иначе игра живого действия требует хотя бы минимального отыгрыша. Мимика, ораторское искусство, жестикуляция. Во-вторых, физическое развитие, пусть и не у всех явное, но досуг на свежем воздухе – это все равно досуг на свежем воздухе, притом предполагающий активность, и порой немалую. В-третьих, сборы на игру развивают навыки хэнд-мейда, потому что даже если купишь все готовое, то там подшить, здесь добавить, и уже в итоге получается, что чуть ли не все перешил-переделал. В-четвертых, повышение коммуникативных навыков, это несколько отличная от первого пункта вещь, проще говоря, даже самый упоротый интроверт вынужден вылезать из своей уютной раковинки и взаимодействовать с окружающим миром, что я тоже могу записать в однозначные плюсы – сама я до своего ролевого увлечения была человеком, который никогда бы не подошел к вам на улице спросить время, потому что умер бы от смущения.

Как проявляется ваше хобби РИЖД по отношению к повседневной жизни?

\задумчиво пожимает плечами\ Да никак. Seriously. Я не из тех людей, которые присаживаются на лобные свободные уши и начинают им рассказывать за прелести и превратности своего хобби или приходят

неякую pitomou chlastačkou. Společným rysem, až na vzácné výjimky, by byla asi komunikativnost, protože většina hráčů jsou lidé povídaví, přinejmenším v prostředí lidí, kteří sdílí jejich zájmy.

Nakolik je důležité (pro hráče) být součástí rolové komunity?

To zase záleží případ od případu. Pro mě osobně, jak už jsem říkala, je to opravdu, opravdu důležité. Přiznám se, že mě navíc baví všechny ty kleветы, pomluvy a povídačky, tuhle stránku lidské společnosti mám ráda. Ale nemůžu si upřímně říci vzpomenout na nikoho, kdo by se od komunity izoloval a neopustil přitom rolové hry. Takže moje odpověď zní, že to důležité určitě je, ale pro každého asi jen v určité míře. Každá subkultura má svoje introverty.

Co pro Vás LARP znamená?

Dovolenou od reality (ale nepleťte si to s útekem od ní), příjemné trávení volného času, možnost seznámit se, ponořit se do atmosféry hry, možnost předvést své dovednosti. A to by bylo, řekněme, asi ono.

Co Vám osobně přináší LARP a hraní?

V první řadě je to možnost si tím nebo oním způsobem odpočinout, ponořit se do herního světa. Samozřejmě to přináší i nové známosti, nové dojmy, v jistém smyslu i určité sebezdokonalování /smích/. A jak tak koukám na následující otázku, vidím, že jsem odpověděla správně.

V čem Vás rozvíjí?

Předně je to vynikající trénink hereckých schopností, tak jako tak je to hra naživo a vyžaduje aspoň minimální herecký výkon. Mimika, řečnické umění, gestikulace. Dále je to fyzické zdokonalování, i když možná není na všech lidech na první pohled patrné, ale je to přeci jen čas strávený na čerstvém vzduchu a předpokládá jistou fyzickou aktivitu, a to nemalou. Zatřetí je tu zručnost ve všemožné ruční výrobě, kterou tyhle srazy vyžadují, protože i když si člověk koupí všechno už hotové, stejně je třeba tady něco přešít, tady něco upravit a nakonec to dopadne tak, že přešije a předělá vlastně úplně všechno. Začtvrté rozvoj komunikačních návyků, které se tak trochu odvíjí od zmíněného herectví, protože i ten nejzarytější introvert je nucen vylézt ze své pohodlné ulity a nějakým způsobem reagovat na svět, který ho obklopuje. To můžeme určitě zařadit mezi pozitiva. Já sama, než jsem se do rolí zapojila, jsem byla člověk, který by nikdy na ulici nikoho neoslovil, ani aby se zeptal kolik je hodin, protože by mě vlastní rozpaky umučily k smrti.

Jak se projevuje Vaše hobby LARPU ve vztahu k běžnému životu?

/zamyšleně pokrčí rameny/ Asi nijak. Vážně. Nejsem jedním z těch lidí, kteří otravují každého kolemjdoucího tím, že mu vypravují úžasné zázraky a převratné přednosti svého koníčku, ani z těch, kteří chodí do práce

на работу в своем пиратском костюме и при оружии. Конечно, как я уже говорила, хобби влияет на круг общения, требует финансовых затрат и свободного времени, но я бы не сказала, что это так уж сильно оказывает влияние на мою жизнь, даже текстовые игры и мастеринг в настольных сжирают больше времени и занимают гораздо большее место в воображении.

Как реагируют на ваше хобби люди вокруг вас?

Знают все, кто хоть раз интересовался, какое у меня хобби, не считаю нужным это скрывать. Реагируют нормально, опять же, как я описывала, я не долблю людям мозги теми вещами, которые им неинтересны, а заинтересованным могу описать свое хобби в выигрышном свете. Конечно, свое дело сделали некоторые некогда весьма популярные репортажи на ТВ, когда корреспонденты общались с конкретно поехавшими /крутит пальцем у виска/. Однако, какое бы мнение изначально не составлял человек о РИЖД, только от меня зависит, какое впечатление на него произведу я, а соответственно, и мое хобби. Если я буду вести себя неадекватно – логичным будет вывод для человека постороннего о том, что РИЖД – удел психопатов. Если я буду вести себя, как и подобает вменяемому человеку, знакомому с правилами поведения в обществе, то даже негативно настроенный к ролевикам человек задумается о том, что он, возможно, составил о нас изначально неверное мнение.

В чем вас изменили РИЖД?

Я уже упоминала, что они сделали меня намного общительнее. Скажем так, своему умению складывать слова в предложения, умению вести речь перед большой аудиторией я обязана именно РИЖД. Несколько изменили игры и мои вкусы в литературе, открыв для меня новых писателей, узнала я и о многих великолепных компьютерных играх. Скажем так, игры меня социализировали наилучшим для меня образом.

Как вы считаете, какие ограничения и недостатки есть у РИЖД?

Даже затрудняюсь сказать. На мой субъективный взгляд, недостатком являются люди, которые слабо понимают, какого черта они делают на игре, например. Или мастера, которых бог обделил организаторскими талантами, а это может любую годную идею превратить в фарс. В общем, я бы к недостаткам отнесла «заигравшихся» и плохих организаторов, пресловутый человеческий фактор, да.

Какие вещи вам в РИЖД не нравятся?

В целом, можно просто повторить предыдущий пункт. Вещи – меня все устаивают, никто не заставляет ехать на игру, для которой нет снаряжения, или направленность которой не нравится. А вот приехать на игру по любимой тематике хорошо подготовленным и увидеть, что вместо обещанных фортов стоят три шалаша, команды приехали в половинном составе, роли не набраны, мастерский со-

озброjeni мечем а в пиратском костыму. Самозřejmě, як уж жсем рйкала, тоhle hobby ovlivnuje okruh lidı, se kterými se bavım, vyžaduje urcıtıe finanční investice a ubırá volný čas, ale neřekla bych, že to má bůhvıjaky vliv na můj život. Dokonce i textové hry a turnaje ve stolních hrách mi sežerou víc času a taky zabırají daleko většı podıl na mé fantazii.

Jak reagujı na Vaše hobby lidé kolem Váš v běžném životě?

Vı o něm každy, kdo se alespoň jedınkrát zeptal, jaké mám zájmy. Nemám za potřeбі to skrývat. Reagujı na to normálně. Zase platı, jak jsem řikala, že nerada cpu lidem pod nos to, co je nezajımá, ale člověku, kterého to zaujme, můžu svoje hobby popsat v tom nejlepšım světle. Samozřejmě že urcıtou škodu nadělaly jısté kdysi opravdu známé reportáže v televizi, kde se reportéři schválně bavili s opravdu šilenými lidmi /klepe si prstem na spánek/. Nicméně ať má člověk o LARPech pıedsudky a názory jaké chce, je jenom na mě, jaký dojem na něj udělám já a tedy i konkrétně moje hobby. Jestli se budu chovat jako blázen, bude logické, že si můj protějšek v diskusi bude myslet, že LARPy jsou konıčkem pro psychopaty. Jestli se ale budu chovat jako každy normální a pııčetný člověk dbalý běžných společenských pravidel, pak se i člověk s negativními pıedsudky vůči rolovkám možná zamyslí nad tím, že si o nás udělal špatný obrázek neprávem.

V čem Váš LARP změnil?

Jak jsem už řikala, urcıtě ze mě udělaly komunikativnějšıho člověka. Řekněme, že za své umění skládat slova do vět a pronášet projevy před šırokým obecnstvem vděčım právě LARPům. Hry taky trochu změnily můj literární vkus, protože mi odhalily nové spisovatele. A taky jsem se toho spoustu dozvěděla o úžasných počítačových hrách. Řekněme, že mě hry socializovaly tím nejlepšım možným způsobem.

Jaké myslíte má LARP limity a nedostatky?

Na to je docela těžké odpovědět. Z mého subjektivního pohledu jsou nedostatkem hlavně lidi, kteří nechápou, co v té hře vlastně pohledávají. Nebo mástři, které bůh obdaril pıespřılıšným organizačním talentem, což může kteroukoliv slušnou hru změnit ve frašku. Taky bych mezi nedostatky zařadila lidi, kterým už to vlezlo na mozek a naopak špatné organizátory. Takže vlastně jen ten starý známý lidský fакtor.

Co Vám na LARPech nelıbí?

Tady by se dalo zopakovat všechno, co jsem popsala v minulém bodě. Není asi nic, co by mi pıımo nevyhovovalo, nikdo mě nenutı jezdit na hru, na kterou nemám výbavu nebo jejíž zaměření se mi nelıbí. Ale když pııjedu na hru s mou oblíbenou tematikou, celá pııpravená a vybavená, a na místě zjistım, že místo slıbené pevnosti jsou tam tři slaměný salaše, že týmy pııjely v poloviční sestavě, že nikdo nemá pořádnou

став черт знает где, а местность – болото, кишашее комарьем, вот это печаль и обида.

postavu, že mástři jsou bůhvi kde a že bojiště je jen bažina plná komárů, to mě prostě naštve a zklame.

В чем может заключаться небезопасность РИЖД, как вы считаете?

Первое – травматичность. Думаю, тут даже не нужно излишних пояснений. Второе – любые хобби с актерским уклоном небезопасны для людей с нездоровой психикой, именно так и появляются «заигравшиеся». Под нездоровой психикой я не подразумеваю обязательно шизофрению или нечто совсем серьезное, это может быть и просто сильное разочарование в окружающем мире, и тогда для человека РИЖД становятся формой побега от реальности, и это весьма опасно, на самом-то деле.

В чем může spočívat nebezpečí LARP podle Vašeho názoru?

No tak v první řadě úrazy. K tomu myslím ani není třeba nic dodávat. Další nebezpečí, jako u každého hobby s hereckými prvky, tu číhá na lidi s nestabilní psychikou. Právě takovým lidem to potom začíná lézt na mozek. A pod nestabilní psychikou nemyslím nutně schizofrenii nebo podobně vážné nemoci. Úplně stačí, když je člověk zklamaný vnějším světem a LARPy se pro něj stanou útekem od reality. To je pak docela nebezpečná situace.

Когда, по вашему мнению, человек должен прекратить играть? (Во сколько лет?)

Человек должен прекратить играть ровно тогда, когда ему это надоест. Возраст здесь не при делах. Можно играть и в пятьдесят, и в четырнадцать – это ровно такое же хобби, как и прочие, и ограничений, признаться, по возрастному признаку я не вижу.

Kdy by měl podle Vašeho názoru člověk přestat hrát? (V kolika letech?)

Člověk musí přestat hrát přesně ve chvíli, kdy už toho má plný zuby. Vůbec tu nejde o věk. Můžete hrát v padesáti i ve čtrnácti — je to koníček jako každý jiný. Žádné věkové hranice, příznám se, prostě nevidím.

Что бы вы хотели в вашем хобби поменять?

Может, это прозвучит странно, но ничего. Элемент внезапности, наблюдение за развитием ролевых игр – это все достаточно интересно само по себе, даже фейловые ситуации, когда на них смотришь со стороны, интересны, да пусть и когда участвуешь в них. Можно, конечно, выдать пафосный лозунг вроде «допускать к играм только совершеннолетних», «запретить алкоголь», «все должны шиться в крутых ателье»... Но это даже прозвучит абсурдно. Каждый вкладывает в свое хобби ровно столько, сколько готов вложить. И попытки подвести нечто к некоему абсолютному стандарту в угоду единственной персоне достаточно глупы.

Co byste chtěla ve Vašem hobby změnit?

Možná to bude znít divně, ale nic. Ten prvek neočekávanosti, sledování toho, jak se LARPy rozvíjí, to všechno je dost zajímavé samo o sobě. Dokonce i faily, na které se díváš zpovzdálí, jsou zajímavé, a někdy i ty, kterých jsi sama součástí. Můžeme tu vykřikovat patetická hesla typu „hrát mohou jen plnoletí!“ „zakažte alkohol!“ „všichni musí mít kostýmy z předních salonů!“... ale to bude znít prostě absurdně. Každý investuje do svého koníčku přesně tolik, kolik je ochoten investovat. A pokusy o nějakou absolutní standardizaci, která by vyhovovala jedné jediné osobě, jsou prostě hloupé.

Какая у вас цель в увлечении РИЖД?

Хорошо проводить время, общаться с интересными мне людьми, развивать себя как игрока. Пожалуй, это все. Трон Вестероса, конечно, тоже не помешал бы, но оставим фантазии фантазиям.

Jaký máte před sebou cíl ve Vašem koníčku LARP?

Příjemně strávit čas, bavit se se zajímavými lidmi, rozvíjet se jako hráč. To je asi všechno. Trůn Westerosu bych taky neodmítla, ale nechme fantazii fantazii.

Вýňatky z rozhovoru: Clarky

Какие были ваши первые ощущения от подобной игры?

Мои первые ощущения были: «О боже, что происходит? Что мне делать?» У меня первые ощущения были – это, скорее всего, растерянность, когда я увидела свою квенту, вообще своего персонажа, что мне надо сделать по этой игре, и я думаю: «Боже, это невозможно выполнить, я не знаю, с чего начать». То есть, жуткая растерянность была, и такой момент, что наверное, я не справлюсь со своей ролью и просто всех подведу.

Jaké byly první pocity z podobné hry?

Můj první dojem byl: „Proboha, co se to děje!? Co mám dělat!?“ Obecně prvním dojmem byla spíš než cokoliv jiného zmatenost, když jsem viděla svůj background, popis svojí postavy. Nevěděla jsem, co v té hře dělat, říkala jsem si: „Bože, vždyť tohle se nedá splnit, vůbec netuším, jak mám začít.“ Takže byla chvíle, kdy jsem byla totálně zmatená a myslela jsem, že tu roli nezvládnou a že prostě všechny zklamu.

Что вас привлекло в РИЖД настолько, что вы решили продолжить этим увлекаться?

Я справилась со своей ролью. То есть, ролью, несмотря на то, что мне казалось, очень сложной, буквально через 30 минут я влилась в игровой процесс, тем более, что люди, с которыми я поехала на игру, были достаточно опытными в этом. Я просто смотрела как они играют, то есть, преодолела это вот чувство неловкости, что я же простая школьница, а тут все такие крутые. Я просто представила, что сейчас, скорее всего, никого не волнует, что я Таня, и мне всего лишь 17, и просто играла свою роль. Играла... опираясь на внешний вид и действия тех персонажей, с которыми я взаимодействовала.

Как бы вы вкратце описали РИЖД для того человека, который никогда в них не играл?

Это как... фестиваль выходного дня. То есть, если у тебя есть свободное время, и ты хочешь как-то весело и интересно его провести, то у тебя есть выбор – сходить, там, на каток, в кино, в бильярд поиграть. А можно попробовать что-то новое и тоже получить от этого удовольствие.

Как вы думаете, для кого в принципе созданы РИЖД (Кто бы мог в них играть, а кто нет?)

В них могли бы играть все, на самом деле. Ограничение для этих игр – оно исключительно, на самом деле, в голове и по возрасту – в зависимости от того, кто проводит и для кого проводится эта игра. Потому что, честно говоря, не сталкивалась с людьми, которые бы действительно не могли по каким-то причинам, кроме вот внутренних установок, играть.

А по вашему мнению, по возрасту какое должно быть ограничение?

Я бы, честно говоря, ограничивала игры до 18. Потому что, все-таки, до 18 ответственность лежит на родителях за человека, игры живого действия – это, все-таки, живое взаимодействие, игры бывают разными – некоторые игры проводятся с бутафорским, но, все-таки, оружием и действительно можно пораниться. И когда ты отвечаешь уже за себя сам, то это одно, а когда за тебя отвечает кто-то другой, то это не очень хорошо.

Как бы вы охарактеризовали игрока РИЖД?

Сложный вопрос, потому что все игроки, с которыми я когда-либо сталкивалась или играла, были совершенно разными людьми. То есть, не важно, кто под маской, которой играет, то есть... /задумчивый вздох/ Например у меня был знакомый, который был директором автосалона в нашем городе, то есть, солидный такой бизнесмен, который постоянно развивался, был таким начитанным. В то же время, на той же игре, я сталкивалась с таким студентом, который постоянно прогуливал занятия, и постоянно думал, что вот сегодня я не пойду на занятия, а завтра меня призовут. На самом деле, на игре, именно на самой игре, и этот директор салона и студент – мало чем отличались. То есть, все вживались в роль и были непохожи на себя.

Co Vás zaujalo na LARPeč natolik, že jste rozhodla pokračovat dále?

S rolí jsem se vypořádala. Lépe řečeno, nehledě na to, že se mi to zdálo hrozně obtížné, za nějakých třicet minut jsem se vžila do toho herního procesu. Navíc lidi, se kterými jsem na hru jela, byli už poměrně zkušený. Prostě jsem se dívala, jak hrají oni a jednoduše jsem svlékla ten pocit nepatřičnosti a studu, že já jsem jako malá školačka a oni jsou tu všichni takový drsný... Prostě jsem si představila, že teď je nejspíš všem úplně jedno, že já jsem nějaká Táňa a že je mi jenom 17, a prostě jsem hrála svou roli. Hrála jsem... podle toho, jak se tvářily a co dělaly ty postavy, se kterými jsem přišla do kontaktu.

Jak byste popsala LARP pro toho, kdo nikdy rolové hry nehrál?

To je jako... takový víkendový festival. Takže jestli má člověk trochu volného času a chce ho nějak zábavně a zajímavě strávit, tak má na výběr: buď jít někam na kluziště, do kina, na kulečnick... Anebo může zkusit něco nového a taky si to hezky užít.

Pro koho si myslíte je LARP určen? (Kdo by mohl zahrát a kdo ne?)

Vlastně je můžou hrát úplně všichni. Omezení pro tyhle hry v podstatě existují jen v hlavách lidí a v jejich věku. Záleží vždycky na tom, kdo hru pořádá a pro koho ji pořádá. Protože, upřímně řečeno, jsem se ještě nesetkala s nikým, kdo by opravdu nemohl z nějakých skutečných důvodů hrát, kromě těch, jak jsem říkala, vnitřních důvodů.

Podle Vašeho názoru, jaká věková hranice by měla být?

Já bych, upřímně řečeno, omezila hry pro lidi mladší 18 let. Přeci jenom do 18 let nesou odpovědnost rodiče a LARPy jsou přece jenom živá akce. Hry můžou být různé, některé se hrají se zbraněmi, sice s falešnými, ale se zbraněmi, a člověk se může doopravdy zranit. A když za sebe člověk zodpovídá sám, tak je to něco jiného, než když je za tebe zodpovědný někdo jiný. To mi potom nepřípadá úplně v pořádku.

Jak byste charakterizovala hráče LARP?

To je složitá otázka, protože všichni hráči, se kterými jsem se kdy setkala a se kterými jsem hrála, byli diametrálně odlišní lidé. Ono není důležité, kdo se skrývá pod maskou, kterou hraje, chci říct... /zamýšlený vzdech/ Například jsem měla známého, který byl ředitelem autosalonu u nás ve městě, takže takový solidní byznysmen, neustále se nějak zdokonaloval, byl sečtělý... a zároveň, na té samé hře, jsem se potkávala se studentem, který neustále chodil za školu, neustále myslel na to, kolik ještě může zameškat, než ho vyhodí. A potom při hře, při samotné hře, se ten student a ředitel autosalonu jeden od druhého vlastně ani příliš neodlišovali. Oba se vžili do role a nepodobali se svému běžnému já.

А какие-нибудь конкретные качества?

Скорее всего, фантазия и умение выйти из зоны комфорта. Потому что, как я уже говорила, то есть ты смотришь на роль – вот тебе надо, например, изобразить сумасшедшего, и ты думаешь: «Боже, обо мне будут думать, что я какой-то не такой, я очень странно буду себя вести – на меня будут косо смотреть». Вот как только ты выходишь из этой зоны комфорта, то ты можешь уже быть полноценным игроком.

Неjaké konkrétní vlastnosti?

Nejspíš to bude fantazie a schopnost vyjít ze své komfortní zóny. Protože, jak už jsem říkala, člověk se podívá na svou roli... třeba má za úkol hrát blázna... a říká si „Bože můj, budou si o mě myslet, že jsem nějaký divnej, budu se chovat nenormálně a všichni na mě budou blbě koukat...“ Ale jakmile se člověk dostane z téhle komfortní zóny, může se konečně stát plnohodnotným hráčem.

Насколько важно непосредственно для игрока быть частью ролевого сообщества?

Я думаю, что для определенной части это действительно важно, потому что каждый углубляется в игру по-своему. То есть, я могу, например, не принадлежать к субкультуре, которая увлекается Гарри Поттером, но, тем не менее, мне будет интересно прийти на игру и поиграть по новым правилам. То есть, попробовать для себя что-то новое... познакомиться с новыми людьми. То есть, мне не обязательно увлекаться Гарри Поттером, чтобы прийти на эту игру, потому что это может быть повод узнать что-то новое.

Nakolik je důležité (pro hráče) být součástí rolové komunity?

Myslím si, že pro určitou část lidí je to opravdu nezbytné, protože každý se do role a do hry noří po svém. Takže já můžu například stát mimo subkultur, která se zabývá Harrym Potterem, ale stejně pro mě bude zajímavé si zajít na hru a zahrát si podle nových pravidel. Bude zajímavé vyzkoušet si něco nového... seznámit se s novými lidmi. Takže není nutné být skalním fanouškem Harryho Pottera, aby se člověk mohl takové hry zúčastnit. Může to být prostě jen příležitost poznávat nové věci.

Какая разница между обычным человеком и тем, кто считает себя ролевиком?

Разница, на самом деле, есть, потому что человек, который принадлежит к определенной субкультуре, как ни удивительно и ни парадоксально, становится частью иерархии, которая в этой субкультуре выстраивается. К игроку, который играет уже 10 лет, будет совершенно другой подход, нежели к игроку, который только пришел в эту тусовку. Скорее всего, к опытному игроку будут прислушиваться больше, нежели к новичку, его мнение будет иметь больший вес. И, скорее всего, более интересную роль в этой игре получит опытный игрок.

Jaký je rozdíl mezi obecným člověkem a tím, kdo považuje sebe za larpového hráče?

No určitý rozdíl tam opravdu je, protože člověk, který je součástí nějaké subkultury, pak přirozeně, a není to nic podivného ani paradoxního, zaujímá jisté místo i v jakési hierarchii, která se v té dané subkulturě vytváří. K hráči, který hraje už deset let, se přistupuje jinak než k tomu, který právě přišel na svou první akci. Toho zkušenějšího budou lidi nejspíš víc poslouchat, zatímco názor nováčka bude mít daleko menší váhu. A nejspíš taky zkušenější hráč dostane daleko zajímavější roli v samotné hře.

Что лично вам приносят игры живого действия и сами отыгрыши?

Это для меня возможность раскрыться. Есть определенные роли, которые интересны сами по себе именно мне, через эту роль я могу проявить некоторые черты характера, которые в обычной жизни я бы, скорее всего, не проявила. Например, взять роль торговца – я в обычной жизни с торговлей редко сталкиваюсь, но заставить игрока купить у меня какие-то магические заклинания – это повод для фантазии, и действительно – широко шагнуть.

Co Vám osobně přináší LARP a hrání?

Pro mě je to možnost se trochu otevřít. Jsou určité role, které jsou konkrétně pro mě samy o sobě zajímavé, přes které můžu vyjádřit některé rysy své povahy, které bych ve svém běžném životě nejspíš vůbec nenechala vyjít na povrch. Například když přijmu roli trhovce. Já se v běžném životě s obchodem dostanu do kontaktu jen zřídkka, ale přimět hráče, aby si u mě koupil nějaké magické zaklínadlo, to je skvělá příležitost pro mou fantazii a pro velký krok kupředu.

В чем непосредственно они вас развивают?

У меня есть, например, набор определенных качеств. Во время игры я могу гипертрофировать эти качества, дать им волю разгуляться, или же, в зависимости от роли, я могу использовать те качества, которые, как мне казалось, у меня никогда не было, но я могу попробовать, что значит быть жадной. /улыбается/ Обычно я никогда не жадничала, но я могу попробовать ощутить, что на самом деле чувствует жадина.

V čem Vás rozvíjí?

Já například mám prostě nějakou sadu určitých vlastností. Během hry můžu tyhle vlastnosti nechat přerůst jejich běžnou míru, nechat je volně se rozeběhnout, nebo můžu vzhledem ke své roli použít takové vlastnosti, které jsem podle svého názoru vlastně nikdy neměla. Můžu si tak vyzkoušet, jaké to je být skrblikem /usmívá se/. V běžném životě nejsem nijak hamizná, ale takhle si můžu vyzkoušet, co asi takový hamoun cítí.

Как проявляется ваше хобби, увлечение РИЖД по отношению к вашей повседневной жизни?

Наверное, в школе еще, когда вот я посетила первые пару игр, мне было очень страшно идти к зубному врачу – до сих пор, на самом деле, страшно – но тогда страх был преодолен буквально фразой в голове: «Мой персонаж на игре, наверное, не боялся бы какого-то зубного врача». И после этого было гораздо легче уже сесть в кресло.

А сейчас какая связь между повседневностью и РИЖД?

Проскальзывает, на самом деле, но уже не так явно. Получив опыт уже в играх, в обычной жизни я могу некоторые ситуации моделировать. Наверное, немного напоминает НЛП, отчасти, но вспоминая какие-то модели поведения из игры, которые помогали мне, допустим, продать тот же товар, я могу воспользоваться той же моделью, посчитав, что вот если она сработала на игре, то не будет ничего такого, если я попробую ее в действительности.

В чем вас изменили РИЖД?

Научили выходить из зоны комфорта. Мне кажется, что это самый большой подарок, который можно было найти в хобби.

Как вы считаете, какие ограничения и недостатки есть у РИЖД?

Я думаю, что ролевые игры, как и много отраслей в нашей жизни, подвержены дискриминации людей. То есть, скорее всего, если вы обладаете излишним весом, то роль дивного эльфа вам может не достаться. Точно так же, на некоторые игры могут не взять людей с инвалидностью. Помню, что на игру по «Сталкеру» было очень сложно пробиться, потому что, в основном, набирали мужчин. Ну и очень много мастеров и, впрочем, игроков, переносят личные обиды на игру. Это портит игровой процесс.

Какие вещи вам в РИЖД не нравятся?

Мне в игровом процессе очень не нравится, когда люди во время игры внезапно выходят из роли. То есть, у них что-то может не получаться в игре, и вместо того, чтобы продолжить взаимодействие в своей роли, наружу выходят Пети-Васи. Также, мне очень не нравится ненормативная лексика, если она не предусмотрена ролью. Ну и очень большое значение, на самом деле, имеет в принципе лексика, потому что эльф, который использует слово «автомат» или рядом с этим, очень сильно разбивает некую атмосферу, которая создается на игре.

Как вы думаете, а в чем может заключаться небезопасность РИЖД?

На самом деле, очень во многом. Во-первых, начиная с анкет, когда игроки в пункте «дополнительные комментарии» не прописывают свои особенности. Под особенностями я подразумеваю, например, плохое зрение. Потому что игра может проходить в темное время суток или некоторые объекты могут быть не помечены специальными знаками... Когда они не указывают, что у них есть особые потребно-

Jak se projevuje Vaše hobby LARP ve vztahu k běžnému životu?

Třeba kdysi, ještě na škole, když jsem se zúčastnila prvních několika her, jsem se hrozně bála jít k zubaři — upřímně řečeno se ho bojím doteď — ale tehdy mi pomohlo překonat strach, když jsem si řekla: „Moje postava ve hře by se nějakýho pitomýho zubaře nebála!“ A pak bylo daleko snazší si do toho křesla sednout.

Jaká je teď souvislost mezi každodenním životem a LARP?

No určitě tam něco bude, ale asi to už není tak očividné. Když jsem z her získala určité zkušenosti, v běžném životě můžu lépe modelovat některé situace. Asi to trochu připomíná neurolingvistické programování, ale když si vzpomenu na některé vzorce chování ze hry, které mi pomohly třeba právě prodat nějaké zboží, můžu využít ten stejný model a doufat, že když už zafungoval ve hře, tak se snad nic nestane, když ho použiju i ve skutečném životě.

V čem Vás LARP změnil?

Naучily mě vyjít za hranici mé komfortní zóny. Myslím si, že to je právě to největší plus, které může člověk ze svého koníčku vytěžit.

Jaké myslíte, že má LARP limity a nedostatky?

Myslím si, že LARPy, stejně jako další oblasti našeho života, obsahují jistou dávku diskriminace lidí. Takže pokud má někdo nadváhu, tak vám nejspíš roli sličného elfa nikdo nedá. Stejně tak mohou na některých hrách odmítnout tělesně postižené hráče. Pamatuju si, že na hru podle „Stalkera“ bylo strašně těžké se dostat, protože brali v podstatě jenom chlapy. A spousta mástrů, a někdy taky hráčů, si navíc do her přenáší své osobní problémy a neshody. A to potom kazí celý herní proces.

Co Vám na LARPeč nelíbí?

Přímo v herním procesu se mi nelíbí, když lidé během hry najednou vypadnou z role. Třeba když se jim ve hře něco nedaří a místo toho, aby pokračovali v komunikaci v rámci své role, tak na vás najednou vyskočí nějaký Pepa Jouda. Taky se mi vážně nelíbí hrubé a vulgární vyjadřování, tedy pokud samozřejmě není součástí role. Obecně obrovský význam má totiž také slovní zásoba, kterou ve hře člověk používá, protože elf, který použije slovo „samopal“ nebo něco podobného, hrozně zkazí tu specifickou atmosféru, která se na hře utváří.

V čem může spočívat nebezpečí LARP podle Vašeho názoru?

Vlastně v mnoha věcech. Začít to může hned u dotazníků, pokud hráči v bodě „doplňující komentář“ nevyplní svoje zvláštní požadavky. A pod zvláštním požadavkem myslím i třeba jen špatný zrak. Protože hra může probíhat za tmy nebo za šera, nebo některé předměty můžou být neoznačené a tak podobně. Když pak hráči nevyplní, že mají zvláštní potřeby a nároky, mástrů na to nemůžou brát ohled a ti lidé pak

В чем вас изменили РИЖД?

Я стал более открытым для этого мира именно благодаря РИ (РИЖД, в частности). Сейчас, даже не могу представить кем бы я стал, если бы не они. Может быть, более успешным в жизни, но и более замкнутым и скучным, это уж точно.

V čem Vás LARP změnil?

Přímo díky rolovým hrám (včetně LARPů) jsem se daleko víc otevřel světu. Teď už si ani neumím představit, kým bych vlastně byl, nebýt her. Možná bych byl úspěšnější v životě, ale taky bych byl uzavřenější a nudnější, tím jsem si jist.

В чем может заключаться небезопасность РИЖД, как вы считаете?

На мой взгляд, опасности не больше, чем в обычном выезде на природу. Если ты не файтер — не лезь в боёвки, не купаешься на глубине если плохо плаваешь, в общем, соблюдай элементарные правила безопасности и всё будет хорошо. Всего, конечно, не предусмотреть, но чаще всего на летних играх мне встречались солнечные удары, бытовые травмы типа порезов ножом, ушибы и пищевые отравления, ну и последствия бурного возлияния вечером. Если человек — файтер, то тут риск, понятно, возрастает, но он должен по идее компенсироваться личной подготовкой. В этом отношении постепенный переход на протектированное оружие видится мне как потенциальный способ снизить травматизм на играх.

V čem může spočívat nebezpečí LARP podle Vašeho názoru?

Podle mě to není o moc víc nebezpečné, než jakýkoliv jiný výlet do přírody. Pokud nejsi fighter, tak nelez do bitev, nekoupej se v tůni, jestli neumíš plavat, prostě dodržuj obecná základní pravidla bezpečnosti a všechno bude v nejlepším pořádku. Nemůžeme samozřejmě předvídat všechno. Na letních hrách prostě často dojde k úpalu, k obyčejným lehkým zraněním jako je pořežání nožem, rána do hlavy nebo otrava jídlem a následky bouřlivého večerního veselí. Pokud je ale člověk fighter, tak riziko samozřejmě stoupá. To by ale měl každý hráč kompenzovat osobní přípravou. V tomhle ohledu se mi zdá nejlepším způsobem, jak snížit počet úrazů na hrách, přechod od útočných zbraní spíš k těm obranným.

Чего РИЖД вас лишает?

Лично меня ничего не лишает. Если я хочу уехать на игру, значит я уже точно решил чего и когда хочу, и планирую время и деньги соответственно. Кроме РИЖД меня много что в жизни интересует, и для каждого я нахожу время.

Co Vám LARP odebírá?

Mě osobně o nic neobírá. Pokud chci jet na hru, znamená to, že už jsem se prostě rozhodl, a s ohledem na to si naplánuju svůj čas i peníze. Kromě LARPů mám spoustu dalších zájmů a na každý z nich se čas najde.

Что бы вы хотели в вашем хобби поменять?

Может быть, чтобы у меня была возможность выезжать почаще *улыбается* Но меня пока устраивает то что и как в РИ происходит.

Co byste chtěl na Vašem hobby změnit?

Možná bych byl radši, kdybych na hry mohl jezdit častěji. *usmívá se* Ale zatím mi vyhovuje to, že hry vůbec probíhají, i způsob, kterým probíhají.

Какая у вас цель в увлечении РИЖД?

Получать удовольствие.

Jaký máte před sebou cíl ve Vašem koníčku LARP?

Užívat si to.