

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Institut mezioborových studií Brno

„Hry na hrdiny“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Michal Vavřík

Vypracoval:

Dušan Čelanský, DiS.

Brno 2012

Poděkování

Rád bych využil této příležitosti a poděkoval všem lidem, kteří se podíleli na této práci, bez Vás by tento výzkum neměl šanci vzniknout, všichni víte komu díky patří. Děkuji. Zvláštní poděkování patří všem těm, kteří se semnou kdy na hraní podíleli, a tím umožnili provedení této studie se zaměřením na larp.

Také bych chtěl poděkovat mému vedoucímu práce Mgr. Michalu Vavříkovi za poskytnutí podpory, inspiraci a nadšení, bez kterého by tato práce nikdy nebyla provedena. Stručně řečeno díky Vám všem.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Hry na hrdiny“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky zpracoval samostatně a použil jsem literaturu uvedenou v seznamu použitých pramenů a literatury, který je součástí této bakalářské práce. Elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné.

V.....dne.....

.....

Podpis

Obsah

Úvod	5
1. Komentovaný přehled literatury ke sledované problematice	8
2. O hrách	12
2.1 Základní pojmy používané v Hrách na hrdiny	12
2.2 Vymezení pojmu hra	15
2.3 Co je to larp	20
2.4 Druhy larpu	24
3. Hry na hrdiny	27
3.1 Hry na hrdiny u nás a ve světě	27
3.2 Hry na hrdiny a volný čas	30
3.3 Hry na hrdiny v kultuře	33
3.4 Vymezení pojmu subkultura	36
4. Empirická část	41
4.1 Téma a cíl výzkumu	41
4.2 Metodologie	42
4.3 Výzkumný soubor	46
4.4 Analýza dat	47
Závěr	60
Resumé	62
Anotace	63
Seznam použité literatury	64
Seznam příloh	67

Poznámka k metodice psaní textu

Text použitý v práci, jež je vlastním přenesením části jiného díla, je označen poznámkou pod čarou a je doplněn o číslo stránky či rozmezí stránek, ze kterých je čerpáno. Pro vyznačení citací v textu jsou použity „uvozovky“. Poznámka pod čarou, která je umístěna na konci jednotlivých stránek, směřuje na použitý původní pramen včetně autora a čísla stránky, ze které je čerpáno. Do textu jsou též vloženy přímé citace z rozhovorů. Tyto citace jsou psány *kurzívou* a označeny uvozovkami.

Úvod

„Je to nebezpečný podnik, Frodo, vykročit ze dveří, říkával. Stoupneš do cesty, a když nestojíš pevně, nevíš, kam tě to může strhnout“.

Pán prstenů: Společenstvo prstenu

Název bakalářské práce zní „Hry na hrdiny“ jako oblast zájmu sociální pedagogiky. Proč by se ale měla sociální pedagogika zajímat o hry na hrdiny? Oblast zájmu sociální pedagogiky je velice široká a dá se říci, že je transdisciplinární¹. Zabývá se sociálně patologickými jevy, ale i působením na jedince během trávení jeho volného času. Tyto hry se zdají být zábavní a oddechovou aktivitou mládeže, která naplňuje její volný čas a samotný fenomén her na hrdiny, který velmi úzce souvisí s fantasy nebo se dá říci, že se s ní prolíná, je už v dnešní době natolik široký, že prochází napříč spektrem snad celé mládeže.

Fantasy je, dá se říci, kulturním fenoménem dnešní doby a získává si stále více zájmu především ze strany mládeže, která si oblíbila světy, v nichž se mohou setkat s magií a hrdinnými válečníky. Jejich zájem se pro ně stává důležitým a mohou vytvářet komunitu fanoušků, pro něž jsou tyto fantastické světy důležité a přijali je za své. Považují fantasy za svůj životní styl.

¹ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 43

Hry na hrdiny jsou a ne neprávem spojovány i s počítačovými hrami a bývají terčem kritiky, že mají negativní vliv na hráče; ti pak mají tendenci k patologickému chování jako je psychická závislost na hře nebo v něm vzbuzují agresi a způsobují jeho „odtržení“ od reality.

V rámci her na hrdiny a především v těch „na živo“ takzvaných LARPů² (live action role-playing game) dochází k formování skupin mládeže. Tyto skupiny pak mohou být charakteristické určitými symboly, vzhledem, zvyky, chováním, hodnotami atd. Dalo by se tedy tak možná říci, že vytváří v pravém smyslu slova subkulturu. Jak už si všímá i Huizinga: „Společnost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila. Pocit být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymanit se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry“³.

Nálepka „jinakosti“ může spotřebitelům kultury larp, která se začala objevovat v 80. a 90. letech⁴ a která se snaží odolat dominantní kultuře dnešní doby, kterou vytváří kombinace faktorů, včetně médií a tržní síly, způsobovat potíže. Přičemž i tito spotřebitelé se snaží vyjádřit svůj vlastní postoj, svoji vlastní „skupinovou identitu“. Sociální pedagogika se zaměřuje nejen na znevýhodněné skupiny, ale i na celou populaci s tím, že chce vytvářet soulad mezi jednotlivými skupinami a společností⁵.

Sociální pedagog by se měl orientovat v problematice subkultury mládeže především proto, aby ji mohl lépe pochopit a porozumět tak jedincům pohybujících se v rámci dané subkultury.

² Dále v textu bude použita zkratka psána malými písmeny. Jako jednoduchá pomůcka nám v tomto případě posloužilo slovo laser. Laser, je stejně jako larp zkratkové slovo (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation) a píšeme ho malými písmeny. Stejně je na tom slovo radar (radio detection and ranging). Lépe tedy psát o larpu než o LARPU. Blíže Asociace fantasy. Jak se píše LARP? [online]. [cit. 2012-04-11]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/clanek/352/jak-se-pise-larp>

³ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 19

⁴ JANEČEK, P. *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Bakalářská práce Praha, 2009. FHS UK.2009, s. 56 Dostupné z: http://studierpg.unas.cz/janecek/paralelni_svetly.rtf [cit. 2012-02-18].

⁵ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 43

Vzhledem k tématům zájmu sociální pedagogiky, jako je volný čas a mimoškolní výchova, lze konstatovat, že zájem sociální pedagogiky o subkultury mládeže je legitimní a žádoucí⁶. Z pedagogického hlediska je problematika vrstevnických skupin, organizací a hnutí mládeže důležitá. Sociální pedagog by měl mít o těchto skupinách přehled, vědět o jejich působení a znát povahu jejich aktivit. Život různých vrstevnických skupin by neměl v žádném případě zůstat stranou pozornosti⁷. Bude – li vědět o možných vlivech těchto skupin, bude moci využít jejich vlivu jako výchovného prostředku.

Cíl této práce je tedy především explorační a deskriptivní⁸. Chce informovat čtenáře o fenoménu „her na hrdiny“, má snahu ho s tímto tématem blíže seznámit, objasní jev samotný, tzn. hry na hrdiny s důrazem na larp. Přičemž empirická část bakalářské práce je zaměřena na kvalitativní sociologické šetření, zaměřené na to, zda hráči larpu tvoří v pravém smyslu slova subkulturu, nebo alespoň naznačit možné tendence, zda lidé, kteří se larpu účastní k subkultuře patří. Jelikož sociologie je oborem, který sociální pedagogice poskytuje široké poznání o fungování společnosti, její struktuře a procesech v ní probíhajících. Empirickým východiskem je zúčastněné pozorování hráčů larpu doplněné o rozhovory s hráči a analýza dokumentů spojených s larpem.

⁶SMOLÍK, J. Subkultury mládeže a sociální pedagogika: Sociální pedagogika ve střední Evropě 2010. *Inovace a nové trendy*. In Bakošová, Z., Bargel, M. (eds.) vyd. Brno: Institut mezioborových studií, 2010. s. 328-333

⁷ Tamtéž

⁸ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, s. 49

1. Komentovaný přehled literatury ke sledované problematice

Vzhledem k charakteru problematiky her na hrdiny, kdy prakticky neexistuje odborná literatura zabývající se tímto tématem, má široká veřejnost jen velmi malou či nepřesnou představu o tomto kulturním jevu, který vyplňuje volný čas mládeže. Přičemž k oblastem, které spadají do oblasti zájmu sociální pedagogiky volný čas určitě patří⁹.

Pro účely této práce se ukázaly jako důležité čtyři hlavní oblasti literatury vztahující se ke zvolenému tématu a to sice literatura vztahující se k larpu, literatura vztahující se k sociální pedagogice, metodologii a subkulturám. Autor si je vědom, že seznam pramenů, zde i níže uvedené literatury, nemůže být brán jako kompletní, ale s ohledem k předmětu bakalářské práce se zaměřil na látku, jež stanovil jako hlavní pro vztah ke zkoumání her na hrdiny.

Zde je třeba poznamenat, že není mnoho publikované literatury k tomuto tématu, ba dá se říci, že není žádná. Tato oblast je relativně neznámá většině akademiků, a tak pro účely tohoto výzkumu byly použity komunitní weby a fóra fanoušků fantasy: například LARP.cz¹⁰, HOFYLAND.cz¹¹ či ASF.cz¹², kde lze najít a popřípadě kontaktovat Českou larpovou komunitu.

V druhé řadě mohou být zdrojem informací některé bakalářské či diplomové práce. Existuje několik webových stránek¹³, na kterých lze nalézt odkazy na tyto elektronické verze bakalářských či diplomových prací, které se zabývají problematikou larpu nebo RPG. Vzhledem k tomu, že těchto prací přibývá, jelikož poslední dobou odborný zájem především ze stran studentů vysokých škol o hry na hrdiny stoupá, jsem pozornost směřoval pouze na ty, které se dotýkají předmětu této práce či na takové, ve kterých jsem se inspiroval k dalšímu postupu.

⁹ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 79

¹⁰ Dostupné z <http://www.larp.cz/>

¹¹ Dostupné z <http://www.hofyland.cz/>

¹² Dostupné z <http://www.asf.cz>

¹³ Například <http://studierpg.unas.cz/> nebo <http://www.larp.cz/cs/diplomky>

Jednou z nich je práce Nikoly Balaše *LARP: Kořistnická subkultura v moderní společnosti*¹⁴. Nejspíše se jedná o jedinou česky psanou vědeckou práci, zabývající se subkulturou larpu. Autor si zde klade za cíl kulturně a sociálně antropologickou analýzu zvoleného kulturního fenoménu a zabývá se v ní dvěma aspekty. Tím prvním je komunita, která se kolem českého larpu vytvořila a druhým jsou žánry larpu blízké – fantasy a historie. Čtenáře seznamuje jak s jeho historií, tak i s jeho etnografií a též ho vymezuje vůči filmové a literární produkci.

Dalším textem zabývajícím se larpem jako jednou z forem her na hrdiny je práce Jakuba Vaňka *Analýza a seznámení s oblastí her LARP*¹⁵. Autor se zde snaží pedagogickým pracovníkům nastínit další možnou podobu rozvíjení lidské osobnosti v různých škálách pedagogického působení za pomoci larpu. Cílem je prozkoumat možnosti propojení larpu s novým modelem výchovy založeným na klíčových kompetencích v rámcovém vzdělávacím programu a dochází k závěru, že larp by mohl být jednou z cest, jak naplnit heslo J.A. Komenského „Škola hrou”.

Další názory na tuto problematiku můžeme najít v práci Petra Janečka *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*¹⁶. A to i přesto, že je více zaměřena na stolní RPG hry typu Dračí doupe. V práci můžeme najít poměrně široký okruh informací o historii her s hraním rolí a jejich vývoji jako i přehled publikovaných prací. Hlavní část se opírá o obsahovou analýzu textu padesáti příruček nejoblíbenějších her. Druhým pramenem je dotazníkový výzkum a jeho následná analýza díky níž se snaží popsat situaci v komunitě hráčů her na hrdiny.

Jako zajímavá se též ukázala práce Petry Zmeškalové *Pokus o kontextualizaci současného kulturně – společenského fenoménu LARP*¹⁷.

¹⁴ BALAŠ, N. *LARP: Kořistnická subkultura v moderní společnosti*. Bakalářská práce. FF ZČU Plzeň, 2011. Dostupné z: <http://theses.cz/id/g9a0k6/> [cit. 2012-01-22].

¹⁵ VANĚK, J. *Analýza a seznámení s oblastí her LARP*. Bakalářská práce. Olomouc, 2010. Univerzita Palackého FTVS. Dostupné z: <http://theses.cz/id/qtof3k/> [cit. 2012-01-22].

¹⁶ JANEČEK, P. *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Bakalářská práce. Praha, 2009. FHS UK. Dostupné z: http://studierpg.unas.cz/janecek/paralelni_svetu.rtf [cit. 2012-02-18].

¹⁷ ZMEŠKALOVÁ, P. *Pokus o kontextualizaci současného kulturně – společenského fenoménu LARP*. Bakalářská práce. Brno, 2008. Masarykova universita FF. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/180919/ff_b/ [cit. 2012-01-22].

Tato práce představuje fenomén larp a jejím těžištěm je jedna z jeho podob, kterou je Arthaus¹⁸, který se převážně vyskytuje ve skandinávských zemích a má snahu se uplatňovat jako nová forma uměleckého projevu. Práce chce ukázat Arthaus ve vztahu k uměleckým formám, jež jsou s Arthausovými larpami spojeny. Práce je zajímavá též tím, že autorka čerpá informace u nás z ne příliš zmapovaného zdroje, kterým jsou sborníky ze severských konferencí Knutepunkt¹⁹, které se tomuto námětu dlouhodobě věnují.

Z česky vydaných publikací je třeba ještě zmínit knihu Ivana Vágnera, *Svět postmoderních her*²⁰. Autor zde mimo jiné popisuje hry na hrdiny, čtenáři přibližuje jejich historii a v jedné ze svých kapitol vymezuje jejich definici²¹.

Jako poslední zdroj informací byli použity sborníky první české larpové konference Odraz. Odraz je putovní akcí která se mimo jiné inspirovala larpovou konferencí Knutepunkt a je pořádána od roku 2008 kdy proběhl její první ročník. Program Odrazu je tvořen uskupením přednášek, workshopů a diskuzí larpové komunity, jejíž výstupem je vydávání sborníků²².

Pojmy jako sociální pedagogika, volný čas, hra a subkultura byly velmi důležité pro tuto studii. Pro uchopení a svázání tématu se s těmito pojmy, se ukázaly jako nepostradatelné publikace R. Cailloise²³ a J. Huizingy²⁴. Oba autoři pojímají hru v obecném smyslu, vymezují ji jako pojem a vytyčují její hlavní charakteristiky. Huizinga, se zamýšlí nad tím jakou roli hrála a hraje hra v lidském životě. Autor sám svou práci koncipuje jako kulturně historickou a od začátku zdůrazňuje, že hru pojímá jako kulturní jev.

¹⁸ Typ larpu který pochází ze skandinávského prostředí. Autoři se snaží spolupracovat s institucemi jakou jsou divadla, muzea a galerie a prosazovat hry jako součást programů jejich akcí. Jeho základním prvkem je hraní rolí, které ukazuje na spojitost s divadlem či psychodramatem.

¹⁹ Knutepunkt je každoročně pořádaná skandinávská konference o larpu.

²⁰ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, 147 s. ISBN 80-857-8775-X.

²¹ „Dračí doupě (anebo jakákoli jiná hra podobného typu) je silnou emoční, terapeutickou a paradivadelní aktivitou, jakkoliv se na pohled odehrává jen ve fantazii hráčů anebo v průběhu jejich vzájemné ústní komunikace.“ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, s. 128

²² Dostupné z <http://odraz.org>

²³ CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangelí. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902-4822-5.

²⁴ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-727-2020-1.

I když nám jeho práce pomohla hry na hrdiny teoreticky zarámovat, je třeba připomenout, že od jejího vzniku uběhlo přes čtyřicet let a některé názory byly za tu dobu vyvráceny či zpochybněny. Jeho dílem se zabýval například Umberto Eco²⁵.

Jedním z velmi užitečných textů vztahujících se k subkultuře byla kniha J. Smolíka²⁶. Ta přináší podrobnou analýzu vybraných subkultur mládeže a seznamuje nás s jejich historií. Autor vymezuje pojem kultura a subkultura. Kniha sloužila též jako výborný rozcestník k dalším pramenům literatury. Je však třeba poznamenat, že autor pojednává především o potencionálně či přímo deviantně jednajících subkulturách mládeže.

Dalším podstatným pramenem, se kterým bylo pracováno, byla kniha B. Krause²⁷, která podává ucelený náhled na sociální pedagogiku. Seznamuje nás s její historií, charakterizuje ji jako vědní disciplínu a dává ji do kontextu s prostředím a výchovou. Důležitá byla též kapitola o metodologických východiscích humanitního a sociálního výzkumu a specifik metodologie sociální pedagogiky.

Kniha M. Skutila *Základy pedagogicko – psychologického výzkumu pro studenty učitelství*²⁸ byla důležitou zejména proto, že přístupnou formou ukazuje čtenáři limity kvalitativního a kvantitativního výzkumu a krok za krokem ho provádí jeho specifiky, což autorovi jako začínajícímu laikovi bylo velmi užitečné. Stejně tak kniha R. Švaříčka *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*²⁹, která se dopodrobna zabývá kvalitativním přístupem ke zkoumání, z něhož autor této práce vychází, nám poskytne zajímavé informace.

²⁵ ECO, U. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. 1. vyd. Překlad Vladimír Mikeš, Veronika Valentová. Ilustrace Marko Čermák. Praha: Mladá fronta, 2002, 443 s. Myšlenky (Mladá fronta), sv. 8. ISBN 80-204-0959-9

²⁶ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, 281 s. ISBN 978-802-4729-077.

²⁷ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 215 s. ISBN 978-807-3673-833.

²⁸ SKUTIL, M. *Základy pedagogicko-psychologického výzkumu pro studenty učitelství*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011, 254 s. ISBN 978-807-3677-787.

²⁹ ŠVAŘÍČEK, R. a ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0 (Váz.).

2. O hrách

„Hry mají v životě dítěte stejný význam, jako má pro dospělé činnost, práce, zaměstnání. Jak se chová dítě při hře, tak se bude chovat mnohdy i při práci, až vyroste.“

A.S. Makarenko

„Kdo umí hrát dobře biliár, prozrazuje na sebe, že promarnil své mládí.“

H. Spencer

V této části se zaměřím na popis toho, co jsou hry na hrdiny nebo spíše na to, co je to larp. Dále budeme sledovat s jakými nejčastějšími typy larpu se můžeme setkat a co je pro ně typické. Nebude chybět ani vymezení pojmu hra, zejména se toto vymezení bude vztahovat k larpu. V jedné z kapitol si též popíšeme nejčastější pojmy užívané hráči larpu.

2.1 Základní pojmy používané v hrách na hrdiny

V následující kapitole popíši nejčastější pojmy, se kterými se můžeme v larpu, během něj či obecně v hrách na hrdiny setkat, a to jednak z toho důvodu, aby se zpřehlednil význam zkratkou použitých v této práci a také proto, že pokud chceme nějaké skupině porozumět, musíme pochopit i její jazyk a styl jejího vyjadřování. Stejně jako v jakékoliv jiné skupině, která má stejné zájmy, ať už jde čistě o její pracovní nebo zábavní charakter, se i u hráčů larpu vyvinul specifický slang, který je ve spojitosti s tímto druhem zábavy a týká se fenoménu všeobecně nebo konkrétních jevů, které s hrami souvisejí. V některých případech se jedná o převzatá slova, především z angličtiny, jelikož vývoj her na hrdiny je u nás spojen především s americkými hrami typu *Dungeon and Dragons*. Většina zde použitých pojmů je dostupná na webových stránkách³⁰ a některé vyplývají z vlastní opakované zkušenosti.

³⁰ Například [Drevarny.cz](http://www.drevarny.cz/): Pojmy na dřevárnách. [online]. Dostupné z: <http://www.drevarny.cz/drevarnycz/uvahy-rozhovory/drevarny-pojmy/>

AD&D – Advance Dungeons & Dragons stolní fantasy hra na hrdiny jejíž předchůdce publikace D&D je obecně považována za počátek moderních her na hrdiny a v širším smyslu počátek celého RPG.

Adventure jinak také quest či kvest – obecně nějaký úkol pro hráče. Na vyspělejších hrách nejsou zadávány přímo (nejde si „říct o kvest“), ale jde spíše o nějaký problém, záhadu, ukrytý poklad a artefakt, na který můžete narazit v legendách, knihovně, informacích během hry apod. a který se můžete rozhodnout řešit. Často (ale ne nutně) je jeho vyřešení spojeno s nějakou odměnou.

Bestie – cizí postava, která nevyjednává, ale bojuje (vlci, skřeti, zombie, ...).

Bitva – dřevárna, na které je hlavním těžištěm zábavy boj větších či menších skupin. Malé bitvy mívají cca 50 lidí, střední do 200 až 500 účastníků.

Con - Cony od anglického convention například v Čechách se již několik let pořádá GameCon³¹.

CP cizí postava, slangově „cépěčko“ – termín pochází ze stolních a počítačových her na hrdiny. Postava, která je ve hře jen krátkodobě. Často je nějakým způsobem řízena či omezena organizátory. Slouží k řízení politiky (šéfové stran s pevně danými cíli), ekonomiky (kovář či alchymista odvádějící peníze ze hry), předání informací (posel z vedlejšího království, svědek nějaké události apod.) či dokreslení prostředí (žebrák, zlodějíček, ponocný).

Dračí doupě, DrD, Dračák – je původní česká stolní fantasy hra na hrdiny, kterou v roce 1990 vytvořilo nakladatelství Altar. Hra je inspirována americkou hrou Dungeons & Dragons.

Dřevárna – obecně hra, na které se bojuje dřevěnými replikami chladných zbraní, obvykle ve stylu fantasy. Existují i akce přísně historické (bez magie).

Dřevák – slangové pojmenování příslušníka české larpové komunity.

Družinovka – larp, kde hráči hrají spolu v uzavřených, pevně daných družinách většinou s cca 5 členy.

Feat, skill, attribute – anglické výrazy ze stolních RPG vyjadřující schopnosti herní postavy. Lze je volně přeložit jako dovednost – pravidlo, které vám umožňuje dělat něco, co neumíte nebo nedokážete reálně (vykovat meč, přeskočit řeku, uvařit lektvar, seslat kouzlo apod.).

³¹ Dostupný z <http://gamecon.altar.cz/>

Exp, zkušenost, experience – anglický termín, který značí zkušenost herní postavy. Bod, kterým se měří síla postavy. Za „expy“ získáváte nové dovednosti, kouzla apod. Většinou se dají získat (a postava vylepšit) ne jen ze začátku, ale i během hry (různými způsoby podle konkrétní akce).

Fantazák – slangové pojmenování příslušníka české larpové komunity, ale také jako někoho, kdo se zajímá o fantasy.

Kydlení – styl šermu, kdy bojující nehledí na realističnost, ale snaží se o maximální efektivitu (často až v rozporu s pravidly), typické projevy: místo pořádných seků krátké ťukání pohybem zápěstí; prudká změna směru seku během útoku; postoj, ve kterém se bojovník hrbí a vystrkuje hlavu, předloktí apod., aby se jimi kryl. Obecněji snaha o podvádění v boji (neuznávání zásahů, podvádění při počítání životů apod.)

Kombení – vychytávání mezer a děr v pravidlech za účelem zvýšení síly postavy.

LARP – Live action role playing. Anglická zkratka, která znamená hraní rolí na živo.

Larper – viz. též dřevák.

Level, úroveň – zpravidla číslo rámcově udávající schopnosti dané herní postavy. Čím vyšší číslo je, tím lepší a pro nepřátele nebezpečnější herní postava je.

Living history – živá nebo oživlá historie. Styl při němž je kladen maximální důraz na autentičnost použitého vybavení.

Org – organizátor, v drtivé většině nadšenec pořádající akci na vlastní triko a zadarmo (herní poplatek kryje většinou jen přímé náklady – materiál, rekvizity, benzín apod., nikoliv desítky až stovky hodin práce a příprav).

Povolání, character – označení druhu herního povolání a s ním spojených vzorců jednání a možností. Jedná se například o rytíře, čaroděje, zloděje, vraha, kněze, mnicha, druida, paladina (typ dobrého rytíře) rangera (tulák, lesník, hraničár), assassina (úkladný vrah), warlock (typ zlého kouzelníka) nebo archera (lukostřelec, lučištník).

Rasa, race – pojem vyjadřující fantastickou rasu herní postavy. Může se jednat například o člověka, elfa, hobita, trpaslíka, skřeta, upíra, atd.

Svět – larp odehrávající se na jednom místě, kde můžete najít různá herní místa (hrad, město, hory, hluboký les, ...) a kde hráči hrají různé postavy z tohoto světa (od krále až po žebráka), mají vlastní i skupinové cíle a vývoj hry je zčásti řízen organizátory, vnějšími událostmi a cizími postavami. Zčásti pak rozhodnutí a aktivitou samotných hráčů. Obvykle je hra pro 50-100 hráčů a trvá 2-3 dny.

RPG (rpégéčko) Role-playing Game – obecně hra na hrdiny, specifický typ her, ve kterých každý z hráčů představuje fiktivní postavu, za kterou v průběhu hry jedná.

Hra má charakter vyprávění, které pro ostatní hráče připravuje, vypráví a koriguje tzv. pán jeskyně. Pán jeskyně staví hráčům na jejich fiktivních poutích do cesty překážky, které hráči překonávají. Princip RPG se později dostal i do počítačových her a vycházejí z nich larpy.

Ultralight – příliš lehká zbraň, umožňující nerealisticky rychlé útoky a svádějící ke kydlení.

Železo – akce historického „železného“ šermu. Též název někdy používám pro samotný železný meč.

2.2 Vymezení pojmu hra

Cílem této kapitoly je seznámit čtenáře s pojmem hra, a její samotné vymezení se vůči hře typu larp. Podle Huizingy se podstata hry nachází v její intenzitě, jako původ a základ hry uvádí vybití přebytku životní síly³². S tímto pohledem se můžeme setkat i u některých hráčů.

„To že se člověk vyřádí, že jo. Když člověk dře v práci tak to je takový uvolnění.“

„Je to asi takový vybouření“

„Tak jako zešůvatím (dlouhý smích) víš je to fajn odreagovat se.“

Miloš Zapletal se ve své Encyklopedii her³³ zabývá její teorií a uvádí několik jejích definic. Dospívá k názoru, že základem všech definic her je, že jejich úloha je socializující a socializační³⁴. Přesto si však myslím, že by bylo dobré některé připomenout. Tak například: „Hra u člověka je takové zobrazování lidské činnosti, při kterém se z ní odděluje její sociální, skutečně lidská podstata – její úlohy a normy vztahů mezi lidmi.“³⁵

³² HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 10

³³ ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 1. sv., Praha: Olympia, 1987

³⁴ Tamtéž, s. 17

³⁵ Tamtéž, s. 18

Pedagogický slovník³⁶ nám nabízí tuto 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.“³⁷

Jako poslední uvedu Huizingovu definici, se kterou budeme dále pracovat a která nám pomůže larp teoreticky vymezit jako hru. Tato definice se zdá být vhodnou, neboť jak se můžeme dočíst v knize Umberta Eca *O zrcadlech a jiné eseje*: „Huizingu vůbec nezajímá, o jakou hru jde a jak funguje, ale vůbec fakt, že se ta hra hraje.“³⁸ Huizinga uvádí že: „Hru můžeme souhrnně nazvat jako svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se stále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.“³⁹

Hlavní znaky hry pak Huizinga shrnuje v definici v jiné části knihy: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život.“⁴⁰ Definice tohoto druhu jsou pro nás velice cenné a smysluplné i když jak si všímá například R. Caillois⁴¹ v některých bodech ne zcela přesné a v rámci polemiky s Huizingovým dílem upřesňuje podstatu her a především připojuje novou oblast do pole působnosti her a definuje ji jako činnost nejistou jejíž průběh a závěr nemůžeme dopředu znát a hráči je dán prostor k jeho vlastním nápadům⁴².

³⁶ PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2001, 322 s. ISBN 80-717-8579-2.

³⁷ Tamtéž, s. 75

³⁸ ECO, U. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. 1. vyd. Překlad Vladimír Mikeš, Veronika Valentová. Ilustrace Marko Čermák. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 375

³⁹ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 20

⁴⁰ Tamtéž, str. 33

⁴¹ „Huizinga předkládá hru jako činnost prostou veškerého hmotného zájmu, vylučuje jednoduše sázky a hazardní hry, jako jsou kupříkladu ty pěstované v hernách a kasínech, dostihy.“ CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 26

⁴² Tamtéž, s. 29

Hra má tedy několik hlavních charakteristických rysů. Tím prvním je, že je svobodným jednáním⁴³. S tímto tvrzením, co se týká larpu, nelze jinak než souhlasit. Všichni hráči hrají dobrovolně pro čistou radost ze hry a v tom je právě její svoboda. Jde o rozptýlení o zálibu, kterou hráči vykonávají ve svém volnu pro zábavu.

Huizinga uvádí že: „Hra je intermezzo v každodenním životě, činnost uskutečňovaná v době oddechu a pro oddech.“⁴⁴ Takto to vnímají i někteří hráči.

„Relax, odpočinek, způsob jak příjemně strávit volný čas a seznámit se i s jinými lidmi.“

„Bylo nějaký léto a jelo se na ten larp na týden a já byl zrovna nevytížen v tom létě, tak jsem byl hrozně vděčnej, že můžu zkusit něco nového.“

„Je hlavně ta sranda, zábava prostě s kamarádama tam děláš strašný vylomeniny“.

Hra není obyčejný nebo vlastní život. Tímto bodem autor poukazuje na skutečnost, že: „Hra stojí mimo proces bezprostředního uspokojování potřeb a žádostí.“⁴⁵ Vsouvá se do něho jako dočasné jednání. Zkrášluje život, doplňuje ho stává se pro něj zálibou a koníčkem a vyplňuje tak jeho volný čas. To potvrzují i odpovědi hráčů:

„Vědí, že musí chodit do práce vydělávat a tak (smích), ale jako že tomu věnují hodně času, že tou hrou žijou.“

„Způsob jak příjemně strávit volný čas a seznámit se i s jinými lidmi, kteří to taky hrajou“.

„Je to prostě koníček člověka. Zajímavá alternativa trávení volného času“.

„Pro mě je to zábava a koníček, já to vnímám jako hrozně příjemně strávenej čas“.

⁴³ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 14

⁴⁴ Tamtéž, s. 18

⁴⁵ Tamtéž

Na jiném místě se dočteme⁴⁶, že dalším znakem hry je její uzavřenost, ohraničenost, to že má svůj začátek, konec a že je ji možno opakovat⁴⁷.

Přičemž autor pokládá možnost opakování hry za jednu z jejích nejdůležitějších vlastností. Hra se tedy odehrává v pro ni určeném prostoru a čase. „Hra vytváří vlastní oddělené, posvátné území, ve kterém platí zvláštní, vlastní pravidla, dočasné světy uvnitř obyčejného světa, ve kterých probíhá nějaký v sobě uzavřený děj.“⁴⁸ Myslím si, že právě tato poslední věta – tato definice hry, velmi přesně vystihuje způsob organizování a vlastního hraní larpu.

Čtvrtý znak. Každá hra má svá pravidla. Hra vytváří řád, hra je řád.⁴⁹ Pravidla jsou pro hru bezpodmínečně závazná. Jejich porušení nejen že může hru pokazit, ale také zcela ukončit. Hráči uváděli že:

„Tak třeba hráči mají určitý počet životů, o který když přijdou, tak jsou vyřazeni. Nebo máš pravidla pro souboje, kam můžeš protivníka zasáhnout a kam ne nebo pro zbraně atd. každá hra může mít odlišná pravidla. Jsou i pravidla jak se můžeš chovat a jak ne, myslím jako k ostatním hráčům.“ Ale pravidla mají mezi sebou i hráči „...ale nejsou to jen pravidla herní je mezi nimi i jakási hierarchie. Jsou tam organizátoři, které musíš poslouchat někdy se říká, že jejich slovo je zákon (výsměch), ale i starší zkušenější hráči mohou mít privilegia a tak. Ale vztahy jsou tam dobrý, všichni se na hru těší a jsou pro to zapálení.“

„Hlavní je hrát tu postavu už z názvu larp že jo live action role playing. Když budu hrát elfa, tak se tak snažit chovat, nebo nějakého mafiána, když je to jinej druh larpu. Prostě hlavní je vžít se do hry do tý postavy.“

„Obecně - hlavně neútočit na hlavu a neohrozit nikoho, kdo tam s tebou je. To znamená nepít alkohol, nebýt opilej, když člověk jde hrát a neútočit na bolestivé místa. Takhle myslím si, že používat u toho zdravěj selskej rozum.“

⁴⁶ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 16

⁴⁷ Například Zlenice což je největší larp svého druhu v Čechách. Letos se uskuteční jeho 14. ročník a již po několikáté na stejném místě poblíž vísky Čisovice nebo Bitva pěti armád která se koná již od roku 2000 a od roku 2002 i na stále stejném místě, poblíž města Doksy u Máchova jezera.

⁴⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 17

⁴⁹ Tamtéž, s. 18

Zde jsou v rámci pravidel zmíněny výpovědi respondentů, kteří uvedli výčet některých z nich. Ve skutečnosti jsou pravidla ještě mnohem složitější, i když se větší část hry opírá o improvizaci. Například se můžeme setkat s pravidly pro tvorbu postavy, řádem akce, ale i takovými jako jsou pravidla pro herní principy náboženství a božstev. V roce 2006 vytvořili organizátoři larpů Manifest M6⁵⁰. M6 je souborem názorů a myšlenek organizátorů larpů.

V oblasti hry neplatí zákony a zvyky obyčejného života⁵¹. Což je předposlední znak. Autor rozvádí myšlenku, že odlišnost a tajemnost hry se nejčastěji projevuje maskováním. Převlečený nebo maskovaný člověk „hraje“ jinou bytost. „je“ jí. S maskou a přestrojením je neodlučitelně spojen dětský strach, nevázané veselí, posvátný obřad a mystická fantazie⁵² (viz. příloha č. 17). V tomto bodě se z Huizingou shoduje i Roger Caillois, který uvádí, že: „Hra je činností bytostně fiktivní doprovázená specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“⁵³

„Takovej jinej styl než běžnej život“

„Já často hraju kouzelnici a líbí se mi, že najednou umím čarovat a všichni tomu věří.“

„Je to takový boj o přežití ve světě fantasy. Bojují tam světy elfů, trpaslíků, skřetů.“

„Je to svět. Svět, ve kterém platí jiné zákony než v našem světě je to totiž svět fantasy.“

Člověk, hráč si vybere postavu za kterou chce hrát a rasu a tu pak na živo hraje“.

„Člověk opustí svět reálnej a své různé problémy. Pak zůstává jedinej problém, jak porazit temné elfy nebo medúzu“.

„Hraješ v nějakým vymyšleným neexistujícím světě třeba podle nějaký předlohy, je spousta larpů na téma podle knížek třeba Pána prstenů nebo Warcraftu“.

Poslední znak, který budeme řešit, uvádí ve své knize R. Caillois a definuje hru jako bytostně nejistou „...jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán nějaký prostor.“⁵⁴

⁵⁰ Dostupný z <http://www.m6.cz/index.php?page=manifest&lang=cs>

⁵¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 20

⁵² Tamtéž

⁵³ CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, s. 32

⁵⁴ Tamtéž, s. 31

S tímto tvrzením můžeme bez výhrad souhlasit, protože v larpu jde o iniciativu hráče, jelikož hra tohoto typu je na hráčově aktivitě založena a kdyby se aktivně neúčastnil, ani by se uskutečnit nemohla.

Přičemž spousta úkolů, které se v larpu odehrávají, přímo hráčovu invenci, jeho zapojení a vlastní nápad vyžaduje a většina z nich si například i vyrábí své kostýmy či zbraně. To potvrzují i výpovědi hráčů.

„Nikdy jsem si nemyslela, že někdy budu šít a teď mám vlastní šicí stroj. A když by jsi se šel podívat nahoru do pokoje, najdeš tam víc materiálu, než se do něj může vejít.“

„Hráči většinou sami vyrábějí zbraně jako meče, štíty a tak ze dřeva“

„Pro mě je to zábava a koníček si to sám vyrábět, docela mě to baví.“

Myslím si, že na základě teoretického vymezení pojmu hra můžeme larp za hru považovat. Toto potvrzuje i koncept Ivana Vágnera, který ve své knize dělí hry na komunikační a akceptační⁵⁵. U komunikačních her jde o jakési překonávání prostoru mezi jevištěm a hledištěm, jde o střídání rolí mezi vypravěčem a posluchačem, tvůrcem a příjemcem. U her akceptačních je třeba se podílet vlastním intelektem na jejich rozluštění a jejich principem je komunikace s vytvořeným obsahem vstoupení do hry a dotváření její fiktivní reality. Vymezil tři oblasti akceptačních her a jednou z nich jsou hry na fiktivní světy, kde uvádí například Tolkienovu Středozemi⁵⁶.

2.3 Co je to LARP

Larp vznikl na principu papírových RPG. RPG je hra, kde hráči v reálném světě ovládají postavu ve světě imaginárním (například počítačovém). Příkladem může být česká obdoba AD&D (Advance Dungeon&Dragons) Dračí doupě. Zkratka LARP, jak už bylo výše zmíněno (z anglického live action role – playing game), bývá překládána jako hraní her v roli „na živo“. Jedná se tedy o hru, kdy si hráč vybere jakoukoliv sobě blízkou i vymyšlenou postavu, vžije se do její role a následně jedná jako by byl tou postavou on. Mnoho lidí si po přečtení dobré knížky nebo po shlédnutí pěkného filmu pomyslí, jaké by to asi bylo něco takového zažít.

⁵⁵ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, s. 46

⁵⁶ Tamtéž, s. 71

Larp je typem hry, která umožňuje splnit si tyto sny. Pro hru si vyberete postavu, se kterou poté prožíváte její příběh. Mohli bychom to přirovnat k divadlu, kde by neexistoval rozdíl mezi hercem a divákem. Každý je přes svoji postavu zapojený do děje a ovlivňuje ho. Hrát můžete kdekoliv, například v přírodě, uvnitř budov nebo ve městě.

Dalo by se říci, že nám larp umožňuje se vydat na cestu, která nás vede zeměmi vzdálenými v prostoru i čase. Současně náš příběh vezme ale ještě dál zavede nás úplně mimo celý náš svět.

Česká internetová encyklopedie wikipedie uvádí, že: „Larp je forma hraní rolí, ve kterém živí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným. Pro larp je typické, že nemá žádné publikum a jeho smyslem je hlavně zábava a zážitek účastníků. Ty zpravidla pramení z prožití příběhu skrz svoji postavu či fyzického boje. Všechny konflikty ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti, nebo různými zástupnými mechanismy (pravidly).“⁵⁷

Na internetových stránkách zabývajících se larpem je uvedeno toto: „Co jsou hry v roli? Hry, ve kterých hrajete hlavní roli. Podobně jako na divadle, ale s mnohem větší svobodou v tom, jak se zachováte. Místo učení replik sami řídíte strhující děj.“⁵⁸

Na otázku, co je larp odpovídali sami hráči v rámci provedených rozhovorů takto:

„Je to takový boj o přežití ve světě fantasy. Bojují tam světy elfů, trpaslíků, skřetů prostě by se dalo říct dobra a zla a je na tobě na jakou stranu se přidáš. Je to svět. Svět, ve kterém platí jiné zákony, než v našem světě. Je to totiž svět fantasy. Člověk – hráč si vybere postavu, za kterou chce hrát a rasu a tu pak na živo hraje.“

⁵⁷ Larp. In: *Wikipedie: Otevřená encyklopedie* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

⁵⁸ Court of Moravia: Live. Action. Role. Playing. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/uskutecnene/hlavni-role-pro-vas/> [online]. [cit. 2012-04-04].

„Prostě jedinečná možnost vyzkoušet si dobrodružství z oblíbené knížky na živo. Prožít ho.“

„A vžiješ se do toho světa do té postavy a hraješ tu postavu v tom světě v té historii nebo v té fantasy.“

„No tak určitě všichni viděli Pána prstenů. To je fenomén, takže v podstatě hraní na takovou tu družinku hrdinů s mečema a různějma zbraněma. Řekněme, že je to o tom, že si to můžeš zahrát, zahraješ si tu oblíbenou postavu z toho filmu například můžeš být Frodo, co nese prsten nebo jeden ze členů družiny, co ho má chránit.“

Mohli bychom tedy říci, že: „Larp je svým specifickým způsobem mediální dílo, jehož podstatnou součástí je přijetí takzvané virtuální smlouvy. Tento sociologický termín ve zkratce znamená, že to, co mi (v případě larpu) organizátoři předkládají jako herní informace, budu já brát jako něco reálného. Díky tomu mohu prožívat osudy své postavy.“⁵⁹ V larpu se tomuto říká imerze⁶⁰.

Ale jakže jsou to larpy vlastně pořádány? Existují kluby a spolky⁶¹, které se zabývají mimo jiné tím, že vytváří dobrodružství – například Bitva pěti armád⁶² nebo Zlenice⁶³, které může trvat od pár hodin do čtrnácti dnů. Existuje několik základních prvků, bez nichž by se žádná larp akce nemohla uskutečnit.

Tak za prvé jsou to organizátoři, jejichž úkolem je napsat scénář pro připravovanou akci, sehnat kostýmy, masky, zajistit místo, kde se bude hra odehrávat atd. Pak jsou tu hráči. Dá se říci, že se jedná o platící zákazníky, kteří hrají postavy, jejichž osobnosti a charaktery si navrhli sami, popřípadě jim byla dána možnost výběru ze stran organizátorů. Tito účastníci – hráči mají své vlastní kostýmy a zbraně, které využívají po celou dobu konání akce.

⁵⁹ LARP v ČR – propagační materiál Moravian LARP, o.s. 2010

⁶⁰ Ponoření do postavy, vžití se do role

⁶¹ Asociace Fantasy, Court of Moravia, Moravian Larp nebo Mad Fairy

⁶² Dostupné z: <http://www.b5a.cz/>

⁶³ Dostupné z: <http://zlenice.asf.cz/>

Dalším podstatným faktorem jsou takzvané cizí postavy, bez kterých se larp neobejde. Cizí postavy jsou lidé, kteří jsou ztělesněním nápadů organizátorů v realitě a umožňují oživit nebo umožnit hru co nejrealističtější. Organizátor po nich chce, aby hráli (někdy padouchy, někdy dobré lidi). Tito hráči nemusí platit žádné účastnické poplatky a většinou se rekrutují z řad organizátorů.

Hráči cestují za dobrodružstvím kolikrát po celé ČR. Ubytovávají se někdy třeba ve studentských ubytovnách hlavně v případě různých Conů nebo pak, a to především, na místě konání larpu, které organizátoři pro tuto akci pronajali, spí ve stanech, pod širákem apod.

„Když to tak vezmu, tak to cestování všude možné k tomu taky prostě patří, už jen to, že se sebereš a s partou kamarádů někam vyrazíš.“

Organizátoři her pak odjíždí na místo konání akce dříve, aby místo hry připravili, zajistili dekorace, které se z větší části vztahují k fantasy a středověku, protože většina larpů je stylizována právě do tohoto období⁶⁴. Je možná dobré ještě připomenout, že většina larpů se odehrává v létě, jelikož v zimě počasí campingu nepřeje.

Při výběru místa pro dobrodružství je bráno v úvahu mnoho faktorů, z nichž jeden je, aby se kolem místa, kde se hra pořádá, pohybovalo co nejméně nezasvěcených lidí. Hráči nejsou obecně rádi, když musí plnit své úkoly se skupinami „civilistů“ v zádech, což je možná dáno i tím, že na ně někteří pohlížejí jako na „podivíny“. Larpky mají tendenci se odehrávat v místech, kde není pravděpodobné, že by si jich všimla široká veřejnost, a jako výsledek je to, že dobrodružství skončí uprostřed pěkné přírodní scenérie s krásnou přírodou (viz. příloha č. 16). Což potvrzují i hráči.

⁶⁴ Podle statistiky z kalendáře portálu LARP.cz se v roce 2011 uskutečnilo celkem 154 akcí. Jedná se o různé druhy larpů a bitev. Mezi nimi nalezneme i několik konferencí, burz, plesů a podobných událostí. Ze 154 akcí je 87 označeno jako fantastických a 18 z nich jako historických. Zbylé akce tvoří buď výše zmíněné konference či hry jiných žánrů (postapokalyptický larp, apod.).

„Běháš po lese, jsou tam kamarádi, většinou parádní příroda.“

„No že jako se lidi sjedou na to místo, jak jsem říkal, většinou do lesa – nejlíp, když je tam nějaká hradní zřícenina ještě.“

Ještě by bylo dobré nastínit, jak jsou akce zajišťovány po právní stránce. Místo konání je předem pronajato od majitele, aby nehrozilo její nečekané přerušení. Jelikož se her účastní velké množství nezletilých, je potřeba, aby tito hráči měli s sebou formulář ve kterém jejich zákonný zástupce svým podpisem potvrdí souhlas s účastí na hře právě z důvodu, aby organizátoři nepřebírali plnou zodpovědnost za jejich chování. Právních předpisů je s larpem spojena velká spousta. Namátkou můžeme jmenovat larp jako shromáždění osob, jako soukromá akce nebo veřejná akce a předpisy s tím spojené, manipulace s otevřeným ohněm v lese, noční klid apod.⁶⁵

2.4 Druhy larpu

Výše jsem se snažil objasnit co je larp. Nyní popíši s jakými typy larpu se můžeme setkat. Následující kapitola bude tedy pojednávat o jednotlivých typech larpu tak, jak se s nimi můžeme setkat v českém larpovém prostředí.

Prvním a nejčastějším⁶⁶ z nich jsou larp, které bychom mohli označit jako **fantasy světy**. Ty se v odehrávají ve „světech“, které – pro představu, jsou inspirované nějakou fantasy knihou nebo filmem, ale také nemusí a tento „svět“ organizátoři stvoří. Tyto akce trvají od tří až třeba do čtrnácti dnů. Wikipedie uvádí že: „Fantasy larp jsou zpravidla zasazeny v pseudohistorických světech inspirovaných legendami a fantasy literaturou. Tyto světy se obvykle vyznačují nízkou technickou vyspělostí, magií, humanoidními nebo nelidskými druhy z mýtů a legend. Příkladem budiž elfové, trpaslíci, skřeti, apod.

⁶⁵ Blíže LARPARD: Larp a právní předpisy ČR. Dostupné z: <http://www.larpard.cz/larp-a-pravo> [online]. [cit. 2012-04-04].

⁶⁶ Pokud budeme vycházet z kalendáře lapových akcí, který je dostupný na <http://www.larp.cz/kalendar> tak ze 100 akcí jich je 76 označeno jako fantasy.

Fantasy bojové larpy většinou označované jako dřevárny⁶⁷ bývají zaměřeny na soupeření mezi různými postavami či frakcemi za použití magie, zbraní a diplomacie.“⁶⁸

Městské larp. Městský larp jako už název napovídá se odehrává hlavně ve městech, přičemž se organizátoři snaží využívat jejich atraktivní oblasti⁶⁹ či naopak neobydlená „území“, kterými jsou například opuštěné továrny či výrobní haly apod. Tyto hry trvají většinou maximálně dva dny spíše bývají jednodenní či večerní záležitostí, ale jsou i výjimky⁷⁰. Tyto larp se mohou odehrávat jak v historii, kdy hráči opět používají dobové oblečení, a nebo – a to častěji v nějakém fiktivním světě. „Definující je ale právě ono prostředí města, kdy na hráče i kolemjdoucí dýchá z každého historického zákoutí příjemná atmosféra času dávno minulých. Města jako kulisy se ale nezaleknou ani tvůrci larpů založených na přítomnosti, jen tu a tam okořeněných trochou nadpřirozena.“⁷¹

Dalším typem jsou larp které se nazývají komorní. Pokud jsem předtím uváděl, že larp je nepodobný divadlu, tak o komorním larpu to platí dvojnásob. Právě on se nejvíce podobá divadelní hře. Od ostatních larpů se odlišuje jednak dobou trvání, která bývá v řádech hodin, a jednak počtem hráčů – něco kolem deseti. Komorním ho mimo tyto dva zmíněné aspekty činní také prostředí, ve kterém se odehrává. Nejčastěji se jedná o nějakou místnost, popřípadě může být místností více. Motivy her⁷² jsou tedy „svázány“ tímto typem larpu. „Další z charakteristických znaků tohoto žánru jsou většinou předem pečlivě připravené postavy, ze kterých si hráči pouze vybírají, tedy netvoří je sami ani v kooperaci s organizátorem.“⁷³

⁶⁷ Jako dřevárna se označuje typ hry ve které se používají napodobeniny chladných zbraní vyrobených ze dřeva. Mimo zbraní je důležité mít i vhodný kostým podle stylu ve kterém se hra odehrává. Kostýmy si většinou hráči vyrábí sami. Nejčastěji jsou kostýmy situovány jako historické či fantasy.

⁶⁸ Larp. In: *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp> [online] [cit. 2012-04-04].

⁶⁹ Například městský larp Svět po pádu se odehrával v pražském metru haly C.

⁷⁰ Undertown v Hradci Králové trval týden

⁷¹ LARP v ČR – propagační materiál Moravian LARP, o.s. 2010

⁷² Můžete se tak vydat pod hladinu moře v ponorce (Sestup) nebo do saloonu na Divokém západe (Cena za život). Důvody, proč postavy setrvávají v rámci hry pospolu, mohou být ale také sociální, kupříkladu Rodinná oslava, hollywoodský večírek (Star) či sepisování poslední vůle (Závět).

⁷³ LARP v ČR – propagační materiál Moravian LARP, o.s. 2010

Posledním jsou takzvané postapokalyptické larp (dále jen PA). V předchozích částech jsme se seznámili s larpy, které se odehrávají v minulosti nebo fantasy světech. Ale jak je to s prostředím v PA larpu? Svět PA bychom mohli charakterizovat jako: „Podobný světu dnešnímu s tím rozdílem, že některé technologie dnešního světa nejsou dostupné nebo naopak jsou úplně jiné. Stejně tak i instituce zajišťující sociální kontrolu neexistují nebo jsou nahrazeny jinými – například vládcem gangu, jež na daném území má převahu apod.“⁷⁴ Výhodou PA larpu je, že lze snadno navodit atmosféru či definovat svět, který může být daleko realističtější než zmíněné fantasy. To díky tomu, že můžeme poměrně snadno najít „odpovídající“ místa jako jsou opuštěné základny, bunkry či jiné vojenské prostory. Takto vytvořená atmosféra umožňuje mnohem lepší prožití hry. Důležité je definovat, jak ke zkáze světa došlo. Hráči si samozřejmě také kostýmy vyrábí sami. PA larp bývá také častěji zaměřen na prožití či žití v PA světě než na boj. Hráči si musí obstarávat jídlo a pití, nocleh a podobně. Příkladem může být hra PASS (PostApokalyptická Schizofrenní Symfonie).

„Neočekávejte složité zápletky a příběhy. Nečekejte hru zaměřenou na boj. Ale můžete si být jistí, že na PASSu budete chvíli žít v jiném světě. „Žít“ doslova, protože jedním z postupů, které PASS ctí, je pokud možno maximálně reálná hra. To se týká i jídla a vody, které jsou stoprocentně reálné a je nutné si je ve hře obstarat.“⁷⁵

⁷⁴ LARP v ČR – propagační materiál Moravian LARP, o.s. 2010

⁷⁵ VAŇO, M. a TURONĚ, P. *Postapokalyptické larp v Česku. Rozlety: sborník larpové konference Odras 2010*. Vyd. 1. Editor Lukáš Veselý. Brno: Tempus lidí, 2010.

3. Hry na hrdiny

V této části se zaměřím na stručnou historii her na hrdiny respektive larpu. Též se budu věnovat tomu, jak tento fenomén souvisí s volným časem a jak se projevuje v kultuře. Na závěr se budu věnovat vymezení pojmu subkultura.

3.1 Hry na hrdiny u nás a ve světě

Jak už bývá u larpu zvykem, můžeme zjistit, že vysledovat jeho historii není vůbec jednoduché. „Obvykle se jako jeden z výrazných milníků uvádí rok 1974, kdy byla firmou TSR (Tactical Studies Rules) publikována hra D&D (Dungeons & Dragons).“⁷⁶ Pomocí hry Dungeons & Dragons měli hráči možnost vyzkoušet jaké to je prožívat příběhy svých hrdinů z oblíbených knih či filmů, se kterými se bylo možno setkat ve fantasy světech inspirovaných dílem J.R.R. Tolkiena⁷⁷ a R.E.Howarda⁷⁸. V Larpedii – tedy internetové encyklopedii – věnované larpu se můžeme dočíst, že tato koncepce sice nějakou dobu vydržela, ale poměrně záhy se začaly objevovat jisté skupiny problémů⁷⁹. Jednotlivá dobrodružství byla stavěna na tom, že se skupina hráčů vpustí do podzemí, kde má za úkol zabít a shromážďovat poklady. A tak byla tedy vydána vylepšená verze Dungeons & Dragons, nazvaná Advanced Dungeons & Dragons, která značně rozšířila možnosti hráčů her na hrdiny⁸⁰.

V roce 1981 byla založena firma TSR Role-playing game association, která si klade za cíl sdružovat hráče her na hrdiny po celém světě. V současné době sdružuje řádově milióny hráčů.⁸¹

⁷⁶Larp. In: *Wikipedie: Otevřená encyklopedie*. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp> [online] [cit. 2012-04-04].

⁷⁷ Autor trilogie Pána prstenů

⁷⁸ Autor mezi fanušky fantasy kultovního Conana

⁷⁹ *LARPEIE: Larpedie, larpová wikipedie*. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/> [online]. [cit. 2012-04-04].

⁸⁰ JANEČEK, P. *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Bakalářská práce Praha, 2009. FHS UK. s. 48 Dostupné z: http://studierpg.unas.cz/janecek/paralelni_svety.rtf [cit. 2012-02-18].

⁸¹ Tamtéž

Jak ale deskové hry typu D&D⁸² nabývaly na popularitě, některým hráčům již nestačilo jen hrát u stolu, vasedávat doma a být omezeni pouze na vlastní představy, ale chtěli více reality než mohli dosáhnout jen s knihou pravidel v ruce.

V důsledku diskuze a argumentování o reálnosti a možnostech knižních pravidel, kde bylo mnoho nesrovnalostí v tom, jak například může naše postava nést tolik vybavení a jídla a jak může takto vybavená bojovat v úzké chodbě apod., se hráči rozhodli, že půjdou ven a skutečně se pokusí vykonat to, co jejich postavy v „papírovém“ dobrodružství. To byl rozhodující okamžik, kdy se zrodila koncepce larpu. Podobnou tematikou se zabývali i v časopise Dech Draka⁸³, kde se jeden z autorů rozhodl projít všechny přístupné jeskyně Moravského krasu vybavený jako dobrodruh.

Jednou z prvních zaznamenaných skupin v USA byla bojově zaměřená Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games (Dagorhir), založená v roce 1977 poblíž Washingtonu⁸⁴. Za počátek larpu v Anglii je obecně považován vznik skupiny Treasure Trap, založené v roce 1982 na hrade Peckforton, k níž může sledovat svoji historii většina ze současných anglických herních skupin⁸⁵.

První začátky českého larpu můžeme vysledovat zhruba na začátek devadesátých let. Jsou tak poměrně významně spojeny stejně jako v USA s vydáním první hry na hrdiny v českém jazyce, kterou byla hra Dračí doupe⁸⁶ a reedicí českého překladu děl J. R. R. Tolkiena⁸⁷ a ve stejné době následovaného vydáním Sapkowského Zaklínačem⁸⁸.

⁸² Jeho českou obdobou je Dračí Doupe které bývá označováno zkratkou DrD

⁸³ Časopis Dech Draka 1996/5

⁸⁴ *LARPEDIE: Larpédie, larpová wikipedie*. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/> [online]. [cit. 2012-04-04].

⁸⁵ Tamtéž

⁸⁶ Poprvé vydáno v roce 1990

⁸⁷ První překlad legendárního Pána prstenu vychází v roce 1990

⁸⁸ Vydáno 1992

V larpovém sborníku *Odras* se můžeme dočíst že: „První doupe na živo se uskutečnilo podle bájného vyprávění starců v Moravském krasu v létě roku 1992.“⁸⁹

„Provázanost s DrD byla markantní zejména v soubojovém systému, který dosud nepočítal s fyzickým použitím zbraní a výsledky bojů se určovaly pomocí hodu kostkou stejně jako v „salonní“ variantě hry.“⁹⁰ V osmdesátých letech se začínají objevovat první prvky obsahující zárodek larpu, jako hnutí Branný pobyt v přírodě v nitru organizace Svazarmu, či Táborová škola Lipnice (1977 až dodnes), která byla průkopníkem zážitkové pedagogiky u nás.⁹¹

Když už jsme narazili na pedagogiku zážitku, určitě stojí za zmínku, že jedna z nejnovějších publikací⁹² o sociální pedagogice uvádí jako jedno z jejích základních polí působnosti volný čas a pedagogiku zážitku. „Problémy, které by měla sociální pedagogika řešit, a kde by měla nacházet uplatnění, lze spatřovat v následujících rovinách management a organizování volnočasových aktivit (táborů, kurzů apod).“⁹³

Další významnou hrou tohoto druhu byl týdenní larp *Fraška* v roce 1997 na hradě Cimbruk⁹⁴, ale těmito akcím ještě předcházely tzv. bitvy, které nejsou ovšem řádně zmapovány: například *Pán prstenů*, kde se v tomto případě jednalo o larp zaměřený pouze na boj s replikami zbraní. Od té doby začíná větší rozvoj zejména díky dostupnosti internetu, hráči si již nemuseli dávat vědět pomocí inzerátů v časopisech, zanechávat vzkazy v obchodech, zejména v knihkupectvích zaměřených na fantasy, kterých také bylo poskromnu, nebo si předávat informace z akce na akci. V této době vzniká také organizace Asociace Fantasy⁹⁵ – ASF, která má jako hlavní program právě propagaci a podporu larpu.

Od roku 2004 vznikají i první larpové obchody⁹⁶, na univerzitách se objevují bakalářské i diplomové práce, všímající si fenoménu larpu z různých úhlu pohledu.

⁸⁹ BAŠTA, „Bruuk“ Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v česku. In: *Odras tváře českého larpu*. s. 21-24. Dostupné z: <http://www.odraz.org> [online]. [cit. 2012-04-04]

⁹⁰ Tamtéž

⁹¹ Tamtéž

⁹² Publikace W. Noacka in Kraus, 2008. s. 42

⁹³ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008. s. 52

⁹⁴ *LARPEDIE: Larpédie, larpová wikipedie*. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/> [online]. [cit. 2012-04-04].

⁹⁵ Její vznik se datuje od roku 2000

⁹⁶ Jsou to například Fantasy obchod nebo U Hobitů

Vznikají pokusy o propojení larpu s divadlem, pedagogikou či zážitkovými hrami. V současnosti existuje více než deset občanských sdružení, která se larpem zabývají.

Tato občanská sdružení také začínají dostávat první peníze od státu i jiných grantových organizací. Ve sdělovacích prostředcích je vidět posun od reportáží o divné zábavě mladých lidí k pozitivním ohlasům. Larp má před sebou zkrátka světlé zítřky a je jen na jeho příznivcích, jak současných možností využijí⁹⁷.

3.2 Hry na hrdiny a volný čas

Pedagogický slovník definuje volný čas jako: „Čas, s kterým může člověk nakládat podle svého uvážení a podle svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).“⁹⁸ Ve volném čase máme možnost dělat věci, které máme rádi, které nás baví, uspokojují nás nebo přinášejí radost a uvolnění. Jak už vyplývá z výpovědí respondentů nebo z mého pozorování, tak hráči larpu vykonávají tuto činnost pro radost, pro zábavu, pro uvolnění a o tom, že naplňuje jejich volný čas, který tak tráví dobrovolně, není pochyb.

„Když zrovna nehraješ a neběháš po lese, tak doma vyrábíš zbraně nebo plánuješ, kam pojedíš, stýkáš se s lidma na fórech, vím že se pořádají schůze členů klubů, chodí na tréninky šermu – ale to jsem chodila taky. No prostě se stýkají jen s lidma, kteří mají stejný zájem jako oni a tráví tím téměř veškerý jejich volný čas.“

„Našla jsem možnost jak trávit svůj volný čas, jak dělat věci co mě baví. Kdybych vyhrála v loterii nebo nemusela chodit do práce, asi by mě to stačilo.“

Ale můžeme o larpu mluvit jako o smysluplné volnočasové aktivitě? Sociální pedagogika věnuje pozornost oblasti využívání a ovlivňování volného času dětí a mládeže⁹⁹ a k jejím aktuálním úkolům patří přispívat k utváření zdravého životního stylu právě s důrazem na nabídku hodnotného využívání volného času¹⁰⁰.

⁹⁷ LARP v ČR – propagační materiál Moravian LARP, o.s. 2010

⁹⁸ PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2001, s. 274

⁹⁹ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 41

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 49

Dle Pávkové¹⁰¹ můžeme za hodnotně či kvalitně strávený čas považovat takový čas, který slouží k jeho účelnému a efektivnímu naplnění a umožňuje získat vědomosti a dovednosti mimo organizovanou školní výuku. Dle oficiálních vzdělávacích dokumentů¹⁰² jsou v naší republice za základní funkce volného času považovány: výchovně vzdělávací funkce, zdravotní funkce pod kterou bychom mohli zahrnout funkci regenerační a relaxační, sociální, preventivní a kulturní.

Výchovně vzdělávací funkce¹⁰³ – slouží k uspokojování zájmů a potřeb. Jelikož prostřednictvím pestrých a zajímavých činností, kterými larp pro hráče určitě je, se motivují k společensky žádoucímu využívání volného času, k získávání nových vědomostí a dovedností. „*Nikdy jsem si nemyslela, že někdy budu šít a teď mám vlastní šicí stroj.*“ (Jak je vidět z rozhovorů, většina hráčů si sama vyrábí zbraně a rozvíjí tak svoji manuální zručnost nebo se zajímají o historii a tím směřují k rozvoji poznávacích procesů a k celoživotnímu vzdělávání a seberealizaci, přičemž aktuálním úkolem sociální pedagogiky je přispívat k utváření zdravého životního stylu s důrazem na zájmovou orientaci, nabídku hodnotného využívání volného času a podporu sociální kreativity.¹⁰⁴) „...*hodně lidí co jezdí má rádo historii.*“ „...*víš co myslím máme rádi historii.*“ „*Co mě zajímá no historie.*“

Zdravotní funkce¹⁰⁵ – zvláště velký zdravotní význam má podněcování a poskytování příležitostí k vydatnému pohybu na čerstvém vzduchu, kde se drtivá většina larpů odehrává. Jelikož pohybové tělovýchovné a sportovní činnosti ve volném čase, kompenzují dlouhé sezení při vyučování, jsou a pro zdraví nezbytné. Pod tuto funkci můžeme zahrnout pobyt v příjemném prostředí, v pohodě, mezi oblíbenými lidmi a také nám přináší možnost prožívat radost a uspokojení z činností, které nás baví. Též je touto funkcí naplněna i rekreační podmínka trávení volného času prostřednictvím zotavení, osvěžení a celkového dobrého pocitu. Tento pohled najdeme i u některých hráčů.

¹⁰¹ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 39

¹⁰² Národní program rozvoje vzdělávání v České republice, Bílá kniha 2001, s. 54. Dostupné z: <http://aplikace.msmt.cz/pdf/bilakniha.pdf> [online] [cit. 2012-03-04]

¹⁰³ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 40

¹⁰⁴ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 49

¹⁰⁵ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 40

„Víš co, když máš komunitu lidí, který se o něco zajímají, tak si nějakým způsobem ať už na různých webech vycházej vstříc a to stejný je to tam v podstatě se dá říct, že si myslím, že to jsou třeba lidi, který já bych v civilu s nima nemusel bejt, ale když jseš tam tak jsou všichni na stejný vlně a je to dobrý.“

Sociální funkce¹⁰⁶ – pokud je naplněna, tak se vyrovnávají rozdíly mezi nestejnými materiálními a psychologickými podmínkami v rodinách. A tak může pomoci dětem z méně podnětného či konfliktního prostředí. Podílí se na utváření bohatých a žádoucích sociálních vztahů. Pomáhá navazovat sociální kontakty a dochází k enkulturaci. Sociální pedagogika by měla podpořit možnost aktivně se účastnit společenského života¹⁰⁷.

“ Večer, když se dělá ten oheň, tak v podstatě můžeš přijít kamkoliv k jakýmukoliv ohni a tam si sednout. Nikdo tě nevyhodí, že by ti řek, že je to séparé.“

„Mě na tom ještě baví.....takovej ten mezilidskej kontakt obyčejnej. Poznáš nové prostředí nové lidi a tak. Vytrhne tě to z tý reality.“

Preventivní funkce¹⁰⁸ – jde o to, poskytnout mladému člověku bezpečné místo a pomoci mu spojit budování své identity a osvojování různých sociálních rolí s „něčím větším“ než je on sám (ve smyslu sociálním zapojit se do skupiny vrstevníků, „patřit někam“). V larpu se člověk dostává do konfrontace se situacemi, se kterými se v životě může setkat a vyzkoušet si, jak by se v nich zachoval (např. nemoc, smrt, zranění, založení rodiny, konflikty) nebo zkusit nové sociální role otec, manžel, ale také jaké je to být dopaden například při krádeži a pak veřejně pranýřován.

„No...tak nesmíš krást že j,o to je jasný, ale když hraješ zloděje, tak musíš, to je pravidlo, musíš se chovat tak, jak by se měla chovat ta postava, ale i s následkama musíš počítat a přímat je - si pamatuju, jak jsem skončil na pranýři.“

¹⁰⁶ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 40

¹⁰⁷ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 42

¹⁰⁸ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, s. 41

Mám za to, že o larpu můžeme mluvit jako o smysluplné volnočasové aktivitě která naplňuje funkce volného času, a tak se podílí na kultivaci osobnosti, na rozvoji talentu a vede k vytváření a utužování sociálních vztahů a vazeb. „Sociální pedagogika by měla vytvářet soulad mezi potřebami jedinců a společnosti, tj. přispívat k optimálnímu způsobu života v dané době v daných společenských podmínkách.“¹⁰⁹

3.3 Hry na hrdiny v kultuře

V následující kapitole se budu věnovat tomu, jak hry na hrdiny, potažmo larp spadají pod pojem kultura. Myslím si, že pro tuto práci by bylo vhodné definovat pojem kultura ze dvou hledisek a to z hlediska pedagogického a sociologického. Co se prvního týče, odpověď můžeme najít například v pedagogickém slovníku: „Kultura jakožto komplex materiálních, především ale nemateriálních výtvorů (poznatků, idejí, hodnot, morálních hodnot aj.), které lidská civilizace během svého vývoje vytvářela.“¹¹⁰ B. Kraus uvádí, že: „Pojem kultura bývá nejčastěji vnímán jako komplex výtvorů lidské civilizace (materiálních a duchovních), ale zahrnuje i projevy chování – vzorce chování, zvyklosti, symboly, rituály, předávané zkušenosti apod. Kultura je výsledkem celého předcházejícího vývoje dané společnosti (kulturní dědictví), ale také přetváření a obohacování společností současnou (kultura aktuální).“¹¹¹

Pro sociologický či kulturně antropologický náhled na kulturu nám poslouží sociologický slovník. Jedno z nejstarších vymezení podal E.B. Tylor „Kultura neboli civilizace je komplexní celek, zahrnující poznání, víru, umění, morálku, zákony, obyčeje a ostatní způsobilosti a zvyklosti, získané člověkem jako členem společnosti.“¹¹² Jeden z možných pohledů na kulturu můžeme nalézt v knize Úvod do sociální a kulturní antropologie „Kultura je celistvý systém významů, hodnot a společenských norem, kterými se řídí členové dané společnosti a které prostřednictvím socializace předávají dalším generacím.“¹¹³

¹⁰⁹ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 43

¹¹⁰ PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2001, s. 108

¹¹¹ KRAUS, B. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 157

¹¹² GEIST, B. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Victoria Publishing, 1992, s. 198

¹¹³ MURPHY, R. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. 2. vyd. Překlad Hana Červinková. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004, s. 32

Mohli bychom tedy říci, že kultura je výtvozem člověka a přitom není determinována výlučně biologicky, ale také faktory jako jsou hodnoty, sociální procesy a sociální vztahy v příslušném sociálním útvaru. Sociální útvary a kultura jsou navzájem závislé.¹¹⁴ Kultura je tedy výtvozem a výrazem určitého sociálního útvaru, čímž jsme se dostali k larpu a jeho hráčům jako sociální skupině, a tedy i k propojení hry a kultury.

Huizinga se ve své knize *Homo ludens* zabývá propojeností hry a kultury a dochází k závěru, že je samozřejmé, že vztah mezi kulturou a hrou musíme hledat především ve vyšších formách sociální hry, která spočívá v organizované činnosti nějaké skupiny nebo nějakého společenství¹¹⁵. Myslím že nemůže být pochyb o tom, že larp je organizovaná činnost řady skupin.

Dále Huizinga¹¹⁶ ve své knize předkládá myšlenku, že hra je již kultuře předem dána, že tu byla před kulturou a že kulturu spíše doprovází. Jak se larp promítá do kultury nebo spíše kultura do larpu bychom mohli dokumentovat na filmové či knižní produkci, přičemž určitě stojí za zmínku, že několik filmů se stalo klasikou žánru fantasy¹¹⁷ a i když se nejedná přímo o filmy pojednávající o larpu, tak jak můžeme vidět ze zájmů respondentů, které se sbíhají k fantasy či historii, nebo z kalendáře akcí, tak většina larpů je inspirována fantasy. Myslím si, že je dobré poukázat na tento fakt, jelikož je zřejmé, že média prostřednictvím této tvorby ovlivňují společnost a mládež globálně.

„Historie, knihy fantasy sem tam nějaká ta počítačová hra, ale spíše strategie zase s tou fantasy nebo historickou tematikou.“

„Knihy hlavně fantasy nejradši mám Conana“

„Rád čtu fantasy všeho druhu spíše ani ne tak sci-fi jak to fantasy, mám rád filmy s tou tematikou.“

¹¹⁴ GEIST, B. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Victoria Publishing, 1992, s. 201

¹¹⁵ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 49

¹¹⁶ Tamtéž, s. 11

¹¹⁷ S odvoláním na <http://www.csfd.cz/zebricky/nejlepsi-filmy/> například *Barbar Conan* (Conan the Barbarian; John Milius, 1982), *Excalibur* (Excalibur; John Borman, 1981), *Highlander* (Highlander; Russel Mulcahy, 1986), *Hvězdný prach* (Stardust; Matthew Vaughn, 2007), *Jestřábí žena* (Ladyhawke; Richard Donner, 1985), *Nekonečný Příběh* (The Neverending Story; Wolfgang Petersen, 1984), *Pán prstenu: Společenstvo prstenu* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring; Peter Jackson, 2001)

Umberto Eco se ve své knize *O zrcadlech a jiné eseje* mimo jiné zabývá rozborem Huizingova díla *Homo ludens* a dochází k názoru, že: „Huizinga ve svém díle vymezuje tři možné volby, řekněme tři ideální formy kultury, z nichž jednou je kultura úniku, která vytváří ideální svět „království snů.“¹¹⁸ A larp je přece jakési „království snů“ nebo chceme-li kultura úniku. Všichni hráči se v rámci hry přenášejí do fantaskních světů, kde neplatí běžné normy a pravidla, do světů, kde mohou být někým jiným. Zde také můžeme najít shodu s I. Vágnerem, který tvrdí, že doba postmoderní je dobou fantasmie, mísení stylů a také dobou zhotovování nových světů¹¹⁹. I. Vágner dále uvádí že: „Hra v postmoderní společnosti nabyla významu jako nikdy dříve. Hru jako rituál a hru jako zápas vystřídal skutečné hraní si. Člověk ani tak nezdetinštl, jako rezignoval na jednoznačná schémata a konce. Postmoderní člověk je fascinován vlastní fantazií a rád se nechává šokovat jejím působením.“¹²⁰

Huizinga tvrdí že: „Hra ihned nabývá pevné podoby jako kulturní forma. Když se jednou odehrála, zůstává ve vzpomínce jako duchovní výtvar nebo jako duchovní poklad.“¹²¹ Každá prožitá hra zůstává v hráčích larpu jako hluboká vzpomínková stopa. Nejen že si během ní pořizují foto či video záznamy, a tím tak dostává novou materiální podobu, ale posléze jsou vydávány různé fanziny s ohlasy na akce a podobně. U. Eco¹²² hovoří o každém narativním díle i o tom nejrealističtější jako o tom, které načrtá nějaký možný svět, pokud v něm líčí společenství jedinců a situací, vymykajících se světu naší zkušenosti. Dále se můžeme dočíst¹²³, že jakmile jsou vymezeny charakteristiky hry (ty jsme vymezili výše), dojdeme k tomu, že povaha hry souzní s povahou kultury a larpu tedy do kultury patří. Myslím, že můžeme najít shodu s tím, co píše Huizinga: „Kulturní život má charakter hry a všechno lidské konání je hrou protkáno“.¹²⁴

¹¹⁸ ECO, U. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. 1. vyd. Překlad Vladimír Mikeš, Veronika Valentová. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 376

¹¹⁹ VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, s. 23

¹²⁰ Tamtéž, s. 51

¹²¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 16

¹²² ECO, U. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. 1. vyd. Překlad Vladimír Mikeš, Veronika Valentová. Praha: Mladá fronta, 2002, s. 225

¹²³ Tamtéž, s. 377

¹²⁴ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 12

3.4 Vymezení pojmu subkultura

„Každého myslícího tvora definuje jazyk, jeho komunikace s okolím. Bez tohoto pouta jsem byl ztracený“.

R.A. Salvatore - Vyhnanství

Záměrem této kapitoly je objasnit čtenáři pojem subkultura, aby mu mohl porozumět, a tím pak lépe pochopil výsledky této práce i pohled na specifické oblasti, na které se soustředila.

Huizinga si všímá že, společnost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila. „Pocit být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymanit se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry.“¹²⁵ V rámci hry dochází k formování skupin mládeže, tyto skupiny pak mohou být charakteristické určitými symboly, vzhledem, zvyky, chováním, hodnotami atd.

Jak už bylo výše zmíněno, každá kultura je souhrnem specifických vzorců jednání a chování. Co když jsou ale tyto vzorce odlišné od běžných vzorců většinové kultury? V takovém případě používá sociologie termín subkultura, který má zpravidla postihovat určité zvláštnosti souboru kulturních prvků typických pro menší, vyhraněné skupiny v rámci jednoho národa, jednoho státního útvaru, případně širšího společenství.¹²⁶

Míra rozdílnosti subkultury od celé kultury, jíž je součástí, je jednak pohyblivá, jednak se může minimálně odlišovat nebo může být zcela v opozici proti celé kultuře (tzv. kontrakultura). Velikost a charakter rozdílů je dán celou řadou faktorů, jako je věk, povolání včetně přípravy na ně, náboženství, původ, národnost, etnikum, sociální status apod.¹²⁷ Termín subkultura se v současnosti používá velice často a jeho význam není jednotný. Občas je příliš obecný, někdy příliš konkrétní, vylučující tak nemálo společenských jevů intuitivně vnímaných jako subkultury.

¹²⁵ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, s. 21

¹²⁶ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, s. 30

¹²⁷ Tamtéž, s. 30

Přesná definice pojmu subkultura zatím nebyla vytvořena. Pojem byl poprvé použit ve 40. letech v několika významech ve společenských vědách. Zřejmě nejstarší definici pojmu subkultura vytvořil v roce 1947 Gordon: „Subkultura je pododdělení národní kultury, složené z kombinace sociálně situačních složek, jako je třídní status, etnický původ, městské nebo venkovní osídlení a náboženská příslušnost, které tvoří svou kombinací fungující jednotu, jež upevňuje na ni se podílející jedince.“¹²⁸ Zde je pojem subkultura pojat jako jakékoliv společenství lidí, charakterizované určitými společnými znaky uvnitř vyššího celku.

Předpona „sub“ naznačuje svébytnost a odlišnost od dominantní nebo mainstreamové společnosti. J. Smolík bere subkulturu jako „Skupiny lidí, kteří sdílejí zvláštní hodnoty a normy, v nichž se rozcházejí s dominantní nebo mainstreamovou společností, a které nabízejí mapy významů, díky nimž je svět pro členy subkultury srozumitelný.“¹²⁹ Podstatné je však její definování jako skupiny jednotlivců existujících jako odlišný segment společnosti. Nutná je též přítomnost jednotných aktivit, které sice členové nemusí vykonávat společně, akceptují však stejné normy a přístupy. Bell¹³⁰ subkulturu definuje jako „Relativně koherentní kulturní systémy, které v celkovém systému naší kultury představují svět pro sebe.“ Za subkulturu lze tedy považovat tu část celkové kultury společnosti, která je typická pro některou část společnosti, s níž má jednak některé společné a některé rozdílné složky. R. Stark ji definuje: „Kultura uvnitř kultury, skupina která udržuje nebo rozvíjí soubor vlastní víry, morálky, hodnot a norem, který je obvykle obměnou těchž v dominantní kultuře.“¹³¹ R. Holme ji definuje jako „Skupinu, která je částí širší kultury, ale má své odlišné normy, hodnoty a životní styl.“¹³²

Subkultury jsou tedy skupiny lidí, kteří „mají společného něco (problém, zájem, zvyk), co je odlišuje od členů ostatních sociálních skupin.“¹³³

¹²⁸ Dostupné z: <http://www.epolis.cz/page.php?location=&menu=first&id=28&idNotion=14> [online]. [cit. 2012-01-28].

¹²⁹ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže a sociální pedagogika: Sociální pedagogika ve střední Evropě 2010. Inovace a nové trendy*. 2010. vyd. Brno: Institut mezioborových studií, 2010. In Bakošová, Z., Bargel, M. (eds.) s. 328-333

¹³⁰ In SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, s. 31

¹³¹ In GEIST, B. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Victoria Publishing, 1992, s. 474

¹³² Tamtéž

¹³³ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže a sociální pedagogika: Sociální pedagogika ve střední Evropě 2010. Inovace a nové trendy*. 2010. vyd. Brno: Institut mezioborových studií, 2010. In Bakošová, Z., Bargel, M. (eds.) s. 328-333

Jiní autoři například E. Curtis a R.D. Lambert ji považují za lokální kulturu a vidí v ní „Více nebo méně odlišný soubor náboženství, norem a hodnot, které mají určité skupiny ve společnosti a jimiž se tyto skupiny liší od jiných.“¹³⁴ J. Buryánek uvádí, že obecně bychom ji mohli definovat jako „Sociální útvar, ve kterém se společně nachází více individuí a na základě pravidelnějších interakcí si tato individua vytvářejí určité vědomí sounáležitosti. Jejich jednání směřuje ke společným cílům.“¹³⁵ Pedagogický slovník ji stručně definuje jako „Skupinu, která je součástí širší kultury, ale má své odlišné normy, hodnoty a životní styl.“¹³⁶

Pro subkultury je charakteristické, že se vymezují vůči širší, dominantní kultuře skrz odklon od majoritních myšlenkových, kulturních a politických proudů, ale i vnějškově prostřednictvím životního stylu a specifického odívání. Vedle specifického životního stylu a svébytné kultury si subkultury vytvářejí i osobitou symboliku a jazyk.¹³⁷ Souhlasit bychom mohli také s tím, že se termín subkultura vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a životního stylu, i když se podílí na fungování širšího společenství.¹³⁸

Jiní autoři jako například J. Smolík píše, že: „Subkultura je vázaná na specifické způsoby chování mládeže, na její sklon k určitým hodnotovým preferencím, akceptování či zahrnování určitých norem, životní styl odrážející podmínky života.“¹³⁹

Jak je patrné z jednotlivých výše uvedených definic vnímání pojmu subkultura bývá často odlišné, ale i velice podobné. Je zřejmé že motivací pro příslušnost k subkultuře je také fakt, že v jejím prostředí lze nalézt kýženého statusu a nalézt adekvátní roli v určité sociální skupině. Což potvrzují některé výpovědi hráčů.

„Když jsme jezdili pravidelně, tak se v podstatě dá říct, že jsme v tom byli dobrý a jak nás jezdilo hodně, tak jsme tam byli taková rozhodující síla a ty lidi tě tam už znali. Měl jsi jako vybudovaný jméno mezi nima.“

¹³⁴ In GEIST, B. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Victoria Publishing, 1992, s. 474

¹³⁵ BURYÁNEK, J. *Interkulturní vzdělávání*. Praha: Člověk v tísni, 2005, s. 81

¹³⁶ PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2001, s. 236

¹³⁷ EPOLIS. *Podpora nediskriminačních politik měst*. Dostupné z: <http://www.epolis.cz/page.php?location=&menu=first&id=28&idNotion=14> [online]. [cit. 2012-04-04].

¹³⁸ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, s. 32

¹³⁹ Tamtéž, s. 35

„V jednom tom ročníku jsem se stal mistrem zápasu. Paráda. Jediný pohár v životě, co mám je právě z larpu.“

„Starší zkušenější hráči mohou mít privilegia a tak.“

„Čím déle je jedinec příslušníkem určité subkultury, tím je pro něj tento svět srozumitelnější a pochopitelnější, a může do něj více vnášet své nápady a realizovat se v něm. Srozumitelnost vyplývá i z pochopení hodnot a norem subkultury, stejně jako jazyka (např. slangu).“¹⁴⁰

Vzhledem k výše zmíněným vymezením a definicím subkultury jsem určil několik základních charakteristických oblastí - tedy nejdůležitějších znaků subkultury, které lze aplikovat na všechny skupiny, a díky nimž můžeme tu či onu skupinu považovat za subkulturu. Jedná se tedy především o tyto oblasti.

První oblast je, že podle shora uvedených vymezení můžeme subkulturu označit tak, že jestliže je začleněná subkultura v rámci kultury dominantní, pak tedy i tato komunita se bude vyznačovat obdobnými součástmi jako dominantní kultura. Pro tento znak jsem vytyčil složku *materiální*, pod kterou bychom pro účely této práce měli rozumět nějakou *činnost spojenou s výrobou předmětů (artefaktů) a složku duchovní*.

Za druhý znak subkultury můžeme označit to, že její *příslušníci jsou nevelká, do jisté míry vyhraněná komunita*, která je součástí dominantní kultury přičemž s vyhraněností souvisí *jakási identifikace zvenčí* tj. *jestli tedy i kultura dominantní vnímá odlišnosti u této minoritní skupiny*.

Za třetí znak bychom mohli považovat i výrazové prostředky skupiny jakými jsou například *charakteristický jazyk* a v dnešní době také *přítomnost nějaké komunikační sítě*, na základě které dochází k výměně informací. Zejména pak, co se užívání jazyka týče, se skupina může lišit.

Čtvrtou složkou, která se bude řešit, je *trvání v čase* - tedy to, jak dlouho skupina existuje, jakou má historii.

¹⁴⁰ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, s. 33

K vybudování subkultury, abychom o ni jako o subkultuře dle výše zmíněných definic a znaků mohli hovořit, je zapotřebí určitého vývoje v čase, jejího trvání, aby si skupina mohla vybudovat vlastní identitu.

Poslední oblast můžeme definovat termínem *chápání vlastní diferencovanosti* a s tím související *identifikaci samotných členů s touto komunitou*. Tedy to, že členové subkultury vědí, že se něčím odlišují od dominantní kultury - od jejího mainstreamu. Řekl bych že toto, tento pocit ztělesňuje nejdůležitější součást - jakousi podstatu každé skupiny a determinuje ji tak oproti skupinám jiným.

Je třeba poznamenat, že existuje mnoho dalších oblastí, které by měly být prozkoumány. Není v možnostech autora a rozsahu této malé studie, aby byly náležitě zváženy a zhodnoceny všechny aspekty. Nicméně se autor domívá, že diskuse o hlavních pěti oblastech, jež byly uvedeny, bude stačit pro základní definování subkultury. Možná že v dnešní době již nelze tak jednoduše popsat, kdo jsme prostě tím, že popíšeme jak se lišíme od ostatních. Každý jsme jiný a neustále budujeme sami sebe po našich individuálních zkušenostech.

4. Empirická část

„Je to osamělý život v nepohodlí, zraňuje tělo mysl i ducha a je nebezpečnější než si dokážeš představit. To by si nikdo nepřál. Všichni dobrodruzi, které znám, lidé, elfi i trpaslíci, jsou zoufalí štvanci, kteří buď utíkají před něčím strašným, nebo honí něco nedosažitelného. Nejsou dobrodruhy proto, že by to bylo zábavné nebo z nějakého vznešeného důvodu, ale život jim zkrátka nedal jinou možnost. A všichni jsou bez výjimky naprosto šílení“.

Warhammer: Zabíječ Šamanů

4.1 Téma a cíl výzkumu

Cílem tohoto výzkumu je zjistit, popřípadě identifikovat, alespoň možné tendence, zda lidé, kteří se účastní larpu, patří k subkultuře, zda hráči subkulturu tvoří. Proto jsem se při zpracování rozhodl postupovat induktivně. Bude se jednat o indukci neúplnou právě z důvodu, že je velice obtížné sehnat všechny prvky množiny (tedy hráče larpu). Každý asi ví, že tito hráči „jsou mezi námi“, ale dají se opravdu za subkulturu považovat? Debata o tom, co pojem „subkultura“ představuje, jaké jsou její charakteristiky, či co ji tvoří, je téma velmi obsáhlé a snažil jsem se ho přiblížit výše.

Toto se pokusím na následujících stránkách zjistit formou etnografického výzkumu, který je možné použít u členů skupiny hráčů larpu. Členové dominantní kultury často vidí hráče larpu jako podivíny. Tito lidé nechtějí být jen součástí dominantní kultury a být jejími prázdnými konzumenty, ale chtějí své kolektivní vědomí vyjádřit prostřednictvím jednotlivých „stylů“.

Výzkumná otázka je tedy stanovena takto: Lze považovat hráče larpu za subkulturu.

4.2 Metodologie

Tato kapitola se zaměří na metody použité při výzkum a také odůvodní, proč byly právě tyto metody považovány za nejvhodnější ke sběru dat pro tuto práci. Kapitola chce ukázat, jak pomocí metodiky kvalitativního výzkumu byly údaje získány, a proč je použití fotografií také důležitým nástrojem při prezentaci studie. Strauss a Corbinová¹⁴¹ poukazují na to, že kvalitativní výzkum pomáhá získat detailnější informace, více do uzavřených či částečně uzavřených skupin proniknout. Proto tato práce nebude produkovat kvantifikující zjištění, ale zaměřila se na kvalitativní metodologii.

Práce byla vedena snahou o pochopení nastíněného problému prostřednictvím kvalitativně pojatého výzkumu. Východiskem je tedy kvalitativní analýza polostrukturovaných rozhovorů, pozorování a analýzy dokumentů. Kvalitativní analýzou rozumím v podstatě pečlivé studium záznamů z rozhovorů, přičemž porozumění se rodí ze střetu mezi tím, co vím jako hráč a co se vynořuje z textů. Jak uvádí M. Disman teoreticky „...se jedná o strategii, jak vyvinout teorii z existujících dat, bez použití jakýchkoli předem připravených kritérií pro to, která data mají být vybrána. Jedná se o vyvinutí teorie ryze induktivním způsobem.“¹⁴² Prvně ze všeho jsem se účastnil několika larpů, poté prováděl rozhovory a až pak stanovoval základní body pro charakteristiku subkultur, jak byly popsány výše. Snažím se tedy vyvinout na základě empirické práce teorii zdola – indukčním způsobem. Vycházím hodně z informací získaných zúčastněným pozorováním, které se snažím reflektovat a využít. Během práce jsem používal metodu saturace, čili jsem poslouchal, četl další a další výpovědi k určitému tématu jen do té doby, dokud mi přinášely nové porozumění.

¹⁴¹ STRAUSS, A. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie* Přel. S. Ježek. 1.vyd. Boskovice: Albert, 1999, s. 96

¹⁴² DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. 3.vyd. Praha: Karolinum, 2000, s. 299

Je třeba poznamenat, že jsem v této oblasti neměl skutečné volby, protože sám jsem byl členem skupiny hráčů larpu. Po důkladném zvážení mnoha názorů na to, jak lze v takovémto případě dělat výzkum, když můj pohled není „naivní“ a může práci ovlivnit, jsem se rozhodl přistupovat k šetření za pomoci triangulace s maximální snahou jakési „nadidentifikace“ se skupinou.

Zvláštní pozornost byla věnována tomu, abych se distancoval od své předem koncipované představy o tom, co znamená členství ve skupině hráčů larpu. Za účelem získání spravedlivého zastoupení členů výzkumného vzorku jsem se snažil, aby získané informace byly co nejrelevantnější a pokud jsem měl pocit, že jsou tyto informace ovlivněny kruhem vlastních přátel, snažil jsem se získat informace i mimo tento kruh.

I když autor může mít potíže s tím, že není „naivní“ a je členem skupiny, stojí za povšimnutí, že lidé pohybující se v prostředí fantasy světů ať už larpu či jiném tak tuto činnost vykonávají soukromně „skrytě“, takže lidé, kteří nejsou členy skupiny pravděpodobně nebudou mezi skupinu tak lehce přijati, natož aby ji mohli studovat. Tomu nasvědčují i některé výpovědi respondentů.

„Když začneš lidem říkat co děláš, tak se prostě na tebe dívají nechápavě. No a čím více se snažíš to vysvětlit, tím větší díru si pro sebe kopeš. Je to příliš těžké přimět lidi, aby pochopili. Někteří z nich mají ten divný výraz ve tváři jestli víš, co myslím.“

Účastníci často ani svým kolegům v práci nevyprávějí o jejich zapojení do skupiny, protože pro „lidi z venku“ mohou být podivní z toho důvodu, že určitě není součástí dominantní kultury, aby se oblékli do fantasy kostýmů, běhali po lese s klackem¹⁴³, bojovali spolu navzájem, zatímco předstírají, že jsou někým jiným, nějakou „postavou z fantasy světa“. Dá se říci, že rozhodně nejde o „normální“ chování v rámci české dominantní kultury. Z důvodu „zdravého rozumu“, kdy se pohled na jejich činnosti může jevit jako „divný“, členové těchto skupin nespěchají s informováním lidí, kteří nejsou členy komunity o jejich činnostech a zapojení. Koneckonců nikdo nechce být označen jako podivín. A vlastně je to i pohled, který najdeme i u některých hráčů:

¹⁴³ Jedna z respondentek odpověděla na otázku co je to LARP ... „běhání s klackem po lese“

„Takovej nějakej mimoň nebo tak to byli spíš většinou. Takový ty typy, který se v tý běžný společnosti nedovedli moc začlenit určitě specifická skupina lidí, který mají odlišný zájmy než většina společnosti. Není to pro takovýho běžnýho člověka běhat po lese s hokejkou a hulákat: jsem hraničář a léčím za dva.“

Pro studium této „skupiny“ by měl každý nejprve vyhledat již vytvořené skupiny nebo kluby, poté si myslím, že by bylo vhodné, aby se stal aktivním členem nebo účastníkem za účelem získání přehledu o událostech, které probíhají uvnitř skupiny, a tak mohl porozumět účastníkům.

Výzkumník má také jakousi povinnost vytvořit určitý stupeň důvěry mezi účastníky a to nejenom například při rozhovoru, ale po dobu celého výzkumu. Tak získá potřebné informace. Důvodem, proč v této práci takto argumentuji je, že jsem se dlouhodobě sám larpů účastnil. Každý výzkumný pracovník se bude muset vypořádat s problémy, že nevstoupil do sledované problematiky jako „naivní“, ale stejně tak bude výzkum obtížný pro badatele, který „naivní“ do výzkumu vstupuje. Já měl štěstí, že v době vstupu do skupiny jsem již měl vysokou míru důvěry mezi členy skupiny, stejně tak i velmi dobré znalosti o tom, jak je organizována její činnost, a právě proto jsem si vybral výzkum her na hrdiny.

Empirická část této práce je uchopena pomocí triangulace.¹⁴⁴ Ke zpracování šetření je tedy použito více metod kvalitativního výzkumu. Zejména se jedná o polostrukturované rozhovory se šesti členy skupiny zabývající se hraním her na hrdiny. Jeho výhodou je, že pokud se rozhovor stočí k zajímavé části tématu, o kterém by se chtěl autor dovědět více, je možné do rozhovoru zasáhnout.¹⁴⁵

Všechny rozhovory se řídily jak etickými pravidly, tak pravidly pro vedení rozhovoru¹⁴⁶ a byly se souhlasem respondentů nahrávány a poté přepsány v plném znění. Uskutečnily se během jedné jarní akce ku příležitosti oslavy narozenin a probíhaly v příjemné atmosféře.

¹⁴⁴ ŠVAŘÍČEK, R. a ŠEĎOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, s. 105

¹⁴⁵ Tamtéž, s. 74

¹⁴⁶ Psychologie v teorii a praxi: Stadia rozhovoru jako poznávací metody. KOHOUTEK, Rudolf, Prof., PhDr., CSc. 2010. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/1002/stadia-rozhovoru-jako-poznavaci-metody> [online]. [cit. 2012-02-02].

Na žádného z respondentů nebyl vytvářen jakýkoliv nátlak a interview poskytli dobrovolně. Jelikož první rozhovory poukázaly na některé nedostatky, byly provedeny tři nestrukturované rozhovory, které sloužily pro vyjasnění tématu a díky nimž jsem pak stanovil základní otázky, na které byl poté kladen důraz. Byly doplněny o otázky sondážní, pomocí kterých jsem se snažil téma rozvést. V následujících šesti rozhovorech jsem se na tyto otázky zaměřil. S hráči bylo též hovořeno i v čase mimo vlastního provádění rozhovorů.

Jako další byla použita metoda zúčastněného otevřeného pozorování, kde autor sledoval studované jevy přímo v prostředí a čase (přímé pozorování), ve kterém probíhají. Jelikož jsem byl členem skupiny zabývající se larpem a jeho hrou, tak každodenní zúčastněné pozorování bylo tudíž zdrojem velké části informací a během pozorování jsem se zapojoval do všech probíhajících procesů. Jednalo se tedy o plné zúčastnění.¹⁴⁷ Díky tomu se mi tak naskytla možnost bezprostředně pozorovat reakce hráčů, z nichž se pokouším interpretovat závěry. Průběh her byl zaznamenáván pomocí fotoaparátu a v některých případech byl též pořízen videozáznam.

Poslední použitou metodou je analýza dokumentů, která též může být cenným zdrojem informací. Její výhodou je, že otvírá přístup k informacím, které by jinak nešly získat. Data též nejsou vystavena působení chyb a zkreslení.¹⁴⁸ Za jednotku analýzy bylo stanoveno především téma. Tedy nějaký výrok či tvrzení, které se v dokumentech objevovalo ve vztahu k tématu šetření. Informace byli čerpány z internetu zejména „fan“ webů, fór a blogů, videozáznamů a fotografií. Tyto informace byly čerpány tak dlouho, dokud nedošlo k „plné“ saturaci, z níž jsem pak vyvozoval závěry. V neposlední řadě posloužily artefakty, které si hráči sami pro hru vyrobili (imitace kostýmů, zbraní, artefaktů apod.). Tyto artefakty nejsou přímo podrobeny analýze, je ale kontrolováno, jestli je vytváří, a zda jim přisuzují nějakou hodnotu.

¹⁴⁷ ŠVAŘÍČEK, R. a ŠEĎOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, s. 65

¹⁴⁸ SKUTIL, M. *Základy pedagogicko-psychologického výzkumu pro studenty učitelství*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011, s. 178

Pro účely interpretace toho výzkumu jsou též použity fotografie. Když se výzkumník, či kdokoliv jiný pokusí popsat, co se během pozorování odehrálo, tak díky fotografiím není omezen jen na svoji vlastní slovní zásobu či tištěné prostředky a čtenář na svou fantazii. Bez použití fotografií je čtenář nucen k vytvoření obrazu ve své mysli. Jako příklad lze uvést mnoho knih, podle kterých byly natočeny filmy. Pomocí fotografií lze zdokumentovat události, které při hře probíhají a jejich studiem můžeme sledovat charakteristiky, na které se tento výzkum zaměřuje. Také ukazují, jak se lidé baví ve večerních hodinách, když nemají přístup k technologiím 20. století. Vrací se k vysedávání u ohně, kejklíři předvádí triky s ohněm, hraje se na hudební nástroje, jako jsou bubny a flétny, tančí se, zpívá a bojuje v arénách. Prostě se vede společenský život, pro nějž někteří hráči právě larp vyhledávají (viz. příloha č. 9 a č. 10). Hráči uvádí že:

„Hlavně máš to spaní pod stanem nebo širákem, to je taky výhoda obrovská. Protože když to vemeš tak, kde spíš pod stanem nebo tím širákem dneska. Dneska když někde jedeš, tak jedinež do hotelu. Přitom je to tak pěkný - ohýnek večer a ten larp je jedna z možností jak tohle udělat“.

„Naučila jsem se tolik věcí, o kterých by mě nenapadlo, že bych je kdy mohla zkusit...jsem se naučila žonglovat.“

4.3. Výzkumný soubor

Jako hlavní soubor pro tuto práci bylo zvoleno šest hráčů fantasy larpu takzvaných dřeváren. Jsou to respondenti ve věku 28 až 30 let, kteří se pravidelně účastní nebo účastnili různých druhů larpů. Účastníci polostrukturovaných rozhovorů byli vybíráni záměrně pomocí techniky logického úsudku¹⁴⁹ a autor práce byl členem skupiny hráčů. Jednalo se o účelový výběr závislý na úsudku autora šetření. Jde o postup v kvalitativním výzkumu běžný, mnohdy jediný možný a lze ho použít např. při prováděném šetření mezi příslušníky menších skupin. Jeho nevýhodou je, že ve většině případů není možné naše závěry vztáhnout na celou populaci.

¹⁴⁹ Blíže Sociologický časopis/Czech Sociological Review, 2007, Vol. 43, No. 2. Dostupný z: http://sreview.soc.cas.cz/uploads/b9000b8cf4f47901fa229f57daeff95b91495709_644_072%20SoukupRabusic.pdf [online]. [cit. 2012-02-02].

4.4 Analýza dat

Pokud mají hráči larpu tvořit subkulturu, měly by pro ně být některé znaky subkultury klíčové, tak jak jsem je výše v teoretické části popsal, přičemž lze vyjít z toho, že subkultura je charakteristická jistými znaky, jež by měla určitá komunita nést nebo vykazovat alespoň do určitého rozsahu, aby se v tom kterém konkrétním případě o ní dalo přemýšlet jako o subkultuře.

První oblast bude zaměřena na to, že podle shora uvedených vymezení můžeme subkulturu označit tak, že jestliže je subkultura začleněna v rámci kultury dominantní, pak tedy i tato komunita se bude vyznačovat obdobnými součástmi jako dominantní kultura. Pro tento znak jsem vytyčil složku **materiální**, pod kterou bychom pro účely této práce měli rozumět nějakou činnost spojenou s výrobou předmětů (artefaktů) a složku **duchovní**.

Huizinga ve své knize o hře člověka označuje jako homo sapiens, homo ludens, ale také jako homo faber čili člověk tvořící a to je právě to, čím je další bod - vytváření předmětů. Jako **materiální složku** bychom mohli určit například artefakty a různé herní předměty, které si hráči vyrábí sami. Tento prvek není obtížné u hráčů najít, jelikož přímo souvisí s jejich činností, a pokud by se jí nevěnovali, své hobby by mohli jen těžko vykonávat a to z toho důvodu, že zdejší trh prakticky nenabízí možnost si herní předměty obstarat v obchodech. Někteří respondenti uvádí že:

„Hráči si většinou sami vyrábějí zbraně jako meče, štíty a tak ze dřeva a s těmi pak proti sobě bojují.“

„Z hokejky jsem si udělal meč a už to šlo samo.“

„Ráda šiju a vyrábím si věci spojené s larpem ale i tak vše možné spojené s living historií.“

„Když zrovna nehraješ a neběháš po lese, tak doma vyrábíš zbraně nebo plánuješ kam pojedeš.“

„Máš kostým, který si většina lidí sama vyrábí podle toho, co chce hrát.“

I když je pravdou, že zejména v posledních době můžeme vysledovat vyjímky, kterými jsou například Fantasy obchod nebo obchod U Hobitů. Tyto obchody se specializují na prodej vybavení pro larp. Přesto i tak si většina hráčů předměty vyrábí sama (viz. příloha č. 11 a č. 12).

„Já nic. A pokud vím, tak ani kluci, se kterými jsem na larp jezdil nebo jezdím, tak tam nekupují. Pro mě je to zábava a koníček si to sám vyrábět, docela mě to baví.“

Ale myslím, že i nabídka oněch zmíněných obchodů ukazuje na to, že materiální složka kultury je v této komunitě výrazně zastoupena a je pro ni nezbytná.

„Bavilo mě třeba, když tam měli ty peníze vlastní a za ty se pak večer nakupovali medoviny... organizátoři skupina lidí, co tu hru připravuje a stará se o její průběh. Tak razili vlastní peníze, se kterými se tam dalo platit a nakupoval jsi třeba jídlo nebo i zbraně a podobně.“

V **duchovní složce** bychom se mohli zaměřit na potřebu uspokojování společenského kontaktu, která může být díky larpu dobře naplněna.

„Na larpu je dobrej takovej ten mezilidskej kontakt obyčejnej. Poznáš nové prostředí nové lidi a tak. Vytrhne tě to z té reality.“

Hráči nejen že se stýkají na hrách, ale mají i řadu jiných společných zájmů díky nimž mezi sebou upevňují společenské vazby. To dokazují i některé jejich výpovědi například:

„Stále hrajem s klukama Magicky, barvím si figurky do těch deskovej her vždyť víš Warhammer.“

„Kluci maj i jiný zájmy všeobecně lidi co hrajou larpy maj zájem ve fantasy, takže hrajou Magicky nebo Dračí doupě.“

Dále do této složky může zahrnout potřebu úspěchu a ocenění, které mohou být skrze larp naplňovány (viz. příloha č. 13).

„A hlavně, když jsme jezdili pravidelně, tak se v podstatě dá říct, že jsme v tom byli dobrý a jak nás jezdilo hodně, tak jsme tam byli taková rozhodující síla a ty lidi tě tam už znali. Měl jsi jako vybudovaný jméno mezi nimi.“

„V jednom tom ročníku jsem se stal mistrem zápasu. Paráda. Jedinej pohár v životě, co mám je právě z larpu.“

„Existuje taková aréna. Vždycky večer ses mohl přihlásit a třeba dřevěnejma mečema se pak bojovalo jeden proti jednomu a kdo zůstal poslední tak vyhrál, a to jsem byl já.“

Pod **duchovní složkou** komunity hráčů larpu by se dala zařadit i složka normativní. Tedy jestli mezi hráči platí nějaká pravidla. V roce 2006 vznikl v Brně manifest M6, který je souborem názorů a myšlenek organizátorů larpů spojených pod jeden manifest. M6 je reakcí na poněkud nepřehlednou situaci v ČR, kde je v současnosti zkratka larp používána pro široké spektrum her, které se však liší náplní, cíli, materiálním vybavením i provedením. M6 neříká, co je larp. Vymezuje larpy postavené na společných ideálech her zaměřených především na hraní role a stavbu příběhu.¹⁵⁰ Organizace ASF má poměrně dopodrobna propracované stanovy.¹⁵¹ Pravidla bychom mohli rozdělit na dvě části: na psané a nepsané. Zde je několik výpovědí hráčů.

Psané: „Tak třeba hráči mají určitý počet životů, o který když přijdou, tak jsou vyřazeni. Nebo máš pravidla pro souboje, kam můžeš protivníka zasáhnout a kam ne nebo pro zbraně atd. Každá hra může mít odlišná pravidla. Jsou i pravidla, jak můžeš chovat a jak ne myslím jako k ostatním hráčům.“

„Obecně, hlavně neútočit na hlavu a neohrozit nikoho, kdo tam s tebou je - to znamená nepít alkohol, nebýt opilej, když člověk jde hrát a neútočit na bolestivé místa.“

Nepsané. „Jasně, ale nejsou to jen pravidla herní, je mezi nimi i jakási hierarchie. Jsou tam organizátoři, které musíš poslouchat někdy se říká, že jejich slovo je zákon (výsměch,) ale i starší zkušenější hráči mohou mít privilegia a tak. Ale vztahy jsou tam dobrý, všichni se na hru těší a jsou pro to zapálení. Jsou tak na jedné lodi. Maj stejný cíle a přání a podobný představy a tak jako.“

¹⁵⁰ Manifest M6 Dostupné z: <http://www.m6.cz/> [online]. [cit. 2012-04-09].

¹⁵¹ Asociace fantasy: Stanovy. Dostupné z: <http://www.asf.cz/show.php?s=578> [online]. [cit. 2012-04-10].

„Hlavní je hrát tu postavu už z názvu LARP live action role playing. Když budu hrát elfa, tak se tak snažit chovat, nebo nějakého mafiána, když je to jinej druh larpu. Prostě hlavní je vžít se do hry do tý postavy.“

Každá komunita má též své „posvátné“ předměty nebo místa. Typickým příkladem může být v tomto případě vlajka, kterou si každá skupiny hráčů vyrábí sama a vozí ji s sebou na akce. Pod touto vlajkou pak hrají, vyvěšují si ji na stany nebo je součástí jejich kostýmu (viz příloha č. 14 a č. 15).

„Když tě lidi zahlídli ve skupině nebo poznávali i tvůj znak že jo si řekli áá Asiřani, měli jsme ho všichni.“

Za další znak subkultury můžeme označit to, že její příslušníci jsou **nevelká, do jisté míry vyhraněná komunita**, která je součástí dominantní kultury, přičemž s vyhraněností souvisí jakási **identifikace zvenčí** tj. jestli tedy i kultura dominantní vnímá odlišnosti u této minoritní skupiny.

Za vyhraněností můžeme spatřovat i vysokou míru organizovanosti. Jelikož tu existuje několik organizací, které české hráče larpu zastřešuje a sdružuje, a tak poskytuje podporu těm hráčům, kteří by si rádi nějaký ten larp zkusili nebo již hrají. Jednotliví hráči se pak lokálně spojují do menších organizací a vytvářejí kluby, které pojmenovávají, a tak se i třeba prezentují na jednotlivých hrách. Na stánkách Asociace fantasy můžeme najít kluby např. „Erienští, Alban Arthuan, HaFan Benešov, Skřepaslíci.“¹⁵²

„Ale tak těch spolků jako náš že jo tam bylo víc většinou to jsou lidi ze stejného města, který vytvářej svoje jak bych řekl asi kluby nebo tak nějak ty maj taky své vlastní názvy.“

„Jo jo... mají svůj vlastní spolek většinou si i nějak říkají a tráví tím asi i čas mimo tu hru.“

¹⁵² Asociace fantasy: Kmeny a kluby ASF. Dostupné z: <http://www.asf.cz/show.php?s=589> [online]. [cit. 2012-04-10].

Za zmíněné organizace můžeme jmenovat například Court of Moravia. „Děláme všechno od herního designu a tvorby scénáře po realizaci a propagaci. V portfoliu máme přes dvě desítky larpů, pořádáme každoročně mezinárodní festival Larpvíkend, spoluzaložili jsme larpovou konferenci Odraz“¹⁵³. Další organizací je ASF „Asociace Fantasy podporuje larpý nejen přímou činností. Pořádá různá setkání, semináře či tréninky jak pro veřejnost, tak pro hráče. Snaží se rozšířit povědomí o larpech na veřejnosti, pomáhá pořadatelům radou či kontakty, spravuje tyto vcelku rozsáhlé stránky, píše do časopisu Pevnost.“¹⁵⁴ Vyhraněná je skupina, která díky zájmům svých členů vytváří širší skupinu lidí zájímajících se o fantasy. Tento bod bude ale rozebrán dále níže.

Identifikace zvenčí. O nic méně důležité jako sebeidentifikace, které se budeme věnovat níže, je důležité, aby i nezúčastněný pozorovatel vnímal na skupině určité společné znaky, které by ji od dominantního stylu kultury odlišovaly. Respondenti uváděli že:

„Si nemyslím že by se hráči nějak výrazně lišili od ostatních; u většiny si to na první pohled fakt netipneš mimo těch hardcore, co nosej symboly a trika a podobně, ale i tak si je můžeš klidně splíst s lidma, co maj rádi historii. Si myslím, že mezi lidma je tak malá povědomost o larpu, že kdybych měla na sobě triko s nápisem larp tak stejně nikdo nebude vědět vo co go, není to tak jako u jinech skupin, že uvidíš skina a řekneš hele nácek nebo anarchistu a řekneš hele levičák to ne, ale spíš je to tím, že maj společný zájmy, spojuje je takový to duševno jestli víš, co myslím. Máme rádi historii, fantasy, stejný knížky filmy. Trochu bych to přirovnala ke kotlíkářům v civilu - si taky neřekneš hele tremp a přesto ten člověk neváhá, když má volno vzít kotlík a vyrazit - asi tak.“

„Neřekla bych, že je larp spojenej ani tak se stylem jako spíš se zájmy hodně lidí, co jezdí; má rádo historii fantasy jak knihy tak filmy a sci-fi; to je téma, na který se vždy nějaký ten rozhovor vždy stočí. Pokud vím, tak neexistuje nějaká kapela, která by hrála jen o larpu – asi by neprorazila ale je fakt, že taková jak jen bych to řekla klasická historická hudba se poslouchá.“

¹⁵³ Court of Moravia. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/> [online]. [cit. 2012-04-09].

¹⁵⁴ Pro hráče a nováčky. Dostupné z: <http://www.asf.cz/show.php?s=1024> [online]. [cit. 2012-04-09].

Z pozorování mohu potvrdit, že hráči larpu poslouchají různé soundtracky z filmů namátkou například Pán prstenů, Conana apod. Též se na larpu zpívají písně nebo poslouchá hudba s fantasy a historickou tematikou. Dokladem může být i webová stránka „Písně z larpů“¹⁵⁵, kde můžeme najít to, co se zpívá na dřevárnách - od bojových pokřiků až k promyšleným písním s motivy historickými i fantasy. Lze tam najít fantasy písně, akordy i nahrávky. Můžeme vysledovat dva body, kdy jsou si hráči sami vědomi, že je okolí může vnímat jinak, jak je vidět z odpovědí níž. Tím prvním je styl oblékání spojený přímo s hrou.

„Já si myslím, že okolí o tom ani nemusí vědět. Že je to takovej koníček, kterým se ani nemusí projevovat na tom dotyčném jako v tom reálném životě. Ten víkend jede někam s tím mečem a tak, tak jako by jediné doma, že si vyrábí ty meče a zbroj nebo když se chodí na trénink šermovat, tak je divný jít po městě s mečem v dnešní době nemluvě o tom, když se na nějakou tu hru jede vlakem v kostýmu a plný výzbroji, tak to určitě poznat je.“

„No tak jako když tam jedou a jdou v Praze na hlaváku a maj dřevěný meče a molitanový palice a štíty tak určitě. Když to tak vezmu, tak to cestování všude možné k tomu taky prostě patří, už jen to, že se sebereš a s partou kamarádů někam vyrazíš. Stává se, že když přijedeš do nějakého města, jdeš po ulici a lidi z hospod, co seděj na zahrádce, na tebe pokřikujou: nazdar válečníku, berou ti meč a pasujou tě s ním na rytíře a tak.“

Druhým pak je jejich styl vyjadřování a jejich záliba ve fantasy. *„Já si myslím, že pokud s tím člověkem, s tím hráčem někdo nepromluví tak asi ne. V tomto není rozdíl mezi těmito hráči a lidmi, co hrají několik hodin denně na počítači třeba. Asi se nedají vyloženě poznat, když člověk s nimi nenarazí na toto téma na téma fantasy; pak si myslím, že už se to dá docela poznat. Jinak si myslím, že jsou to spíš studenti, kteří jsou schopni se vžít do té role, kterou hrají. Mimo tu hru, mimo ty své komunity se chovají v celku normálně.“*

¹⁵⁵ Laeg Mortemir: Písně z larpů Dostupné z: <http://www.pisnezlarpu.wz.cz/>

„Já si myslím že ne, že je to v podstatě jedno spousta lidí poslouchá ducárny, někdo poslouchá metal. Když prostě máš někoho, kdo tě tam veme, těžko tam pojedesh sám. Já, i když to mám rád, tak tam sám taky nepojedu. Když takhle prostě jede parta, tak každéj má jinej styl hudby, oblékání. Ale abys jednoznačně řekl to je technař a to je metalák ... pochybuju. Něco jiného je, když s tím člověkem začneš mluvit a narazíš třeba na to podobné téma. Určitě mají svůj specifickém slovník.“

Za třetí znak bychom mohli považovat i výrazové prostředky skupiny jakými jsou například **charakteristický jazyk** a v dnešní době také **přítomnost nějaké komunikační sítě** na základě které dochází k výměně informací a pomocí níž se subkultura může šířit. Zejména pak, co se užívání jazyka týče, se skupina může lišit.

O tom, že každá skupina, ať už profesní či zájmová, používá nějaké jazykové výrazy typické jen pro ni, asi není pochyb a dovolím si tvrdit, že je tomu taky tak i u hráčů larpu. Tyto výrazy vychází ze společných žánrových znalostí hráčů, ať už jde o znalosti literární, filmové nebo jiné. Jak ukazují rozhovory, mezi členy hráčské komunity existují obvykle velmi podobné žánrové preference. Není proto nic neobvyklého slyšet mluvit hráče o elfech, hobitech, skřetech, fireboltech, nekromancerech atd. Nezřídka dochází k přijímání slov cizího původu.

„Moc lidí co to nehrajou, nepoužívaj výrazy jako ghoul, elf, firebolt a podobně. Jako když uslyšíš někoho říkat: kilnul jsem ho fireboltem za dva expy, tak ti to asi něco napoví, ale zas když nevíš o co de, tak taky ne.“

Další vychází z technických výrazů užívaných v pravidlech „exp“, „pídžej“, „cépéčko“, „feet“ apod. přičemž další skupinou jsou slangové výrazy vztahující se k hraní či hráčům samotným například „kydlení“, „fantasák“, „kombení“ apod. „Vždycky se to na larpech probíralo cos, hrál, jaký kvesty prošels.“ Svého slangu jsou si vědomi i hráči. „Určitě mají svůj specifickém slovník.“

Z uvedeného je zřejmé, že komunita hráčů si vytvořila svůj vlastní jazyk, který je srozumitelný převážně jejím členům. Není to však jen jazyk, který vytváří a posiluje pocit sounáležitosti. Jsou to i témata, o kterých jsou schopni spolu diskutovat i hráči, kteří se vůbec neznají. To je i pohled, který najdeme u některých hráčů.

„Fantasy jak knihy tak filmy a sci-fi to je téma, na který se vždy nějaký ten rozhovor vždy stočí.“

„Filmy s fantsy nebo sci-fi tematikou to byly nekonečný hovory vždycky večer u ohně.“

Komunikační síť. Další z podmínek pro fungování skupiny jako subkultury je přítomnost komunikačních kanálů prostřednictvím kterých se kultura šíří. Šířit se může prostřednictvím vydávání časopisů tzv. fanzinů, dříve například časopis Dech Draka¹⁵⁶, kde mohli hráči najít inzeráty na chystané akce nebo reportáže z již proběhlých larpů, nyní Pevnost¹⁵⁷ – časopis pro milovníky fantasy, sci-fi a hororu obecně nebo sborníky z konferencí Odraz apod. Do této kategorie bychom mohli zahrnout i webové stránky, kde se spolu hráči scházejí a diskutují spolu a předávají si informace. Například HOFYLAND, diskuzní server NYX či ASF.cz. Což potvrzují i sami hráči.

„Hráči se setkávají na různých fórech a webech kde si sdělují zážitky, domlouvají se kam pojedou, nebo třeba hodnotí, jaká hra byla, různě to rozebírají a tak.“

„Je takovej web www.asf.cz a tam jsou zaprvé kalendáře akcí, který se pořádaj a je tam spousta kontaktů na lidi ať už eamily. Určitě by se tam člověk mohl s někým domluvit.“

Jak uvádí I. Vágner: „Organizace je mocensky nezničitelná, protože žádný řez ji nezbaví možnosti komunikace všech se všemi – i když jsou od sebe fyzicky oddělování a zbavování možnosti slova, komunikují navzájem.“¹⁵⁸

„Lidi, se kterými jsme se seznámili na různých hrách, se moc nestýkáme nebo spíš ne osobně; to tak jednou za dlouhý čas - třeba na nějaké párty. To už častěji na těch webech.“

„Na netu existuje spousta stránek o tom, takže když má někdo zájem určitě najde oficiální weby nebo blogy, a tak kde se ti lidi setkávají.“

„...se spojují přes internet na různých fórech k filmům k fantasy.“

¹⁵⁶ Dech Draka. Dostupné z: <http://www.altar.cz/dech/index.html>

¹⁵⁷ Pevnost. Dostupné z: <http://www.pevnost.cz/>

¹⁵⁸ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, s. 100

Společné bytí v pevném rámci komunity sjednocuje vidění světa. Vyjasňuje a uspořádává významy, které přisuzujeme dění okolo nás. Členové mluví stejným jazykem – rozumějí si. Formuje se velice intensivně společně prožívaný, soběstačný svět.¹⁵⁹ Důležité je konstatování že i z tohoto hlediska se komunita hráčů jeví jako subkultura.

Čtvrtou složkou, která se bude řešit, je **trvání v čase.** Tedy to jak dlouho skupina existuje, jakou má historii. K vybudování subkultury, abychom o ni jako o subkulturu dle výše zmíněných definic a znaků mohli hovořit, je zapotřebí určitého vývoje v čase, jejího trvání, aby si skupina mohla vybudovat vlastní identitu. „*My třeba jezdíme od patnácti a kolikrát vidíme, jak tam všichni společně stárneme (smích)*“ Potvrzuje nám to historie jednotlivých akcí. Například Bitva pěti armád se koná od roku 2000 nebo larpu Zlenice se uskuteční již patnáctý ročník.

Na tento bod může poukazovat věkové rozmezí hráčů. Zatím, co jiné skupiny jsou věkově vyhraněné, tak u této skupiny to neplatí. Všichni členové skupiny velmi rychle poukázali na to, že hra je ideální pro lidi všech věkových skupin – nejčastěji ve věku od 15 až třeba do 60 let a že tito jedinci jsou stejně tak součástí skupiny jako všichni ostatní. „*Ať si zahraje, kdo chce - mladý starý, na tom tak nesejde, pro ty co se chtějí odreagovat.*“ „Asociace coby otevřená zájmová organizace sdružuje všeobecně hráče, pořadatele a příznivce larp her bez omezení věku.“¹⁶⁰ Pro doložení tohoto tvrzení, lze uvést opakovanou zkušenost, že i když je věk účastníků velmi různorodý, tak se ale všichni chovali pořád „stejně“ užívali stejný „jazyk“ oblékali se podle stejného „stylu“ a zapojovali se do dění stejným způsobem jako mladší členové skupiny. Hrají jak malé děti tak dospělí. Tito podobně smýšlející jednotlivci dohromady tvoří skupinu, která do jisté míry překračuje otázky věku, pohlaví, společenského postavení a jiné obvykle podobné překážky. Dalším argumentem je to, že jak je zřejmé z rozhovorů, jejich účastníci začali hrát kolem patnácti let a nyní jim je kolem třiceti a stále se účastní. „*Je mi 30 a larp hraji již 15 let tedy od počkej od 15ti.*“ „*Je mi 29 let a hrajem, i když teď už jsme dlouho nehráli ... ale hraju cirka od ... 15 let.*“

¹⁵⁹ Kamberský 1994 in ŘÍČAN, P. (1995): Hledání grálu. Biograf, 4, 126 odst., <http://www.biograf.org/clanky/clanek.php?clanek=v304> [online]. [cit. 2012-04-10]

¹⁶⁰ Asociace fantasy: Stručné shrnutí. Dostupné z: <http://www.asf.cz/show.php?s=694> [online]. [cit. 2012-04-10].

Na to, že je stálá v čase, můžeme usuzovat i například podle toho, že už tu existuje poměrně široké zázemí společenství, které vyžaduje určitý čas k tomu, aby došlo k jeho rozvoji. Tímto mám na mysli různé spolky typu Court of Moravia: „Jsme Court of Moravia a larpům se už věnujeme nějaký ten pátek (sedm let, abychom byli přesní)¹⁶¹, či Asociaci fantasy „ASF Asociace Fantasy, o. s. což je občanské sdružení registrované u MV ČR od roku 2000“¹⁶² apod.

Další znak, který tento bod potvrzuje, je i to, že v této subkultuře stejně jako v ostatních existuje i určitá hierarchie. A k tomu, aby si člověk vytvořil nějaké společenské postavení v sociální skupině je zapotřebí jejího delšího trvání. A vlastně je to pohled, který najdeme i u některých hráčů:

„... je mezi nimi i jakási hierarchie... ale i starší zkušenější hráči mohou mít privilegia a tak..... tak například, když jezdíš často, tak postava s tebou jako by žije, a když jedeš další rok zas, tak všechny předměty a peníze ti zůstávají. Ale i mezi hráči jsi znám a tak si pěstuješ jako takové renomé“

Pro hierarchii není přitom důležité pouze to, jak dlouho se hráč larpů účastní, ale také to, jak kvalitní používá vybavení, kostýmy, jak dobře hraje svoji postavu apod.

Poslední oblast můžeme definovat termínem **chápání vlastní diferencovanosti** a s tím související **identifikaci samotných členů s touto komunitou**. Tedy to, že členové subkultury vědí, že se něčím odlišují od dominantní kultury, od jejího mainstreamu. Řekl bych, že toto - tento pocit ztělesňuje nejdůležitější součást - jakousi podstatu každé skupiny a determinuje ji tak oproti skupinám jiným.

Nevyhnutelným předpokladem existence subkultury je uvědomění si jejich členů, že je něco spojuje, že mají jako skupina společné znaky a od nečlenů se v určitých ohledech odlišují. Toto vědomí nemusí dosahovat nějakých extrémů, ale bezpodmínečně musí být přítomné. V rozhovorech byla zahrnuta otázka: Myslíte si, že vaše zájmy jsou typické, pro hráče larpů?

¹⁶¹ Court of Moravia. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/> [online]. [cit. 2012-04-09].

¹⁶² Asociace fantasy: Stručné shrnutí. Dostupné z: <http://www.asf.cz/show.php?s=694> [online]. [cit. 2012-04-10].

To, že skupina věděla, co je „normální“ zájem mezi jejich členy ukazuje, že existuje určitý pocit „kolektivního vědomí“, určitá „identifikace“.

„Ti lidi to mají rádi - už hráli třeba Dračí doupě, baví je šermovat, prostě mají společné zájmy.“

„Určitě specifická skupina lidí, který mají odlišný zájmy než většina společnosti.“

„Historie, knihy fanasy to máme společné vždyť víš, sem tam nějaká ta počítačová hra, ale spíš strategie zase s tou fantasy nebo historickou tematikou.“

„Maj společný zájmy, spojuje je takový to duševno, jestli víš co myslím. Máme rádi historii, fantasy, stejný knížky filmy.“

„Tak to cvičení, posilovna, pivo, fantasy; stále hrajem s klukama Magicky, barvím si figurky do těch deskovej her vždyť víš Warhammer, knihy hlavně fantasy - nejradši mám Conana.“

Hráči larpu jsou si vědomi, jaké chování je typické u členů této skupiny. Hraní larpu je silně spojeno s fantazií a dá se říci, že vášnivý zájem o fantasy knihy a fantasy produkci v nejširším slova smyslu může být celkově stejný u všech členů, což nakonec vyplývá i z rozhovorů s respondenty. Skupina se navíc sama označuje jako fantazáci, dřevárnici nebo larpari.

„Tak určitě, jak jsem říkal fandové fantasy, to si myslím, že určitě to jsou fantazáci že jo. Určitě spousta lidí hrála v začátku Dračí doupě. Ty lidi maj rádi přírodu, jsou ochotni x nocí spát ve stanech nebo ani ne ve stanech. Nevadí jim, že se v podstatě x dní v podstatě nekoupou, když není možnost v nějaký řece nebo tak. No a jak říkám: hlavní je kladnej vztah k fantasy.“

Dalším rysem této komunity, který jednoznačně souvisí si identifikací, je přezdívka. Každý hráč larpu má svou přezdívku, kterou si určil sám nejčastěji podle své oblíbené postavy z knihy, hry nebo filmu. Pod touto přezdívkou poté hráč vystupuje mezi larpery a dá se bez nadsázky říci, že je jeho druhým jménem. Dokonce na některých akcích je přímo nežádoucí, aby se hráči mezi sebou oslovovali „civilními“ jmény z důvodu požitku ze hry.

Tento svůj „nik“ používají také na internetu na výše zmíněných diskusních serverech. „Kivan“ - postava z počítačové hry Baldurs Gate vycházející z literárního světa Forgotten Realms. „Katti“ - opět postava ze světa Forgotten Realms tentokrát z knih o Drizztu Do'Urdenovi nebo „Ulrika“ - literární postava z knihy Warhammer z cyklu o Gotrekovi a Felixovi.

„Počkej - přezdívka přece, každý hráč má svojí přezdívku, kterou si volí podle své oblíbené postavy z knížky nebo filmu a tak. A pod tou ho pak vlastně zná většina hráčů a někdy se tak oslovujeme i mimo hru třeba v hospodě“

Při rozhovorech s dotázanými, kdy jim byla položena otázka: „Jsou podle tebe hráči něčím specičtí?“ bylo zjištěno, že tito jedinci nejenže si přivlastnili aspekty „jinakosti“ během hraní svých postav v larpu, ale také ve způsobu, jakým například zdobí domovy například sochy Buddhů, tibetské léčivé tyčinky, africké konopí a podobné předměty.

„Jo myslím si, že tam hodně jezdí takový ty čajíčkáři, takový ty jako přírodní typy, takový co si doma zapálej vonou tyčinku udělaj si speciální druh indického čaje a mluvěj o nějakých filozofickejch věcech a pak tam jedou a dělaj ty kouzelníky.“

Je tedy možné že, hráči larpu mají velký zájem o jiné kultury jako je: egyptská, keltská, orientální apod., ale také o historii obecně. „Historické romány, to mě baví, vlastně nic jiného.“ „Hodně lidí, co jezdí má rádo historii.“ Možnou souvislost lze vidět v tom, že fantsay samo o sobě je multikulturní, hrdinové jsou trpaslíci, elfové, severani.. Skupina si je vědoma, že ji okolí může vnímat jako podivínskou, a moc se o tom nerozšiřuje.

„Takovej nějakej mimoň nebo tak to byli spíš většinou. Takový ty typy, který se v tý běžný společnosti nedovedli moc začlenit určitě specifická skupina lidí, který mají odlišný zájmy než většina společnosti. Není to pro takovýho běžnýho člověka běhat po lese s hokejkou a hulákat „jsem hraničář a léčím za dva.“

„(klepe na čelo) někteří mi přijdou jako dost zvláštní lidi, ale tak taky si chtějí odpočinout a odreagovat se.“

Chápání odlišnosti může také spočívat v tom, že jsou si vědomi že se věnují minoritnímu hobby. Dále je tu také jejich slang. Okolí hráče vnímá jako odlišné, tedy ne proto, že by se např. odlišovali výrazně svým vzhledem (jako např. skinheads), ale protože nesdílí jejich zájem o larp o larpu nic neví a nezná význam, který hra pro ně má.

Závěr

Cíl této práce byl především explorační a deskriptivní, chtěla čtenáři poskytnout informace o fenoménu „her na hrdiny“, kladla si za cíl ho s tímto tématem blíže seznámit, objasnit jev samotný, tzn. hry na hrdiny s důrazem na larp. Přičemž empirická část byla zaměřena na kvalitativní sociologické šetření, jehož cílem bylo určit zda hráči larpu tvoří v pravém smyslu slova subkulturu, nebo alespoň naznačit možné tendence, zda lidé, kteří se účastní larpu, k subkultuře patří. Toho jsem chtěl dosáhnout za pomoci triangulace tedy použitím rozhovorů, analýzy dokumentů a pozorování.

Původním cílem projektu bakalářské práce bylo charakterizovat subkulturu mládeže která se zabývá hraním larpu. Provést sociologické šetření zaměřené na popis subkultury těchto hráčů. Od tohoto cíle jsem se nakonec odchýlil. Během shromažďování dokumentů k této práci jsem dospěl jsem k názoru, že aby bylo možné naplnit výše uvedené cíle, je třeba nejprve stanovit zda hráči subkulturu tvoří.

Tento výzkum ukazuje, že skupina má svůj vlastní jedinečný jazyk, společné zájmy i jakýsi pocit kolektivního vědomí, že pro ty, kdo jsou se skupinou obeznámeni, tvoří jasně definovanou skupinu, subkulturu. Dále se skupina projevuje jak materiálně, vyráběním různých předmětů, tak i duchovně. Členové spolu sdílí například pravidla a normy. Skupina se skládá z jednotlivců z různých prostředí, kteří v reálném světě nevypadají jako členové skupiny larpu. Přesto je komunita jednoznačně vyhraněná vůči dominantní kultuře, ale nestojí proti ní v opozici, je její součástí.

Tato práce však otevřela mnoho dalších oblastí, které by mohly být zkoumány do mnohem větší hloubky, aby bylo možné vyvodit správné závěry. Existuje mnoho otázek, kterým nebyla kladena odpovídající pozornost a které by mohli být dále zkoumány. Například, že existuje velmi málo členů z etnických menšin, což by mohlo být posouzeno dále, abychom mohli zjistit, proč tomu tak je. Dále se nabízí otázka, proč hraje tak málo žen. Též se naskytla zajímavá možnost zjistit, jaký sociální status měli členové, když se poprvé zapojil do hraní larpu a jaký sociální status mají nyní.

Jak téma souvisí se sociální pedagogikou a jak jí výsledky práce mohou pomoci? Pro dospívající mládež může larp představovat zajímavou možnost „úniku“ ze všední reality, který by jinak mohli hledat např. v drogách nebo pochybných partách. Larp jim nabízí vzrušující zážitky ve fantastických světech, aniž by je vystavoval podobným rizikům.

Myslím si, že během hraní larpu by hráč mohl dát najevo svoje touhy, které pohřbil nebo potlačil. Rovněž se dostává do konfrontace se situacemi, se kterými se v životě může setkat a vyzkoušet si, jak by se v nich zachoval (např. nemoc, smrt, zranění, založení rodiny, konflikty).

Dále se nabízí možnost využití larpu při výchově, kdy larp můžeme použít jako prostředek pro motivaci vychovávaného ve smyslu odměny a trestu (Když se budeš dobře učit... Když si budeš plnit své úkoly...). Mimo jiné je též možné larp použít, a to především v rámci alternativních metod vzdělávání, jako prostředku díky němuž se děti mohou blíže seznámit s některým ze svých neoblíbených předmětů. Nabízí se například historie ale i tělesná výchova apod.

Další možností využití larpu můžeme spatřovat jako v prostředku k formování mravní stránky jedince, jeho konkrétních pozitivních osobnostních vlastností, kterými mohou být schopnost koordinace a kooperace ve skupině, touha po vítězství, schopnost obhájit své názory před druhými, schopnost uvědomit si příčinu a následek svého chování nebo naopak k potlačení negativních rysů, jako jsou zakřivenost a ostych či agresivita.

„Vždy mě fascinovala touha vydat se do světa fantasy a otázky s tím spojené. Nikdo z nás by v takovém světě nenašel pohodlí a přepych, jaký máme teď. Stojí za vším nevyslovený chtíč opustit moderní vymoženosti? Takové to přesvědčení, že kdybych musel, dokázal bych to? Možná z části ano, ale zajímá mě také představa, že bych se ocitl ve světě, kde dobro a zlo jsou tak čistě odlišeny. Na fantasy mě vždy lákalo to, že člověk prožije dobrodružství a vybojuje válku a nic z toho v něm nevzbudí pocit viny.

Tví nepřátelé jsou doslova skřeti. Ztělesnění zla. Nestvůry, které obvykle nežádají o příměří a nenabízejí slitování. Tvými nepřáteli jsou démoni a d'áblové, dokonalé zlo“.

R.A. Salvatore - Vyhnanství

Resumé

Práce s názvem Hry na hrdiny jako oblast zájmu sociální pedagogiky v první řadě podává přehled vybrané literatury ke sledovanému tématu, kde může čtenář nahlédnout již do publikovaných prací. Dále se práce zaměřuje na popis toho, co jsou hry na hrdiny nebo spíše co je to larp a na to, s jakými nejčastějšími typy larpu se můžeme setkat a co je pro něj typické. Nechybí ani vymezení pojmu hra, zejména se toto vymezení vztahuje k larpu. Jedna z kapitol se též věnuje nejčastějším pojmům užívaných v hrách na hrdiny.

Práce se dále zaměřuje na stručnou historii her na hrdiny, především larpu. Též se věnuje tomu, jak souvisí larp s volným časem a jak se projevuje v kultuře. Na závěr vymezuje pojem subkultura.

Empirická část práce nejprve vymezuje téma a cíl výzkumu tedy jestli hráči larpu tvoří subkulturu, dále se zaměřuje na popis použitých metod kvalitativního výzkumu, popisuje výzkumný soubor. Na závěr analyzuje data.

Anotace

Cíl této práce je především explorační, tedy zjistit stav daného jevu – larpu a deskriptivní chce informovat čtenáře o fenoménu „her na hrdiny“, má snahu ho s tímto tématem blíže seznámit, objasňuje jev samotný, tzn. hry na hrdiny s důrazem na larp. Přičemž empirická část bakalářské práce je zaměřena na kvalitativní sociologické šetření, zaměřené na to, zda hráči larpu tvoří v pravém smyslu slova subkulturu.

Práce se zaměřuje na historii larpu, na propojení larpu a volného času, a na jeho definování jako kulturního fenomenu. Empirickým východiskem je zúčastněné pozorování hráčů larpu, doplněné o rozhovory s hráči. Také je použita metoda analýzy dokumentů.

Klíčová slova

Larp, hry na hrdiny, kultura, subkultura

Annotation

The objective of this paper is primarily exploratory and descriptive wishes to inform readers about the phenomenon of "playing games", it tends to get to know this issue, illustrates the phenomenon itself, ie. role-playing game with an emphasis on LARP. Taking the empirical part of this thesis is focused on qualitative sociological investigation focused on whether LARP players are in the true sense of the term subculture.

The work focuses on the history of the LARP. LARP links and leisure and its definition as a cultural phenomenon. Empirical basis is LARP players participant observation supplemented by interviews with players and also the method of analysis of documents.

Keywords

LARP, role-playing games, culture, subculture

Seznam použité literatury

1. BUDIL, Ivo T. *Mýtus, jazyk a kulturní antropologie*. 3. vyd. Praha: Triton, 1998, 259 s. ISBN 80-725-4001-7.
2. BURYÁNEK, JAN. *Interkulturní vzdělávání*. Praha: Člověk v tísní, 2005, 169 s. ISBN 80-903-5105-0.
3. CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s. ISBN 80-902-4822-5.
4. DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: Příručka pro uživatele*. 3.vyd. Praha: Karolinum, 2000, 374 s. ISBN 80-246-0139-7.
5. ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. 1. vyd. Překlad Vladimír Mikeš, Veronika Valentová. Ilustrace Marko Čermák. Praha: Mladá fronta, 2002, 443 s. Myšlenky (Mladá fronta), sv. 8. ISBN 80-204-0959-9.
6. GEIST, Bohumil. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Victoria Publishing, 1992, 647 s. ISBN 80-856-0528-7. Gulová, L. et al. *Sociální pedagogika a multikulturní výchova v otázkách*. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4724-2
7. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000, 297 s. Studie (Dauphin), sv. 12. ISBN 80-727-2020-1.
8. JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 285 s. ISBN 978-80-7367-269-0.
9. KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 215 s. ISBN 978-807-3673-833.
10. KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk - prostředí - výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido - edice pedagogické literatury, 2001, 199 s. ISBN 80-731-5004-2.
11. LONG, Nathan. *Zabíječ šamanů*. Vyd. 1. Frenštát p.R. [pod Radhoštěm]: Polaris, 2010, 295 s. Fantasy (Polaris). ISBN 978-80-7332-164-2 (BROŽ.)
12. MURPHY, Robert Francis. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. 2. vyd. Překlad Hana Červinková. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004, 268 s.

Studijní texty (Sociologické nakladatelství), sv. 15. ISBN 9788086429250 (DOTISK).

13. PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 80-717-8711-6
14. PRŮCHA, Jan. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2001, 322 s. ISBN 80-717-8579-2.
15. SALVATORE, R. *Temný elf*. 1. vyd. Ostrava: Fantom Print, 2007, 255 s. Legenda o Drizztovi. ISBN 978-80-86354-97-2 (BROŽ.)
16. SKUTIL, Martin. *Základy pedagogicko-psychologického výzkumu pro studenty učitelství*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011, 254 s. ISBN 978-807-3677-787.
17. SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, 281 s. ISBN 978-802-4729-077.
18. SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže a sociální pedagogika: Sociální pedagogika ve střední Evropě 2010. Inovace a nové trendy*. In Bakošová, Z., Bargel, M. (eds.) vyd. Brno: Institut mezioborových studií, 2010.
19. STRAUSS, Anselm. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie Přel. S. Ježek*. 1.vyd. Boskovice: Albert, 1999, 196 s. ISBN 80-858-3460-X.
20. ŠVAŘÍČEK, Roman a Klára ŠEĐOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007, 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0 (Váz.).
21. TOLKIEN, J. *Pán prstenů*. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0362-0.
22. VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Vyd. 1. Jinočany: H, 1995, 147 s. ISBN 80-857-8775-X.
23. ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 1. sv., Praha: Olympia, 1987

Bakalářské práce

24. BALÁŠ, Nikola. *LARP: Kořistnická subkultura v moderní společnosti*. Plzeň, 2011. Dostupné z: <https://portal.zcu.cz>. Bakalářská práce. Plzeň: FF ZČU
Staženo březen 2012, z <https://portal.zcu.cz>
25. JANEČEK, Petr. *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Praha, 2009. Bakalářská práce. FHS UK. Staženo březen 2011, z http://studierpg.unas.cz/janecek/paralelni_svety.rtf

26. VANĚK, Jakub. *Analýza a seznámení s oblastí her LARP*. Olomouc, 2010. Bakalářská práce. univerzita Palackého FTVS. Staženo prosinec 2011, z <http://theses.cz>
27. ZMEŠKALOVÁ, Petr. *Pokus o kontextualizaci současného kulturně – společenského fenoménu LARP*. Brno, 2008. Bakalářská práce. Masarykova universita FF. Staženo březen 2011, z <http://is.muni.cz>

Internetové zdroje

28. ASF: *Asociace Fantasy* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://www.asf.cz/news.php>
29. EPOLIS. *Podpora nediskriminačních politik měst* [online]. [cit. 2012-04-04]. <http://www.epolis.cz/page.php?location=&menu=first&id=28&idNotion=14>
30. DREVARNY.cz: *web o dřevárnách a larpu* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://www.drevarny.cz/>
31. COURT OF MORAVIA: *Live Action Role Playing* [online]. [cit. 2012-04-12]. Dostupné z: <http://www.courtofmoravia.com/>
32. HOFYLAND [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://www.hofyland.cz/>
33. LARP.cz: *Portál do světa larpu* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/>
34. LARPY.cz: *Portál o českém larpu* [online]. [cit. 2012-04-12]. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/>
35. LARPARD: *LARPyPARDubice* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://www.larpard.cz/>
36. LARPEDIE: *Larpedie, larpová wikipedie* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/>
37. MANIFEST M6 [online]. [cit. 2012-04-09]. Dostupné z: <http://www.m6.cz/>
38. PSYCHOLOGIE v teorii a praxi [online]. [cit. 2012-04-05]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/>
39. WIKIPEDIE: *Otevřená encyklopedie* [online]. [cit. 2012-04-04]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlavn%C3%AD_strana

Seznam příloh

Příloha č. 1 Otázky pro rozhovor

Příloha č. 2 Sondážní otázky

Příloha č. 3 Rozhovor č. 1 Ulrika (žena)

Příloha č. 4 Rozhovor č. 2 Benedon (muž)

Příloha č. 5 Rozhovor č. 3 Ulaf (muž)

Příloha č. 6 Rozhovor č. 4 Kivan (muž)

Příloha č. 7 Rozhovor č. 5 Paly (muž)

Příloha č. 8 Rozhovor č. 6 Oriska (žena)

Příloha č. 9 Fotografie č. 1 (Večerní tábor)

Příloha č. 10 Fotografie č. 2 (Večerní zábava)

Příloha č. 11 Fotografie č. 3 (Příklad vlastnoruční výroby vybavení)

Příloha č. 12 Fotografie č. 4 (Příklad vlastnoruční výroby vybavení)

Příloha č. 13 Fotografie č. 5 (Souboj v aréně)

Příloha č. 14 Fotografie č. 6 (Společný zank)

Příloha č. 15 Fotografie č. 7 (Vlajka ASF a přidružených klubů)

Příloha č. 16 Fotografie č. 8 (Přírodní scénárie)

Příloha č. 17 Fotografie č. 9 (Maskování hráče larpu)

Příloha č. 1 Otázky pro rozhovor

Otázky pro rozhovor

1. Můžeš mi na začátek povědět něco o sobě? (věk, jak dlouho hraješ)
Můžu se zeptat na dosažené vzdělání, povolání?
Jaké jsou tvoje zájmy a koníčky (např. televize, hudba, knihy)
2. Jaký typ larpu hraješ?
3. Za jakých okolností jsi se s larpem setkal?
Co tě k němu přivedlo?
4. Jak často se účastníš?
5. Jak by jsi larp popsal laikovi?
Pro koho si myslíte že je larp určen?
Proč si myslíš že se neúčastní tolik žen?
6. Co ti hraní larpu přináší?
Co se ti na tom líbí?
7. Co pro tebe larp znamená?
8. Jak by jsi hráče larpu charakterizoval?
Co se ti vybaví, když se řekne hráč larpu?
9. Jsou podle tebe hráči něčím specifičtí?
Je hraní spjato s nějakým projevočným stylem? (hudba oblékání)
10. Co si myslíš o tom, jak vidí larp/jeho hráče okolí?
11. Přátelé hrají také?
12. Setkáváš se s hráči i jinde než na hrách?
13. Mám jako laik možnost hráče kontaktovat?
14. Jaký je tvůj názor na larp?
15. Jak by jsi popsal vztahy mezi hráči?
16. Má larp nějaká pravidla?
17. Kolik lidí se účastní larpu?
18. Jak dlouho trvá hra larpu?

Příloha č. 2 Sondážní otázky

Sondážní otázky

1. Proč to říkáte právě takto?
2. Mohl byste o této době říci ještě něco jiného ... Co pro vás v té době bylo (v této souvislosti) ještě důležité?
3. Můžete mi dát nějaký příklad?
4. Jak to vlastně začalo?
5. Co k tomu vedlo? Proč myslíte, že to tak bylo/se stalo?
6. Můžete mi říct popořádku, jak k tomu došlo? Popište mi od začátku ...
7. Mohl byste to trochu rozvést?
8. Můžete mi to trochu přiblížit?
9. Kdo u toho ještě byl, koho se to ještě týkalo?
10. Řekl jste o tom ještě někomu?
11. Co jste si o tom myslel? Přemýšlel jste o tom, co to znamená?
12. Jaké jste u toho měl pocity? Jaký jste z toho měl pocit?

Příloha č. 3 Rozhovor č. 1 Ulrika (žena)

Já: Ahoj

Ulrika: Ahoj

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek říct něco o sobě (věk, jak dlouho hraješ)?

Ulrika: Je mi 30 a larp hraji již 15 let. Tedy od počkej od 15ti.

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání?

Ulrika: Jasně, zatím vyšší odborné, ale doufám, že brzy bude vyšší - dodělávám si vejšku.

Já: A jaké je tvé povolání

Ulrika: Jako v larpu jo?

Já: Ne jako v civilu

Ulrika: Jo ták. Jsem zdravotní sestřička

Já: A za jakých okolností jsi se setkala s larpem?

Ulrika: Tenkrát mě k tomu přivedl můj přítel, docela se mi to zalíbilo a začala jsem jezdit častěji. Byli jsme tenkrát početnější parta kamarádů, tak jsme měli velkou družinu.

Já: Jaký typ larpu hraješ?

Ulrika: No nejčastěji a vlastně jediný typ je fantasy larp běhání s klackem po lese.

Já: Počkej, jenom s klackem?

Ulrika: Neee. Je toho samozřejmě víc. Ten klacek není klacek, ale meč. Máš kostým, který si většina lidí sama vyrábí podle toho co chce hrát.

Já: A co ti přináší hraní toho larpu? Můžeš to nějak popsat?

Ulrika: Tak jako zešusovatím (dlouhý smích), víš je to fajn odreaguju se od práce. Je bezva, že když začneš hrát tak jsi najednou v jiném světě kde platí jiná pravidla a ty můžeš dělat věci, který jinak nemůžeš.

Já: Můžeš mi dát nějaký příklad, nebo to trochu přiblížit?

Ulrika: Je to o přátelích a lidech, který hrajou s tebou. Já často hraju kouzelnici a líbí se mi, že najednou umím čarovat a všichni tomu věří.

Já: Říkala si, že se odreaguješ od práce, můžeš to trochu rozvést?

Ulrika: Je to takovej aktivní odpočinek, nebaví mě sedět doma. Radši se setkávám s přáteli.

Já: Jáká byla motivace k hraní, co tě k tomu vedlo (vede)?

Ulrika: Jak už jsem říkala, hrál to přítel, tak jsem to chtěla zkusit taky. To bylo v prvopočátku. Ale pak se mi to zalíbilo. Už předtím jsme hráli Dračí doupě a tak zkusit nějaké to dobrodružství na živo mě vždycky lákalo.

Já: Přátelé hrajou také?

Ulrika: Někteří, ale ne všichni. Teď aktivně tak čtyři - pět. Bývalo nás víc. Vím, že na hry jezdí i větší skupiny většinou organizátoři těch her.

Já: A těch bývá teda víc? A kolik hráčů se tak účastní?

Ulrika: Jo, ty se tím zabývají bych řekla mnohem víc, mají svůj vlastní spolek většinou si i nějak říkají a tráví tím asi i čas mimo tu hru. Ne jako mi hráči co si jedem jen zahrát. Oni ji musí dopředu připravit věnovat tomu čas vybrat a pronajmout místo kde se bude hra konat, nebo zajisti občerstvení. Vůbec mají svoje weby a tak.

Já: Pro koho si myslíte že je larp určen?

Ulrika: Řekla bych, že pro všechny co mají chuť se bavit a zajímá je fantasy. Nebo pro ty, co někdy hrály Doupě a bavilo je to. Prostě všichni. Neřekla bych, že je to nějak omezené.

Já: Proč si myslíš, že se neúčastní tolik žen

Ulrika: No to je fakt moc ne. No asi proto, že je to spíš klukovská zábava. Víš přece jenom se to trochu podobá hře na vojáky a to holky prostě nedělají. Ale jinak je dobře že hrajou. Myslím si, že by šlo jen těžko hrát larp bez žen. Chci říct, že ve většině fantasy knih jsou ženy taky hardcore hrdinky. A nejen to, ale scénáře pro larpy by bylo velmi těžké dělat bez žen. Je přeci důležitý mít ve hře třeba kouzelnice, léčitelky a tak.

Já: Jak by jsi hráče larpu popsala?

Ulrika: (klepe na čelo) někteří mi přijdou jako dost zvláštní lidi, ale tak taky si chtějí odpočinout a odreagovat se.

Já: Můžeš mi to trochu přiblížit? Jak zvláštní?

Ulrika: No přijde mi, že pro některé hráče je ten svět, ve kterém hrajou až moc opravdovej, že ho jako neodlišují, jako by si nepřišli odpočinout, že v něm jsou pořád. Je to jako by měli jen jeden a to ten herní.

Já: Jako že neodlišují realitu od skutečnosti?

Ulrika: Ne to ani tak nemyslím. Myslím si, že oni vědí musí chodit do práce, vydělávat a tak (smích), ale jako, že tomu věnují hodně času, že tou hrou žijou.

Já: Jako i mimo tu hru?

Ulrika: Jo. Když zrovna nehraješ a neběháš po lese, tak doma vyrábíš zbraně nebo plánuješ, kam pojedíš, stýkáš se s lidma na fórech, vím, že se pořádají schůze členů

klubů, chodí na tréninky šermu – ale to jsem chodila taky. No prostě se stýkají jen s lidmi kteří mají stejný zájem jako oni a tráví tím téměř veškerý jejich volný čas.

Já: A co ty setkáváš se s hráči (kamarády) i jinde než ne hrách?

Ulrika: Ale jo. V restauraci nebo dovolený jezdíme stanovat. Ale je pravda, že ne s každým. Například s jedním kamarádem se setkáváme váženě jen při hrách nebo jen těsně před ní.

Já: Myslíš si, že jsou hráči larpu něčím specifictí?

Ulrika: Tak asi už jsem to všechno říkla.

Já: Ale asi jo.

Ulrika: Počkej - přezdívka přece, každý hráč má svojí přezdívku, kterou si volí podle své oblíbené postavy z knížky nebo filmu a tak. A pod tou ho pak vlastně zná většina hráčů a někdy se tak oslovujeme i mimo hru třeba v hospodě.

Já: Jaké máš zájmy?

Ulrika: Krom tohohle?

Já: Jasně

Ulrika: Rodinu, psa, cestování, sport je toho dost. Ráda si čtu, cestuju, chodím se psem, ale kvůli práci a škole toho času moc nemám. Sem tam kouknu na televizi, no ale to není koníček co.

Já: Ale jo taky pro někoho může být třeba sledování filmů a tak. Můžu se zeptat co čteš nebo sleduješ?

Ulrika: Historické romány to mě baví vlastně nic jiného, ale tu tv fakt moc nesleduju, zrovna tam není nic co by mě zajímalo.

Já: Má larp podle tebe nějaká pravidla

Ulrika: Určitě má spoustu pravidel. Můžeš to nějak specifikovat?

Já: Zkus mi to říct obecně. Třeba je rozdělit.

Ulrika: Tak třeba hráči mají určitý počet životů, o který když přijdou, tak jsou vyřazeni. Nebo máš pravidla pro souboje, kam můžeš protivníka zasáhnout a kam ne. Nebo pro zbraně atd. Každá hra může mít odlišná pravidla. Jsou i pravidla jak můžeš chovat a jak ne myslím jako k ostatním hráčům.

Já: Hráči mají mezi sebou pravidla?

Ulrika: Jasně, ale nejsou to jen pravidla herní, je mezi nimi i jakási hierarchie. Jsou tam organizátoři, které musíš poslouchat někdy se říká, že jejich slovo je zákon (výsměch), ale i starší zkušenější hráči mohou mít privilegia a tak. Ale vztahy jsou tam dobrý,

všichni se na hru těší a jsou pro to zapálení. Jsou tak na jedné lodi. Mají stejné cíle a přání a podobné představy a tak jako.

Já: Privilegia? Můžeš mi dát nějaký příklad.

Ulrika: Příklad (zamyšlení) tak například, když jezdíš často, tak postava s tebou jako by žije, a když jedeš další rok zas, tak všechny předměty a peníze ti zůstávají. Ale i mezi hráči jsi znám a tak si pěstuješ jako takové renomé.

Já: Takže na hry jezdí stále stejné skupiny lidí?

Ulrika: Dá se říct, že jo. Mi třeba jezdíme od patnácti a kolikrát vidíme, jak tam všichni společně stárneme (smích).

Já: Je podle tebe hraní spjata s nějakým stylem?

Ulrika: Jak to myslíš stylem?

Já: například hudba či oblékání apod.

Ulrika: Neřekla bych, že je larp spojenější ani tak se stylem jako spíše se zájmy hodně lidí co jezdí má rádo historii fantasy jak knihy tak filmy a sci-fi to je téma na který se vždy nějaký ten rozhovor vždy stočí. Pokud vím, tak neexistuje nějaká kapela, která by hrála jen o larp – asi by neprorazila, ale je fakt, že taková jak jen bych to řekla klasická historická hudba se poslouchá.

Já: Jak by jsi popsala larp?

Ulrika: Je to takový boj o přežití ve světě fantasy. Bojují tam světy elfů, trpaslíků, skřetů prostě by se dalo říct dobra a zla a je na tobě na jakou stranu se přidáš.

Já: Můžeš to ještě nějak rozvést?

Ulrika: Je to svět. Svět, ve kterém platí jiné zákony, než v našem světě. Je to totiž svět fantasy. Člověk - hráč si vybere postavu, za kterou chce hrát a rasu a tu pak na živo hraje.

Já: Děkuji za rozhovor.

Ulrika: Není zač.

Příloha č. 4 Rozhovor č. 2 Benedon (muž)

Já: Ahoj

Benedon: Nazdar

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek říct něco o sobě (věk, jak dlouho hraješ)?

Benedon: Je mi 30. No myslím si, že asi od střední školy.

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání, povolání?

Benedon: No tak nejvyšší je středoškolské, ale to není moc vysoký co? Zrovna dálkově studuju vysokou. A co bylo to další?

Já: Povolání

Benedon: Jo... no tak to nedělám nic.

Já: Protože nic neumíš

Benedon: Vole, no jistě panáček pracuje, studuje, přitom do pěti neumí napočítat. Já náhodou dělám. Občas sbírám jabka v Anglii; a domov důchodců jsem tam u vás postavil.

Já: No to je fakt hroznej dělník, tak asi přejdem dál...

Já: Jaké jsou tvé zájmy a koníčky?

Benedon: Historie, knihy fanasy to máme společné vždyť víš, sem tam nějaká ta počítačová hra, ale spíš strategie zase s tou fantasy nebo historickou tematikou.

Já: A co televize, filmy?

Benedon: V televizi spíš seriály: Hvězdná brána, Star trek, Simpsnovi. Z filmů cokoliv co je dobrý, ale je fakt, že dobrej fantasy film už dlouho nenatočili třeba jako Pán prstenů.

Já: Za jakých okolností jsi se setkal s larpem?

Benedon: V podstatě kamarádi mi o tom vyprávěli, nebo spíš si o tom povídali mezi sebou. Zdálo se mi to hroznou dobu poměrně dost legrační. V té době jsme si snad mysleli, že už jsme dost staří - a pobíhat s dřevěným mečem byla dost legrační představa.

Já: A co tě tedy přesvědčilo?

Benedon: Asi to, že o tom furt mluvili. No. Jaký je to bezvadný jak je to baví a jelikož jsem měl vždycky kladný vztah k fantasy, tak jsem si řekl, že si to rád vyzkouším na živo. Ostatně dřív jsem běhal po lese se stříkací pistolkou, tak proč ne s dřevěným mečem.

Já: Jaký typ larpu hraješ?

Benedon: Fantasy dřevárny. Tam to záleželo v podstatě na těch lidech. Ty mě k tomu přivedli. Jako to bývá se vším.

Já: Co ti přináší hraní larpu?

Benedon: Tak asi spíš jen takovou zajímavost. Je to asi takové vybouření. Běháš po lese, jsou tam kamarádi, většinou parádní příroda, je to vlastně takovej tábor, je to relax, odpočinek způsob jak příjemně strávit volný čas a seznámit se i s jinýma lidma, kteří to taky hrajou.

Já: Přátelé hrají také?

Benedon: Hráli a vlastně někteří hrají stále. Ale ne všichni moji kamarádi. Jen určitá část. Nepatřím naštěstí mezi ten typ hráčů, kteří by se uzavřeli jen do své herní komunity.

Já: Pro koho si myslíš, že je larp určen?

Benedon: Pro takový trouby jako jsme my. Hlavně děcka, ale je fakt, že tam jezdí i starší chlapi, ale tak musí ti bejt nejmíň patnáct ne?

Já: Proč si myslíš, že se neúčastní tolik žen?

Benedon: Já ti nevím to je snad i dobře ne? Ony ty přírodní kusy co tam jezděj - kdyby tam nebyly - nic by se nestalo. Jako válet se v bahně by asi nemělo by být nic pro ně.

Já: Jak by jsi hráče larpu popsal?

Benedon: Většinou je to asi člověk, který má rád fantasy, a který žije tím fantasy světem. Asi málokdo tam přišel jenom tak si zahrát aby si to vyzkoušel. Spíš to bere tak, že ho to baví. Ti lidi to mají rádi - už hráli třeba Dračí doupě, baví je šermovat, prostě mají společné zájmy. Stylizovat se třeba do trpaslíků. Určitě nejezdí sami ale vždy s přáteli nebo se spojují přes internet na různých fórech k filmům k fantasy. Řekl bych, že teď už o to zájem upadá, ale jednu dobu to byl docela boom v době éry Pána prstenů a podobných věcí.

Já: Myslíš, že jsou hráči něčím specifičtí? Že se odlišují?

Benedon: Já si myslím, že pokud s tím člověkem - s tím hráčem někdo nepromluví tak asi ne. V tomto není rozdíl mezi těmito hráči a lidmi, co hrají několik hodin denně na počítači třeba. Asi se nedají vyloženě poznat, když člověk s nimi nenarazí na toto téma, na téma fantasy; pak si myslím, že už se to dá docela poznat. Jinak si myslím, že jsou to spíš studenti, kteří jsou schopni se vžít do té role, kterou hrají. Mimo tu hru, mimo ty své komunity, se chovají v celku normálně.

Já: Setkáváte se jako hráči i jinde než na hrách?

Benedon: Více méně jen s těmi se kterými jsem na ty hry jezdil. S ostatními hráči, se kterými jsme se seznámili na různých hrách, se moc nestýkáme nebo spíš ne osobně; to tak jednou za dlouhý čas třeba na nějaké párty. To už častěji na těch webech.

Já: Můžeš mi to trochu přiblížit?

Benedon: Jak už jsem řek, hráči se setkávají na různých fórech a webech kde si sdělují zážitky, domlouvají se kam pojedou, nebo třeba hodnotí, jaká hra byla, různě to rozebírají a tak. Taky se konají přátelská setkání hráčů, kteří se účastnili nějakých akcí, nebo organizátorů těch akcí.

Já: Jako že se zamluví třeba hospoda?

Benedon: Jo přesně tak, a to je pak uzavřená společnost. Prostě jen pro hráče jako když máš svatbu.

Já: Jak by jsi popsal larp?

Benedon: No je to spíš taková hra aby se lidi mohli vyblbnout. Někdo chodí hrát fotbal, někdo má rád larp. Je to prostě koníček člověka. Zajímavá alternativa trávení volného času, ale musí mít člověk rád fantasy aby se vžil do těch postav, o kterých jen četl předtím. Prostě jedinečná možnost vyzkoušet si dobrodružství z oblíbené knížky na živo. Prožít ho.

Já: Co se ti líbí na tom hraní?

Benedon: Je to hezký že člověk opustí svět reálnej a své různé problémy. Pak zůstává jedinej problém jak porazit temné elfy nebo medúzu. To jsou asi největší starosti v tý hře. Člověk si krásně odpočine, je tam s kamarádama a vydá se do světa fantasy.

Já: Děkuji za rozhovor

Benedon: Zas někdy

Příloha č. 5 Rozhovor č. 3 Ulaf (muž)

Já: Ahoj

Ulaf: Nazdar

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek povědět něco o sobě? Věk, jak dlouho hraješ?

Ulaf: Je mi 29 let a hrajem i když teď už jsme dlouho nehráli ... ale hraju cirka od ... 15 let

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání

Ulaf: Ty jo budeš jak vševěd. Nejvyšší je střední, ale zrovna jsem sekl s vejškou.

Já: A čím se živíš?

Ulaf: Jsem právě dělal tu vejšku skrz programování a tím se i skoro živím. Dělam e learningové programy.

Já: Jaké jsou tvé zájmy a koníčky?

Ulaf: Tak to cvičení, posilovna, pivo, fantasy; stále hrajem s klukama Magicky, barvím si figurky do těch deskovej her vždyť víš Warhammer, knihy hlavně fantasy – nejradši mám Conana.

Já: A jaký typ larpu hraješ?

Ulaf: Dřevárny

Já: Dřevárny? Můžeš to trochu přiblížit?

Ulaf: Jedná se o fantasy larp, kdy si hráči většinou sami vyrábějí zbraně jako meče, štíty a tak ze dřeva a s těmi pak proti sobě bojují.

Já: A to si musí každý vyrobit sám?

Ulaf: Většinou jo, ale dá se to i koupit. Vím že, na netu existují shopy, které prodávají přímo vybavení nebo věci na larp.

Já: A ty si tam něco kupuješ?

Ulaf: Já nic. A pokud vím, tak ani kluci, se kterými jsem na larp jezdil nebo jezdím, tak tam nekupují. Pro mě je to zábava a koníček si to sám vyrábět, docela mě to baví.

Já: Za jakých okolností jsi se s larpem setkal? Co tě k tomu přivedlo?

Ulaf: Kamarád Hexod

Já: Ten ti o tom řekl?

Ulaf: No no no no

Já: A proč jsi si to chtěl zkusit začít hrát?

Ulaf: Hráli jsme Dračí doupě a todle mi přišlo jako taková parádní věc, jako takhle na živo.

Já: Dračí doupě? Na živo? Můžeš to trochu rozvést?

Ulaf: Dračí doupě je stolní hra kdy jeden hráč si vymýšlí příběh. Tomu se pak říká pán jeskyně a ostatní hráči představují nějakou vymyšlenou postavu třeba kouzelníka. Ty pak plní úkoly, které z toho příběhu vyplynou. No a na živo je to podobný akorát neseďíš u stolu ale tu postavu hraješ v reálu.

Já: Jak by jsi laikovi popsal larp?

Ulaf: No že, jako se lidi sjedou na to místo, jak jsem říkal, většinou do lesa – nejlíp, když je tam nějaká hradní zřícenina ještě. A vžiješ se do toho světa do té postavy a hraješ tu postavu v tom světě v té historii nebo v té fantasy.

Já: A co to pro tebe jako znamenalo, když jsi začal hrát?

Ulaf: Takový odreagování, a že mě to hodně bavilo ze stran jako toho Dračího doupěte a té fantasy. Je to vlastně můj koníček. Je to na živo možnost si to zkusit to, co jsem si předtím jen četl.

Já: Pro koho si myslíš že je larp určen?

Ulaf: No pro koho, pro ty co maj rádi historii fantasy; hrdinskou fantasy ať si zahraje, kdo chce - mladý starý, na tom tak nesejde, pro ty co se chtějí odreagovat.

Já: Proč si myslíš že se neúčastní tolik žen?

Ulaf: Ale nějaký tam jezděj ale je fakt, že ne moc asi proto, že je to spíš taková mužská záležitost a ty co tam jezděj jsou divný.

Já: A jak by jsi popsal hráče larpu?

Ulaf: Takovej nějakej mimoň nebo tak to byli spíš většinou. Takový ty typy, který se v té běžný společnosti nedovedli moc začlenit určitě specifická skupina lidí, který mají odlišný zájmy než většina společnosti. Není to pro takovýho běžnýho člověka běhat po lese s hokejkou a hulákat „jsem hraničář a léčím za dva.“

Já: A jak ty hráče vnímá to okolí?

Ulaf: Já si myslím, že okolí o tom ani nemusí vědět. Že je to takovej koníček, kterým se ani nemusí projevovat ten dotyčným jako v tom reálným životě. Ten víkend jede někam s tím mečem a tak, tak jako by jedně doma, že si vyrábí ty meče a zbroj nebo když se chodí na trénink šermovat, tak je divný jít po městě s mečem v dnešní době nemluvě o tom, když se na nějakou tu hru jede vlakem v kostýmu a plný výzbroji, tak to určitě poznat je.

Já: A kamarádi hrají taky?

Ulaf: Jo

Já: A setkáváte se i jinde než na hrách?

Ulaf: Jo jo, jasně právě jako by s těma, co jsme dříve hrávali tak s těma jsme k těm hrám jako přešli společně. Jsme prostě parta lidí.

Já: Mám možnost jako laik hráče kontaktovat?

Ulaf: Na internetu jo, na stránkách ASF tam jsou maily a kalendáře různých akcí kde jsou.

Já: Má larp nějaká pravidla? Obecně.

Ulaf: Hlavní je hrát tu postavu už z názvu LARP live action role playing. Když budu hrát elfa, tak se tak snažit chovat nebo nějakého mafiána, když je to jinej druh larpu. Prostě hlavní je vžít se do hry do té postavy.

Já: A jaký jsou vztahy mezi hráči?

Ulaf: Já myslím, že dobrý. Že v podstatě potom večer, když se dělá ten oheň, tak v podstatě můžeš přijít kamkoliv k jakýmukoliv ohni a tam si sednout. Nikdo tě nevyhodí, že by ti řekl že, je to séparé.

Já: Tak děkuji to bude všechno

Ulaf: Jó tak jo; taky děkuji

Příloha č. 6 Rozhovor č. 4 Kivan (muž)

Já: Ahoj

Kivan: Nazdar

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek říct něco o sobě? Věk, jak dlouho hraješ?

Kivan: Je mi 27 let a hraju larpy asi tak 10 let.

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání, povolání?

Kivan: Jsem se vyučil automechanikem a teď dělám mistra v dílně.

Já: Jaké jsou tvé zájmy a koníčky?

Kivan: Rád čtu fantasy všeho druhu. Spíš ani ne tak scifi jak to fantasy. Mám rád filmy s tou tematikou, ala ty filmy mě baví všeobecně, ale taky sportuju – hlavně běh.

Já: A jaký typ larpu?

Kivan: Hlavně fantasy larp a bitvy

Já: Co je fantasy larp?

Kivan: To je takový to, že hraješ v nějakém vymyšleném neexistujícím světě. Jako nereálným třeba podle nějaký předlohy. Je spousta larpů na téma podle knížek třeba Pána prstenů nebo Warcraft.

Já: Za jakých okolností jsi se s larpem setkal? Co tě k tomu přivedlo?

Kivan: No v podstatě mi to doporučili kamarádi, co jezdili dřív než já.

Já: Jak by jsi laikovi larp popsal?

Kivan: No tak určitě všichni viděli Pána prstenů. To je fenomén, takže v podstatě hraní na takovou tu družinku hrdinů s mečema a různějma zbraněma.

Já: Můžeš to ještě nějak přiblížit?

Kivan: Řekněme, že je to o tom, že všichni co viděli ten film tak si to můžeš zahrát, zahraješ si tu oblíbenou postavu z toho filmu: například můžeš být Frodo, co nese prsten nebo jeden ze členů družiny, co ho má chránit.

Já: Co ti hraní larpu přináší? Co se ti na tom líbí?

Kivan: To že se člověk vyřádí, že jo. Když člověk dře v práci tak to je takový uvolnění. Přijdeš tam zahraješ si co chceš, když něčeho dosáhneš je to o to lepší. Prostě odreagování.

Já: Co by jsi mi k tomu ještě řekl?

Kivan: Hlavně máš to spaní pod stanem nebo širákem, to je taky výhoda obrovská. Protože když to vemeš, tak kde spíš pod stanem dneska. Dneska když někam jedeš, tak

jedině do hotelu. Přitom je to tak pěkný - ohýnek večer a ten larp je jedna z možností jak tohle udělat. A hlavně, když jsme jezdili pravidelně, tak se v podstatě dá říct, že jsme v tom byli dobrý a jak nás jezdilo hodně, tak jsme tam byli taková rozhodující síla a ty lidi tě tam už znali. Měl jsi jako vybudovaný jméno mezi nima. Když tě lidi zahlídli ve skupině nebo poznávali i tvůj znak že jo, si řekli áá Asiřani. Měli jsme ho všichni.

Já: Ještě by jsi k tomu něco dodal?

Kivan: Ale tak těch spolků jako náš že jo, tam bylo víc. Většinou to jsou lidi ze stejného města, který vytvářej svoje jak bych řekl – asi kluby nebo tak nějak. Ty maj taky své vlastní názvy.

Já: No jasně

Kivan: Víš co, hlavně k tomu larpu máš hrozně blízko, když máš rád fantasy to dělá hrozně moc. Člověk kterej nemá rád fantasy tak tam v podstatě nemusí ani jezdit. Musíš k tomu mít nějaký vztah.

Já: Pro koho si myslíš, že je larp určen?

Kivan: Jak jako určen?

Já: Jako kdo by měl hrát nebo hraje

Kivan: Si myslím, že to není jako přesně určený, že ten může nebo nemůže lidi co mají rádi šerm táboření a hlavně fantasy – to tě musí zajímat a bavit.

Já: Ženy se taky účastní?

Kivan: No ne tolik, nějaký jezdí ale spíš víc chlapi, holky jsou kouzelnice nebo léčitelky nebo dělají doprovod klukům. Nechtěj je pustit samotný; jako spíš, že to baví ty chlapy než baby.

Já: Proč si myslíš, že ne tolik? Můžeš to ještě nějak doplnit?

Kivan: Protože většina si jich kolikrát ani nehraje stolní hry, válečné hry a další věci, které obvykle vedou k tomu, že se doslechneš o larpu. Kluci si to tom řeknou většinou když hrají třeba Dračí doupě, prostřednictvím svých kamarádů, kteří si myslí, že by se jim to mohlo také líbit.

Já: A jak by jsi charakterizoval hráče larpu?

Kivan: Tak určitě, jak jsem říkal fandové fantasy. To si myslím, že určitě to jsou fantazáci, že jo. Určitě spousta lidí hrála v začátku Dračí doupě. Ty lidi maj rádi přírodu, jsou ochotni x nocí spát ve stanech nebo ani ne ve stanech. Nevadí jim, že se v podstatě x dní nekoupou, když není možnost v nějaký řece nebo tak. No a jak říkám: hlavní je kladnej vztah k fantasy.

Já: Je podle tebe hraní spjata s nějakým projevočným stylem?

Kivan: Já si myslím, že ne, že je to v podstatě jedno spousta lidí poslouchá ducárny, někdo poslouchá metal. Když prostě máš někoho, kdo tě tam veme, těžko tam pojedáš sám. Já, i když to mám rád, tak tam sám taky nepojedu. Když takhle prostě jede parta, tak každému má jiný styl hudby, oblékání. Ale abys jednoznačně řekl to je technař a to je metalák ... pochybuju. Něco jiného je, když s tím člověkem začneš mluvit a narazíš třeba na to podobné téma. Určitě mají svůj specifický slovník.

Já: Můžeš dát příklad?

Kivan: Moc lidí, co to nehrajou, nepoužívají výrazy jako ghoul, elf, firebolt a podobně. Jako když uslyšíš někoho říkat: kilnul jsem ho fireboltem za dva expy, tak ti to asi něco napoví, ale zas když nevíš o co de, tak taky ne.

Já: A co kamarádi, ty hrají taky?

Kivan: Hrajou, ne všichni, všichni ne, ale dost jich tam aspoň jednou bylo.

Já: A setkáváš se s nima i jinde než na hrách?

Kivan: S tou partou co jsme jezdili jsme se vídali už před tím a vídáme se i teď není to o tom, že by jsem se s těma lidma vídal jen na larpu. Když jsme nejezdili tak jsem chodil normálně do hospod nebo i na tréninky abychom v tom byli dobrý jako v tom šermu. Ale je fakt, že nějaký jsem poznal až na larpu.

Já: Má možnost hráč, který by si to chtěl zkusit kontaktovat zkušenější hráče?

Kivan: Je takovej web www.asf.cz a tam jsou zaprvé kalendáře akcí, který se pořádají a je tam spousta kontaktů na lidi ať už eamily. Určitě by se tam člověk mohl s někým domluvit.

Já: A jaký je tvůj názor na larp?

Kivan: Tak určitě kladnej. Strávil jsem tam z toho mládí docela kus: Nemyslím si, že je to nějak škodný nebo závadný to může být kouření, nebo jezdění autem podle toho, jak to vemeš. Je to o tom, jaký si to tam ty hráči udělaj.

Já: A jaký si myslíš že jsou tam vztahy mezi těma hráčema?

Kivan: Já myslím že dobrý, tak celkově víš co, když máš komunitu lidí, který se o něco zajímají tak si nějakým způsobem ať už na různých webech vycházej vstříc a to stejný je to tam, v podstatě se dá říct, že si myslím, že to jsou třeba lidi, který já bych v civilu s nima nemusel bejt, ale když jseš tam tak jsou všichni na stejný vlně a je to dobrý.

Já: A má larp obecně řečeno nějaká pravidla?

Kivan: Obecně – hlavně neútočit na hlavu a neohrozit nikoho, kdo tam s tebou je. To znamená nepít alkohol, nebýt opilej, když člověk jde hrát a neútočit na bolestivé místa. Takhle myslím si, že používat u toho zdravý selskej rozum.

Já: Mohl by jsi to ještě trochu rozvést

Kivan: No...tak nesmíš krást že jo, to je jasný, ale když hraješ zloděje, tak musíš to je pravidlo, musíš se chovat tak, jak by se měla chovat ta postava ale, i s následkama musíš počítat a přímat je - si pamatuju jak jsem skončil na pranýři.

Já: Jo to já taky

Já: Tak to je všechno. Děkuju.

Kivan: Tak jsme to zvládli

Příloha č. 7 Rozhovor č. 5 Paly (muž)

Já: Ahoj

Paly: Nazdar

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek povědět něco o sobě? Věk jak dlouho hraješ?

Paly: Je mi 30 let, teď hraju 5 let v kuse.

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání, povolání?

Paly: Jsem student. No teď jsem dělal státnice ale nějak se nezadařilo.

Já: Řekl by jsi mi něco o tvých zálibách, koníčkách?

Paly: No rád hraju hry na počítači onlajnovky, ale i posezení s kamarádama někde venku u ohně nebo v hospůdce.

Já: Co tě k tomu přivedlo?

Paly: Přes kamaráda Chuana, ten mi o tom řekl a jelo se. Z hokejky jsem si udělal meč a už to šlo samo. Takže jsem se k tomu dostal vlastně přes přátele.

Já: A co tě na tom zaujalo?

Paly: To bylo nějaký léto a jelo se na ten larp, na týden; a já byl zrovna nevytíženější v tom létě, tak jsem byl hrozně vděčnější, že můžu zkusit něco nového, ale pak mě to docela chytlo. V jednom tom ročníku jsem se stal mistrem zápasu. Paráda. Jediný pohár v životě, co mám je právě z larpu.

Já: To byla nějaká soutěž?

Paly: Jo byla to taková aréna. Vždycky večer ses mohl přihlásit a těma dřevěnejma mečema se pak bojovalo jeden proti jednomu a kdo zůstal poslední tak vyhrál. To jsem byl já.

Já: A co ti přináší hraní larpu?

Paly: Tak já si myslím, že to je hlavně ta sranda, zábava prostě s kamarádama tam děláš strašný vylomeniny. Takový ty speciální hry ve hrách. Je sranda - zábava. Lítáš po lese, děláš co tě baví.

Já: Jak by jsi popsal larp laikovi?

Paly: Co bych o tom řekl? Já asi nevím jak bych to popsal no ... já to nebrú ani jako tu hru, že bych to bral jako fantasy nebo něco podobného. Já jsem se nikdy jako moc nevcit'oval do té postavy, že jsem rytíř nebo brtník. Já to vnímám jako hrozně příjemně strávený čas v přírodě. Že se něco dělá v tom lese, chodíš po těch kopcích kecáš s klukama o všech blbostech. Mě na tom ještě baví to, že si tam točím videa a ty si pak

stříhám doma. Takovej ten mezilidskej kontakt obyčejnej. Poznáš nové prostředí nové lidi a tak. Vytrhne tě to z té reality.

Já: Co se ti na tom tedy líbilo jako obecně?

Paly: Takovej jinej styl než běžnej život, mít na sobě tři dny kanady, jíst z konzerv, po lesích lítat. Ale bavilo mě třeba, když tam měli ty peníze vlastní a za ty se pak večer nakupovali medoviny, turnaje ty arény a tak to mě bavilo to bylo super.

Já: Vlastní peníze?

Paly: Jo organizátoři skupina lidí, co tu hru připravuje a stará se o její průběh. Tak razili vlastní peníze, se kterými se tam dalo platit a nakupoval jsi třeba jídlo nebo i zbraně a podobně.

Já: Pro koho si myslíte že je larp určen?

Paly: Myslíš lidi nebo vzdělání...?

Já: Tak obecně kdo si může zahrát

Paly: Hlavně ten kdo o to má zájem, myslím jakejkoliv zájem tam to není nijak uzavřený můžeš přijet a hrát, nebo se jen dívat každý si na tom najde to svý. Mě vždy bavilo to spíš jen pozorovat točit, fotit.

Já: A co ženy a larp?

Paly: Ale jo, proč ne ty tam určitě patřej, ale moc jich tam nejezdí spíš jsou to takový co nosej ty batikovaný hadry a podobně. Žena která zrovna jde od kosmetičky na larp nepojede si myslím.

Já: Jak by jsi charakterizoval hráče larpu?

Paly: Tak tam bych viděl dva druhy jako jo, jedno jsou lidi který to fakt žerou, který tím žijou a maj pocit, že je to jakoby naplnění jejich života a druhá skupina jsou lidi kteří jsou jako by stranou a dělaj srandu. Ale to bylo na tom to nejlepší prostě si tu hru užít. Být tam těch pět dní přivést si zážitky, fotky.

Já: Myslíš že lze hráče nějak odlišit od lidí co nehrají?

Paly: No tak jako když tam jedou a jdou v Praze na hlaváku a maj dřevěný meče a molitanový palice a štíty tak určitě. Když to tak vemu, tak to cestování všude možně k tomu taky prostě patří, už jen to, že se sebereš a s partou kamarádů někam vyrazíš. Stává se, že když přijedeš do nějakého města, jdeš po ulici a lidi z hospod, co seděj na zahrádce, na tebe pokřikujou: nazdar válečníku, berou ti meč a pasujou tě s ním na rytíře a tak.

Já: Je třeba hraní spjato s nějakým projevočným stylem v civilu?

Paly: Jo myslím si, že tam hodně jezdí takový ty čajíčkáři, takový ty jako přírodní typy, takový co si doma zapálej vonou tyčinku udělaj si speciální druh indického čaje a mluvěj o nějakých filozofickejch věcech a pak tam jedou a dělaj ty kouzelníky. No pak tam jezděj ty kluci co dělaj šermy že jo, jako že pro srandu. Ty to berou jako zábavu. Ty vždycky dovezli svoje opravdový meče a dělali tam s nima různý machroviny. Lidi co dělaj sportovní šerm nebo historickéj.

Já: Přátelé hrají také?

Paly: Jo minimálně pět šest lidí znám který tam jezdí pravidelně

Já: A setkáváš se s těma lidma jinde i než na hrách?

Paly: Můžu říct, že teda ne. Spíš jsme se setkávali na larpech

Já: A je možnost se setkávat ještě jinde?

Paly: Ale určitě. Kluci maj i jiný zájmy. Všeobecně lidi co hrajou larpy maj zájem ve fantasy, takže hrajou Magicky nebo Dračí doupě. Vždycky se to na larpech probíralo, cos hrál, jaký kvesty prošels, ale i filmy s fantsy nebo sci-fi tématikou to byly nekonečný hovory vždycky večer u ohně.

Já: A mám možnost jako laik ty hráče nějak kontaktovat?

Paly: Na netu určitě existuje spousta stránek o tom, takže když má někdo zájem určitě najde oficiální weby nebo blogy, a tak kde se ti lidi setkávaj.

Já: A myslíš že je důležitý se vcítit do té role?

Paly: Jako může bejt jo, ale já jsem to tak nemám. Mě to zajímá spíš jako by standartně jako obyčejný lidi dělaj blbosti. Ne že bych tam stál a připadal si jako čaroděj a úplně se vžíval do tý postavy. Já jsem si vždycky nosil tu videokameru a točil a fotil mě to baví i takhle. Hlavně to je vždycky příjemně strávenej čas. Já hraju tu postavu, ale nectím se jako ta postava jestli rozumíš.

Já: Jo určitě, nechal jsi si svoji identitu

Paly: No, přišlo mi, že tam jsou lidi kteří to berou až moc vážně skoro by brečeli když o tu svoji postavu měli přijít – jako když umřela. Byl jsem tam sám za sebe a prostě show.

Já: Tak to je všechno děkuju

Paly: paráda, není zač

Příloha č. 8 Rozhovor č. 6 Oriska (žena)

Já: Ahoj

Katti: Nazdar

Já: Pojd' me si povídat o larpu

Já: Můžeš mi na začátek povědět něco o sobě? Věk jak dlouho hraješ?

Katti: 28 a hrála jsem asi 7 let

Já: Můžu se zeptat na dosažené vzdělání, povolání?

Katti: Vysokoškolské. Jsem učitelka.

Já: Co patří mezi tvé zájmy a koníčky

Katti: Ráda šiju a vyrábím si věci spojené s larpem, ale i tak vše možně spojené s Libiny historií.

Já: Jaký larp hraješ?

Katti: Dřevárny

Já: Co se ti na tom líbí?

Katti: Šanci odreagovat se být sama sebou. Když jsi v práci, nebo i doma, nemůžeš být furt sám sebou prostě zastáváš nějakou roli na larpu se mi líbí to, že tu roli kterou chceš hrát si vybíráš sám. Lidé mají tendenci tě soudit podle toho, jak se chováš nebo oblékáš. Na dungeonu můžu dělat co chci a nikdo se nebude dívat na mě špatně jen proto, že se nechovám jako dáma, nebo cokoliv jiného. Mám šanci, abych se chovala, jak chci. Pokud budu chtít pít pivo a zpívat pijácké písně s chlapci tak budu a bude to OK.

Já: Co ti dává larp?

Katti: Modřiny (směje se). Naučila jsem se tolik věcí, o kterých by mě nenapadlo, že bych je kdy mohla zkusit. Například jsem naprosto nesnášela šití. Nikdy jsem si nemyslela, že někdy budu šít a teď mám vlastní šicí stroj. A když by jsi se šel podívat nahoru do pokoje, najdeš tam víc materiálu, než se do něj může vejít. Našla jsem možnost jak trávit svůj volný čas, jak dělat věci co mě baví. Kdybych vyhrála v loterii nebo nemusela chodit do práce, asi by mě to stačilo. No mimo jiné (směje se) lepší toleranci k alkoholu. Ale ještě jsem se nenaučila žonglovat.

Já: Taky bojuješ na larpu?

Katti: Loni jsem se po víkendu z jedné hry vrátila samá modřina. Od ramene k zápěstí. No měli jsme jen malé množství příšer a protivníková strana byla docela

zkušená. Všichni měli minimálně dvě zbraně a věděli, co dělají. Ale víš, že to nejsou jen modřiny, jsou to trofeje

Já: Jaký je tvůj názor na ženy jako hráčky larpu?

Katti: V práci by jste mě v sukni těžko někdy potkaly. Sukni nosím jen když hraju larp (směje se) což je trochu divné. Je to prostě tak, jak to je, víš není žádný rozdíl, že jsem žena na akci nebo muž nebo samozřejmě je, ale ne tak, tady nejsou rozdíly holkama a klukama. To je důvod, proč se mi líbí larp. Nejsou žádné feministické problémy při larpu, protože je to jedno, jestli jsi holka nebo kluk. Kluci i holky jsou bojovníci, kouzelníci a tak. Pokud hraju bojovníka, tak mě prostě vedoucí skupiny šoupne do první linie a nedělá s tím rozdíly. Dívky mohou být taky hrdinové. Hrajete to, co vaše role obnáší.

Já: Proč si myslíš, že je tak málo členek?

Katti: Částečně asi proto, nevědí, že existuje něco tak zábavného, a protože si myslím, že ženy nemají takové sklony k bojům jako muži. Boje tvoří velkou část larpu. Víš, jen to maškarní. Prostě nevědí, že to existuje. Pokud nemáš přátele který jsou zapojený do hry tak se s tím člověk asi těžko dostane do kontaktu. Kluci si většinou o tom vyprávějí s kamarády protože, prostě správně předpokládají, že ženy nebudou mít zájem o činnosti kde nejsou toalety, umývárny a jseš tam třeba celou dobu v dešti.

Já: Hodně lidí co hraje larp o tom nemluví například s kolegy z práce proč si myslíš že tomu tak je?

Katti: (Směje se) pravděpodobně proto, že nechtějí vypadat jako podivíni. Když začneš lidem říkat co děláš, tak se prostě na tebe dívají nechápavě. No a čím více se snažíš to vysvětlit, tím větší díru si pro sebe kopeš. Je to příliš těžké přimět lidi, aby pochopili. Někteří z nich mají ten divný výraz ve tváři jestli víš, co myslím, ale pro některé je to zase zajímavé se o tom bavit.

Já: Jsou podle tebe hráči něčím specifictí? Nebo je hraní spjato s nějakým projevovým stylem?

Katti: Si nemyslím, že by se hráči nějak výrazně lišili od ostatních u většiny si to na první pohled fakt netipneš mimo těch hardcore co nosej symboly a trika a podobně ale i tak si je můžeš klidně splíst s lidma co maj rádi historii si myslím, že mezi lidma je tak malá povědomost o larpu, že kdybych měla na sobě triko s nápisem larp tak stejně nikdo nebude vědět vo co go, není to tak jako u jinech skupin, že uvidíš skina a řekneš hele nácek nebo anarchistu a řekneš hele levičák to ne ale spíš je to tím že maj společný zájmy, spojuje je takový to duševno, jestli víš co myslím. Máme rádi historii, fantasy,

stejný knížky filmy. Trochu bych to přirovnala ke kotlíkářům v civilu si taky neřekneš hele tremp a přesto ten člověk neváhá když má volno vzít kotlík a vyrazit asi tak.

Já: Děkuji za rozhovor

Katti: Není zač

Příloha č. 9 Fotografie č. 1¹⁶³



Příloha č. 10 Fotografie č. 2¹⁶⁴



¹⁶³Zdroj <http://www.asf.cz/fotoalbum/displayimage.php?album=lastup&cat=0&pos=8> [online]. [2012-04-01].

¹⁶⁴ Tamtéž

Příloha č. 11 Fotografie č. 3¹⁶⁵



Příloha č. 12 Fotografie č. 4¹⁶⁶



¹⁶⁵ Zdroj, autor
¹⁶⁶ Zdroj, autor

Příloha č. 13 Fotografie č. 5¹⁶⁷



Příloha č. 14 Fotografie č. 6¹⁶⁸



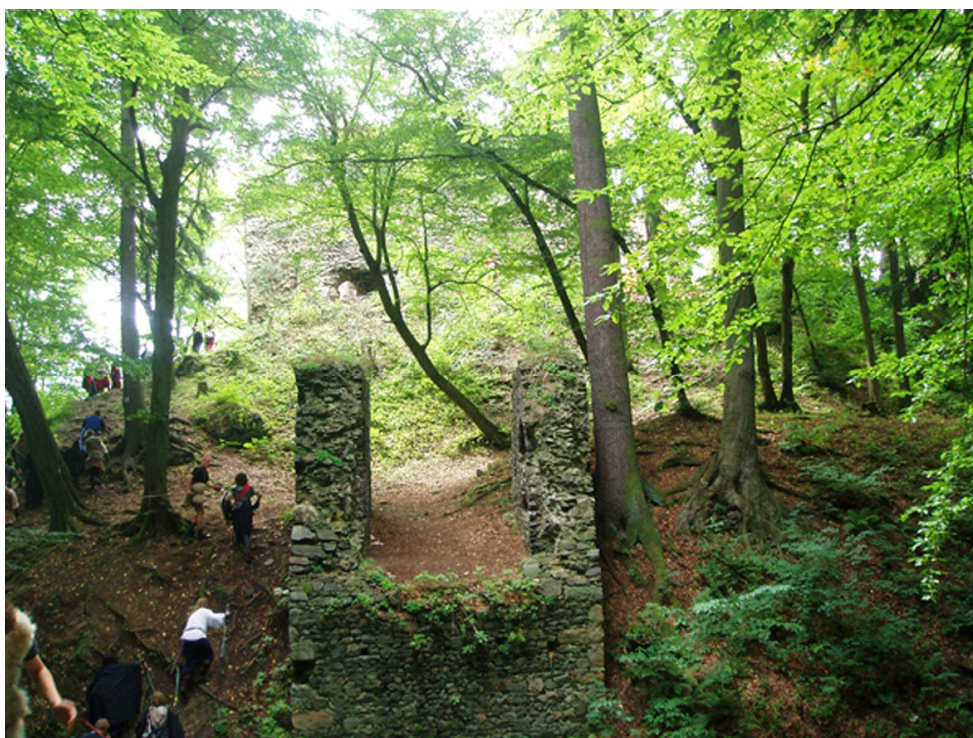
¹⁶⁷ Zdroj, autor

¹⁶⁸ Zdroj <http://www.asf.cz/fotoalbum/thumbnails.php?album=162> [2012-04-01].

Příloha č. 15 Fotografie č. 7¹⁶⁹



Příloha č. 16 Fotografie č. 8¹⁷⁰



¹⁶⁹ Zdroj <http://www.asf.cz/fotoalbum/thumbnails.php?album=162> [2012-04-01].

¹⁷⁰ Zdroj, autor

Příloha č. 17 Fotografie č. 9¹⁷¹



¹⁷¹ Zdroj, autor