

Už zase jedu na larp

Lukáš Veselý

Motivace k hraní larpů

- proč hrajeme larpy
- čím nás naplňují
- co nás na nich láká
- proč se k nim vracíme

Obsah

Motivace

Proč

Východiska

Metodika

Motivy

Příklady

Motivace obecně

Potř. sebeaktualizace

Potřeba uznání, úcty

Potřeba lásky, patřičnosti

Potřeba bezpečí a jistoty

Základní fyziologické potřeby

Proč

Larp ve vzdálené budoucnosti

motivvy/tendence k hře

VS.

technologické tendence

Akademická práce

*Srovnání psychologických
aspektů her s hraním rolí
virtuálně a naživo*

LARP vs. MMORPG:

zmapování, schéma kategorií a
dimenzí vlastností

<http://majesticus.cz/fss/>

Kvalitativní metoda

Konstrukce prostoru

Metoda zakotvené teorie

Sled kroků

- Výpovědi – pojmy
- Kódování
- Dimenze

„Mezivýsledky“

Přepis rozhovorů 21 000 slov

600 pojmů (primárních prvků)

11 kategorií s pěti dimenzemi

Kategorie Důvod hrát

Cesta ke hře

Návrat ke stejné hře

Mimo hru

a další

Výsledek

Zábava (strávený čas)

Přínos

Nové zážitky

Prostředí

Zajímavé a nezvyklé

Mimo město

Věrné kulisy

Mechanisms

Krásné

Zábavné činnosti

Postava

Tvorba

Vývoj/rozvoj

Potence

Tvorba

Podílet se na ději

Být integrovanou součástí

Začlenit postavu

Společné zážitky

Divadlo

Herecký výkon

Ztvárnit cizí zážitek

Pro sebe i pro ostatní

Ocenění druhých

Kostýmy

Podívaná

Lidé

Potkat přátele

Trávit čas s přáteli

Potkat nové (stejné zájmy)

Poznat druhé více (situace)

Poznat sebe (zrcadlo)

Dovednosti

Projevit se

Komunikace

Samostatnost

Jiné jednání

Než v životě

Než v jiné hře

Neozkoušené

V sobě nemá

V sobě skryté (opravdově)

Prožitek

Být někdo jiný

Vlastní představy o postavě

Být součástí

- Předlohy
- Postav
- Žánru
- Příběhu

Atmosféra

Protipříklady

- přátele × atmosféra
- přínos × zábava
- věrné kulisy × podívaná
- rozvoj postavy × krásné mechan.
- předst. o postavě × herectví pro ost.
- kostým × zábavná činnost
- potence postavy × dovednosti

KONEC