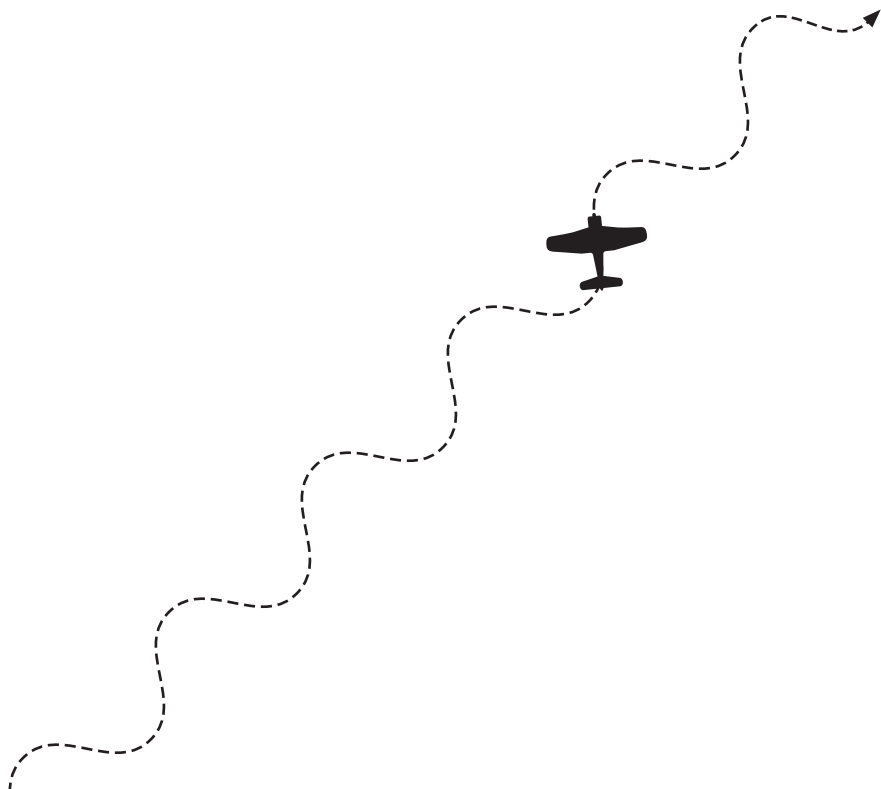




ROZLETY

Sborník larpové konference Odraz 2010
Sestavil Lukáš Veselý





ROZLETY

Sborník larpové konference **Odras 2010**
Sestavil Lukáš Veselý

ROZLETY

Sborník larpové konference Odraz 20 10
<http://www.odraz.org>

Editor: Lukáš Veselý
Redakce a editace: Petr Müller, Pavlína Šamajová

Jazyková úprava a korektury: Pavel Gotthard, Lucie Vaškeová

Ilustrace: Martin Kühn
Grafická úprava a sazba: Pavel Hamřík

Tento sborník může být volně šířen v úplné a nezměněné podobě. Všechna ostatní práva jsou vyhrazena uvedeným autorům.

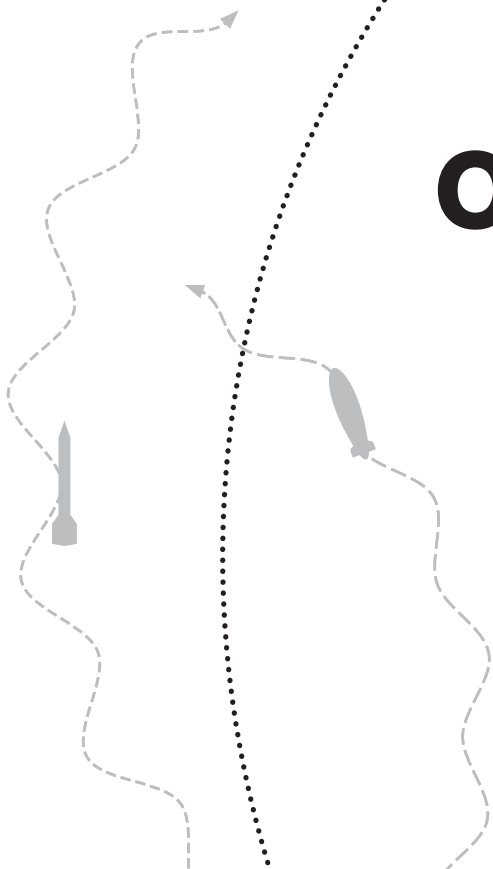
ISBN původního tištěného prvního vydání:
ISBN 978-80-254-6721-3

OBSAH

<i>Odpoutejte se!</i>	6		
Za horizont	9	Letové manévry	83
<i>Soudržnost a její role v larpové komunitě</i> Martin Buchtík	10	<i>Historie v larpu</i> Jindřich Kačer	84
<i>Larp – karneval severní Evropy</i> Jaroslav Bašta	16	<i>Magie v larpu – jiný pohled</i> František Špoutil	90
<i>Larp a neformální vzdělávání</i> Jana Jevická	20	<i>Postapokalyptické larp v Česku</i> Martin Vaňo, Petr Turoň	96
<i>Hranice hry</i> Tomáš Kopeček	24	<i>Trocha antropologie nikoho nezabije</i> František Špoutil	102
<i>Etapové hry</i> Miloš Zapletal	32	Na přistání	107
Stav beztíže	37	<i>Jménem Státu</i> Jiří Zlatohlávek, Pavel Gotthard	108
<i>Vypravěčské umění emocí</i> Ondřej Netík	38	<i>Horor – jak jsme ho dělali, a pak se báli</i> Lukáš Homola, Petr Zítka, David Urbášek	114
<i>Divadelnost v larpu</i> Pavel Gotthard	44	<i>Pravda</i> Karel Mrázek, Michaela Králová	118
<i>Organizovat larp jako kravaták!</i> Petr Pouchlý	48	<i>Awain</i> Adam Slabecký	126
<i>Jak zorganizovat hru a nezblbnout</i> Karel Mrázek, Michaela Králová	56	<i>VUML</i> František Špoutil	130
<i>Tvorba komorního larpu</i> Pavel Gotthard	60	<i>Fantasy tábor</i> Jakub Vaněk	136
<i>Handicap v larpu</i> Jitka Semotamová, Radim Hrdý	68	<i>Jak organizovat (Potkan)Con</i> Milan Tomeš	142
<i>Zážitek ve hře a jeho zpracování</i> Petra Malečková	76	<i>Mafie v širší perspektivě</i> Ondřej Horák	152
		Posádka letu	161



ODPOUTEJTE SE!



Vážení cestující, děkujeme, že jste zvolili naši linku, která vás zanese za horizonty všednosti, ke stavům beztlíže a po několika letových manévrech také bezpečně navede na přistání.

Knih, kterou držíte v rukou, se snaží odrážet myšlenky plující v hlavách těch, kteří se pohybují kolem larpu. Larp je jejím ústředním tématem a larp přivedl autory následujících textů na tyto stránky. Larp je tedy to kouzelné slovo.

Larp. Pro někoho zábava, pro jiného umění nebo interaktivní médium, pro někoho prostředek, pro jiného cíl. Tuto aktivitu v různé míře zahrnující pohybovou, dramatickou a zážitkovou složku by možná někdo nejlépe popsal jako improvizální a interaktivní divadlo. Ovšem forem, kterých může larp nakonec nabývat, je mnoho a leckterého pozorovatele tím jistě zmáte. A v tom asi spočívá jeho krása – nikdy totiž nebude stejný. Lišit se bude žánrem, rozsahem, trváním, pravidly, prostředím a především svým průběhem.

Jeho účastník, chcete-li hráč larpu nebo zkrátka larper, se ale vždy vyznačuje tím, že „si hraje na něco“. Tím něčím může být jakákoli myslitelná role od elektrické ovečky po kamenného trola, od horkokrevné pokojské po chladného kapitána námořní flotily. Spolu s ostatními hráči pak svojí hrou vytváří příběh, jehož děj předem nikdo dopodrobna nezná. Je to zábavné, je to vzrušující a je to osvobozující.

Larp ale nemusí být pouze zábava – dokáže nabízet mnoho. Žádná z teorií, které kolem larpů vznikly a jis-

tě ještě vzniknou, zřejmě nedokáže postihnout všechny jeho aspekty. Tato kniha to také nedokáže. Přináší však další poznání, inspiraci a rozhled.

Vznikla jako sborník příspěvků k takovému poznání u příležitosti třetího ročníku Odrazu, pravidelné konference o larpu. Konference, která má dle svého podtitulu odrážet tvář českého larpu a odhalovat tváře, které za ním stojí. Hlavně ale podpořit všechno to dění kolem něj, protože bez výměny názorů, konstruktivní kritiky, dobrých i špatných zkušeností, vzájemné inspirace a motivace by přece český larp daleko dojít nemohl.

Když jsem se účastnil přípravy prvního ročníku, věřil jsem, že se konference ujmou další organizátoři a ona bude pokračovat a rozvíjet se i v dalších letech. Také jsem snil o sborníku, který bude skutečným dílem, naplní své čtenáře očekáváním už při prvním prolistování a také je pak splní. Přál jsem si zkrátka přenést všechny ty pozitivní a ze společné tvořivosti plynoucí pocity, které mě zasáhly při mé první návštěvě severské larpové konference, také k larpu do Česka.

S každým dalším rokem se těším, až si řeknu – jsme zase o krok dál. A tento sborník by toho měl být důkazem. Jsem vděčný, že jsem k němu mohl přispět právě já, a vám přeji, aby vám jeho čtení přineslo intenzivní zážitek.

Připoutejte se, rozlétáme se...

– Lukáš Veselý, v Brně, březen 2010



ZA HORIZONT

Rozlety přesahující horizonty samotného larpu. Zamyšlení nad námi samotnými – larpéry – si tímto „meta“ tématem zasloužilo výjimečnou pozici na čele letové formace. Kapitulu uzavírá nestor českých her vůbec, který přestože se přímo larpem nikdy nezabýval, v mnoha ohledech jeho českou podobu ovlivnil.

A decorative graphic on the left side of the page consists of two intersecting dashed lines that form a large, open 'X' shape. Along these lines, there are several icons: a grey rocket-like object at the top left, a black airplane in the lower left, a black bird in flight in the lower right, and a black flower-like shape in the upper right. Arrows at the end of the dashed lines indicate a direction of movement.

SOUDRŽNOST A JEJÍ ROLE V LARPOVÉ KOMUNITĚ

Martin Buchtík

Cílem tohoto článku je přispět k diskuzi o vytváření larpové komunity¹. Budu se v něm zabývat problematikou soudržnosti, kterou nejprve zběžně uvedu a následně se jí pokusím aplikovat pro konkrétní prostředí. Cílem rozhodně není podat vyčerpávající odborný přehled problematiky, v některých místech se proto omezím jen na odkazy na další literaturu. Cílem také není stanovit neměnná pravidla a normy², což zřejmě ani není možné, nýbrž ukázat směry možného rozvoje soudržnosti komunity jako konstitutivního prvku její samotné existence³.

Východiska

Přestože každý máme určitou intuitivní představu o samotném pojmu *soudržnost*⁴, ukazuje se, že je v podstatě nemožné ji bez hlubšího rozboru přesně definovat. Shodneme se patrně na tom, že soudržnost můžeme považovat v podstatě vždy za žádoucí a dobrou, a že „*bez určité míry sociální soudržnosti nemůže žádné společenství existovat*“ [8]. Panuje také rozšířená představa, že soudržnosti ve společnosti „nějak“ ubývá. Tento úbytek je pak spojován s následujícím procesem: (1) Společnost prochází významnou transformací a (2) tato změna není nepodobná přechodu od společnosti tradiční ke společnosti moderní. (3) Transformace vyvolává změny hodnot sahající až k základům celé společnosti, a především (4) tyto změny hodnot mohou narušit (či přímo narušují) kohezi společnosti.

1 V celém příspěvku používám pojmu *komunita* jako nevhodnějšího a věřím nejméně konfliktního pojmu pro hráče larpů. Tento pojem nenese v tomto smyslu žádný další hodnotový význam.

2 Zde je na místě parafrázovat větu ze závěru článku: Nesnažím se v žádném případě o ucelený program či manifest, smyslem je poskytnout podklad a úvodní teze pro veřejnou kritickou diskusi. Tímto způsobem je třeba článek číst – spíše než o cokoli jiného jde o črtu.

3 Článek lze podle mého soudu také využít při přípravě larpu a navrhování skupin nebo vazeb mezi postavami. Nicméně to není jeho primární určení.

4 V odborné řeči se též vyskytuje termín *koheze*. Pro potřeby tohoto článku můžeme obě slova volně zaměňovat.

Tímto stručným uvedením do problematiky jsem chtěl ilustrovat dva základní rysy, které budu projektovat v dalším textu. Jednak že neexistuje jednotný přístup k soudržnosti jako takové a není tedy pravděpodobné, že by se někomu podařilo prosadit v krátké době jednotnou vizi budování soudržnosti larpové komunity bez hlubší diskuze. Za druhé, že jde o téma aktuální a smysluplné, o čemž se budu snažit čtenáře přesvědčit.

Vlastnosti soudržnosti

K čemu tedy soudržnost napomáhá, nebo v čem alespoň hraje nezanedbatelnou roli? (1) Vyšší efektivita díky nižším nákladům na komunikaci, což se projevuje například ochotou vyhnout se termínovým kolizím akcí nebo možností vypůjčit materiál na pořádanou akci zdarma. (2) Zmírňování konfliktů a jejich otevřená diskuze. (3) Udržování akceschopnosti komunity. (4) Šíření informací. (5) Schopnost komunity prezentovat sebe samu jako celek navenek a tím (6) větší možnost získat podporu z veřejných zdrojů. (7) Sdílení znalostí a zkušeností, například prostřednictvím webových stránek či setkání, v našem případě tedy *Odrazu*. Tento výčet není ani zdaleka úplný, jistě by na něj bylo možné dále navázat.

Co naši soudržnost utváří? Je jasné, že jsou to zejména reálné sociální vazby, tedy fakt, že se vzájemně známe. Jde ale také o prostý pocit, že k něčemu patříme, což je jedna ze základních lidských potřeb. Součástí komunity můžou tedy být i ti, kteří nemají příliš mnoho vazeb na ostatní členy, například nováčci⁵. Zdůrazněme, že soudržnost je dlouhodobým procesem, kdy jednotlivci nejsou sociálně izolováni a sdílí názory o fungování celé komunity [11].

5 Legitimní otázkou samozřejmě je, jestli z tohoto pohledu něco jako larpová komunita existuje, tedy zda by někdo o sobě řekl, že je součástí této komunity. Není v možnostech tohoto článku se této otázce blíže věnovat. Pro účely článku předpokládáme, že larpová komunita existuje.

Záměrně tak vylučuji tzv. „karnevalovou soudržnost“. Pod tímto pojmem myslím většinou krátkodobý stav, ve kterém jednotlivci deklarují velmi silnou sounáležitost s určitou skupinou a velmi silně vnímají její „soudržnost“, přičemž zdaleka nemusí jít o opravdu existující skupinu. Tato jakoby soudržnost je postavena na určité aktivitě nebo události a po jejím odeznění či vyřešení mizí („karneval skončil“, Odras skončil). Taková soudržnost je stejná jako karneval: „*Zřetelně a jasně netvůří, nevytváří alternativní hodnoty, živelný, hravý (ludický), ba dokonce parazitní...*“ [9]⁶.

Roviny soudržnosti

Soudržnost larpové komunity je proto nutně dlouhodobý proces, který nelze „nakázat“ a není možné jej spustit chvilkovým nadšením, jako například krátkou, byť zapálenou diskuzí na serverech či setkáních hráčů larpů.

Stejně jako může existovat soudržnost komunity jako celku, samozřejmě existuje soudržnost i na nižších úrovních, například v jednotlivých skupinách nebo regionech. To je pro nás velmi zajímavé, protože soudržnost na jedné rovině samozřejmě ovlivňuje rovinu jinou. Nelze dost dobře myslet komunitu, která zároveň není soudržná na nižších úrovních, tedy v menších skupinách založených na předivě každodenních vztahů a vazeb.

Ve shodě s dalšími autory [8] [5] je však třeba zdůraznit, že koheze na nižších úrovních nemusí automaticky znamenat kohezi na vyšších úrovních. Jako jasné příklady (někdy spíše až klíšé), které nepotřebují nějaké podrobnější vysvětlování, můžeme uvést sekty, mafie, ale také rodinné klany jihoevropského typu. To jsou případy, kdy vliv primárních skupin nejen nepodporuje soudržnost celé společnosti, ale jde aktivně proti ní. Domnívám se, že každá skupina je

schopna podle míry koheze produkovat „*dominantní konsensus (hodnoty podporující řád) a deviantní konsensus (hodnoty vůči řádu destruktivní)*“ [10], který v důsledku utváří kohezi na vyšších úrovních.

Klíčovou roli při utváření soudržnosti larpové komunity tak mají, podle mého soudu, již etablované skupiny s vysokou vnitřní mírou soudržnosti. Na těchto skupinách či sdruženích, nikoli na jednotlivcích či individuálních osobnostech, stojí a padá další rozvoj soudržnosti larpové komunity. S rostoucí mírou soudržnosti skupiny nižšího řádu (organizátorská uskupení, občanská sdružení) totiž roste jejich potenciál modelovat vztahy v celé komunitě. Tento potenciál však nemusí být nutně využit. Je totiž otázkou, zda se taková skupina stane aktivním hráčem a využije svého vnitřního kapitálu k podpoření nebo destrukci soudržnosti na úrovni celé komunity⁷. Můžeme konstatovat, že si často jednotlivé skupiny svoji roli neuvědomují a své možnosti v podstatě nevyužívají – tedy sice nenapadají smysl komunity jako celku, ale také nijak nepřispívají jejímu vytváření.

Shrňme si tedy základní teze, které jsem se pokusil načrtnout: (1) Téma soudržnosti je aktuálním a často diskutovaným tématem v současné společnosti. (2) Vyšší soudržnost s sebou nese řadu výhod pro (všechny) členy komunity. (3) Soudržnost není tvořena jen reálnými vazbami mezi členy skupiny, ale také pocitem těchto členů, že ke skupině patří a (4) jde o dlouhodobý proces, nikoliv otázku náhlého „karnevalového“ nadšení. (5) Můžeme hovořit i o soudržnosti skupin menších, než je celá larpová komunita, přičemž právě (6) menší soudržné skupiny hrají klíčovou roli při budování soudržnosti celé komunity. (7) Tyto skupiny mohou ovšem produkovat konsensus dominantního nebo deviantního typu a tím významně ovlivňovat soudržnost celé komunity.

6 Koncept karnevalové soudržnosti se v tomto smyslu váže ke konceptu estetických „komunit“ Zygmunta Baumana, které jsou postaveny na „*poutech bez závazků*“ [1].

7 Ze svého naprosto subjektivního pohledu vnímám velké rezervy významných uskupení na tomto poli, což je možná dáno neexistencí veřejné diskuze o této problematice.

Pojďme nyní rozebrat, co vlastně utváří soudržnost a načrtnout konkrétní možnosti, které přispějí jejímu formování v rámci celé komunity.

Složky soudržnosti

Jak již bylo naznačeno, v současné době existuje celá řada koncepcí⁸, které se snaží uchopit soudržnost a identifikovat její jednotlivé složky. Já budu dále využívat koncept, který rozvinuli Forrest a Kearns [7] [3]⁹. Ve shodě s nimi tvrdím, že soudržnost je natolik komplikovaný a neurčitý pojem, že je třeba ji nejprve rozložit na dílčí jevy. Díky tomu se nám doufám podaří ze zatím poměrně abstraktní roviny, která nicméně byla pro předcházející úvahy vhodnější, přesunout na úroveň, na které budeme umět s jednotlivými prvky pracovat, aniž bychom za sebou potřebovali mít rozsáhlý teoretický aparát.

Soudržnost pro naše potřeby rozdělím do pěti dimenzí, které dále rozeberu a navrhuji k nim relevantní dílčí charakteristiky. Pojďme se popořadě podrobněji podívat na jednotlivé dimenze: (1) Společné hodnoty a kultura, (2) řád a kontrola, (3) solidarita, (4) sociální síť a kapitál, (5) sounáležitost a identita.

Pokud hovoříme o společných hodnotách, rozhodně nemám na mysli celkovou unifikaci, kterou známe třeba z her o totalitě. Dílčí charakteristiky, se kterými myslím lze dále pracovat, jsou čtyři: (1) Shoda na společných cílech ve vztahu k veřejnosti (tedy čeho by měla komunita dosáhnout navenek především) i uvnitř komunity¹⁰. (2) Společné kódy chování, tedy například jednotný postup v určitých situacích, které nastávají (např. s dlouhodobě konfliktními hráči). (3) Měla by existovat otevřená podpora vzniku nových

⁸ Viz například přehledové studie [4] [6].

⁹ Vzhledem k charakteru článku se nebudu věnovat důvodům, které mne k této volbě vedly. Omezím se pouze na tvrzení, že tento koncept zahrnuje většinu dimenzí, se kterými pracují jiní autoři.

¹⁰ Obecně jde o stanovení priorit vývoje, ale nevím, zda o něčem takovém lze v rámci larpové komunity hovořit.

institucí, nejen formálních (o.s.), ale také neformálních, tam, kde je to třeba. Naopak je zbytečné duplikovat instituce stávající, těm je naopak potřeba dodat legitimitu a systematicky jejich pozice posilovat, k čemuž se váže bod poslední, kterým je (4) zvýšení participace jednotlivých členů komunity v těchto institucích nebo přímo na dění v komunitě jako celku.

Pro udržení sociálního řádu a kontroly¹¹ je nezbytné (1) vyvarovat se obecných konfliktů, které by mohly vést k rozpadu komunity a naopak (2) zefektivnit neformální sociální kontrolu, tedy mimo jiné posílit seberegulaci některých jedinců. Zejména posilování neformální kontroly je spíše než cokoli jiného nevědomý a dlouhodobý proces, který lze jen velmi omezeně formovat. Dále je nezbytná (3) tolerance a respekt k odlišnosti, s čímž se mně osobně neodmyslitelně pojí klišé o romantických (nebo naivních, chcete-li) elfech, kteří byli často terčem posměchu. Jako nutnou součástí se pak jeví (4) kooperace mezi jednotlivými skupinami, která se v posledních letech poměrně úspěšně rozvíjí.

Dimenze solidarity je poměrně snadno intuitivně uchopitelná a spíše než cokoli jiného jsou zde kladeny nároky přímo na jedince. Je těžké solidaritu nějak vymáhat a je stejně tak složité ji osvětlit, aniž by to znělo tak či onak hloupě. Jde zejména o to být (1) ochotný pomoci druhým, (2) redistribuovat příležitosti, kterých neumím úplně využít nebo které je možné sdílet, a (3) ochota přijmout závazek i za ostatní. Začneme však alespoň u toho, že (4) žádný z předchozích bodů není samozřejmostí a mělo by to tak být vnímáno.

Sociální síť a kapitál¹² jsou vytvářeny jednak (1) vysokým stupněm interakce uvnitř komunity. Nemusí jít pouze o reálná setkání, hovoříme zde i o interak-

¹¹ Tato dimenze je v podstatě normativním aspektem soudržnosti.

¹² O sociálních sítích a kapitálu jsem také hovořil, alespoň zčásti, na předchozím ročníku *Odrazu* [2].

ci prostřednictvím internetu. Aby mohlo k setkáním docházet, je třeba někoho, kdo je zorganizuje, tedy obecně hovoříme o (2) angažovanosti. V neposlední řadě je také potřeba se vzájemně učit (3) překonávat potíže při uskutečňování těchto společných (kolektivních) aktivit.

Poslední dimenzí, kterou soudržnost zahrnuje, je dimenze sounáležitosti a identity. Právě tato doména jasně ilustruje možné příčiny rozdílů mezi různými rovinami soudržnosti uvnitř larpové komunity. Tato dimenze zejména pomáhá posilovat čtyři předchozí dimenze – budování sociálního kapitálu, ochotu participovat, posilování společných hodnot, solidaritu... Její hodnota je často symbolická: přináší pocit bezpečí, pouto mezi lidmi, posiluje sebeúctu, nese společné zkušenosti [7].

Klíčovou je v této chvíli (1) otázka identity, kterou podle mého soudu nemá larpová komunita vyřešenou¹³. Určitě existuje identita jednotlivých skupin a sdružení, ale nikoli komunity jako celku. Za tím pak následuje složka (2) sounáležitosti, tedy pocit, že jsem členem určité komunity, že s ní něco sdílím a někam patřím.

Shrneme-li tedy stručně předchozí rozbor, pro posílení soudržnosti je třeba (1) dosáhnout určitých obecných principů, na kterých komunita může fungovat, (2) formulovat určité normy a pravidla uvnitř komunity, (3) podporovat vzájemnou solidaritu, (4) zintenzivnit setkávání a komunikaci, (5) budovat identitu komunity.

Shrnutí

V článku jsem se pokusil načrtnout, proč považuji soudržnost komunity za téma, o kterém by měla vzniknout veřejná diskuze, a kdo jsou hlavní hráči v této diskuzi. V druhé jeho části jsem pak ukázal, jak se soudržností pracovat. Popsal jsem přitom řadu

více či méně důležitých aspektů, přičemž jsem kladl důraz zejména na celistvost předkládaného konceptu jako celku, nikoliv na popis konkrétních opatření, která je třeba provést¹⁴. Nesnažím se zde v žádném případě o nějaký ucelený program či manifest. Smyslem bylo poskytnout podklad a úvodní teze pro veřejnou kritickou diskusi. Věřím, že v tomto smyslu má svůj účel článek šanci splnit.

Bibliografie

- [1] Bauman, Z. *Komunita: Hľadanie bezpečia vo sve-te bez istot*. Bratislava: Vydavateľstvo spolku slovenských spisovateľov. 2006.
- [2] Buchtík, M. Možnosti vývoje LARPové teorie a její komunity. In *Sborník konference Odraz 2009*. Praha: Prague by Night. 2009.
- [3] Forrest, R; Kearns, A. Social cohesion, social capital and the neighbourhood. 2001. In *Urban Studies*, Vol. 38, No. 12: 2125–2143.
- [4] Friedkin, N. Social cohesion. 2005. In *Annual Review of Sociology*, Vol. 30: 409–425.
- [5] Fukuayama, F. *Velký rozvrat: Lidská přirozenost a rekonstrukce společenského řádu*. Praha: Academia. 2006.
- [6] Jenson, J. Mapping Social Cohesion: The State of Canadian Research. 1998. In *CPRN Study*, No. F-3. Ottawa: Canadian Policy Research Network. <http://www.cprn.com>
- [7] Kearns, A.; Forrest, R. Social cohesion and Multilevel Urban Governance. 2000. In *Urban Studies*, Vol.37, No. 5–6: 995–1017.
- [8] Musil, J. Koncepty a indikátory sociální koheze: východiska empirických výzkumů, str. 7–16. 2004. In Musil, J. (ed.). *Pojetí sociální soudržnosti v soudobé sociologii a politologii*. Praha: CESES FSV UK. http://www.ceses.cuni.cz/CESES-20-version1-site04_09_musil.pdf
- [9] Petrusek, M. *Společnosti pozdní doby*. Praha: SLON. 2006.

13 Zřejmě však je, že „nějaká“ identita komunity existuje. Přinejmenším proto, že o komunitě hovoříme.

14 Použité konkrétní příklady mají spíše ilustrativní než jakýkoli jiný charakter.

- [10] Šafr, J.; Bayer I.; Sedláčková, M. Sociální koheze. Teorie, koncepty a analytická východiska. 2008. In *Sociologický časopis*, ročník 44, číslo 2: 247–269.
- [11] Vergolini, L. Social Cohesion in Europe: How the Different Dimensions of Inequality Affect Social Cohesion? 2007. In *ISA Research Committee 28 on Social Mobility and Stratification – working paper*. Stanford.



LARP – KARNEVAL SEVERNÍ EVROPY

Jaroslav Bašta

Při studiu kořenů italské komedie dell'arte jsem narazil na popisy tradičních italských karnevalů. Nezpoutané lidové veselí a jeho význam pro středomořskou kulturu zde vypovídá o citelné potřebě lidí se bavit. To mne přivedlo k myšlence takřka kacířské: Co když právě nedostatek podobných přirozených lidových veselí v současné „severoatlantické“ kultuře vede mládež především městskou k výletům mimo realitu pomocí fenoménu larpu? Není to právě potřeba fyzického kontaktu s dalšími vrstevníky s předem legalizovaným odbouráním hranic slušného, či spíše normálního chování, co nás na larpech tak láká? Proč jsou tyto hry tak populární právě v severní Evropě, kde lidé své emoce tolik neodkrývají? Proč Italové a Španělé se svými bujarými karnevaly a každodenními rodinnými hádkami larpu tolik neholdují? A co teprve Afričané? Pojďme však na to trochu od lesa...

Maska – svazuje nebo odsvazuje?

Žádný karneval se neobejde bez masek. Masky jsou základním atributem karnevalu, ale nejen jej. Jsou s ním spojovány. Vyjadřují podstatu karnevalu a umožňují nemožné.

Obličejová maska je tu nejdůležitější složkou. Její pomocí se účastník masopustního veselí zřekl své individuality a vystupuje jako herec, jehož posláním je bavit se a bavit. Násilné stržení obličejové masky bylo úřadem trestáno jako porušení dovolené hry. [1]

Maska se v historii lidstva objevuje od pradávna a nemusí se jednat pouze o masku divadelní, ale často má funkci rituální či přímo náboženskou. Už staří Řekové hráli své tragédie a komedie zásadně v maskách. Antické divadlo přitom bylo motivováno oslavou božstev a provozovalo se hlavně během význačných náboženských svátků. Také křesťanská církev později dokázala provozovat mnohé sváteční obyčeje v maskách, například masopustní průvody nebo tříkrálové obchůzky, kdy ti, co masky mají, přinášejí ostatním ja-

kési imaginární požehnání a jsou za to obdarováváni. (Jde o legalizované žebrání či krádež?)

Ovšem ve středověku bychom se mohli setkat i s maskami mnohem závažnějšími. Například kat a jeho pomocníci nosili na obličejí kápi – masku, aby nedošlo k rozpoznání identity trestajícího a trestaného. Snáze se jim pracovalo a ostatní lidé věděli, že tato maska má určitou pravomoc a určité schopnosti. Podobně i odsouzený na pranýři míval nasazenou masku nebo čepici, podle toho co provedl. Ostatním pak tato symbolizovala, že je vinen, čím je vinen a že vyžaduje trest. Nakonec i odsouzený Mistr Jan Hus byl veden na hranici s korunou kacíře na hlavě, tedy maskou, která jej zařazovala na stranu pekla a jeho trýznitelům rozvazovala ruce k podpálení hranice.

I v současnosti se v některých oblastech světa používají šamanské masky v prostředí přírodních národů. Za masku pak jistě můžeme označit i válečné malování primitivních bojovníků, které má za úkol povzbudit svého nositele a ty druhé naopak zastrašit. To vše dokáže maska.

Nakonec ještě několik příkladů, kdy se jistá forma masky uplatňuje i v našem civilizovaném světě, třebaže je jako maskování většinou nechápeme: policisté, zásahové jednotky, zloději s punčochou na hlavě, tetování, piercing, vousy, vlasy, účesy, černé brýle celebrity, klauni, Mikuláš, čert, anděl, grimasa, gesto, zvuk, pach... nahota.

O tom, zda jde o masky v pravém smyslu slova, by se mohlo diskutovat. Navíc trendem dneška je spíše zvýraznit svou individualitu, nikoli zůstat nepoznán. Ovšem přehnané zviditelnění může v určitých případech také vést k zamaskování pravé povahy jedince. Zkrátka – šaty dělají člověka...

V larpové praxi se mi mnohokrát potvrdilo, že všeobecně známá (obličejová) maska, ať už si ji nasadil kdokoliv, motivovala nositele k vyšším herním/herce-

kým výkonům. Naopak okolí vnímalo nositele masky vždy více pod dojmem dané masky, než jako člověka, který je právě ukryt za ní. Mimo jiné nám to během hry umožnilo několikrát zaměnit dotyčného nositele, protože maska samotná byla dostatečným symbolem identity dané postavy. Je tedy zřejmé, že maska může mít stimulační funkci nejen pro toho, kdo ji používá, ale i pro jeho okolí. Otázkou zůstává, jestli je vždy stimulem kladným, nebo může mít i negativní dopad.

Karneval – jsou severané studení?

Co to vlastně je karneval:

Základním materiálem karnevalu je smích. Přišla jeho doba, smějme se, starosti nám neutěchou. K vystoupení na tomto veřejném divadle přichází masopustník předem rozhodnut veselit se. I když herecky aktivně nevystupuje, reaguje smíchem, spoluvytváří divadlo kolem sebe.

V karnevalu se stalo celé město jevištěm, byly smazány společenské rozdíly a bylo dovoleno leccos, co společenská konvence normálně nedovolovala. Je to divadlo na ulici, kde je hercem každý, kdo se přidá. [1]

Karneval, neboli masopust (v původním slova smyslu „opouštění masa“ z latinského caro = maso a vale = sbohem), tedy začátek postního období před Velikonocemi. Začíná 6. ledna a končí na Popeleční středu. Někdy to jsou poslední dny před koncem karnevalu, kdy lidé organizují různé hlučné výstupy, zábavy a parády. Lidově též fašank.

V současném slova smyslu jde o taneční zábavy, hýření, lidové zábavy v maskách, maškarní bály. [2]

Historie karnevalu sahá do dob antiky. Starořecké divadlo mělo s klasickými formami karnevalu společnou návaznost na náboženské rituály. Starověký Řím ctil podobné bohoslužby a byl i svědkem prvních karnevalů, pouličních divadel, oslavných triumfů a podobně.

Divadelní podívaná se koná ve dny trhu a na veřejné svátky. Herci tak mohou očekávat, že publikum bude v karnevalové náladě, a mohou diváky vtahovat do akce. Zápletky čerpají z odvěké směsi neuvěřitelných náhod a záměny totožností, ale s tím dodatkem, že se v kterýkoli okamžik mohou na scéně nečekaně objevit i bohové anebo polobozi.

Pantomimy se odvíjejí skoro bez zápletky, představují volné variace na nějaký motiv z mytologie a zahrnují hudbu, tanec, násilí a nahá těla. Elita je nucena se znechucením konstatovat, že u mas se pantomimy těší nesmírné oblibě. [3]

V okolním „barbarském“ prostředí můžeme nalézt analogie například v keltském svátku Beltain, který je uvolněním konvencí proslulý, nebo v pozdějších slovanských předkřesťanských svátcích – například Kupalja, která mají taktéž funkci svátku plodnosti.

Hlavními praktikami oslav letního slunovratu bylo obřadní koupání, pálení ohňů a skákání přes ně, dále strojení a pochovávání symbolické figury a snad i některé další činnosti. Často se odehrávaly v noci a byly zřejmě provázeny nevázanou pohlavní promiskuitou. [4]

Praxi karnevalových oslav můžeme sledovat kupodivu i v křesťanské středověké Evropě. Typickým příkladem jsou například masopustní průvody nebo známé pašijové hry, které mají silný církevní kontext, ale současně formu pouličního divadla se vším všudy. Masky čertů jsou dokonce považovány za předchůdce dnešních klaunů. Ve středověku hráli pouliční divadla i mniši a také studenti vysokých škol – studentský Majáles.

Když nahlédneme zpět do prostředí italského, pak zde ve středověku nalézáme ryzí formu komedie dell'arte, která je sama o sobě malým karnevalem a současně oslavou vtipu, improvizace a veškerých příjemností, mnohdy i neřestných.

Dostáváme se k době současné a s ní i k položené otázce. Je pravda, že lidé na severu Evropy jsou chladnější, uzavřenější a baví se méně než temperamentní jižané? Sám si netroufám jednoznačně odpovědět a je jistě mnoho úhlů pohledu na tuto problematiku. Zatím nám musí postačit fakt, že tak se to mezi lidmi říká a něco na tom tedy možná bude.

Nakonec shrnu příklady současných akcí karnevalového typu ve světě. Asi nejznámějším současným karnevalem je ten v Rio de Janeiru. Severněji a blíže máme neméně klasický karneval v Benátkách nebo kupříkladu o něco novější tradici, kterou je rajčatová bitva ve městě Buñol ve Španělsku. Pyrenejský poloostrov pak nabízí i jiné báječné atrakce, jako je například závod s býky ve městě Pamplona, který je veřejnosti přístupnou variací slavné Koridy – býčích zápasů. V chladnějších krajích Evropy by zástupcem velkých lidových veselí mohl být třeba festival Oktoberfest v Německu. Nevím, jestli se tu dá mluvit o nějakých maskách, ale jistá forma odvázanosti a překročení běžných zvyklostí se zde asi vyskytnout může. Zná tedy vlastně severní Evropa nějaký pořádný karneval?

Závěr

Článek je pouze úvodem do moderované diskuse, ve které představím nemálo otázek více či méně z něj vyplývajících. Proto je omezen na ohraničení námětů, kterými se během konference hodlám zabírat. Možné závěry tak teprve vyplynou.

Je možné, že většina účastníků shledá mé vývody scestnými a přesvědčí mne o něčem zcela odlišném. Stejně tak je možné, že se strhne prudká hádka a nevzejde z ní nic, přinejmenším pak nic dobrého. Ale je také možné, že dojdeme k určitému poznání a toto si všichni odnesou v paměti, postupně pozmění ústním podáním a nechají splynout s dalšími výhonky iracionálna.

Bibliografie

- [1] Kratochvíl, Karel. *Ze světa komedie dell'arte*. Panorama. 1987, Praha.
- [2] Wikipedie. *Karneval*. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Karneval>
- [3] Fiala, František. *Starověký Řím*.
- [4] Galuška, Luděk. *O hlavních všelidových svátcích v průběhu roku*.



LARP A NEFORMÁLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

ANEŽ
MOHU SE V LARPU
NĚCO NAUČIT?

Jana Jevická

Východiska

Dá se larpem něco naučit? Je to efektivní způsob nebo jen efektivní moderní výstřelek? A jak jsou na tom současné larpy? Opravdu jsou tak vzdálené jakémukoli pedagogickému působení nebo to není tak úplně pravda?

Než se dostanu k odpovědím na tyto otázky, vysvětlím několik klíčových pojmů, které sice mohou působit banálně, ale pro nastavení společné řeči je nezbytné jejich významy chápat stejně.

Larpem v tomto článku rozumím dramatickou hru, kde hráči přijímají role, v nichž jednájí v rámci dramatických situací, vytvářejí konflikty a jejich řešením se posouvají dále v příběhu. Touto definicí se zcela záměrně vyhýbám preferování jednoho ze tří přístupů v larpu (vyhrávačského, prožitkového nebo dramatického). Z hlediska pedagogiky je totiž výhodné využívat a pracovat se všemi třemi polohami, aby mohl larp jako výuková metoda zaujmout co nejširší spektrum účastníků.

Pojem vzdělávání je neuvěřitelně široký a obsáhlý, budu se ale zabývat pouze jeho výsekem, a to ne-institucionalizovanými formami učení, tedy formami odehrávajícími se kdekoli jinde než ve škole. Do této oblasti se vejdou v podstatě všechny larpy, které v Česku vznikají.

Dalším termínem, u kterého se chci pozastavit, je edukace, tedy proces, při němž dochází nejen ke vzdělávání, ale i k výchově. Cílem edukačního procesu je předávat a upevňovat nejen vědomosti a dovednosti, ale také postoje člověka. Pro larp je těžké vystačit si pouze s termínem vzdělávání, který se používá hlavně v souvislosti se získáváním faktografických vědomostí. Larp je metoda, která ze své podstaty bude tihnout spíše k oblasti získávání dovedností a upevňování postojů, než k rozšiřování znalostí. Přesto je ale v moderní pedagogice prostor i pro tyto směry, které upřednostňují jiné složky edukačního procesu než jen a pouze nabývání vědomostí.

V neposlední řadě bych se ještě měla zmínit o dvou způsobech, kterými může edukace probíhat. Je to záměrný a nezáměrný proces. Záměrnou edukací jsme všichni prošli ve školních institucích, kde bylo přesně určeno co, jak a kdy se máme učit. Každý den je však člověk vystaven řadě vlivů, které také formují jeho znalosti, dovednosti i postoje, a řadu z nich s cílem se vzdělávat ani nevyhledává. Tyto procesy jsou nezáměrné, ale od lidského života zcela neoddělitelné. Pokud by se člověk vzdělával jen záměrně, tak by se například žádné dítě nenaučilo vulgarismy, ale přesto se tak děje. Člověk je zkrátka okolním světem formován víc, než si vůbec uvědomuje.

Larpy doposud působí hlavně v nezáměrné rovině edukace. Drtivá většina mladých lidí, kteří se larpů účastní, nevyhledává poučení nebo možnost naučit se novým dovednostem, ale míří za zábavou, rozptýlením a kamarády. Přesto je ale larp mění, přináší jim nové informace, které se jim vštěpují do paměti, a dokonce formuje jejich postoje, aniž by si to uvědomovali.

Jaké jsou tedy výhody larpu v procesu edukace?

Larp samotný je především hra. To znamená, že aby fungoval, musejí jej hráči hrát s chutí a nadšením. Tedy metoda samotná může fungovat jako motivace, protože je sama o sobě natolik atraktivní, že se dokáže snadno maskovat za aktivitu nesouvisející s edukačním procesem.

Larp vyžaduje osobní aktivitu, proaktivní přístup k vyhledávání informací a interakci s jinými hráči. Vzpomeňte si na hodiny cizího jazyka. Pokud jste měli štěstí na osvětlenou kantorku, mohli jste zažít práci ve skupinkách, sledování seriálů s následným výkladem nebo dokonce hraní scének. Všechny techniky aktivizace studentů se v larpu používají také, jen si nikdo neuvědomuje, že by se při tom mohl něčemu učit, a proto k nim přistupuje bez předsudků.

Zajímavé je, že samotná podstata larpu, tedy hraní role, je natolik komplexní proces, že od hráče vyžaduje sebevzdělání hned v několika rovinách. V první řadě jde o složitý proces pochopení psychologických procesů druhého člověka – hráč se tedy samovolně učí empatii, porozumění druhým lidem a vcítění se do jejich problémů. Pochopitelně je pro hraní role nezbytné, aby si hráč nastudoval řadu informací o prostředí, ve kterém postava žije, o její rodině, přátelích, společnosti atd. Zvláště historické larpky pak vedou hráče přímo ke vzdělávání o určité historické epoše. Přitom ale první český larp, který s tímto nutným vzděláváním pro hru v roli pracoval cíleně, byl dle mých informací až Perunův stín v roce 2009 – samotné hře předcházely přednášky o době stěhování národů, ve které se larp odehrával.

Ovšem i kdyby hráč nastudoval Tolkienovu ságu a zvládl z ní abstrahovat informace natolik, aby byl schopen herecky jednat ve fiktivním prostředí Středozeemě, tak se dá mluvit o edukačním procesu, protože se hráč nejen naučil řadu faktů, ale ještě s nimi dokázal tvořivě pracovat a využívat je pro svoji hru.

V tomto případě ani tak nezáleží na učebním obsahu, tedy na faktech samotných, ale na dovednosti zpracovat a kreativně využít nabyté informace. V českém školském systému studenti v málokterém předmětu dojdou tak daleko v pochopení probírané látky. Nejčastěji se edukační proces zastavuje na úrovni pochopení a zapamatování faktů. Dovednost fakta dále používat a kreativně s nimi nakládat je již často zanedbávána, a studenti proto také většinu namemorovaných informací zapomínají.

Pokud se ještě vrátím do hodiny dějepisu – například můj poznatek o Velké francouzské revoluci se stává opravdu hodnotným a uplatnitelným až ve chvíli, kdy jsem schopná reprodukovat postoje a názory

tehdejší šlechty i revolucionářů¹. Bez schopnosti vžít se do těchto dvou stran a plně pochopit jejich myšlení na pozadí dějinných událostí, mohu pouze říct, že dokážu spojit rok 1789 s pádem Bastily, ale nemohu říct, že jsem tuto revoluci pochopila. Larp je naprosto vhodným médiem nikoliv pro učení se faktům, ale pro ono chápání a propojování souvislostí.

Trenažér sociálních dovedností

Další velkou kapitolou, o které často slyším v souvislosti se současným českým školstvím, je rozvoj sociálních a komunikačních dovedností žáků. Poprvé od dob Marie Terezie si škola uvědomuje, že žáci by si měli odnést něco víc než jen poznatky v hlavě. Škola by dnes měla žáky připravovat na současný svět, který již neposkytuje jistotu jednoho zaměstnání po celý život. Pracovní svět je dnes mnohem proměnlivější, téměř každé zaměstnání vyžaduje proaktivní přístup, příjemné vystupování a komunikační dovednosti. Je to opravdu velký skok od doby, kdy zámečník měl primárně umět opravovat zámky. Dnes si totiž musí také sám sehnat práci, udržet klienty, propagovat se a kromě toho všeho by také měl umět opravit ty zámky.

Současná poptávka na trhu práce se hodně zaměřuje na komunikační dovednosti zaměstnanců a tento trend musí reflektovat i současná škola. Zajímavé je, že i řada hráčů larpu prohlašuje, že je pro ně larp něco jako trenažér sociálních dovedností. Na bezpečné půdě hry si totiž mohou vyzkoušet jednání, které by pro ně v pracovním prostředí mohlo být stresující či nevhodné. Larp jim poskytuje možnost nanečisto si vyzkoušet, jaké to je být například dominantní, prosadit si svoji pravdu, zamlžit informaci, zaujmout posluchače apod. Výhodou larpu je to, že si člověk vy-

1 Larp 1789 vytvořený o. s. *Court of Moravia*. Děj se odehrává během Velké francouzské revoluce, v den pádu Bastily. Hráči coby občané Paříže se schovají ve sklepě hospody a nad nimi zuří revoluční dav. Mezi postavami jsou zastoupené různé sociální skupiny konce 18. století. Díky diskusi mezi nimi dochází k pochopení postojů a motivů těchto postav, a tím i k pochopení dějinných souvislostí.

zkouší dané jednání v situaci, která má kontext a on může sledovat dopady svého jednání. Na kurzech komunikačních dovedností se povětšinou využívá modelových situací, které jsou právě z kontextu vytrženy. Člověk si tak sice může vyzkoušet více variant jednání, ale už se nesetká s jejich reálnými důsledky. Věřím tomu, že larp je velmi vhodná metoda i pro rozvoj sociálně komunikačních dovedností.

Také v této rovině může larp působit na vědomé i nevědomé úrovni. Pokud si hráč záměrně vybírá náročnější postavy a vytváří komplikované herní situace, pak na něj bude mít hra i větší účinek a on bude schopen analyzovat své jednání a jeho dopady na druhé. Pokud se toto děje nezámyslně, pak si hráč stejně jako při záměrném zkoušení upevňuje vyzkoušené vzorce chování, ale už například cíleně nevyhrocuje situace a po hře nepřichází uvědomělá analýza takového chování. Přesto se ale u hráčů setkávám s tím, že přemýšlejí o tom, co mohli zahrát lépe, co by udělali příště jinak, kde by byla jejich reakce jiná a v dané situaci účinnější. Z toho tedy plyne, že larp ovlivňuje získávání komunikačních dovedností na záměrné i nezámyslné úrovni.

K čemu je reflexe?

Jedním z obecných problémů larpu je to, že nováčkovi a často i zkušenému hráči přináší otázky, zda hru nekazil ostatním a zda mohl něco udělat jinak. Reflexe po hře, tedy řízená diskuze hráčů a lektorů, by měla dle mého názoru především budovat sebevědomí hráčů v tom, že jejich hra byla kvalitní, a ať již udělali herní rozhodnutí jakákoli, byla jen a pouze jejich.

Je nezbytné vymezit, které prvky hry kazí – např. nedodržení role, vypadávání ze hry, přenášení osobních emocí hráče do hry; podle nastavení a typu hry to může být řada dalších věcí. Co by ale nikdy nemělo být zpochybňováno, je rozhodnutí hráče v rámci role. Pokud je vybudován bezpečný prostor hry, kde jsou hráči schopni jednat beze strachu za jinou postavu, pak nikdo nemůže po skončení hry soudit jejich činy

nebo dokonce slučovat postavu s hráčem. Reflexe by tedy měla sloužit k odstříhnutí od hry, oddělení hráčů od postav a upevnění jejich sebevědomí zabezpečím, že jejich rozhodnutí nemohla být špatná, protože byla vykonána postavou.

To znamená, že pokud se někdo rozhodne v roli lhát nebo porušit přísahu, tak za to nemůže nést hráč po hře následky a být posuzován jako bezcharakterní, protože by se tím zničil bezpečný rámec hry, ve kterém je možné experimentovat s názory, postoji, vztahy a komunikačními procesy.

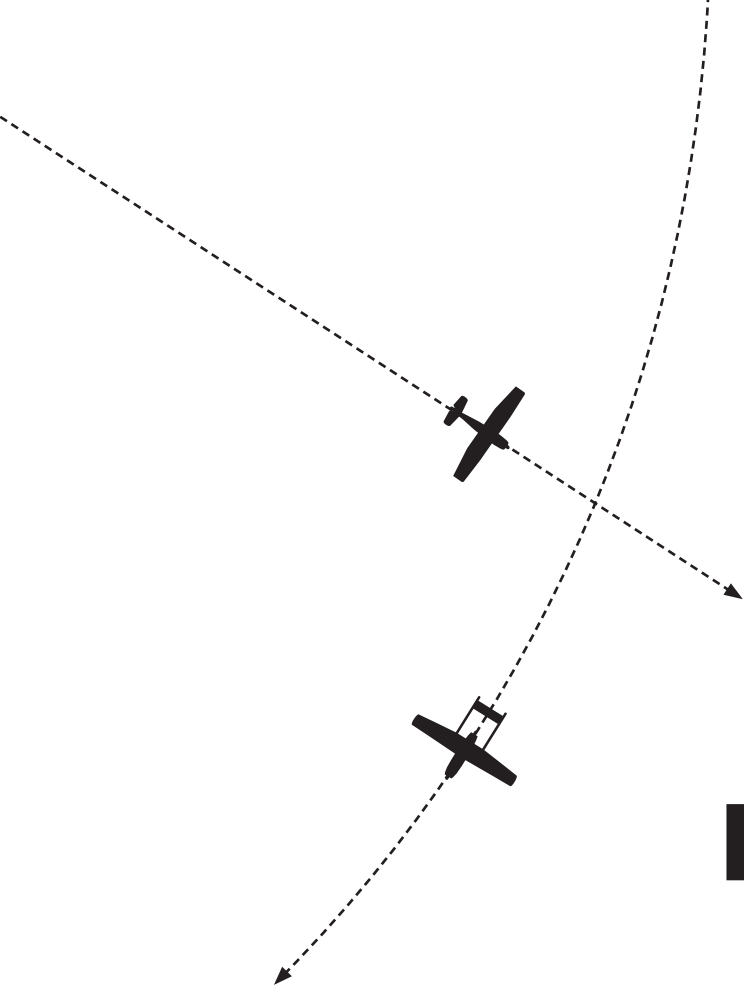
Jak jsem se tedy zmiňovala výše, larp může sloužit jako kvalitní edukační nástroj, ale je potřeba myslet na to, jak edukace probíhá, jestli je záměrná nebo nezámyslná, jestli se hráči chtějí něco naučit nebo jestli jim organizátor nechává volnou ruku v tom, co si ze hry odnesou.

Vždy je ale potřeba myslet na to, že hra nebude mít pro hráče žádný přínos, pokud nebudou vědět, že jejich činy ve hře nebudou posuzovány z hlediska jejich osobnosti, ale zůstanou činy postavy.

Zatím jsem se vůbec nepustila do úvah, jak by měl vypadat larp, který je od začátku stavěný s úmyslem hráče vzdělávat a rozvíjet jejich dovednosti. V tomto článku jsem se pouze snažila shrnout proměnné, na které by měl myslet každý organizátor larpu, protože edukační proces bude na jeho hře probíhat, ať chce nebo nechce.

Doufám, že se někdo v budoucnosti zaměří na stavbu čistě edukačního larpu a bude schopen popsat jeho principy, protože taková studie zatím chybí nejen u nás, ale i v zahraniční literatuře.²

2 Pozn. ed.: Využitím larpu ve školství se také zabývá: Hyltoft, M. – Holm, J. T. Elements of Harry Potter. Deconstructing an edu-larp. In *Larp, the Universe and Everything*. Knu-
tepunkt, 2009. ISBN 978-82-997102-2-0



HRANICE HRY

Tomáš Kopeček

Pervazivní hry, potažmo jejich vlajková loď Alternate Reality Gaming (dále ARG)¹, jsou v současné době skloňovány ve všech pádech. V celosvětovém kontextu jsou vnímány mnohem šířeji než larp. Na poli ARG se pohybují jedny z největších firem a to nejen ze zábavního průmyslu. Objem peněz, který těmito hrami protekl, už dávno přesáhl milióny dolarů. Fenomén pervazivních her má v posledních letech i poměrně silný dopad na některé oblasti ludologie. Staré Huizingo-Cailloisovské pojmy přestávají být dostačující a to vyvolává nutnost poněkud zkosnatělý přístup změnit.

Slovo *pervazivní* lze v herním kontextu překládat nejvýstižněji jako „přesahující hranice“ (srovnej s invazivní). Celá jejich problematika se tedy stále točí kolem těchto otázek: *Kde jsou hranice? Jaké přínosy a jaké ztráty s sebou nese jejich překračování? Jaké jsou etické otázky vyvstávající na tomto hraničním území?*

Definice her

Abychom se k hraničním hry dostali, bude zapotřebí si nejprve ujasnit, co vlastně hra ve svém jádru je. Krátce si představíme některé uznávané definice her. Pravděpodobně historicky nejznámější a stále používanou definicí (či spíše popisem) je ta z pera Johanna Huizingy v knize *Homo ludens* [1] (česky [2]):

Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které se v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.

Je to jedna z prvních definic, ovšem (jak dále v textu brzy uvidíme) při současném stavu her velmi nedostačující a lze ji považovat za překonanou. Z historického pohledu je však významná a v mnoha tradici-

onalistických ludologických kroužcích je stále brána jako ta jediná dokonalá.

Mezi modernější definice patří následující dvě:

Hra je systém, ve kterém se hráči účastní umělého konfliktu definovaného pravidly, který vyústí v hodnotitelný výsledek. [3]

Hra je systém založený na pravidlech s variabilním a hodnotitelným výsledkem, kde jsou různým výsledkům přiřazeny rozdílné hodnoty. Hráč v něm musí vyvinout jisté úsilí, pokud chce výsledek ovlivnit. Hráč cítí jistý vztah k výsledku, dopady aktivity jsou volitelné a vyjednatelné. [4]

V obou těchto definicích cítíme silnou přítomnost kompetitivního přístupu. Zatímco Huizinga v podstatě vynucoval jistou „zbytečnost“ hry, v současnosti se častěji předpokládá aspoň touha po vítězství.

Motivace

Pramáno ludologů i sociologů se věnuje samotné problematice motivace hráčů. Zřídka se tedy setkáváme s hypotézami, proč vlastně lidé hry (opakovaně) hrají. Například Huizinga tento problém zcela míjí a v jeho slavném pojednání se o tomto tématu nic nedozvíme. Naproti tomu Roger Caillois v roce 1958 [5] (česky [6]) se motivací již zabývá. Věnuje se nicméně zejména motivaci při výběru hry. Tedy krokem, kdy už je hráč rozhodnut, že chce hrát a zbývá vybrat typ hry, který je momentálně vhodný. Caillois v tomto kontextu zavádí notoricky známé dělení her na agon, alea, ilinx a mimikry. Hráč si tedy vybírá, zda chce raději soupeřit, nebo si hrát na maminku a na tatínka. Proč si ale vůbec chce hrát, zde autor opět příliš neřeší.

Současná ludologie i sociologie zde používají slova, jež neznají příliš přesvědčivě. Pro ukázkou motivací uvedeme např. „*potěšení z učení se interakčním vzorům*“ [7]. To je bezesporu vysvětlení logické, ale omezující. Většina hráčů rozhodně neřekne, že hraje hru kvůli něčemu takovému.

¹ Volně přeložit lze jako „hry na alternativní realitu“.

V RPG teorii se objevuje Big Model [8], který se snaží zahrnout hraní RPG her v celé jeho komplexnosti. Teoretický model tedy zcela správně neopomíjí ani stránku primární motivace. Negeneralizuje ovšem dostatečně a v podstatě se smiřuje s tím, že takové věci jako motivace existují, ale nadále nejsou objektem zájmu této teorie. Model sestupuje o stupínek níže a hlouběji se věnuje pouze navazujícímu sociálnímu kontraktu. Ani nám tedy pro začátek nezbude, než se věnovat těmto termínům.

Již Huizinga zavádí pojem tzv. „magického kruhu“, tedy místa, kde neplatí běžné sociální konvence, kde platí pravidla jiná, odlišná od běžného života. Magický kruh je v jeho podání striktně ohraničen v čase, prostoru i účastnících. Běžným příkladem magického kruhu jsou různé přechodové rituály (svatba, pohřeb apod.). U „čistých“ her je kruh ještě zřetelnější. Děti hrající si na indiány mají zcela jasno v tom, kdo je právě indián a vědí, že hra skončí večer, až půjdou domů a opustí tak herní prostor. S pojmem magického kruhu se prakticky pracuje dodnes, i když postupně dochází k rozměňování jeho hranic.

Dalším důležitým pojmem je zmíněný „sociální kontrakt“. Společenská smlouva ujasňuje vztah mezi hráči, případně organizátory či diváky, a poskytuje bezpečný podklad pro všechny účastníky. Díky němu víte, že až na vás ve hře někdo vytáhne pistoli a vystřelí, nebude vás to stát život. Kontrakt ovšem zahrnuje mnohem větší okruh úzů, vztahů a pravidel. Umožňuje vám hru opustit, umožňuje volit dopady do reálného života apod. Donedávna tak ošetřoval všechny podmínky, o kterých se zmiňují definice her.

Hranice hry

Poté, co jsme si naznačili, kudy vedly úvahy o hranicích her v minulých desetiletích, se můžeme pustit přímo do rozpoznání hranic samotných. V současné době se uvažují zejména tři aspekty: prostor, čas a hráč (resp. sociální dimenze). V závěru zmíním i ně-

kteří nové hranice, které doposud byly nevýrazné, ale v nejbližších letech získají na významu.

Hranice prostorová je k pochopení zřejmě nejjednodušší. Každý si dovedeme poměrně jasně představit hranice ve fyzickém prostoru a jejich stírání. Partie šachu je prostorově omezena na šachovnici, fotbal na hřiště. Neostrost přichází například u městské hry; o globálních hrách typu geocaching² nemluvě.

Další prostorovou dimenzí je ovšem prostor konceptuální. U počítačové hry *World of Warcraft*³ je fyzický prostor poměrně omezený – hráč sedí u jednoho počítače. V konceptuální rovině je však jeho herním prostorem celý svět Azerothu, v němž se jeho avatar pohybuje a který má hráč zároveň obsažen v hlavě. U fotbalu se konceptuální prostor beze zbytku kryje s reálným – hřiště je vždy hřištěm a míč míčem. V larpu je tento rozměr smíšený – realita se v některých bodech kryje s herní realitou a v jiných se od ní zcela liší. Počítačová hra je na druhou stranu čistě konceptuální záležitostí. Veškeré kombinace fyzického prostoru a konceptuální dimenze nám tedy přinášejí čtyři možnosti expanze.

Následující seznam řadí příklady her podle zřetelnosti prostorových hranic:

1. **Formalizované hry** (prostor často definuje žánr). Fotbal či šach.
2. **Dětské hry** (škola, park). Prostor již není přesně ohraničen. U dětí občas dochází například k hádkám o to, zda lovený padouch byl ještě na herním území, nebo už byl pryč, a vystupoval tudíž jako Pepa, nikoli jako Batman.
3. **Městské hry**. Prostor je poměrně neurčitý, některé části jsou využity více, jiné vůbec. U některých míst závisí na momentální konstelaci (přítomnost policie apod.).

2 <http://www.geocaching.com>

3 <http://www.worldofwarcraft.com>

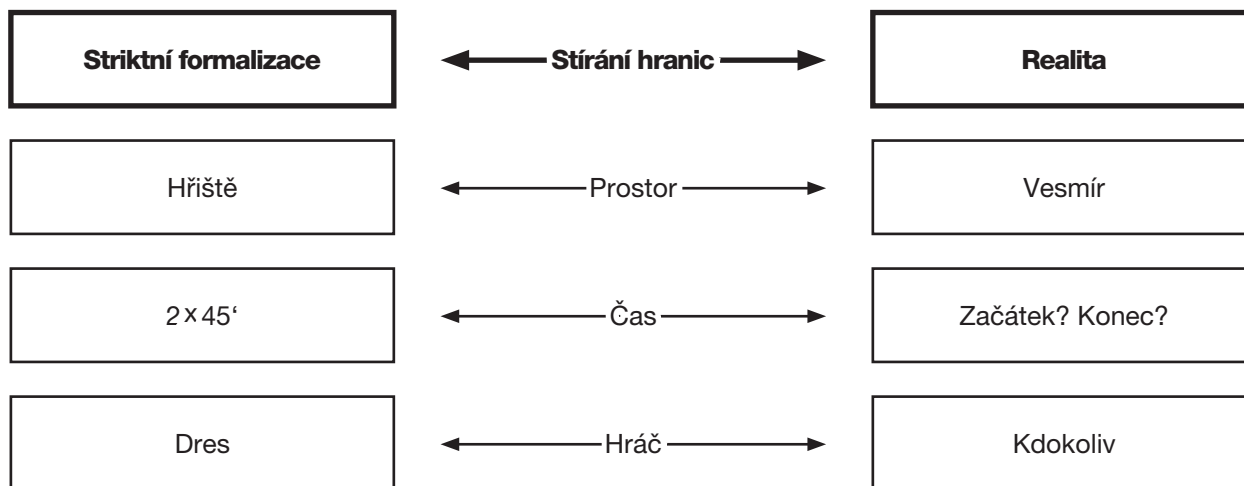
4. **Rozptýlené lokální hry** (geocaching). Obecně hry, kde je herní prostor nespojitý a není jasné, kdy už hrajete a kdy se ještě jen tak pohybujete v okolí.
5. **Globální** (prostorově neurčené) **hry** (global playground). Hry u nichž fyzický prostor nehraje roli a hraje se tedy v podstatě všude.
6. **Rozšířená realita** (augmented reality). Definitivně opouštíme euklidovský prostor a přidáváme k realitě věci, které tam nejsou. V podstatě jde o obohacování reality konceptuálními prvky – audio, virtuální předměty reprezentované GPS pozicí apod.
7. **Násobné reality** (crossmedia). Půjdem-li ještě dál, dostáváme se ke konceptu násobných realit. Kromě fyzické reality zde vystupují další (zpravidla) konceptuální reality – různé identity na internetu, prostory uvnitř virtuálních světů atd.

Časová dimenze je pouze jedna. U klasické hry jde o časovou úsečku. V pervazivních hrách z ní můžeme dělat polopřímku, přímku či sérii úseček.

1. **Formalizované hry** (utkáni 2 × 45 minut s pevným začátkem). Je dáno, kdy hra začíná a kdy končí, nemůže docházet k žádným nejasnostem.

2. **Formálně ohraničené hry** (divadelní představení). Od předchozího bodu se prakticky neliší, ale přesně daný časový úsek to již není.
3. **Dětské** (klasické) **hry**. Ústup jednoznačné hranice.
4. **Jednostranně ohraničené hry**. Víme kdy hra začíná, ale není předem dané, kdy (jak) skončí (např. vyřazením posledního hráče).
5. **Časově rozptýlené lokální hry** (turnaj, MMORPG, RPG kampaň). Nespojitá časová linka, fakticky jde o jednotlivé hry. Mají nicméně jistou vzájemnou návaznost, a lze je tak považovat za jeden celek.
6. **Ztráta vnějších hranic**. Hra není ohraničena, ale ve svém průběhu bez přerušení je stále hrána. Pokud je přerušena, tak způsobem, kdy si je toho hráč vědom.
7. **Ztráta veškerých hranic** (ARG, RG). Hra, která nejenže nemá vnější hranice, ale obsahuje nejasné časové úseky, kdy se hraje volitelně, či kdy není jasno, zda se právě hraje. U Reality Games účastníci dokonce netuší vůbec, že nějakou hru hrají.

Kdo je vlastně hráč? Obecně uznávaná představa zní zhruba takto: *Osoba, která dobrovolně působí ve hře a ovlivňuje její průběh činností dodržující její pravidla.*



Z toho je také poměrně zřetelné, kterými směry můžeme hranice expandovat:

1. **Formalizovaný** hráč (sportovní či deskové hry).
2. Hráč je vymezen **kontraktem**, resp. pravidly (označení, znalost všech spoluhráčů atd.).
3. Hráč je vymezen pouze zbylými **hranicemi** (čas, prostor).
4. Na dalším stupni pojem „hráč“ již zcela ztrácí na významu (mystifikace, RG).

Zejména v souvislosti s ARG jsou zavedené pojmy, které hodnotí hranici hráče z jiného úhlu pohledu a rozlišují tři stavy:

1. **Vědomý** (conscious) hráč. Osoba sama sebe označuje za hráče, je si vědoma, že hraje hru.
2. **Neurčitý** (ambiguous) hráč. Osoba má podezření, že by se o hru (či něco podobného) mohlo jednat, ale zatím nemá dostatek informací, aby se definitivně rozhodla.
3. **Nevědomý** (unaware) hráč. Osoba vlastně není hráčem, domnívá se, že probíhající události jsou součástí skutečnosti.

Pervazivní hry

Začněme rovnou definicí: *Pervazivní hra je taková hra, jejíž jeden či více zřetelných rysů rozšiřují magický kruh sociálně, prostorově či časově.* [9] Hned vidíme, že jsme se dostali k jádru problému. Definice pervazivní hry přímo popírá veškeré definice her zmíněné v úvodu, nebo do nich vnáší alespoň nějaký zásadní rozpor. Huizingovu definici rozporuje téměř v každém slovu. U Salenové a Zimmermana například popírá požadavek na oddělenost od reálného života v čase a prostoru, u Juula pak volitelné dopady hry či explicitu a modelovatelnost pravidel.

- 28 Specifickým případem her jsou Reality Games, které systémově překračují všechny hranice záraz. Je tedy velmi polemické, zda se ještě o hru jedná. Spíše nikoli,

protože pojmy jako ludicita, artificialita či sémiotická doména zde logicky zcela ztrácejí význam.

Sbírka termínů, které se objevují ve spojitosti s pervazivitou her, také může přinést jistý náhled na to, kam tyto hry v současnosti míří:

- » Playing on the edge of reality – hra na hranici reality
- » Urban exploring – prozkoumávání městského prostoru
- » Battle for public space – bitva o veřejný prostor
- » City as a theatre – město jako divadlo
- » Augmented reality – rozšířená realita
- » Attack on consensus reality – útok na konsenzuální realitu
- » Game as a work of art – Hra jako umělecké dílo
- » Game as political commentary – Hra jako politický komentář

Výčet žánrů her v této kategorii je podobně rozmanitý:

- » Alternate Reality Games – hry na alternativní realitu
- » Massively Multiplayer Mobile Games – masivně multiplayerové mobilní hry
- » Pervasive LARP – pervazivní larp
- » Online-Onstreet Games – online pouliční hry
- » Proximity Games – hry založené na detekci blízkosti
- » Crossmedia Games – hry zahrnující více médií (konceptuálních prostorů)
- » Urban Gaming – městské hry

Městské hry

Městské hry jako pojem samozřejmě existují již dlouho. Vzpomeňme na Foglarovy bitvy s Haha Bimbi a Rychlými šípy v čele. Pervazivita těchto her však byla omezená a do obecnějšího povědomí se začleňovala pomalu. Na současné hry měly mnohem výraznější vliv happeniny šedesátých let.

Jednou z prvních dokumentovaných her, které bychom dnes označili za pervazivní, je hra *Circle of Death*, poprvé odehraná na půdě MIT⁴ v roce 1966, popsána S. Jacksonem⁵ v roce 1981. Šlo o dnes již klasický model, kdy hráč coby nájemný vrah obdrží popis své oběti a vyrazí ji v realitě hledat. I u nás byla později několikrát variována.

Mezi první vlaštoky (veřejných) městských her z domácích luhů a hájů patří brněnská *Mafie* z let 1986–1990 (přibližně; o hře stále nejsou dohledatelné přesné údaje), jejíž konceptuální svět byl místy překryt s realitou (herní vlastnictví obchodů označených nálepkami apod.). Naopak mezi moderní pervazivní hry lze zařadit celou odnož šifrovacích městských her (*Tmou* (2000)⁶, *Bedna* (2002)⁷, *Exit* (2002)⁸ atd.). Například právě *Exit* obsahuje prvky interagující s veřejností a městským prostředím a nevyužívá tedy město pouze jako kulisu, ale přímo jako herní element.

New Media Games

S příchodem levné a mobilní technologie přichází nová generace her označovaná jako New Media Games (hry nových médií). Jane McGonigal v roce 2005 [10] popisuje nastupující fenomén tzv. „supergaminu“, tedy her vyznačujících se čtyřmi rysy:

- » **Supersize.** Velikost her přesahuje vše, co dosud bylo běžné. Hry mohou mít desetitisíce hráčů. Herní prostor může být čistě konceptuální, padají tak běžná omezení pro velikost hry.
- » **Superimpose.** Hra se projektuje do reality, stává se její součástí.
- » **Superhero.** Hra umožňuje hráčům věci, jichž nejsou normálně schopni (ať už technickými prostředky (rozšířenou realitou), či konceptuálně).

4 Massachusetts Institute of Technology, MIT Assassins' Guild.

5 Ano, ten ze Steve Jackson Games.

6 <http://www.tmou.cz>

7 <http://www.bedna.org>

8 <http://exit.gdi.cz>

- » **Supercomputing.** Hra jedince má význam pouze coby součást celku. Skupina hráčů se tak stává výkonným „superpočítačem“.

Tyto podmínky jsou zcela splňovány v současných ARG hrách, ale dílčím způsobem se naplňují i v jednodušších, vesměs technologických hrách (*Day of the Furgines*, *Epidemic Menace*, *Hot Potato*, *Hitchers*, *Insectopia*⁹, *Geodashing*, *Geocaching*). Technologie se díky svým schopnostem obohacovat realitu stává čím dál častěji využívaným herním prvkem.

Z hlediska hledání hranic her je v ARG zajímavá také pozice hráče vůči ostatním. Lze rozlišit několik herních módů podle toho, s kým hráč hru hraje:

- » Sám (je izolovaný)
- » S nehráči
- » S přáteli, známými či příbuznými
- » S jinými hráči (příp. NPC¹⁰)

Hráč si může být jistý, zda hru hraje či nehraje, pouze v případech, že je sám a navíc ve zcela izolovaném prostředí. Je to totiž jediná možnost, kdy si může vědomě zvolit, zda se hry účastní či nikoliv. Ve všech ostatních případech je vystaven pochybnostem, zda s ním někdo z přítomných hru nehraje. Dokonce i v případě, že se v okolí právě nikdo nevyskytuje, si nemůže být úplně jistý, zda se skrze případnou skrytou kameru nestává součástí hry.

Problémy na hranicích hry

Jak již ze samé podstaty „hraničnosti“ vyplývá, etické problémy jsou denním chlebem pervazivních her – od problémů zřejmých, až po ty hypotetické či teoretické. Aktuální etické otázky se rekrutují zhruba z následujících okruhů:

9 <http://iperg.sics.se>

10 Non-Player Character – nehráčská postava, česky též CP – cizí postava

1. **Legalita.** Protože většina ARG i městských her operuje s ne zcela právně ošetřenými prostředky (makety zbraní, pohyb ve sporných prostorech atd.), je tato oblast spíše polemická než pouze nelegální. Právní systém zkrátka s podobnými věcmi příliš nepočítá a zpravidla je řeší nesprávně v neadekvátních kontextech (bezpečnost práce apod.).

- » **Veřejný prostor** (urban exploration). Právo na využití veřejného prostoru, který je formulován pouze dlouhodobým územím, a to navíc poměrně nežřetelně. Kam až lze zajít, aby bylo takové využití obhajitelné, neomezující a nepoškozující ostatní?
- » **Nevhodnost vs. ilegality.** Co je ještě hraniční a co už je opravdu zakázané? A co z toho zakázaného pro vlastní hru postrádá smysl?
- » **Zodpovědnost hráče** jako jedince. Pervazivní hry bezpochyby vyžadují větší díl zodpovědnosti na straně hráče. Na druhou stranu masovost těchto her s sebou nevyhnutelně nese menší kontrolu nad hráči a tím větší pravděpodobnost účasti těch nezodpovědných. Příkladem budiž několik úmrtí v ruských hrách *Dozor*¹¹ a *Encounter*¹² s účastí desítek tisíc hráčů.

2. **Realita jako rozhraní hry.** Pervazivní hry se nebojí zasahovat do konsenzuální reality samé.

- » **Reálná historie.** Hry často používají skutečnou historii a přidávají do ní drobné změny, mystifikace apod., které mohou být veřejností vnímány jako skutečná fakta.
- » **Reálné postavy.** Podobně se tak může dít nejen s historií, ale i se současnými žijícími lidmi. Při desítkách tisíců hráčů by někomu mohlo být nepříjemné, kdyby se o něm v této skupině hlásalo, že patří mezi ilumináty, které je potřeba vyhubit.

» **Deformace reality.** K naplnění předchozích aspektů se hry nebojí zasahovat například do Wikipedie, čímž poměrně bez problémů šíří svoji „pravdu“ mezi statisíce nepoučených (a nepoučitelných).

3. **Soukromí.** Je jedním z kontroverzních aspektů zejména u technologických her. Pokud je někomu monitorována aktivita na internetu, odposlouchávané rozhovory a sledován každý jeho krok, pak se hra bezpochyby dostává na sporné území. Soukromí tak lze vnímat zejména na dvou rovinách – jako informační a fyzické.

Závěr

Tři základní hranice hry jsou pro uvažování nad hrami prozatím v mnohém dostačující. Nicméně už v současné době se ukazuje, že nejsou jediné a další vystupují do popředí, aby se staly významnými bojišti zítřka. Zřejmě nejžhavějším kandidátem je hranice ekonomická.

Herní světy (zejména MMORPG) mají mnohdy vlastní vnitřní ekonomiku. Ta herní už jim ale nestačí a tak zvolna prosakují i do ekonomiky reálné – například v MMORPG *Second Life*¹³, jehož herní měna *linden* je přímo směnitelná za dolar, k čemuž mohou být využity také bankomaty rozmístěné po USA. *Linden Lab* (provozovatel hry) udává, že v září 2006 (tedy za jediný měsíc) bylo HDP herní ekonomiky 64 milionů dolarů. Úvahy nad státním daněním virtuálních ekonomik na sebe nenechaly dlouho čekat. Dá se tedy očekávat, že propojení herních a reálných ekonomik bude brzy mnohem sofistikovanější, než jen prostá platba za přístup ke hře jako u výše zmiňovaného *World of Warcraft*.

Mezi další hranice, u nichž zřejmě dojde k jistému posunu vnímání, bude právě hranice legality. Hra přece jen nabízí jiné možnosti než realita. Ale v okamžiku, kdy hra přestává být od reality na první pohled roze-

11 <http://www.dzzzr.ru>

12 <http://www.en.cx>

13 <http://www.secondlife.com>

znatelná, přináší to i jisté ovlivnění vnímání „normality“. Zřejmě nelze očekávat změny typu sexuální revoluce let šedesátých, ale i tak může být dění v tomto ohledu významné a pro rozvoj pervazivních her nepochybně i v mnohém určující.

Otázky hranic hry jsou relativně nové a přináší zajímavé pohledy na to, co vlastně hra je a jaké funkce má a může mít v současné společnosti. Mnohé larpky se k těmto hranicím blíží a je tedy i naším zájmem nad hranicemi her přemýšlet.

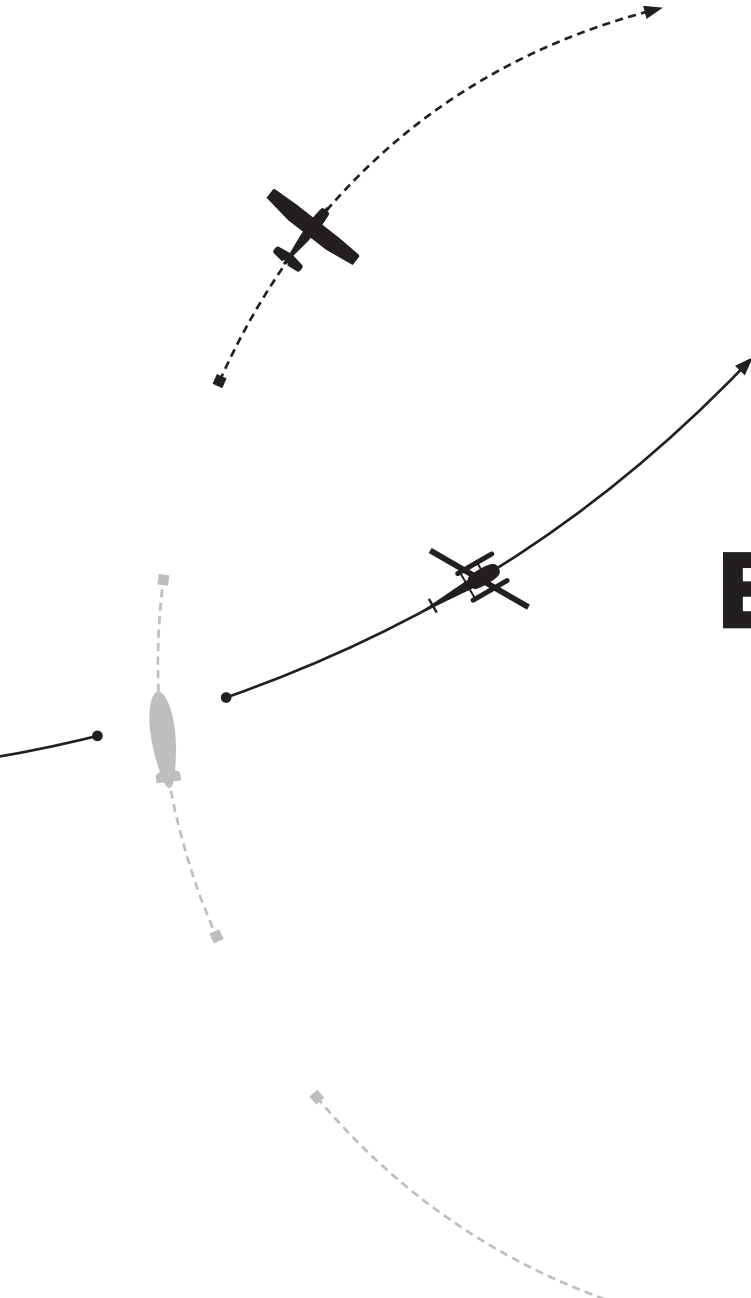
Použitá literatura

- [1] Huizinga, J. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 1939
- [2] Huizinga, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1
- [3] Salen, K. – Zimmerman, E. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2003.
- [4] Juul, J. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. IT University of Copenhagen, 2003.
- [5] Caillois, R. *Les jeux et les hommes*. 1958
- [6] Caillois, R. *Hry a lidé*. Nakl. Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5
- [7] Rouse, R. *Theory and Practice*. Plano: Wordware, 2005.
- [8] Faaborg, M. L. *The Process Model of Role-playing*. 2005
- [9] Montola, M. *Exploring the Edge of Magic Circle: Defining Pervasive Games*. 2005.
- [10] McGonigal, J. *SuperGaming: Ubiquitous Play and Performance for Massively Scaled Community*. 2005.



ETAPOVÉ HRY

Miloš Zapletal



Setonovi indiáni

Při hledání kořenů her, ve světě známých jako Live Action Role Playing, se musíme vrátit o více než sto let do doby, kdy vznikly dvě organizace mládeže – jedna ve Spojených státech amerických, druhá v Anglii.

V roce 1902 založil v USA spisovatel Ernest Thompson Seton sdružení mládeže, kterému dal jméno *The Woodcraft Indians*. Jeho originální výchovný program byl koncipován jako **velká hra na indiány**, prapůvodní obyvatele Ameriky. Byla to hra komplexní a propracovaná do všech podrobností. Organizační jednotkou byl po indiánském vzoru kmen, chlapci dostávali předzívky podle indiánů (sám Seton se podepisoval Black Wolf a chlapci ho oslovovali náčelníku), v létě kmeny tábořily v indiánských stanech zvaných teepee a u táborových ohňů napodobovaly indiánské tance. Chlapci skládali zkoušky motivované indiánskými znalostmi, dovednostmi a charakterovými vlastnostmi indiánů a za jejich úspěšné splnění byli odměňováni orlími pery. Celou činnost Setonovy organizace bychom tak možná mohli popsat jako velký, několik let trvající larp.

Seton uveřejnil své zkušenosti v roce 1902 a vzápětí začaly vznikat woodcrafterské kmeny po celých Spojených státech. O rok později vyšla Setonova nejslavnější kniha *Dva divoši*, později přeložena do mnoha jazyků a dodnes opakovaně vydávaná i u nás. Podtitul této knihy vyjadřuje, co je jejím obsahem: *Dobrodružství dvou chlapců, kteří žili jako indiáni a čemu se přitom naučili*. Seton v tomto rozsáhlém příběhu určeném mládeži (552 stran) podrobně popisuje průběh velké hry na indiány a co všechno při ní chlapci Yan a Sam dělali a prožívali. O tři roky později vyšla Setonova příručka s podrobným popisem velké hry na indiány: *Svitek březové kůry*.

Woodcrafterské hnutí se během dalších let dostalo z Ameriky i do Evropy, především do Anglie a Československa. Zejména u nás zapustilo hluboké a trvalé kořeny. Přestože v zemi svého vzniku je dnes woodcraft téměř neznámým pojmem a průměrný Američan nic o Setonově organizaci neví a Setona nezná ani

jako spisovatele, v České republice působí řada kmenů a jejich program je stále založen na Setonově původním konceptu, velké hře na indiány.

Generálovi zvědové a divadlo

Již první vydání Svitku březové kůry se dostalo do ruky anglickému generálu Robertu Baden-Powellovi. Ten převzal především myšlenku **lesní moudrosti** (woodcraft) a řadu her. Pro svou chlapeckou organizaci však zvolil jinou motivaci – hru na **zvědy** (scouts). V Jižní Africe totiž velel v búrské válce, kdy pod jeho velením při obraně města vykonávali nedospělí chlapci důležité úkoly. Po návratu do Anglie v roce 1907 založil novou organizaci *Boy Scouts*. Jeho myšlenka vychovat z chlapců dobré občany britské říše se rychle uchytila. Vůdčové skautských oddílů připravovali pro své mladší svěřence všestranný program do městského prostředí i do přírody, který měl především pedagogické poslání. Hlavní metodou skautské výchovy se stala hra.

Řadu her, které lze zařadit mezi první larpy, obsahuje edice *The Scout Library*, v níž také roku 1910 vyšla Baden-Powellovi příručka s herní tematikou *Scouting Games*, napsaná pro nedávno vzniklou organizaci. Jsou tu hry krátké, trvající jen hodinu nebo dvě, při nichž skupiny hráčů vystupují v různých rolích – jedna představuje například pašeráky, druhá pohraniční stráž nebo námořníky, kteří přistáli u ostrova, kde žijí necivilizovaní domorodci.

Baden-Powell tu popisuje i hry, při nichž jednotlivci nebo družiny po něčem pátrají, a zejména hra *The Treasure Hunt* se stala modelem nejoblíbenějších skautských táborových her, tzv. **pokladovek**, které často trvají i několik dní a jsou zpravidla uvedeny romantickým libretem či divadelním výstupem. Právě ze skautských pokladových her se v České republice časem vyvinuly hry etapové (viz níže).

Baden-Powell rád hrával divadlo a to se promítlo i do jiných her, které pro skauty popsal. Poslední kapitolu v knize *Scouting Games* nazval *Displays* a hry v ní uvedené se larpu velmi blíží.

V první části *The „Mercury“ Display* popisuje hru o dvou dějstvích, kterou Baden-Powell sehrál na cvičné námořní lodi Mercury zakotvené v přístavu. V prvním dějství plachetnici zastihlo bezvětrí v tropech a posádka si krátí čas vodními sporty či potápěním a cvičí se v záchranných akcích. V druhém námořníci vystoupí na pevninu v místech, kde je indiánský tábor. Doslova citovaný začátek dalšího děje:

A Red Indian encampment, teepees, and fires, with a few Indians in charge. Distant singing. Red Indians in warpaint enter and break off to their fires and tents. Look-out men posted. Camp sports, marksmanship with bows and arrows or javelins, bang to the bear, cock fighting etc. Look-out man reports distant ship on fire. Excitement. Chief calls the braves together into a big circle and gives an excited address in gibberish. War dance and Ingonyama chorus.

A second look-out man reports enemy coming ashore. Indians strike tents, retreat into woods, leaving Scouts and rear-guard to watch and gradually to retire as enemy approach.

Hra se rozvíjí dál a dvě skupiny tu hrají odlišné role, jedni námořníky, druzí indiány. Nejdříve se střetnou, později uzavřou přátelství.

Další hra v kapitole *The Treasury Camp* vypráví o konfliktu mezi družinou, která objevila poklad, a tlupou, která jim ho chce ukrást. Dále je tu popsána hra *How Livingstone Was Found*. Baden-Powell k ní uvádí:

This little play, which tells of a dramatic incident in the history of two Britain's great man, can be quite easily performed.

Podle slova **play** vidíme, že je to vlastně divadelní záležitost, ale přesto ji zařadil do knihy věnované **hrám** (games). Skauti v ní vystupují v rolích afrických domorodců a bílých cestovatelů Livingstona a Stanleye. Kromě akcí jsou zde popsány i dialogy.

V této knize je ještě několik dalších her podobného druhu. Nejrozsáhlejší z nich je *Pocahontas; or, the Capture of Captain John Smith*.

České začátky

V roce 1912 se skauting dostal i do Čech, které tehdy byly součástí Rakouska-Uherska. U jeho české kolébky stál profesor Antonín Benjamin Svojsík. Ten ve svém rozsáhlém díle *Základy junáctví*, intelektuální úrovní a hodnotou převyšujícím Baden-Powellovo dílo, spojil myšlenky Baden-Powellovy a Setonovy a vytvořil tak unikátní model skautingu. Po překladu Setonových knih tak vznikly příhodné podmínky pro vznik populárních her, známých jako dlouhodobé, etapové či úsekové.

První a veleúspěšnou hru tohoto typu popsal Jaroslav Foglar ve své nejslavnější knize *Hoši od Bobří řeky*. Když Foglar Hochy od Bobří řeky psal, byl nepochybně inspirován Setonovou knihou *Dva divoši*, která byla v té době čerstvou literární novinkou. Ani sám autor, který se nejvíc ze všech zasloužil o rozšíření těchto her, si nikdy neuvědomil, že **lov bobříků** patří do této herní kategorie a má v ní nepochybně český primát. On sám za svou první etapovou hru považoval *Alvarezze* (viz níže).

Jeho kniha se stala nesmírně silným motivačním impulzem. Nebudeme přehánět, když řekneme, že tuhle podivuhodnou hru na lov bobříků hrály v dalších pětasedmdesáti letech statisíce mladých lidí. Pozoruhodná na tom je skutečnost, že se jí mohl zúčastnit každý, kdo o ni projevil zájem, buď sám, nebo společně s kamarády. Podrobný návod k ní našel v *Hoších od Bobří řeky*. Zejména za druhé světové války, kdy byly všechny organizace mládeže rozpuštěny a děti se octly v jakémsi vzduchoprázdnu, vykonala hra pro mladou generaci neocenitelnou službu, když jí dala zajímavý program pro volný čas.

Dlouhodobé hry

V roce 1940 vydal jiný skautský spisovatel Jaroslav Novák příběh z letního tábora nazvaný *Zelené jezero*. Popsal

v něm podrobně jiný typ etapové hry a nazval ji *Poklad piráta Olloneze*. Popisuje v ní jak divadelní výstupy před samotnými hrami, tak průběh následujících disciplín.

O dva roky později sehrál Jaroslav Foglar se svým skautským oddílem dlouhodobou hru, která je u nás rozhodně nejproslulejší – *Alvarez*. Při jejím koncipování byl zcela jistě inspirován Novákovou hrou *Poklad piráta Olloneze*, kterou dobře znal. Přesto náleží zásluha za ohromné rozšíření dlouhodobých her právě Foglarovi. Dokázal o tři roky později popsat Alvarez v příběhu pro mládež tak sugestivně, že inspiroval tisíce čtenářů.

Kniha *Devadesátka pokračuje* začala vycházet hned po skončení 2. světové války v roce 1945 a po obnově skautské organizace také v časopisech *Junák* a *Vpřed*. Stala se z ní skutečná senzace a hru sehrály v dalších letech stovky skautských oddílů. A nejen skauti si u nás tento nový druh her oblíbili. Převzaly jej i jiné organizace mládeže a snad na každém dobrém táboře se od těch dob hraje nějaká etapová hra. Po Alvarezovi vznikly stovky, možná tisíce nových etapových her. Skoro každý vedoucí se snažil vymyslet pro svůj oddíl a tábor novou, originální hru. Za předlohu jí zpravidla sloužila některá kniha.

Jaroslav Foglar po velkém úspěchu Alvarez připravil pro svůj oddíl ještě řadu dalších etapových her. Všechny tyto hry mají společný princip – oddíl je při nich rozdělený do několikačlenných družin nebo hlídek, které vystupují v roli hrou předepsané a vzájemně soutěží. Snaží se například najít poklad, zlatý důl, symbolicky postavit úsek železniční trati, objevit záhadného tvora a podobně – a dokázat to dřív než soupeřící kolektivy.

Z dalších dlouhodobých her Foglar popsal v románovém příběhu nazvaném *Poklad Černého delfína* svou hru z roku 1952. Záznamy o ostatních hrách zůstaly jen v kronikách *2. skautského oddílu Praha*. Z nich vypsál autor této stati texty týkající se některých dalších dlouhodobých her do knihy *Etapové hry*, vydané v roce 1997. Po Foglarově smrti připravil pro *Sebrané spisy Jaroslava Foglara* knihu shrnující Foglarovy hry a do ní zařadil

kromě her otištěných v knize *Etapové hry* další autentické kronikové záznamy.

Musíme přiznat, že za novými názvy Foglarových dlouhodobých her se skrývají často se opakující motivy, základy nebo soutěže, a pro člověka, který je studuje, se zdají být poněkud stereotypní. Ve Foglarově oddílu se však střídaly chlapecké generace, a tak pro ně byla nová i ta hra, jejíž náplň se velmi podobala hře v oddíle uvedené před pěti deseti lety. Ostatně v letech, kdy Foglar nepřipravil novou etapovou hru, opakoval některé z úspěšných her poprvé uvedených v minulosti.

U jiných autorů můžeme považovat za přínosná nová témata a často zcela odlišné zpracování etapových her. Jako příklad mohou sloužit hry v *Etapových hrách* nebo ve *Velké encyklopedie her*, dvě rozsáhlejší pak v knize *Sachemův odkaz*, podle knih Eduarda Štorcha (přezdívkou Sachem).

Simulační hry

Dlouhodobé hry získaly v Česku obrovskou popularitu již v dobách, kdy se v jiných zemích ještě vůbec neprovozovaly. Od padesátých let minulého století se začíná objevovat podobný typ her, kterým se říká **simulační** (simulation games). Pracovník Kongresové knihovny ve Washingtonu Jean Bealch vydal v roce 1973 jejich čtyřdílný soupis. Na více než dvou tisících stranách uvádí podrobné bibliografické údaje o simulačních hrách používaných při výchově. V úvodu píše: „*Tento soupis jsem sestavil jako průvodce novým, vzrušujícím oborem, který se bouřlivě, ale poněkud chaoticky rozvíjí v posledních dvaceti pěti letech.*“

Toto Bealchovo bibliografické dílo měl autor této stati příležitost prostudovat v osmdesátých letech v budapeštské knihovně. Už více jak deset let však tematiku her nesleduje a neví, nakolik jsou role při laru předepsané a kolik tvoří jejich herní část, kde jsou úkoly určeny jen rámcově a děj probíhá volně, pokaždé jinak. Podobně také u uvedených simulačních her nedokáže posoudit, nakolik a zda mohou být tyto hry totožné s larem. To už musí posoudit jiní.



K.K.X.

STAV BEZTÍŽE

Zastavení před každým larpem, než dojde ke klesání k cíli. Okamžiky beztlížného stavu nabízí možné přístupy a návody k tvorbě, přípravě a realizaci. Je překvapivé, jak se články bez domluvy autorů prolíná několik vybraných témat – v jednom se objevují a zase mizí, aby je jiný článek uchopil a rozvinul.



VYPRAVĚČSKÉ UMĚNÍ EMOCÍ

Ondřej Netík

Herní příběh

Z hlediska vypravěčství jsou vrcholem dva typy her vzešlé ze stejného základu – *Role Playing Game* (hra na životní příběhy) a *Live Action Role-Playing* (přímé hraní životního příběhu). Obě přitom postupem času přebíraly výhody druhé. Posledním oddělovacím prvkem tak zůstává zjevnost role vypravěče – u RPG interaguje s hráči přímo (dotváří prostředí, zvuky), zatímco u larpu nepřímo (skrz nehráčské postavy).

Protože jde v obou případech o hry „životního příběhu“, je přirozenou podmínkou „herní příběh“ odvíjet se v průběhu hry. Příběh, který je hráči nejen prožíván, ale i ovlivňován, o jehož konci rozhodují. Z tohoto hlediska je role vypravěče (vypravěčů) klíčová – náročnost jejich úkolu je dána náročností požadovaného příběhu. Přitom platí, že čím je „herní příběh“ náročnější (nikoliv delší, ale propracovanější), tím více ovlivní psychiku hráčů a tím i jejich prožitek.

Části herního příběhu

Herní příběh je podhoubím pro emoce a nelze jej podceňovat. Jeho šíře totiž ovlivní možnosti emočního vlivu na hráče. Herní příběh s sebou nese následující aspekty.

Herní svět

Organizátorem/vypravěčem často opomíjenou součástí jsou informace o herním světě. Přitom jejich absence je nejčastějším důvodem narušení hry a tím i prožitku hráče.

Herní svět se skládá ze dvou skupin informací. První skupinou jsou informace o jeho dávné minulosti. Jsou důležité pro příběh nebo navrhují, jak se zachovat při setkání se skutečnostmi v herním světě neobvyklými. Častou chybou je, že se do příběhu v průběhu hry dostanou vlivy a události, které hráč nemá nijak ukotvené. V realitě tuto službu vykonávají legendy, příběhy a pohádky. A až je jejich pravdivost zpochybnitelná, přirozeně ovlivňují naše reakce a vnímání nadpřirozena.

Druhou skupinou informací herního světa je soubor znalostí o prostředí (dějišti) a způsobu obvyklého chování a žití. Tvoří je například informace o morálních (nepsaných) a hrozbou trestu vynucených místních pravidlech a zvyklostech. Ta se nemusejí shodovat s pravidly globálními nebo státními. Například pašerácká vesnice překračuje globální zákon o hranici, ale pro její obyvatele je toto překročení zákona přirozené. V mafiánském gangu se prohršky proti vnitřním pravidlům trestají smrtí, přitom se ale očekává překračování státních zákonů.

Neznalost těchto informací vede k příběhově nesmyslným reakcím hráče a z drtivé většiny také ke snížení prožitku ze hry (nepochopená smrt nebo reakce okolí, vytržení z příběhové reality).

Předání těchto informací je znesnadňováno současnou konzumností a neochotou určitých hráčů obětovat přípravě ke hře svůj čas. Je smutným důsledkem doby, že mnozí lidé nechtou dlouhý souvislý text. Je proto nutné informace přizpůsobit intelektu a času hráčů. Lze použít následující způsoby, většinou jejich kombinaci (každý z nich má i své nevýhody):

- » Využít existující příběh či žánr a jeho fanoušky (ne nutně mají všichni nastudováno)
- » Sepsat herní svět do bodů s příklady (špatně zapamatovatelné, jsou prodloužena pravidla)
- » Odehrát s hráči předpříběh (tzv. preludium), byť s jinými postavami než budou hrát ve hře, a jejich reakce řídit a opravovat (časově náročné)
- » V rámci preludia odvyprávět příběh, například legendu z herního prostředí (nutná příprava dalšího příběhu)

Preludium

Preludium představuje část příběhu, která se odehrává těsně před hrou, v nedávné minulosti. Představuje soubor osobních informací, pohnutek, tužeb a cílů postavy, kterou hráč hraje.

Zaháčkování

Jde o počáteční události hry (nebo ještě preludia), které přimějí postavu zapojit se do příběhu a nabídnou jí roli v ději. Jejím přijetím se postava stává součástí příběhu bez možnosti nezáčastného návratu (ostatní hráči přijali její roli v příběhu). Postavy, které nejsou v příběhu zaháčkovány, a tak i vázány, se jen nesnadno dají emočně ovlivnit. Snižuje se herní prožitek, při menší dravosti hráče nemusí vůbec dojít k jeho zapojení do hry. Nenabídnutí role je chybou vypravěče. Postava bez role v příběhu je neherní postavou!

Herní linie

Události, které tvoří postavy hráčů a s nimi interagující postavy řízené vypravěčem, jsou herní linií příběhu. Vypravěč by měl poskytnout role v příběhu všem hráčům a děj dále rozvíjet s ohledem na tyto role tak, aby měl každý z nich možnost příběh ovlivnit.

Zejména v larpu je nutné správně instruovat pomocníky hrající nehráčské postavy, protože v něm jde o jediný přirozený způsob, jak příběh ovlivňovat, řídit a vyprávět. Nehráčské postavy jsou **vypravěčovým nástrojem**, kterým tvoří linii příběhu. Každé jejich použití by mělo mít svůj cíl, každé výrazně, v dobrém nebo zlém, ovlivní prožitek hráčů. Stejně tak je nástrojem i pauza (čekání). S obojím se musí zacházet správně.

Vypravěč má v larpu ve srovnání s hráči vyrovnané, často i omezenější možnosti zásahu do příběhu. To nutně a vždy vede k tomu, že se příběh dostává do nečekaných směrů a událostí. Vypravěč na to musí být připraven a být schopen improvizovat. Musí na této nové linii spolupracovat s hráči a přirozeně ji napojit za použití obvyklých herních nástrojů (nehráčských postav) na další události.

Důležité je při tom nepanikařit a případně si vytvořit čas potřebný na přemýšlení. Chybou vypravěče bývá lpění na připravené příběhové linii a zkratkovité reakce. Často pak použije neherní postavy s křečovitostí až nelogičností, což opět sníží prožitek hráčů.

Neherní linie

Jde o linie, které hráči přímo neovlivní, neboť se týkají neherních postav. Útržkovitě setkání s touto neherní linií dodává živost neherním postavám a celému hernímu prostředí. Je to bonus, který zlepšuje dojem z herního světa. Nevýhodou je jen delší čas potřebný k přípravě. Výhodou naopak je, že dají jasný koncept pomocníkům, jak hrát nehráčské postavy (obeznáaní je se situací a neherní linií, která jejich postavu právě ovlivňuje).

Psychická ochrana hráče

Psychika každého jedince je individuální a z hlediska organizátora/vypravěče je nutno ji považovat za neznámou. Vyprávění příběhu je jedno z nejsilnějších médií, které je navíc umocněno typem her, které nechávají hráče příběh přímo prožívat. Nečekanou psychickou reakci může vyvolat i obyčejné spojení dvou slov, natož pak nasimulovaná situace.

Proto by se mělo dodržovat několik pravidel:

- » Hráč nehraje sebe! Hraje příběhovou postavu jiného jména, z jiného světa. Hráč je jen herec.
- » Je jasně stanovena hranice interakce fyzického i sociálního kontaktu. Stejně tak způsob, jakým se odehraje příběhové překročení této hranice, aniž by došlo k reálnému překročení. Pravidla často řeší fyzickou interakci (zbraně, zranění), ale velmi zřídka sociální interakci (polibek, sexuální styk) mezi postavami bez skutečné interakce hráčů, přestože mnohé příběhy jsou na sociální interakci vystavěny.
- » Hráč má možnost dát jasně najevo, že chce (na chvíli či úplně) opustit příběh a to mu musí být umožněno bez ohledu na to, jaký vliv to bude mít na logiku příběhu.

Emoce v příběhu

Rozdíl mezi nudným dějepisným popisem událostí a poutavým historickým příběhem bývá pouze v použití či nepoužití emocí u událostí a aktérů. Příběh bez emocí je prázdný.

Zapojení hráčů, tedy skutečných lidí s emocemi, do příběhu je jeden ze zdrojů emocí ve hře. Tento zdroj je však nekontrolovatelný, nevynutitelný a hlavně z počátku latentní. Teprve vliv dalších emocí příběhu jej může probudit.

Výběr emoce

Pro příběh zvolte jednu emoci, která jej bude celý provázet (smutek, obava, paranoia...). Ostatní emoce přizpůsobte této hlavní tak, aby prohloubily, zvýraznily či podpořily její dojem. Vyvarujte se zbytečnému chvilkovému efektu, který není v souladu s celkem. Zacházejte s emocí jako s kořením, zbytečně nešetřete, ale ani násilně necpěte co nejvíce.

Příklady emocí:

- » Láska, touha, přátelství, pouto, ...
- » Zmatek, nejistota, pokřivení – něco je jinak, ...
- » Smutek, ztráta, marnost, osamělost, ...
- » Strach, hrůza, děs, šílenství, ...
- » Hnus, zvěrstvo, odpornost, ...
- » Agrese, bojové nadšení, ...

Tento výčet není úplný, protože použitelných emocí je mnoho a každá má spoustu odstínů. Většina přívlastků má svůj emoční náboj, který lze do hry vložit pomocí vhodných symbolů či nositelů: *divoký, barbarský, krutý, technický rozkvět, dokonalá společnost, námořní život, tajemný, neznámý, podivný, veselý, rychlý, rozverný, zvířecí, noční, podvodní, pouštní, pohádkový, kultovní, bojový, zakázané místo, hrozba trestu...*

Nositelé emocí

Emoce jsou v příběhu probouzeny pomocí reálné věci či informace. Čím osobnější jsou z hlediska herní postavy, tím jsou silnější (koncentrují sílu). Čím méně hráčů, tím větší je možné dosáhnout koncentrace.

Emoce může vypravěč vzbudit pomocí následujících prvků:

- » **Herní svět.** Platí, zejména pokud jde o známý žánr nebo druh příběhu oblíbený u přihlášených hráčů. Emoce je vázána na znalost jiných příběhů ze stejného prostředí.
- » **Prostředí.** U RPG je jím popis vypravěče závislý na emoci, kterou potřebuje vzbudit. U larpu je obvykle tento prvek neovlivnitelný a nevyužitelný. Výjimku tvoří hry ve skutečných reáliích (atomový kryt, hrad). Emoce je vázaná na dojem tvořený prostředím.
- » **Společenství.** Čím přísnější hierarchie, okázalost vnitřních rituálů, tlak zvyklostí skupiny a hrozba trestu, tím větší působení. Vhodné pro začátek příběhu, kde ještě není dostatečně zralá emoce nastupujícího příběhu.
- » **Herní postavy.** Je náročnější pro hráče, realizace neleží na vypravěči. V popisu postavy může být její osobnost nastavena tak, aby v ostatních vzbuzovala určitou emoci. Hráč snažící se vzbudit emoci je sám vůči podobně laděným emocím přístupnější.
- » **Předmět.** U larpů je tento prvek omezen možnostmi vytvořit rekvizity, ke kterým by se vázala emoce. Emoci předměty vzbuzují svou podobou, účelem, podmínkami funkce a místem nalezení.
- » **Příběhové zvraty.** Jde o nečekané události. Stablní situace se stává dynamickou a neznámou. Z hlediska hráče je zkoumána a pozorována, tím přijímá její působení.
- » **Neherní postavy.** Jsou nejděčnějším, nejjednodušším a nejpůsobivějším způsobem, jak vnášet do hry emoce. Dobře instruovaná a zahraniá neherní postava má výrazný vliv na jednání i emoce hráčů.
- » **Informace.** Může se jednat o pověry, zkazky, výpověď svědků, záznamy o události, zvukový záznam... Emoce není vázána na podobu hmotné věci, ale informaci jí nesenou.
- » **Příběhový nátlak.** Nutí postavy jednat. Obava před špatnou reakcí vede hráče ke zkoumání nátlaku a tím přejímají emoci. Jinou variantou je využití nátlaku v kombinaci s nucenou pauzou (jed-

nat je možno až ve stanovené době), což poskytuje čas na přijetí jemnějších nenátlakových emocí.

Pochopitelně je třeba tyto části příběhu sladit s hlavní emocí příběhu.

Vkládání emocí do příběhu

Emoce působí na hráče postupně. Zpočátku jen minimálně, proto vzbudí také minimální reakci z jejich strany. Každý člověk je individuální a má jinou schopnost naladění a přijímání, proto není třeba spěchat. Emoci stále opakujte a potvrzujte, tím prohlubujete její vliv.

U všech příběhů dochází v průběhu nebo ve finále ke zlomu napětí, které může vyžadovat změnu hlavní emoce. Místo zeslabující stávající emoce rychle nastupuje emoce nová. Tato emoční změna je náročnější na provedení, kterému musí být věnována zvýšená pozornost, aby emoce nevyzněla tříštivě. Ale o to více může být vděčnější na dojem.

Vše, co do příběhu vkládáte, prověřte z hlediska toho, jak to bude působit na hráče. Mnohdy stačí jen drobný významový posun, abyste určitý prvek přizpůsobili celkovému vyznění a tím prohloubili výsledek. Případně se zeptejte: *Jak toto změnit, aby to vyznělo tímto způsobem?* Co působí komicky, může se jen lehkým posunem změnit v tragédii a naopak.

Archetypy

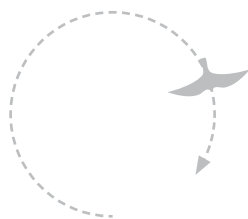
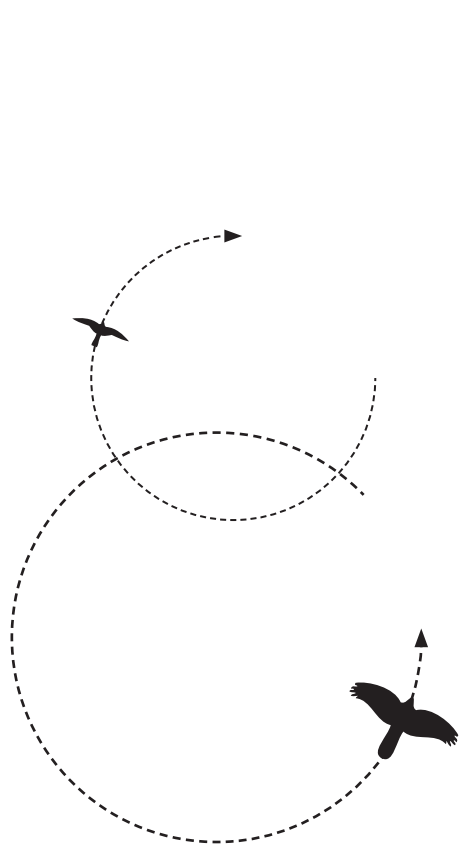
Někteří nositelé emocí, jako jsou symboly, předměty, informace, místa a jednání, působí na většinu lidí stejně: kosti, oltář, panenka, zlatá mince... U hry, které se vždy účastní více hráčů, jež není možné podrobit psychickému rozboru, není jiná možnost, než používat pro vzbuzení emoce tyto archetypální nositele. Vypravěč se musí odpoutat od vlastních reakcí a být schopen objektivně posoudit, jak bude do příběhu vložený prvek působit na většinu hráčů, a tímto způsobem jej i použít.

Cíl příběhu

Hráči vstupují do příběhu z několika důvodů. Touha po prožitku (dobrodružství, vztahy), ze zvědavosti a kvůli poznání nového. První důvod – prožitek – se stal hlavním tématem her. Přitom poznání nových věcí bývá zbytečně opomíjeno, ač tento prvek umožňuje dát vypravěčským hrám větší smysl a hloubku. Je možné poznat a prožít situace z jiných úhlů než obvykle. Nebo do příběhu vložit a koncentrovat kontroverzní témata lidské existence, nechat hráče prožít krizové situace, řešit dilema lidskosti, poznání sebe sama apod.

Shmutí na závěr

Hráči chtějí prožitek. Prožitek je vázán na emoce, ne na příběh. Popis událostí nikomu žádný prožitek nezprostředkuje. Nevkládejte emoce do příběhu náhodně a chaoticky, navzájem se pak přehlušují. Výsledkem je roztržštěný dojem a nevyužitý potenciál příběhu.



DIVADELNOST V LARPU

Pavel Gotthard

Úvodem

Napříč názorovými proudy, napříč různými přístupy ke hře a napříč záměry, se kterými tvůrci své hry předkládají hráčům, shoduje se česká larpová komunita na jedné základní premise: Účastníci larpu ztvárňují role.

Potřebovali-li někdy larpeři okolnímu světu stručně objasnit, v čem jejich koníček spočívá, zpravidla se uchýlovali k porovnání s jedinou další všeobecně známou aktivitou, ve které účastníci přijímají nějaké role – s divadlem. Někteří z nich toto přirovnání používali rádi, jiní jím pohrdali. V závislosti na tom, do jaké míry s podobností souhlasili či nesouhlasili.

S definitivní platností rozhodnout, zda divadlo larpu podobné je či naopak není, nemůžeme. Obě aktivity mají určité společné prvky, nicméně nemáme žádnou objektivní „stupnici podobnosti,“ kterou bychom mohli změřit, jestli si larp a divadlo už podobné jsou, nebo ještě „pár stupňů podobnosti“ chybí.

Co naopak udělat můžeme, je zaměřit se na ty stránky divadla, které se vyskytují i v larpu, a pokusit se zjistit, jestli nějakým způsobem nemohou larp (ať už fenomén jako takový či konkrétní vlastní hru) obohatit. Tento článek se pokusí nastínit možnosti, jakým způsobem by larpová teorie mohla převzít některé z dramatických postupů.

Základní rozdíly

Dramatická hra je souborem replik, které mají během představení herci pronést, a stručných poznámek o jejich herecké akci („vezme dopis ze stolu“, „umírá“ atp.). Příběh – tedy to, co se ve hře zpřítomňuje skrz hovor a předepsané jednání postav – je tedy hlavním nositelem sdělení, které chce autor dramatu předat divákům.

Úlohou divadelního režiséra je pak rozhodnout, jakým způsobem bude toto sdělení prezentováno divákům, a podle toho zvolit další inscenační prvky – od vedení herců, přes podobu scény, rekvizity, kostýmy

až ke svícení či zvučení celého představení. Shrnuto tedy: Divadelní hra předává divákům příběh, ve kterém jsou režisérem zvýrazněny či potlačeny určité momenty tak, aby si z něj diváci odnesli nějaké sdělení či silný dojem.

Hráči larpu, narozdíl od diváků v divadle, mají možnost do příběhu zasáhnout. Příběh v larpu tedy nebývá pevně daný, ale funguje spíše jako jakási platforma, na které hráči larpu rozvíjí svoji vlastní hru.

Čím více by se nějaký larp snažil o předání stanoveného příběhu, tím více by se v něm objevovaly prvky tzv. *railroadu*¹. Není to jev nezvyklý, ale v české larpové praxi se zatím omezuje pouze na definování stěžejních bodů příběhu a kupříkladu už hráčům neurčuje, jaká rozhodnutí mají činit po zbylou dobu hry.

Na jaře 2009 vznikl larp, který s tímto prvkem výrazně pracoval a ozkoušel jeho využití v praxi. Slovenská hra *Tiene lesa* (Stíny lesa)² z dílny tvůrčí skupiny *Osobné Kakavo Productions* předkládala hráčům sérii scén, kterými ve svých rolích procházeli. Účastníci larpu mohli v těchto scénách rozehrávat vlastní dramatickou akci a činit dílčí rozhodnutí, ale příběh vždy pokračoval předepsaným směrem. Výsledkem byla (dle účastníků vesměs kladně hodnocená) hra, která pro ně ovšem ztrácela prvky larpu a přibližovala se participačnímu divadlu.

Možnosti kombinace

Stěžejní rozdíl mezi divadlem a larpem je vytvořen předpokladem, že: divadlo = umění, larp = hra. Proto

1 Způsob vedení rolí hry, ve které pán hry směřuje děj jejího příběhu jediným směrem a nutí hráče následovat tuto dějovou linii bez ohledu na jejich vůli. Výraz je analogií ke kolejím (angl. railroad), které také vymezují vlaku jedinou možnou cestu. (dle Larpédie, <http://wiki.larpy.cz/railroad>)

2 Recenze tohoto larpu byla uveřejněna na portálu Larpy.cz, <http://www.larpy.cz/reportaze/recenze/vrhnout-svetlo-do-tiena/>

se divadlo (obecně; lze najít výjimky) soustřeďuje na předání příběhu s určitou uměleckou hodnotou a larp na vytvoření hráčské rozhodovací svobody.

První možností, která pohříchu nebývá českými organizátory využívána, je tvorba larpu, který – podobně jako divadelní drama – bude primárně určen k předání nějaké myšlenky či sdělení. Osobně se domnívám, že častá rozladěnost hráčů z railroadu v larpu není způsobena odmítnutím tohoto přístupu jako takového, ale skutečností, že je hráčům předkládán „prázdný“ příběh – děj bez nějakého dalšího sdělení.

Pro vysvětlení trochu odbočíme: Existují v zásadě dva póly toho, jak může být divadelní hra zaměřena (je to brutální zjednodušení teorie, pro účely tohoto článku však funkční). Na jedné straně je hra maximálně soustředěná na příběh, kdy divák s postavami prožívá řadu zvrátů a krizových situací; typickým příkladem jsou hry Williama Shakespeara. Na druhém pólu jsou pak hry zaměřené na předání nějaké myšlenky, která je natolik silná a závažná, že je jí podřízena i podoba příběhu; z hlubších dějin jsou to například morality, v moderní dramatice absurdní drama.

Pokud chtějí být railroadové larpy atraktivní pro své hráče, měly by mít tuto diferenciaci na paměti. Musí nabídnout svým hráčům buďto velmi napínavý a velmi propletený příběh, aby ho hráče bavilo sledovat po přímé linii, nebo silnou myšlenku, kterou jim budou postupně představovat a prostřednictvím hry odkrývat.

Dalším prvkem, který si mohou organizátoři larpu vzít z divadla, je určitá tématická jednota všech prvků. Drama je maximálně zhuštěný příběh, a proto všechny prvky v něm (tedy nejen to, co je napsáno v textu hry, ale i všechny další inscenační náležitosti) jsou propojeny a sjednoceny tématem hry.

Co je tím myšleno nejlépe demonstrujeme na příkladu. Pokud vytváříme larp, ve kterém královští synové bojují o trůn svého umírajícího otce, nemusíme se

bát motivy smrti a zápasu zakomponovat do různých jiných oblastí a rovin larpu. Hra pak bude ucelenější a ústřední téma lépe vyjde na povrch.

Pokud král umírá, celé město určitě musí být zahalené v černém suknu, stejně jako jeho obyvatelé (hráči). Dáme tak každému na první pohled najevo, jaká je nálada hry. Umírající král se jistě bojí budoucnosti; zažívá strach ze smrti – to je další motiv. Ten by měli cítit i ostatní hráči, proto je dobré zkusit do hry zapojit nějakou reálnou hrozbu visící nad královstvím, která pravděpodobně nastane po králově smrti. Nabízí se krvavá válka obou následníků. Ze smrti panovníka tak nebude mít obavu jen král sám, ale každý hráč.

V tomto duchu můžeme pokračovat. Tímto vršením konkrétně propojených prvků docílíme toho, že si hráči jednotlivé opakované motivy podvědomě zafixují a zapamatují.

Častou dramatickou technikou je také změna plynutí času. To znamená, že některé scény na jevišti trvají delší či kratší dobu, než by trvaly ve skutečnosti (na začátku dialogu postava zavolá taxík a po dalších čtyřech větách už auto troubí pod oknem), nebo vypráví děj nechronologicky.

Zejména práce s časem v příběhu je prvek, kterého se čeští organizátoři zatím spíše bojí. Je například možné odehrát závěrečnou scénu larpu na jeho začátku a ostatní scény k ní směřovat, nebo v zastaveném čase prolínat do hry scény z minulosti a rozbíhat tak další drama, atp. Podobným způsobem lze do hry zapojit i vnitřní monology postav, kdy hráči jakoby „vystupují“ ze svých postav a hovoří o tom, co se jim honí hlavou.

Těchto mechanik hojně využívá skandinávská jeep-forma³, nicméně i v běžném larpu mohou mít své

³ Styl hraní kombinující prvky larpu a RPG.

místo. Je pouze důležité, aby jimi autor nekonceptčně nezahltil hru, do které nepatří. Tyto mechaniky totiž vytváří jistý surreální dojem a proto nejsou vhodné pro každý larp. V realistické divadelní hře se také zničehonic nerozsvítí bodový reflektor nad postavou, která začne divákům vysvětlovat své citové pohnutky.

Závěrem

Zatím není teoretická základna kolem larpu dostatečně hluboká na to, abychom mohli skutečně hovořit o nějaké příbuznosti s divadlem⁴. To je zatím stále dva a půl tisíce let starou uměleckou formou, zatímco larp padesát let starou hrou. Nikdo neříká, že se to časem nemůže změnit, ale dnes ta doba ještě nenastala.

Co ale máme naopak empiricky ověřeno, je fakt, že některé divadelní mechaniky a přístupy lze úspěšně použít při tvorbě larpu a získat tak zajímavé a nové hry. Vzhledem k tomu, že stojíme na počátku vzniku opravdové české teorie o larpu, to, co ponejvíce potřebujeme, jsou právě organizátoři. Organizátoři, kteří v praxi ozkouší nové metody, aby bylo možné na základě jejich poznatků začít teorii ustavovat. Zrovna v tomto oboru má potřebný mandát každý, kdo dokáže dojít do divadla a přemýšlet nad tím, co na scéně viděl.

Nastíněné základní, prakticky ozkoušené divadelní postupy v larpu jsou v tomto článku pouze o stručným náhledem do problematiky. Neprobádané půdy je zde ještě hodně, proto bude každá divadelní metoda, kterou larpoví organizátoři funkčně uvedou do života, rozhodně vítána s bujarým veselím.

4 Pozn. ed.: Divadelností a divadelními prvky v larpu se podrobněji zabývá také: Choy, E. *Tilting at Windmills*. In *Beyond Role and Play*. Ropecon ry, 2004. ISBN 952-91-6843-8



ORGANIZOVAT LARP JAKO KRAVATÁK!

Petr Pouchlý

V našich zeměpisných šířkách je larping stále především zábavou mladých, a proto se není čemu divit, že v rámci společného socializačního procesu (rozuměj posezení po akci nad pivem) se na cokoli souvisejícího se světem velkým firem nahlíží se značným depektem. Manažer je trapný chlapík v růžové košili, se šlajfkou a oblekem od Hugo Bosse. Jeho jazyk plný anglikanismů, pracovních launčů a mítinků v autluku vyvolává jen posměch. Každý z nás byl ve dvaceti letech přesvědčen, že takto nikdy nedopadne. Ostatně není se čemu divit, svět manažerů a svět elfů si jsou na hony vzdálené.

Smutnější však je, že právě z těchto předsudků pak organizátoři zavrhnou jakoukoli snahu o nahlížení na organizaci larpu právě pohledem manažera. Především proto, že dobré hry se dají dělat i naprosto intuitivně a není důvod tahat práci a profesi do něčeho tak zábavného, jako je larp. Alespoň tak jsem to vnímal v počátcích larpové tvorby já sám.

Přesto však zkusme jen na malou chvíli popřemýšlet nad tím, zda tito lidé nemají zkušenosti a vědomosti, kterými bychom si mohli usnadnit nelehkou tvorbu dobrých larpů. Nejde tu o peníze, nošení kravaty ani nahlouplý slovník. Jde tu o metody, které pomáhají velmi účinně řídit mnohem složitější a náročnější akce, než je víkendovka. O změnu pohledu na přípravu celé hry tak, aby to pro tým byla i popáté stejná zábava a jeho členové nevyhořeli hned po druhém larpu.

Tento článek o tvorbě larpu očima projektového manažera nebude snadné čtení, protože odhalí kruté pravdy, před nimiž organizátoři raději zavírají oči. Ač se budu snažit podat celou problematiku očima larpera, nevyhnete se v článku pocitu, že se na tvorbu larpu dívám jako na zodpovědnou práci. Tvorba larpu totiž prací je. Zábavou by měla být až hra, kterou stvoříte. Samotné vymýšlení zápletky, příběhu a konceptu je bezesporu tvůrčí a tudíž zábavné, s ostatními tvůrci i nadále můžete být kamarádi a skvěle si užít společný čas. Všechno ostatní, co je potřeba pro realizaci

skvělé hry udělat, je však práce. V tuto chvíli přijměme tento fakt za svůj.

Základy projektového plánování

Larp jako projekt má své jasně dané a specifické fáze. Není to jen o hře, ale i o její přípravě, propagaci, financování a práci spojené s ukončením hry. Každý takový projekt vyžaduje určitou investici, aby byl úspěšný.

Do tvorby larpu budete muset vložit:

- » čas (organizátorský i účastnický)
- » zdroje (finanční i materiální)
- » vaše schopnosti (kreativitu)

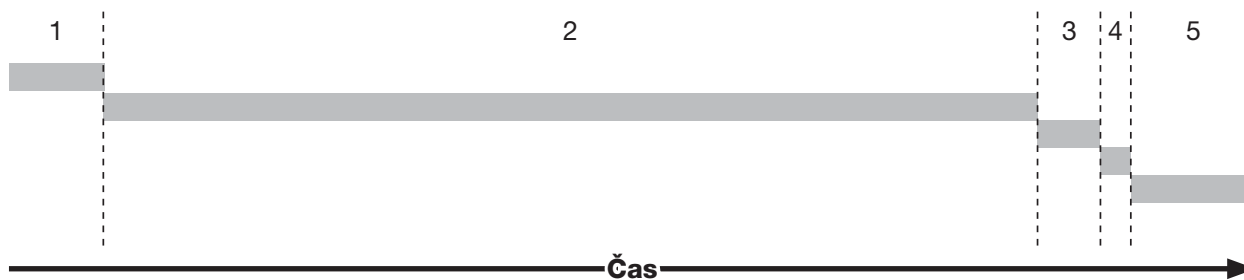
Co pro vás bude odměnou, již závisí na vašich preferencích – věhlas, pocit dobře vykonané práce, obdiv, peníze, reklama či cokoli jiného. Než začnete, uvědomte si, že vás tvorba larpu bude **něco stát** a položte si otázku, **proč to děláte?** Pokud si tyhle věci včas neujasníte, může se vám v průběhu projektu stát, že zdroje dojdou (především čas) a vy nebudete mít motivaci projekt dokončit nebo v případě dokončení zjistit, zda to stálo za to.

Je mnoho cest, jak projekt stavět. Protože tento článek by měl být základním kamenem, nastíním rámeček nejjednoduššího **fázového modelu**.

Celý projekt tak bude rozdělen na pět částí:

1. zahajovací
2. přípravnou
3. finalizační
4. realizační
5. závěrečnou

Jednotlivé fáze jsou různě dlouhé. Pro příklad (zde i dále v textu) budeme tvořit *víkendovou akci* – realizační fáze (4) tedy bude trvat tři dny (pátek, sobota a neděle). Na takovou akci počítejme zhruba s půl rokem přípravy, když tým bude pracovat jeden den



v týdnu pár hodin. Je to modelový příklad, v němž jde o ilustraci poměru času, nikoli dogma. Pokud je tým ochoten pracovat s větším nasazením, pak fáze přípravy (2) může být mnohem kratší. Naše příkladová délka vychází z předpokladu, že členové týmu mají i svůj normální život, povinnosti a také chuť po dokončení této hry tvořit ještě nějakou další.

Příliš **vysoké** nasazení může snadno vést k tomu, že tým brzy **vyhoří** a příliš **nízké** nasazení povede k rozblednutí potenciálu, neurčitým termínům a prokrastinaci, které ve finále skončí **zrušením** celé akce pro nedostatek organizačních sil.

Zahajovací fáze

Typickým rysem zahajovací fáze je **počáteční jiskra** a nadšení do tvorby. Často přijde myšlenka spontánně nebo někdo z týmu přijde s vizí, která mu již delší dobu leží v hlavě, a zapálí pro ni ostatní. V této fázi jsou obvykle všichni zúčastnění nadšení do tvorby, chtěli by začít ideálně hned a mají spoustu energie i nápadů.

Nejběžnějšími chybami je přecenění vlastních i cizích sil, podcenění velikosti projektu, přílišné zaměření na detaily a snaha rychle oznámit světu, že se chystá něco skvělého.

50 *Pro tuto fázi existuje pouze jediná rada a tou je všechny nápady sepsat, ničemu se nebránit a všechno nechat pár dní **uležet**. Pak se sejít znovu a s chladnější hlavou projít zahajovací fázi*

ještě jednou. Stále je myšlenka tak skvělá, jak se zdála původně, a pořád jsou všichni nadšení do tvorby? Stále to bude nejpětičtější hra, kterou lar-pový svět viděl, a stojí za to ji oznámit světu? Pokud týmu zůstává touha tvořit, pak je to bezvadné a koncept má šanci na další zpracování.

Zahajovací fázi je možné považovat za započatou v okamžiku, kdy se tým shodne na tom, že je týmem, rozdělí si kompetence a vyjasní si, s kým může počítat a s kým nikoli. Pokud je všem členům jasná jejich pozice a jsou připraveni se jí zhostit, pak je čas se znovu podívat na připravovanou hru a vytvořit koncept, ve kterém určíte:

- » jak bude, alespoň zhruba, hra velká
- » jaké bude její téma
- » jaký bude její formát
- » proč bude zajímavá pro zvažované hráče
- » co vlastně má hra dát hráčům
- » co přinese hra týmu, proč ji tvoří

Nezaměřujte se na **detaily**, ale skutečně jen na **klíčové stavební kameny**.

Jakmile je tato kostra jasná, je ještě nezbytné se v hrubých rysech zamyslet nad rozpočtem celé akce. Těmi jsou především celková (alespoň řádová) výše potřebných prostředků (uděláme to za co nejmenší peníze; vlezeme se do pár tisíc; postavíme to za zhruba padesát tisíc; bez rozpočtu půl milionu to nepůjde) a alternativy pro sehnání potřebného kapitálu. Pokud

se zvolí nízký rozpočet se symbolickou cenou pro hráče, je vhodné si již tady říci, co to bude stát tým (účet za telefon v řádu stokorun kdekomu zkazí den, když s ním nepočítá).

Rozpočet (i zpětně) ovlivňují tyto ukazatele:

- » lokalita, kde se bude hra odehrávat
- » míra zajištění hráčského pohodlí (jídlo, sociální zázemí, ubytování)
- » úroveň scénografie (rekvizity, kostýmy pro nehráčské postavy, kulisy)
- » provozní náklady (propagace, cestovné, telefon)
- » odměny pro organizátory a realizátory (výplaty nebo jiné vyrovnání)

Vše se dá samozřejmě v průběhu hry korigovat, ale předběžné rozmyšlení úrovně základních prvků a ceny za ně (alespoň na tisíce korun) je pro další tvorbu nezbytné.

*Neocenitelná je pro druhou fázi tato rada: Veškerou práci se naučte rozdělovat již s konkrétním jménem člověka, který je za její provedení zodpovědný. Práce, kterou „někdo časem udělá“, je přesně ta práce, kterou ve finále neudělá nikdo (ačkoli pak se určitě najde někdo, kdo ji udělat měl, aniž by to tušil). Jednoduše tedy: Nenechte pana **Ono se to pracovat ve svém týmu.***

Přípravná fáze

Typickými rysy přípravné fáze jsou její délka (vytvořit kvalitní hru opravdu vezme hodně času), spousta práce, radost z tvorby samotné hry, jednání s hráči, jednání s ostatními partnery (lokalita, nehráčské postavy, média, pomocníci) a překonávání stále se vynořujících překážek.

Nejvýraznějšími chybami je nerovnoměrné rozdělení práce, odkládání úkolů na později a soustředění se na nedomluvené a nedůležité pracovní úkoly, které jsou ovšem zábavnější. Ostatní chyby jsou většinou důsledky těchto neduhů.

Často, zvláště u organizátorů, kteří ještě nezažili běžné pracovní prostředí, dochází k mylné představě, že manažer nedělá nic, ostatní jen „buze ruje“ a ještě za to všechno bere velké peníze. Je to běžný mýtus a vede k tomu, že manažera nikdo nechce dělat a nikdo ho taky nechce poslouchat. Ovšem svět funguje jinak a manažer maká jako každý jiný (ale to je na jiný článek – předpokládejme dále, že tým je vedený manažerem, který pilně pracuje a zbytek týmu jeho pozici nerozporuje).

Nesnažte se hledat velké manažerské praktiky; jste především skupina přátel, která chce společně vytvořit hru, nikoli placení profesionálové. Šéf týmu tedy bude spíše váš asistent hlídající termíny a úkoly, které společně nastavíte a které musí být hotové, aby se hráčům hra líbila. A „osobní asistentka“ už není to samé co „dráb“, že? Na druhou stranu od šéfa nečekejte, že udělá práci za vás. Vy jste ti, kdo se o práci přihlásili a zodpovědně se za ni zaručili. A to, co **každý člen** týmu v průběhu přípravné fáze opravdu musí, je **pracovat**. Práce to bude zábavná i rutinní, ale pro zdar celé akce potřebná.

V přípravné fázi je nezbytné, aby měl manažer projektu představu o časovém rozložení úkolů, uměl je rozdělit na menší části a kontroloval jejich plnění. Citlivě motivovat, důsledně vyžadovat dohodnutou práci a vnímat směřování celého projektu není jednoduchý úkol, a ačkoli v přípravné fázi může manažer projektu zastávat i některé další dílčí pozice, jeho hlavním a jediným úkolem by mělo být řízení týmu.

Největším kamenem úrazu je **odkládání** práce. Čím více vám bude ještě zbývat času, tím lákavější bude odložit ji až na další víkend. Vyústí to přesně v tyto **důsledky**:

- » demotivujete ostatní (také si to odloží)
- » budete zdržovat případné návazné práce
- » vaši práci už nebudete mít čas probrat (a případně upravit)

Což přinese v ideálním případě hru hotovou na 90% (ale vy jste chtěli udělat skvělý larp!) a způsobíte sami sobě zbytečný stres. („Safra, mám toho na příští týden tolik, kdy to jen budu stíhat!“)

Na konci buď napnete síly a vše uděláte (ačkoli bez doplňujících detailů) za cenu omezení práce/školy rodiny a vlastního znechucení do další činnosti nebo zkolabujete a vaše nedodělky budou muset horkou jehlou látat ostatní, případně se tým bude hráčům vymlouvat, že „se to nestihlo“. V žádném případě už ale nebude hra tak skvělá. A ruku na srdce, opravdu chcete dělat jen (v tom lepším případě) průměrnou hru?

V průběhu této fáze je také čas oznámit světu váš zájem a získat účastníky. Jen jeden člověk z týmu by za to měl mít zodpovědnost. Čím promyšleněji vaši akci oznámíte, tím větší máte šanci na úspěch. V tomto případě měřený počtem zájemců před hrou (vždy je lepší mít záložníky, než nedostatek) a počtem po hře spokojených hráčů – lidí, kterým hra splnila očekávání.

Čím později hru oznámíte, tím menší je pravděpodobnost, že projekt zrušíte a ztratíte důvěru účastníků ve vaše budoucí akce. S opravdovou propagací **vydržte** co nejdéle – do chvíle, než si budete skutečně jistí tím:

- » jak hra bude vypadat
- » kolik hráčů chcete
- » co od hráčů očekáváte
- » co jim nabízíte
- » že tým pracuje skutečně dle očekávání (především u nových organizačních skupin)

Pokud v průběhu příprav zjistíte, že vám chybí organizační síly nebo zdroje (ať již finanční – nevyšel sponzor nebo grant, či materiální – obec nepůjčí les či kus města), máte stále ještě možnost vyhodit raději pár desítek/stovek hodin práce v anonymitě, než se stejným výsledkem zklamat desítky natěšených hráčů.

Na druhou stranu si však po oznámení nechte dostatek času, abyste nevstoupili do termínu, který již okupuje jiná akce zvučného jména. Pokud budete od hráčů vyžadovat předherní přípravu, je delší časový úsek před hrou nezbytný – hráči nebudou mít takovou pracovní morálku jako vy a je lepší mít čas pro urgence jejich úkolů.

Finalizační fáze

Nastává obvykle v posledních čtrnácti dnech před samotným larpem, kdy tým finišuje veškeré přípravy. Je typické, že v této fázi všichni organizátoři často pracují celé dny i noci, odnikud se objevuje množství neodhalených úkolů a ke slovu přichází i doposud nevyužitá zdroje.

Nejvýraznějšími chybami jsou řešení nedůležitých úkolů, absence koordinace práce, nepřipravenost na vysoké nasazení a neřízené rozhazování zdrojů. Finalizační fáze bude o to náročnější, o méně důsledná byla fáze přípravná.

Ve finalizační fázi obvykle neschází nadšení do práce, protože si všichni členové týmu jasně uvědomují, že za pár dní už začne hra, a tedy již není kam odkládat. Nejednou se také uklidňují myšlenkou na konec celého pracovního úsilí. Ačkoli je tato fáze náročná na psychický a často i fyzický stav celého týmu, všichni během ní vkládají do projektu maximum energie a chuti projekt dokončit.

Vytvořte si jasný seznam práce, kterou je potřeba dokončit, a rozeberte si ji beze zbytku, včetně hrubého časového rozvrhu. Vždy počítejte alespoň s 30% časovou rezervou, kterou v případě, že půjde vše dobře, můžete věnovat spánku těsně před akcí. I za předpokladu, že jste až dosud rozhodovali o všem demokraticky a nepotřebovali žádného manažera, v tuto chvíli si určete jednoho z vašeho středu, který bude každý večer kontrolovat, co je hotové, co zbývá, co se zpozdilo a co už třeba nestihnete. Ušetříte si tím nepříjemné překvapení den před samotnou realizací a hodně nervů.

V této fázi již nesmí přibývat nová práce – žádnou další inovaci se nesnažte integrovat do stávající hry. Na to byl čas dlouhé měsíce a teď už by znamenala jen komplikace. Pokud jde o skutečně přelomovou věc, do které se vyplatí věnovat čas, o jejím zařazení by měli rozhodnout všichni – drobná změna totiž může ovlivnit mnoho souvisejících věcí, které budou také potřebovat úpravu.

Stejně tak je nezbytné, aby v tuto chvíli byl pouze jeden člověk, který rozhoduje o finančních výdajích. Právě stres v této fázi svádí k tomu, že část materiálů mohou na poslední chvíli nakoupit dva členové týmu zaráz či někdo přislíbí výdaj, se kterým rozpočet nekalkuluje.

Již dopředu by všichni členové týmu měli počítat s tím, že finalizační fáze je **časově náročná**, a naplánovat si dostatečný časový fond. Nejen v práci či ve škole, ale i ve svém soukromém životě. S podporou blízkých lidí může člen týmů předávat týmu energii a naopak při nepochopení ze strany svého okolí (které neočekávalo, že dotyčného týden či dva v podstatě neuvidí) přitáhne negativní emoce, ať už vědomě či podvědomě. Není záhodno podcenit tento mezilidský aspekt.

Pocit nestíhání vede ke snaze využít doposud nevyužívané lidské zdroje, obvykle kamarády. Pro činnost, kdy si „zaškolení“ nevyžádá více úsilí a času než samotná realizace (typicky tisk podkladů nebo manuální výroba rekvizit), je to vítaná pomoc. Často to však bývá kontraproduktivní – i zdánlivě jednoduchý úkol může v nezasvěceném vyvolat otázky složité k vysvětlení nebo výsledek v nejlepší víře „vylepší“ k horšímu.

Pozor také na nevědomé zneužití lidských zdrojů – ne všichni přátelé, kteří se například uvolili zahrát cizí postavu, počítají s činností i před hrou. Možná vám to ani neřeknou, ale příště už budou mnohem méně ochotní. Ujasněte si, kam přesně sahá jejich nadšení pro projekt. Přece jen nejsou součástí tvůrčího týmu a nevidí „akutní problémy“ vašimi očima.

Ve finalizační fázi musí vzniknout i rozpis práce pro fázi realizace, aby všichni věděli, co budou dělat. Čas ušetřený dobrým plánováním je potom v „terénu“ neocenitelný. Plán realizace by měl myslet na:

- » logistiku (jak se dostanou věci na místo, z něj, čím a kdo to bude řídit)
- » rekvizitář (seznam věcí na akci, tisky, kompletace, balení)
- » výstavbu (kdo bude chystat na místě kulisy, tábořiště atp.)
- » stravování (jídlo, pití, životabudiče)
- » koordinaci CP a pomocníků (rozdělení práce, instrukcí, udržování sociálních vazeb)
- » práci s hráči před hrou (uvítání, registrace, ubytování, instrukce)
- » koordinaci prací na místě podle rozpisu
- » úklid a uvedení místa konání do původního stavu

Noc před realizací si najděte čas na plnohodnotný **spánek**. Nemá smysl si hrát na hrdinu a snažit se něco poslední noc spasit. Vyspaný, energií nabitý a usměvavý organizátor je přesně to, co chtějí hráči vidět. Další noc příprav nevyváží strhaný vzhled organizátora, který si pak realizaci ani sám neužije.

Realizační fáze

Přesně kvůli tomuto okamžiku strávil tým prací několik předchozích měsíců. Je to nejvděčnější část celého projektu, protože vidíte jeho výsledky, jste v kontaktu s hráči a před vašimi očima se stává skutečností všechno to, co jste pečlivě plánovali a připravovali.

Zahájením hry však **práce nekončí**. Rozdíl mezi skvělou hrou a dobrou hrou je právě v tom, jak dobře si to organizátoři uvědomují. Po tolika týdnech práce vydržte ještě tento víkend. Buďte tu pro hráče a dejte poslední zbytky sil do naplnění jejich očekávání. Pokud jste všechny předchozí fáze pracovali poctivě, další úskalí vás v podstatě nečeká.

Na místě realizace buďte před hráči s dostatečným předstihem, ujistěte se, že je vše v pořádku a připravené pro zahájení budovacích prací, chystání prezen- ce, tábořiště atp., dle povahy akce. Ideálně jeden člověk z týmu by měl mít na starost koordinaci těchto prací, aby na sebe navazovaly a na žádný detail nikdo nezapomněl. V horším případě mějte alespoň rozpis na nástěnce všem na očích, aby každý odškrtoval, co je hotové, a bylo tak jasné, co ještě zbývá udělat.

Na tomto místě by bylo vhodné rozvést připravené body z předchozí kapitoly, ale to by vystačilo na samostatný článek, s projektovým plánováním tolik ne- související. Proto jen připomenu, že součástí reali- zační fáze je také uvedení místa do původního stavu a transport využitelného materiálu zpět. V této fázi bude pro tým především těžké odolat pocitu přílišného uvolnění po skončení hry, aby jim po bujaré noci zbyl ještě dostatek sil a nadšení do finíše.

Závěrečná fáze

V našich končinách vůbec není zvykem se závěrečnou fází zabývat a obvykle to pro tým končí okamžikem opuštěním lokality po akci. Proto si dovolím nastí- nit, k čemu je vůbec závěrečná fáze dobrá a co může týmu, hráčům i komunitě přinést.

Tempo po hře zpomalí, lidé z týmu se vrátí i k jiným radostem a povinnostem, které poslední dva týdny vy- nechávali. Teprve za pár dní přijde čas vrátit se k sku- tečnému larpu. Přesto čím **dříve** začnete finišovat závěrečné práce, tím **hodnotnější** budou a tím větší nadšení do nich budete mít. Přílišné odkládání povede k tomu, že závěrečnou fází neuskutečníte nikdy.

Tým si rozhodně zaslouží oslavu na počest svého úspěchu, kde může s mírným odstupem zhodnotit celou akci. Ideální je, když si vyhradíte odpoledne na skutečné uzavření akce z pohledu každého člena týmu a teprve pak to půjdete společně zapít. Je mno- ho způsobů, jak vést zpětnou vazbu. Zde jen stručně shrnu body, které by měl tým probrat:

- » klady a zápory samotné hry
- » jak se dařilo udržet projektový plán
- » jak se dařilo udržet dílčí úkoly
- » jak fungoval tým jako celek
- » jaké metody použít příště (co se osvědčilo)
- » na co si při další akci dát pozor (kde to drhlo)
- » jak a jestli se naplnila očekávání týmu
- » jestli je vše řádně vyrovnáno (účtenky, telefony, půjčené věci)
- » kdo konkrétně udělá které závěrečné práce

Všechny body si zapište, dokud jsou čerstvé, a neza- pomeňte se k nim vrátit na počátku přípravné fáze u vaší další hry. Sebelepší cizí metodika či moudrá kniha vašemu týmu nedá tolik jako poučení z vlast- ních zkušeností. I když už v rámci závěrečné fáze neu- děláte žádnou další činnost, tuhle neprošvihněte.

Pokud jste ve hře využili pomoci dalších lidí, neza- pomeňte jim pár dní po hře poděkovat ještě jednou. Stejně tak případným sponzorům nebo lidem, kteří vás podpořili ve vašem běžném životě. Nic vás to ne- stojí, je to lidské, potěšíte tím všechny zainteresované a v neposlední řadě tím zvýšíte šanci, že vám příště pomohou zase.

Jedním z bodů závěrečného zhodnocení by také měl být výstup z vaší hry pro „další generace“. Pokud jste udělali úspěšnou hru, dejte o ní vědět ostatním. Ne- jenže tím zachováte cenné informace, ale zvýšíte tím povědomí o vašich hrách i o vás samotných. Je to sice práce navíc, ale uvidíte, že i vy sami budete mít po pár letech radost, když si přečtete, jaké to tenkrát bylo.

Poslední slova na závěr

Cílem tohoto článku bylo přiblížit využití základů projektového plánování při přípravě larpu. Mezi každé dva odstavce by se sice dalo přidat dvacet dal- ších, ale pokud jste si odnesli alespoň základy a máte chuť se dozvědět více, existuje velké množství knih věnujících se této tematice. Pokud vás k nim tento článek přivede a zamyslíte se nad vašimi hrami z ji-

ného úhlu pohledu, pak mé úsilí vložené do psaní tohoto článku stálo za to.

Osobně věřím tomu, že lepší management tvůrčího procesu ušetří týmu práci, nervy i síly, které bude moci využít pro vytvoření lepší hry. Doufám, že tento článek povede k tvorbě kvalitnějších her a pomůže organizátorům zůstat déle aktivními v tvorbě.



JAK ZORGANIZOVAT HRU A NEZBLBNOUT

Karel Mrázek, Michaela Králová

Základní rady pro všechny situace

1. Odpočívajte
2. Předajte co nejvíce zodpovědnosti
3. Když už něco děláte, dělejte to poctivě (ale neberte to zase tak vážně)
4. Dokumentujte, všechno si hned pište
5. Zadávejte úkoly tak, aby jim ostatní rozuměli

Koho potřebujete k uspořádání hry

1. Hrdinu projektu
 - » hlavní organizátor, který ví všechno o všem, a to nejlépe z hlavy
 - » většinou jste to vy
2. Pravou ruku (nebo dvě)
 - » zastupují v důležitých věcech, když zrovna nejste k dispozici
 - » mají stejné pravomoci
 - » měli by mít (dohromady) v podstatě stejné znalosti ve všech oblastech
3. Levou ruku (nebo několik)
 - » asistenti a funkcionáři
 - » jsou odborníky na konkrétní oblasti
 - » rozhodují o svých dílčích záležitostech
 - » třídí a analyzují informace pro Pravou ruku a Hrdinu projektu
4. Organizátory 1. třídy
 - » tahouni, specialisté, mazáci
5. Organizátory řadové
 - » protřelí, všestranní lidé
6. Jateční potvory
 - » bojově zaměřené, neúnavné, ocelové organizátory
7. Hráče
 - » ty jediné v zásadě neovlivníte, pokud neděláte hru po pozvané

Jaké znalosti se hodí při organizaci

Projektový management

Aneb řízení a vedení čehokoli, co má zadání, začátek, průběh a dokončení.

Projektový manažer má zodpovědnost za vývoj a běh projektu. Projektovým manažerem už byl každý z nás v soukromém životě mockrát. Dobrým příkladem je třeba projekt „Vánoce“ nebo „Víkendový výlet“. Takže není nutné se obávat, že neumíte řídit projekt – umíte!

Prostě přemýšlejte, co, koho, kdy a na jak dlouho potřebujete ke zdárnému dokončení – tomu se říká plánování. Zvažte, co se může pokazit a jak to vyřešíte – tradá, máte plán rizik. Sehnali jste už lidi a rozdělili úkoly? Včas kontrolujte, jestli všichni dělají, co mají, případně pomozte, pochvalte či vyřešte problém – právě provádíte team management.

Mimochodem, víte, kdo jsou nejlepší projektoví manažeři na světě? Vaše matky!

- » starají se o svůj „projekt“ (o vás, své dítě) s láskou a péčí
- » v prvních, kritických fázích jsou připraveny zasáhnout 24 hodin denně, 7 dní v týdnu
- » kontrolují běh projektu po celý život

Rozdávání úkolů

Práci zadávejte včas, stručně a jednoznačně. Pokud někomu nebude jasné, co po něm chcete, těžko vás výsledek uspokojí. Zadávejte jenom splnitelné cíle.

Musíte také zajistit, aby měl zaúkolovaný člen týmu vše potřebné ke zdárnému dokončení své práce. Jednoduše vždy chtějte, aby vám lidé svými slovy popsali, co po nich chcete, jak co mají udělat a zda to zvládnou (nebo co k dokončení potřebují od vás).

Time management

Time management neboli hospodaření se svým časem odstraní zbytečný stres a největší časozhrouty.

1. Delegujte!
 - » získáte tím spoustu volného času
2. Stanovte si postup a priority k dosažení cíle
 - » nedělejte páté přes deváté, věci na sebe obvykle nějak navazují
 - » seřaďte si činnosti do posloupnosti
3. Nedrobte čas
 - » stejné či podobné činnosti dělejte v blocích
 - » např. blok vyřizování mailů, blok přemýšlení o příběhu, blok plánování dalšího postupu
4. Mít rezervu znamená získat polovinu času navíc
5. Do doby přípravy nějaké činnosti počítejte i dobu na kontrolu (někam dojít, něco sledovat a posoudit)
6. Testujte, co můžete
 - » testování zabere třikrát tolik času co úkon samotný (příprava, test, vyhodnocení)
7. Když nemůžete testovat, proveďte „kvalifikovaný odhad“ podle podobných známých činností (udělat toto je podobné jako udělat...)
8. Kontrolujte!
 - » důvěřujte, ale prověřujte
 - » předejete průšvihům s termíny či kvalitou

Pomůcky

Dnes existuje mnoho pěkných nástrojů, které vám mohou ulehčit plánování činností a vedení týmu. Například internet je bezva – nabízí spoustu užitečných věcí.

- » PR aktivity
- » webové stránky (vlastní, spřátelené, kalendáře)

- » blogy
- » komunitní služby (Facebook)
- » media služby (Youtube, Flickr)

- » Komunikace v týmu
 - » e-mail
 - » Skype, ICQ
 - » privátní internetové diskuze
 - » DMS – sdílená správa dokumentů
 - » sdílené kalendáře
 - » task managers – sdílené řízení úkolů
- » Osobní pomocníci
 - » programy pro plánování a řízení projektu
 - » plánovací kalendáře s alarmy

Rozmyslete si, jaký nástroj budete nutně potřebovat. Co vám významně pomůže nebo ulehčí a bez čeho se obejdete? Není třeba jít s kulometem na mravenec. Žádný nástroj není samospasitelný, každý vyžaduje nějakou přípravu a jeho používání také konzumuje nějaký čas. Zvažte pro a proti.

Teambuilding

Jsou to aktivity a chování, které budují soudržnost organizátorského týmu.

Chvalte a děkujte

Pochválená práce nemusí být jenom ta, která je udělaná stoprocentně podle vašich představ! Pochvalou totiž vyjadřujete úctu k vykonané práci, nikoli k její kvalitě. Pochvala ukazuje velikost vaší lidskosti. Kdo upřímně chválí, je zřejmě vstřícný, srdečný, nesobeký člověk bez komplexů. Lidé si pamatují toho, kdo je chválí, a jsou k němu otevřenější.

Poděkováním také málokdy něco pokazíte. Při osobní komunikaci děkujte ve spojení se jménem („Děkuju, Pavle!“). Vyzkoušejte, sami uvidíte ten rozdíl.

Bavte se

Celý tým věnuje akci spoustu času a energie. Vy jste se rozhodli akci připravit, nejspíše vás to tedy baví. Zajiďte, aby se stejně bavili i ostatní členové týmu! Při větší náročnosti příprav nezapomínejte na humor, který podporuje přátelskou atmosféru.

Na schůzkách organizačního týmu můžete pro osvětlení prokládat diskuzi různými odpočinkovými či sebezobnavovacími hříčkami. Náplní může být např. vyzkoušet si roli někoho jiného z týmu nebo poznat tíhu zodpovědnosti. Hry by neměly obsahovat příliš mnoho rozhodování nebo být komunikačně složité.

Řešení problémů

Pokud vznikne problém, pamatujte si, že vždy máte na výběr ze dvou cest, jak se s ním vypořádat. První je nechat se ovládnout strachem a hněvem. Druhá cesta je maličko náročnější:

1. Nechejte odeznít emoce
2. Pochopte, jak k problému došlo
3. Navrhněte řešení schůdné pro všechny zúčastněné
4. Přijměte opatření zamezující vzniku stejného (typu) problému
5. Co myslíte, která z cest přináší příznivější výsledky?

Závěrem

Naše nejdůležitější rada zní: **Používejte selský rozum a rozhodujte se srdcem.** To funguje tisíce let a bude fungovat i u vás.

Takže vzhůru do toho! Vždyť nejhorší, co se vám může stát, je, že nasbíráte zkušenosti. A o to jde. Přejeme vám mnoho pěkných zážitků při tvorbě her i jejich hraní.



TVORBA KOMORNÍHO LARPU

Pavel Gotthard

Komorní hudba: Počátkem XVII. stol. nazývána byla komorními (ital. da camera) taková díla hudební, která nebyla určena k provedení ve chrámě. (Ottův naučný slovník)

Definice komorního larpu

Ačkoli je mezi českými larpery intuitivně rozlišováno, který larp je komorní a který ne, neexistuje pro něj exaktní definice. Není cílem tohoto článku ustavovat univerzální definici komorního larpu, ale pro základní vymezení okruhu, ve kterém se budeme pohybovat, je to nezbytné.

Dále v tomto článku tedy komorním larpem myslíme hru, která splňuje následujících pět charakteristik:

1. Hra je určena pro 3–20 hráčů, včetně případných cizích postav.
2. Hráči jsou soustředěni v malém, jasně ohraničeném prostoru. Jedna místnost, byt, zahrada – už však ne uliční blok nebo komplex více budov. Rozhodujícím faktorem je, zda jsou organizátoři schopni neustále sledovat činnost jednotlivých hráčů.
3. Čistá herní doba nepřesáhne šest hodin.
4. Hra sleduje jeden hlavní dramatický konflikt, do kterého jsou zapojeny všechny hráčské postavy.
5. Těžištěm hry je konflikt dramatický, nikoli fyzický (souboj měkčenými zbraněmi, zápas atp.).

Existují-li larpy, které jsou považovány za komorní a přitom neodpovídají této definici, neznamená to, že by se jim tak mělo přestat říkat – a ani to neznamená, že je definice zcestná. Pouze se jedná o hry, o jejichž tvorbě tento článek primárně nepojednává.

Z dramatického hlediska dle definice výše tedy komorní larp představuje jednu konkrétní zápletku – **hlavní konflikt** (jsou zde i konflikty dílčí; viz dále), který **skupina postav** řeší **v uzavřeném prostoru**. Okolní svět, tedy vše mimo uzavřený prostor larpu, nás primárně nezajímá. Povahu okolního světa můžeme do hry samozřejmě promítnout (třeba pro-

střednictvím postav), ale nemělo by jí být věnováno více pozornosti než samotnému hlavnímu konfliktu.

Východisko pro tvorbu

Začínáme-li tvořit komorní larp, musíme si nejprve ujasnit, co bude nejsilnějším prvkem naší nové hry. Z nedostatku lepších termínů budu tento prvek označovat jako východisko. Znalost našeho východiska nám totiž napoví, na kterou složku hry se máme při tvorbě soustředit. Mezi nejčastější východiska patří:

1. **Prostor.** Autoři mají k dispozici zajímavou a neobvyklou herní lokaci (psychiatrickou léčebnu [1], protichemický kryt [2][3] či igelitovou make-tu vesmírné stanice [4]).
2. **Rekvizity.** Autoři mají k dispozici věc, resp. množství věcí, které mohou tvořit rekvizitní či kostýmní základ larpu (spousta gothic-punkového oblečení, laser-tagové pistole, čtyři krabice starých knížek).
3. **Příběh.** Autoři larpu mají připravený silný příběh, který chtějí hráčům předat. [5]
4. **Myšlenka.** Nezaměřovat s příběhem. Myšlenka označuje snahu o předání ideje či názoru, což nezbytně nemusí souviset s předáváním příběhu. Ve vulgární podobě můžeme použít filmový přírůbek, kdy americký blockbuster předává divákovi příběh, kdežto evropský artový film myšlenku.
5. **Herní mechanika.** Autoři mají připravený zajímavý herní princip či mechaniku (použití UV lampiček pro získávání indicií [6], bedna rekvizit, která iniciuje rozehrávání vzpomínek [7]).

I když se na první pohled může zdát, že není důležité, s jakým východiskem autor do larpu vstupuje, není tomu tak. Je totiž důležité, aby larp byl **soustředěný** na prvek, který je v něm nejdůležitější a ostatní prvky tento ústřední pilíř podporovaly. Což samozřejmě není možné nastavit bez vědomí toho, co onen ústřední pilíř je.

Jinými slovy, autor by měl vždy vědět, co je silná stránka jeho larpu a ostatní složky v něm uzpůsobit

tak, aby ji co nejlépe „prodaly“. Tedy i samotný hlavní konflikt by měl být **navázaný na východisko**.

Jasný příklad: Máme-li k dispozici skvělý protiche-
mický kryt, který nás inspiruje k vytvoření larpu, pak
je naším východiskem právě tento kryt. Je tedy dob-
ré v konfliktu pracovat s jedovatými viry, jednotlivé
herní úkoly soustředit kolem otvírání ocelových dve-
ří, herní mechaniky nastavit tak, aby pracovaly s na-
sazováním plynových masek a za účastnický poplatek
koupit dýmovnici. Pokud tohle neuděláme, mrháme
potenciálem hry; místo krytu by nám totiž zjevně sta-
čil libovolný sklep.

Dramatická struktura

Larp by měl stejně jako každá jiná dramatická for-
ma ctít určité zásady stavby příběhu a jeho grada-
ce. Znamená to, že jeho příběh by měl jasně začínat,
mít střední pasáž, kde děj graduje, a končit silným
vyvrcholením.

My, coby autoři, bychom pak měli mít vždy jasno
v tom, kde naše hra začíná, jakými různými způsoby
může skončit a co se stane mezi tím. Pokud o naši hře
nemáme exaktní představu, nemůžeme ji ani podpo-
řit vhodným herním designem a případný úspěch lar-
pu je pak dílem náhody nebo vkladu zkušených hrá-
čů – nikoli kvalitou naší hry.

Následující tři pasáže – začátek, střed a konec – ro-
zebereme v pořadí, které je sice nelogické, zato
přehlednější.

Začátek

Rozpačitý začátek hry znamená rozpačitou první
čtvrt hodinu. Naopak kvalitní začátek může dát hrá-
čům tak silný náboj, že jim vydrží až do konce larpu.
Mějme proto vždy jasnou představu o tom, jak hra
začne.

Rozlišujeme dva specifické způsoby budování začát-
ku – **náhlý a pozvolný**.

Při náhlé variantě hra přímo začíná nějakou zásadní
událostí, na kterou musí postavy okamžitě reagovat –
je nalezena mrtvola, atentátník ukáže bombu na své
hrudi nebo v budově vypadne světlo. Situace je v ta-
kovém případě jasně dána a hráči hned zkrátka vědí,
co mají dělat.

Při pozvolném začátku jsou hráčské postavy uváděny
do situace postupně – jako hosté se sjíždí na večeri,
jsou po jednom vhažováni do cely a podobně.

Pozitiva a negativa náhlé varianty jsou nasnadě. Hra
dynamicky začne – to je dobře. Ale na druhou stranu
reagovat na šokující situaci tak, aby to bylo uvěřitel-
né, chce určitý hráčský um.

Argumentem pro volbu pozvolné varianty pak bývá
tvrzení, že si během volnějšího začátku hráči lépe za-
žijí nový svět a ztotožní se s postavou dříve. To je sa-
mozřejmě pravda, nesmíme však zapomenout, že
i u pozvolného začátku stejně musí dříve či později
(spíše však dříve) přijít šokující událost, která podní-
tí vývoj hlavního konfliktu. Pokud se tak nestane, hra
rozbledne do ztracena.

Konec (a vrchol)

Závěrečná fáze hry sdružuje dva důležité momenty.
Vrchol hry a její skutečný konec.

Vrcholem hry rozumíme nejsilnější scénu larpu, kte-
rou se završí vývoj hlavního konfliktu a většinou
i všech dílčích střetů mezi postavami.

U larpů, které rezignovaly na jednu silnou závěrečnou
scénu a pracují s individuálními příběhovými linkami
různých postav, hrozí velmi reálné nebezpečí, že bude
potřeba čekat na pomalejší hráče, nebo těm rychlejš-
ším ukončit hru předčasně.

Hra by samozřejmě neměla končit okamžitě po svém
největším vrcholu; hráč potřebuje chvíli na vstřebá-
ní dojmu. Tato doba je značně individuální, ale řádo-

vě by se mělo jednat o minuty, nikoli desítky minut. Teprve pak přichází skutečný konec larpu, kdy hráči opustí svoje role a sundají si kostýmy.

Podobně jako na začátku, je i zde klíčové nenechávat hru jen tak vyšumět do prázdna, ale mít jasnou představu o silném konci a tu použít. Vše je zde o to zásadnější, že trapný začátek je ještě možné „rozehrát“, ale dojem z trapného konce už v hráčích zůstane napořád.

Rizika špatného načasování konce jsou nasnadě. Skončí-li hra příliš brzo po vrcholu, dojmy se nestihnou usadit a hráči budou mít pocit, že chtěli ještě něco řešit a nějak reagovat. Pokud naopak konec hry příliš rozmělníme nebo ho nezvládneme udělat dost efektním (to, že hra měla strhující vrchol neznamena, že už nepotřebuje závěr), hráči budou mít ze hry pocit nedotaženosti a rozpačitosti.

Střed

Když už známe východisko hry, z něho odvozený hlavní konflikt a představu o jejím začátku a konci, je třeba také zabezpečit, aby se v ní něco dělo. Máme několik prostředků pro práci s dramatickou strukturou hry. Všechny tyto prvky vytváří **dílčí konflikty**, tzn. překážky na cestě k vyřešení konfliktu hlavního:

1. Nastavení postav

Tento prvek je u českých larpů přítomen prakticky vždy – bývá však chybou, pokud je přítomen pouze ten. Do hry zde vstupují postavy, které jsou charakterově a názorově (resp. svými cíli) **natolik protichůdné, že z jejich pouhé přítomnosti ve stejném prostoru vznikají dílčí konflikty** (John je voják z povolání, Lenny je hippie).

2. Spouštěče

Jde o vstupy do hry, které různými způsoby rozdmýchávají dílčí konflikty. Ať už přidáním nové informace, nové rekvizity (obligátní je pistole) či vytvořením jiné nečekané změny situace. Rozlišujeme dvě základní skupiny spouštěčů – vnitřní a vnější.

Vnitřní spouštěče jsou ve hře přítomny už od jejího začátku a trvá pouze určitý čas, než jsou aktivovány. Například ve hře je od začátku truhla, která má tři zámky. Každý hráč má jeden klíč, ale je ochoten ho vydat jen za určitých okolností. Když jsou okolnosti (dílčí konflikty) vyřešeny – a hra tedy zdánlivě ztrácí náboj – je truhla otevřena a uvnitř je nalezeno něco, co děj opět rozhybe.

Druhou skupinou jsou spouštěče **vnější**, kdy do hry vstupuje sám organizátor – ať už prostřednictvím počítačové konzole kterou ovládá [4], rozdáváním papírů s fragmenty minulosti [8], či dokonce slovními vstupy.

Výhodou vnějších vstupů je možnost pružně reagovat na průběh hry. Na druhou stranu se při jejich použití někteří hráči mohou cítit manipulováni.

3. Tajemství

Tajemství je variantou vnitřního spouštěče, má však specifická pravidla použití. U komorního larpu jsou v zásadě tři možné způsoby práce s tajemstvími.

6. **Tajemství jsou odhalena veřejně na začátku hry.** Tento lehce jeepový¹ postup byl efektivně použit například v larpu *Cesta dlouhým dnem do noci* [9]. Používá se zejména v konverzačních hrách a narativních larpech pro zkušenější hráče.
- g. **Tajemství musí být odhalena.** Různé postavy mají do začátku nastavena konkrétní tajemství, hra ale počítá (formou dalších spouštěčů, domluvou s hráči atp.) s tím, že tato tajemství budou dříve či později odhalena.
- h. **Tajemství nemusí být odhalena.** Tento model bývá nejčastější u larpů s game² elementem. Postavy mají svá tajemství, herní realitou (popř. organizátory) jsou však hráči motivováni k tomu,

1 Pozn. ed.: *Jeepforma* – styl hraní kombinující prvky larpu a RPG.

2 Složka trojcestného modelu. Podrobněji viz Trojcestný model: http://wiki.larpy.cz/trojcestny_model

aby tato tajemství nevyzrazovali a využili ve prospěch vlastní postavy.

Bod *a.* je plně funkční pro minoritní typy narativních larpů. Jeho použití v jiných hrách je však zřídka. O rozdíl mezi body *b.* a *c.* se vedou spory.

Pakliže má náš připravovaný larp silnou game složku (například intrikánský larp), je vhodnější volit alternativu *c.* Tajemství je herní komodita, se kterou se dá operovat, a může být klíčová pro vítězství ve hře. Jeho prozrazení tedy většinou znamená penalizaci hrou.

Připravujeme-li ovšem klasický komorní larp zaměřený dramatickým nebo imerzivním směrem, je vhodné volit variantu *b.* Takový larp je totiž postaven na dramatických konfliktech a pakliže se postavy nestřetávají, ať již názorově nebo díky křížícím se cílům, nic se neděje a příběh nepokračuje.

Pro ilustraci si rozdělme larp do tří fází:

- » **Latence.** *Hra začíná.*
Postavy mají tajemství, ale zatím si je nechávají pro sebe.
- » **Odhalování.** *Průběh hry.*
Odkrývají se tajemství, v důsledku čehož vznikají střety postav.
- » **Vyřešení.** *Závěr hry.*
Dochází k vyřešení konfliktu, viníci jsou potrestáni.

Je tedy zřejmé, že celý larp pracuje pouze s těmi tajemstvími, která opustí fázi latence. A čím více jich opustí latentní fázi, tím bohatší bude střední fáze a nabitější závěr.

4. Cizí postavy

Organizátoři (ať už přiznaní či vydávající se za hráče), kteří v roli přímo zevnitř usměřňují děj hry.

5. Přímá domluva

Organizátor se s hráči předem dohodne na tom, kdy budou jaké scény hrát, jakou jim dají náladu a kam

hru budou vést. Hráči si pak sami hlídají vlastní postup hrou. Zkušenější hráči samozřejmě dovedou dát ploché hře dramatickou strukturu i bez předchozí domluvy, ale nelze na to spoléhat.

Postavy

Postavy mají v larpu dvě funkce. Jednak jsou nositeli charakteru a svým prostřednictvím umožňují hráčům interagovat s hrou a jednak mají význam coby součást herního designu. První význam je zřejmý, podívejme se na význam druhý.

Postava může být z pohledu herního designu použita jako:

1. Nosič konfliktu

(Také viz výše *Nastavení postavy*).

Konflikt je základem pro vytvoření dramatu – tedy pro fungování každého larpu.

Z čistě praktického pohledu lze říci, že v komorním larpu pro deset hráčů by každá postava měla mít nastaveny dvě až čtyři negativní (konfliktní) vazby a jednu až dvě pozitivní. Pozitivní vazby neprohlubují drama, proto je zbytečné jimi plýtvat. Jediný dobrý důvod pro použití pozitivní vazby je případ, kdy je přátelství dvou postav trnem v oku postavě třetí.

Tyto vazby zpravidla vedou „křížem krážem“ mezi postavami, aby každá byla nějak provázána s každou. Není to principiálně špatně, jen je nutné, aby každá z negativních vazeb byla podložena motivy v charakteru postavy.

Důvody, pro které se postavy nemají rády, je pak dobré vztahovat k věcem, které jsou součástí hry. Pokud tomu tak není, je vysoká šance, že si postavy „odpusť“ a spojí se v řešení hlavního konfliktu.

Jednoduchý a jasný příklad: Budou-li voják John s hippiem Lennym na palubě potápějící se lodi, pravděpo-

dobně nebudou řešit své názory na válku a spojí se v řešení společného problému jménem potápějící se loď. Pokud se ovšem ty stejné postavy budou nacházet v bunkru obklíčeném Vietkongem, nebudou mít jejich hráči možnost své názorové rozdíly potlačit – válka bude jednoduše neustále přítomným tématem.

2. Tvůrce atmosféry

Postava není přímo zapojena do žádných konfliktů, ale má nastavený charakter, který podporuje atmosféru a náladu hry. V larpové praxi to jsou zpravidla postavy vyděšených panikářů, ukřičených vojáků a pesimistů. Bývají doporučovány hráčům, kteří s larpem nemají zkušenosti, ve víře, že zde tito hráči napáchají nejméně škody.

3. Součást herního dění

Postava výrazně souvisí s příběhem či s hlavním herním konfliktem. Má zásadní informace nebo prostředky pro posun v ději a bez ní k tomuto posunu nedojde. Typickým příkladem jsou postavy, které mají klíče od důležitých schránek nebo znají „pravdu“ o příběhu.

Při návrhu postav je důležité si uvědomit, že postava by v nějaké míře měla obsahovat **všechny tyto tři aspekty**. Často se stává, jsou postavy specializovány pouze na jeden aspekt a jsou nabízeny dramatikům, imerzionistům a gamistům (v pořadí, jak byly jednotlivé aspekty jmenovány), ale tento postup není zcela funkční.

Hráči potřebují různé polohy své postavy, aby je mohli střídat. Většinu hráčů nebaví celý larp hrát vyděšenou matku nebo čekat dvě herní hodiny na to, aby mohla jeho postava zasunout klíč do zámku. Vnitřní diverzita role je to, co ji činí zajímavou i po delší dobu.

Prezentace hry

Stejně důležité jako sepsání larpu je i jeho představení hráčům. Pokud se nám podaří hráče během předherní přednášky nadchnout a naladit na hru, výrazně se tím zvýší naše šance na to, že si ji hráči skutečně

užijí. Je to rozhodně lepší, než hráče naopak otrávit vlastním omlouváním, že připravený larp stejně za nic nestojí.

Pokud spoléháme na to, že hráči během hry „něco“ udělají, je lepší jim to rovnou říci na předherní přednášce. Je snesitelnější říct: „Hra počítá s tím, že vraha potrestáte,“ než vidět bortit se celou druhou polovinu larpu jenom proto, že se hráči zachovali jinak než jste předpokládali. Informovat hráče o tom, jak mají larp hrát, není znak nedokonalosti hry, ale naopak zkušenosti jejího organizátora.

Shrnutí

Telegraficky si ještě jednou připomeňme nejzásadnější doporučení pro tvorbu komorních larpů:

Vždy mějme jasno v tom, co je na našem larpu nejlepší a to se snažme za každou cenu podpořit ostatními prvky a „prodat to“.

Do hry zapojujme jenom ty prvky, které souvisí s naším východiskem nebo konfliktem, jinak se hra roztříští.

Vždy mějme připravený dobrý začátek a dobrý konec. Čím lépe se nám tyto věci povedou, tím horší si můžeme dovolit prostředek.

Mějme jasno v tom, odkud a kam hra půjde, jaká bude a co se v ní stane. Pokud v nějakém bodu hry spoléháme na hráčské rozhodnutí, raději účastníky předem informujeme.

Všechny konflikty mezi postavami směřujeme do hry – cokoli se stane mimo, je ztraceno. Všechna tajemství vytvářejte s tím, že budou odhalena – cokoli se ututlá, je ztraceno.

Řekněme hráčům, jaká naše hra bude, ještě před tím, než na ni přijedou. Mluvme s nimi o tom, jak si hru

představují a jak by ji měli uchopit. Není to znak nedokonalosti hry, ale znak znalosti problematiky.

Ne každý z nás má prostředky nebo čas na přípravu výpravného víkendového larpu. Ale larp komorní, to je něco jiného. Komorní larp je šikovné kouzlo, které dovede z drobných a jednoduchých věcí vyždímat skvělé výsledky. Využijme toho.

Ludografie

[1] Komorní plesový larp *Variace moci*. Tvůrčí skupina Kateřiny Holendové a Anny Miklasové. Opařany, 2007.

[2] Komorní zážitkový larp *Taneční škola Isis*. Tvůrčí skupina No Happyend Team. Přerov, 2007.

[3] Komorní larp *Archa*. Tvůrčí skupina OK Productions. Bratislava, 2007.

[4] Komorní larp *Pandora-IX*. Tvůrčí skupina Veselý Kopeček. Brno, 2007.

[5] Série *Changeling*. Hlavní organizátor Jan Mikota. Brno, 2003-2007.

[6] Komorní larp *Delirium*. Hlavní organizátor Štěpán Hruša. Březiny, 2009.

[7] Komorní larp *M*A*S*H*. Radek Morávek a Zdeňka Vojtíková. Praha, 2009.

[8] Komorní larp *Kořist*. Sdružení Court of Moravia. Brno, 2007.

[9] Komorní larp *Cesta dlouhým dnem do noci*. Petra Lukačovičová. Praha, 2008.



HANDICAP V LARPU

Jitka Semotamová, Radim Hrdý

foto: Radovan Vlk a Markéta Konečná

Jednou jsem byla dotázána, zda nevím o handicapovaném, který by měl zájem zahrát si larp. Důvodem bylo snadné získání grantu. To mě rozparádilo natolik, že jsem později kývla na nabídku přednášet o této problematice. Práci s handicapovanými totiž mnozí berou spíše jako trend. Bez velkého přemýšlení o přínosu pro handicapované, jen se zaměřením na přínos pro organizátora. Při pořádání her mnohdy chybí morální zodpovědnost k člověku. Může se pak velmi snadno stát, že hra postrádá jakékoliv zabezpečení a hranice.

Myslíme si, že o zapojení handicapu do larpu, ať už z jakéhokoli důvodu, se všeobecně uvažuje, ale neřeší se smysluplně nahlas. Pojali jsme téma nejen pedagogicko-psychologicky, ale i prakticko-experimentálně. Mottem pro práci s handicapovanými je pro nás: *Handicap má každý, jen na někom je více vidět.*

Pokud pracujeme s lidmi, obzvláště formou zážitkových her či aplikované dramatiky, musíme počítat s tzv. Pandořinými skříňkami, které má každý člověk. Handicap proto v larpu je, i když ho tam nevidíme. Jsou to handicapy, které mohou vyplynout na povrch, ale také nikdy nemusí.

Proč o tom vlastně píšeme? Když se vyskytne „problém“ při práci s handicapovanými, narazíte mnohem tvrději než v případě „klasických“ hráčů, kde se většinou přechází bez povšimnutí a ignoruje. U handicapovaných problém přejít nelze. Je však důležité si uvědomit, že handicapem je třeba i dlouhodobá nemoc, bolesti, „rýmečka“, hyperaktivita, hyperaktivita s agresí nebo aktuální osobní problémy jedince.

O handicapu smyslovém a fyzickém

Pracovat s handicapem je psychicky velmi náročná práce, která vám přinese jiný pohled a jiný způsob vnímání okolního dění. Hodně záleží na tom, s jakým handicapem se setkáte. Jestli se s ním člověk už narodil, nebo ho získal. Nikdo vám nikdy neřekne, jak k handicapu přistupovat – je třeba si najít vlastní cestu

a buď vás zocelí, nebo porazí. I přesto má taková práce pravidla, se kterými je třeba počítat.

Při práci s handicapovanými je třeba mít na paměti důležitou věc: Nelitujte je! Nebojte se přímo zeptat na daný handicap. Při organizaci je to přímo nutností, protože každý handicap obnáší a přináší něco jiného. Nedělejte ze sebe sociální službu, tím škodíte sobě a handicapovaným rozhodně nepomůžete.

Samotné handicapy jsou většinou doprovázeny nějakými bolestmi, nevolnostmi nebo záchvaty. Tyto reakce bývají přímo úměrné psychickému stavu jedince.

Fyzická stránka člověka je spojena se stránkou psychickou a naopak. Pokud mám fyzické bolesti, jsem více uzavřen sám v sobě a okolní dění sleduji s určitým nadhledem. Pokud mám svoji Pandořinu skříňku, o které vím, nebudu se pouštět do věcí, které by ji mohly otevřít. Pokud jsem zcela zdravý, je velmi snadné nechat se okolním děním unést. Mnozí neznají svoji hranici do té doby, než ji potkají. Tou hranicí může být cokoli – ať už skrytá Pandořina skříňka, která rozpoutá řadu nemocí, příval depresí, pláč či hysterii, nebo to, že nedokážete včas říct: „Stop!“

Jak na to

S handicapem je možné dělat cokoli, záleží na jeho míře – čím větší, tím více podmínek je potřeba vytvořit (nahradit ruce, nohy, zrak, sluch). Ty musejí trvat, protože při selhání jedné se může zhroutit vše.

Získaný ani vrozený handicap neovlivňují inteligenci jedince. Při běžné komunikaci nelze fyzicky viditelný handicap ignorovat, ale také se nelze chovat jako sociální služba. Handicapovaní jen potřebují více trpělivosti, spousta věcí jim déle trvá a děj se tak stává pomalejším. Proto je namísto otázka: Zvládnou hráči v rámci hraní role handicap odmyslet?

U handicapů platí o to víc, že lidé musí být jasně rozdělení na účastníky a pořadatele. Organizátor ne-

smí hře podlehnout, aby mohl účastník vystoupit ze hry (role) a najít u něj klid a bezpečí. Z tohoto důvodu musí být pořadatelé silné osobnosti, kteří včas vystoupí nebo si udrží trvalý odstup.

Při organizaci jakékoliv hry by měl organizátor vědět, kam připravovaná hra spadá. Jestli je nebo není citově exponovaná či fyzicky nebezpečná. U fyzicky nebezpečných her je třeba zohlednit také psychologický aspekt. Pokud chci dělat larp pro handicapované, musí být vše důkladně zkontrolováno a nachystáno s ohledem na daný handicap. Je důležité nevytvářet zbytečné závislosti.

S čím počítat při integraci handicapu

Neslyšící

Neslyšící můžeme přijímat jako jedince s odlišným jazykem a kulturou. Při setkání s neslyšícím se také může stát, že s vámi nebudou chtít mluvit, protože neznakujete.

V organizaci je třeba řešit znalost znakované češtiny a situace, kdy je hráč odkázaný pouze na sluch (např. larpové horory). S čistě neslyšícím se nesetkáte často, protože většina neslyšících lidí používá sluchadla. I když jsou to lidé, kteří jsou nuceni používat znakovou řeč, umí při pomalé a správné artikulaci odezírat. Většina neslyšících také není němá a pokouší se v závislosti na stupni vady více či méně srozumitelně mluvit.

Nevidomí

U nevidomých je obecně třeba změnit komunikační styl. Je nutné být stručný a co nejvíce popisný. Také očekávejte jistou tvrdost z jejich strany – říkávají věci na rovinu tak, jak je cítí skrz intonaci hlasu a pohyby kolem nich.

Ať je míra postižení nevidomého jakákoli, vždy je doprovázena bolestmi či tlaky v hlavě. Někteří berou prášky, jiní kouří marihuanu, někteří se bolest sna-

ží snášet. Tyto bolesti a léky (drogy) ovlivňují jejich vnímání a psychiku. Hodně často bolesti vznikají při extrémní fyzické námaze. Mnohdy je jejich trápení takové, že zůstávají doma a na jejich účast se nelze spoléhat.

Je třeba mnohem více pracovat s prostorem. Pokud popisují nevidomému cestu, musím mu zadat stabilní body, které nemine. Nevidomí se ztratí na jednom metru čtverečním, třebas i v prázdné místnosti.

Tělesně handicapovaní

Tělesný handicap má několik různých forem. Dalo by se říct, že tělesným handicapem je jakékoliv omezení motoriky horních či dolních končetin, popř. páteře. Nejčastější vrozenou formou je dětská mozková obrna (DMO), která může představovat jakýkoli stupeň pohybového postižení od málo patrného až po úplnou bezmocnost. Projevuje se variabilními poruchami koordinace a síly svalové činnosti, tedy poruchami držení těla a jeho motoriky. Doprovází ji spastické záchvaty, epilepsie nebo vady řeči.

Dalšími vrozenými vadami bývají rozštěpy páteře, nevyvinuté končetiny apod. Získanými formami mohou být amputace, ochrnutí po úrazu či nemoci.

Při práci s tělesným handicapem přemýšlejte o bezbariérovém prostředí, o alternativách pohybových možností. Je potřeba zabezpečit bezbariérové toalety.

Asistenti jako řešení

Pro celkovou plynulost hry a hladkost její organizace je nejlepší sehnat handicapovanému asistenta, který mu pomůže s pohybem v prostoru, s komunikací s okolím (neslyšící), s popisem hry (nevidomí), nebo s překonáním bariér (vozíčkáři). Problémem asistence bývá, že okolí komunikuje přímo s asistentem, nikoli s handicapovaným jedincem.

Ti, kdo handicapovanému v rámci jakékoli hry technicky pomáhají, NESMÍ vystoupit do role nebo z ní

musí umět vystoupit v pravý čas. Asistent, který „chytí nerva“, může být pro handicapovaného nebezpečný, nebo může pokazit celkový zážitek ze hry. Z tohoto důvodu a zejména kvůli problémům technickým (rozbitý vozík, pád z vozíku, ztráta orientace v prostoru a ve hře, nedorozumění se) musí existovat tzv. bezpečnostní tlačítko.

„Účastnil jsem se jako divák Paralympijský her v Athénách, zájezd trval deset dní. Bylo to hektické, chtěli jsme vidět co nejvíc věcí. Jako můj osobní asistent jel kamarád, kterého znám léta a kterému důvěřuji. Oba jsme věděli, že to po asistenční stránce nebude žádná legrace. Přestože je fyzicky zdatný a leccos zažil, poslední den přestal komunikovat a fungoval kvůli fyzické a psychické únavě tak trochu mechanicky. Naštěstí nás bylo víc, tak to bylo v klidu – ostatní byli oním bezpečnostním tlačítkem.“

(M., 34 let)

Společnost

Všichni se pohybujeme v nějakých komunitách. „Klasičtí“ lidé mohou tyto komunity střídat a pohybovat se mezi různými komunitami současně. Každá jim přináší jiné sociální zkušenosti. Handicapovaní nemají mnoho možností na výběr. V podstatě se stýkají mezi sebou a asistenty nebo rodiči (pokud rodiče od problému neutečou).

Mnohdy jim proto chybí sociální zkušenosti z normálního dětství, s rodičovskou láskou, fyzickým kontaktem, sexem či násilím, nebo naopak díky netoleranci společnosti zažívají násilí až moc, apod. Vinou těchto okolností mohli přeskočit některá stádia vývoje psychiky, např. se v pravý čas nestali soběstačnými ve smyslu sám jít do školy a ze školy, to všechno na nich zákonitě nechalo jisté psychické stopy.

Pohybují se kolem nich relativně mladí lidé, a proto jim např. může chybět srovnání se stářím. Ze školy ví a respektují, že byly nějaké revoluce, ale berou to jako

fakt, jako matematickou rovnici. Nedokáží se vžít do té doby, nemají s čím srovnávat. Larp o minulosti mohou vnímat velmi odlišně.

Díky mnohdy až přehnané péči společnosti (nikoliv materiální, ale té sociální – zavázat boty, vzít batoh, zabrzdit vozík apod.) jim taktéž chybí motivace vymyslet si program, hru nebo překonávat jednoduché překážky.

Skryté handicapy

Řekli jsme si, že každý z nás vstupuje do larpu s osobním handicapem. U fyzicky a smyslově handicapovaného je zřejmé, do jaké míry se může zapojit do hry a jakým způsobem zajistit, aby zvládl svoji roli. Mnohem těžší je to s hráčem, který nosí svůj handicap uvnitř a možná o něm ani neví. Co teprve když odmítne připustit, že by konfrontace se situací, která může aktivovat jeho negativní reakce, mohla mít vliv na okolní dění, hráče a larp samotný.

Mohou nastat situace, které zaútočí na vaši intimitu, morální hodnoty, zásady, osobní stanoviska a další oblasti, které uznáváte a které jsou současně vašim handicapem. V tu chvíli se ostatní nejspíš baví, ale vy už se úspěšně snažíte uniknout. Nepříjemné pocity se stupňují a vy křičíte: „Stop! Konec! Game off! Končím!“ Vítejte, právě jste narazili na svůj osobní handicap. Chvíli pak sledujete okolí, hráče, ustarané organizátory a všichni se ptají: „Co se stalo? Proč se přerušila hra?“ Jsou vytrženi z herní reality a nuceni řešit váš osobní problém. Larp je přerušen, herní scéna zničena a přemýšlí se, jak dál.

Kdo za to může? Hráč s handicapem, organizátor, spoluhráči? Pravda je vždycky někde mezi.

Bohužel v dnešní době jde o stále častější jev. Je to částečně dané změnou hráčské poptávky, které se organizátoři snaží vyhovět a která souvisí i se zvýšenou kupní silou hráčů. Jde o zvýšení podílu reálných prvků ve hře na úkor virtuálních. Hráči už nechtějí, aby vše

bylo jen „jako“, rádi by měli co nejvíce skutečných kulis, rekvizit a kostýmů, které by umocnily jejich dojem ze hry. Co nejméně herních pravidel, „jako“ dovedností a mechanismů, stejně tak vět: „Teď vidíte...“, „Nyní si představte...“, nebo „... tahle krabice je kulatá.“

To vše má jediný cíl: Co hráč chce, aby prožila jeho postava, chce prožít na vlastní kůži sám. K maximálnímu vcítění do role pomáhá, když soubor herních vjemů převažuje nad neherními. Snahou organizátora i hráčů je tedy eliminovat projevy, které nabourávají vnímání herní reality daného larpu (neherní komunikaci, používání nedobových rekvizit atd.).



Když dva dělají totéž, nemusí to být totéž, aneb když si dva chtějí dobře zahrát, nemusí to vždy pro oba dopadnout dobře (jak ilustrujeme v příkladech dále). V larpu velmi často dochází ke střetu zájmů jednotlivých postav nebo skupin a většina her je na tom zcela založená. Se zvyšující se věrností a reálností konflikt postihuje nejen postavu, ale začíná se dotýkat i hráče samotného. Vlastní limity a hranice se v tu chvíli stávají handicapem.

72

Praxe

Následující příklady skutečných událostí ilustrují, co všechno se může na larpu přihodit, kde vznikly pro-

blémy a jak se jim dalo předejít. (Záměrně zachovávájí anonymitu aktérů.)

V jeskynním komplexu chce skupina hráčů otevřít bránu do jiného světa. Všichni vědí, že agentury cizích mocností budou chtít tomuto aktu zabránit za každou cenu. Kněžka s ostatními odříkali obřadní formule, když náhle vzduch prořízne zvuk výstřelů a povelů. Rozvine se boj, ve kterém je prostor zadýmen – viditelnost 30 cm, hůře dýchatelný vzduch, exploze granátů, výstřely, křik v kombinaci s okamžiky absolutního ticha. Výsledkem byla panická reakce jedné z hráček ze ztráty orientace způsobené klaustrofobií. Snaha o opuštění jeskyně po vyvedení ven přerostla v silný hysterický záchvat. Zbylí účastníci ovšem scénu popsali jako nejmotivnější zážitek, který v larpu prožili.

Vnitřní handicap byl v tomto případě aktivován extrémními smyslovými vjemy. Vezmeme-li v úvahu, že lokace byla známa dopředu a použití pyrotechniky přímo začleněné v pravidlech, selhala zde hráčova sebereflexe a převážila zvědavost i za cenu rizika.

Agenti cizí rozvědky eskortují disidentku, ale všichni jsou dopadeni a uvězněni. Stráví spolu dostatek času, aby vznikla mezi postavami silná vazba. Jelikož agenti odmítají při výslechu cokoli prozradit, je disidentka podrobena mučení, kterému jsou agenti bezmocně přítomni. Mučení je velmi autentické, včetně prostor, nástrojů, ran a výkřiků oběti. Pro tuto scénu byli osloveni lidé zabývající se BDSM tematikou. Hráči při konfrontaci s tímto pro ně neznámým prvkem vypověděli absolutně vše. Jeden ovšem okamžitě odstoupil ze hry ve velkém emočním vypětí, při kterém hrozila fyzická inzultace mučitelů. Pro uklidnění byla potřeba dlouhá rozmluva a vysvětlování. Naopak zbylí tři hráči prohlásili, že prožili neopakovatelný zážitek, který je velmi obohatil. Všichni se pak shodli, že pocit bezmoci v kombinaci s utrpením blízké osoby na ně měl velký psychický dopad.

Přinuceným vnímáním bolesti slabšího jedince (ženy) byl spuštěn mužský pud ochránce, handicap známý z izraelské armády. Napadení morálních hodnot vyvolalo v zásadovém hráči velmi agresivní reakci. Zde došlo k selhání organizátora, který neprovedl dostačnou selekci hráčů a vystavil je situaci, u které neodhadl, jakým způsobem budou reagovat.

Práce organizátora

Poněkud nadsazeně se dá říct, že každý je svým způsobem handicapovaný a měli bychom se tedy bát zahrát si larp. To není naším cílem. Na druhou stranu nelze s postupným zaváděním reálnějších situací a prvků ignorovat osobní limity a hranice, které se ve hře stávají handicapem. I když taková konfrontace může přispět k poznání sebe sama, negativně ovlivní hru i zúčastněné. V drtivé většině případů na to nejsou organizátoři připraveni.

Larp je kreativní záležitost pro organizátory, kteří se mnohdy chtějí vykřičet z toho, co je trápí nebo o čem sní. Je to takové zrcadlo jejich myšlenek. Začlenit handicapovaného do svého larpu vyžaduje velkou morální i reálnou zodpovědnost a notnou dávku sebekritiky.

Organizátor si musí uvědomit, čemu všemu hodlá hráče vystavit, a velmi pečlivě zvážit, zda je ochoten podstoupit případné riziko. Pokud ano, je nezbytné všechny dopředu seznámit s možnými úskalími a zabezpečit, aby se určitých extrémů účastnily jen osoby k tomu způsobilé. S tím souvisí důkladná selekce hráčů – nesmí se nechat přesvědčit povrchním ujištěním: „On to zvládne...“ Ze strany hráčů je proto potřeba velká míra sebereflexe a zhodnocení vlastních možností, aby nevystavovali organizátory problémům způsobeným jejich zjevnými nebo skrytými handicapem.

Pokud organizátor začlení do hry hráče se zjevným handicapem, aniž zajistil, že handicap nebude překážkou v hraní role, jedná se o naprosté selhání, které dokazuje jeho nekompetentnost larpu pořádat. Nešvar poslední doby, kdy snaha o zisk dotací určených

pro integraci handicapovaných vede organizátora k psaní takových projektů, i když ví, že na to není předem připraven, je pak spíše otázkou široké polemiky o etické stránce larpu.

Protože larp je jedna velká improvizace, kdy nevíte, jak se hráči zachovají a kdy se co semele, organizátor plní složitou a rozporuplnou roli. Hry se účastní jako její aktér, ale zároveň sleduje, jak účastníci získávají nové poznatky a zkušenosti. Organizátor také zaujímá pedagogické postoje jako manipulátor, facilitátor a zplnomocňovatel a uplatňuje tak svoji autoritu.

Organizátor v roli by měl jasně signalizovat své postoje, což vyžaduje hluboké znalosti lidské psychiky i zákonitosti dramatické tvorby a také schopnost vhodně a výstižně zobrazovat charaktery předváděných osob.



Následuje pohled velmi radikálního tělesně handicapovaného člověka, který už se s handicapem nějak smířil, leccos už zažil, leckde byl. Leccos ho nepřekvapí a leccos vám odpustí. Všichni ale takoví nejsou:

„Nedomnívám se, že by krippl po skončení hry nebyl schopný vystoupit z role. Náraz mezi rolí, ve které si např. může hrát na zdravého a být rovnocenně včleněn do komunity, a skutečnou realitou je tak silný, že dá onu facku k probuzení se ze snu.

Pokud se toto prožívání rolí po skončení děje u „klasických“ lidí, je to špatné a je to chyba organizátorů. Účastník totiž nemusí vědět, na co má, pořadatel to musí rozpoznat.

Osobně si myslím, že kriplové jsou psychicky odolnější a umí lépe vystoupit. Žijí totiž v zážitkovém larpu celý život, naprosto přirozeně – zejména potřebují-li asistenci (role personál a klient). Personál obvykle určuje (dává nabídku) co, kdy, jak, kde...“

(M., 34 let)

Práce s handicapem může být přínosná v tom, že ostře ukáže možnosti vnímání člověka a hranic, které mohou v jeho životě nastat. Naučit se vnímat člověka a číst v křehké psychice není jednoduché. Jeden jediný špatně vstřebaný zážitek může změnit celý váš život, může vás nadobro uzavřít v sobě samém. Stejně tak ten správně vstřebaný zážitek, ať dobrý či špatný, vás může posunout velmi daleko.



ZÁŽITEK VE HŘE A JEHO ZPRACOVÁNÍ

Petra Malečková

Definování

Většina z nás zná některou z definic larpu, například:

Jedná se o hru, která je kombinací herecké improvizace, participačního divadla a sociální hry. Ve stručnosti lze larp popsat jako formu divadla, v níž nehrají herci pro diváka, ale pro sebe a ostatní hráče. [1]

V tomto článku se budu zabývat i poznatky ze zážitkové pedagogiky, proto nejprve uvedu příklady jejích definic. Zážitková pedagogika je:

Teoretické postavení a analýza takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných prostředků mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvoými situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami. [2]

Koncepce užívající jako prostředek autentický prožitek, se kterým dále pracuje, ve smyslu vyvolání budoucích výchovných změn jedince. [3]

Pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku výchovy a vzdělávání. [4]

Zážitková pedagogika v jisté formě pojednává o výchově a vzdělávání jako o cíli. Jako hlavní prostředek zde figuruje zážitek, který usnadňuje učení a zapamatování. Na jeho základě má účastník velmi silný osobní prožitek (působení fyzického i psychického rázu na všechny smysly člověka) spolu se sebezkušenos-

tí. U larpu jsou naopak zážitek či zábava cílem, nikoli prostředkem.

Kurz zážitkové pedagogiky sestává z tematicky zaměřených her po sobě jdoucích v tematických celcích s určitým cílem, na jejichž konci se zážitky zpracují. Každá hra probíhá v bezpečném prostředí, má motivační uvedení (většinou scénkou), následuje výklad pravidel a vlastní hra, kdy účastník vystupuje ze své komfortní zóny. Samotné prožití hry ovšem nestačí, protože účastník nabitý novými zkušenostmi a někdy přehlacen emocemi neví, jak s tímto bohatstvím naložit. Proto je důležité právě zpracování zážitku.

Larp bych si nedovolila nazývat zážitkovou pedagogikou, protože nemá edukační charakter a neprovádí se u něho závěrečná zpětná vazba. Avšak můžeme dělat larp tak, abychom zážitek využili a podle jeho síly zpracovali, nebo larp zacílit a zážitek využít jako prostředek. Tím bychom se zážitkové pedagogice velmi přiblížili.

Zážitková pedagogika ovšem stále není v několika směrech jednotná. Můžeme pochybovat, zda v podání např. Prázdninové školy Lipnice je vůbec pedagogikou, protože zážitková pedagogika využívá mnohé psychologické a psychoterapeutické techniky, které modeluje podle svých potřeb. Je dobré mít na paměti, nakolik může být tato metoda nebezpečná pro psychiku účastníků v nepovolaných rukou.

Bezpečnost

Ať už budeme dělat larp nebo zážitkovou pedagogiku, měli bychom dbát na bezpečnost, a to nejen na fyzickou, ale i psychickou, která je neméně důležitá. Během života se objeví momenty mnohdy i „stokrát těžší“ než zážitky ze hry, které si vyřešíme sami nebo za pomoci přátel a nebudeme hned volat po psychologické či terapeutické pomoci. Ovšem každý člověk je jedinečná osobnost – jinak prožívá, má jinak nastavenou komfortní zónu a jinak zvládá zátěž. Jako orga-

nizátoři akce, obzvláště pokud se na ní vyskytují děti, jste povinni zajistit bezpečnost ve všech ohledech.

Můžeme si položit otázku, jakéže momenty jsou pro hráče silné, jaký larp je vlastně silný a jaký je jen pro zábavu nebo jak naložit s vyvstalými emocemi.

Jestliže budeme tvořit larp, je důležité si uvědomit, proč a co chceme dělat a jakou intenzitu psychického působení larpu na hráče budeme vyvíjet. Budeme hráče honit od questu ke questu (chození pro dřevo), připravíme jim nádhernou atmosféru nebo je psychicky „podusíme“ při výslechu v podzemí? Připravíme „lehký“ nebo „těžký“ larp?

Žádná kritéria pro lehký larp zatím vymezena nejsou, záleží tedy na svědomí organizátora, kam ho zařadí. Lehká hra může vypadat jako např. *Svět zlodějů*, kdy je primárním cílem zábava, těžká hra může vypadat jako *Wolfenstein*, kdy je primárním cílem napětí, či *Projekt Systém*. Podle svého uvědomění by organizátor měl být schopen připravit závěrečnou reflexi. Pro lehký larp je vhodná lehká zpětná vazba a naopak.

Jak tedy začít? Důležité je vědět, zda jsou účastníci fyzicky zdraví, nejsou po úraze apod., ale i zda netrpí psychickou chorobou, nebyli svědky autonehody, nejsou po ztrátě zaměstnání nebo po rozchodu s přítelkyní. Komunikace o tom by se měla vést písemnou formou a účastník by toto zdravotní prohlášení měl podepsat. Tím ale vaše zodpovědnost nekončí. Všechna tato fakta byste měli zohlednit při výběru scén či vzájemných hráčských interakcích.

Měli bychom dávat pozor i při tvorbě postavy, protože i když člověk může ztvárňovat něco naprosto vzdáleného, stále do své postavy projikuje sám sebe. Mnoho hráčů si vytváří postavy takové, že v podstatě hrají sami sebe nebo člověka, kterým by chtěli být. Už tento samotný akt může být nebezpečný, protože se s danou postavou ztotožňují (nejvíce na nevědomé úrovni). Oni ji nehrají, oni jí jsou. Hráči této kategorie

velmi těžce nesou (aniž by si to uvědomili) zrady, lásky, prohry, sexuální náznaky apod., zvláště pokud se jedná o jejich reálné přátele.

Zvláštní kapitolou jsou partneři, kteří by se larpu neměli účastnit v rolích proti sobě, protože by to mohlo jejich partnerství narušit. Velmi zajímavým fenoménem je také smrt. Každý, kdo už někdy tvořil svou postavu, si pamatuje, jak si na ní dal záležet. Někteří hráči udělají téměř cokoli, aby nemuseli zemřít. Lžou, hádají se, porušují pravidla nebo obviňují organizátory.

Dalšími faktory, které stojí za pozornost organizátora, by mělo být získání moci¹ nebo psychické vyčerpání, které ovlivňuje i aktuální fyzickou zdatnost hráče. Někteří účastníci se vyjadřují, že larp je pro ně o překovávání sama sebe.

Ze všech uvedených důvodů je potřeba zážitek zpracovat. Mnoho organizátorů už přišlo na to, že nestačí hru utnout pouhým: „Tak konec, uklidte si a ahoj.“ Hru je potřeba otevřít i uzavřít a zpracovat. Je totiž důležité oddělit realitu od fiktivního světa.²

Zpětná vazba

Tímto se dostávám k ukončení larpu a závěrečné zpětné vazbě. Organizátoři většiny larpů si už uvědomili, že je potřeba pocitu po hře vyventilovat, a vznikla tak částečně spontánní setkání (afterparty), kdy si jedinci v hospodě svépomocí reflektují hru. Někteří ale z různých důvodů na afterparty nedorazí, což je škoda, protože i jejich sdílení by mohlo být přínosem.

Zpětnou vazbu můžeme předávat v průběhu larpu, kdy za organizátorem mohou chodit skupiny či jed-

1 Viz známý *Stanfordský vězeňský experiment* Philipa Zimbarda o rolích vězňů a bachařů, který rapidně změnil sociální vnímání svých účastníků.

2 Dobře propracovanou formu otevírání a uzavírání měl larp *Projekt Systém*, včetně svého třífázového zpracování.

notlivci. Za prvé se organizátor dozví, co se děje na scéně a také může operativně řešit nastalé problémy. Za druhé může hráč efektivně odstranit přebytečný emoční tlak. Někdy si však ani sám hráč neuvědomuje, jak silně na něj hra působí.

Nejjednodušší neřízenou zpětnou vazbou je tedy sdílení prožitku s přáteli na místě hry nebo po ní bez vedoucího moderátora, byť organizátor může být přítomen. Jisté výhody může skýtat řízené sdílení zážitků a prožitků, kdy se stanoví, kdo bude mluvit, v jaký čas a za jakých podmínek bude dané sdílení probíhat. Zde se totiž mohou projevit i jinak méně průbojní hráči nebo ti, kteří by se za jiných okolností k danému tématu nevyjádřili.

Organizátor si může zajistit neřízené sdílení i během hry využitím tzv. neherních časů. Neherní časy nejenže jsou významným socializačním činitelem, ale mohou zamezit přílišnému vypadávání účastníků z rolí.

Za řízenou zpětnou vazbu můžeme pokládat i odkrývání děje a zápletek organizátorem po hře. Organizátory hojně používaná je i vyžádaná zpětná vazba, která reflektuje celou hru z technického pohledu. Většinou ji hráči podávají písemně, buď samovolně, anebo na základě dotazníku. Zpětnou vazbu si mohou vyžádat i samotní hráči na svou osobu nebo na svůj herecký výkon.

Další možností je cílená zpětná vazba, která má splnit cíle vytyčené moderátorem na základě hry a situace. Dle [5] je vyvolaná záměrně, většinou někým zvenčí, v našem případě kvalifikovaným organizátorem.

Zpětnovazební proces se týká konkrétních situací nebo osob či skupin, je otevřený a jasně srozumitelný. Měl by se konat za určitých podmínek, které všichni zúčastnění znají. Zpětná vazba se využívá v psychotherapeutickém a sociálně psychologickém výcviku, ve skupinách zabývajících se nezkušenostním učením, zážitkovou pedagogikou, při supervizích apod. Měli

bychom si tedy uvědomit, že nezkušený člověk snažící se o zpětnou vazbu se pohybuje na tenkém ledě.

Díky zpětnovazebně zformulovaným zkušenostem si člověk mnohem snáz uvědomí, co může udělat pro zlepšení vzájemných interakcí, dozná vzhledu nad vlastní situací (sebereflexe) a uvědomí si případně přesah těchto informací do budoucnosti. [5]

Někdo může namítat, že zpětná vazba je na laru umělý, a tedy nepřirozený proces. Každý z nás má ale po silném duševním zážitku potřebu se o něj podělit, byť se jedná jen o divadelní představení nebo film. Problém nastává v případech, že účastníci nejsou zvyklí plynně přejít na řízenou zpětnou vazbu. Stačí však jedna dobře provedená zpětná vazba a člověk velmi rychle pochopí, že takový způsob sdílení informací je pro něj přínosný. Při jejím vedení však musíte udržet rovnováhu mezi direktivitou a spontaneitou, měli byste poznat, kdy mluvit a jak. Účastník sám by se měl naučit se zpětnou vazbou pracovat a respektovat ji. Zpětná vazba nesmí sklouznout ke skupinové či individuální psychoterapii, což je velmi častá chyba. Také nesmí být přednáškou, stereotypním zážitkem, diskuzí organizátorů mezi sebou nebo mělkým rozbohem (líbilo/nelíbilo). Její obsah (co kdo řekl a jak se choval) by měl zůstat ve skupině. Neměla by být hodnocením (ať technickým hodnocením hry či samotné zpětné vazby). Účastník by měl mluvit pouze za sebe a nehodnotit ostatní, pokud o to nepožádají. Neměli byste se zaměřit na skryté problémy účastníka, aniž byste je chtěli odborně vyřešit.

Zpětnou vazbu musíte dobře připravit, a ani pak není zaručen její úspěch, který tkví v odbornosti a zkušenostech moderátora. Sám moderátor by měl být hře přítomen, aby věděl, jaké situace během ní nastaly. Ke zpětné vazbě neexistují žádné jasně dané postupy – musí se na základě situace a cílové skupiny modifikovat. Existuje mnoho technik, jak zpětnou vazbu provádět, a není potřeba se omezovat jen na diskuzní kolečko.

Jaké úrovně má být odborné vzdělání organizátora, který chce zpětnou vazbu vést? Protože se jedná o práci s lidmi, ideálními adepty na tuto roli je psycholog, psychoterapeut či pedagog se zkušenostmi se zpětnou vazbou při zážitkových kurzech apod. Ovšem takových osob je u nás jako šafránu a pokud někoho takového najdete, zadarmo pro vás pracovat nebude. V některých případech mají dostatečné zkušenosti studenti dotyčných oborů, i nižších ročníků – titul ostatně odborníka nedělá. Než však budete chtít začít se zpětnou vazbou, uvědomte si, jaká rizika s sebou nese a že jste za jakékoli škody na lidské psychice zodpovědní.

Literatura

[1] *Co je to larp?* Web Court of Moravia, o.s. Citováno 13. 3. 2010.

<http://www.courtofmoravia.com/co-je-to-larp/>

[2] Jirásek, I. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. In Gymnasion, časopis pro zážitkovou pedagogiku. 2004, č. 1. s. 6–16. ISSN 1214-603-X

[3] Másilka, D. *Zážitková pedagogika*. Olomouc, 2003. Diplomová práce FTK UP. s. 33.

[4] *Co je to zážitková pedagogika?* Web ZaObzor.cz. Citováno 13. 3. 2010.

<http://www.zaobzor.cz/pedagogika>

[5] Reitmayerová, E. (ed.). *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2007. 173 s. ISBN 978-80-7367-317

[6] Procházková, M. *Další vzdělávání pedagogických pracovníků v oblasti zážitkové pedagogiky*. Brno, 2006. Diplomová práce FF MUNI. s. 78.

[7] Macek, D. *Nošení masky a její důsledky pro adolescenty*. Brno, 2009. Diplomová práce FSS MUNI. s. 56.

[8] Měkotová, A. *Larp v životě adolescentních dívek*. Brno, 2008. Diplomová práce FSS MUNI. s. 51.



RICK

LETOVÉ MANÉVRY

Plachtění, akrobacie, seskok nebo stíhání? Vzdušné manévry určující náplň vlastního letu. Kapitola o tom, jak zacházet se žánrem hry. Komentáře ke konkrétnímu obsahu. Otázky a odpovědi, které je třeba při zpracování žánru do larpové podoby zaměřovačem svého letounu neminout.



HISTORIE V LARPU

Jindřich Kačer

Historických larpů u nás není v porovnání s jinými žánry mnoho. V zákrutech historie se přitom skrývají netušené možnosti pro jejich pořádání. Pokusím se využít své zkušenosti historika a organizátora jednoho historického larpu a zamyslet se nad tím, co všechno přijetí role v rámci historické hry obnáší.

Pro účely tohoto článku si dovoluji rozdělit role v larpu do tří kategorií:

1. Role zasazené do **současnosti** (nebo doby velmi blízké té naší), které řeší jakékoli současné společenské, kulturní či politické problémy. S tématem článku nesouvisí, proto je pro další úvahy vypustím.
2. Role **fantastické** čili nadpřirozené, které v naší realitě neexistují. Je jedno, jestli se jedná o pohádkové království skřítků, upírské klany, výlet do sousední galaxie nebo vzdálené budoucnosti. Tato skupina rolí je organizátory českých larpů asi využívána nejčastěji a je také hráči nejvíce vyhledávaná – vždyť koho by nelákalo hrát si na něco, co v reálném světě není, nebylo a pravděpodobně nikdy nebude. Mnoho fantastických larpů navíc vychází z nějakého historického základu, většinou středověku. S historickými mají fantastické role společné hlavně to, že hráč musí zároveň s rolí přijmout i prostředí, ve kterém se běžně nepohybuje a tomu přizpůsobit chování i uvažování své postavy. Fantastické role jsou tak dále vhodné pro srovnávání.
3. Role **historické** jsou zasazené do prostředí, které někde reálně existovalo, je ve větší či menší míře popsáno v literatuře, ale stále je hodně odlišné od našeho současného světa (děj je tedy zasazen nejdále do 19. století, historii po první světové válce řadíme spíše do současnosti). Právě problémy historických rolí v larpu se budeme zabývat.

Historický setting

Zasazení larpu do historie neznamená nic jiného, než výběr historického „herního světa“, neboli settingu.

Ten má oproti fantastickému zjevné výhody, ale také omezení. Výhodou je, že nemusíme nic dlouze vymýšlet, ale sáhneme po knihách, které danou dobu a prostředí podrobně popisují. Na druhou stranu jsou tu i nevýhody – je potřeba, aby organizátoři měli prameny pečlivě nastudované a hráči je potom nedokázali usvědčit z nějakých nesmyslů.

Na druhou stranu to, co se na první pohled jeví jako nesmysl, může být pro účely hry záměrně vytvořená odchylka nebo nepřesnost. Například v Praze v době Rudolfa II. by to mohla být funkční magie anebo záměrně pozměněná historie, kdy Rudolf II. mohl své psychické problémy jen předstírat, aby v pozadí tahal za netušené nitky politiky. V tom případě je ovšem nutné hráče dopředu upozornit, že se takové odchylky vyskytnou, a hráči musí tušit, kde je zhruba mohou očekávat (viz dále).

Přímo během hry má pak historický setting oproti fantastickému výhodu v tom, že hráči lépe naleznou společnou řeč, rozumí pojmům a geografickým informacím. Když je tedy ohlášena návštěva slavného astrologa Tycha de Brahe z Dánska, všichni tuší, kdo to je a odkud přichází. I ti, kdo nikdy neslyšeli o Tychovi de Brahe, aspoň ví, kde je Dánsko a kdo je to astrolog. Je to lepší, než když se ve fantasy larpu ohlásí, že přijel vyslanec krále Hňupa V., mistr Litput Veletemný, provozovatel psychické nekromagie, ze státu Sund na pobřeží Západního moře.

U hráčů, kteří přijedou na historický larp, můžeme dokonce očekávat, že se o historii zajímají, a tudíž budou znát i realie, které už dnes nejsou aktuální, například kde leží Byzantská říše (5.–15. stol.) nebo že hranice Turecka (resp. Osmanské říše) jsou v 17. století pouhých 100 km od Vídně. Ovšem naopak přílišná znalost historických realii může mít i své negativní stránky. Za prvé může být nadbytečná a za druhé hráč od hráče odlišná podle přečtené literatury.

Nadbytečnost se například projevuje, když sedlák zasvěceně kecá do učené rozpravy o astrologii, jíž by vů-

bec neměl rozumět. I uvážlivější hráč sedláka, který do ní nemluví, protože ví, že tomu jeho postava nerozumí, ji však třeba poslouchá a utváří si na ni svůj názor, což by sedlák neudělal. To pak může ovlivnit jeho hru, byť si to ani sám nemusí uvědomit. I zkušenější hráči někdy velmi špatně filtrují informace, které znají, ale jejich postava by je znát neměla.

Odlišnost informací u jednotlivých hráčů spočívá v různých názorech uvedených v literatuře. Může dojít ke zbytečné hádce o tom, jak je která říše mocná, co znamená která náboženská poučka apod. Takové hádky nezpůsobí hra, ale čistě různé znalosti hráčů. Podobný problém vyvstane při použití moderních dějepisných pojmů či názvů, které však v období samém nebyly známé. Např. názvy států jako Velká Morava nebo Byzantská říše byly zavedeny až později, ale nyní se v knihách běžně používají.

V takových případech by měli organizátoři předvídat, kde k takovým rozporům může dojít a předem na ně jasně upozornit v popisu hry. Názvy a termíny mimochodem doporučuji používat raději modernější (tedy skutečně Velká Morava a skutečně Byzantská říše), protože jim více hráčů lépe porozumí a ve hře se i tak mluví moderním jazykem.

Přehnaně puntičkářským odborníkům na historii, kteří by cítili příležitost předvést během hry své znalosti a tvrdit, že oni o žádné Velké Moravě nikdy neslyšeli a nic takového přece neexistuje, je vhodné tento vítr z plachet dopředu vzít.

Atmosféra a materiální vybavení

Pro historický larp je třeba vytvořit historickou atmosféru, která do značné míry spočívá v materiálním zázemí – ať už je to prostředí (např. hrad pro středověk, zámek pro novověk), kostýmy, nádobí, zbraně a jiné vybavení. Tady se historický larp střetává s jiným typem zábavy zvaným *living history*, který přímo na tomto principu stojí. Je třeba mít ovšem na paměti, že narozdíl od *living history* je materiální vybavení pro

larp pouhou kulisou, a proto nemusí být dokonalá. Už z toho důvodu, že součástí mnoha larpů je nějaká forma boje, tedy dřevěných nebo plastových zbraní – a ty nepůsobí reálně už samy o sobě.

Při pořádání *Perunova stínu* jsme v tomto případě přistoupili na kompromis, který vřele doporučuji i ostatním organizátorům historických larpů. Nakázali jsme hráčům, že jejich vybavení musí být **navenek** na první pohled historické, ale uvnitř může obsahovat cokoliv moderního. Když kanady, tak překryté nějakým koženým návlekiem, když spacák, tak přehozený dekou nebo kožešinou, když moderní láhev, tak v koženém obalu. I organizátoři a cizí (nehráčské) postavy chodili zásadně v historických kostýmech, pouze měli přes sebe přehozenou šerpu, aby bylo vidět, že nepředstavují žádnou postavu, ale jen pověstný „informační obláček“. Nejhorším vizuálním vjemem tak zůstaly brýle, které se dost dobře nedají vyloučit.

Také zázemí organizátorů, kam ale hráči neměli přístup, zůstalo moderní, stejně jako latríny (jinde to mohou být normální WC) – tyto záležitosti jsou zkrátka pro zajištění hry potřeba a historie musí ustoupit.

Mentalita a myšlení

„Neposuzujte historické události očima dneška, ale podívejte se na ně z pohledu současníků! Lidé tehdy měli úplně jiné priority a vnímali svět kolem sebe zcela jinak.“

Takhle nějak volají historici při historickém bádání, když se snaží získat nadhled a popsat události, které se staly před mnoha lety. A pak popisují, co všechno bylo tehdy pro současníky důležité. Většinou je na prvním místě náboženství, dále pak mravy a morálka, rodinné a sociální vztahy, případně pak zvláštnosti jako dvorská etiketa, vědecké paradigma nebo rituály, které mohou, ale také nemusí souviset s náboženstvím.

Zábava nebo simulace?

Jestliže mají tento problém historici při teoretickém bádání, o to naléhavější je v larpech, kdy se odlišná mentalita přenáší do praxe a hráčům je potřeba ji „natlouct do hlavy“. Je ovšem otázkou, do jaké míry je to únosné – kdy už končí zábava a stane se otravnou nutností.

Living history má být vlastně simulací určité doby, proto vyhledávají tento typ zábavy výhradně historičtí nadšenci, kteří jsou s danou dobou dostatečně obeznámeni. Také jim nevadí, když stráví několik dní napodobováním poklidného vesnického života, dobovými řemesly, nějakým tím lovem a několika cvičnými boji. Na druhou stranu larp se v drtivé většině případů orientuje na příběh, konflikty a drama. Už z toho důvodu vlastně od začátku rezignuje na realističnost – je prakticky nemožné, aby se v tak krátké době stalo „úplnou náhodou“ tolik neobvyklých věcí zaráz, zvláště ve větším počtu hráčů. Hráči jsou zcela záměrně přivedeni do neobvyklých a konfliktních situací, kdy řeší dilema, jak je vyřešit. Kvůli tomu ostatně většina z nich na larp jezdí.

Historické reálie jsou tedy postaveny na druhou kolej a musí se nějak skloubit se zábavou. Historický larp by měl využít svého potenciálu a mít alespoň nějaké pedagogické ambice – své účastníky vzdělat a poučit o mentalitě dané doby. Namísto realističnosti je proto potřeba dodržet alespoň autentičnost. Přestože jsou herní události ve skutečnosti značně nepravděpodobné, jsou v dané zvolené době aspoň teoreticky možné. Hráči by se tedy stále měli držet určitých historických zvyklostí.

Moderní hra versus dobové vnímání

Přestože mluvíme o historickém larpu a přestože existuje mnoho různých kategorií larpu, nic to nemění na jednom základním faktu – larp je moderní hra a zábava reflektující požadavky moderních hráčů. Je třeba přiznat a uvědomit si, že jde o hru, nikoli simulaci, a že se tento základní fakt staví do rozporu s dobovou mentalitou, kterou by měli hráči přijmout. Od

začátku přípravy historického larpu je dobré zvolit jistý konsenzus a domluvit se, do jaké míry ustoupí historie požadavkům larpu a naopak.

Před hrou je nutné hráčům vstřípnit nějaké informace, nejen o politických reáliích, ale také o mentalitě příslušné doby (přednáškami, webovými stránkami apod.). Všichni hráči musí projevit ochotu se s danou dobou seznámit a těm, kterým by se nechtělo, je dobré včas zabránit v příjezdu. Představitelé důležitějších rolí jako vladkové, šlechtici, učenci či kněží by pak měli být vzděláni o poznání více než protagonisté běžného lidu, jemuž stačí jen základy.

Dle své zkušenosti uvedu konkrétní příklady, kdy může při hře dojít ke zmíněnému konfliktu moderního a historického vnímání.

» **Demokracie.** Některým lidem můžete stokrát říkat: „Pravdu má náčelník!“ a stejně to nerespektují, přestože tvrdí, že situaci chápou. Demokratické principy rozhodování jsou v nás totiž už hluboko zakořeněny a jen těžko se podřizujeme autoritě moci, s níž nesouhlasíme. Lidé mají tendenci pořád o něčem hlasovat, debatovat, dohadovat se, zpochybňovat a urážet se, když nejsou vyslyšeni. Poněkud jinak ovšem funguje společnost, kde vůdčí postavení určuje vznešenost rodu či bojové dovednosti více než schopnosti vládnout. Dnes jsme tady zvyklí vnímat určenou autoritu jako nutné zlo, což je ovlivněno odsouzením moderních diktatur (Stalin, Hitler, Castro, Kim Čong Il). Ale v dřívějších dobách byla autorita krále či císaře přirozená, byť třeba omezená, a bez ní vlastně ani žádný politický systém nemohl fungovat.

» **Čísla, přepočítávání, symboly.** S demokracií trochu souvisí i naše obvyklé přepočítávání všeho na čísla a porovnávání, zda je něčeho více nebo méně. Přes předchozí upozornění se při hromadných debatách často objevují návrhy jako „budeme hlasovat, ať vidíme, kdo má větší podporu“. To je v historických larpech ze středověku i raného novověku

samozřejmě nesmysl i v případě, že není přítomen jasně určený náčelník! Lidé tak tehdy prostě neuvažovali. Pro ně byla čísla hlavně symbolem, například svatá trojice, sedm bratří, tři sta jezdců. Samozřejmě s rozvojem obchodu bylo nutné začít i počítat, ale pouze pro malé procento lidí, které představovali kupci nebo třeba výběrčí daní šlo o přirozenou činnost. Pro ostatní byly počty spíše nutné zlo.

- » **Rovnoprávnost** (šlechta a elita). Spolu s demokracií je v moderních lidech také hluboce zakotvený smysl pro to, že lidé jsou si v zásadě rovni. Jistěže hráči vědí, že ve hře šlechta převyšuje sedláky a se služebnictvem není radno zacházet v rukavičkách. V praxi se ovšem taková etika vynucuje jen velmi těžko. Musím se přiznat, že i mě bylo na *Rosenburgu* vyložené líto hráčů, kteří hráli sluhy a kmitali kolem nás na hostině, a my jim ještě nadávali, když něco nebylo včas. Podobný problém je i ve vojenské hierarchii. Pro hráče sluhů či obyčejných vojáků je těžké mít neustále na paměti, že rozkaz je důležitější než vlastní rozum.
- » **Bůh, bohové a kulty**. Není nic jednoduššího, než hráčům teoreticky popsat, jak „fungovala“ v dané době víra, ať už křesťanství, polyteismus, islám, judaismus nebo hinduismus. V praxi je ovšem daleko těžší přenést toto přesvědčení i do chování postav. O vnitřním prožívání náboženství má každý své vlastní představy, které se těžko sjednocují jakýmkoliv objektivním souhrnem informací. Tyto představy jsou mnohokrát ovlivněny různými moderními výklady (např. New Age) a také jsou dány osobními sympatiemi hráče. Někdo zkrátka nemá rád katolickou církev, což je ve středověké hře problém. I přes poučení, že se s vírou musí postava ztotožnit, se vnitřní odpor hráče těžko překonává. V mysli moderního člověka, a to i věřícího, se navíc usídlilo vědecké paradigma a vnímání světa, jak je k tomu od malička veden ve škole. Moderní prožívání náboženství je tak výrazně odlišné od starších dob, kdy lidé viděli boží zá-

sah a boží vůli prakticky ve všem, co nedokázali okamžitě vysvětlit (třeba mor). A tahle zásada se dá hráčům opravdu jen těžko vštípit.

Postavení žen a vztah k nim

Tento bod by měl patřit k předchozím čtyřem, ale na historickém larpu se ukázalo, že jde o natolik významný problém, že si zaslouží samostatnou podkapitolu.

Ženy si začaly „dobývat“ svoji rovnoprávnost pomalu a teprve od 19. století; v některých částech světa je dodnes potlačována. Je zřejmé, že v jakémkoli historickém larpu by ženy měly při dodržení historických zvyklostí zaujmout výrazně podřadné postavení. Dokonce i v roli urozených šlechticů a dam by vlastně byly odsouzeny k tomu, aby při významných poradách mlčely a nanejvýš mohly z pozadí ovlivňovat své manžele a bratry. Získat slovo na významnějším shromáždění mohly pouze v jejich jménu či jejich prostřednictvím.

A co na to hráčky larpů? Dělí se zhruba do třech skupin:

1. Danou situaci hráčka **vítá** a je ráda, že může jet na larp v dobových šatech, vařit a uklízet s „historickými nástroji“ a být vždy k ruce svému muži. Nemá ambice svou pozici jakkoli měnit a snažit se to „dotáhnout výše“.
2. Dívka je **ochotná** se s danou situací smířit a přijme svoji podřadnou úlohu, třebaže se skřípěním zubů. Snaží se z ní aspoň v rámci daných možností vybočovat. Tyto ženy obvykle zaujímají role, které dokáží ovlivňovat politická jednání svých mužů zpovzdálí, nebo si i přes omezení přece jen najít skulinku, jak promluvit a třeba jménem svého nepříteliš aktivního bratra či manžela (samozřejmě herního) řídit jednání. Zde pak často takové chování překračuje hranici historických reálií. Ale organizátoři by spíše měli dát prostor k tomu, aby si aktivní hráčky hru užily.

3. Některé ženy se s danou situací prostě **nesmíří** a na historický larp proto nepřijedou. Jiné to zjistí třeba až po své první zkušenosti s historickým larpem. Uvědomí si, že je pro ně role těžší, než očekávaly, protože muži bývají v tomto ohledu naprosto nekompromisní a chtějí si konečně užít možnost říct: „Mlč, ženo! Tady nemáš právo mluvit!“ Zde se bohužel organizátor musí rozhodnout před hrou, jestli chce opravdu respektovat dobové zvyklosti do extrému a tím pádem přijít o tuto nikoliv nevýznamnou skupinu aktivních hráček, nebo povolí výjimku z historických reálií a dá takovým ženám přece jen možnost se uplatnit.

Alternativní dějiny

Na *Rosenburgu* využili organizátoři této „alternativní“ možnosti a pozměnili běh dějin posledních dvaceti let předcházejících samotnému larpu. Příběh se odehrával roku 1455 a za situace, kdy v roce 1434 neproběhla bitva u Lipan, takže v Čechách stále ještě operovala nezpacifikovaná husitská polní vojska. Využití takové klíčky s sebou přináší zjevné výhody i nevýhody. Výhody jsou pochopitelně v tom, že hráči mají větší pocit volnosti, protože nejsou omezeni skutečnou historií. Když tušíme, že Hitler ještě může vyhrát, je příběh z druhé světové války hned napínavější.

Na druhou stranu zmíněná „alternativnost“ může vést ke značnému zmatení, když se šachuje s tím, co se vlastně stalo, co se nestalo... kdo mohl mít jakého syna, kdo neočekávaně zemřel a kdo se vůbec nenarodil. Člověk znalý historie z toho může mít slušný „guláš“. Pravdu má samozřejmě vždy organizátor, ale není vhodné se ho chodit ptát na každou hloupost a hlavně se může v průběhu hry ukázat, že ani on nemá všechno úplně promyšleno. Každý z hráčů i organizátorů pak může mít jiný náhled na to, co je možné v historii pozměnit a co je čirá pitomost.

Nadpřirozené jevy

Na závěr doplním ještě malé zamyšlení nad tím, co by z historického larpu mohlo učinit fantasy a posunout

ho do jiné kategorie. Při organizování *Perunova stínu* (setting starých Slovanů v 7. století) jsme v ději naprosto bez skrupulí používali nadpřirozené lesní bytosti jako přízraky, víly, vodníka nebo lešije a stejně tak na *Rosenburgu* (setting středověkého hradu v 15. století) se zjevila bílá paní či duchové mrtvých.

Někomu se může zdát divné, že při všem dodržování historické autenticity a zamýšlení se nad kdejakým historickým detailem se najednou v klidu povolí něco, co přece reálně neexistuje! Jenže pozor – do vnímání lidí od pravěku až do nejméně 17. století takové věci zcela běžně patřily, lidé jim věřili. Příkladem budiž iracionální hony na čarodějnice. V představách starých Slovanů byl les obýván podivnými bytostmi, a proto v rámci kmenové struktury byli vyčleněni lidé, kteří s nimi obstarávali komunikaci. Do jisté míry tyto praktiky mohly, ale také nemusely, v různých dobách souviset s náboženstvím. Víra v zázraky a znamení mohla mít mnoho různých podob. Mimo jiné se tu nalézá prostor pro aktivní hráčky, protože v roli čarodějnice nebo vědmy mohou nalézt uplatnění mnohem snáze než v politice.

Je ovšem třeba pamatovat na to, aby se nadpřirozeno používalo v historickém larpu s mírou a spíše jako atmosférický doplněk. Pokud by se magie stala běžnou součástí hry a nebyla by nijak vzácná, šlo by za prvé o historický nesmysl a za druhé už by se jednalo spíše o fantasy, která nemá s historií mnoho společného.

Při vytváření historického settingu i zápletky tedy používejte zdravý rozum a snažte se předvídat, jací hráči vám na larp přijedou. Podle toho je pak musíte informovat o tom, co se od nich očekává a co naopak mohou očekávat oni.



MAGIE V LARPU – JINÝ POHLED

František Špoutil



Vážení přátelé, je slušné si na úvod říci pravdu: Magie v larpu je *metagame*. Je to něco, co se děje „jen jako“. Ale na rozdíl od ostatních dovedností jsou ty magické, alespoň z našeho pohledu, obestřeny aurou nadpřirozena a jakousi záhadností a nevypočitatelností. Objeví-li se na scéně magicky nadaná postava, nikdo neví, co od ní může čekat. Co všechno dovede? A jak je to řešeno v pravidlech? A obecněji se pak můžeme zeptat: Jaké jsou vlastně možnosti užití magie v larpu a kolik je jejích typů?

Vymezení

Než začnete vymýšlet pravidla pro blesky všech barev, položte si raději nejprve několik otázek k settingu: Jaká je role magie ve vašem světě? Je to věc běžná a přirozená? Jak se k ní člověk dostane? Musí být vybrán, narodit se tak, projít zasvěcením? Jak se k magicky nadaným staví běžní lidé? Je pro ně magik jen jiný typ běžnějšího odborníka, jako třeba kovář, a nebo specialista typu jaderného fyzika? A nebo je to osoba zavrženíhodná a z definice nečestná, protože odmítá přímou cestu a volí raději čarodějné kličky? Je užívání magie spojeno s nějakými tabu? Jak se k magii staví církve? Může magik svobodně kouzlit na veřejnosti, aniž by hrozilo, že bude hned ukamenován? Pokud si tyto a třeba některé další otázky ujasníte, získáte magika jasně vymezeného v mantinelech světa, podle čehož můžete snadno určit jeho moc – má-li to být jen náhražka za bojovníka či jiná povolání, nebo něco více.

Pojmenování *magik* pro uživatele magie, namísto běžněji užívaného slova *kouzelník*, je zcela záměrné. Zvláště různá stolní RPG vytváří pocit, že všichni ti *alchymisté*, *kněží* a *zaklínači* jsou něco jiného. Nejsou. Liší se pouze přístupem k provozování magie, nikoliv magií samotnou. Magie je totiž všechno, co nějakým způsobem funguje, aniž by se vědělo proč. Paradoxně však magie není ani opakem vědy. Věda je jen poznávání toho, jak věci fungují; i magie se dá provozovat vědeckými postupy. Magie má svojí podstatou spíše hodně blízko k víře.

Pokud máte jasno v úvodních tanečcích, můžeme přistoupit k různým protikladným dělením magie.

Zjevná vs. domnělá

Magie zjevná je to, co vidáme na larpech dnes a denně: Magik provede nějaký úkon a ten má zjevný herní efekt.

Naproti tomu magie domnělá je něco, co se hodí spíše pro realisticky pojaté larpy a je zcela závislá na settingu a jeho pochopení hráči. Ve hře založené na domnělé magii se na magika neútočí a na magická místa nechodí, protože to může přivolat hněv bohů – nikoli proto, že ten převít má určitě magický štít a umí sesílat blesky. Pokud to někdo přece jen zkusí, je co nejdříve ubit svými soukmenovci, kteří doufají, že tím bohy usmíří.

Magik sice provádí nejrůznější rituály, ty ale nemají žádný herní efekt. V tom může být síla hry, ale zároveň i její největší, až fatální slabina. Velká část hráčů (a to i těch uznávaných jako „dobří hráči“) má problémy vymanit se ze svého civilního kulturního rámce a přijmout odlišné hodnoty, natož pak myšlenku, že magie není nadpřirozenou (tento její punc vstupuje na scénu až s moderním myšlením), ale naopak zcela přirozenou součástí světa. Slunce vyjde i bez oběti za úsvitu, ale riskoval by někdo z věřících možnost, že by se tak nestalo? Snad proto je pro podporu tohoto efektu dobré alespoň nějaký herní účinek vymyslet.

Rychlá vs. nepřímá

Zde se již dostáváme k účinkům magie a postupům jejího používání. U rychlé magie provede magik operaci a efekt je hned zjevný, zatímco u nepřímé může nastat až po chvíli. Rychlá magie je vhodná pro akčněji laděné hry, kde se mág musí vyrovnat válečníkovi. Pravidla magie v tomto pojetí musí obsahovat nějaký stručný a jasný systém hesel tak, aby si je hráč magika pamatoval a cíl kouzla pochopil, jak má reagovat.

Magie nepřímá nic z toho nevyžaduje. Může být plná dlouhých rituálů a jejich efekt může organizátor sdělit cíli až v momentě, kdy na něj narazí. Nepřímá magie se tedy dá dělat mnohem skrytěji, ačkoli výsledek přitom může být stejný.

Náhrazková vs. jedinečná

V tomto rozlišení se jedná o dvě následující pojetí magie: Buď magie jen jinou formou provádí to, co umí člověk sám od sebe (zranit, otevřít dveře, plížit se), a magik tak ponejvíc připomíná jakéhosi všeuměla, nebo jsou magii a jejím efektům uděleny privilegia a účinky, kterých se nedá nemagickou cestou dosáhnout. V prvním případě je mág platným záložním členem jakékoli družinky. Ve druhém je to osobnost, která díky tomu, co dokáže, zcela přirozeně získává na respektu.

Pevná vs. modulární

Při použití pevné magie budete mít jako organizátoři práci před hrou, ale už ne během ní. Napíšete několik magických postupů a efektů, kterými určíte, co přesně mohou magici ve hře dělat – a je to. Vlastně jde o dovednostní systém přístupný jen určitým postavám.

U modulární magie budete mít práci před hrou i během ní. Je třeba vytvořit *obecné* principy, jak probíhá magická operace a jak se docílí chtěného efektu, a pak zpětně alespoň rámcově kontrolovat, co s tím dělají hráči, jejichž kreativité je tento systém dán všanc. Modulární magie v čisté podobě však není příliš hratelná. O něco lepší je kompromis, kdy rozepíšete několik známých magických operací, aby hráči měli vodítko pro začátek a i ti bez fantazie si alespoň trochu zakouzlili.

Cena

Pokud už máte jasno, jaká magie bude ve vašem světě fungovat, je na čase si promyslet za jakou cenu. Není nic horšího, než když není magie vyvážená s okolním nemagickým světem. Nic totiž *není zadarmo*. Pokud se válečník lopotí se zbrojí, musí se magik stejně tak, ne-li více, lopotit s magií. Spíše více, protože magikovy cesty nejsou přímé.

Jako tvůrce pravidel můžete za používání magie postihovat jak hráče, tak postavu, ale klidně oba dva najednou. Klasickým postupem na získání potřebné magické síly jsou různé „meditace“, ale nikde není řečeno, že to musí být jen příjemné posezení někde stranou. Proč by někdo nemohl sbírat sílu aktivním pohybem nebo koupáním se ve studeném prameni? Získávání magické síly může být i společensky znevýhodňující (sání krve, živé obětiny) nebo může přímo poškozovat postavu (vlastní zranění či zmrzačení). Můžete magikovu moc vázat na předmět (talisman), o který pak nesmí přijít (a který ho zároveň usvědčuje z používání magie), a nebo na předmět, který naopak musí teprve získat (vlasý cíle).

Je možné používání magie omezit na určitá herní území (les u druidů) nebo povolit magikům jen přesný počet operací na den a nechat na nich, jaká kouzla si předem přichystají. Omezit kouzla můžete i relativně – zavedením jakési „many“, energetické hodnoty každé operace, kterou si pak magik sám sleduje a při kouzlení odečítá (pozor ale na vysoká a příliš komplikovaná čísla). Rozdíl je zde v tom, že v případě „manové“ magie se magik může rozhodovat na místě provádění operace, zatímco u „nemeditování“ kouzla musí taktizovat předem.

Nikde také není řečeno, že sankce nemůže přijít až po provedení magické operace. Legendární *Fraška* na to měla originální systém piškotové magie, kdy magik po provedené operaci musel nasucho spořádat předem daný počet piškotů – čím náročnější operace, tím více piškotů. Po náročném běhu v horkém letním dni několikáté polykání piškotů komukoli spolehlivě bralo chuť do dalšího kouzlení. Podobným znevýhodňujícím systémem, tentokrát však znevýhodňujícím postavu, je „magický paradox“ známý například z RPG série *World of Darkness*. Zde se postavě může po kouzlení zpětně přihodit něco, co nezamýšlela (včetně nechtěného odletu na oběžnou dráhu), a je jen na hráči, jestli to riskne.

Forma

Jestliže víte, jak se bude magie provádět, můžete začít tvořit kouzla. Jelikož se v larpu očekává hlavně herecká aktivita, mělo by i vyvolávání magie nějak vypadat – recitace, postoje, pobíhání kolem kotlíků a podobně. Zde je třeba apelovat na hráče magiků, aby do kouzlení dali tolik herectví, kolik jen mohou. Na druhou stranu je nutné pamatovat na to, aby k tomu měli vhodné podmínky. Pokud vytvoříte složitý magický systém, který zabere spoustu času na přípravu, a přitom celá hra bude akční a rychlá, pak zcela zákonitě budou hráči švindlovat, aby stihli alespoň něco.

Pokud budete vymýšlet jednotlivé postupy, můžete se poohlédnout po reálných i smyšlených kulturách a magických systémech. Můžete ale také stvořit něco vlastního – v tom případě berte na zřetel následující upozornění:

Magie má vždy svou vnitřní logiku a strukturu (např. systém čtyř prvků, numerologie aj.).

Magie je zhusta založena na symbolice a provádění zástupných operací (např. vúdú panenky), prosby k vyšším silám (modlitby) a nebo jejich vydírání (fetiše).

Úskalí

V různých herních pravidlech se často opakuje několik základních využití magiků: přímý i nepřímý boj, léčení, manipulace s ostatními, věštby a rušení jiné magie. Vnesení těchto magických prvků do pravidlového systému však může znamenat následující komplikace.

Přímý boj

Nejprve si položte otázku, zda chcete mít ve hře bojové magiky, kteří se vyrovnají obvyklým bojovým postavám. Pokud ano, položte si druhou: Proč všichni válečníci nejsou magici? Bojový mág musí být nějak znevýhodněn v tom, co provádí. Je jedno, jestli pravidlově (je to náročné, proto nemohou používat zbroj) nebo settingově (je to nečestné). Pokud tomu tak ne-

bude, znevýhodňujete nemagické bojové postavy a to jejich hráče jistě nepotěší.

Nepřímý boj

Jsou to různé obrany nebo posílení spolubojovníků. Posílení někoho dalšího nesmí být nikdy tak výrazné, aby z něj udělalo vraždící mašinu, jinak se dostáváme do problémů stejných jako v případě přímého boje. Stejně tak ani magické obrany nesmí být přesílené. Magik by neměl nabýt pocitu, že se mu nemůže nic stát. Vždy by měla existovat někde nějaká skulinka, byť teoretická, že jeho obrana bude prolomena (například útokem stříbrnou zbraní).

Léčení

Přehnané léčení dokáže spolehlivě rozvrátit larp, ale určit tu správnou míru není nadvakrát snadné. Je nutné ohlídat, aby neostrouhali klasičtí léčitelé, ale také aby všichni hráči nezískali pocit, že se jim nemůže nic stát. Larp by se pak změnil v bohapustou řežbu, ačkoli hráči by v tomto případě hráli správně, neboť ze zákonitostí světa by vyplývalo, že se všichni ze svých zranění snadno vylížou. Různé způsoby předávání životní energie mohou působit jako výrazný dramatický prvek. Například druidové na *Frašce* dokázali člověka chroptícího v agonii uzdravit nevratným obětováním jiné postavy.

Manipulace s ostatními

Různé ovládání myslí a nálad může být z herního hlediska velmi vděčné a z hlediska použití magie ne tak rizikové. Nicméně u některých hráčů může zároveň vyvolávat pocit, že někdo jiný má přílišnou moc nad jejich postavou. Je tedy vhodné, aby postava měla možnost nějak vzdorovat (různé mechanismy síly vůle atp.) a nebo toto ovlivnění obsahovalo další podmiňující prvek, například požití podstrčeného lektvaru.

Věštby

Jen málo věcí dokáže skupinu hráčů tak znechutit, jako když jejich plán havaruje pouze na tom, že něko-

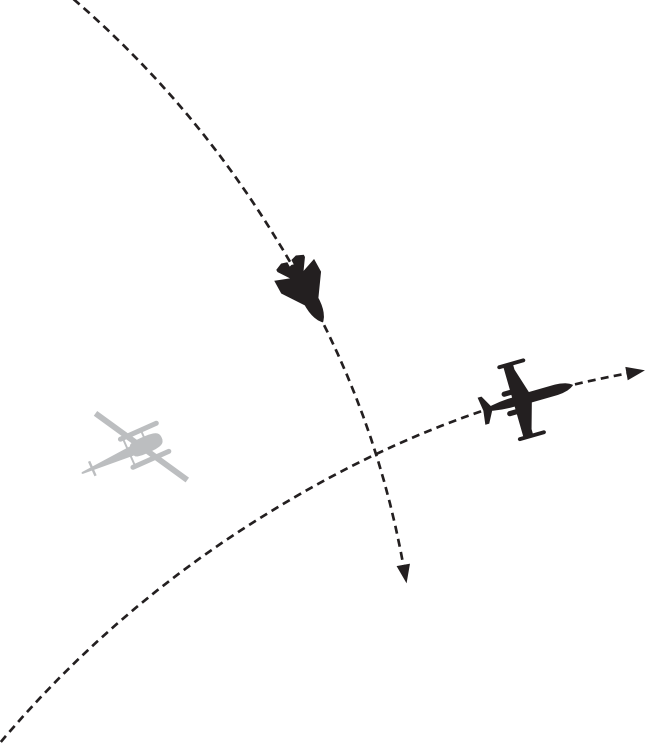
ho jiného napadlo si zavěštit a odhalit tak jejich plány. Věštby jsou potenciálně mocné, dokáží zkazit celou hru a musí tak být pojmány. Jejich provádění by mělo být složité a jejich vyznění nepřímé. Věštba by neměla prozradit řešení, ale hráče pouze navést správným směrem. Možnost věštby by měla být známá a měly by existovat prostředky, kterými lze věštby blokovat (jiné než zabití všech věštců). Věštění by také nikdy nemělo být předpokládaným klíčem k řešení – velmi snadno se totiž stane, že se hráči nezeptají na to, co očekávajíte.

Rušení jiné magie

Rušení magie je dobrým prostředkem, jak omezit ostatní magiky. Ti pak navíc budou vědět, že se na svou magii nemohou vždy spolehnout. Stejně jako může magie naštvat spoustu nemagiků, může anti-magie naštvat magiky – proto by měla být každá protimagická operace buď přinejmenším stejně náročná, jako operace magická, anebo alespoň velmi vzácná. Jinak hrozí, že z vážených magiků budou jen takové šmudly k ničemu, což není ve většině settingů zcela žádoucí.

Na závěr

Je vidět, že magie má z hlediska pravidlového i settingového řadu aspektů a rozhodně to s ní není snadné. Avšak dobře hratelný a dobře zahráný sebestředný kouzelník, výstřední alchymista, mlčenlivý zaklínač, bláznivá vědma nebo tajný agent dokáží hře pomoci a dodat jí na atmosféře. Protože kdo ví, jaká všechna tajemná kouzla na vás mohou použít.



POSTAPOKALYPTICKÉ LARPY V ČESKU

Martin Vaňo, Petr Turoň

V následujícím článku vás nejprve velmi stručně seznámíme s vývojem postapokalyptických (dále PA) larpů v ČR a poté rozebereme realističnost, díky které je podle nás postkatastrofický setting pro larp nejlepší. Nakonec vás seznámíme s těmi nejzajímavějšími současnými PA larpem v České republice.

Rychlý průlet českou scénou

Vzestup PA byl v Česku daleko pomalejší než v případě fantasy. V době, kdy byl internet v plenkách, se informace o larpech šířily především v rámci komunit fanoušků konkrétních žánrů. V tomto ohledu měl fantasy žánr náskok v podobě základny hráčů odkojených Dračím doupětem a dalšími RPG. První *PASS* (viz dále) se odehrál v roce 1999. V následujících letech, kdy se daly fantasy larpem počítat v desítkách, byly *PASS* a *Fallout larpem* jedinými českými PA hrami. Okruhy hráčů těchto dvou her se příliš neprotínaly a obě akce poměrně dlouhou dobu fungovaly nezávisle na sobě i na dění na zbylé larpové scéně. Hráčská základna PA larpů byla malá a nepříliš provázaná se základnou okolo fantasy.

Současná situace je mnohem světlejší. Komunity se začínají pomalu prolínat a přibývá nových hráčů. Vzrůstá i zájem organizátorů a čím dál víc se jich pouští do pořádání PA. Roste počet PA larpů v roce a někteří organizátoři mají dokonce tolik sil, že stihnou za rok pořádat her hned několik.

Realističnost a diegetičnost settingu

Co přesně máme na mysli, když mluvíme o realističnosti nebo diegetičnosti¹ PA settingu, si rozebereme na několika oblastech, které jsou pro konstrukci virtuální reality larpem podstatné.

Hovoříme o virtuální realitě, protože larp je svým specifickým způsobem mediální dílo, jehož podstatnou součástí je přijetí tzv. virtuální smlouvy. Tento

1 Pozn. ed.: *Diegeze* – věrnost či shoda zobrazovaného a myšleného; více např.: <http://wiki.larpy.cz/diegeze>

sociologický termín ve zkratce znamená, že to, co mi (v případě larpem) organizátoři předkládají jako herní informace, budu já brát jako něco reálného. Díky tomu mohu prožívat osudy své postavy a být jimi emocionálně (tedy na té nejryzejší vědomé úrovni) ovlivněn. V larpem se tomuto říká imerze.

Podobně to funguje i s filmem, divadlem atd. Všichni známe moment z počátků filmu, kdy lidé utíkali z kina, když se na ně řtil vlak. Virtuální realita filmového plátna byla divákovi v oné chvíli brána příliš vážně – virtuální smlouva byla přijata příliš silně. Naopak sledujeme-li špatný film, nevěříme mu, nepohlčuje nás – virtuální smlouvu nejsme ochotni dodržet.

Čím silněji tedy virtuální smlouvu přijmeme, tím více nás pohltí realita hry a tím silnější je imerze. Pokud opravdu věříte, že vaše město zničí bombardování z orbity, prcháte jako o život a berete jen to nejnnutnější. Pokud se s vámi baví „král elfů“, kterému teče mléko po bradě a odstávají nalepovací uši, asi k němu příliš úcty neucítíte (ponechme stranou, že skřetovi to naopak pomůže elfy pohrdat nebo je nenávidět, tedy naopak zvýšit jeho imerzi).

Virtuální prostředí larpem se vytváří na základě následujících prvků:

- » **Lokace** – místo, kde se hra fyzicky odehrává
- » **Kostýmy a rekvizity** – materiální stránka postavy
- » **Svět a pravidla** – imaginární stránka postavy
- » **Role a její hraní** – spojení hráče s postavou (můžeme také říci: interakční stránka postavy)

Lokace

Lokace pro PA setting se v ČR hledají poměrně snadno. Existují zde základny po Sovětech, opuštěné bunkry v pohraničí, zkrachovalé podniky. Pomalu jich ubývá, ale stále je poměrně snadné si je za několik tisíc na víkend pronajmout. Atmosféra v nich je výborná. Rozklad na vás mluví svou vlastní poetikou a vy si navíc dáváte opravdu pozor, abyste někam nespadli

nebo něco nespadlo na vás. Tak to má v PA být – pus­tina a ruiny jsou přeci opuštěné a nebezpečné. Infor­maci o tom, že je svět v troskách, tak není třeba hrá­čům nijak sdělovat. Spíše naopak. Kulisy jsou natolik věrohodné, že se hráč ocitá na úplně opačném konci diegeze, než jsou „provázkové“ lokace. A přiznejme si, kolikrát už jste v rámci larpu byli v „mocné pevnosti“ a kolikrát z toho jste si tak připadali?

Trosky naproti tomu poskytují poměrně věrnou „ilu­zi“ trosek. Zajímavé v tomto ohledu je to, že pro nej­používanější setting PA larpů – svět počítačové hry *Fallout*, kde po nukleárním holocaustu většinu Země zaujímá poušť – v ČR téměř neexistují (resp. nejsou používány) věrné „pouštní“ lokace.

Kostýmy a rekvizity

Organizátoři většiny larpů, které hledí i na kostýmovou stránku hry, se snaží pro hráče vytvořit vodítka, podle nichž je kostým možno vytvořit. Často může být před­lohou dobře známý vizuální styl, např. gotika, viktorián­ská éra, Jacksonův *Pán prstenů* nebo *World of Warcraft*.

U PA kostýmů už tak jednoduchá situace není – před­loh není tolik. Můžeme vycházet z počítačových her *Fallout* a *S.T.A.L.K.E.R.* či filmů jako *Mad Max*. S tím se však otevírá prostor pro vlastní invenci – pro některé tvůrce je nakonec lákavější vytvořit osobitý vizuální styl, který se zakládá na tom, jakou výstroj by lidé ve skutečném světě po apokalypse pravděpodobně měli.

V každém případě je alespoň částečně využita estetika tzv. „bordelpunku“ (díky Czekotayovi za termín) – vy­užití starých, nepotřebných věcí k často jinému účelu, než původně sloužily. Příkladem budiž zbroj z pneu­matik nebo motocrossových chráničů, štíty z doprav­ních značek, roztrhané a přešité oblečení a podobně.

98 Už dávno není pravdou, že PA kostým není praktic­ký, ale je jen na efekt. Kdo na PA larpu byl, ví, že mu v noci nesmí být zima, části kostýmu se mu nesmí za­chytávat za keře, kostým musí být pevný, mít nepro-

mokavou část, mezi rekvizitami nesmí chybět láhev na vodu, nádoby na jídlo a podobně. I když estetika většiny nejnámějších PA děl (*Fallout*, *Mad Max*) velí efektní nepraktičnost, my již dnes díky „living posta­po“² fanatikům víme, že efektnost a praktičnost je možno velice dobře skloubit.

Svět a pravidla

Svět PA je v podstatě dnešní svět s tím, že většina technologií je nedostupná a instituce, které ve světě zajišťují pořádek a kulturně-sociální kontinuitu, již neexistují. Při stručném nastínění několika základ­ních rysů je možno vytvořit svět, který je uvěřitelný a daleko realističtější, než kdy může být jakékoli pro­středí městského nebo fantasy larpu. Z toho vyplývá, že i hraní role je o mnoho snazší a vnitřní diegetický prostor (co si hráč o herním světě myslí jako postava) může být mezi hráči velice dobře sdílen³.

Je však třeba definovat několik základních rovin pro konstrukci příběhu, zejména příčinu apokalypsy (nukleární holocaust, kolaps klimatu a následný roz­klad společnosti, konvenční válka, virus atd.). Nukle­ární holocaust zanechá jen pouště, absolutní trosky civilizace a velmi málo lidí. Konvenční válka po sobě může zanechat celé militaristické frakce nebo nepo­stižené části světa. Virus naopak zahubí skoro všech­ny, ale ze světa neudělá radioaktivní smetiště.

Další prvky prostředí, které je dobré uvést, jsou zá­kladní demografické charakteristiky populace (ko­lik lidí, jak staří, hustota osídlení atd.), běžné vztahy mezi lidmi (jak časté jsou nájezdy, zda existuje otro­kářství, kanibalismus, mutanti, šamanismus, nová ná­boženství apod.) a míru technologické úrovně lidstva

2 Pozn. ed.: Termín odvozený od „living history“. Označuje směr her zaměřených na co nejrealističtější simulaci života ve specifické době – v tomto případě po globální katastrofě.

3 Pozn. ed.: *Prostor sdílených představ* – vzájemné propo­jení diegetických prostorů jednotlivých hráčů.

(zda jsou zbraně běžné, jaké technologie je možno používat apod.).

PA setting dále poskytuje geniální možnost do hry zapojit fantasy (šamanismus, válečnické řády, feudalismus, monstra/mutanty apod.) stejně jako sci-fi prvky (kyborgy, hi-tech pozůstatky, tajné přeživší skupiny s technologickou kontinuitou na zašlou civilizaci apod.).

Pravidla jsou na většině akcí spíše minimalistická. To je další prvek směřující k silnější imerzi. Pokud si nemusím pamatovat, co mám za schopnosti, přemýšlet, zda přežiji útok díky schopnosti regenerace a podobně, mohu se soustředit na opravdu zajímavé prvky hry a moje vědomí není rušeno zbytečnými pravidly. Pro některé účastníky je PA setting vyloženě úlevou od neustále se opakujícího a vyčerpaného fantasy tématu.

Hraní role

Jak již bylo uvedeno výše, hráč PA larpu to má se ztvárněním své role poměrně jednoduché. Mluvit může úplně normálně a hrát může de facto sám sebe. Pokud to dovoluje setting, může dokonce hovořit i o současném světě. Nemusí se tedy nutně sžívat s nějakým konkrétním vnitřním nastavením postavy, jako je příslušnost k prastaré, magické a vznešené rase, která bojuje o své přežití apod. Hraní role většiny hráčů proto postrádá patos a někdy je až brutálně realistické.

Součástí hraní role na mnoha PA akcích je i starost o základní potřeby. Je potřeba najít si místo na spaní v herní oblasti, zajistit si jídlo, vodu, uvařit si, uhlídat své věci proti zlodějům a podobně.

Dostí suché teorie, podívejme se na nejzajímavější české hry.

Hry

PASS

PASS (PostApokalyptická Schizofrenní Symfonie) se soustřeďuje především na podání autentické atmosfé-

ry a nezapomenutelného zážitku. Neočekávejte složitě 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. Samozřejmě je do hry dodávají organizátoři, ale s cílem navodit mírný nedostatek charakteristický pro PA prostředí.

Mimoto se organizátoři snaží atmosféru navozovat i pomocí techniky. Některé strašidelné scény jsou umocněné audiotechnikou, jsou použity laserové efekty nebo pyrotechnika. *PASS* je také jeden z mála larpů, který se může pochlubit svým vlastním motorizovaným gangem jako vystřiženým z *Mad Maxe*.

PASS díky určitému puncu drsnosti odrazuje některé nováčky nebo hráče jiných PA larpů. Nutno podotknout, že zčásti neopodstatněně. I tak má *PASS* hodně velkou základnu fanoušků a je možná docela štěstí, že se ho nikdy nezúčastnili všichni najednou.

PASS je vhodný především pro náročnější hráče a pro lidi, kteří si chtějí spíše užít atmosféru než řešit questy a konflikty. Obvykle si zde zahrajete jen jednu postavu za hru. Druhou jen pokud máte tu smůlu, že ve hře zemřete příliš brzo. *PASS* má ovšem částečně řízený spád, takže první den akce obvykle probíhá seznamování se s prostředím a zabydlování v něm. Teprve druhý den je ve znamení konfliktů a bojů.

Nově se *PASS* odehrává dvakrát do roka. Na podzim jako čistý larp a na jaře jako PA bitva, *PASS Warfare*, což je akce méně náročná na hraní role a vhodnější k seznámení s dalšími PA hráči. A samozřejmě k provětrání vašeho arzenálu PA zbraní (včetně airsoftu).

Svět po Pádu

Postupy i prostředím se *Svět po Pádu* (dále SpP) hodně inspiruje *PASSem*, ale kromě larpů se snaží zastřešovat i další akce s PA tematikou – například PA pu-

táky. Cílem her v sérii *SpP* je seznamovat hráče s PA žánrem obecně a ostatními PA larp. Dále také připravovat hráče na PA a experimentovat s nevyzkoušenými postupy a náměty, a to i v oblasti living postapa, které – podobně jako living history/fantasy – usiluje o autenticitu kostýmů, jídla, výbavy apod.

Nedá se říct, pro koho je *SpP* vhodný. Je dobré se informovat ke každé akci z této série zvlášť. Obecně platí, že autoři jsou otevření novým lidem i nápadům. Zpravidla se také nejedná o bojové akce.

SpP 3 byl také prvním PA larpem hraným de facto ve městě, takže se ho měli možnost zúčastnit i hráči, kteří bez teplé sprchy a postele nedají ani ránu.

Fallout Larp

Od předchozích dvou jmenovaných se hodně liší. Jeho cílem není ani tak atmosféra a hraní role, jako čistá zábava – především v podobě boje. Na *Fallout larpech* (dále FL) je běžné se reinkarnovat několikrát denně. Střety jsou velmi časté, především za pomoci airsoftových zbraní, ale je zde prostor i pro zbraně chladné. Na organizaci FL se vystřídalo několik skupin v čele s *Messa Corp* a *Gearfish*. V současné době už se FL nekoná.

FL byl vhodný především pro ty, kteří si chtěli zastřílet, pokecat i o neherních věcech, popít a hlavně se nestresovat s autentickými kostýmy a jídlem. Na FL jste si klidně mohli přivést basu piv a balený salám.

Ve stejném duchu se snaží svoji hru *Fallout Madness* pořádat skupina *Mighty Hoplités*. Neměli jsme možnost se zúčastnit, takže nemůžeme hodnotit.

Ochori

Po letech letargie se v roce 2008 probrali tvůrci ze skupiny *Messa Corp* a rozjeli zcela nový projekt. Tentokrát se neinspirovali žádným známým prostředím nebo hrou, ale vymysleli si svůj vlastní svět zničený biologickou katastrofou. Pojetím se Ochori hodně podobá FL. Díky neomezeným reinkarnacím dává na

jednu stranu hodně prostoru boji, je zde však i prostor pro hraní postav.

Ochori začíná používat living postapo postupy. Městečko, ve kterém se zatím pořádaly tři larpy, působí velmi věrohodně; nejen díky vybudovanému prostředí, ale také díky hráčům. Ochori totiž na svém webu umožňuje „hrát“ i online, na diskuzních fórech k tomu určených. Díky tomu hráči udržují pozornost i během roku a do hry nastupují už se zažitými postavami, vztahy a vazbami na ostatní postavy.

Není ovšem těžké se zapojit ani jako nový hráč. Můžete hrát cizáka zvenčí nebo nového obyvatele města. Ochori si zatím drží tempo dvou larpů do roka.

Stalker Larp

Především počítačovou hrou S.T.A.L.K.E.R. inspirovaný larp je spíše vojenskou simulací. Hra je určená především hráčům airsoftu. Díky poměrně nízkým omezením, co se týče zbraní a munice, je larp hodně akční. Hráči se reinkarnují na základnách svých frakcí, pro které plní rozličné úkoly. Prostor je zde i pro neutrální postavy, které se mohou pokoušet plnit úkoly pro různé frakce. V této rovině hry je i větší prostor pro hraní role a airsoftáci na to celkem překvapivě přistupují. Takže i hráč bez kvalitní airsoftové výbavy si zde může zahrát zajímavou hru, pokud to vezme za správný konec.

Tvůrci za pomoci techniky, prostředí a celkem triviálních prostředků vytvářejí zajímavou atmosféru. Řeč je o anomáliích v terénu, baru s ruskými plakáty a sortimentem, ale například také o podzemí se zombiemi.

Pokud víme, Stalker inspiroval další organizátory k pořádání podobné akce v Ostravě. Bližší informace ale nemáme, stejně jako o dalších larpech na Moravě – *Templáři Vaultu Šílené Brahmíny* a *Methancity*.

Závěr

PA larpy jsou v České republice stále oblíbenější, a to jak díky působivému settingu, tak díky jeho neokoukanosti. Věříme, že je bude doceňovat stále více organizátorů i hráčů. Doufáme, že tomu napomůže i tento příspěvek.

Ludografie

[1] PASS. <http://www.passnet.ning.com>

[2] Svět po pádu.

<http://www.svetpopadu.blogspot.com>

[3] Fallout Larp. <http://fallout.larp.cz/>

[4] Fallout Madness. <http://www.larpcity.com/>

[5] Ochori. <http://www.ochori.cz>

[6] Stalker Larp. <http://stalker.scorpions.cz/larp/>

[7] Templáři Vaultu Šílené Brahmíny.

<http://templarivsb.wz.cz/>

[8] Methancity. <http://www.larpcity.com/>



TROCHA ANTROPOLOGIE NIKOHO NEZABIJE

František Špoutil

Zvláště ve fantasy larpech se setkáváme s nejrůznějšími rasami, nadrasami a podrasami. Občas člověka napadne, že by mohly být něčím ozvláštňené. Kde ale hledat inspiraci? Přece u lidí a jejich příbuzných!

Tento článek je jen o třech věcech – rodinném životě, sexu a magii přírodních národů. Slibuji si od něj alespoň malé rozšíření obzoru čtenářům a těm odvážnějším snad i dodám inspiraci. Text proto možná bude působit spíše jako výčet faktů, než jako očekávaná sofistickovaná úvaha.

Sex a rodinný život

Z nějakého důvodu se fantazie o rodinném životě a sexualitě u většiny tvůrců larpů odbude tím, že trpaslice mají vousy (což jen může znamenat, že pohlavní dimorfismus trpaslíků je založen na jiných znacích než u lidí – ostatně i pro Evropana jsou obličejové Asiatů poměrně těžko rozlišitelné, i pokud jde o příslušnost k pohlaví). Tím důvodem bude pravděpodobně to, že profesor Tolkien byl muž klasické britské imperiální výchovy. A tak největším výkřikem zůstává složitý rozmnožovací systém *elvišů* ze hry *Fraška* (pro nezavščené: jsou v tom stromy, přetvřelování a třetí varle). Ale ruku na srdce, ten se povede trumfnout jen málokomu.

Jak se to má u našich pobratimů lidoopů? Různě. Giboni jsou jediní, kdo vytvářejí trvalé páry na celý život, a pokud je známo, tak jsou si zcela věrní. Orangutani jsou zvířata s volným harémem – samec má samice, které považuje za své a obchází je. Samice jsou odpáreny, ať už chtějí a nebo ne, jelikož mohutnější samci nemají potřebu se ptát. Jedinečností orangutanů je tzv. samičí filopatrie – z potomků zůstávají na rodné hroudě dcery a synové se stěhují.

Gorily jsou jako harémová zvířata mnohem typičtější. Mohutní stříbrohřbetí samci (popř. více samců u goril horských) imponují svou postavou samicím a odhánějí své sexuálně frustrované, osamocené soky. Dalo by se říct, že svou mohutností si kompenzují ne-

dostatky na jiných částech těla. Gorily jsou nám ale blízké jednou zvláštností – mají starající se babičky (a tedy dost možná i tchyně).

U šimpanzů je situace poměru velikosti „vybavení“ ku celkové velikosti zcela opačná. Šimpanzí společenstva mají stejně jako společenstva lidská stěhující se samice a jejich členové jsou promiskuitní. Smutná pravda je ta, že už jejich samice dávají přednost samci s vyšším společenským statutem, ale naopak mohou to být samice, kdo nakonec rozhodne boj o vůdčí postavení mezi samci. Sex, a nebo raději krátkodobé „manželství“, při kterém se pár vzdaluje od ostatních do pralesa i na několik měsíců, může být součástí obchodu a úplatou je i jakési „věno“ třeba ve formě masa. S volnou láskou šimpanzů se pojí i až žárlivá nevraživost samic vůči samicím nově příchozím do tlupy.

Bratři šimpanzů bonobové jsou nám lidem, pokud jde o sexualitu, podstatně bližší, a to včetně takových „výstřelků“ jako homosexualita, felace či prostituce (takže to nakonec přece jen bude nejstarší řemeslo). Právě jejich společenstva jsou tím, čeho chtěly dosáhnout Děti květin (a stejně jako bonobům se ani jim nepodařilo zcela eliminovat nerovnost mezi samci).

Lidé by rádi věřili, že jsou na tom jako giboni. Skutečnost je ale taková, že nejsou. Lidé si totiž bývají nevěrní, a tak lidské společenství nejvíce připomíná společenství ptáků, kde také existují páry, které si zahýbají. Snad s tím rozdílem, že lidští samci povětšinou necítí potřebu nechat ukojit souseda na sobě jen proto, aby mu nešel za manželkou.

Většina lidských společenství je patrilineární, patriční neolokální a mono- až polygamní. Lidsky řečeno – mladí jsou přijímáni do rodiny otce, syn se svou manželkou přebírá místo po svém otci nebo si hledá novou a má jednu či více manželek (polygynie), resp. žena má jednoho či více manželů (polyandrie). Polygynie vede k přebytku svobodných mužů (což trochu připomíná zastoupení pohlaví na českých larpech), který je

vhodné někde uplatnit – třeba ve válce. Zde se nabízí též otázka, co má manžel dělat s tolika manželkami. Některá moudrá společenství to řeší tak, že muž postaví dům každé své manželce zvlášť, nejlépe na opačném konci vesnice, a sám pak většinu času tráví s dobytčaty.

Polyandrie, tedy stav, kdy má jedna žena oficiálně více mužů, je vzácnější. Je spojen hlavně s oblastmi, kde jsou podmínky tak nepříznivé, že jeden muž si nemůže ženu dovolit, a tak se na ni skládají všichni bratři. Např. v Nepálu či Tibetu se mladší bratři buď spokojí s menším podílem na manželce, nebo raději odejdou do kláštera.

Matrilokalita, kdy mladý pár zůstává v místě rodičů manželky, je v lidských společenstvích velmi vzácná a je doložena jen v jediném kmeni z rovníkové Afriky.

Nicméně bez ohledu na kulturu je všem lidem společná jedna podivnost, v živočišné říši nevidaná. Pro lidské samce, říkáme jim muži, není přitažlivá samice, tedy žena, která je v říji (nebo v ovulaci, i když i to může hrát roli), ale taková, která je mladá. Pravděpodobně to souvisí s velmi dlouhou dobou péče o potomstvo, která u potomků-vysokoškoláků může činit i třicet let.

Kulturní antropologové si všimli, že nejrozšířenějším modelem pro výběr partnera a uspořádání společnosti je rodina, kde protiváhu manželovi co do postavení tvoří jeho švagr, a je to také švagr, kdo se nejčastěji stává manželem své neteře. Tento systém může být navíc různě zkomplikován. Třeba tak, že jedna vesnice je rozdělena na dvě poloviny a brát se mohou jen lidé z opačných polovin. Vesnice ale může být dělena i na část mužskou a ženskou. Mužská může mít formu „hospody na návsi“, kam ženy přístup nemají, a pokud se tam odváží, smí být znásilněny. Jednotlivé způsoby dělení se mohou protínat. Někdy jsou ženy všech mužů a přiděluje je náčelník. Zde ale hrozí jistý střet zájmů – to nejlepší si náčelník nechá pro sebe.

Ženě, která se ukáže jako nevhodná pro rodinný život, je vymezeno speciální postavení a vlastní příbytek někde stranou.

Ženy mají na trhu řízeném muži svoji cenu, ale liší se, kdo platí. Někdy platí rodina nevěsty a jindy rodina ženicha. Záleží na tom, kdo na sňatku více tratí – jestli nevěstina rodina přijde o pracovní sílu, nebo ženichově rodině přibude další hladový krk. Vyplacení nevěsty může být záležitostí rodinnou, kdy ženichovi vypomůže několik jeho příbuzných, kteří tak z nevěsty de facto získají svůj přesně vypočitatelný podíl. Každopádně vždy se jedná o počestný obchod i s možností reklamace z důvodu neplodnosti. Manželka má někdy naopak právo být nevěrná, pokud je manžel impotentní.

Děti jsou konečným výsledkem snažení, ale pozor na dvojčata. Z neznámých důvodů jsou dvojčata v řadě společenství tabu, a buď jedno z nich, nebo rovnou obě jsou zabita. Nemusí se nutně jednat o násilné usmrcení – děti jsou většinou ponechány za vsí, a tam se jednomu může přihodit věc! Zabití dítěte může být podporováno i z čistě ekonomických důvodů a velmi souvisí s tím, kdo komu dává věno. Pokud ho dává rodina nevěsty, pak se rodiče při narození již páté dcery potenciálně dostávají do vážných majetkových potíží. Pokud se nevěsta vykupuje, platí to samé pro syny. Irové tento problém dlouho řešili tak, že oženit a vydat se mohl jen jeden syn a jedna dcera. Některá společenstva se rozhodla vychovávat děti jako budoucí partnery společně (např. izraelské kibucy či tchajwanské dětské sňatky), což je doprovázeno nechutí těchto dětí spolu plodit potomky. Zdá se, ač to někteří sociologové zpochybňují, že primární incest (mezi blízkými příbuznými) se vyvíjí podle toho, s kým trávíme dětství, nikoliv dle genetické příbuznosti.

Magie

První náznaky snad magie nebo náboženství jsou vystopovatelné v šimpanzích dešťových tancích a bylinkaření, což má k lidem ještě daleko. Lidské magii

jasně vévodí kauzalita – nic se neděje jen tak a vše má svůj důvod. Tento náhled nemají jen civilizovaní hermetici, ale prakticky všichni lidé všech společenství, a pravděpodobně vychází ze způsobu fungování lidské společnosti na principu protislužeb (soused mi pomohl na poli, protože před tím jsem mu půjčil svoje osivo, a tak i déšť je protislužbou bohů za obětinu). Člověk vlastně myslí magicky, což někdy logiku připomíná, někdy ale vůbec. (Denně používáme řadu rituálů, i když neznáme technickou podstatu věci – např. pokud se žárovka po stisknutí vypínače nerozsvítí, rituál ještě několikrát zuřivým cvakáním zopakujeme, aniž bychom se nad principem elektřiny vůbec zamýšleli).

Striktní logické myšlení není člověku jako druhu zcela vlastní. Pokud člověk potřebuje příchod deště, pomodlí se k duchům a oni to zařídí. Pokud ne, je třeba silnější oběti. Pokud chce úspěšný lov, domluví fetiši, ať mu nějaké zvíře hodí přes cestu, jinak bude bit. Znamená to ale také, že pokud někoho sežere medvěd, někdo za to může. Nejde o to, že medvěd občas někoho napadne, ale o to, že napadl právě tohoto člověka. A taková záležitost se dá vyšetřit.

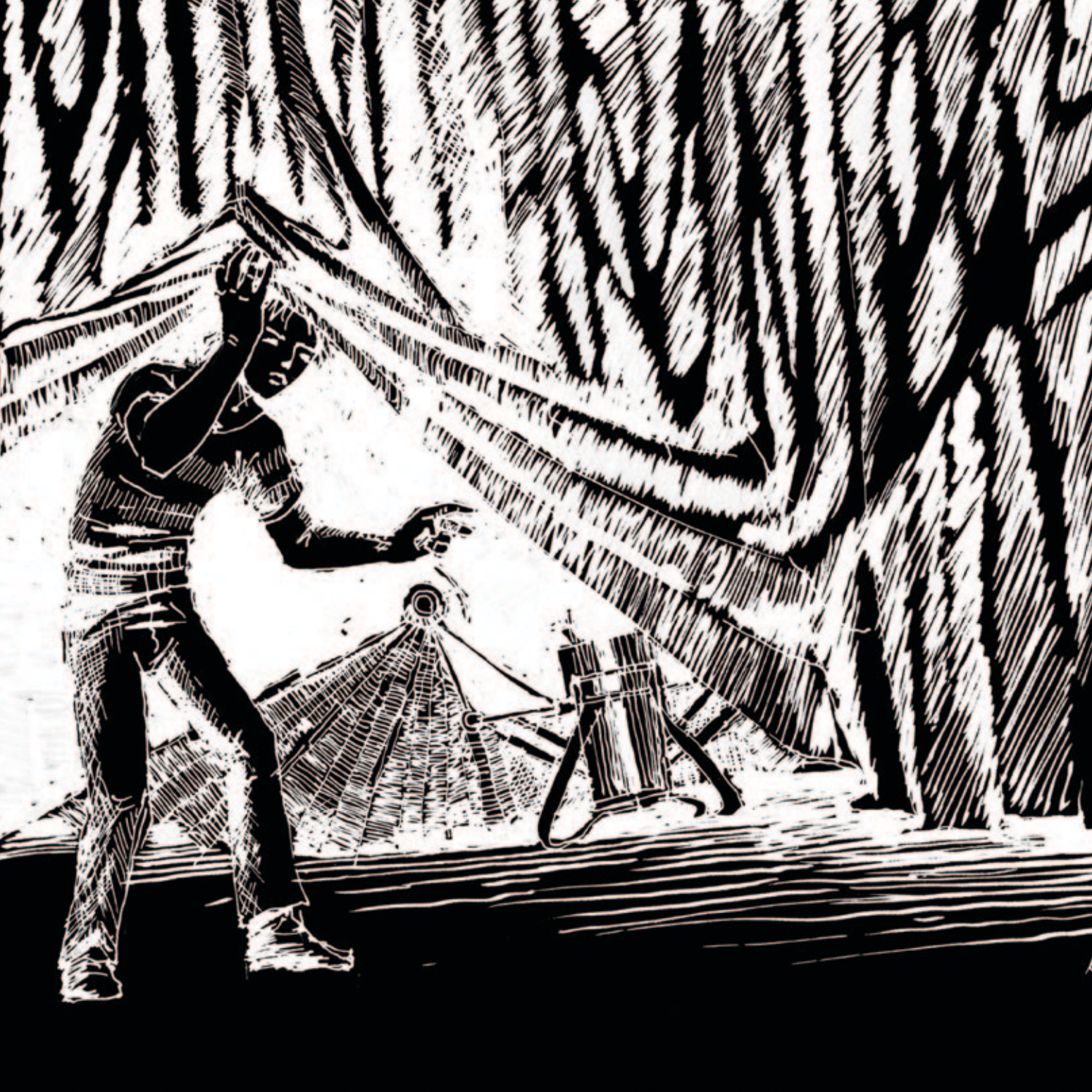
Veřejný provozovatel magie je ve společenstvu člověk vážený i obávaný, každopádně je vyčleněný. Je jedno, jestli je to středověká evropská vědma nebo africký šaman. Dotyčný totiž ovládá něco, co ostatní nechápou. O takovém člověku je známo, že není radno si jej znepřátelit. Z toho také vyplývá pravidlo, že šaman má vždy pravdu, i když zrovna lže. Daleko horší jsou ale neoficiální provozovatelé magie, kteří klidně způsobí, že člověka sežere medvěd nebo mu pojde kráva. Naštěstí se dají vystopovat a usvědčit. Bylo pozorováno, jak byl domnělý čaroděj obviněn a ihned se přiznal, což byla polehčující okolnost. Na místě si i vymyslel, jak k magii přišel. Pak stačilo jen slíbit, že už to víckrát neudělá, zničit zdroj své moci a všichni se spokojeně rozešli.

Zvláštní sortou magicky působících bytostí jsou panovníci – evropští monarchové, čínští císaři, náčelníci Inků, faraóni i velcí vůdcové revolucí. Panovník je ze svého úřadu mystická bytost, která ztělesňuje zemi, jíž vládne, a zaručuje kontakt s vyšší mocí, jejímž pokračovatelem bývá. Proto musí dbát přísných pravidel, dokazovat svou plodnost a proto je též nsnadné ho zabít. Nemůžete jen tak sprovodit ze světa něco božského – rod Tokugawa se v Japonsku nezbavil císaře po celou dobu svého šogonátu (přes 250 let) a i novátorsky smýšlejícím francouzským revolucionářům chvíli trvalo, než přišli na to, že zem a král nejsou jedno.

S magií jsou spojena též společenská tabu, tedy zapovězené praktiky. Tabu je dobré dodržovat, protože jejich porušení může vyvolat hněv vyšších sil. S tabu jsou spjaty i totemy – totemové zvíře bývá často tabu. Nesmí se normálně lovit, přesto je nutné jej občas rituálně ulovit a sníst, aby kmen získal jeho sílu. Získání schopností pozřením je vůbec oblíbená magická praktika, i u lidojedů.

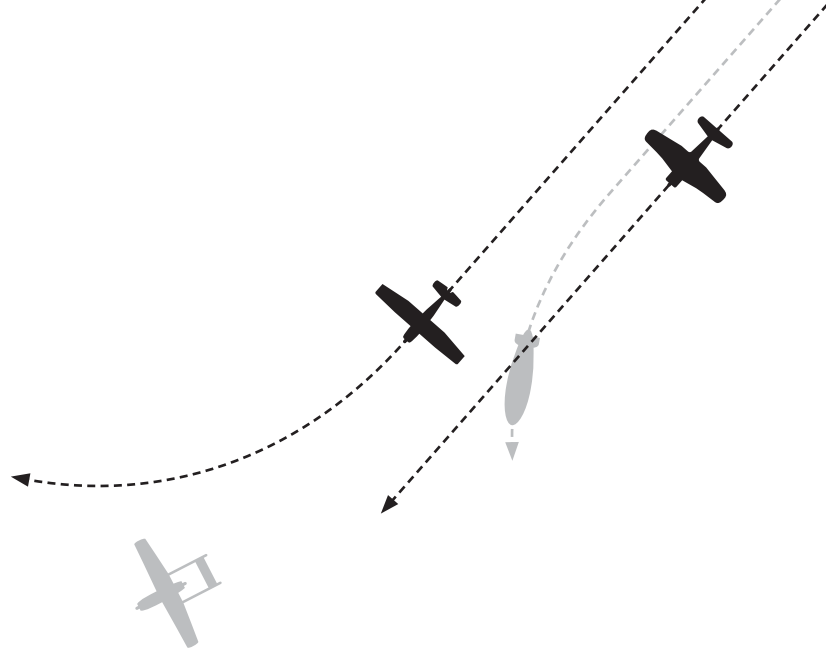
Závěr

Jako inspirační popostrčení to jistě stačí, nehodlám čtenáře informacemi přesytit. Ať už tvůrci larpů použijí cokoli z předešlého textu, vezme, že jen málo hráčů, byť jen v rámci role, vstřebá vybočení ze zažitého standardu a nakonec vše zase skončí u vousatých trpaslic. Ale kdo ví, třeba se podaří rozkřesat tu jiskřičku starých civilizací, která v nás stále doutná, jak jsem se snažil tu a tam ukázat.



NA PŘISTÁNÍ

Výpovědi, hodnocení a komentáře po (mezi)přistání. Kam a jak piloti doletěli.
Co a jak se u konkrétních her podařilo nebo nepodařilo, jak probíhaly, co
přinesly nebo jak se vyvíjely. Záznamy černých skříněk. Praxe.
Empirie. Hmatatelná fakta. Historie.



JMÉNEM STÁTU

Jiří Zlatohlávek, Pavel Gotthard

foto: Martin Hincá

Médium larpu nám dovoluje prožít příběhy. V cizí kůži procházíme silnými scénami a skrze roli jsme jimi pohnuti. Nicméně i larp má své hranice možností – jen jsou mnohem dál, než jsme doposud tušili. V tomto článku popíší organizátoři Projektu Systém cíle, které si stanovili, hru, která vznikla, a poznatky, které si z její tvorby odnesli.



Na začátku byly volby. Přemýšleli jsme o tvorbě larpu *Projekt Systém*, zatímco se Českou republikou přelévaly mediální aféry a vlny populismu tepající do voličů. I přes historicky mimořádnou dostupnost informací a vysokou míru vzdělání se lidé snadno nechávali ošálit příslibem několikakorunových slev, zrušením zdravotnických poplatků a sladkými slůvky, zatímco státní zakázky byly dohazovány bez výběrových řízení za zavřenými dveřmi. To jsme se za dvacet let už svobody přejedli a za čtrnáctý plat zavřeme oči i před mafiánskými praktikami? Nežijeme už v prostředí, kam se může snadno vrátit občanská nesvoboda?

Proto, když jsme zvažovali tvorbu nového velkého larpu, jsme z několika možností vybrali totalitní téma. Bylo nám blízké, ale na druhou stranu jsme nemínili dělat politickou propagandu. V grantech

jsme proto přislíbili, že nebudeme ukazovat na konkrétní režim, ale nabídneme hráčům možnost poznat podstatu totality ve fiktivním světě. Mimo tradičních i nových hráčů jsme chtěli projektem oslovit střední školy a jejich studenty, kteří s totalitou v našich podmínkách nikdy do styku nepřišli a pro které by taková zkušenost mohla být cenná. Tak začalo šest měsíců práce.

Premisy

V úvodu tvorby hry jsme vytvořili několik premis, které měla hra respektovat. Premisy vycházely z cílů sdružení, preferencí tvůrčího týmu a specifik grantových žádostí.

- » Hra nebude hráči předkládat názor na totalitu. Ačkoli mnoho lidí vnímá totalitu striktně negativně, pokusíme se do hry vložit i její dobré stránky a budeme tak budovat cestu kritickému myšlení. Každý hráč však musí totalitní téma pocítit.
- » Hra musí být přístupná i lidem bez larpových zkušeností. Chceme oslovit především hráče, kteří mají zájem o téma, nikoli o larp.
- » Hra musí být precizně připravena. Naším cílem je poskytnout hráčům jedinečný zážitek.
- » Hra bude hlavní součástí projektu, ale ne jedinou. Chceme skutečně mluvit o totalitě, ne jen udělat larp.
- » Z těchto premis se poté vyvinula konkrétní podoba hry s jednotlivými aspekty.

Formát

Projekt Systém byl určen pro 40 hráčů a 15 nehráčských postav a trval třicet hodin herního času. Hra byla realizována celkem třikrát, v průběhu tří víkendů. Na každý herní víkend hráči přijížděli již v pátek ráno, neboť hře předcházela informativní přednáška, rozdělení připravených postav a herecké dílny. Po hře v neděli následovaly dílny a reflexe.

Před herními víkendy proběhla veřejná prezentace spojená s debatou, ve které jsme zájemce seznámili

s obsahem a hlavními tématy hry a zjistili, co oni sami od hry čekají a co s tím můžeme dělat.

Měsíc před prvním uvedením se ještě konaly dvě odpolední dílny pro nehráčské postavy, ve kterých jsme s ochotnými zkušenými hráči prošli naše představy o prostředí, hře a postavách a zajistili, aby měl každý dostatek informací pro svou činnost ve hře.

Projekt Systém byl k výročí 17. listopadu zakončen veřejnou prezentací materiálů nashromážděných ze hry, shrnutím děje a přednáškou doc. Josefa Prokeše o tom, jak se žilo v české totalitě.

Prostředí

Larp se odehrával v prostoru za socialismu vzniklého rekreačního střediska, které si do značné míry zachovalo svoji tvář i do současnosti. Podoba střediska a zejména jeho členitost poměrně věrně připomínaly vesnici, čehož jsme do velké míry využili ve hře. Členitost prostředí nám dovolila pracovat s různými výrazně odlišnými scénami v rámci malého prostoru a plynule se měnící herní skupiny tak byly nuceny přizpůsobovat se prostředí. Scénografické zásahy do původního vzhledu areálu ještě více dotvořily požadovaný obraz. K těmto zásahům docházelo nejen před hrou, ale i v jejím průběhu.

Hlavní hala se například z úvodní pietní místnosti (černé závěsy, rakev, smuteční květiny, slavnostní prostírání a večeře) změnila v místnost pro rozcvičku (prázdný prostor bez výzdoby) a poté v prosvětlenou jídelnu připravenou pro společnou snídani (světlé závěsy, švédský stůl, bílé prostírání) či ceremoniální místnost (plakátová výzdoba, ozdobné prostírání, lampiony). Změny scén v samotné hře prováděly hráčské postavy coby běžnou součástí denního režimu, což ve hře působilo zcela nenásilně. Postavám, které se přestavby účastnily, tyto činnosti poskytovaly možnost v rámci práce odehrát vlastní dramatické scény.

Téma

Prostředí fiktivního herního světa si kladlo určité nároky. Muselo být dostatečně homogenní a logické, abychom v něm mohli pracovat s uvěřitelnými lidskými příběhy, a současně dostatečně jednoduché, aby je hráči dokázali udržet v paměti a neztratili orientaci. Výsledkem byl centralizovaný Stát, který kladl důraz na deurbanizaci a tvorbu malých, částečně samosprávných vesnických celků jako důsledek apelu na důležitost člověka a rodiny.

Obyvatelstvo Státu bylo jasně rozděleno do společenských vrstev (imigranti, studentstvo, občané a z nich vyčlenění funkcionáři), které tvořily ozubená kola komplexního ústrojí s jasně definovanými třecími plochami. Hybnou silou Státu byla právě nekvalifikovaná pracovní síla rekrutovaná z imigrantů, kteří měli po náročném pracovním-rekvalifikačním programu možnost získat občanství a dosáhnout tak na sociální výhody, které stát občanům poskytoval.



Totalitní téma fungovalo na základě výměny svobod za sociální jistoty. Stát například poskytoval práci a dostatek volného času pro osobní rozvoj každému občanovi, avšak antikoncepcí byla pro všechny po-

vinná a povolení na dítě získali jen ti partneři, kteří prokázali v psychologických a zdravotních testech, že jsou schopni dítě zodpovědně vychovat. Celou hru prostupovalo pět pravidel, která shrnovala morální a legislativní omezení. Systém tak fungoval na základě efektivního rozdělení činností a jasného definování pravomocí, který připomínal dnešní korporátní prostředí. Hráči se v průběhu hry dostávali do konfliktu s těmito pravidly a křišťálovost utopické společnosti postupně mizela, jak se Systém pomocí svých nástrojů – vyšetřování, represe, byrokratické moci – snažil konflikty potlačit.

Příběh

Příběh *Projektů Systém* byl poměrně jednoduchý. V celém Státě se blížila oslava Dne rovnosti velebící hodnotu člověka a Státu a do malé vesnice jménem Hranice přijíždí vysoký státní úředník, aby dohlédl na jmenování nového starosty. Studenti, kteří budou s Oslavami vstupovat do života dospělých, se vzájemně vyhycují k poslední hloupé klukovině, která má v duchu mladického protestu narušit klidný večer. Přítomnost státního úředníka pak důsledky studentského žertu mnohonásobně zhorší a slovo velezrada, které by za běžných okolností nepřišlo na mysl, se začne snášet na občany Hranic spolu s vlnami represí, které mají pomoci odhalit viníky. Následné vyšetřování však odhalí, že pověstných kostlivců ve skříni je v Hranicích mnohem, mnohem více.

Tato základní kostra příběhu pak byla obalena mnoha dalšími dílčími příběhy jednotlivých postav, které spěly ke svému vrcholu stejně jako příběh zastřešující. Hra pak končila samotnými oslavami Dne rovnosti, tentokrátě však kruté poznamenanými státní represí.

Kostýmy a rekvizity

Ke hře jsme hráčům zapůjčovali kompletní kostýmy, které svou uniformitou odrážely prostředí a měly podpořit imerzi do hry. V případě hráčů pomocných pracovníků (imigrantů a druhořadých občanů) v zelených kombinézách dokonce kostýmy předčily naše

očekávání, neboť ostatní hráči je díky společenským normám začali přehlížet a jejich nositelé se tak stali téměř neviditelnými.

Mimo původní vybavení areálu bylo ve hře poměrně velké množství herních rekvizit, které pomáhaly navodit dojem běžného života. Každý z funkcionářů měl svá lejstra či kartotéky, nástěnky byly plné dokumentů, které zpřesňovaly či rozvíjely běžné dění, kulturní vyžití či pracovní povinnosti jednotlivých občanů, a ubikace zahraničních imigrantů byly vyzdobeny v etnickém duchu jejich kultury. Kromě textů postav bylo ve hře celkem asi sto padesát stránek různých dokumentů, seznamů, kartoték a oznámení, které však nesloužily jen jako výplň, ale měly vztah k hernímu dění a dějovým linkám jednotlivých postav.

Příběhově nejdůležitějšími rekvizitami byly jednoznačně místní rozhlas a amatérské krátkovlnné rádio. Místní rozhlas sloužil jako základ oficiální státní propagandy. Pověřený hráč pomocí něj ve stanovené časy vysílal zpravodajství a cenzurovaná ohlášení občanů, případně přehrával schválenou hudbu. Byl to právě rozhlas, jež opilí studenti využili k podvrtné reprodukci ilegální hudby v nočních hodinách. Na rozdíl od veřejného rozhlasu byl rádiový vysílač po většinu hry utajen a úřady po něm pátraly. Hráči se mohli šeptandou dozvědět o frekvenci, kterou pak na svých domácích FM rádiích někteří ladili a odposlechli tak nelegální vysílání ze zahraničí, které se s oficiálním zpravodajstvím v mnohém rozcházel. Nutno dodat, že obsluha rádiového vysílače nebyla v rukou organizátorů, ale hráčů, z nichž někteří měli různé motivy k podrývání systémové kultury. Na hráčích rovněž záleželo, nakolik rozšíří povědomí o vysílání a zvýší tak riziko odhalení.

Postavy

Každá z pětadesáti postav byla pro potřeby tvorby definována dvěma charakteristikami – postoj k režimu a postavení ve společnosti – přičemž hra prezentovala jasnou hierarchickou strukturu jak v celé

společnosti, tak v dílčích skupinách. Hráč tedy mohl přehledně zjistit, kdo je respektován a kdo opomíjen, a současně snadno najít své názorové sympatizanty či oponenty. Na druhou stranu každá postava byla jedinečná a stejně tak i její herní příběh. Jasně vyjádřit dramatický záměr každé postavy bylo jedním z nejtěžších úkolů celé tvorby hry.

Velkou službu v udržení přehledu a následně i ve funkčnosti hry zajistila pečlivá příprava sociálních skupin a celků. Nešlo jen o motivace některých postav, ale o nastavení sociálních vazeb v rámci malých skupin, které se ve hře projevily a udržovaly hráče zapojené.



Dramaturgie

Projekt Systém měl pevnou strukturu událostí, které hráči neměli možnost ovlivnit. Všem bylo jasné, že večer se uspořádá plánovaná oslava a že rozcvička začíná ráno v 7:15. Hráči si mohli rozpis událostí od příjezdu kdykoliv přečíst na neherní nástěnce či v informacích své postavy. Co ale hráči měli možnost ovlivnit, byl výsledek jednotlivých událostí.

112

Každá z postav měla svůj osobní příběh, který měl několik předurčených intenzivních událostí. Věděli jsme

například, že někteří studenti se zúčastní přijímacího pohovoru na vysokou školu, nicméně nebylo předem určeno, kteří uspějí. Vše záleželo na předchozím chování studentů, vývoji jejich osobních sociálních konfliktů (například zda studentčin otec-disident odvolal své buřičské prohlášení) či na tom, jaká stanoviska zaujmou učitelé v komisi.

Struktura celé hry pak obsahovala několik velkých scén, které hráčům ponořeným do svého osobního příběhu připomínaly, že jsou stále jen malou součástíkou v soukolí Systému. Na začátku hry umožňovaly velké scény hráčům možnost pasivnějšího přístupu a poskytovaly tak delší čas pro splynutí s rolí, ke konci potom zastřešovaly vyústění osobních linek závěrečným soudem.

Závěr

Organizace *Projekt Systém* byla cennou zkušeností sama o sobě. Přibližně 1200 hodin práce devítičlenného organizačního týmu se ve třech víkendech představilo v nadšení hráčů, kteří neváhali o hře přemýšlet a diskutovat ještě několik týdnů po jejím odehrání. Velké množství z nich uvedlo, že hra posunula jejich vnímání totality, a to jak obecně, tak v našem historickém kontextu, v což jsme doufali.

Pro organizátory byla důležitá především demonstrace potenciálu larpu jako média pro předání myšlenky. Mnoho herních scén končilo slzami na tvářích hráčů a místy i organizátorů. Právě intenzita zážitků je v konečném důsledku tou hodnotou, která pomůže v účastnících uchovat zkušenosti nabyté v larpu i po jeho skončení. Je to rozdíl mezi „hrát si na“ a „zažít“, kterým jsme se v larpu doposud příliš nezabývali.

Projekt Systém byl pro nás mimořádným počinem, a to nejen svým rozsahem, rozpočtem a náročností organizace, ale především dopadem na hráče. Byl to larp, který se snažil hráči předat konkrétní myšlenku a přimět jej o ní přemýšlet. *Projekt Systém* sám o sobě nezabrání populismu a uzurpování moci. Jak ale dou-

fáme, zůstane znamením, že ne všem jsou tyto praktiky lhostejné.

Odkazy

<http://www.courtofmoravia.com> – web autorů

<http://www.projekt-system.cz> – web projektu

<http://www.facebook.com/courtofmoravia> – kanál sdružení, kde jsou k nalezení vyjádření hráčů



HOROR – JAK JSME HO DĚLAJI, A PAK SE BÁLI

Lukáš Homola, Petr Zítka, David Urbášek

Náš příspěvek odráží zkušenost s organizováním hororového larpu. Hry, které pořádáme, jsou komorní a klademe v nich důraz na prožitek určité emoce. Ve hře *Sága rodu z Vlastimilu* (dále jen *Sága*) jsme si vybrali prožitek strachu.

Strach je poměrně jednoduchá emoce s výrazně fyzickým základem. K jeho vyvolání slouží několik osvědčených metod, které se již od dávných dob uplatňují ve strašidelných příbězích a hororovém žánru.

Hru jsme vymýšleli intuitivně na základě našich osobních zkušeností. Pro účely *Odrazu* jsme však museli nastudovat teorii hororu, aby příspěvek neplaval na vodě. V dalším textu budeme využívat převážně teoretickou práci *The Philosophy of Horror* prof. Noëla Carrola.¹

Mystifikace

Chtěli jsme, aby hráči netušili, že jedou na strašidelný larp. V našich hrách leckdy využíváme mystifikaci k zesílení prožitku z neznámého. Objevování, o co vlastně jde, je jednou z našich metod přechodu do hry. V *Sáze* jsme hráče zvali na komorní detektivní hru.

Zápletka

Celý děj se točil kolem záhadné smrti hlavy rodu z *Vlastimilu*, Zdeňka Klenky. Hráči tvořili jeho košatou rodinu, okruh známých a spolupracovníků.

Jednou z vrstev hry byl zápas o Klenkovo dědictví. Hra začíná jako setkání dědiců u notáře v salóнку brněnského pohostinství. V přečtené závěti Klenka odkazuje své majetky pouze jednomu z přítomných – tomu, kdo splní Klenkovy podmínky. De facto tím Klenka pro své pozůstalé vytvořil jakousi zlomyslnou soutěž. Indicie ke splnění podmínek závěti šlo získat na Klenkově letním sídle v lesích na Vysočině. Tam také Zdeněk Klenka záhadně zemřel. Po přečtení závěti a večeri byli pozůstalí odvezeni auty na letní sídlo.

Charaktery postav byly předem připravené a mírně šité hráčům na míru. Vazby mezi nimi byly řádně propletené klasickým systémem vzájemných současných a minulých vztahů, nenávisti a náklonnosti, špinavých tajemství apod. Všichni měli nějakou mezeru v alibi, všichni mohli mít z Klenkovy smrti užitek, na každého někdo něco věděl. Zkrátka šlo o klasické východzí podhoubí pro detektivní larp bez detektiva. Nám sloužilo především jako pozadí pro další rozvoj hry.

První dvě roviny sloužily především k vytvoření plasticity charakterů postav, k vyplnění hluchých míst a k vyvolání co největší konkurence mezi postavami. Protože – kdo je sám, ten se bojí víc.

Třetí vrstvou hry bylo postupné rozvíjení hororového tématu. Příběh sahá do Klenkova dětství, kdy s rodiči a mladší sestrou trávili volný čas na letním sídle – rozlehlém srubu na Vysočině. Jednoho jarního večera byly děti samy. Klenka sestře v žertu podtrhl židli, ta spadla a omráčila se. Bratr si myslel, že je mrtvá a zpanikařil. Odtáhl ji do lesa, zakopal a sestru se udusila hlínou. Následné vyšetřování bylo nedůsledné a bez výsledku. Klenka žil s vinou po zbytek svého života. V roce 1990 opět začal jezdit na restituované letní sídlo, kde se mu občas děly zvláštní věci. Po setkání s vědmou se sám začal věnovat okultismu. Snažil se usmířit své svědomí kontaktem s duchem sestry, ale spiritualistické praktiky se mu vymkly z rukou a Zdeněk Klenka zemřel. Rozbil si při pádu hlavu o kámen, když prchal ze srubu.

Monstrum

Naše hra používala klasickou hororovou zápletku o vraždícím domě. Příčinou nevysvětlitelných událostí je staré zlo, které se zde událo. Duch zavražděné Klenkovy sestry bloudí v okolí domu a hledá svou mstu. Dalším fungujícím klišé bylo použití vraždícího dítěte – malé blondaté dívky.

¹ Pozn. ed.: Carroll, N. *The Philosophy of Horror*. Routledge, 1990. ISBN 0-415-90145-6

Gradace

Pro děj jsme použili obvyklý koncept onset – discovery – confirmation – confrontation. Ve fázi nástupu (onset) se rozvíjely první dvě vrstvy hry, během kterých se poprvé stalo něco nevysvětlitelného. V našem případě zmizel první člověk. Tato smrt byla předem domluvená s hráčem postavy.

Největší důraz jsme kladli na další fázi – objevování (discovery). Během hledání indicií ke Klenkovu dědictví (což byla prakticky směs hádanek, puzzle a pokladovky) narážely postavy na útržky Klenkova příběhu a na známky jeho okultních aktivit. Při tom se odehrávaly další nevysvětlitelné události, například se Klenkův syn ztratil v lese. Když se po čase zmatený vrátil, na jeho videokameře byla nahraná scéna s malou blondatou holčičkou, která stojí v bílé říze v hloubi lesa zády k divákovi.

Během fáze ujištění (confirmation) si již některé postavy byly jisté nadpřirozeným stavem věcí a nutností se nějak bránit. Hledaly řešení. Během této fáze se již umíralo před zraky ostatních a leckdy za dramatických okolností.

Poslední klasická fáze hororů – střet (confrontation) – byla teoretickým vyústěním hry. Se zlem se šlo vypořádat na základě několika indicií, které vedly k vykopání ostatků Klenkovy sestry. Na tuto část však již nedošlo. Zbylé postavy se i přes varování rozhodly strašidelné místo opustit a zemřely ve tmě okolních lesů. Všichni si tedy svůj strach mohli prožít do trpkého konce.

Hru jsme se snažili gradovat i postupným fyzickým odhalením monstra. Zpočátku jsme se důsledně snažili, aby zlo zůstávalo skryté. Na podobu Klenkovy sestry hráči naráželi v denících, na rodinných fotografiích, na obrázku na stěně v jejím pokoji. Pak byla vidět zezadu na videonahrávce. Její hlas drmolil v šumu audio nahrávky z Klenkových okultních pokusů. Nakonec jsme ji fyzicky ukázali vznášející se nad

hladinou rybníka. Bohužel tuto scénu hráči neviděli. Poslední fyzicky přítomnou formou byly její ostatky v lese nedaleko od srubu.

Smrt

Nedílnou součástí hororů je ohrožení na životě či smrt postav. Smrt byla jediným herním mechanismem. Poprvé jsme zkusili použít metodu časovaných obálek s podmínkou a efektem.

Jednotliví hráči dostali obálky na počátku hry a v určité hodině je měli o samotě otevřít. Pokud během předchozí hry splnili podmínku uvedenou v textu, pak mohli číst dál.

Většinou je čekala nepěkná smrt. Např.: „Pokud jsi byl během noci sám v lese bez světla, pak čti dál.“ Hráč si vzpomněl, že během průzkumu studny v lese mu zhasla svíčka, a tak četl dál: „Zbloudil jsi v temnotě a zmatený klopýtáš lesem. Nakonec padáš vyčerpáním. Na krku cítíš studené drobné dívčí ručičky, které ti rvou hrdlo. Křičíš strachy. Umíráš. Jdi teď do lesa bez světla, odejdi kus od srubu a zahraj svou smrt, jak umíš. Poté se odeber [tam a tam], kde tě organizátoři vyzvednou.“

Časování a postupné přitvrzování v dramatičnosti smrti nám umožnilo hru dále gradovat. Některé postavy měly smrt méně pravděpodobnou, jiné více. Vycházelo to zejména z jejich charakterů. Ty hodnější musely udělat velkou chybu, aby zemřely. Obecně byla důvodem smrti manipulace s okultními předměty nebo s oblíbenými věcmi zesulé holčičky.

Věrohodnost

Důležitou součástí vyvolání strachu je uvěřitelnost situace. Při přílišném nadhledu hráče se snižuje prožitost. Snažili jsme se omezit vše rušivé.

Reálie hry vycházely ze skutečného světa – hra se odehrávala v současnosti, rod z Vlastimilu existuje, události Klenkovy rodiny se časově shodují se skuteč-

nými a jména některých postav i jejich povolání byla dohledatelná na internetu a s hrou ladila.

Preludium se odehrávalo v reálném čase. Hráči se dozvěděli o Klenkově smrti krátce po ní. Několik dní poté jsme jim poslali záznam z policejního výslechu, který absolvovali. Následně jim přišlo parte a pozvání na jednání u notáře. A potom již hra začínala.

Téměř všechny předměty ve hře byly herní. Ostatky Klenkovy sestry byly opravdu kosti zakopané v lese u srubu půl roku dopředu. Dům byl naplněn starými útržky z novin, deníků s indiciemi a poset okultními předměty. Knihy a skripta s invokacemi obsadily knihovnu.

Organizátoři nebyli ve hře přítomni, protože hra fungovala sama. Hráči byli zavezeni na místo „cizími postavami“. Organizátoři pouze vyzvedávali mrtvolu a několikrát byli na místě s monstrem. Spíš nás ke srubu hnala zvědavost než nutnost.

Nástroje strachu

Kromě výše zmíněného se na vytváření strachu podílelo několik významných faktorů.

Genius loci. Jeden z nejvýznamnějších prvků byla herní lokace. Rozsáhlá srubová stavba z 19. století stojí uprostřed lesa na Vysočině na kraji rybníka. Bez elektřiny, bez záchodu, s kadibudkou v lese a studnou opodál. Dům se starým nábytkem, plný zákoutí, schodů, nečekaných místností a propadel.

Izolovanost. Místo konání hráči neznali. Pro hru jsme vybrali datum, kdy je okolí neobydlené. Hráči byli jedinými lidmi široko daleko. Předem znali pravidlo, že ve hře jsou mimo dosah signálu mobilní sítě. Telefony mohli použít pouze v případě nouze pro komunikaci s organizátory a od aut jsme jim sebrali klíčky.

Bezmoc. Se zlem bylo obtížné se vypořádat. Možnost, jak je porazit, ve hře byla, ale jako ve všech hororech

byla poměrně těžko odvoditelná. Snažili jsme se však neuvést hráče do přílišné frustrace – vybalancovat pocit bezmoci je jeden z nejtěžších aspektů hororu. Postavy se řešení bohužel nedožily.

Nevyhnutelnost. Jakmile se postavy ocitly ve srubu, již nebylo cesty zpět. Šlo pouze o to přežít do rána nebo se vypořádat se zlem. Okolí tvořily husté lesy a v nich řádil duch. Několik indicií varovalo před chozením do lesa potmě.

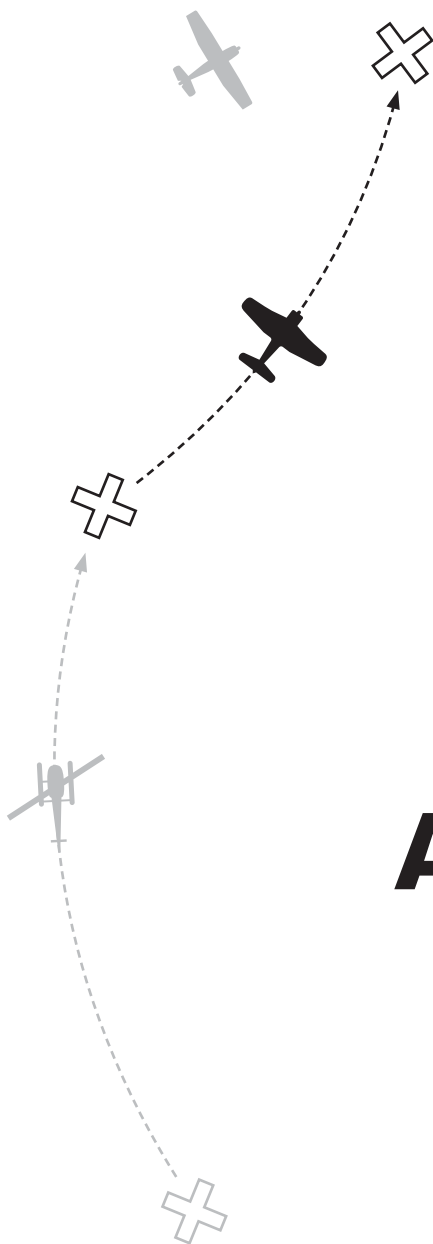
Tma. Tento základní prvek působí na fyzickou podstatu strachu. Hra se odehrávala v noci, ale ve srubu je tma i ve dne. Světlo obstarávaly pouze svíčky a pár skomírajících baterek. Pokud byl někdo smolař a svítil si zapálenou okultní svíčí, špatně skončil.

Osamění. Nastavení postav vedlo od počátku k nedůvěře a konkurenci. S jejich postupným úbytkem se však prohlubovala tendence ke spolupráci a spojení. I přesto dál umíraly a jejich počet se menšil.

Závěrem

Hru jsme plánovali živelně a leccos dodělávali až těsně před ní. Zdrojem a inspirací nám byly naše dojmy a zkušenosti z hororových filmů a knih. Do hry jsme jednoduše zakomponovali to, čeho bychom se sami báli. Až nyní, při zpětném zkoumání jsme objevili, kolik letitých hororových klišé se ve hře vyskytovalo.

Hra se setkala s kladným hodnocením zúčastněných. Většina se bála a prožitek strachu byl poměrně intenzivní. Máme zásadu pořádat každou hru pouze jednou, a tak není náš koncept ozkoušen na větším vzorku hráčů. Přesto se rádi podělíme o pár zkušeností, které se na zdárném výsledku larpu podílely.



PRAVDA
LARP NA POMEZÍ
TAŽENÍ, SVĚTA
A TEAMBUILDINGU

Karel Mrázek, Michaela Králová

Pravda je uměle vzniklý mix mezi *světem a tažením*. Hrát na Pravdě bylo jako prožívat společně psanou knihu.

Když chcete, aby lidé něco používali a bavilo je to, musíte to udělat dostatečně jednoduché. Teprve až si zvyknou, můžete začít vylepšovat.

Kořeny

Vznik

Systém Pravdy se vyvinul z Yuhůva¹ *Gawainu* – prvních ucelených pravidel pro tažení. Počátky snahy o jejich převod do většího herního celku sahají do roku 1996, kdy Králíček pořádal první *Pravdu*. Naším cílem bylo vytvořit herní systém, který by dokázal přijatelně spojit volnost jednání v systému *světa* a intenzitu prožitku v systému *tažení*.

Chtěli jsme, aby šlo o hru s tzv. nenulovým součtem, což znamená, že v ní není prohry a výhry. Hra s nulovým součtem naproti tomu má vítěze a poražené, typicky bitvy. Chtěli jsme zároveň, aby hra byla přívětivá i pro „prvohráče“ a mohla být hodnotným vstupem nováčků do světa larpů.

Pojmy

1. **Hráč:** Člověk, který vloží svůj čas a další prostředky, aby se hry zúčastnil. Jeho zájmem a cílem bývá dobře se bavit.
2. **Organizátor, org, orgouš:** Člověk, který vloží svůj čas a další prostředky, aby připravenou hru realizoval. Jeho zájmem a cílem bývá co nejlépe vykonávat přidělenou činnost. A dobře se u toho bavit.
3. **Hlavní organizátor:** Člověk, který vloží svůj čas a další prostředky, aby hru připravil a řídil. Jeho zájmem a cílem bývá, aby vše klapalo a všichni se dobře bavili.
4. **Tvůrce questu:** Většinou jeden z (hlavních) organizátorů, který připraví a řídí jeden či více questů, tedy herní půlden či den.

1 Pozn. ed.: *Yuhů* – Dušan Janovský, <http://dusan.pc-slany.cz/>

5. **Herní setkání:** Připravená scéna v herním prostoru, kde hráči mohou zažít něco ze scénáře.

6. **Quest:** Logická posloupnost nebo množina herních setkání, spojená do celku na základě stejné příběhové linie nebo herní podobnosti.

Organizační nastavení

- » Pravda byla koncipována pro 50 hráčů, k nim bývalo 15–25 organizátorů, nejvyšší historicky zvolený a dosažený počet hráčů byl 70. Ideální poměr je okolo 2,5 hráče na 1 organizátora. Pak lze buď připravit velmi bohatý scénář, nebo šetřit silami orgů.
- » Hráče z předešlých ročníků jsme zvali osobně nebo e-mailem.
- » Všichni hráči se museli předem přihlásit. Nepřihlášené jsme na Pravdu nebrali a výjimky nedělali. V přihlášce hráči uváděli herní informace, takže jsme měli přibližný přehled, na co se připravit.
- » Pravda trvala 5 dní, každý den bylo připraveno 10–14 hodin programu ze scénáře, plus herní svět okolo a roleplaying uvnitř družin.
- » Účastnický poplatek byl vždy maximálně 50 Kč.

Herní celek

Co dělalo Pravdu Pravdou? Ve zkratce:

- » Zaměření a styl hry
- » Pestrost prožitků
- » Funkční a jednoduchý systém pravidel
- » Výborní a zkušení organizátoři
- » Iluze světa

Styl hry

Pravda je „družinkově orientovaný skorosvět“. Systém je postavený na souboru provázaných herních situací, tzv. setkání, které se spojují do příběhových celků, tzv. questů.

Questy mohou být hlavní nebo vedlejší, přičemž ty hlavní postupně dávají dohromady jeden silný, ústřední příběh. Příběhy se ročník od ročníku lišily

a nesouvisely spolu. Mnohdy jsme ale zařadili jakousi bonusovou informační či artefaktovou návaznost, kterou si užili účastníci obou souvisejících ročníků, přičemž ostatním ve hře nebránila ani z ní neubírala.

Hráči chodili v menších družinách v počtu 4 až 5 hráčů a měli na výběr z několika jasně zaměřených povolání s danými schopnostmi, které si postupně „kupovali“ za zkušenosti.

Těžiště hry se odehrávalo v lesním terénu přes den (případně v noci) na herních setkáních. Ta mohla být hraná s organizátory, nebo nehraná na základě tzv. papírových setkání². Pravda také podporovala interakci mezi členy družiny i všemi hráči pomocí společných prvků světa.

Hru v terénu prožívaly družiny hráčů „izolovaně“, ale dohromady jednaly jako celek „dobrodruzi z Pravdy“, společně rozplétaly hlavní příběh a spolupracovaly na dosažení velkých cílů. Například pokud bylo nutné získat v jeden den tři artefakty, pro hlavní příběh stačilo, když večer byly k dispozici od různých družin. Questy jsme v takových případech kvůli vzájemné spolupráci všech hráčů záměrně koncipovali tak, aby to stihly opravdu jen ty nejlepší družiny.

Svět Pravdy měl svůj daný řád a vybudovanou historii, která stála na základech prvních ročníků. S dalšími ročníky tak historie světa sílila, hráči odkrývali nová území a nové možnosti. Několikrát byl navazující ročník vytvořen podle výsledku událostí předchozí hry. Hráči mohli například narazit na „historii zkrslé“ legendy o postavě, kterou hráli před dvěma lety.

Velký důraz jsme kladli na dostatečné a srozumitelné podávání herních informací jakožto na důležitý moti-

vační prvek hráčů k účasti na hře a participaci na probíhajícím ději.

Kouzlo skorosvěta

Proč vlastně *skorosvět*? Protože rozsahem a možnostmi se hra blížila modelu *svět*, ale zároveň nabízela stejnou zábavu **všem** hráčům tak jako při použití modelu *tažení*. Jak to?

Celých 90% všech setkání bylo organizátory hráno znovu pro každou družinu, dokud jimi neprošly všechny, nebo dokud bylo dost světla. Všichni hráči dostali **stejnou možnost** porazit Jednorukého démona a získat kouzelný Nehet, všichni mohli získat část pokladu Velkého trpaslíka. V herním modelu *svět* toto umožněno není. Jakmile někdo porazí Jednorukého démona, je démon prostě mrtvý. Už ho nikdo další nepotká a jeho Nehet nezíská. Také proto tedy prohlašujeme, že Pravda je *skorosvět*.

Další výhoda *skorosvěta* spočívá v tom, že celou hru můžete klidně odehrát na **prostoru** fotbalového hřiště. My jsme setkání v terénu vždy raději zhušťovali vedle sebe, ideálně na dohled či alespoň na doslech. Výhoda je jasná – nemusíte nachodit kilometry z kopce do kopce, abyste něco zažili, a za stejný čas prožijete mnohem více hry. Komu vadí, že vesničané by nežili padesát metrů od doupěte baziliška, ať si klidně těch pět mil a tři hodiny cesty představí.

Myšlenku „**Čas je to nejcennější, co hráč ve hře má a co utrací,**“ zformuloval kdysi Králíček do tzv. *zlatého pravidla času*: „**Žádná herní činnost nesmí být podmíněna časem reálným**“. Přemýšlejte o tom.

Hráči vs. organizátoři

Protože jádro hry spočívalo v herních setkáních, byli hráči konfrontováni výlučně s organizátory, což má spoustu pozitivních dopadů na hru. Apriori totiž hráči přijíždějí vyhrávat, být hrdinové, rozvíjet svou postavu a zdárně vše dokončit. Naproti tomu organizátor by měl mít za cíl dobře zahrát svou roli. Těch ve

² *Papírová setkání* – Podobně jako v gamebooku, text na rozmístěných papírech popisuje imaginární terén, situaci či děj a dává hráčům na výběr několik možných činností. Šetří organizátory a pobízí hráčskou fantazii.

hře vystřídá mnoho, je tedy ochoten prohrávat. Hlavní výhody tohoto přístupu jsou:

- » Žádné hádky
- » Málo krve
- » Hráči nemají takovou potřebu a možnosti podvádět a šidit se tím o zážitky
- » Hráči jsou herním projevem organizátorů vychovávání a povzbuzování
- » Po každém herním setkání následuje zpětná vazba, tzn. odstavení emocí, přepnutí sociální role organizátorů, vysvětlení nejasností apod.

Interakce mezi hráči

Když se ve hře potkaly družinky nebo jednotlivci, mohli spolu mluvit, obchodovat, vyměňovat předměty a podobně interagovat, ale nebojovali spolu – hráči se mezi sebou nezabíjeli, nebylo to smyslem hry (nenulový součet!).

Systém povolání a rozvoj postav

Povolání

Pravda zpočátku nabízela čtyři základní *gawainovská* povolání (kouzelník, léčitel, válečník, zloděj) jako specifické archetypy reakcí na možnosti herního světa (kouzlení, boj, léčení, průzkum a manipulace). Smyslem takové skladby bylo mít úzce zaměřené a spolupracující specialisty. Myslíme si, že takový princip se hodí pro příběhově založené larpý nejvíce.

Brzy přibyl zaklínač, který už sice byl v mnoha ohledech soběstačnější, protože bojoval, kouzлил a do jisté míry se léčil. Ale uměle udržovaným elitářským přístupem pouze dvou až tří zaklínačů ve hře, kteří navíc podstupovali těžké zkoušky, se nám dařilo zařadit jej na úroveň ostatních povolání.

S rozvojem hráčů a možností hry přišla poptávka po nových povoláních a schopnostech. Proto vznikla tzv. *vyšší povolání* pro zkušené hráče. Přistupovalo se k nim také elitářsky, jejich schopnosti a počet ve hře

jsme pečlivě vyvažovali, aby nedocházelo k devalvaci herních hodnot (životy, magy, peníze apod.).

Rozvoj postav

Každé povolání na Pravdě má k dispozici množinu schopností, které se může postava kdykoli naučit, tj. hráč si je „koupí“ za získané zkušenosti. Body zkušenosti udělují organizátoři hráčům nejčastěji na herních setkáních, např. za zabitě nestvůry, vyřešení hádanek, ale i za pěkný herní projev nebo chytré použití předmětu či schopnosti.

Některá povolání měla schopnosti rozděleny do tří úrovní. K tomu, aby si hráč mohl vybírat z vyšší úrovně schopností (neplést s vyšším povoláním), musel absolvovat více či méně složitou zkoušku. Tento mechanismus jsme zavedli pro zlepšení kontroly nad hrou se záměrem pomalejšího a postupného rozvíjení postav. I zde docházelo k rozevírání nůžek, a to mezi zkušeností samotného hráče a možnostmi aktuálního využití postavy. Proto jsme pro mazáky a dobré hráče dělali výjimky a snažili se o individuální přístup.

Hráč, který se osvědčil svým herním projevem a prošel základním povoláním, se mohl ucházet o vyšší povolání. Ta vycházela z konkrétního základního povolání a rozvíjela jej dále do dvou až tří směrů, kdy se např. válečník větvil na rytíře, šermíře a berserka. Vyšší povolání obsahovala také soubor schopností, které se postava učila stejně jako u základních.

Cechy

Povolání se sdružovala do cechů, zastoupených vždy jedním cechmistrem a jeho pomocníkem z řad organizátorů. Cechy sloužily jako herní i organizační prvek (předávání informací, příslušnost ke komunitě, vlastní cechovní cíle a speciální questy).

Vstup do cechu nebyl automatický. Na začátku každého ročníku probíhaly tzv. *cechovní zkoušky*. Jejich cílem bylo okouknout hráče, seznámit se s jejich znalostmi, postoji, herními zkušenostmi a projevem, zkusit jim

vtisknout herní a hráčské hodnoty a principy, které se na Pravdě ctily a žily. Cecharovní zkoušky byly řešeny herní formou s přidanou hodnotou, tzn. předávaly se i konkrétní reálné znalosti například z oblasti šermu, přírodovědy, esoterických věd a dalších.

Herní setkání

Koncepce questů

Snažili jsme se questy navrhovat tak, aby hráči měli na výběr z více možností, kam se vydat, a nemuseli slepě následovat jeden lineární informační tok. Vždy bylo možné přerušit aktuální quest a hledat úplně jiné herní setkání, tedy jít po jiné příběhové linii.

Organizačně jsme reálné dny dělili na herní půldny, pro které připravovali questy různí lidé (pro jeden ročník typicky 3–4). Výhodou byl odlišný „rukopis“ tvůrců questů a tím větší pestrost hry. Hlavní organizátoři pak jednotlivé části scénáře spojovali dohromady. Nebylo výjimkou, že v jednom půldni běželo paralelně více questů od různých autorů.

Fronty

Pravda trpěla jedním neduhem – u některých klíčových setkání, většinou na konci questové linie, musely družiny někdy až desítky minut čekat, když se jich najednou sešlo více. Nutno dodat, že nejvíce trpěli organizátoři na takových stanovištích, protože neměli možnost si mezi jednotlivými odehráními oddechnout. Poklona a naše velké díky všem zúčastněným! Počet front narůstal úměrně k poměru mezi počtem organizátorů a počtem hráčů.

Postupně se nám podařilo fronty omezit na minimum pomocí striktnějšího přístupu k přihláškám na Pravdu, precizního plánování questů, optimalizace zdrojů a využití herního území. Změnili jsme skladbu příběhových linií, zejména počet vstupních a výstupních herních se-

tkání, zavedli papírová setkání, křížová setkání³, efektivně jsme vytížili všechny organizátory a podobně.

Herní informace

Tak jako v reálném životě mají i v herním světě správné informace ve správný čas a na správném místě pro hráče nedocenitelnou hodnotu.

K čemu jsou dobré

Jedním z pilířů Pravdy byla dobrá informační provázanost mezi ve scénáři popsanými příběhy a skutečnými herními zážitky v terénu. Bez této vazby bychom dělali úplně jinou hru, než jakou odehrává hráč. Pronikání do těchto souvislostí a jejich rozplétání je to, co dělá z obyčejné hry neobyčejnou, co tvoří iluzi světa, fungujícího nezávisle i za hranicemi hráčovy přítomnosti v terénu.

Rozdělení informací

Kvůli přehlednosti jsme informace dělili na herní a neherní (organizační). Herní informace se na Pravdě dále členily na:

- » **Dějové** – nejdůležitější, týkaly se příběhu
- » **Bonusové** – jejich získání není podmínkou pro postup v příběhu, ale může ho usnadnit či zpestřit
- » **Tajné** – bonusová informace, určená konkrétním povoláním, hráčům nebo postavám

Důležitost herních informací

Tvůrci questů a organizátoři věděli o hlavním příběhu hry a ději vše. Jsme přesvědčení, že hráči by měli vědět **vše podstatné** k tomu, aby mohli zůstat v obraze.

Nedostatek informací vede k tomu, že se hráči ztrácejí v ději, v horším případě i v terénu, nemají mož-

3 *Křížová setkání* – Herní setkání, kde se kříží dějové linie questů, protože pokud nemají být questy lineární, MUSÍ se informačně, a tím i dějově prolínat. Vyznačují se variabilitou pro hráče, navozují dojem větší rozsáhlosti světa při stejných zdrojích, zejména počtu orgů. Organizátoři zde mají dvě či více rolí, tzn. více se baví, ale také mají více práce.

nost dost zažít a v dostatečné intenzitě. Vede to u nich k frustraci, pocitu odcizení od děje, průběhu hry a jejímu negativnímu odsouzení jako nezajímavé.

Považujeme za kriticky důležité poskytováním informací motivovat hráče k aktivní účasti na hře, vést je a nabízet možnosti zábavy či dosažení vytyčených cílů, hráčských i scénářových. Informace je nutné dávat **správné, včas a vhodným způsobem**.

Občas nám někteří hráči vyčítali, že do nich informace moc okatě „naléváme“. Měli pravdu, naším heslem totiž vždy bylo informace **tlačit, tlačit a tlačit**. Je daleko přijatelnější, když se hráčům dostane jedna informace ze tří stran, než vůbec! Nepamatuji si na Pravdě jedinou stížnost na nedostatek informací.

Dodáváme, že stěžovatelé na přílišné tlačení informací byli bez výjimky už zkušení mazáci. Tito hráči pro správný prožitek potřebují už jen lehké směrování. Téma můžeme zakončit parafrází na známé pořekadlo: **Mazákům napověz, prvohráče trkej!**

Obohacující prvky Pravdy

Noční questy

Noční questy bývaly zaměřené dějově i bonusově. Zamýšleli jsme je spíše jako prožitkové akce s důrazem na atmosféru. Jednak jsme počítali s tím, že ne každý hráč bude mít po celodenní hře sílu či chuť ještě na noční výpravu, za druhé náplní nočního questu bývalo i jedno velké, hromadné herní setkání, které pak trvalo několik hodin. Hráči během nich tedy většinou nebyli rozděleni na družinky, ale představovali jednu homogenní skupinu „dobrodruhů z Pravdy“ se společným cílem, který byl daný hlavním příběhem.

Zajímavé hříčky a teambuildingové aktivity

Děj a odvíjení hry jsme se snažili zpestřit (nebo i poněkud zdržet) různě náročnými postranními úkoly a aktivitami. Ty byly vždy motivovány herně, popsány předem ve scénáři a zasazené do logiky světa.

Při těchto aktivitách dochází u většiny hráčů k opuštění rolí svých postav. Účastníci začnou používat své reálné dovednosti nejlepším možným způsobem k dosažení cíle týmu, tedy družiny. Není to na škodu, naopak to považujeme za osvěžení pro hráče, ovšem takových odtržení nesmí být příliš mnoho.

Zpestřující prvky světa

Herní systém jsme postupně rozšířili o několik věcí, které podpořily iluzi světa a nabídly hráčům další vyžití a možnost rozvoje.

Řemesla

Systém založený na předem daných povoláních opakované účastníky dříve či později omrzí. Proto jsme Pravdu obohatili o volně dostupná *řemesla*, jejichž vstupní podmínky mohl splnit každý zájemce. Na některá bylo záhodno se připravit už před příjezdem na Pravdu, některá byla po celou dobu hry unikátní a díky tomu velmi výdělečná.

Řemesla měla svou specifickou funkci, jejíž výsledek byl větším či menším bonusem pro hru. Jmenujme za všechny třeba pasáčka, zpovědníka či hrobaře.

Bylinky a jídlo

Se zavedením řemesel jsme již existující herní *jídlo* doplnili o *bylinky*. Ty byly představovány kartičkami se symboly a byly na špejlích zapíchnuty po herním území.

Bylinky potěšily hlavně léčitele a všechny, kteří jejich směňováním vydělávali. Tvůrci questů získali další původní herní hodnotu, se kterou mohli kalkulovat.

Stálé herní lokace

Krčma, Studánka, Obětiště, Háj a Sad přibýly na Pravdu v roce 2005. Šlo o místa, jež byla ve hře od začátku do konce. Každá lokace měla svůj přesný význam a podobně jako u řemesel bylo jejich používání dobrovolné a přinášelo hráčům určité bonusy. Kdo například vážil cestu do Krčmy, dozvěděl se místní klepy, kdo byl zádobře se sadařem, neměl nouzi o herní jídlo.

Pro tvůrce questů znamenaly tyto lokace možnost užšího spojení questů s vytvořeným světem Pravdy a příležitost využít je k motivaci hráčů („někdo znesvětíl Studánku, je nutné ji tímto postupem vyčistit“).

Hrdinské body

Po naléhání zkušených mazáků, kteří chtěli dále rozvíjet svoji postavu a toužili po větší moci, jsme vytvořili další herní hodnotu – tzv. *hrdinské body* (HB), speciální formu zkušeností. Hráči však HB nedostávali stejně často a stejně jednoduše jako body zkušeností, museli si je vysloužit – museli být skutečně hrdinové.

HB mohli hráči výhodně směňovat za zkušenosti a získat klasické schopnosti, nebo našetřit na *hrdinskou dovednost*. Tu si vymýšleli a určovali sami hráči a po schválení hlavním organizátorem ji mohli ihned začít používat (zhusta s časovým omezením).

Hrdinskou dovednost jsme zavedli proto, aby hráči mohli vytvořit výraznou vlastnost i jinak nevýrazným postavám, vtipně si pohrát s neomezenými možnostmi výběru a zpestřit hru i pro organizátory, kteří na herních setkáních na hrdinské dovednosti reagovali. Nechtěli jsme, aby hráči používali hrdinské dovednosti devalvující herní hodnoty. Např. „zabiju obra jednou ranou“ přijato nebylo, naopak s nadšením jsme řekli ano dovednostem „nikdy neupadnu“, „vypiju všechno co mi dají a nepozvracím se“ či dnes již klasické „na zavolání se ocitnu vždy za zády své paní“.

Knihovna

Knihovna byl vytvořena účelově pro nápadné schování bonusových a tajných informací. Do truhly plné lejster dobrovolně či za úplatu postupně přibývaly záznamy zážitků ze hry a literární díla od hráčů, aktuální i minulé legendy od tvůrců questů apod.

124 Z Knihovny jsme postupně vybudovali instituci, de facto stálou herní lokaci a dokonce místo pobytu hlavního padoucha jednoho ročníku.

Organizační a technické zlepšování

Mapa herního území

Mapu jsme si nakreslili pro lepší orientaci organizátorů i hráčů. Původní pojmenování částí území a orientačních bodů ve stylu světa Pravdy nejen že dalo v dalších letech základy celé řadě questů a legend, navíc se dobře ujalo v živé mluvě a příznivě působilo i jako prvek stvrzující iluzi světa.

Brífink organizátorů i hráčů

Sladění not, rozdělení úloh, vyřešení nejasností a kontrola připravenosti. To by měly být základní body porady organizátorů, kterou najdete snad na každém larpu. Na Pravdě probíhaly porady dva- až třikrát denně (před dopolední, odpolední a noční částí hry) a bez nich by to nešlo. Nevýhodou porad je, že se mohou protáhnout. Pozor na to! Také ubírají čas na jídlo a regeneraci organizátorům.

Brífink hráčů už není tak obvyklý. Dělal jsme ho také dva- až třikrát denně, vždy předtím, než jsme hráče vypustili do lesa. Nejdůležitějším důvodem bylo navodit atmosféru a **motivovat hráče či postavy k odchodu do terénu**. Dalším cílem byla zpětná příběhová vazba, jinými slovy snaha zjistit, co hráči vědí, co si domýšlejí o příběhu a co mají v plánu. Pak samozřejmě třeba vše uvést na pravou míru a správnou cestu.

Nezřídkla jsme se setkali s tím, že si družiny vykládaly stejná vodítka jinak nebo neměly některé informace vůbec. To nás opakovaně ujišťovalo, že brífink hráčů neboli **zpětná příběhová vazba** před každou částí hry je **kriticky důležitá** – když mne někde posílají, chci vědět alespoň proč tam jdu, co tam mám nebo nesmím udělat, na co a jak se mám připravit.

Časový rozpis hlavních událostí

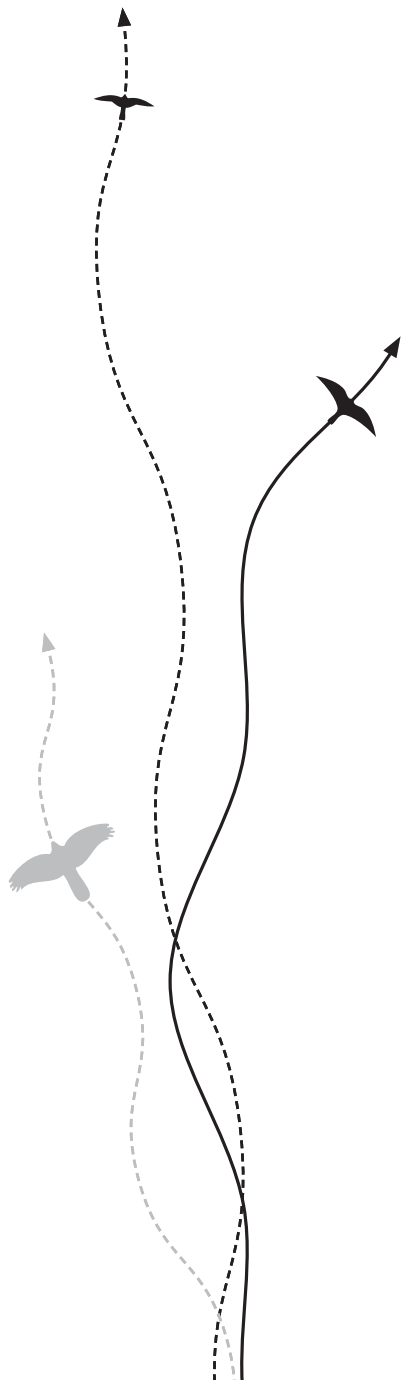
Jak nám stárli organizátoři a ubývalo jim sil, museli jsme povolit uzdu a dopřát (si) jim více odpočinku. Proto jsme začali dávat už v úvodu herního dne na

srozuměnou, v kolik hodin bude možné navštívit finální setkání.

Sice jsme museli program pečlivěji plánovat, řídit a trochu tím trpěla atmosféra, ale získali jsme tím například volné organizátory až do oznámeného času a také možnost stáhnout na finální setkání některé další lidi z již ne tolik vytížených herních setkání. Také nám tato jednoduchá úprava umožnila zdvojit až ztrojit finální setkání, čímž jsme ušetřili spoustu času.

Závěrem

Popsali jsme si historii a vývoj herního systému Pravdy, vysvětlili herní styl, načrtli silné a slabé stránky, nabídli několik nápadů. Zbývá popřát vám mnoho pěkných zážitků při tvorbě her i jejich hraní.



AWAIN

Adam Slabecký

Awain je hra na hrdiny vyvíjená zhruba od roku 2004. Vychází ze hry *Gawain* vytvořené Dušanem Janovským roku 1995.

Awain se od většiny larpů liší v několika oblastech, které budou rozvedeny níže. Zásadní rozdíl je však v samotném přístupu. Zatímco typická hra má svůj herní systém a svůj svět, podle kterých jsou připravena určitá pravidla, u *Awainu* je to přesně naopak. Existují pravidla, která jsou velice komplexní a propracovaná, a ta se pak implantují do konkrétní hry. Pravidla *Awainu* je možné použít pro různé typy her.

Pravidla tedy nejsou jen jakousi nezbytnou podporou hry samé, jsou samostatným subjektem. Jejich tvorba probíhá podobným způsobem, jako vývoj klasických stolních RPG. Jsou udělána tak, aby obstála v jakékoli situaci a v rukou jakýchkoli hráčů. To má pochopitelně svoje nevýhody. Nepředpokládá se, že všichni hráči jsou zkušení; hra se snaží být neprůstřelnou a prostou mezer v pravidlech.

Při tvorbě pravidel se myslí na pět hlavních skutečností: propracovanost, předvídatelnost, týmovost, vývoj síly postav a originalita.

Propracovanost

Awain se stále snažíme zdokonalovat a vyvíjet. Systém prošel poměrně bouřlivým vývojem, kdy se zkoumaly všechny možné směry, kterými se hra může ubírat, aby byla co nejlepší. V rané fázi šlo hlavně o kvantitu, o vytvoření pestrého systému s mnoha možnostmi. V současné době je již dosaženo odpovídající kvantity (v počtu povolání, schopností atd.) a veškerá práce na pravidlech představuje kvalitativní změny.

Základní filosofie je, že ve hře by mělo být jen to, co je stoprocentně použitelné a co je zároveň zábavné hrát. Pokud se během testování zjistí, že je například nějaká dovednost málo použitelná nebo prostě nezábavná, jde ze hry pryč. Další možností je, že dojde k jejímu sloučení s jinou schopností. Do dnešního dne proběhlo 23 her; takže k testování byla spousta příležitostí. Jen pro zají-

mavost – od první do současné verze bylo zrušeno přes 90 schopností a herních pojmů. Současná pravidla jsou druhá edice, verze 1.1, celkem 21. verze pravidel.

Neustálé změny pravidel jsou pochopitelně pro hráče nepříjemné. Ale je to nutné zlo, které je třeba podstoupit, aby hra byla skutečně dobrá. Celá první edice, tedy 19 verzí pravidel, byla v podstatě testováním. Současná druhá edice je již zcela komplexní, a i když stále dochází ke změnám, jsou to jen drobné úpravy v rámci balancování povolání.

Předvídatelnost

Jednou ze základních charakteristik pravidel *Awainu* je, že jsou předvídatelná. Je to dáno obecným systémem, který nahrazuje složité a nestejněměrné systémy jako je používání speciálních pravidel pro různé nestvůry či odlišná pravidla pro hráče a organizátory. Základní obecné systémy jsou vysvětleny na několika stránkách a jinak tvoří celá pravidla jen seznamy různých schopností, případně nestvůr v bestiáři. Všechny schopnosti samozřejmě fungují na totožné bázi.

Hlavním důvodem pro toto řešení je zapamatovatelnost pravidel. Ta je prvkem, který je jinde často zcela opomíjen. V počítačových hrách tento aspekt nehraje žádnou roli, ve stolních RPG je důležitější, ale i tam je v případě potřeby možné vše v klidu najít v pravidlech. Ale v larpu je zapamatovatelnost zcela klíčová a v *Awainu* se na ni myslí primárně. Je potřeba udělat pravidla tak, aby nabízela mnoho možností a přitom v nich nebylo potřeba neustále listovat, protože to v terénu prostě není možné.

Základním pojmem u schopností je takzvaný „typ dovednosti“. Schopnosti, které to vyžadují, spadají do určitého typu. Není si tak třeba pamatovat jejich parametry, pouze jakého typu daná schopnost je. Což je navíc na první pohled jasné.

Například ve hře *Gawain* bylo potřeba si u každého kouzla pamatovat kolik stojí magů (jednotek energie), na jakou vzdálenost se sesílá, jak dlouho trvá, jestli

jde zrušit protikouzlem a podobně. V *Awainu* stačí vědět, že daná dovednost je „účinné kouzlo“. Hráč ví, že všechna útočná kouzla jdou aktivovat na 15 metrů, efekt nastává okamžitě a jde se jim vyhnout pomocí určité záchrany. Stejně tak každý „speciální útok“ jde použít jen na postavu v boji zblízka, není možno jej zrušit, pokud obránce speciální útok vykryje, útočník neztratí četnost jeho použití a tak dále.

Další metodou, jak zlepšit zapamatovatelnost pravidel, je používání pouze jednoduchých mechanismů. Neexistují například schopnosti, které způsobují nějaký efekt každým druhým zásahem, nebo třeba schopnosti, které zraňují vždy za nějaký časový interval.

Awain nabízí hráčům výběr z velkého množství schopností (konkrétně 276 dovedností, plus další schopnosti jako používání zbraní, čtení a psaní apod.). Pokud by si hráč měl vybrat z takového seznamu, pak by vybíral skutečně dlouho a takové množství schopností by si nikdy nemohl zapamatovat. Proto hra využívá systém povolání, které pak dále dělí na specializace. Hráč si tedy vybere jedno ze šesti základních povolání (případně pak jedno z devíti vyšších a tří arcipovolání) a v něm si zvolí specializaci. K dispozici pak má 20 dovedností, což už je množství, které lze bez problému přečíst a zapamatovat si.

Týmovost

Každé povolání a specializace má ve hře přesně určenou roli. Ta udává, co bude hlavní činností hráče během boje – některá povolání jsou dobrá na způsobování co největších zranění, jiná na léčení, jiná na oslabování nepřátel a podobně. To pochopitelně není vynález *Awainu*, ale systém přijatý z MMO¹ a novějších stolních RPG, je to však mechanismus velice šikovný. Umožňuje každému hráči být stejně užitečným, ačkoliv jiným způsobem. Stejně jako v MMO zde tyto role slouží hlavně k vzájemnému doplňování, stejnoměrnému rozdělení užitečnosti mezi jednotlivé hráče a důrazu na spolupráci mezi nimi.

Ve hře jsou tři skupiny povolání – povolání magie, meče a víry. První skupina slouží k proklínání a oslabování nepřátel, druhá k likvidaci protivníků a třetí pak k posilování a léčení spojenců. Každé povolání pak má roli o něco konkrétnější a následné specializace přidávají ještě další možnosti.

Kněží a druidi posílí ostatní spoluhráče, kouzelníci a čarodějové oslabí protivníky a bojovníci a zloději je pak snadno zlikvidují. Na hráčích je, aby používali všechny svoje schopnosti co nejefektivněji k celkovému výsledku. Na rozdíl od jiných systémů se *Awain* nesnaží zabránit vzájemnému sdílení informací o schopnostech povolání, naopak účinná spolupráce a kombinování schopností všech povolání je zásadním herním prvkem.

Vývoj síly postav

V podobném typu her postavy průběžně sílí. Přibývají jim nové schopnosti, jsou schopny řešit horší situace či porazit silnější protivníky. Ve většině larpů je rozdíl mezi mocí začínající a končící postavy malý, zatímco v RPG je postava na nejvyšší úrovni oproti začátečníkovi zpravidla téměř bohem. Zvyšování síly postav se ale neděje podle žádného klíče. Buď se pouze zvedají číselné parametry, nebo rozvoj probíhá organicky, ale nevyrovnaně – různá povolání pak mají rozdílnou křivku moci. Typicky v *Dungeons and Dragons* (do 4. edice) je válečník zpočátku silnější než mág stejné úrovně, zatímco na vysokých úrovních je to obráceně.

Awain má oproti tomu jasně definovaný růst moci postav. Ve hře existuje osm stupňů, do kterých jsou rozděleny jednotlivé schopnosti. A co je důležité – v každém stupni je přesně určeno, co postava může dokázat. Například od třetího stupně jsou hráči schopni detekovat neviditelnost, přežívat pod vodou, redukovat utržená zranění, vytvářet světlo a podobně. Vždy alespoň dvě různá povolání mají na daném stupni dovednost, která danou věc umožňuje. Kupříkladu od čtvrtého stupně jsou postavy schopny dostat se přes hradby. Umožní jim to kněz díky své dovednosti „unášení větrem“, druid pomocí zázraku „aspekt netopýra“ nebo bojovník

1 Pozn. ed.: MMO hry – „Multiplayer Massive Online“, hromadné počítačové síťové hry.

využitím dovednosti „pevnostní válka“. Pokud s sebou hráči nemají kněze, druida ani bojovníka (což je málo pravděpodobné, ale možné), je zapotřebí, aby si sehnali svitek nebo lektvar, který jim danou věc umožní.

Důvodem tohoto řešení je stejnoměrná distribuce moci mezi jednotlivá povolání, aby systémově byli všichni stejně schopní, a tudíž jejich úspěch záležel hlavně na vzájemné spolupráci a správném použití schopností ve správnou chvíli.

Originalita

Velký důraz při tvorbě pravidel klademe na originalitu. Dlouhou dobu platil tvůrčí princip, že se žádná schopnost u žádného povolání nesmí opakovat, respektive že žádné povolání nesmí mít úplně stejnou schopnost, jakou už má povolání jiné. Od tohoto principu *Awain* ustoupil, když narostl počet specializací a ukázalo se, že se některé situace opakují a je nutné je řešit podobným přístupem. Přestože nakonec různá povolání mají schopnosti s velmi podobným efektem, stále jsou dostatečně odlišné a unikátní.

Například postavy jsou od pátého stupně schopny bojovat s nehmotnými nemrtvými. Kouzelník to vyřeší tak, že promění hmotu meče na stříbro, které nehmotné nemrtvé zraňuje. Nekromant se oproti tomu sám změní na přízrak a může tak nestvůry zasáhnout. Podobně také mohou postavy od pátého stupně oživovat mrtvé. Kněz vytvoří bránu do záhrobí, pohybuje se herně pod zemí a dotykem ruky oživí mrtvého. Čaroděj někde chytne náhodnou duši a výměnou za duši nebožtíka oživí jeho tělo. A konečně druid povolá z podsvětí duši mrtvého do zvířecího těla. Postava tak bude nějaký čas běhat jako zvíře, pak se ale opět změní na člověka. Tedy výsledek je vždy stejný, ale provedení různé.

Filosofie boje

Pravidla *Awainu* řeší téměř výlučně boj. Věci jako sociální interakce či ekonomika ani řešeny být nemohou, protože systém pravidel je obecný a není navázán na konkrétní hru. Boj je tedy maximálně propracován tak,

aby byl přehledný, pestrý a zábavný. A to jak v oblasti boje hráčů s nestvůrami, tak boje hráčů mezi sebou.

Základním prvkem bojového systému nejsou čísla, ale akce. Nejde o to použít nejsilnější schopnost, nasčítat bonusy ke zranění a převálcovat protivníky matematicky. Důraz je naopak kladen na taktiku a vzájemné působení nejrůznějších schopností. Každé povolání a každá dovednost mají svoje slabiny.

Všechny schopnosti lze nějakým způsobem rušit. Bojovník se kouzelníkovi ubrání tak, že jej během sesílání zasáhne mečem, kouzelník ochrání sebe nebo jiné před nepřátelským kouzlem tak, že sešle vhodné obranné zaklínadlo. Pokud válečník zaujme obranný postoj, je téměř nesmrtelný, dokud jej někdo neodhodí z místa telekinetickým úderem a podobně.

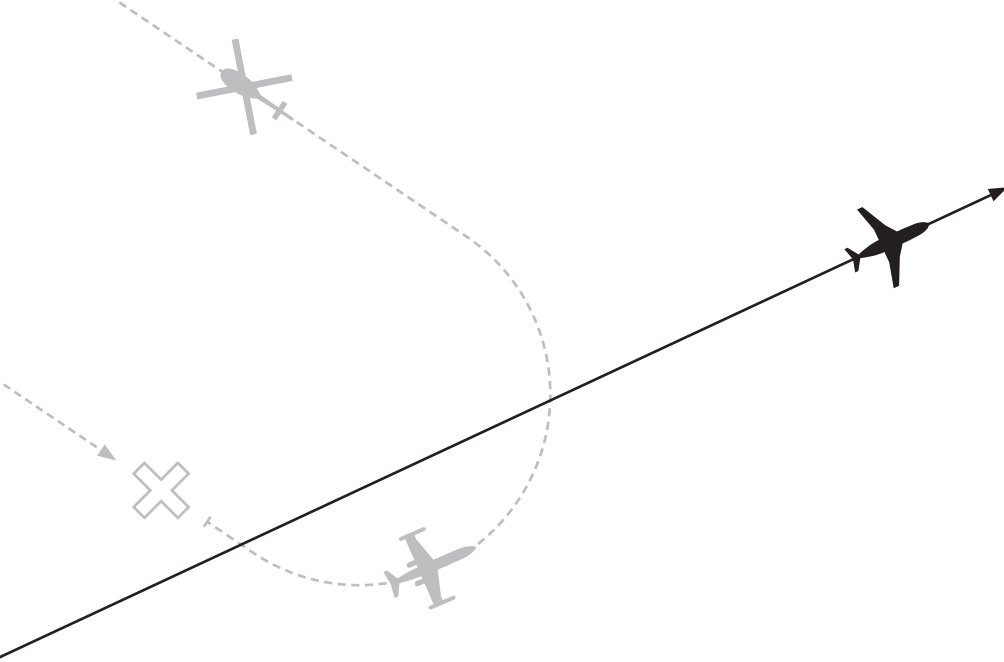
Na všechny výše uvedené skutečnosti není třeba myslet a jde hrát bez nich. Ale pro hráče, kteří chtějí i trochu přemýšlet, se nabízí řada možností, jak hrát nejenom zábavně, ale i efektivně.

Awain RPG

Awain není jen larp; je napsán i pro použití jako stolní RPG. Všechny dovednosti jsou použitelné v obou formátech, pouze se občas liší jejich pravidlový popis. V RPG je jen zapotřebí definovat několik číselných parametrů, které larp nepotřebuje, ale ty nijak neovlivňují jiné charakteristiky. Převod postavy z jednoho systému do druhého je tedy velice jednoduchý.

To má řadu výhod i při hraní samotného larpu. Hra jde uvést jako RPG a hráči se tak lépe ponoří do světa a do děje, než by tomu bylo, kdyby rovnou začali hrát larp. Pokud je špatné počasí, jde také hru kdykoli dohrát formou RPG.

Stolní hraní *Awainu* probíhá i mimo hraní larpů. Díky němu se jednak více rozvíjí herní svět a jednak to umožňuje lepší testování pravidel.



VUML

František Špoutil

foto: František Špoutil a Ondřej Srb

Počátky

Ještě roku 2002 byly České Budějovice larpuprosté. Tehdy jsem si vlivem několika zdrojů uvědomil, že larp se dá pořádat i ve městě a že bych tak mohl tuto zábavu přinést mezi své známé, kteří o ní prozatím pouze slýchávali.

Kvůli svým možnostem i nezkušenosti budoucích hráčů jsem jako formát hry vybral družinovku ve volně pojatém oWoD¹, jehož fanouškem jsem se v té době stával. Většina mých znalostí pocházela z internetu a jednoho zkušebního hraní na *Pragoconu*. Zkušenost s městským larpem jsem tedy neměl žádnou. Zato s fantasy světem *Fraškou*² už větší, což se zákonitě promítlo jak do prvního, tak jakéhokoliv dalšího VUMLu, jak se série těchto larpů jmenovaly, a vlastně i do jeho „fraškoidního“ názvu. Ten sice znamenal *Vlkodlaci, upíři, mágové a lidé*, ale ještě za vlády jedné strany také *Vysoké učení Marxismu-Leninismu*.

Vzniklo svébytné larpové pojetí oWoD, které bylo již od počátku pojato jako crossover všech oWoD ras, které si navzájem hrají CP³. Ve VUMLu 1 tak vznikla skupinka sestávající se z upírky, dvou samic vlkodlaků, inkvizitora a čarodějnice. Jejich úkolem bylo získat zpět svá srdce odcizená démonem. Na cestě jim radili duchové dávno zemřelých, podvrženci i šílený upír. Pásli po nich jak mafiáni z řad lidí, tak lovec a technokrat – zkrátka v podstatě kompletní oWoD čeládka.

Přístup k pravidlům a jejich tvorbě ovlivnila opět *Fraška*. I při malém počtu hráčů dostali všichni možnost výběru své role. A to nejen co do typu „supernaturála“, ale i s možností detailnějšího dělení dle *klanu, kmene* či magické *školy*, které odlišovalo schopnosti

1 Pozn. ed.: Aktuálně šířená verze světa *World of Darkness* vydavatelství *White Wolf* se značně liší od té dřívější, označované tedy jako *oWoD*.

2 Pozn. ed.: *Fraška* – týdenní larp odehrávaný pravidelně v letech 1997–2007, prokládaný kratšími (víkendovými) hrami během roku.

3 Pozn. ed.: CP – cizí, nehráčská či vedlejší postava

jednotlivých postav. Tyto kategorie byly vcelku jednoduše definovány na základě obecných popisů z oficiálních stránek oWoD. Životů měla každá postava – v rozporu s tehdejšími městsko-larpovými zvyklostmi – pomálu (celé tři) a mágové nejenže zakoučovali kouzla slovem moci, oni stejně jako na *Frašce* jedli i piškoty!



A tak pouze zvolené kulisy a soubojový systém a la „oplácávání ramen“ mohly prozrazovat souvislost s městskými larpy té doby. Jediným dodatkem bylo používání stříkacích pistolek jako simulace reálných zbraní, zvoleným jak pro svou fraškovitost, tak pro mé znechucení airsoftem. Hra splnila svůj účel a většina hráčů si z ní odnesla tu méně, tu více silné zážitky (již legendárním se stalo schování se jedné z hráček pod zaparkované auto), takže si vydupali další pokračování.

Koncept VUMLu

VUML 2 začal být připravován jako týdenní akce s dobou hraní omezenou na odpoledne až večer (s výjimkou non-stop víkendu). Důvodem bylo studijní vytížení většiny účastníků. Věková přístupnost byla 18+

kvůli nechuti řešit případné přestupky náctiletých. Oslovena byla i širší českobudějovická obec, která znatelně rozšířila dosavadní hráčskou základnu. Přesto se nikdy nepodařilo naplnit předpokládané minimum třiceti hráčů pro původní záměr: Hrát převážně lidi zmítané uprostřed světa oWoD a jen třetinu hráčů nechat hrát různé supernaturály.

Podobné pojetí oWoD se od té doby pokusil, opět neúspěšně, zrealizovat snad jen českobudějovický *Projekt Orpheus* (2006). Důvodem neúspěchu nebyl jen obecný nedostatek hráčů, ale i to, že pro většinu z nich nebyly role smrtelníků dostatečně atraktivní.

Duch pravidel

Změny musely pochopitelně zasáhnout i oblast pravidel a nešlo jen o to, že mágové přestali pojídat piškoty. Z inspiračních zdrojů se zde mísila hlavně *Fraška* (hravost, příběhová návaznost jednotlivých běhů, malý počet životů, potlačení významu CP, některá symbolika, část mechanismů), *Kharm* (některé mechanismy) a *Mind's Eye Theatre* (stříhání kámen–nůžky–papír, ztvárnění některých dovedností, proškrtávací osobní deník zde zvaný „občanka“).

Pravidla byla vytvořena na základě pěti zásad:

- » Maximální převod oWoD do larpu a s tím spojená značná rozsáhlost
- » Hratelnost všech rolí
- » Volnost volby
- » Jednota
- » Princip pět

Princip hratelnosti všech rolí spočíval ve vyvážení jednotlivých rolí tak, aby se všechny mohly plnohodnotně účastnit a i smrtelník mohl tu a tam supernaturála nepříjemně překvapit. Princip byl také podporován volnou kombinací obecných dovedností a tím, že nehrající civilisté byli součástí herního světa. Všechny hráčské postavy musely jednat s ohledem na to, že přítomní nehrající lidé jsou na místě přítomni i v her-

ním světě. To vše značně omezilo supernaturální projevy nebo hromadné přestřelky.

Princip jednoty se snažil, aby při zachování košatosti oWoD hra stála na jednoduchých pravidlech, které spočívaly v jednotných časových údajích, způsobech testů (krom „stříhání“ zde byl ještě hod mincí) a několika základních heslech a symbolech, sdělujících ostatním hráčům různé informace o postavě.

Princip pěti vycházel z pěti stupňů upírých disciplín a byl pak aplikován na všechny hodnoty ve hře, včetně tzv. obecných dovedností volně přístupných všem.

Stabilita herního světa byla navíc podporována poměrně výkonnou herní policií, jejíhož ne-tak-docela-normálního šéfa vždy ztvárňoval organizátor. Zapojení do hry se dalo od počátku dosáhnout i sledováním herních on-line novin, které míchaly reálné zprávy s herními a měly vlastní inzertní rubriku.

Supernaturálové v pravidlech

Hra za každého supernaturála byla jiná. Všichni byli obdařeni některými výhodami a nevýhodami oproti standardu v závislosti na jejich klanu/kmeni/škole atp. Ty je ještě více vymezovaly oproti lidem. Použití každé ze speciálních schopností bylo nějak omezeno, ať už platbou nějakých bodů nebo stanovení maximálního počtu použití za určitou dobu. Nastavení počátečních hodnot pak odpovídalo základním hodnotám uváděným pro tvorbu postav v pravidlech oWoD. Hra se snažila vyhýbat exotickým rolím (např. čínským upírům).

Nejmasověji hraní byli **upíři**, kteří museli krmení se krví odehrát s jinou hráčskou postavou. Z hráčských postav bylo také možno vytvořit ghúly (nemrtvé sluhy), přijmout je za potomka nebo upíry zdiablerizovat (vypít jejich duši) – což bylo později ovšem značně omezeno.

Vlkodlaci a jiní kožoměnci (rozpracováni byli zejména havranodlaci) byli při rozumné hře bojový-

mi mašinami. Úroveň vlkodlaka se – podobně jako generace upíra – odvozovala od počtu odehraných her. Vlkodlačí schopnosti se daly učit poměrně volně, přičemž bylo nutno zachovávat pyramidovou strukturu (tj. postava musela vždy mít více schopností nižší úrovně než vyšší). Pro zjednodušení (a v souladu s *Mind's Eye Theatre*) byly odebrány dvě přechodné vlkodlačí podoby. Hra vlkodlaků si vyžádala vytvoření světa duchů – Umbry. Její podoba se během hry několikrát změnila. Jednotlivý „svět za“ se nejdříve rozdělil v rámci města na zóny. Následně se od něj oddělil svět přízraků zemřelých lidí a Snění podvrženců. Nakonec se tyto zóny ještě rozdělily napříč na tzv. přechodnou zónu, která umožňovala vnímat vnější svět, ale zůstat v tom starém. Při pohledu zpět si uvědomuji, že herně byl nejpříjemnější první či druhý stav, ač odporoval některým zákonitostem oWoD.

Již jsem zde zmínil **přízraky** zemřelých. Vzhledem k malému počtu hráčů nemělo smysl vytvářet jakákoli uskupení mrtvých. Jejich hra byla směřována čistě na interakci se světem živých a hraní (až přehrávání) emocí, které byly nějakým způsobem spojeny s jejich smrtí.

Zmíněni byli i **podvrženci**. Žádné intriky jejich dvorů se také neobjevovaly – nebylo totiž z koho dvory tvořit. Podvrženci se ve hře vyskytovali jen jako individuální zpestření, které mezi ostatní hráče a jejich postavy rozsevalo buď obavy, nebo štěstí a naději. I jejich pravidla dosáhla finální podoby až v éře po ukončení VUMLu.

Podobně tristně na tom byli i **lovci**. V prvopočátcích byli rozlišeni na organizovanou inkvizici a neorganizované lovce se schopnostmi nastavenými tak, aby různým supernaturálům mohli různě zatopit, což se jim tu a tam skutečně podařilo. Následně byli přepracováni dle oWoD, ale už nebyl nikdo, kdo by je hrál.

A tak třetím nejpropracovanějším supernaturálním systémem VUMLu byli **mágové** (tradiční i technokratičtí). Jejich hra, a vlastně celý magický systém, byl

založen na improvizaci. Byly definovány sféry magie a jejich stupně, co která škola používá ke své magii, pár základních postupů a zbytek byl ponechán na hráči. Existovala zde možnost magického paradoxu (jakési zpětné facky od reality), i za úspěšně provedenou magickou operací, a také magická rezonance, která u mágů suplovala nevýhody získané znalostí příliš vysokého stupně nějaké magické sféry.

Jak vidno, pravidla VUMLu byla obsáhlá a vnitřně rozbujelá. Orientace v nich nemusela být zcela snadná, na druhou stranu velmi znemožňovala „munchkinům“ vyhledávání nejlepších kombinací. Nedala se také skrytě obcházet.



Setting a vývoj postav

Se hrou byly neodlučitelně spojeny ještě další tři okruhy: zkušenosti a hodnocení hráčů, ekonomika a souborový systém.

Ač byl VUML celotýdenní hra, nedalo se během ní naučit žádnou novou schopnost, krom speciálních případů, jako třeba diablerie. Zkušenosti se udílely hráčům paušálně až po hře a to až dva body za odehraný den, dle aktivity hráče. Navíc se hráči mezi sebou hodnotili v několika kategoriích, kde vítězové mohli získat či ztratit až dva zkušenostní body v každé kategorii (např. za dobrou hru, za největší přešlap v pravidlech atd.). Nemožnost postupů během hry se nijak nepodepsala na herních výkonech hráčů a jejich zapojení.

Ekonomický model se na VUMLu shodou několika šťastných náhod také povedl – používaly se dětské peníze, které byly mezi postavy rozděleny podle jejich původu a obecných dovedností, přičemž se dbalo na následující zásady:

- » Nikdo si nemohl pořídit vše jen ze svých peněz
- » Postavám se povolovaly i nákupy věcí, které nebyly v herních seznamech (kanystř benzínu, uspořádání ohňostroje atd.)
- » Ceny herních předmětů víceméně odpovídaly reálnému stavu
- » Veškerá reálná útrata provedená během hry postavy se odečítala i z herních peněz
- » A zvláště: Do další hry se přenášela jen polovina zbyvších peněz, takže jejich akumulace nebyla příliš výhodná. Zároveň existovalo několik kombinací dovedností, které při výběru umožňovaly akumulaci peněz a jejich zpětné uvolňování do hry najímáním si jiných postav a nebo přivýdělek výrobou herních předmětů.

lo několika úpravami lehce zdynamičtit, přesto soubor používání nejrůznějších schopností kouskovalo. Na druhou stranu cílem VUMLu nikdy nebyly rychlé a akční souboje, ale simulace světa oWoD.

Zbraňovým specifíkem bylo též to, že si vynalézavost některých hráčů vynutila poměrně propracovaný a funkční systém užívání a kladení výbušnin. Ten všemu dával obstojný pravidlový rámec, přičemž tuto možnost (ale i jakékoli jiné) nevyklučoval, ale ztěžoval.



VUML pocitově a bilančně

A jaký byl VUML z hlediska průběhu hry? Intenzivní a psychicky vyčerpávající i přes omezenou dobu hry a kouskované souboje. Většinou byla nastavena nějaká situace, která se odvíjela, ať už do ní postavy zasahovaly nebo ne. Někoho se týkala přímo, jiných nepřímo, politikařilo se a kuly se pikle. Ty zhruba kolem pátku samovolně vyústily v násilný konflikt spojený s pyrotechnickými efekty.

134 Jak se předchozí dvě věci dařily, souborový systém byl trnem v patě celého VUMLu, zvláště pokud jde o jeho dynamičnost. Ve VUMLu 2 kvůli různým přerušením připomínal spíše šachovou partii. To se pak podaři-

Žel jen ve VUMLu 2 se podařilo postavy propojit těsnějšími příběhy a většina hráčů se postupně stávala pasivními nebo přestala hrát úplně. Ostatně pokles aktivních hráčů pod únosnou mez a nenalézání no-

váčků byly také hlavními důvody k ukončení VUMLu. To se psal VUML 7 a rok 2006. Až o tři roky později, v říjnu 2009, se konal postVUML – setkání většiny nadpřirozených stran předchozích konfliktů řešící nastalou situaci u vína (či „vína“) a bez jakýchkoli pravidel. Herně byla tato mírová atmosféra odůvodněna nemožností aktivovat nadpřirozené schopnosti.

K plusům VUMLu nepochybně patřilo i to, že nejen přivedl k larpu několik nováčků, ale někteří z nich u této zábavy vydrželi a popřípadě se i sami pokusili něco zorganizovat.

VUML byl hrou, která dokázala několik lidí seznámit, všechny vymačkat až na dřev a několik z nich rozhádat. Potvrdila neefektivnost vytváření virtuálních prostor v larpu, zbytečnost postupů postav během hry, prověřila hratelnost lidí v prostředí WoD a převedla většinu pravidel oWoD do larpové podoby.

A co vám radím jako dlouholetý organizátor a tvůrce VUMLu? Nepořádejte larpy založené na WoD! Inspirujte se jím, ale ne více, než je zdravo. Vytvořte si vlastní svět, ve kterém rozložení a schopnosti nadpřirozených bytostí budou dynamicky hratelné a nekritizovatelné „takyznalci“ WoD. Máte na to.



FANTASY TÁBOR

Jakub Vaněk

Základní informace

Tento článek o Fantasy táboře je popisem jednoho specifického dlouhodobého kontinuálního outdoorového larpu. Vzhledem k tomu, že nemám (kromě táborových projektů se stejným či podobným jménem a náplní) informace o dalším stejně dlouhém larpu, je to snad popis přírůstek. V jeho úvodní části se pojednává o historii a struktuře této akce obecně, v části druhé jsou popsány pilíře tábora a ve třetí potom následuje polemika o vývoji hraní v průběhu dva týdny trvajícího larpu.

Vzhledem k tomu, že v Česku existuje minimálně jeden tábor s totožným názvem, je třeba malé upřesnění. Tento *Fantasy tábor*, pořádaný neformálním sdružením *Academia Draconica* ve spolupráci s *DDM* (2003 až 2005) a *1. PTS Táborník* (od roku 2006), má tradici začínající v létě 2003.

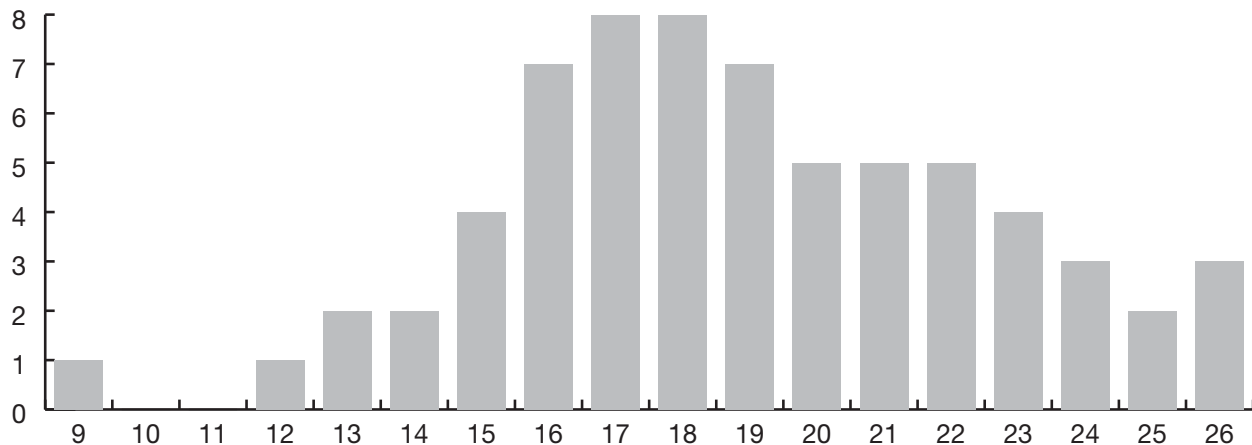
V prvních letech byl nejvíce podobný klasickému táboru, jehož hlavní náplní (neboli celotáborovou hrou) byl fantasy příběh odehrávaný pomocí RPG technik *Dračího doupěte*, a to jak u stolu, tak na výpravách do přírody. Vedoucí šel se skupinou dětí a popisoval jim, co vidí. Když došlo ke konfliktní situaci, posadili se všichni do trávy a hráli podle pravidel. Vedle toho však tábor obsahoval i to, co tábory klasické, tedy hry zcela mimo příběh.

Protože tábor zaznamenal úspěch a velká část dětí začala po roce 2003 navštěvovat kroužek RPG her, vytvořila se základní skupina pro pořádání dalších ročníků tábora. Od roku 2005 jsou při venkovním hraní mechanismy stolních her nahrazeny mechanismy larpovými, při řešení bojových konfliktů se používají měkčené zbraně, při interakci s cizími postavami (CP) je vždy fyzicky přítomno ono CP a ne jen vypravěč v zástupné roli.

Fantasy tábor prošel šestiletým vývojem (jehož popis by vydal na samostatný článek) a velká část účastníků ho prošla s ním. Hráčská základna zestárla natolik, že bychom mohli akci uskutečnit bez označení „tábor“. Vzhledem k několika mladším účastníkům a vzhledem k řádu, který poskytuje klasické uspořádání tábora, jsme se však rozhodli ponechat mu tento status.

Pro ilustraci přikládám *věkovou strukturu účastníků ročníku 2009*.

Z dětí, kterým bylo na táboře v roce 2003 11–12 let, vyrostli dospělí lidé a nádech celého tábora se tím zákonitě změnil. Můžeme si tedy položit otázku: Co má společného s táborem klasickým a čím se naopak liší?



Společný je řád, který dělá tábor táborem a odlišuje ho od klasického dlouhodobého outdoorového laru. Je nutno dodržovat denní režim s budíčkem i večerkou, stejně jako prohibiční nařízení. Pití alkoholu je na akci zakázáno, a to i po dovršení věku 18 let.

Co je tedy jiné? 90 % programu tábora tvoří larp. Tedy nejen bloky celotáborové hry, ale i všechny další programové bloky. Samozřejmě není možné zůstat v roli celých čtrnáct dní, proto pauzy mezi herními bloky (např. polední klid) bývají neherní. Na následujících řádcích uvádím pilíře, na kterých tábor stojí.

Pilíře našeho fantasy tábora

Nový a zpracovaný příběh

Jednotlivé tábory na sebe příběhově nenavazují, každý z nich tvoří uzavřený příběh. Každý rok je zpracován jiný námět jiným autorem. Vyrádání sebe sama a opakování námětů z předchozích let se ukázalo jako problémové, proto byla zavedena obměna autorů příběhu. I když jistý druh kliše se v příběhu objeví skoro vždy – je to motiv spojení celého tábora proti jednomu nepříteli. V prvních letech to byl nepřítel od počátku jasně definovaný (2003 skřeti, 2004 nemrtví), v dalších letech se objevoval postupně. Příběh se stává každým rokem složitějším a méně jasným kvůli věku hráčů, které jednoduchá zápletka nestrhne tak jako jedenáctileté.

Divadelní scény

Jsou důležitou součástí děje, který buď posouvají nebo doplňují. Také jsou jedním z nejstarších prvků celotáborových her – už Jaroslav Foglar na svých táborech používal maskované členy vedení tábora k tématickým úvodům her.

Výpravy

138 Jsou součástí tábora již od roku 2003. Organizátory je vytvořeno několik herních problémů, které hráči musí řešit. Ti pak sami debatují, kolik představitelů jakých povolání pošlou úkoly plnit. Většinou se roz-

dělí do 3–7 skupin o počtu 5–10 hráčů, a pro každou skupinu pak vedoucí v lese chystají jejich vlastní výpravu (musí vstávat dříve, oželet polední klid apod.). Na každou výpravu připadají 2–4 CP z řad vedoucích a pomocníků, kteří po cestě často sehrají více rolí.

Rychle do lesa, projít celou trasu, rozmístit hádanky a pasti, pak zpátky na začátek cesty, kostým na sebe a sehrát první CP, rychle kostým do batohu, předběhnout hráče zaseklé na hádance, další kostým a CP, nakonec se sbírat všechno co bylo na trati a doplazit se do tábora.



Cechovní záležitosti

Již od prvního tábora jsou účastníci rozděleni do cechů. Jako relikv z *Dračího doupěte* zůstalo až do letoška rozdělení na válečníky, hraničáře, alchymisty, kouzelníky a zloděje. Cechovní zkoušky jsou ta část tábora, kde se můžeme setkat s klasickými hrami, ovšem schovanými za „výcvik v cechu“ a stále hrané v roli. Navíc se však hráči učí dovednostem svého povolání. Hravou formou se zde dosahuje i všeobecně rozvíjejících cílů.

Válečnický výcvik po dobu čtrnácti dní zocelí tělo, kouzelnický zase mysl při řešení hádanek, hraničáři

se učí stopy, první pomoc či lukostřelbu, zloději základní gymnastické prvky, alchymisté chemii a použitelnost léků.

Volný larp

Není tolik spoutaný jako výpravy. Příběh zde navede hráče k průzkumu nějakého území, kde jsou rozmístěny CP, dungeony, hádanky, poklady a další „atrakce“. Hráči zcela volně putují krajinou mezi nimi a hledají, co potřebují, případně řeší objevené problémy. Takový larp většinou zabere celý půlden.

Tematické hry

Je možné zůstat alespoň trochu v roli a přesto si zahrát obyčejné hry? Ano a je to i nutné; nechceme, aby někomu z přemíry hraní hráblo. Od toho tu jsou hry, které není problém hrát v kostýmu a jsou upravené tak, že sedí do settingu fantasy tábora. *Bloodbowl* je vlastně kříženec házené, rugby a larpového boje, *Capture the Flag*¹ zná asi každý. Tyto hry jdou herně skvěle zapracovat jako výcvik obyvatel, branná povinnost a podobně. I při hraní karetních her, kostek či deskových her není problém, když je hrají samotné postavy.

Jeskyňě

Jeskyňě byly náplní, na které byl založen první tábor. Systém *Dračího Doupěte* jsme již opustili, rolové hraní však ne. Ne všechny části příběhu je možné ztvárnit pomocí larpu. V takovém případě přichází na řadu klasické stolní rolové hraní, do kterého je možné transformovat i venkovní výpravu do jeskyňě v případě nepřízně počasí.

Hlášení z průběhu dne

Znamená sraz všech hráčů a výměnu informací. Za ta léta jsme upozorovali, že pokud k němu nedojde, začne se část hráčů ztrácet v příběhu. Jsou to ti, co neslídí

1 Pozn. ed.: *Capture the Flag* = zmocni se vlajky. Dva týmy mají za úkol ukořistit z prostoru ovládaného protivníkem vlajku a dopravit ji do svého prostoru podle daných pravidel.

po každé informaci od jiných výprav. Nemusí to být nezbytně chyba hráče, může jít o charakter postavy, která by tohle „prostě neřešila“ (slovy takového hráče). Večerní brífink zveřejní zážitky aktivních hráčů a tím příběh neztratí kontinuitu ani pro ty, kteří by se jinak ztráceli.



Ohraničenost aktivity

Na táboře jsou chvíle, kdy se nehraje. Typicky v čase oběda, večere a poledního klidu. Jeden vedoucí má vždy na starost hlášení, že končí nebo začíná hra v roli. Tento bod se ukázal jako velice důležitý, protože bez jasného oddělení herních a neherních aktivit hrozilo rozmělnění hry a častější OT² v rozhovorech hráčů.

Volný den naruby

Dle mých sledování není možné vydržet dva týdny v roli, a to i přes přerušování hry při poledním klidu apod. Proto je sedmý den našeho tábora odpočinkový, hrají se klasické hry a hráči připravují kratší larp pro vedoucí. Tento larp je většinou převelikou taškařicí.

2 „Off-topic“, u nás používané označení toho, kdy postava mluví jako hráč. (Pozn. ed.: Jinde používané např. OOC = out of character, „mimo roli“.)



Vklad hráče

Úkolem hráče je připravit si obvyklé propriety pro larp, tedy minulost své postavy a adekvátní kostým. Není to tedy jako na běžném táboře, kde je pro děti všechno připravené. K nováčkům ale přistupujeme jinak – pokud se neorientují v systému tábora, mají přiděleného staršího poradce i možnost vybrat si kostým z našich zásob.

Pro koho je tábor vhodný

Hlavní táborový příběh je nejvhodnější pro *dramatiky*³. Jeho linie je připravována dlouhou dobu dopředu a přímo na místě obvykle není možné reagovat změnou dějových událostí na konkrétní vývoj hry (ačkoli letos se nám to podařilo). Při výpravách je možné nalézt spoustu hádanek, puzzlů, bojů a možností pro

využití svých dovedností; dungeony jsou tak přímo *gamistickým* rájem. Nejmenší příležitost k využití mají tedy *imerzionisté*, protože účastník nemůže ignorovat naplánovaný program, i kdyby byly motivy postavy sebesilnější. I přesto s námi na tábor hráči preferující tento přístup jezdí.

Pozorování rozvoje role

Před tím, než jsem se hlouběji zamyslel nad posledním ročníkem tábora (2009), bych se plně ztotožnil s názorem, že největší možnosti prožití role postavy a vnoření se do ní (i u nás používáme výraz *imerze*) nabízí kratší hry, na kterých je člověk bez výjimky v roli od počátku do konce.

Po sledování průběhu chování hráčských postav na čtrnáctidenní akci, kde je příběh celkem běžně přerušován dalšími činnostmi, musím svůj názor mírně popravit. Následující poznatky jsou podloženy pozorováním děje v táboře z pozice organizátora, které bylo doplněno sepsanými a sdělenými prožitky hráčů. Ty poskytly lepší pohled na věc i oponenturu některým závěrům.

První dny

Probíhají první průzkumy okolí, první seznámení a interakce s ostatními herními postavami. Dominantní v prožívání je dějový zvrát, kterým začal hlavní příběh. Začínají se projevovat aktivnější hráči a výrazné postavy. Profilují se budoucí vůdci skupin.

Vznik jádra

Dochází k němu kolem pátého dne tábora, kdy se vykrystalizují základní vztahy mezi postavami. Je jasné, kdo se s kým má rád, kdo je nevrlý, kdo bláznivý, na koho je třeba dávat pozor. V příběhu se objevují závažnější motivy, většinou je nějak ohroženo samotné bytí postav. Rozvíjí se mezilidské vztahy, jasně se ukazují lídři skupin.

V této fázi jsme byli svědky velice silných scén poté, co byly postavy přeměněny v temné podstaty své-

3 Dle Trojcestného modelu: Bøckman, P. The Three Way Model. In *As Larp Grows Up*. Projektgruppen KP03, 2003. ISBN 87-989377-0-7

ho bytí a donuceny konat hrůzné věci. Hráči věděli, že mají mít tuto identitu i s kostýmem připravenou už před táborem, ale nevěděli proč. Scény plné zoufalství z chování temných já, uklidňující mágové, obvinění vznášená postavami, jimž to kázal charakter... Přestože nakonec situaci vyřešili mentální mágové upravením vzpomínek, tato scéna mi zůstane vryta v paměti jako jedna z nejsilnějších.

Plná integrace

Ve chvíli, kdy se táborem ozve: „Začíná hra!“, mozky hráčů přepnou. Jsou postavami, mizí OT a dá se říct, že kdyby tu nebyl hlavní příběh, můžou hráči hrát sami. Proto jim k tomu také necháváme prostor a pokud je vidno, že se většina tábora baví, je vyhlášeno volné hraní, kdy se řeší zejména mezilidské vztahy. Hráč se sžívá se svou postavou. Už to nejsou na papíře napsané premisy o tom, kdo je dobrý a koho nemá rád – jsou to skuteční lidé vyrůstající z rolí postav. Po deseti dnech je vytvořeno takové sociální podhoubí, že se tábor či vesnice, kterou hráči představují, stává živoucím organismem. Scény vycházející z tohoto prostředí jsou emocionálně velmi silné.

Pro dosažení plné integrace je důležité, aby postavy často neumíraly. Má-li někdo osmý den čtvrtou postavu, těžko smazává předchozí vědomosti a těžko formuje nové charakterové vlastnosti. Pokud ale naopak necháme hráče přežít nesmyslné situace, mohou někteří dostat pocit, že vyváznou ze všeho. To některé zklame, protože při svých zkušenostech vycítí, že jsme je nechali přežít, i když neměli. K možnosti nezabýjet herní postavy, pokud to jde, se však vřele přikláním. Odměnou je rozvinutí silných vztahů mezi postavami.

Závěr

Tábor dospěl do fáze, kdy se v herních blocích nijak neliší od klasického larpu. Vymyká se převážně délkou a nutností dodržovat program. Celkové stárnutí herní populace tábora se budeme snažit zvrátit nábohem nových, mladších hráčů. Pro hraní rolí nabízí

tábor celkem jedinečnou možnost zahrát si postavu s jejím nepřerušným čtrnáctidenním vývojem.

JAK ORGANIZOVAT (POTKAN)CON

Milan Tomeš

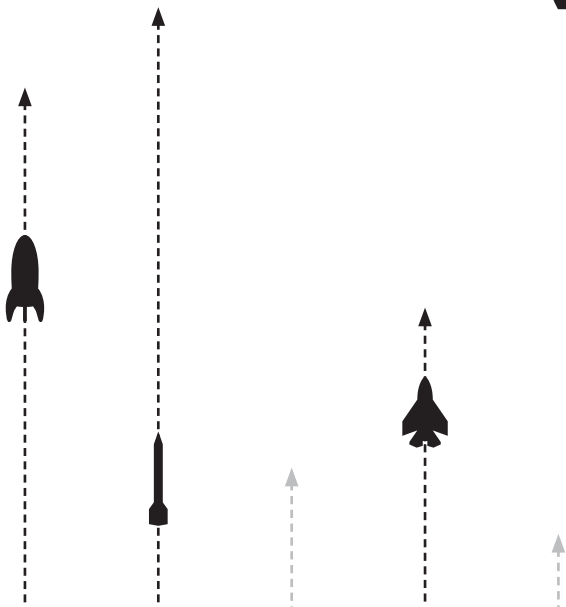


foto: autor a Kristýna Obrdlíková

1. Úvod a historie

Název PotkanCon (dále PC) vychází z názvu skupiny Potkani, která působí ve Východních Čechách již od roku 1999. Navazuje na dva ročníky podobné akce, které proběhly v létě 2003 a 2004 na Pastvinské přehradě a pro něž bylo charakteristické prožití příjemných letních chvil s přáteli nejen herního, ale i skutečného světa.

V zimě roku 2008 si začali dva členové Potkanů, Drirr a Errikson, pohrávat s myšlenkou realizování conu, která visela ve vzduchu už delší dobu. A nakonec se rozhodli. Protože se hlavním organizátorem PC stal autor tohoto příspěvku, který učí na vysoké škole kromě jiného i projektové řízení, rozhodl se PC zrealizovat s využitím alespoň základů této disciplíny.

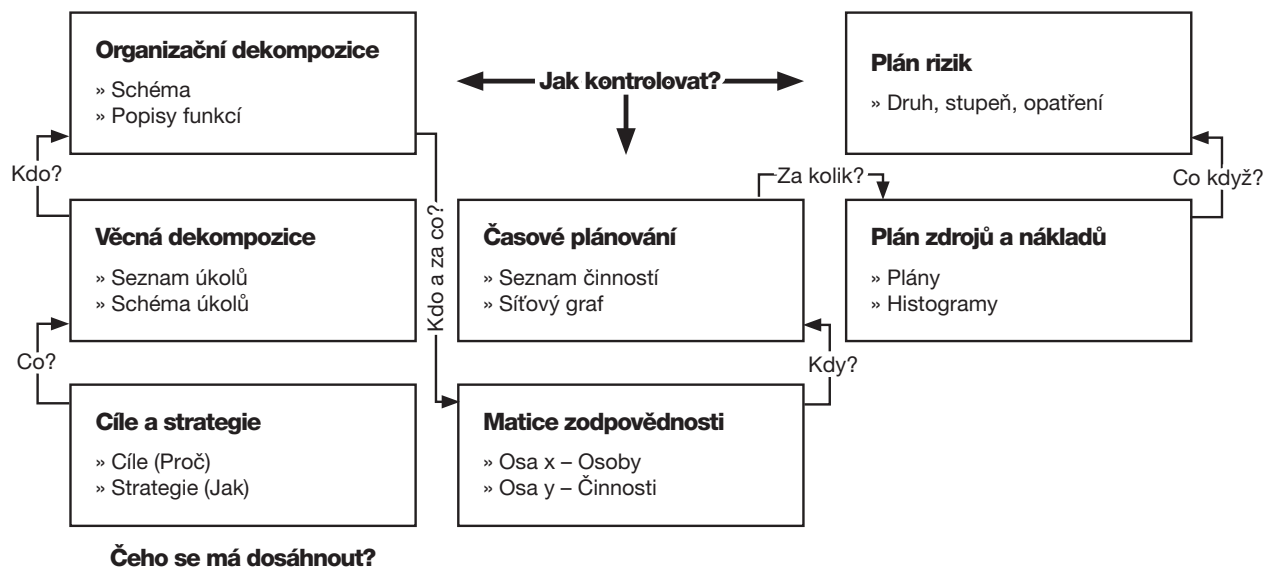
2. Projektové řízení

Projekt je cílevědomý návrh na uskutečnění určité inovace, při které je prováděna řada činností vedou-

cích k dosažení cílového stavu. Toho musí být dosaženo během limitovaného času, v rámci omezených zdrojů a nákladů a při dosažení požadovaných kvalitativních parametrů. Fáze projektu jsou tyto [3]:

1. Definování – analýza požadavků, přínosů, nákladů a stanovení cílů
2. Plánování – identifikace úkolů, identifikace kritických aktivit, odhad času a ceny, stanovení personálu
3. Organizování – sestavení týmu, přidělení úkolů
4. Provádění/kontrola – posuzování stavu projektu, řízení změn, náprava, zprávy o postupu, sledování rozvrhu a rozpočtu, kontrola kvality
5. Uzavření – převzetí, dokumentace, závěrečná bilance

Kompletní proces realizace projektu probíhá dle následujícího schématu (obr. 1).



Obr. 1: Proces realizace projektu [3]

3. Příprava PotkanConu

3.1 Fáze definování projektu

3.1.1 Cíl a strategie

Cíl, tedy to, čeho chtěli organizátoři dosáhnout, byl stanoven se zřetelem na historický odkaz PC jasně:

- » Setkání všech lidí z Východních Čech, kteří se zajímají o fantastiku, dřevárny, larpy a jiné hry.
- » Aktivní strávení času, setkání lidí, které spojují společné zájmy a navázání nových přátelství.

Ke splnění těchto cílů bylo třeba stanovit strategii – tedy způsob, jakým těchto cílů dosáhnout.

Z toho vyplynulo, že PC bude muset být široce zaměřený con, aby zaujal různé skupiny lidí z různých oblastí zájmů, nikoliv však každého (to ovlivnilo cílovou skupinu účastníků, viz 3.1.2), a kromě herních aktivit bude muset nabízet běžné společenské aktivity jako koupání, výlety, apod. (to ovlivnilo výběr místa, viz 3.1.5).

Počet účastníků se měl pohybovat v rozmezí 30–60 a vše mělo být dimenzováno na 50 lidí. Zde je namísto dodat, že tato hodnota se později změnila.

3.1.2 Cílová skupina

Vznikl seznam, pro koho všeho má být PC atraktivní:

- » Muže i ženy
- » Bojechtivé, tvořivé i přemýšlivé
- » Lidi z Východních Čech
- » Ty, kdo už v ruce drželi zbraň (dřevárníky)
- » Hráče deskových her (včetně, ale nikoli pouze MtG¹)
- » Ty, co mají zkušenost s rolovými hrami
- » Kaliče

Také byl definován opak – kdo není vhodný účastník:

- » Trekkies, manga/anime fanoušci
- » Pouze fanoušci sci-fi a lidé, kteří objíždějí větší množství conů

3.1.3 Organizační tým

Hlavním organizátorem byl autor tohoto článku, dále však na projektu spolupracovalo mnoho dalších lidí. Počty lidí v organizačním týmu byly následující:

- » Programové linie: 3
- » Administrativa: 4
- » Grant: 2
- » Zásobování a kuchyně: 4
- » Materiálně technické zabezpečení: 1
- » Informační technologie (web, sdílení informací atd.): 1
- » Propagace a public relations: 1
- » Mnoho dalších, kteří se starali o různé bloky programu nebo volněji spolupracovali

Většina členů týmu byla nasazena na více pozicích a někteří naopak nebyli nasazeni naplno, což samozřejmě bylo dáno omezenými/spolehlivými zdroji; více v kapitole 4.1.

Obecně se dá říci, že vrcholové vedení (které se účastnilo porad a neslo velkou část odpovědnosti) čítalo 7 lidí. Celkový počet spolupracujících lidí byl cca 30.

3.1.4 Spolupráce

Organizátoři se snažili jít cestou otevřené akce a na PC nabízelí prostor všem, kteří se chtěli zapojit. Na druhou stranu se snažili využít také všech dostupných možností spolupráce s externími subjekty, například:

- » *Tempus ludi, o.s.* – občanské sdružení, které si klade za cíl pomáhat organizátorům veškerých neziskových aktivit směřujících k dramatickému ztvárnění postav, tedy larpů, dobrodružných a zážitkových her, společenských akcí, táborů a dalších [2]. To poskytlo nejen formální hlavičku,

1 Pozn. ed.: *MtG* – Magic: the Gathering, první moderní sběratelská karetní hra na světě, po určité době nejnějšší, vydaná *Wizards of the Coast*, 1993.

- aby byl PC organizován oficiálním právním subjektem a ne pouze skupinou nadšenců, ale i pojištění akce, cenné rady a zkušenosti.
- » *Court of Moravia, o.s.* – zajistilo přednášku a akční hru Špína.
 - » Pardubická čajovna *Paleta* – poskytla zázemí čajovny.
 - » *Nadační program Make a Connection* – program, jenž v Česku funguje od roku 2002 jako společná aktivita *Nadace rozvoje občanské společnosti* a společnosti *Nokia*, umožnil získat grantovou podporu.
 - » *LarPard* – webový projekt, který se rozhodl sledovat zajímavé události na larpové scéně ve východočeském regionu [6], byl pověřen prezentací a propagací.



3.1.5 Místo

Volba místa byla nejproblematictější, nekritičtější a nejrizikovějším úkolem celého PotkanConu, protože hlavní organizátor stanovil náročná kritéria pro jeho výběr:

- » Spaní v budově, oddělitelné od prostor s programem
- » Elektřina v objektu

- » Kapacita 50 lidí
- » Minimálně 2 místnosti programové a 1 spací
- » Mimo nebo na okraji civilizace
- » V dosahu: hospoda, les, koupání (řeka, koupaliště)
- » S možností zajistit sprchy

Žádný takový objekt však v nám známých lokalitách dostupný nebyl, proto bylo potřeba hledat mezi externími, a tedy neznámými subjekty, kde jednání o pronájmu byla mnohdy zdoluhavá a náročná. Nakonec byla i přes počáteční komplikace vybrána základní škola v Potštejně, což je malebné městečko na hranici Pardubického a Hradeckého kraje, které se pyšní významnou historií, dvěma hrady, zámekem, velkým westernovým tábořištěm, dvěma letními tábory a mnoha dalšími zajímavými lokalitami. Navíc se nachází v malebné přírodě údolí řeky Divoké Orlice.

Samotný objekt školy byl tvořen čtyřmi třídami, jídelnou a kuchyní, což potřebám PC vyhovovalo. Navíc byl hned naproti škole zámecký park, hřiště a louka; vše jako stvořené pro pohybové aktivity.

3.1.6 Čas

PC se konal 3.–6. července 2009, od pátku do pondělí, tedy první prodloužený víkend o prázdninách. Vlastní příprava probíhala od ledna do července s nepravidelnými schůzkami průměrně jednou za tři týdny.

3.1.7 Program

Aby program zaujal širší skupinu návštěvníků (viz nastavení cílové skupiny 3.1.2), musel být patřičně bohatý. Byl rozdělen do několika programových linií a ty poté do samostatných bloků. Základní dělení bylo následující (podrobněji viz 3.4):

Linie SOFT byla určená těm, kteří si chtějí odpočínout, nedělat nic aktivního, ale přesto se bavit. V této linii bylo zařazeno například koupání, promítání, přednášky, deskové hry či literatura.

Linie HARD byla pro ty, kteří chtějí být akční, hýbat se, nebo zažít něco náročnějšího. Zde byly larpy, akční hry, turnaje, workshopy (rukodělný, filmový, šermířský, hudební, kejklářský) a podobné aktivity.

3.1.8 Rozpočet

Byl druhou nejproblematičtější kapitolou hned po lokalitě. Žádost o grant na *Nadaci rozvoje občanské společnosti* [2] byla podána včas, ale rozhodnutí o jejím schválení padlo až na přelomu dubna a května. Před tímto termínem tedy bylo nutné zpracovávat dvě varianty rozpočtu, pracovně nazývané optimistická a pesimistická (podrobněji viz 3.5).

3.2 Fáze plánování projektu

Z definovaných východisek, popsanych v předchozích kapitolách, pak během plánování postupně vznikaly konkrétnější obrysy celé akce. O mnoha věcech bylo třeba buď tvrdě jednat s externími subjekty, nebo naopak hodně diskutovat se členy organizačního týmu.

Protože však organizační tým nepocházel z jednoho místa, bylo obtížné se scházet a mnoho věcí se muselo řešit elektronickou komunikací.

3.3 Elektronická podpora

Pro podporu sdílení informací byl pomocí softwarového nástroje *Project Pier* [5] vytvořen server, kde byly sdíleny tyto informace:

- » Termíny
- » Úkoly každého člena týmu
- » Zápisy z porad
- » Diskuze a zprávy
- » Dokumenty (rozpočty, grafika apod.)

146

Odpadla tak těžkopádná spolupráce přes email a vše bylo na jednom místě.

Pro zjednodušení procesu registrace byl dále použit elektronický formulář v PDF, který rámcově kontro-

loval správnost vyplněných údajů, automaticky počítával cenu a povoloval nebo blokoval program podle obsazenosti.

Na straně organizátorů byly přihlášky agregovány do jednoho souboru, ze kterého pak mohly být vytvořeny různé výstupy pro pomoc při rozhodování různých organizačních otázek.

Samotný web PC [1] byl vytvořen pomocí online editoru *Google sites*.



3.4 Program

Postupně vznikly celkem čtyři základní linie s tímto zaměřením:

- » Linie SOFT1 – deskové a společenské hry
- » Linie SOFT2 – přednášky, promítání
- » Linie HARD1 – larpy
- » Linie HARD2 – workshopy

Celková koncepce programu byla postavena na těchto požadavcích:

Pátek

- » Společný program pro všechny účastníky, kde se lidé budou moci poprvé seznámit. Hlasováním na webu Potkanconu bylo jako tento program zvoleno promítání filmu.
- » Možnost volby: soft program – diskuze, další promítání; hard program – noční larp, seznamovací a pohybové aktivity

Sobota, neděle

- » Polední pauza ve 12–13 h, večerní pauza v 19–20 h
- » Dopoledne vždy na výběr dva komorní larpy a workshop jako hard program; přednášky nebo turnaj deskových her jako soft program
- » Sobota odpoledne dřevárnické turnaje, workshopy
- » Neděle odpoledne velký larp, workshopy a akční hry
- » Večer „lehce organizované popíjení“² a hraní RPG
- » Sobota večer lehce organizované popíjení, RPG a Noční LARP

Pondělí

- » Dopoledne stejné jako v sobotu a v neděli
- » Odpoledne recesistický larp, znalostní soutěže
- » Večer hostina, afterparty a hodnocení PC

3.5 Rozpočet

Žádost o grant v programu *Make a Connection* byla přijata, a proto se dále zpracovávala optimistická varianta vstupného. Veškeré příjmy tak pocházely pouze z grantu a vstupného, nebylo třeba hledat sponzory či jiné zdroje.

- » Vstupné bylo strukturované dle termínu přihlášení a počtu dní, jak ukazuje následující tabulka

² Tento pojem vyjadřuje fakt, že organizátoři podporovali v určitých mezích noční život účastníků. Byl vymezen prostor, kde mohl hořet oheň, kde se hrálo a zpívalo, bylo možno být hlučný do nočních hodin a požívat alkoholické nápoje. Tento prostor byl pod dohledem organizátorů.

Termín zaplac.	Pátek [Kč]	Sobota [Kč]	Neděle [Kč]	Pondělí [Kč]
do 7. 6.	50	70	70	50
do 30. 6.	80	100	100	80
později	120	120	120	120

- » Bylo možné se zúčastnit pouze pasivně jako návštěvník se vstupným 20 Kč
- » Bylo možné přijet i zadarmo a vstupné si odpracovat
- » Každý organizátor měl všechny aktivity ve dni, kdy sám nějakou organizoval, zdarma

3.6 Fáze uzavření projektu

V této fázi měly být splněny tyto úkoly:

- » Sběr všech věcí na jedno místo, sepsání seznamu a následné rozdělení mezi pořadatele
- » Vyhodnocení rozpočtu a dokončení účetnictví
- » Sběr názorů účastníků i organizátorů
- » Sepsání dokumentace
- » Sběr dokumentárních materiálů (recenze, fotky, videa apod.)
- » Vyhodnocení celé akce a prodiskutování otázky dalšího ročníku

4. Vyhodnocení PotkanConu

Jednoznačně lze tvrdit, že se PC 2009 vydařil. Vyplývá to z pozitivních reakcí účastníků, z minima poškozených věcí a z nízkého počtu nesplněných úkolů. I rozpočet byl nakonec vyrovnaný.

4.1 Zkušenosti

- » V současné době je přebytek nabídky nad poptávkou, je nutno potenciální účastníky zaujmout. V našem případě byl konkurencí *Festival fantazie*, který se konal ve stejnou dobu. PC si ale jasně stanovil, že je zaměřen pouze na Východní Čechy a stmelení malých regionálních skupin, které stejně na velké cony nejezdí.
- » Reklamní kampaň byla neúčinná, přijeli převážně lidé, kteří se navzájem znali.

- » Nezáleží v první řadě na penězích. Účastníci se přihlašovali na poslední chvíli a mnoho lidí nemělo problém zaplatit na místě o sto procent více než v první vlně registrace. Také byla jen minimálně využita možnost přijet zdarma a vstupné si odpracovat.
- » Osvědčilo se, že byla vždy jasně stanovena odpovědnost konkrétního člověka za konkrétní blok, který byl odpovědný svému vedoucímu linii a ten pak hlavnímu organizátorovi. Byly však i případy, kdy organizační tým měl problémy s překrýváním odpovědností – například administrativu dělali zároveň tři lidé. Pak vznikaly nepříjemné konflikty.
- » Během konání akce byly v programových pauzách důsledně dodržovány organizační porady, na kterých vedoucí linií reportovali o průběhu svých bloků. Docházelo tak ke sdílení informací v jinak hektickém programu.
- » Výběr lokality byl velice problematický. Postupně prošlo výběrem 9 objektů, ale žádný nebyl definitivně přijat. Ještě v dubnu, tedy 3 měsíce před akcí, nebylo oficiálně jasné, kde se bude PC konat.
- » S tím souviselo také jednání s obcí a školou. Bylo třeba překonat velký počáteční odpor ze strany úřadů a jednání s nimi bylo velice zdouhavé, trvalo cca 3 měsíce. Smlouvu o pronájmu se tak podařilo uzavřít až několik dní před vlastní akcí. Velice nám v tomto směru pomohla spolupráce zastřešujícího občanského sdružení *Tempus ludi* a pojištění celé akce.
- » Vznikly technické problémy s přihlašováním. Elektronický formulář vyžadoval určité softwarové vybavení a pozornost při odesílání vyplněného formuláře.
- » Během vlastní akce se vždy pokazilo jen technické vybavení. Počítače, televize, chlazení tekutin apod.
- » „Lehce organizovaná popíjení“, tedy večery u ohně v parku s kytarou a pitím byly výborným prostředkem pro navazování kontaktů a sdílení zážitků, byť se neúčastnili všichni, protože pokračovali v programu nebo individuálních aktivitách.
- » Došlo k hrubému podcenění fáze Uzavření projektu. Zde bohužel organizační tým selhal jako celek. Tato fáze nebyla téměř vůbec provedena, což vedlo k vel-

kým komplikacím zejména s administrativou, která se následně řešila ještě půl roku po skončení akce. Důvodem tohoto selhání bylo, že se PC konal na začátku prázdnin a hned po jeho skončení se všichni lidé, včetně organizačního týmu, rozjeli na další akce, a nebyli tak k dispozici ani fyzicky, ani elektronicky.



4.2 Statistické ukazatele

- » PC byl dimenzován pro cca 60 účastníků, nakonec jich bylo přes 100, a přesto nedošlo k žádným závažnějším komplikacím.
- » Vypilo se 400 kofol, ale jen něco přes 100 piv. Což je mezi dřevárníky celkem překvapivé.
- » Obr. 2 ukazuje, jak často organizátoři kontrolovali přihlášky a jak se postupně přihlašovali účastníci.
- » Obr. 3 ukazuje, v jakých cenových relacích se pohybovaly skutečné platby za vstupné.
- » Průměrná částka zaplacená za účast byla 228 Kč, se směrodatnou odchylkou 171 Kč, což jasně svědčí o vysokém rozptylu hodnot. Medián byl 240 Kč.
- » Cca 30 % účastníků mělo zájem o triko PC za 180 Kč. Vysoký zájem byl i o placky.

- » Příjmy z grantu byly cca 27 000 Kč, ze vstupného cca 23 000 Kč (viz obr. 4)
- » Celkové náklady činily cca 50 000 Kč (odpovídají tedy příjmům; celá akce byla koncipována jako nezisková).
- » V rámci programu se tak podařilo zrealizovat 9 larpů (akční hry, komorní i velký odpolední) a 7 workshopů (tvůrčí, žongléřský, taneční, hudební apod.).
- » Byl pořízen stan, vznikl film a bylo rozdáno mnoho cen účastníkům.
- » Více informací lze nalézt na webu akce [1].

4.3 Zpětná vazba

- » Na webech *Larpy.cz* [5] a *LarPard* [6] je možné si přečíst recenze od účastníků.
- » Během následujícího půlroku po skončení akce se opakovaly dotazy na další ročník. V anketě na serveru Hofyland předpokládalo 70 % respondentů, že další ročník bude.
- » Účastníkům se velice líbilo místo, kde PC probíhal. Blízkost zámku, parku, splavu, hradu a zeleně působila velice pozitivně.
- » Mnoho účastníků vysoce hodnotilo kuchyni.
- » Kritika se týkala překrývání bloků programu, ale to není možné na tomto druhu akce odstranit.
- » Zde je příklad reakce účastníka po skončení akce:

„Za sebe mohu povědět, že mě Potkancon opravdu nadchnul. Dýchnula na mě atmosféra malých conů, kam lidé jezdí kvůli lidem více než kvůli stům tisícům nadupaných linií. Prostředí městečka, školy, stanu, ohně a vůbec bylo super. Měl jsem možnost alespoň letmo poznat spoustu pohodových lidí a vůbec se mi odtamtud v pondělí nechtělo. Díky za pozvání a budu se těšit příští rok zase někde na konci světa. Ideálně na stejném místě.“

5. Obecná doporučení

Ze zkušeností, které jsme získali z tohoto projektu, jasně vyplynulo několik obecných zásad, které se dají využít pro další ročník PC a podobné akce obecně:

- » Tým – je třeba, aby na takovéto akci pracovalo více lidí, zejména by měly být na plný úvazek obsazeny následující role v počtu minimálně: hlavní organizátor (1); zajištění MTZ (1 + auto s řidičem); administrativa, finance (2); IT support – web, přihlašování, sdílení informací, grafika (1); několik pomocných sil schopných všeho od úklidu po herní přípravy (2); zásobování a občerstvení (2).
- » Zastřešení – je nanejvýš vhodné mít možnost se prezentovat jako právní subjekt, nikoli pouze jako skupina nadšenců.
- » Dělbba zodpovědnosti – musí být jasně specifikováno, kdo je za co odpovědný a kdo je komu nadřízený a podřízený. Tuto hierarchii musí všichni dodržovat a zejména ji musí kontrolovat hlavní organizátor. Ten sám by neměl mít odpovědnost za dílčí úkoly, jen by měl zajišťovat jejich rozdělování a kontrolu.
- » Dokumentace – ze všech porad je nutno dělat zápis a dát je na místo, kde se k nim všichni dostanou. Odpadá tak riziko dezinterpretace výstupů z porad. Je silně doporučeno využít informační technologie. Existuje mnoho webových nástrojů pro řízení projektů jako *BaseCamp*, *Comindwork* a další.
- » Kolaborace – je vhodné do tohoto informačního systému zaangažovat co nejvíce lidí, kteří na akci spolupracují. Na druhou stranu porad by se měli účastnit jen členové nejužšího organizačního týmu. Jakmile bude na schůzkách více než cca pět lidí, neúměrně se prodlužuje čas strávený poradou a snižuje se výkonnost. Ideální způsob je, když se organizační tým dohodne v úzkém kruhu a poté předá výstupy ostatním. Ti pak mají možnost se na ně podívat v informačním systému.
- » Technika – je vždy komplikace (i když si myslíte, že už je vše vyzkoušené) a musí být připravena o několik hodin dříve, než se začne používat, aby byl čas na reakci v případě jejího selhání.
- » Program – nemusí být celistvý, ale nesmí vyžadovat předchozí náročnější přípravu (např. cokoliv většího než komorní larp). Lidé neudrží pozornost a mají tendenci přebíhat, aby toho stihli více. Na druhou

stranu jsou lidé tvořiví – stačí jim dát něco do ruky a říci, co mají dělat, a zabaví se tím. Je minimální zájem o přednášky, ale vysoký zájem o soutěže.

- » Účastníci – přijedou buď díky dobré značce/jménu nebo díky osobním vazbám. Marketingové kampaně příliš nefungují. Efektivita rozesílání pozvánek do všemožných internetových fór se blíží efektivitě ruského spamu šířícího porno. Mnohem lepší je zapojit do zvaní lidi, kteří hodně jezdí na akce a znají další lidi. Počítačová gramotnost účastníků je nízká, proto je vhodné vyvarovat se čemukoliv složitějšímu, než je webová stránka a MS Office, nebo počítat s problémy.
- » Atmosféra – vznikne při synergickém efektu těchto tří faktorů: lidé, místo, zážitky. Je třeba docílit toho, aby lidé měli zážitky a atraktivní prostor, kde je budou moci sdílet. Osvědčilo se mít program přes den a prostor pro volnou zábavu večer, kde si budou moct účastníci navzájem vyprávět, co zažili.
- » Reálný život – lidé chtějí do hospod, obchodů a poznat okolí. Je dobré buď počítat s tím, že tam půjdou, nebo z toho udělat součást programu. Obecně je vhodné dopřát účastníkům i aktivity běžného života, jako je kromě zmíněné hospody třeba koupání v létě, lyžování/sáňkování v zimě, společné jídlo, výlety, sport, hudba a podobně.
- » Peníze – rozhodnutí o účasti není v první řadě otázka peněz. Lidé jsou ochotni, pokud je akce zaujme, zaplatit i vysoké částky za vstupné. Je výhodnější se soustředit na atraktivitu akce než na její nízkou cenu. Většina lidí se přihlásí na poslední chvíli, i když budou existovat pobídky k včasnému přihlášení. Zvýhodněné možnosti plateb v předstihu však musí existovat, aby účastníci měli pocit svobody rozhodnutí, zda se chtějí hlásit v předstihu nebo ještě váhat.

né. Pokud je však volnočasová aktivita organizována odpovědně, lze docílit nejen mnoha pozitivních výstupů, ale také pocitu satisfakce za vynaložené úsilí a získání chutě či motivace do další práce.

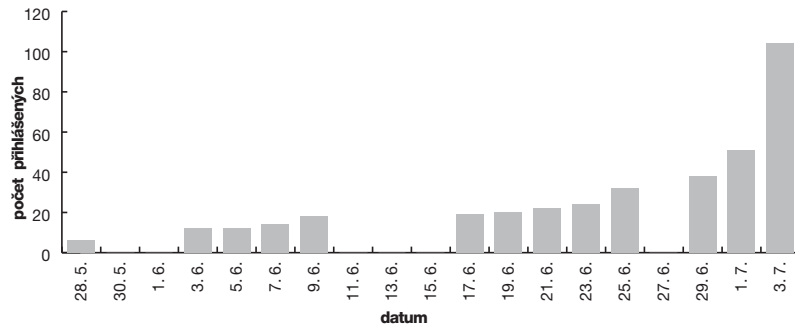
Zde se to podařilo, a proto bylo v době psaní tohoto článku rozhodnuto, že se další ročník – i přes počáteční neochotu hlavního organizátora – díky vysokému zájmu lidí uskuteční.

Zdroje

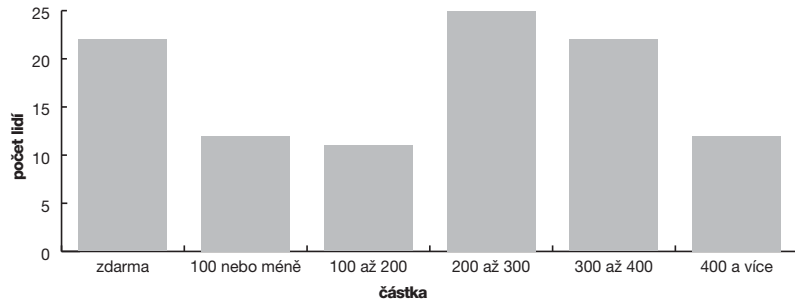
- [1] Potkancon, 2009. Dostupné z <http://potkancon.mezisvety.net>
- [2] Tempus ludi, 2010. Dostupné z <http://www.tempusludi.cz>
- [3] *Výukové materiály předmětu Řízení projektů 1*. Univerzita Pardubice, 2009.
- [4] Potkani, 2010. Dostupné z <http://potkani.net>
- [5] Larpy na PotkanConu, 2009. Dostupné z <http://www.larpy.cz/reportaze/reportaz-reportaze/larpy-na-potkanconu/>
- [6] LarPard, 2010. Dostupné z <http://larpard.wikidot.com/>
- [7] Fotogalerie obce Potštejn, 2010. Dostupné z <http://www.fotogalerie.potstejn.cz/>

150 Závěr

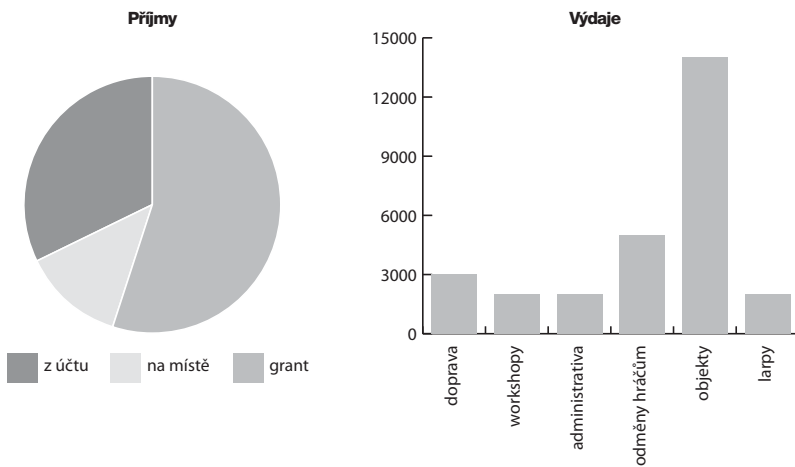
Věnovat se volnočasovým aktivitám je z ryze praktického hlediska velmi nevýhodné a riskantní, z lidského hlediska je to ale naopak velice přínosné a zásluž-



Obr. 2: Graf počtu přihlášených



Obr. 3: Graf výše plateb za účast



Obr. 4: Struktura příjmů a výdajů



MAFIE V ŠIRŠÍ PERSPEKTIVĚ

Ondřej Horák

foto: Ondřej Pilát a Štěpán Hašek

Úvodem

Nejprve musíme objasnit, o které Mafii je vlastně řeč. Nejde o známou počítačovou hru *Mafia*, ani o populární táborové *Městečko Palermo*. Na následujících řádcích se budeme zabývat vícedenní městskou hrou určenou veřejnosti, která se v aktuální podobě poprvé odehrála v Praze na jaře roku 2006 a letos zaznamená již pátou reprízu. Během svého života prodělala více či méně významné změny, ale především se rozšířila i do dalších měst – ať už ve své původní podobě či v drobně odlišných variacích.

Podstata Mafie je velmi jednoduchá a staví na známém principu pomyslného kruhu tvořeného účastníky, kdy se každý snaží ulovit toho, kdo stojí v kruhu před ním a současně je pak obětí lovce, jenž se nachází za ním. Místo revolveru slouží bělostná rukavice z tanečních, výstřel je zastoupen lehkým symbolickým dotekem. K vystopování pomáhá herní karta, kterou každý dostane po rozlosování na společném úvodním srazu. Na kartě jsou vedle fotografie a jména další údaje, které obvykle dostačují k vypátrání neznámého hráče ve změti velkoměsta. Protože hra trvá (pro ty, kteří přežívají) až pět týdnů, je aktuálnost údajů zajišťována i doplňujícími příspěvky na herním fóru.¹

V průběhu hry se pak ti aktivní a úspěšní postupně prokousávají pomyslným herním kruhem, sbírají skalpy a kochají se pohledem na svou rostoucí tečku ve hřbitovním grafu znázorňujícím jejich úspěšnost. Padlí se pak naopak sdružují v *záhroby* a organizují si svůj společenský život již de facto mimo soutěž. Na základní herní linii hry nezávisle kvete virtuální cvrkot na herním fóru, kde se krom obligátní výše zmíněné mafiánské seznamky objevují reporty z vydařených mordů, stesky nad promarněnou existencí či pozvánky na všeliké dýchánky. Vyvrcholení hry pak představuje závěrečná mafiánská *afterparty*, kde se

1 Oficiální web hry Mafie – Praha:
<http://mafie.podsveti.cz>

vzdá hold padlým a ocení se mafiáni s největším počtem úlovků.

Jak to všechno začalo

Na podzim roku 2003 nám, tehdy středoškolákům, naši starší kolegové z *Gymnasion klubu*² poprvé představili několik her z městského prostředí, kterými si na přelomu normalizačních sedmdesátých a osmdesátých let zpestřovali svůj volný čas.³ Mezi zažloutlými papíry s popiskem her jako *Smrt v sedle*, *No pasaran* či *Everest – výstup na střechu světa* byl i jeden s titulkem Mafie.

V případě této původní Mafie šlo o rozsáhlou několikaměsíční akci, která nepřetržitě probíhala na území Prahy od podzimu 1982 do časných letních měsíců 1983, kterou během té doby prošlo přes 300 hráčů.⁴ Autorem a hlavním organizátorem byl Leoš Novák. Dalšími naplno zapojenými tahouny byli Evžen Ge a jakýsi Míša, všichni členové *Hecířů*⁵, ale kteří hru dělali na vlastní pěst.

Všechny hry nás tehdy velmi zaujaly a my se je jali postupně ve víceméně původním kabátě reprízovat. S výjimkou právě Mafie. Ta byla poněkud za hranicemi našich organizačních možností. Nedokázali jsme

2 V letech 1971 – 1979 probíhaly v tábornickém středisku na Lipnici čtrnáctidenní experimentální akce, tzv. *Gymnasiony*. Jedním z neplánovaných výsledků lipnických akcí byl na počátku roku 1974 vznik party kamarádů – *Gymnasion klubu*.

3 V případě zájmu jsme po dohodě schopni pravidla většiny těchto her případným zájemcům poskytnout.

4 Dle našich informací tak jde o první zdokumentovanou hru tohoto typu a první využití mafiánské tematiky v Čechách. Pokud však laskavý čtenář disponuje rozdílnými či jakýmikoli dalšími informacemi, velice oceníme, pokud se o ně s námi podělí. Dle původních materiálů šlo navíc opravdu o originální počín, neb autor (ani nikdo z jeho okolí) tenkrát neměl přístup k informacím ze západu, kde už hry na podobné bázi proběhly.

5 Pozn. ed.: *Hecíři* – tábornická skupina, dnes zaštitěná občanským sdružením *Duha*, které se zabývá organizací volnočasových aktivit pro děti a mládež.

najít potřebné volné byty nebo telefonní operátory. Neuměli jsme si ani představit, zda by se v dnešní době našel dostatek šilenců, kteří by byli ochotni pobíhat po městě s barevnými špendlíky na klopě, zápasit o heroin a střílet po sobě přísavnými šipkami. Nemluvě o tom, jak by takovou akci přijala dnešní paranooidní společnost.

Zmíněná hra v původní podobě tedy zůstala v šuplíku. Víme, že od té doby proběhly některé další, možná dosti podobné hry, o kterých bohužel máme jen mlhavé informace (ač bychom velice rádi měli tuto oblast zmapovanou podrobněji). Některé byly dokonce meziměstské a jejich pojetí mohlo být dozajista podobně vážné a urputné jako verze původní.⁶ Z pozdějších let pak víme o *Válce břehů* (resp. *Válce gangů*), kterou pořádal pražský *Děsír*⁷, a která též využívala tematiky mafie a klanů soupeřících o nadvládu v podsvětí.

My jsme se na konci roku 2005 rozhodli, že o obnovu původní Mafie ani žádné z jejích velkolepých variant usilovat nebudeme. Že se naopak pokusíme o něco docela jiného – o převedení jednoduchého v úvodu popsaného herního principu využívaného např. na táborech do městského prostředí. Současně jsme ale zvolili stejný název a zasadili celou zápletku do mafiánského prostředí. Krom toho jsme se však od celé původní myšlenky zásadně odchýlili.

Šlo nám právě o jednoduchost a funkčnost. Zřídili jsme prostý web, sepsali pravidla, vytvořili plakáty,

6 Za důkaz toho lze považovat například údajné oběťové stanování pražského studenta před kolejemi v Ostravě, který po 3 dnech nepřetržitého hlídání přesvědčil „zalezlé“ členy nepřátelského gangu, schovaného právě na kolejích, že nemá cenu vzdorovat a lepší než zemřít hlady bude kapitulovat a nechat se oddělat. Na této hře bylo údajně pozoruhodné i jedno z prvních využití internetu v podobných akcích (zde ovšem vycházíme z neověřeného zdroje).

7 *Děsír* (Děti Sídlištní Recese) je volné uskupení lidí snažící se provozovat roztočivé aktivity v ulicích města Prahy. Ať už promyšlené honičky v metru či spontánní akce recesistického charakteru. <http://www.desir-cz.org>

design a pak se pokusili o jakousi propagaci. Ta probíhala, jak nám později došlo, asi značně živelně a samonosně a potvrdila určitou lačnost mladých neorganizovaných lidí po podobném netradičním způsobu trávení volného času. Po aktivitě, která může probíhat na pozadí jejich běžného života a současně je k něčemu konkrétnímu nezavazuje, neb jde do značné míry o individuální přístup.



V původních odhadech jsme očekávali maximálně šedesát až sedmdesát účastníků. Když se začala zapisovat (byť nezávazně) již druhá stovka, ztuhly nám rysy. Radost ze zájmu rychle vystřídala obava z naší schopnosti zorganizovat akci a úvodní sraz pro tolik lidí. Nakonec se prvního ročníku z ohlášených tří set lidí zúčastnilo 194 a vše dopadlo dobře.⁸

8 Dobře dopadl i úvodní sraz 15. března na Vyšehradu před Kongresovým palácem, ačkoli pamětníci onoho mrazivého dne by možná utrousili několik jízlivých poznámek. Jako na potvoru se totiž ještě předchozí den rozhodlo sněžit. A v průběhu samotného shromáždění se nás pokusil rozehnat zaměstnanec paláce, který nás považoval za neohlášenou demonstraci.

Vývoj a změny

Po prvním ročníku se vůbec neobjevila úvaha o možném nepokračování. Naopak, okamžitě bylo rozhodnuto, že Mafie poběží dál. Bylo jasné, že musíme udělat elektronickou registraci karet, aby se karty nevypisovaly ručně až na srazu a byly tak lépe čitelné. V dalších letech pak došlo navíc ke standardizaci jejich kvality. Též bylo jasné, že je potřeba najít pro sraz lepší, zastřešené místo. Volba padla na Kulturní dům barikádníků s kapacitou až 500 lidí. Pro zvýšení atraktivity úvodního srazu jsme natočili i motivační video.

Ruku v ruce s tím šla snaha o dotažení a zlepšení pravidel. Vedle dílčích a jistě prospěšných úprav padaly i nejrůznější návrhy na zásadnější změny či zkomplikování hry (např. návrat mrtvých do kruhu či vytvoření týmů). Z dnešního pohledu bylo velmi rozumné ponechat Mafii její původní podobu a všechny ostatní nápady promítnout do jiných nezávislých her. S odstupem hodnotíme kladně i rozhodnutí opakovat hru pouze jednou v roce a udržet tak její jedinečnost.

Posun doznala též naše webová prezentace a fórum. Zavedli jsme automatické hlášení mordů, což nám významně usnadnilo práci, zpřehlednili graf či urychlili výrobu karet.

S novou doménou jsme pak založili i neformální skupinu *Podsvětí*⁹, pod jejíž hlavičkou od té doby pořádáme všechny naše další aktivity orientované na veřejnost (především pak neorganizovanou mládež) ve městech.

Ač to může vyznít poněkud nafoukaně, v současné době považujeme hru za dotaženou a vyladěnou. Každý rok samozřejmě dochází k revizi pravidel, doplnění FAQ, zdokonalení registračního elektronického sys-

9 *Podsvětí* (též *Podsveti.cz*) je neformální skupina převážně studentů, která od roku 2006 organizuje hru a akce v městském prostředí. Její základ pochází ze současné mladé generace *Gymnasion klubu*. V průběhu let se rozšířila o další lidi, převážně účastníky dřívějších aktivit *Podsvětí*. Přehled dosud realizovaných akcí: <http://podsveti.cz/>

tému, snažíme se zatraktivnit úvodní sraz, nicméně v ničem zásadním se už hra nemění. Zkušenosti nás navíc utvrzují v přesvědčení, že právě ona jednoduchost a klasické pojetí slaví v konkrétním případě Mafie u účastníků úspěch. Oproti tomu u jiných hry, které staví na společném příběhu, jsou změny velmi žádoucí.

Tak, jak se uvnitř samotné hry už o žádný výrazný posun nesnažíme, naopak usilujeme o vnější rozvoj: šíření, adaptaci a realizaci Mafie i v jiných městech. Od prvního ročníku jsme podpořili či spolupracovali na organizaci variací hry na několika dalších místech.¹⁰ Stejně tak jsme zaregistrovali v průběhu let další nezávislé více či méně podobné akce.¹¹ Rádi bychom docílili dopracování hry do podoby jakéhosi instantního balíku, který si pak může každý schopný organizátor nainstalovat. Praxe nás však bohužel učí, že tak snadné to zase není a asi nikdy nebude. Vždy jde o konkrétní lidi a jejich schopnost hru adaptovat do jejich prostředí – ať už města, skupiny či školy.

Idea pocházející z doby prvního ročníku, že by se hra hrála v mnoha českých nebo zahraničních městech současně, ve vzájemné informační interakci, se tak pravděpodobně nenaplní, což ale nevnímáme jako prohru. Za daných podmínek jsme rádi, pokud můžeme pomoci uspořádat či inspirovat jiné lidi na jiných místech, aby rozjeli buď stejnou či jinou akci podobného charakteru. Stejně tak budeme rádi, pokud se nám podaří udržet kontinuitu hry i poté, co ji předá-

10 Například Pelhřimov, Bratislava, Lublaň, Hradec Králové, Ostrava, Olomouc, Brno (poslední dvě jmenovaná města přímo pod naší hlavičkou).

11 Za všechny jmenujme hru *Assassin* – <http://www.assassin-brno.cz/> – jež se odehrává od podzimu roku 2006 na brněnských vysokých školách a rozvinula se zcela nezávisle na pražské Mafii. V průběhu času pak navíc rozkvetla do podoby sofistikovanější a komplexnější akce. Naši spřátelení brněnští bossové tak na rozdíl od nás nezůstali jen u původní varianty. My jsme oproti tomu pokus o komplexnější akce uskutečnili v podobě her *Famiglia* z roku 2008 a 2009.

me novým „kápům“ rekrutovaným převážně z bývalých účastníků.

Specifika hry

Pokud by měla být Mafie hodnocena z pohledu vymezení místa, jednoznačně se řadí mezi městské hry. Méně jasné pak ovšem je, kde všude se v rámci města vlastně hraje. Pravidla sice nedovolují porušovat zákon a vnikat neoprávněně do soukromých lokalit, přesto se často lovení odehrává právě na hranici obydlí, v šatnách škol, na chodbách zájmových kroužků či v předsálí kanceláří, a to opomíjíme sofistikovanější pasti či návnady. Vedle toho pak pravidla zásadně nevyklučují možnost lovit i mimo město, např. na dovolené, což se čas od času skutečně stává.

S tím, jak je lokalita do jisté míry „na pomezí“, souvisí i zajímavé zapojení různých lidí. Vedle těch, kteří se přihlásili či vědomě někomu pomáhají, se často nevědomě zapojují i herní „mudlové“. Klasickým příkladem může být vrátný, který do chráněné prostory někoho vpustí či nepustí dle svého aktuálního rozpoložení. Někdy jde o známého, který nezáměrně upozorní na vraha čekajícího v úkrytu. Překvapena může být i partnerka v tanečních, jež se nevědomky stane štítem při záludném tanečním útoku. A někdy se téměř nevhodně zapojí jindy pasivní cestující tramvaje, kteří se snaží zadržet lovce, jenž právě za bujarého křiku teatrálně morduje svou oběť. Nemluvě pak o situacích, kdy je zamordována oběť nepravá. Zde pak skutečně dochází k setření rozdílu mezi původními a nahodilými účastníky hry.

Ne zcela ostře ohraničená je i herní doba, neboť po startu hry se hraje de facto nepřetržitě. Pro někoho může být tato doba velice krátká. Pro toho, jehož vrah je pasivní, může být naopak velice dlouhá. Podstatné je však především to, že nikdo ve hře si nemůže být jist, v jakou dobu či okamžik po něm někdo půjde. Nelze tak zkrátka říct, že by si účastník od trvající paranoie někdy oddychl. Z tohoto pohledu jde o velmi intenzivní záležitost. Oproti tomu z hlediska vlastní

aktivity hráče coby lovce záleží jen na tom, kolik se hře rozhodně věnovat času. V tomto ohledu může být účast naopak velmi pasivní. Výhodou je, že o své aktivitě rozhoduje mafián výhradně sám a může ji tak přizpůsobit svým aktuálním potřebám. Někdo tak pojme Mafii jako svou aktuální hlavní náplň, někdo jako doplněk a zpestření. Proto mluvíme o tom, že vše probíhá na pozadí běžného života. S trochou fantazie by se dalo operovat s termínem „backgroundové“ hry.



Na hranici je do jisté míry i samotné téma – mafie, mordy, zbraně, smrt, atd. Samotným hráčům nebo těm, kteří mají s podobnými záležitostmi zkušenosti, je jasné, že se jedná pouze o fiktivní realitu. Méně jasně však na tuto otázku místy nahlíží veřejnost, rodiče, učitelé či například bulvární tisk. Právě po velmi nepříjemných zkušenostech v rámci třetího ročníku jsme byli nuceni značně změnit a „ohladit“ naši rétoriku, a to především na webu. Ze slovníku zmizela „tvrdá“ slova jako: vražda, smrt, vrah, zabít apod. Hráči to sice nesli nelibě, ale měli pochopení pro to, že v zájmu bezproblémovosti musíme tuto oběť na oltář dnešní paranoidní společnosti položit. Samotné fórum hry pak pochopitelně touto reformou neprošlo, neboť je od doby zmíněných událostí čistě privátní. Je

však dobré při všech podobných aktivitách hledisko veřejnosti či médií zvažovat a mít pro ně pochopení.

Plusy

Pokud bychom se měli pokusit pojmenovat hlavní pozitiva hry, shledáváme jimi asi především principiální jednoduchost, nápaditost, funkčnost, flexibilitu, alternativu a sociální aspekty. O prvních čtyřech jmenovaných už jsme se zmínili, nyní se zaměříme na poslední dvě.

Mafii považujeme za dobrou alternativu trávení volného času. Nejedná se totiž o další virtuální svět, který by postrádal reálné prožitky. Základem jsou skuteční lidé, papírové karty a reálná dovednost někoho nenápadně vystopovat a ulovit. Účastníci prožívají skutečné obavy z toho, že je někdo sleduje či se je snaží chytit a mají možnost svou obranu reálně řešit například zapojením svých přátel či náhodných kolemjdoucích. Vysoké nároky tak jsou kladeny i na kreativitu, pohotovost a předvídavost.

Ve hře samozřejmě plní významnou úlohu Google i herní internetové fórum, ale hra může běžet i bez nich. Dají se skutečně považovat za prostředky, nikoli za cíle. Jejich využití vnímáme jako vhodné zapojení moderních technologií do klasických aktivit.

V otázce sociální spatřujeme značnou výhodu v tom, že se hry účastní široká veřejnost. Účast není omezena příslušností k žádné skupině, škole či zájmu. Nabízíme tak zážitky i „městským krysám“, které by se jinak k žádné nepřiměly a paty z domu nevytáhly. Volená formulace je samozřejmě extrémní, nicméně právě v tom je dle našeho názoru Mafie jedinečná. Člověk se do ní totiž může přihlásit sám a bez obav z toho, že by někam nezapadl.

Minusy

Je samozřejmě zcela namístě zmínit i momenty, které shledáváme problematickými či vysloveně negativními. Bylo by dobré též popsat i všechna rizika, kte-

ré hra přináší, ale to už by překročilo rozsah článku. Zkusíme tedy zmínit jen to nejpodstatnější.

Druhou stranou mince individuálního pojetí a možnosti zúčastnit se na vlastní pěst je naopak i možná odcizenost hráče. Pokud neuloví nikoho, s kým by si porozuměl, ani ho nikdo takový nedostane, může mít pocit, že se za celou hru pořádně s nikým nepotkal. Naštěstí je tu vždy možnost, aby se s někým při lovu spojil, či se zapojil do aktivit *záhrobí* nebo se seznámil na *afterparty*.

Nepříjemná může být i rychlá smrt přinášející brzký konec hry. Pokud je například lovec ze stejné školy, jsou šance oběti na delší přežití velice malé. Hra pro ni tak pravděpodobně velice záhy skončí, ať vyvine na svou obranu jakékoli úsilí.



Komplikovanou otázkou je soukromí. Hráči nechávají někoho cizího nahlédnout poměrně hluboko do svého osobního života. A ač jsou na tuto skutečnost upozorňováni, někteří se příliš zodpovědně nechovají. Při takto vysokém počtu neznámých účastníků navíc není možné jednotlivé hráče prověřovat. Jistou náplastí tu pak může být alespoň výchova k větší obezřetnosti a rozvážnosti stran údajů, které o sobě necháváme například na internetu.

Rizikovou se může jevit i fyzická interakce mezi hráči. Ačkoli klademe extrémní důraz na naprostou bezkontaktnost a symboličnost mordování, v zápalu hry se někdy hráči mohou chovat nerozumně. Ať už jde o honičku mezi auty, či o neadekvátní provedení „lehkého symbolického doteku“ při lovu. Problematické případy se naštěstí vyskytly jen zcela výjimečně, ale je nezbytné otázku naprosté priority bezpečí a komfortu účastníků neustále připomínat.

Vysoký počet účastníků na jednu stranu hře dodává dynamiku, pro organizátory však představuje spíše přítěž. Objem korespondence a agendy při stovkách účastníků ohromně nabývá, nemluví o hledání lokalit pro setkávání. Rizikový je pak i úvodní sraz, kde vždy trneme, zda každý dostane kartu toho, koho má (tedy toho, koho mu počítačový los určil). Další rizika pak plynou i ze správy velkého množství privátních dat a obecně zabezpečení internetového systému.

Závěrem

Pokusili jsme se hru v kostce představit a především nahlédnout do těch sfér, kam se nám to při krátkém osobním setkání obvykle nepodaří. Záměrně jsme se nepustili do ryze praktických či organizačních stránek, neboť to by byl článek, již tak dosti obsáhlý, pro svou délku zcela nečitelný. Navíc jde o informace tímto způsobem jen těžko přenositelné.

Prostor by si jistě zasloužily i jiné podobné hry, které bohužel byly zahrnuty spíše okrajově. My sami bychom se jim rádi věnovali více a též o nich více věděli. Přesto věříme, že se čtenář dozvěděl alespoň něco zajímavého. A tajně pak doufáme, že v něm článek vzbudil alespoň krapet zájmu či zažehnul jiskřičku inspirace.

Je nám jasné, že se nepodařilo postihnout vše, co by v souvislosti s hrou stálo za zmínku. Jsme proto otevření o takových věcech mluvit na jiném místě. Větší



POSÁDKA LETU

Stateční hrdinové rozletů, kteří dali všanc svoji reputaci a nabízejí na stránkách této knihy své zkušenosti, názory a myšlenky.

Martin Buchtík, „Pirosh“. Magistr sociologie a doktorand téhož oboru. Přednáší na FSV UK a pracuje jako analytik ve výzkumu trhu. Během posledních deseti let, co se larpům věnuje, spolupřádal hry *Dies Irae*, *Nikdykde a Jediná cesta*. Zajímají ho takové hry, které mu kromě zábavy dají i něco navíc. Rád létá za obzor svých zkušeností.

Jaroslav Bašta, „Bruuk“, narozen roku 1974. Magistr muzeologie. Nejprve zámečník, později písmomalář, vycpavač, konzervátor, militarista. Je spoluzakladatelem prvního týdenního fantasy larpu *Fraška*. Létáním je ovlivněn od dětství, jako čtenář, modelář, kreslíř, hráč a padavka.

Jana Jevická, „Lorelei“. V roce 2009 dokončila na Divadelní fakultě JAMU magisterský stupeň oboru dramatické výchovy, zaměřeného na práci s neprofesionálními herci a na využití herních metod pro osobnostní rozvoj a vzdělání. Ve volném čase vede dětský divadelní soubor, se kterým vytvořila již tři inscenace. Od roku 2006 je členkou *Court of Moravia*, o. s. Věnuje se organizaci převážně komorních larpů zaměřených na hráčův prožitek z hraní role. Pořádá také herecké a rétorické dílny pro veřejnost a snaží se zdokonalovat v oblasti fundraisingu.

Tomáš Kopeček, „Permon“, toho času jednatřicetiletý doktor matematické lingvistiky. Poletuje kolem larpů, zážitkových, simulačních i edukačních her už pěknou řádku let. Za tu dobu stihl zorganizovat přes deset larpů různých kategorií a podílet se na vývoji a výuce simulačních her s rolovými prvky na několika vysokých školách. Ještě stále se zmitsá mezi plachtěním v teorii a střemhlavým letem tvůrčí obsese. kopecek@m6.cz

Miloš Zapletal, „Zet“, narozen v roce 1930. Vystudoval Tělovýchovnou fakultu v Praze. Většinu svého života se živil jako autor na volné noze a mezi jeho nejdůležitější činnosti patřilo vedení skautských oddílů. Napsal řadu knih zabývajících se hrami (např. *Velká*

encyklopedie her, *Velká kniha deskových her*), z nichž některé byly přeloženy do světových jazyků. Přeložil několik děl E. T. Setona. V průběhu svého života spolupracoval s Jaroslavem Foglarem a je považován za jeho pokračovatele.

Ondřej Netik, „Grob“, 36 let. Je ženatý s Rusalkou a má syna Olivera. Od svých sedmi let píše příběhy, od patnácti vypráví RPG a od pětadvaceti *World of Darkness*. Je autorem knih *Zelený skřítek*, *Meluzína*, *Tanečnice* a *Kejklíři léta*. Jeho dobrodružství se v soutěžích vždy umístila na předních místech. Mimo příběhů se věnuje hermetické magii, která značně ovlivňuje jeho knihy i rolové hry. Pomáhal s příběhovými liniemi několika larpů. Dědictví dávných vypravěčů a šamanů stále vnímá jako plně nevyužitý a říká: „Potenciál RPG i larpu má schopnost stát se silnějším prostředníkem k příběhům a zážitkům než příběhy zneužitá masmédií.“ mevis@centrum.cz

Pavel Gotthard, „Lischai“, 22 let. Bakalář umění v oboru rozhlasové a televizní dramaturgie a scenáristiky. V současné době studuje na JAMU navazující magisterský stupeň. Jako scenárista příležitostně spolupracuje s Českým rozhlasem a Českou televizí. Od roku 2007 je členem občanského sdružení *Court of Moravia*, v rámci kterého se věnuje tvorbě larpů a mediální propagaci. Je redaktorem larpové rubriky časopisu *Pevnost* a editorem portálu *Larpy.cz*. V roce 2008 byl členem organizačního týmu prvního ročníku *Odrazu*. Příležitostně přednáší na conech a festivalech o larpech, stavbě příběhu a technikách vyprávění. gotthard@courtofmoravia.com

Petr Pouchlý, „Jezevec“, narozen roku 1980. Živí se jako konzultant zákaznických projektů v telekomunikacích. Druhou polovinu svého života strávil hraním, vyprávěním a tvorbou rolových her. Stvořil více než dvacet larpů nejrůznějších formátů (mj. *KULT*, *Přízračný žalář*, *1789*, *Projekt Systém*), je předsedou *Court of Moravia*, o. s., šéfredaktorem portálu *Larpy.cz* a působil jako hlavní organizátor desítky českých

herních conů a prvního ročníku *Odrazu*. Preferuje larp-y zaměřené na komplexní příběh, funkční dramaturgii, uvěřitelné postavy a ponoření hráče do role. Larp-y vnímá jako interaktivní médium, využitelné pro zábavu, neformální vzdělávání i vyjádření uměleckého záměru. Věřící, že ulítnout na larp-u může každý. jezevec@courtofmoravia.com

Karel Mrázek, „Vlček“, 32 let. Diplomovaný specialista marketingu. Na své záliby a životní potřeby dostává od svého zaměstnavatele peníze za to, že zkusí vymyslet úžasné, užitečné a vydělávající internetové projekty. Larp objevil ještě v dřevních dobách *Dračího doupěte*. Postupně se mu stal výborným průsečíkem jeho zájmů o fantasy, historický šerm a řádění s přáteli v přírodě, a tak trochu i rozvojovou laboratoří manažerských dovedností. Létá s modely, létá na padáku, létá na počítači. V posteli s nebesy ale nikdy nespál.

Michaela Králová, „Gendrim“, 29 let. Magistra českého jazyka a psychologie. Po zkušenostech ve školství a v oblasti lidských zdrojů založila školu orientálních tanců jako místo pro užitou psychologii a taneční terapii. Živí se tak svými koníčky a dělá práci, které má pro účastníky silný terapeutický význam. Larp naplňuje její život od dob prvního *Gawainu* v roce 1995. Do roku 2009 tvořila, organizovala a hrála desítky her, z nichž si odnesla nezapomenutelné vzpomínky a jedinečné zážitky s přáteli. Nepochybuje, že byly nedílnou součástí formování její osobnosti. Váží si daru vznášet se ve fantazijním světě.

Jitka Semotamová, „Semík“. Studuje na PdF MU v Brně výtvarnou výchovu a speciální pedagogiku se zaměřením na etopedii. Zabývá se především tancem s handicapovanými (festival *Tanec a handicap* aj.). Je věčně ve vzduchu, neuzemněná, po skalách, po horách, po střechách, jen ještě ne s křídly. semik.j@seznam.cz

Radim Hrdý, „PJ de Vall“, 26 let. Elektroinženýr zabývající se senzory s využitím nanočástic, dokonč-

je postgraduální studium. S larpem se setkal poprvé na hře *Fraška* v roce 2003. Postupně se od „cépěčka“ přes hráče dostal až k organizování her jako jsou např. *Thief* nebo „larsoftový“ *Wolfenstein*. Je členem brněnského sdružení organizátorů *Aeria Gloris*. Rád bezhlavě padá do virtuální reality her. hrdyr@email.cz

Petra Malečková, „Vendetta“, ročník 1985. V roce 2008 získala na Vyšší odborné škole v Hořicích titul diplomovaného specialisty obnovy a rozvoje venkova. Studuje na MU psychologii a učitelství pro první stupeň ZŠ se specializací na dramatickou výchovu. Na univerzitě vyučuje zooterapii a hiporehabilitaci. Jako hlavní organizátor má na svědomí čtyři ročníky dětského tábora s využitím technik zážitkové pedagogiky. Jejím prvním larpem byl *Shadows of HK*. Díky studijním povinnostem larp-y zanedbávala, aby se mohla vrátit v plné síle a užívat si jich plnými doušky, ale mezi organizátory larpů se neřadí.

Jindřich Kačer, „Kouzelník“, 32 let. Magistr učitelství historie a redaktor populárně-naučného historického časopisu – historie je tedy jeho osudem. K larp-u se poprvé dostal v roce 1996 při hře *Krystaly času* na hradě Cimburku, na kterou pak navazovalo deset ročníků *Frašky*. V larp-u se snaží skloubit svůj zájem o historii a divadlo i klasickou fantasy literaturu (Tolkien, Sapkowski a další). Vznáší se na vlnách úspěchu a uspokojení, pokud vidí, že jeho výkony v organizaci či přímo v roli mají kladnou odezvu u ostatních hráčů. wizard@mravenec.cz

František Špoutil, „Fjertil“, ročník 1979. Magistr ekologie a etologie obratlovců a evoluční biologie, dosluhující doktorand katedry zoologie JČU a vědecký pracovník Ústavu experimentální medicíny AV ČR. Okolo larp-u se pohybuje od *Frašky* roku 2000. Věnuje se hraní, organizování a hlavně kibicování. Je prvním historicky doloženým organizátorem larpů působícím v Českých Budějovicích, kde proslul sérií městských larpů *VUML*, zaexperimentoval si projekty *Tajemství*

a *Battle Royale Cz*. Nejhrdější je na svůj víkendový komorně-experimentální projekt *Sedm*. Nejradyji létá na konferenci a stáže po světě, neboť mu to platí stát. fanda-sp@prf.jcu.cz

Martin Vaňo, „Martušák“, narozen 14. 11. 1978. Vystudoval humanitní a informační vědy na UK. Pracuje jako vývojář počítačových her. K larpu se dostal před čtrnácti lety a před deseti lety začal organizovat postapokalyptický larp *PASS*. Snaží se o co nejrealističtější produkci a maximum diegetických prvků, a to i v příběhu. Bohužel v postapokalyptickém světě je létání poněkud obtížné, a tak si jen tu a tam alespoň zaplachtí na křídlech Svého vědomí.

Petr Turoň, „Petrius“, 25 let. Pracuje jako teamleader v call centru známé telekomunikační firmy. V larpech lítá už deset let. Byl letovým dispečerem více jak deseti z nich, např. outdoorové fantasy *Jediná cesta* nebo městských larpů *Shadowrun* a *Nikdykde*. V současné době se zaměřuje na žánr postapo a pořádá *Světy po Pádu*. Na larpech vyhledává především atmosféru a autentické zážitky. Takto zaměřené larpové ho mohou vynést až do sedmého nebe.

Jiří Zlatohlávek, „Gekon“, silný ročník '85. Studuje manažerskou informatiku a rád by zůstal věčným studentem. Extrémní hravost u něj byla pozorována již v raném věku, svou cestu k larpu pak našel skrze RPG, počítačové a deskové hry, kterým fandí dodnes. V roce 2007 vstoupil do občanského sdružení *Court of Moravia*, pod jehož hlavičkou od té doby tvoří a pořádá hry. V larpech oceňuje zejména silný příběh a zajímavé dramatické situace. Je vděčný, že u *Projektu Systém* zažil opravdový larpový stav beztlíže. zlatohlavek@courtofmoravia.com

Petr Zítka, „Eskor“, 28 let. Všeuměl a hodnězkusil, docent školy života, cirkusák, stolař, obchodník, momentálně podvodní hodinář. S larpem začal u bitev roku 1996, leccos i pořádal. Dostal se také k *Florii*, u které vydržel pět let. Spolu s L. a D. její organizační tým opus-

til a od té doby se s nimi věnuje občasnému pořádání utajených prožitkových her. Ve volném čase je sportovec duší i pumpičkou. Jeho věrný pes létá za ním.

David Urbášek, „Deff“, 30 let. Inženýr geodet. Jeho hlavní pracovní náplní je uskakování před projížďčím rychlíkem. Svou organizační činnost zahájil úspěšným zkažením několika teenagerů v dětském zájmovém kroužku. S larpem začal v roce 1997 u bitev. Spolupořádal *Florii* od jejího počátku. Spolu s L. a E. její organizační tým opustil a od té doby se s nimi věnuje občasnému pořádání utajených prožitkových her. Ve volném čase létá s figurkami po turnajích. Psa nemá.

Lukáš Homola, „Lump“, 30 let. Lékař. V popisu práce má trápení malých dětí a ještě menších bakterií. S larpem začal v roce 1993 u bitev. Spolupořádal *Florii*. Spolu s D. a E. její organizační tým opustil a od té doby se s nimi věnuje občasnému pořádání utajených prožitkových her. Ve volném čase živí dva hladové krky a krásnou ženu. Jeho snem je nevyletět od atestace. Psa nesnáší.

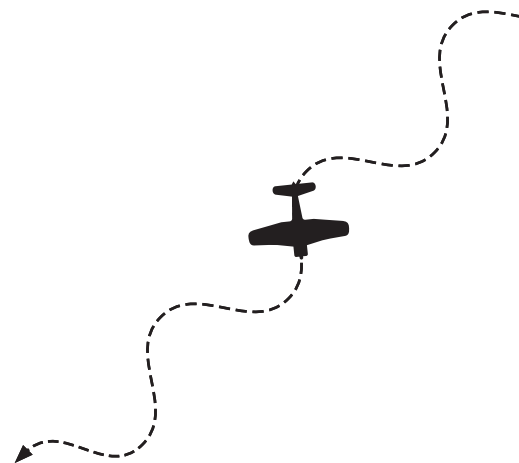
Adam Slabecký, „Necron“. Inženýr, který pracuje v rodinné stavební firmě. Organizuje a hraje larpové již třináct let. První vlastní hru vytvořil v roce 1996 a od té doby přibýlo přes dvacet dalších. Zpočátku spolupracoval na vytváření pravidel hry *Gawain*, později vyvinul vlastní systém *Awain*.

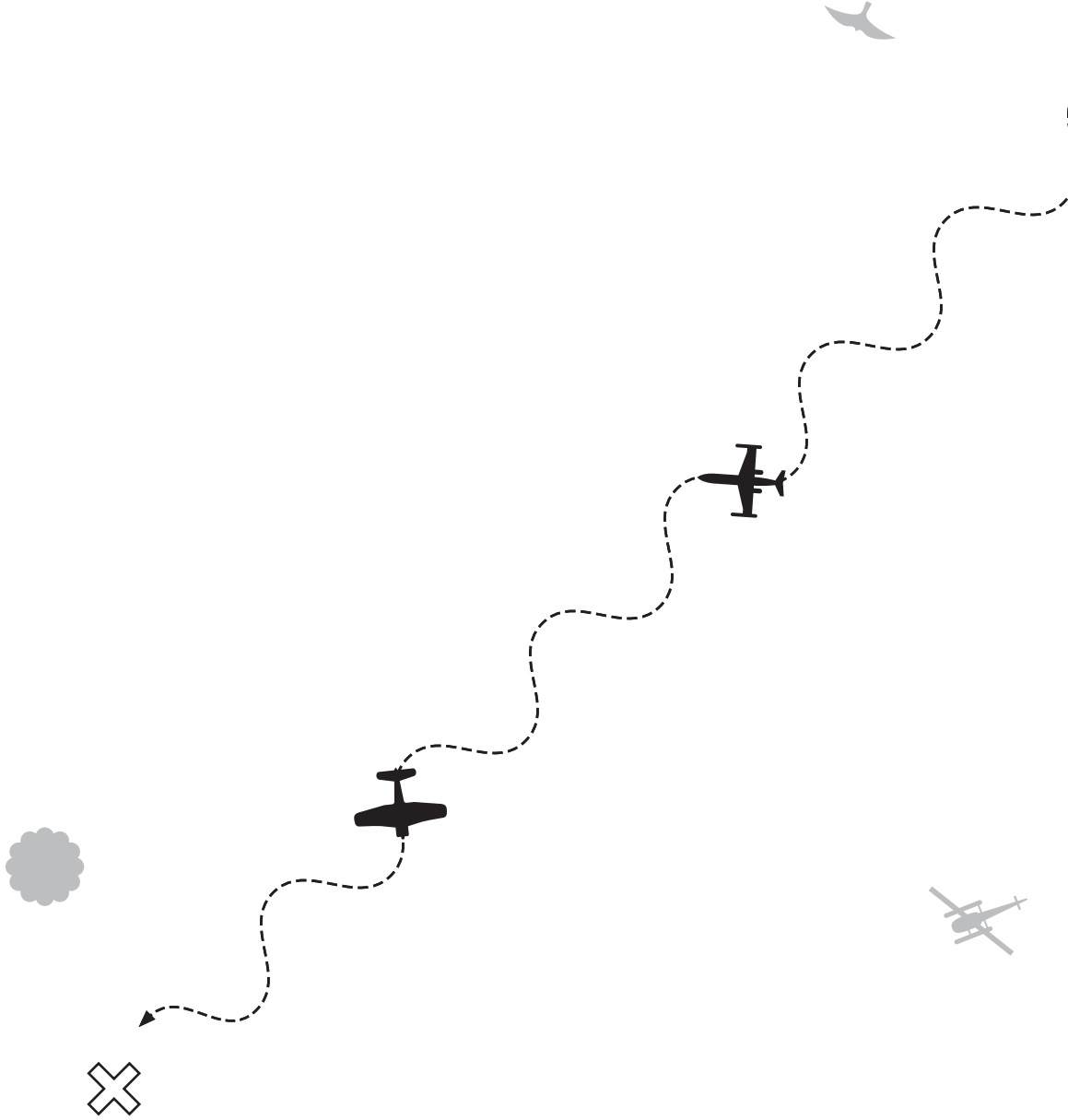
Jakub Vaněk, „Deranius“, stár 26 let. Dokončuje studium učitelství tělovýchovy a zeměpisu na FTK UP, učí na SSPŠ Hermés Mladá Boleslav. Je čerstvě ženatý s fantasačkou Maruškou, se kterou objíždí hlavně outdoorové larpové a bitvy. Nebrání se však žádnému formátu, rád si rozšiřuje obzory. Kromě toho se vrtá v teorii a pravidlech. Největší rozlet fantazie mu umožňuje čtrnáctidenní letní larpové *Fantasy tábor*.

Milan Tomeš, „Errikson“, 31 let. Vystudoval VŠ a po čase se tam opět vrátil. V současnosti učí informatiku na ekonomické škole a dále studuje doktorské studi-

um. Působí ve Východních Čechách, hrám od dřeváren až po komorní larp se věnuje více než deset let. Protože mu byla dána do vínku temperamentní povaha, účastní se prakticky všeho, co se v okolí děje. Získané zkušenosti zúročil např. při organizování *Potkan-Conu*. Nejraději má akční hry bez roleplayingu, nebo naopak roleplaying s hlubokým citovým prožitkem. Při stíhacím letu svým životem se řídí heslem: Zážitek nemusí být příjemný, hlavně když je intenzivní. errikson@seznam.cz

Ondřej Horák, „Don Andreas“, 23 let. Studuje pátým rokem práva – snad je brzy dokončí a roztáhne křídla v jiných atmosférách. Věnuje se organizaci her pro veřejnost, převážně neorganizovanou mládež, a to společenských her v městském prostředí, jež obvykle probíhají na pozadí běžného života hráčů. Je zakladatelem neformální skupiny *Podsvětí*, která organizuje od roku 2006 hru *Mafie* (či *Fantom*, *Famiglia* a akce *Everest*). Nejraději má okamžik odlepení od ranveje. ondrej.horak@email.cz





ROZLETY

Sborník larpové konference Odraz 20 10
<http://www.odraz.org>

Editor: Lukáš Veselý
Redakce a editace: Petr Müller, Pavlína Šamajová
Jazyková úprava a korektury: Pavel Gotthard, Lucie Vaškeová

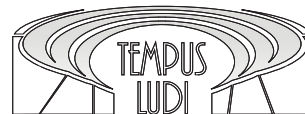
Ilustrace: Martin Kühn
Grafická úprava a sazba: Pavel Hamřík

Vydalo: Tempus ludi, o.s.,
Opařany 121, 391 61; info@tempusludi.cz

Elektronické vydání
Brno 2010

ISBN původního tištěného prvního vydání:
ISBN 978-80-254-6721-3

Sponzoři



Mediální partneři



ROZLETY

Kniha Rozlety je sborníkem článků o larpu – rolových hrách naživo (live action role-playing). Obsahuje eseje, komentáře, akademické práce, zamyšlení, návody a výpovědi autorů, jejichž činnost se larpem úzce či vzdáleně dotýká. Ve čtyřech kapitolách zavádí čtenáře do různých zákoutí bohatého světa fantazie a tvořivosti, ve kterém se organizátoři a tvůrci larpů pohybují.

Rozlety vznikly u příležitosti Odrazu 20 10, třetího ročníku konference o larpu.

<http://www.odraz.org>