

# Erotika na L.A.R.P.-e

## Vratko “vratko” Vokál

- súkromný názor -> vyvolanie diskusie v komunite
- otázka potreby a možnosti stvárnenia erotiky v hre
- kritické aspekty použitia
- pochopenie herných nástrojov
- odporúčania

- Čo robí LARP kvalitným?
- Čo je pre Vás EROTICKÉ?

Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

## L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

## L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

### L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

### L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

### L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

L.A.R.P

EROTIKA

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

**-PRE KAŽDÉHO JE EROTICKÉ ČOSI INÉ, PRIČOM NAVODENÝ POCIT JE ROVNAKÝ**



## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

L.A.R.P

EROTIKA

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

**-PRE KAŽDÉHO JE EROTICKÉ ČOSI INÉ, PRIČOM NAVODENÝ POCIT JE ROVNAKÝ**

-Erotika je chúlостivý faktor na stvárňovanie hercom naživo. Existujú rôzne zábrany od morálnych, ideologických, osobných či sexuálne názorových ako odovzdávajúceho tak i prijímateľa 'výzvy'. **PROBLÉM JE ODOVZDAŤ EROTICKÝ PODNET, ALE HO I PRIJAŤ**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

### L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

### EROTIKA

**-PRE KAŽDÉHO JE EROTICKÉ ČOSI INÉ, PRIČOM NAVODENÝ POCIT JE ROVNAKÝ**

-Erotika je chülostivý faktor na stvárňovanie hercom naživo. Existujú rôzne zábrany od morálnych, ideologických, osobných či sexuálne názorových ako odovzdávajúceho tak i prijímateľa 'výzvy'. **PROBLÉM JE ODOVZDAŤ EROTICKÝ PODNET, ALE HO I PRIJAŤ**

- Je nutné zladiť hráčov tak, aby ten čo má navodiť erotický zážitok pre prijímajúceho ho aj naozaj obojstranne bezproblémovo navodil inak je použitie erotického prvku skôr metúce a nežiadúce. **ZÁŽITOK MUSÍ BYŤ ADRESNÝ A AKCEPTOVANÝ.**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

### L.A.R.P

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

### EROTIKA

**-PRE KAŽDÉHO JE EROTICKÉ ČOSI INÉ, PRIČOM NAVODENÝ POCIT JE ROVNAKÝ**

-Erotika je chülostivý faktor na stvárňovanie hercom naživo. Existujú rôzne zábrany od morálnych, ideologických, osobných či sexuálne názorových ako odovzdávajúceho tak i prijímateľa 'výzvy'. **PROBLÉM JE ODOVZDAŤ EROTICKÝ PODNET, ALE HO I PRIJAŤ**

- Je nutné zladiť hráčov tak, aby ten čo má navodiť erotický zážitok pre prijímajúceho ho aj naozaj obojstranne bezproblémovo navodil inak je použitie erotického prvku skôr metúce a nežiadúce. **ZÁŽITOK MUSÍ BYŤ ADRESNÝ A AKCEPTOVANÝ.**

-Je potrebné dbať aby erotický prvok neovplyvnil iné postavy inak ako je plánované prípadne ich nepohoršoval. **NARUŠENÉ VŽITIE SA DO ROLE**

## Zamyslenie sa nad pojmami vzhľadom na tému

L.A.R.P

EROTIKA

-Stvárňovanie role na živo hráčom a pre hráčov a to nastavené tvorcom hry tak, aby to zapadlo do deja, dramatu a atmosféry hry a vyvolalo to to, čo je potrebné. **STVÁRNENIE MÁ HERNÝ CIEĽ**

- Dobrá hra je podľa mňa založená hlavne na zážitkoch hráčov plynúcich z deja, atmosféry a dramatu hry. **ZÁŽITOK HRÁČA**

-Hráč, mnohokrát, na to aby mal podnety pre stvárnenie role, potrebuje mať zážitky plynúce z hry, ktoré mu dopomôžu k precíteniu postavy bez čoho je ťažšie kvalitne zahrať, precítiť a stvárniť rolu. **VŽITIE SA DO ROLE**

-Dá sa síce hrať aj bez precítenia daného pocitu ak s ním mám skúsenosť, ale na to aby mal druhý hráč zážitok je nutné ho v ňom vyvolať. **PODMIENÝ VZŤAH KVALITNÁ HRA vs. KVALITNÝ ZÁŽITOK HRÁČA**

**-PRE KAŽDÉHO JE EROTICKÉ ČOSI INÉ, PRIČOM NAVODENÝ POCIT JE ROVNAKÝ**

-Erotika je chúlостivý faktor na stvárňovanie hercom naživo. Existujú rôzne zábrany od morálnych, ideologických, osobných či sexuálne názorových ako odovzdávajúceho tak i prijímateľa 'výzvy'. **PROBLÉM JE ODOVZDAŤ EROTICKÝ PODNET, ALE HO I PRIJAŤ**

- Je nutné zladiť hráčov tak, aby ten čo má navodiť erotický zážitok pre prijímajúceho ho aj naozaj obojstranne bezproblémovo navodil inak je použitie erotického prvku skôr metúce a nežiadúce. **ZÁŽITOK MUSÍ BYŤ ADRESNÝ A AKCEPTOVANÝ.**

-Je potrebné dbať aby erotický prvok neovplyvnil iné postavy inak ako je plánované prípadne ich nepohoršoval. **NARUŠENÉ VŽITIE SA DO ROLE**

- Erotický nástroj je principiálne veľmi potrebný a je jedným z mnohých, zážitkovo silných nástrojov a je možné ho vrelo odporučiť na adresné a premyslené použitie v hre.
- Hráč a postava je silne prepojený celok ak hra ide do zážitku
- Účastníci by mali byť jasne vyrozumený o tom, že dotýčný prejav na hre bude
- Je vhodné aby použitie erotického nástroja v hre malo svoj jasný cieľ inak ho doporučujem nepoužiť



Záver

LARP.SK

# VEĽKÁ VĎAKA ORGANIZÁTOROM ODRAZ.ORG-u