

Odraz

tváře českého larpu



Sborník konference
PRAHA 2009





O	<u>Bod zlomu</u>	5
	<u>Časové variace LARPU</u>	25
	<u>Deadline je svatý</u>	29
	<u>Komunikace s hráči: potenciál a úskalí</u>	30
b	<u>LARPs in Poland</u>	35
	<u>Larp ve vzdálené budoucnosti</u>	39
	<u>LARPy z Prahy: Dies Irae a Bezkrálí</u>	43
	<u>Magie v LARPU</u>	52
	<u>Možnosti vývoje LARPové teorie a její komunity</u>	58
s	<u>Nebuďte hodní!</u>	65
	<u>Nonverbální komunikace</u>	67
	<u>Poučení z minulosti: analýza častých chyb v designu her</u>	69
	<u>Sovy (ne)jsou tím, čím se zdají být: aneb k čemu (ne)potřebujeme LARPovou teorii</u>	75
a	<u>Role a jejich vrstvy</u>	93
	<u>Umělecké aspekty LARPU</u>	95
	<u>Užitečné mechaniky použitelné při výstavbě LARPU</u>	99
	<u>Veletrh LARPU</u>	105
h	<u>Zpětná vazba: model jedenácti bodů</u>	109
	<u>Způsoby řízení přípravy a realizace LARPU</u>	114



BOD ZLOMU

*David „Daysir“ Wagner, Sarah „Feain“ Komarová a Petr „Žabák“ Holata
„Když trpí postava, může trpět i hráč.“*

Jedno ze základních dogmat LARPU je oddělení zážitku postavy a zážitku hráče. Naše přednáška se zabývá tím, co se děje, pokud jím v rámci hry v rolích posunujeme. Co se děje, když je nějakým způsobem pod tlakem nejen postava, ale i hráč. O tom, co takové prvky přináší hře, kde jsou naopak absolutně nevhodné a jaké jsou praktické dopady, zkušenosti a způsoby provedení. S tímto pojetím LARPU jsme se u nás mohli setkat zatím jen v několika hrách a tím zajímavější by proto mohla být diskuse o tom, co nám toto nezvyklé pojetí může přinést. Vybrali jsme několik LARPů, kde se organizátoři pokusili vydat tímto směrem a pokusili jsme se shrnout obecná schémata, která lze využít a samozřejmě i jejich rizika a to jak z pohledu hráčů, tak z pohledu organizátora. Přednáška je rozdělena do částí, ve které se pokusíme vysvětlit, proč si vůbec hrát na podobné věci v roli, poté přijdou části o fyzickém, psychickém a sociálním nátlaku s popisem konkré-

tních praktik a mechanismů a pokusem zhodnotit jejich funkce a účel a nakonec krátký dovětek o požadavcích na hráče a bezpečnostních filtrech. Poté přijde na řadu diskuze, kterou vzhledem k šířce tématu považujeme za zásadní.

Proč v roli?

Nejdřív bychom se chtěli pozastavit u otázky, která musí vytanout na mysli jako první. Proč budeme mluvit o hráčském prožitku a k čemu může sloužit v rámci LARPU, kde se hrají role, když zážitkové hry a kurzy (např. prázdninová škola Lipnice) dokáží dosáhnout skutečně hlubokých prožitků bez nějakého hraní si na role? Důvody, proč si myslíme, že má smysl kombinovat prožitkovou a „hereckou“ rovinu (i když tím obě nutně trpí) by se dal shrnout do těchto následujících bodů:

Možnost podívat se na věci z úplně jiného úhlu. Např. Martušák by rád dosáhl filosofického dialogu mezi jednotlivými

hráčskými skupinami, typicky tranquilisti odmítající technologie a vědu x GSS které klade rozum a vědu nad všechny ostatní hodnoty.

Možnost skrýt se před nátlakem, funguje jako ochranná vrstva – emotivní ochrana.

Možnost zkusit si prožít postavu, která nikdy nebude námi, možnost dotáhnout svoje názory/problémy ad absurdum.

Možnost představit ještě o něco pokřivenější charakter a ukázat hlubší a zvrácenější lidské vlastnosti než kdy ukážeme na prožitkové hře, kde představujeme sami sebe...

Možnost obohatit LARPový zážitek o obrovské množství nových situací a netradičních zápletek, což je v nynější době, kdy jsou „mainstreamová témata“ prakticky vyčerpána, prostě skvělé.

Možnost hlubší imerze a lepší simulace mezních situací, které LARP nezasahující do sféry hráče nemůže podle našeho nikdy dosáhnout. Stále je to „hra jako“,

ale už daleko spíš to bude tragédie než komedie. Zkrátka – hra o útlaku bude bez útlaku dost plochá.

Co považujeme za protnutí hráče a postavy?

Protnutí hráče a postavy je moment, ke kterému dochází, když hráč a postava mají stejné prožitky. Dochází k němu v rámci téměř každé hry – ovšem jenom k částečnému. Hráč je kupříkladu stejně jako postava rozezlen zradou svého bratra, který ho nechal uvrhnout do temného žaláře. Ovšem hráč se s postavou neprotíná v těchto bodech:

- to že tráví čas v žaláři je mu (pokud tam dostává jiné herní podněty, čili se po stránce hry baví) v podstatě jedno
- nejspíš necítí žádné bratrské pouto
- zkušený hráč očekává, že situace bude vyřešena systémově, a že v samotném vězení nestrává příliš dlouhou dobu – nebo situaci vyřeší jiní hráči tak, aby mu nezkažili hru
- díky tomu, že k celé situaci nemá žádný reálný vztah, je jeho prožitek méně intenzivní

Výše uvedený příklad dle nás ukazuje několik faktů.

Nikdy nemůže dojít k plnému protnutí hráče a postavy (s výjimkou psychicky poškozených hráčů) a ani to není žádoucí. Cílem LARPU úmyslně protínajícího postavu a hráče je zvýšit podíl „společného zážitku“

- Části, které se mohou protnout, pro nás mají různou hodnotu. Je např. úplně nežádoucí, aby se hráč ztotožnil s postavou tak, aby ztratil přehled o tom, že je součástí HRY, která má nějaká pravidla a omezení. Naopak je velmi zajímavé v něm vzbudit stejné nebo alespoň podobné pocity, jaké má postava v dané situaci.
- Hráč je spolutvůrcem hry. Zároveň předpokládáme, že hráč má zkušenosti s jinými LARPy a na základě toho vyhodnocuje situaci a plánuje své další akce. Což může být plus i zásadní problém – stejně tak může vyrobít zajímavé herní situace, na druhou stranu se může uchýlovat ke známým vzorcům hry, využívat znalosti ostatních hráčů atd.

• Míra protnutí postavy a hráče je závislá na vnějších faktorech, které organizátor nemůže (nálada hráče, osobní život hráče...) nebo může ovlivnit.

• Faktory, které napomáhají snazšímu protnutí postavy a hráče dle nás jsou:

• herní prostředí (kulisy, kostýmy, prostor plně odpovídající prostoru hry...): čím vyšší je míra autentičnosti herního prostředí, tím snazší protnutí.

Např. Martušák, organizátor PASSu, tvrdí, že právě možnost vytvoření autentických kulis pro něj byla důvodem, proč zvolil pro svou hru postapokalyptický setting. Hře se díky možnostem bývalých vojenských areálů daří působit velmi autentickým dojmem, kde se podvyživené postapokalyptické mátohy choulí u ohníčku z parket.

NO HAPPY END team se také nechal inspirovat zajímavým prostorem k tvorbě celé hry. Jednalo se o prostory vojenského bunkru kde byl využit mimo jiné prvek odepření přístupu ke světlu v kontrastu se závěrečným symbolickým paprskem světla.

LARP Tábor se pak uskutečnil v prostoru bývalé vojenské základny, který představoval prostory zničené vojen-

ské základny, vězni byli ubytováni v provizorních kotcích z kartonu a černých pytlů na odpadky, ve kterých zůstaly pozůstatky po minulých věznicích (nápis na zdech, osobní předměty).

- stravování a spaní – čím méně je hráč vytrhován z iluze světa, tím znazší protnutí. To nutně neznamená, že hráč musí hladovět a žíznit. Naopak se může přežírat a konzumovat hektolitry tekutin. Ale – čím blíže nastavení hry tyto poživatiny budou, tím lépe. Tady asi stojí za povšimnutí jak moc je typicky míra pocitu dobovosti závislá na reálných znalostech a zkušenostech hráče.
- míra neherních mechanismů: pravidlové mechanismy odbourávají uvěřitelnost a vytrhávají hráče od hraní. Toto se dá řešit buď hrou, kde téměř žádné mechanismy nejsou, nebo být nemusí (konverzační komorní LARPy), například zakomponováním pravidlových mechanismů do logiky herního světa (PASS, Subkultura, Země snů).
- herní doba: platí, že čím kratší a intenzivnější je doba hry, tím méně myslí hráče odplouvá někam pryč od hry.

Stejně tak platí, že čím víc je herní doba přerušovaná – přerušením hry v nějakou večerní hodinu, polední pauzičkou, kdy polovina hráčů odjíždí na pizzu či nákup, odpoledním pokušeníčkem vodničkové dýmčičky, přerušením na vysvětlení pravidel, čekáním na organizátora... tím menší prožitek.

- nastavení postavy: povaha hráče nemusí být nutně identická s postavou. Za hlavní považujeme důkladnou hereckou přípravu hráče, hráč musí chápat motivace postavy a hráč musí mít k postavě vztah. Ideálně problémy postavy nějakým způsobem reflektují problémy hráče. Za nevhodné považujeme totálně identickou (nebo jen velmi drobně pozměněnou) postavu a hráče. Takový přístup nejenom, že vyžaduje spoustu práce a důkladnou znalost hráče, ale hlavně nás ochuzuje o možnost jiného náhledu na problém. Stejně tak vůbec nepomáhají různé extrémní vlastnosti postavy např. koktání a jiné, na které se hráč musí soustředit.

- závažnost a intenzita situace – hráč se ztotožňuje s postavou velmi často ve chvílích, kdy si nedokáže zachovat odstup. Stres, citové vypětí... Pozor! Toto nepatí u situací, kdy je hráč nucen jednat např. v časovém presu. V takových chvílích většinou (pokud nedošlo k dostatečné imerzi a „zakořenění“ role) vytěsňuje hráč postavu a jedná sám za sebe.

Fyzický nátlak

Historie a vývoj

Řada organizátorů se snaží o co největší autentičnost svých her. Do her postupně pronikaly prvky jako odění, jídlo, spací potřeby a realizace herního prostředí plně odpovídající settingu hry. Stejně tak postupovaly mechanismy a pravidla – největším problémem pak zůstává simulace konfliktu a násilných situací. Různé přístupy propagovaly systémy šatrh, RAGE, třetinkový PASSový systém...

A mezi těmito prvky postupně proniká simulace útlaku jednoho hráče hráčem jiným, psychologického i sociálního týrání. V této části přednášky se budeme věnovat nátlaku fyzickému.

Rozdělení

Potom, co jsem našel a charakterizoval hlavní způsoby fyzického nátlaku, jsem se je snažil rozdělit do tří hlavních skupin podle druhu použitého nátlaku (nikoliv podle dopadu).

Fyzický přímý

Je nátlak, který je okamžitý, intenzivní a v drtivé většině případů za hranicí, kterou si na hře vůbec přeje. Dostáváme se k problému, kdy přímé fyzické bití je ve většině odpovídajících reálných situací základem nátlaku na jinou osobu, ale právě přímé fyzické bití je činností nesimulovatelnou pro nás přípustnou metodou. V rámci přednášky sem tedy zahrnujeme bití náznakové, na které hráč musí reagovat odehráváním, a které pracuje se strachem z bolesti, placebo efektem a instinktivními reakcemi – bití, mučení, bičování. Chtěli bychom zdůraznit, že v rámci hry nikdy **nesmí** dojít k přímé fyzické inzultaci. Důvody pro jeho nasazení vidíme dva: logiku herního světa a obrovskou scénickou vděčnost.

Zajímavým faktem pak je, že reakce hráčů například po Táboře jsou většinou plné optimismu ohledně vlastních mož-

ností a jistého zklamání, že ke skutečnému plánovanému násilí nedošlo:

„Ty vole, no já myslel, že budeme dostávat víc, jako fakt reálně třeba do břicha a tak. Nebo že mě třeba budete srážet na zem a fakt do mě kopnete. Po týhle stránce mě to trochu zklamalo.“

Což může být způsobeno tím, že hra nesplnila očekávání na tvrdost prožitku, ještě větší váhu ale přikládáme pohernímu siláctví a potřebě ukázat, že hráč by zvládl více.

Bití

Můžeme rozdělit na dvě základní situace – buď jsou obě strany připravené k boji, hodlají se prostě bít pěstmi a v tom případě se jedná o rvačku, kterou řešíme v rámci bezpečnostních mechanismů.

Nebo je jedna strana neschopná obrany, v tom případě se jedná o prosté a v rámci hry neuspokojivě simulovatelné bití a takové nás zajímá buď jako nutné zlo v rámci odehrávání role (náznakové kopnutí do žeber poraženého soka), nebo jako prostředek k ukončení scény (zmlátím vyslychaného do bezvědomí např.).

Mučení

Vzhledem k omezeným možnostem simulace je pro nás v rámci hry mnohem zajímavější pohružka mučením než samotné mučení. Fyzické mučicí techniky můžeme provádět jenom pomocí popisů a náznaků – a proto je nutné vyvolat překvapení, znechucení a nepříjemné pocity bez fyzických následků (tady obzvláště dobře působí formy mučení, které mučený reálně nezná a neví, co přijde). Je zde velký prostor pro využití dramatického potenciálu hráčů, a tedy i větší přínos pro hru ostatních. Mučení se sice špatně, ale stále mnohem lépe odehrává, než prosté bití. Zajímavé možnosti zahrnují simulaci mučení elektrickým proudem v situaci, kdy je hráč vystaven teplotním extrémům, vylamování ramenních kloubů...

Při nesprávném použití může scéna vyznít hlouše až trapně, protože tím, že nemůžete hráče reálně mučit, může se vám odmitat podvolit jak dlouhou dobu bude chtít. A tato doba je přímo úměrná rozhodnutí daného jedince zvítězit a nepřímo úměrná výši charismatu a vynalézávatosti trýznitele.

Bičování

Je specifickou a všeobecně známou formou mučení s obrovskou symbolickou hodnotou. Bičování je scéna, která je pro bičovaného reálně nepřijemná v tom že neví, kdy padne další rána, proces je doprovázen charakteristickým zvukem, pro zdůraznění prožitku můžeme bičovaného přivázat (např. do kříže) a odehrávání bičování je pro bičovaného jednodušší – efekt je jednoznačný, nevyhnutelný a všichni dobře vědí, že velmi bolestivý.

Scény bičování mají zásadní dramatický náboj i pro okolí. Vytvářejí herně zajímavé situace, bičování je většinou také veřejný a potupný trest. Rány biče také trhají oblečení a způsobují otevřené rány, což vytváří dobrý atmosférický doplněk pro pozdější hru.

Úskalí tohoto postupu tkví v tom, že bičovaný nebude správně odehrávat (v čemž mu můžeme pomoci před hrou drobným workshopem). Proces bičování vyžaduje také zkušeného uživatele biče kterému můžeme důvěřovat co do schopností, a také v tom, že nebude v průběhu hry nijak ovlivněn únavou, alkoholem, omamnými látkami atd...

Fyzický nepřímý

Do této skupiny jsme zařadili věci, které neprovádí přímo hráč hráči, ale jsou výsledkem nastolené situace – většinou přes nějaký příkaz donutí hráče vykonávat nějakou jemu nepřijemnou, vysilující nebo omezující činnost či setrvávat v pro něj velmi nepohodlné situaci. Tyto formy nátlaku jsou celkem dobře použitelné, protože hráč se jim může dobře bránit a může sám hodně ovlivnit, kolik si naloží, zároveň pak hráč v roli trýznitele nemá tak přímou konfrontaci se svým svědomím. Navíc tu je jen minimální pravděpodobnost, že překročíte „hranici“.

Manuální práce

Unavíte hráče tím, že mu dáte za úkol kopat jámu, stavět zeď nebo kácet strom. Vhodně se dá kombinovat s psychickým nátlakem. Hrob, který kope, může být pro něj, nebo pro někoho blízkého, zeď, kterou staví, může někoho zazdíť, ze stromu, který kácí, může být postavena hranice. Dalším prvkem, který může na hráče zapůsobit, je to, že práce, kterou vykonává, je zbytečná (díra, co vykope, je jinými pracovníky zasypana, zeď, co postaví, je rozbořena...). Použití tohoto principu může brzy vést k určité apa-

tii, zvláště, pokud je v průběhu dne několikrát opakováno. Tento druh apatie je prožitkem, který nás může zajímat a může zajímavě modelovat postavu.

„Když jsem kopal ten hrob, nějak se to ve mě zlomilo. Ta situace na mě hrozně dopadla, bolely mě ruce, byl jsem unavený a to, že jsem začínal vědět, o co jde a k čemu mě chtějí využít, tomu vůbec nepřidalo. Myslel jsem jenom na to, že to chci mít za každou cenu za sebou, že si nejspíš prostě podržím o něco žily nebo se nechám zabít dozorcem a spadnu sám do té jámy. Když dozorce napadli ty dva parašutisti tak jsem první vůbec nechápal, co se děje, až pak mi to došlo, a tak jsem dal rychle člověku vedle mě lopatu a strčil ho jim pomoci. Bylo mi jasné, že v tom boji aspoň jeden z nich umře, a jeho mi vůbec nebylo líto, u oběda mi bral věci a donášel našim trýznitelům.“

Fyzická námaha

Ideální cestou, jak unavit nepříliš zdatného jedince, je donutit ho běhat, klikovat, dřepovat atd. Hráči tím nijak není ubližováno, je zkracována doba, za kterou by se u něj dostavila únava, apatie a dehydratace v souvislosti s dlouhodobým fyzickým nátlakem. Vede velmi rychle k únavě organismu.

Je pro hru zajímavá i v modelování vztahů postav (zdatní vs. méně zdatní jedinci, obdiv atp.), scény mají dramatický potenciál...

Omezení svobody

Může mít několik podob. Základním rozlišením je spoutání (ruce, nohy), zavření (vězení, díra) a připoutání (dva lidé připoutání k sobě). Zvláště první dvě jsou používány na různých LARPEch docela často, i když jejich použití je čistě účelové (prostě aby mi nikam neutekl).

Vede přirozeně k omezení podnětů ze hry směrem k hráči, čili k jeho brzkému vypadnutí z role, posléze klidně i ze hry (děj již může být posunutý úplně jinam). Omezení svobody můžeme použít i jako svého druhu zmrzačení – např. postava/hráč se svázanýma rukama, která je přesto nucena účastnit se práce v lese a počítá se s tím, že odvede svůj díl práce. Což zatěžuje celou skupinu...

Spoutání

Postava/hráč se nemůže nijak bránit, nemůže nikam utéct, je třeba nucena sledovat nějakou jí nepříjemnou scénu, nemůže navázat kontakt s ostatními postavami, nebo je naopak nucena trávit čas s postavou, která je jí nepříjemná.

Spoutání považujeme za krátkodobě zajímavé, dlouhodobě hráče umísťuje mimo hru a posouvá mimo osu děje a není tak vhodné (kromě absolutně vyjimečných případů jako šílený pacient na lůžku, za kterým chodí spousta návštěv atd.).

Věznění

Vězení je místo, odkud nemůže hráč utéct, může buď přemýšlet sám o sobě, čmárat po zdech, nadávat dozorcům, nebo třeba jít do sebe (nějakého imerzního prožitku), protože má dostatek času přemýšlet o tom, jak by tu situaci prožívala postava. Taky může být ale zavřený s někým (což ale, když jsou zavření příliš dlouhou, dobu může vést k tomu, že vypadnou z rolí), řešit s ním osobní konflikty, nebo naopak rozehrávat pozitivní vztahy. To je způsob zavření, kdy je člověku vzata jenom svoboda. Rozlišujeme další typ, kde kromě ztráty svobody trápí hráče ještě další faktory (nedostatek světla, přílišné horko, nedostatek jídla, pití, pohodlí). Ten je daleko zajímavější a pro většinu hráčů i přínosnější. První způsob (normální vězení) může vést paradoxně i k tomu, že si jedinec odpočine (alespoň po fyzické stránce) a může se pak vrátit do hry čerstvý a

odpočatý. Druhý způsob působí opačně, je hodně fyzicky i psychicky náročný a jedinec vylézá z díry naprosto vyčerpán. Všechna vězení na hrách také automaticky vyvolávají myšlenky na plány na útěk a touhu VYŘEŠIT problém a dostat se z něj.

Fyzický dlouhodobý

Sem jsme umístili vlivy, kterým mohou být hráči vystavováni po celou dobu hry. Špatně se kontrolují, protože hodně záleží individuálně na každém hráči, a tak by měly být podchyceny dotazníkem. Tyto vlivy se závažněji projevují až po delší době, určité změny v chování ale mohou nastat už během prvních několika hodin, a když je hráč vystaven dalším typům nátlaku, dostávají se projevy ještě rychleji a silněji.

Hladovění

Je znepríjemnění získávání, či úplné odebrání jídla. Jednotlivé systémy na hrách potom můžeme rozdělit podle obtížnosti způsobu, jakým se jídlo získává. Na Bezkráli IV fugovalo stravování na základě výměny virtuálních kartiček (které hráč získal za nějakou svou herní činnost) za reálné jídlo. Na jiných akcích (Stillet Serpens) si mohl hráč přivést

vlastní jídlo – ale pouze dobové (a připravít si ho dobovým způsobem), případně si za herní a reálné peníze mohl koupit něco v hostinci. Na PASS VI–IX bylo hráčům zabaveno veškeré jídlo i voda a mohli k těmto věcem přijít jenom herním způsobem (ukrást, koupit, najít). Jídlo bez chuti a odpudivého vzezření (Tábor). Hladovění je vzhledem k délce her a jejich náplni (adrenalin, jiné činnosti) nevhodné a neuskutečnitelné. Co se může projevit a dostavit, jsou úvodní křeče v žaludku, pocit hladu a větší motivace zaopatřit si jídlo. Jídlo je pro nás tak zajímavé mnohem víc jako atmosférická pomůcka než zdroj nátlaku.

Žíznění

Je stav, kdy člověk nepřijímá dostatek tekutin. Celkem rychle se projevuje dopad na hráče. Je ale hodně nesnadné odhadnout, co je ještě v míře. Doopravdy nejvíc záleží na námaze a teplotě, která hru provází. Reálně sněvětší nebezpečí je oslabení organismu, které se může a nemusí projevit přímo na hře. Viz různé teploty, úpaly, úžehy. Velký výdej energie je charakteristický hlavně pro bitvy, ale s problémem dehydratace se můžeme setkat i na hrách LARPOvého typu. Paradoxně

víc se s ní setkáme na hrách, kde není přístup k vodě nijak omezen a voda není herním artiklem. Byl jsem očitým svědkem toho, jak byl na hře přísun tekutin (nikoli chybou organizátora) těžce podceněn a jeden chlapec upadl přímo na bojišti do bezvědomí už po čtyřech hodinách.

Spánková deprivace

S nedostatkem spánku jako takovým se setkáváme zřejmě na všech hrách. Na čtyřiašedesátihodinových LARPEch je to zřejmé, člověk se bojí o život a o to, že něco prošvihne, takže se snaží být co nejdéle vzhůru. Na LARPEch, kde jsou jednotlivé herní dny oddělené, se zase po večerech lidé opijejí nebo flámují až do rána, takže toho taky moc nenaspí.

Nás zajímají hry, kde se se spánkovou deprivací pracuje přímo. At už tak, že je ovlivňována kvalita spánku, hráči jsou systematicky buzení v pravidelných intervalech, nebo prostě plánováním herních událostí na pozdní noční hodiny. Spánková deprivace je zajímavá jako prostředek (v noci využíváme atmosféry, snažíme se využít co nejvíce herního času...), ale nepovažujeme ji za hodnotnou jako cíl. Spánková deprivace je totiž extrémně individuální

(a to až do rozdílu dní bez spánku), její efekty jsou v klidu simulovatelné a zahratelné a spánkově skutečně deprivovaný hráč není ve stavu, kdy je schopen bezpečně a zajímavě hrát.

Můžeme sem zahrnout zhoršenou spánkovou hygienu (světlo, zvuk, prostor, tvrdost podložky, spaní bez příkrývky) a změněný rytmus spánku (využití střídání NREM fáze a REM fáze).

Výdrž průměrného lidského organismu

Průměrný lidský organismus vydrží bez vody 3–7 dní. Hodně záleží na aktuální tělesné kondici, teplotě vzduchu a námaze, kterou člověk vykonává. Nebezpečí, které při krátkodobé dehydrataci hrozí, jsou apatie, halucinace a bolest hlavy.

Doba, kterou člověk vydrží bez jídla, je podstatně jiná. Lidský organismus vydrží 4–6 týdnů bez jídla. Ojedinelé případy se mohou lišit. Důležité je, že efekt nedostatku jídla se dostavuje už po velmi krátké době. Většinu lidí stačí jeden den bez jídla a dostávají se tyto problémy: podrážděnost, nízká morálka, psychická slabost, chabý úsudek, oslabený imunitní systém, zmatenost a ztráta orientace, ojedinelé i zvracení.

Obecně udávanou dobou, kterou člověk vydrží beze spánku, je 8–10 dní. Je to zbytečná informace a my to víme. Fakt.

Dopad na hru a důsledky použití mechanismů fyzického nátlaku ve hře

Cílem mechanismů fyzického nátlaku není vytvářet nové situace, nebo působit nějak zásadně na hráče. Jejich hlavním cílem pro nás je převést co nejlépe skutečnost herní situace do reálného světa za co nejmenších škod na obojím. Je nutno k nim přistupovat komplexně, neztrácet přehled nad celkem a přidávat zajímavé dokreslující detaily. Právně jsou nejproblematictější druhem nátlaku, stejně tak jako jsou nejčastější věci, která hráče od hry odradí. Do hry přinášejí hlavně atmosféru a autenticitu.

Psychický nátlak

Je další z možností, jak působit na hráče i na postavu zároveň a zintenzivnit tak hráčský prožitek a docílit lepšího protnutí hráče a postavy. Psychického nátlaku dosahujeme hlavně různými formami manipulace – manipulace je úmyslné působení na mysl jiné osoby nebo osob, jejímž cílem má být dosažení změny postoje postavy, respektive hráče. Pro začátek si definujeme manipulátora:

1. Navozuje u oběti pocit viny – staví je před nucené volby, kde obě možnosti znamenají prohru.
2. Nesděljuje jasně své požadavky, potřeby – hráč je udržován v neustálé nejistotě.
3. Odpovídá většinou neurčitě.
4. Mění své postoje podle situace a podle osoby, s níž právě komunikuje.
5. Své potřeby zakrývá logickými důvody.
6. Požaduje od druhých dokonalost, neměnnost názorů apod.
7. Zpochybňuje kvality druhých, nenápadně druhé kritizuje a soudí, hovoří o nich s despektem.
8. Rád komunikuje nepřímou. Přes třetí osobu, telefonicky, písemně apod.
9. Zasívá nesvár, podněcuje podezřívavost. Rozděluje, aby mohl lépe panovat.
10. Nedbá na žádosti druhých, přičemž tvrdí pravý opak.
11. Využívá morálních zásad druhých k naplnění vlastních potřeb.
12. Citově či jinak vydírá nebo vyhrožuje. Skrytě nebo otevřeně.
13. Často mění téma uprostřed hovoru.
14. Zaměřuje se na neznalosti druhých a snaží se tak vyvolat dojem, že „má navrch“.
15. Hlásá lež, aby se dozvěděl pravdu. Překrucuje a interpretuje výroky druhých.
16. Dokáže popírat zcela zřejmá fakta. Lže.
17. Nedbá na práva, potřeby a přání druhých.
18. Často vydává pokyny a nutí druhé jednat na poslední chvíli.
19. Jeho slovní projev zní logicky, avšak jeho postoje, činy nebo způsob života svědčí o pravém opaku.
20. Dává dary, snaží se zalíbit, lichotí a nečekaně projevuje drobné úsluby.

21. V jeho přítomnosti se ostatní cítí nepřijemně a nesvobodně.
22. Jde naprosto důsledně za svým cílem, ovšem na úkor druhých.
23. Přiměje oběť k jednání, kterého by se o vlastní vůli nejspíš nedopustila.

Typickým příkladem takového manipulátora byla postava hlavního věznitele, která je předcházena pověstí velmi tvrdého člověka, sama tak na pohled nevystupuje, chová se naopak velmi přátelsky, ale dojde-li jen k malému odklonu v chování vězňů od toho, co je očekáváno, následuje velmi tvrdý trest – metoda cukru a biče.

Konkrétní metody nátlaku

Časoprostor

Jedním ze způsobů, které je možné využít, je například zbavení člověka pojmu o místě věznění, o vzhledu budovy, ve které se nachází, a o okolních prostorech vůbec (šátek při převádění z místa na místo atp.), jedince matou i „nezáměrně“ informace o místě věznění, je možné vyvolat dojem přesunu na jiné místo

a podobně. V takovém případě na hráče působí i obava ze ztráty kontaktu se zbytkem skupiny.

Frustrující je také ztráta pojmu o denní době, kterou lze snadno navodit buzením v noci, pobyt v zatemněné místnosti, nucením k dlouhé monotónní činnosti...

Tyto postupy byly použity mimojiné na hře Taneční škola Isis, kde byli hráči dlouhou dobu drženi v podzemních prostorách bez přístupu denního světla.

Tyto prvky umožňují tvorbu zajímavých zápletek a situací, vyvolávají v hráčích přirozenou zvědavost a aktivní snahu zjistit co nejvíce o celém prostoru pro plánování případného útěku apod.

Ve skutečnosti není důležité, aby prostor byl skutečně děsivý za každou cenu, důležité je, aby o tom byli hráči přesvědčeni: neextrémnějším příkladem je situace na jednom LARPu bylo hráčům vsugerováno, že nádrž přes, kterou se brodí, je plná exkrementů – po tmě tomu věřili a mnozí přemýšleli o ukončení hry, ve skutečnosti šlo ale o nádrž na vodu...

Vyvolání paranoi

Parsanoiou rozumíme přetrvávající iracionální strach postavy, potažmo hráče.

Tato strategie může přinést zajímavé efekty v rámci skupiny, hráči se stávají postupně mnohem citlivějšími k podnětům – což může snadno vyvolat překotnou a racionálně nesmyslnou akci.

Organizátorům NL se podařilo přesvědčit postavu, potažmo hráče v rámci výslechu, že existuje reálná možnost, že do jejich cely bude vpuštěn jakýsi nebezpečný plyn. Tato informace se velmi rychle rozšířila v rámci skupiny a vyvolávala skutečné obavy. Podobně u hráčů navozovali pocit, že jsou během veškerých činností z bezprostřední blízkosti pozorováni něčím neznámým a neviditelným (kroky ve tmě, rány dveří, podivné nečekané zvuky).

Zvuk

Můžeme tak snadno pracovat s kontrastem ticha a hluku. Také jako zvláště stresující faktor může působit neustálé pouštění jednoho zvuku nebo krátké melodie, přehrávání nahrávky v nestejných intervalech (abychom zabránili časové orientaci), přehrávání demotivujících hlášení (využívané například v pracovních táborech v KLDR, Pol-pot). Nevýhodou této metody je to, že může u některých hráčů vyvolat bolest hlavy a fyzickou nevolnost.

NO HAPPY END TEAM využil písně Edith Piaf, které dal do vazby s nepříjemnými prožitky → Pavlovův reflex. Použití této metody pomáhá stupňovat tlak působící na hráče.

Samota

Umístění vězňů na samotku je jednou ze základních metod používaných snad ve všech věznicích. Proč je samota pro jedince natolik stresující? Příčin je více: jednak se jedná o útok na sociální síť, jejímž je jedinec členem → jedinec je vyčleněn ze sociální sítě, na kterou je zvyklý, je mu znemožněn kontakt s okolím a podpora, kterou si zadrženi obvykle vzájemně poskytují, navíc mu hrozí vypojení ze skupiny, kdy po návratu ze samotky ho skupina nepřijme zpět. Bez kontaktu s okolím navíc jedinec snáze ztrácí pojem o čase a okolním světě, chybí mu také nové podněty, plynoucí z výměny byť nepodstatných informací s ostatními.

Nevýhodou užití tohoto postupu na LARPu je fakt, že nedostává-li se hráči dostatek herních podmětů, může snadno dojít k opuštění role, hráč prostě začne myslet na něco jiného. Navíc, pokud není prostředí dostatečně demotivující, hráče situace nemusí

nijak stresovat, naopak může působit jako příjemný prostor pro fyzický i psychický odpočinek, neboť časové schéma většiny LARPů (a všech zatím pořádaných) nám neumožňuje oddělit vězně od ostatních na dostatečně dlouhou dobu pro vznik skutečné frustrace. Taková frustrace by navíc téměř jistě hráče úplně dostala z role.

Narušování proxemických vzdáleností, omezení soukromí

Vnímání proxemické vzdálenosti je velmi individuální → rozdíly se odvíjejí od pohlaví, charakteru, výchovy i třeba momentální nálady hráče. V podstatě k němu dochází na většině LARPů a většinou s tím není žádný problém, dá se ale využít i pro vytvoření nátlaku (intimní zóna, neustálá tělesná blízkost spoluvězně například při spoutání nebo pobytu v příliš malé kóji atd.).

Na Táboře byli například vězni podrobeni osobní prohlídce, byly jim zabavovány osobní věci. Většina hráčů uvádí, že se pro ně jednalo o zajímavou zkušenost. Míra narušení soukromí přitom byla vnímána velmi rozdílně.

Dále existuje několik přístupů k problematice odehrávání intimního (milostného) kontaktu v rámci LARPU. Poměrně

populárním nástrojem je Ars Amandi (LARPý CoM). Použití tohoto systému v rámci hry založené na autentičnosti hrubě nedoporučujeme, míra virtualizace je neúnosná.

Strach z bolesti

Nečekané předstírané údery (které samozřejmě nedopadnou) stejně vyvolají pocit ohrožení a stresovou reakci. Na Táboře byla tato metoda nátlaku použita ve formě ran bičem nebo holí v blízkosti vězněného – což vyžadovalo na poměry LARPů vyjimečnou fyzickou kondici a trénink vězňů. Tato strategie vyvolávala u vyslychaných velkou míru stresu, její využití je efektivní, zprostředkovaně působí i na ostatní postavy a hráče, je-li jim kupříkladu umožněno toto mučení sledovat z dálky nebo jen slyšet zvukové projevy.

Ponížení

Nesmyslná práce

Jedná se o vykonávání nesmyslných činností jako nošení věcí z jedné strany na druhou a zpět, stavbu domněle účelné konstrukce, kterou později spálíme (viz PASS), přípravu jídla, které se pak hodí do latriny apod.

Na Táboře byli vězni například nuceni nosit dříví z lesa a zase do lesa, kopat nesmyslné jámy v kamenitém a betonovém terénu atd. Hráči popisují silný pocit marnosti, zklamání, nejdříve osobní vzdor, potom velmi silnou demotivaci a beznaděj. Společné pracovní aktivity jsou ale vhodnou možností pro navázání užších kontaktů mezi vězni, možnostmi pro útoky a jiné akce. Jako náplň hry je můžeme jenom doporučit.

Křik

Křik je jeden z nejprimitivnějších, ale zároveň neúčinnějších, prostředků nátlaku na hráče, který můžeme vidět prakticky na každém LARPU. Jeho další výhodou je jeho dramatická stránka, která navíc umožňuje zapojení do hry i ostatním.

Změna významu slov

Zajímavou metodou je i změna významu slov. Věci musejí být nazývány tak, jak chtějí dozorce, jinak následuje trest. Chtějí-li postavy, potažmo hráči, jídlo, musejí říct ee-ee-ee(-ee) a podobně, důležitá je volba vhodných nových výrazů. Podobně lze použít i učení se básniček, neustálé vynucová-

ní různých omluv a užívání hanlivých oslovění. Na Táboře bylo vězňům rozkázáno vydávání zvířecích citoslovců, což podněcovalo pocit podrobení a pokoření.

Vynucená nahota

V tomto případě je nutné před hrou předem stanovit pevné hranice (např. spodní prádlo), které je třeba důsledně dodržet a i tak bývá tato metoda pro hráče velmi nepříjemnou. Chceme-li ale přesto ještě přitvrdit, výsledek se dá „vylepšit“ kombinací se znečištěním (voda a následně válení v písku, bahně, zbytcích jídla) na Táboře byla použita ještě kombinace se sportem.

Vyniká absurdnost a zejména tělesná nedokonalost, víc funguje na ženy, zejména s problematickou postavou.

Je možno aktivně zapojit i ostatní vězně, nutíme-li je, aby dotyčného pozorovali a komentovali atd.

Jedná se o prvek, se kterým je nutno zacházet vcelku opatrně, přináší silný pocit ponížení, pro někoho může být hodně deprimující. Rozdíl oproti jiným popsáním postupům je totiž v tom, že útočí přímo na hráče, a v podstatě ne moc na postavu.

Výsměch

Chceme-li se někomu vysmát, je nutné útočit na citlivé stránky osobnosti (vzhled, schopnosti, inteligence, rodné město...). Důležité je znemožnění postavy před skupinou.

Útok na význam vlastní existence a morální hodnoty

Osobní bezvýznamnost

Cílem této strategie je vyvrátit základní hodnoty postavy. Účinná je dehonestace vzpomínek (rodný kraj, dětství, milující rodičové a sourozenci), problematizování dětství, příslušnosti k základním společenským skupinám (rodina, přátelé, státní příslušnost, víra). Kromě vzpomínek a vztahu k ostatním je možné napadat i vlastní roli ve společnosti nebo osobní schopnosti např. dokázáním jedincovy neschopnosti v plnění úkolů v minulosti (což ostatně mohlo vést k zatčení), poukázání na současnou neschopnost čelit problémům, marginalizování životních úspěchů.

Snaha o využití tohoto postupu probíhala mimojiné třeba na Táboře – tady se ovšem ukázala být trochu problematická, protože lidé se svými osudy byli pro

zahalené skutečně nepodstatní, nebyl vlastně důvod o nich něco zjišťovat, jediným cílem bylo je prostě nějak zlomit, informace o nich tak mohly posloužit pouze k tomuto účelu.

Ve hře to umožňuje využití zajímavých zápletek, je ale nutné vycházet z dobře nastavených postav (jinak se kupříkladu hráče z Prahy těžko dotkne zneuctění vzpomínek spojených s dětstvím na Moravě, obzvlášť, když tam nemá ani chalupu), které jsou kvalitně odehrávány a mají s osobností hráče styčné body.

„Chtěl jsem si zahrát člověka, který vzdoruje do poslední chvíle, který si uchová vlastní názory, myšlenky na to, co je správné. Když jsem ležel po bičování v díře, kde mě žahaly kopřivy, tak jsem si říkal, že to skutečně chce obrovskou vlastní sílu, přežít to utrpení i to sociální vyloučení. A že já ho asi taky nemusím mít.“

Bezvýznamnost přesvědčení

Podobným způsobem, jako lze zpochybnit již uvedené společenské funkce, je možné napadnout i nejsilnější přesvědčení postavy o vlastní identitě, která může být zejména u postav vojáků (lékařů, učitelů, kněží...) silně propojena

s ideovým přesvědčením. K tomu se dá použít např. navlečení do nepřátelské uniformy, zařazení do skupiny nepřátel. Je též možné poukázat na porušení morálních hodnot – zabití nepřátel, zrada přátel (viz předešlý bod).

Nutnost opakovat jasné nepravdy – Edith Piaf je vyhlášená německá zpěvačka. Tábor – zahalení mě přišli spasit, jsou to moji zachránci.

Pro hráče se jedná o zajímavou zkušenost, kdy mohou mnohé ze svých skutečných názorů podrobit byť jen hrané zkoušce. Samozřejmě se projevuje, že hráči se pokoušejí hrát větší hrdiny, než jakými by patrně byli v dané situaci.

Reakce hráčů

Postavy, respektive hráči, reagují stejně jako kdokoliv jiný v krizové situaci (racionalizace, vybijení vzteku, pocity frustrace, regresivní chování, progresivní chování, snaha o útek pomocí fantazie, sebedestrukce...). V několika případech postavy/hráči např. skutečně vyhodnotili svou situaci jako natolik špatnou, že se rozhodli zemřít, protože dospěli k závěru, že jejich postava by takové zacházení prostě nepřežila. Schopnost hráčů vytvářet pro ostatní zajímavé herní situace je pochopitelně různá – rozpor

mezi imerzním a dramatickým hraním a vůbec schopností a vůlí se udržet v roli – ale to je asi na jinou přednášku.

„Měl jsem pocit hrozného selhání. Byli jsme sami v lese a věděli jsme, že nikdy nemůžeme zachránit všechny ty lidi. A pak jsme to posrali a jeden z těch lidí, které jsme měli zachránit, nám umřel přímo v náručí. Bylo to dost nepříjemný, dokážu si asi představit, že takhle se skutečně cítí například doktor, kterému umře pacient. Bezmocně a jako úplnej kretén.“

Shrnutí

Psychické násilí ve hře je zdrojem mnoha zajímavých herních situací, z principu není nutné ho nijak virtualizovat nebo nahrazovat herními mechanismy. Pro hráče může být zdrojem netradičních prožitků, pro postavu zdrojem zásadních podnětů. Na druhou stranu jsou zdaleka nejzákeřnější při špatné detekci v rámci hry, v přesahu následků (spánková deprivace nebo žízeň odezní do dne, potupa nemusí odeznít nikdy) a zároveň se mohou velmi snadno s hráčem minout a vůbec se ho nedotknout. Tady přichází ke slovu co nejlepší profilace hráče. Metody

psychického nátlaku na druhou stranu nemůžeme vyřešit kvalitní přípravou před hrou, neboť vyzrazením ztrácí všechn půvab.

Sociální a vztahový nátlak

Je takový druh nátlaku, který na postavu, potažmo hráče, vyvíjí skupina kolem něj. Tato kapitola se zabývá hlavně různými tabu a nakonec se lehce otře o problematiku nátlaku skrze vztahy postav mezi sebou.

V této části se bude častokrát mluvit o *frustraci*, ale nebudeme ji detailně definovat. Především z důvodu stručnosti a také proto, že pro naše účely většinou nepotřebujeme vědět přesně, o jakou frustraci se jedná, a také nemáme k dispozici dostatečný statistický vzorek, abychom mohli dělat závěry. Účelem takového zmínění je upozornit vůbec na existenci problému.

Sociální

Tabu je striktní sociální zákaz některé z lidských aktivit nebo sociálních zvyků označených za svaté a zakázané. Porušení tabu je obvykle ve společnosti považováno za nežádoucí a nepřijatelné.

Jednotlivé příklady sociálního nátlaku užívaného v rámci LARPů jsem rozdělil do jednotlivých tabu. Cílem není popsat přesně vědecky psychologické a sociologické zákruty problematiky, spíše nahodit pár základních témat, ukázat jejich pro a proti a inspirovat další organizátory a hráče k jejich užití/neužití.

Tabu přístupu k moci

Jedinci jsou odepřeny *jinak obecně dostupné prvky společenského života*. Jedinci je například přímo znemožněno volit a být volen v pseudodemokratických systémech, jedinci je znemožněno dědit nebo třeba i vlastnit majetek – nebo zbraň.

Toto tabu je jedno z nejhůř proveditelných. Hráčská mysl je myslí člověka z 21. století, pro kterého není přirozené rozdělovat lidi do kast s různými právy a povinnostmi. Za ideálních podmínek by toto tabu mohlo vytvořit velmi zajímavou hru, ale v plném rozsahu toho, co znamená, nebylo nikdy uplatněno.

Poměrně blízko byl např. zatím poslední Věk hněvu – Krvavá marka, nastavený jako středověká společnost kde drtivá většina (asi 80 %) hráčů představovala téměř bezprávné vesničany, kolem 10 % šlechtu nebo svobodné občany a zbylých

10 % zahrnovalo duchovenstvo a potulné podiviny (žoldáci atd.). Bohužel se iluzi středověké společnosti nepovedlo udržet, hráči se nedokázali udržet v rámci svého místa ve společnosti. Zajímavé je, že celá iluze se rozpadla pod vlivem několika výrazných, hlasitých, ale ne úplně v roli hrajících lidí a setting si uvědomujících hráčů, kteří vedli dav zprvu k odporu k inkvizici, později i dál.

Tabu rady

Skupina považuje názory a rady jedince za tabu. Ať už není dospělý, udělal klíčovou chybu, má zásadně jiný názor nebo je prostě jenom neoblíbený, umí mít tento druh vyloučení velikou stresovou hodnotu. Po poměrně krátkém čase přímo úměrném počtu problémů k řešení, v případě extrémně řešící hry a slabší povahy hráče (nebo naopak povahy zvyklé dominovat a prosazovat svoje názory) se začne frustrace projevovat i na hráči a v tu chvíli hráč reaguje různě. Tento prvek dokáže v kombinaci s ostatními velmi urychlit rozpad skupiny a psychologický rozklad hráče a jako takový je nutno ho používat. Nekombinovaný s jinými prvky se rychle dostává do pozice čistě otravné a herně většinou nezajímavé.

Nejzásadnější je zde nastavení „trestu“ za špatně řešený problém a hlavně to, nakolik si hráč podobnou úlohu sám zvolil. Ve chvíli, kdy si hráč tuto úlohu ve skupině nevybral, byla mu vnucena a zároveň jsou následky špatného řešení problémů pro hráče samotné fatální (typicky, pokud umírají postavy, což většinou znamená pro jejího hráče reálně zásadní snížení herního zážitku, pocit prohry atd.) hráč nejspíš vypadne z role.

Taková situace je nadále zajímavá z pohledu skupiny – hráč se podle nastavení role a reálného charismatu a schopnosti vést buď přes úvodní důvody vyloučení přehoupne a získává moc ve skupině („já vám to říkal“) – a dost možná se tak stane, že se hráč přenese přes nastavení role a začne v podstatě vést skupinu i přes to, že jeho postava by tak téměř jistě nejednala... anebo se postava i s hráčem dostává do hlubšího a pevnějšího vyloučení, jsou na něj uvalována další tabu atd.

Toto tabu může být velmi zajímavé i pro hru, která si průnik postavy a hráče vůbec nepřeje, jenom jako prostředek modelování vztahů ve skupině – v tom případě je třeba si jen dát

pozor na výše zmíněné prvky (délka vystavení, závažnost problémů, volba hráče, osobnost hráče), právě proto, aby k nějakému nečekanému problému nedošlo.

Toto tabu mě poměrně dost zaujalo tím, jak vypadá nevinně – ale našel jsem hned několik hráčů, kteří zpětně označovali situace s tím spojené za problém, který jim byl osobně velmi nepřijemný.

Tabu pomoci

Říká, že postavě je zapovězeno pomoci. Není dovoleno jí ublížit, ale je společensky úplně přípustné (nebo dokonce povinné) nechat ji vykrváčet na schodech nebo umřít hladu.

Většinou se vztahuje k osobám úplně vyloučeným ze skupiny, ale může snadno platit i pro vzácné a tím zajímavější případy v rámci skupiny. Např. nastavení, ve kterém nikdo nepomáhá vůdci, neboť všichni žijí v panickém strachu z něj a ten, který by mu pomohl, by byl vzápětí zbytkem skupiny roztrhán – viz Stalinova smrt. Nebo jsou medické pomůcky či cokoliv jiného (klidně i čas nebo námaha ve společnosti prudce přemnožené) tak vzácné, že nízko postavení členové skupiny prostě a jednoduše nemají nárok, jejich

život má menší cenu. Takové nastavení hodně zajímavě posouvá paranoiu v postavách a hráči samotnému v hlavě ruší valnou část pocitu bezpečí z příslušnosti ke skupině.

Tabu pomoci může mít i měkčí formu, a to tabu nezištnosti. Skupina je v takovém případě nastavena tak, že NIKDY vám nebude poskytnuta pomoc, bezpečí nebo jídlo nezištně, vždy ho musíte něčím zaplatit nebo se stát dlužným – klidně až do fáze kdy jste otrokem věitele.

Vytvořit podobné funkční nastavení je na hře reálně dost těžké. Hráči totiž téměř vždy uvažují v podstatě nekonfliktně, principy demokracie a charity mají hluboko vštípené v podvědomí a k tomu – hráč je velmi nerad, když umírá hráč (kromě případů jasného protivníka) a myšlenka na společnost kde má majetek, jídlo, čas nebo jenom drobné zarískování či hrozba nebezpečného precedentu vyšší cenu než život postav je jim na hony vzdálená. Klíčové pro skutečné udržení těchto principů na hře považují

- *celkový nedostatek statků*
- *dostatek jiných příležitostí pomoci někomu v nouzi jinak než záchranou života*

– zde skutečně nejlépe funguje nějaká varianta jídla a vody. Pokusy s „jídlem“ (rozuměj hodnota, kterou hráč potřebuje pravidelně získávat) virtuálním (Hvelgerm, Florie, Florie: Ostrie, Země snů) končí mnohem častěji tím, že se hráč klidně obětuje a pomůže jinému. A nemluvíme jenom o tom, že bude sám hladovět, ale ve většině hráčů vyvolává skutečně mnohem větší pocit oběti a pomoci jinému chvilu, kdy se loučí se solidní konzervou jídla (byť třeba jednou z pěti, takže hladem rozhodně trpět nebude) než když se loučí se statkem čistě herním a virtuálním (papírkem s nápisem CHLĚB například). Hráč zároveň málokdy dokáže překonat hráčské nutkání pomoci členovi skupiny v nouzi, když dotyčnému hrozí okamžitá smrt. Mnohem snáze hráč nechá někoho hladovět nebo jinak pomalu strádat.

- *důkladné a srozumitelné vyjasnění si sociálních a praktických dopadů života ve skupině a hlavně důrazné logické důvody, proč tak skupina funguje*

Čím více argumentů a příkladů, kdy nepomoci, hráči podáte, tím více dokáže potlačit svou přirozenost. Tento bod

také považujeme zásadní pro celkové fungování „nedemokratické“ skupiny ve hře, případně skupiny, kde existují konflikty...

Hráč, který trpí tímto tabu, se hodně snadno dostává do vyloučení a frustrace s ní spojené – a pokud ho chceme ve skupině udržet, je třeba nastavit skupině jiné zásadní společné body, např. společná obrana proti vnějšímu nepříteli, společenské rituály, v extrémních nastaveních klidně i přidělový systém (viz Paranoia). Jaké zajímavé prvky nastavení přináší? Předně, umožňuje nám zároveň zachovat skupinu a její praktické výhody a zajímavé věci pro organizátora a zároveň udržet určitou míru strachu a paranoi v postavách a zprostředkovaně i v hráčích. Mezi ty patří i možnost udělat obrácenou věc, kdy vymezíme ve skupině, kde si nikdo zásadně nezištně nepomáhá, jedince, kterému naopak pomáhá skupina plně a „nezištně“, bez okamžité odměny, který se tak stává zajímavým bodem konfliktu pro zbytek skupiny, a také je v něm velmi snadné vzbudit jako v hráči poměrně nepříjemné pociť parazitismu a vlastní zbytečnosti.

Sociální role

Tento oddíl řeší problematiku nátlaku skrze role ve skupině. Nebudeme se příliš zabývat klasickými společenskými rolami (otec, učitel, partner), které si dovedeme jasně představit. Zaměříme se na sociální role zvláštní, okrajové a dost často vnucené.

Miláček

Jedinec je proti svojí vůli vybrán a prezentován jako veliký oblíbenec nepřátelské, ideálně nadřazené skupiny (typicky dozorcí). Jsou mu dávány zásadní výhody jak hmotné (lepší jídlo, lepší pití, lepší místo ke spaní), tak abstraktní (práva, dozorcí se ptají na jeho názor, dozorcí ho nutí rozhodnout, koho potrestat, dozorcí jeho přečiny okatě přehlížejí, nebo mu je dokonce přímo okatě odpouštějí). Jednotlivec se dostává velmi rychle do izolace, do které může stáhnout dokonce i svoje přátele (kterým nejspíš bude poskytovat výdobytky svých výhod).

Miláček je ideální k použití na postavy (potažmo hráče), kteří touží být nezlomným vzorem morálky. Ze strany dozorců jsou konfrontováni s chováním, kterému se jen velmi těžko byt

symbolicky vzdoruje, ze strany spoluvězňů se dostávají do tlaku za něco, co nemůžou ovlivnit.

Cíl

Jedinec je určen dozorcí (většinou nepřímo, ale v jasných náznacích) jako cíl. Pokud mu bude ublíženo, bude útočník (nebo celá skupina) odměněn. Nebavíme se samozřejmě jenom o nějaké fyzické likvidaci, ale i o fyzickém a psychickém nátlaku ze strany spoluvězňů. Cíl je svědkem toho, jak se proti němu postupně obracejí lidé, které považuje za své spojence, postupně ztrácí vazby a stává se štvancem. Můžeme si zde zahrávat i s morálním problémem sebeobětování – jedinec se nechá zničit, aby celá skupina byla odměněna.

Jako cíl je ideální (jak nás poučuje koneckonců i Friedrich Dürrenmatt v *Návštěvě staré dámy*) určit postavu, která je ve skupině spíše oblíbená, ale není nějak vyjimečně výrazná a vlivná. Postupem času na ni ostatní začínají vytahovat staré problémy, osobní názory, nebo si jí prostě jenom oškliví.

Nepřítel

Do skupiny je přidán člen jiné, nepřátelské skupiny. Ať už se jedná o nějakou

třetí stranu nebo přímo o člena skupiny dozorců, který byl nějak degradován (provinil se, prohrál v mocenském boji...), jednotlivce je ze skupiny jasně identifikovatelné slovy „ti nám ubližovali/ubližují“. Pokud chceme situaci trochu zostřit, nutíme skupinu přijmout jedince jako jednoho z nich, nutíme je spolupracovat s ním a nutíme je trávit společně čas (k tomu se skvěle hodí třeba společně manuální práce, viz první část přednášky).

Situace je nepřijemná hlavně pro onoho nepřítel. U skupiny je možné různé působení. Buď se stane nepřítel ohniskem konfliktu (někdo se s ním přátelí, ukáže se jako velmi platný člen skupiny) nebo se naopak skupina sjednotí proti němu.

Zodpovědnost

Jedinec je určen jako zodpovědný za určitou činnost, případně jsou na něj svalovány přečiny celé skupiny. Je tady hned několik možností s podobným efektem. Můžeme přidělovat jednotlivci práce, na které jasně nemůže stačit, např. drobné dívce donášení vody, kterou nejspíš rozlije, čímž celou skupinu připraví o vodu a jasně určit, že za to může. Můžeme učinit jednotlivce zodpovědného za chování

ostatních („a protože jsi ty ukradl čokoládu, bude muset Petr do díry“), což může mít jak efekt, kdy se vinící cítí skutečně provinile, tak opačný efekt, kdy se členové skupiny s vědomím toho, že bude potrestán někdo jiný, začínají chovat mnohem odvážněji a klidně se i úmyslně nechávají chytit. A nakonec můžeme jedince zbavit vši odpovědnosti za jeho přečiny – a tresty projektovat na celou skupinu nebo na její náhodné členy.

Zodpovědnost je jedním z nejlepších nástrojů na práci se skupinou, vytváří spoustu herně zajímavých situací a umožňuje morální volby bez fatálních následků (není hned třeba, aby postavy umíraly...).

Popření sociální role

Jedinec, který je velmi fixován na sociální roli (pečující matka, významný politik, dobrý policista, schopný lékař...) je této role zbaven a postaven do role opačné (o matku se musejí starat děti, politikovi je zabráněno se jakkoliv vyjadřovat, policista je označen za zločince a strážěn zločinci, lékař je nucen vykonávat popravu...). Přichází pak popření vlastní sebejistoty, jedinec ztrácí pevné body.

Obzvláště zajímavá je pak varianta nahrazení vůdců frustrovaným „plebsem“ toužícím po moci. V rámci skupiny ve hře toho můžeme dosáhnout například určováním vězeňských dozorcích nad určitými pracemi nebo napodobením principu židovské samosprávy v ghettech za druhé světové války.

„Řekl prostě, že jestli nebudu spolu-pracovat, tak ji zabije. Prásknutí biče za každým slovem tomu dalo hrozný důraz a já si uvědomil, že tohle je prostě konec, že nevyhrožuje, že to udělá. Pak mě vyhodili na slunce a já tam prostě jenom klečel jako zvíře a počítal puntíky na kravatě a ostatní včetně mojí vlastní dcery chodili kolem mě. Bylo jich těsně přes sedm set.“

Tábor

„Já se klidně přiznám, že jsem tam brečel doopravdy. Ten vztah byl tak hrozně rozkročený mezi zaslouženou nenávistí a láskou a oni to dohnali do chvíle kdy jsem seděl, neviděl a čekal, jestli ji dotlačí k tomu, aby vzala ten bič a začala... to čekání bylo nejhorší, byla to snad půl minuta, ale bylo to jako rok. Pak udělala to nejhorší, co mohla. Začala mě bičovat. Akorát u toho plakala taky.“

Shrnutí

Sociální a vztahový nátlak jsou nejkomplexnější a nejhůře uchopitelné ze tří námi zmiňovaných druhů nátlaku. Z pohledu tvůrce hry jsou prakticky bezproblémové po stránce právní, ale po stránce přípravy hry jsou nejtěžší a žádají spoustu drobné práce s nastavením postav, vztahů, hráčských predispozic a hlavně – tato práce se poměrně dost často zapříčiněním náhody nebo jenom nečekaného hráčského kroku mění v prach.

Cílem této kapitoly bylo přiblížit vám spíše základy tématu a ukázat, jak také může vypadat nátlak na hráče, s čím vším může mít hráč problém a hlavně inspirovat k nějaké další práci.

Bezpečnostní záklopy

V této části jsme se rozhodli shromáždit vyzkoušené mechanismy, které nějakým způsobem brání tomu, aby se hra dostala až příliš daleko.

Rudé stop

Poprvé nejspíš použito organizátorem Garrettem na hře Thief: Stíny noci. Rudé stop je zavedení signálu, který okamžitě ukončuje herní činnost, která je pro hrá-

če na odehrání příliš nepohodlná, zbytek scény je jen slovně popsán. Pravidlo se ukázalo jako funkční v zabránění nejextrémnějším situacím – samozřejmě z pohledu toho, co účastník od hry očekává. Například na Písek by Night hráči užívali Rudé stop mnohem častěji než na Táboře, což je podle nás mnohem víc věc důvěry než tvrdosti praktik.

Na pravidlu je velmi zajímavé jeho šíření skrze akce – právě od Thiefa, přes Písek by Night až po Tábor a PASS.

Dotazník a selekce hráčů

Této problematice se budeme věnovat jen v rámci přednášky vzhledem k nutnému množství obrazové dokumentace.

Utrápení se

Hráč má kdykoliv možnost se utrápit. Pokud mu situace dlouhodobě nevyhovuje (hlad, žízeň, omezení svobody...) umožňuje tak uniknout ze hry za cenu minimálního narušení herní reality.

Toto jednoduché pravidlo se ukázalo být na první pohled elegantním, ale dost kontroverzním řešením. Problém systému je ten, že hráči mohou sami sebe přepínat, aby získali respekt mezi ostatními hráči a neukázali slabost. Stejně tak může fungovat motivace „zůstanu ve

hře co nejdéle“. Názory na to, jaké jsou dopady, se liší, my je považujeme za spíše marginální problémy a nevidíme lepší možnost.

Rvačka

Rvačka reprezentuje jednoduchý způsob, jak odehrát pěstní, nesmrtící souboje mezi postavami. Hráčům jsou přidělena čísla od jedné do pěti vyjadřující jejich zdatnost v souboji. Pokud se dostanou do situace, kdy se rozhodnou vyvolat rvačku, rychle si navzájem čísla sdělí a poté odehrají výsledek.

Tento mechanismus odstraňuje část problémů s hledáním hranice toho, co si můžu dovolit k jinému hráči, umožňuje vytvářet dramatické násilné scény, ve kterých se vybijí napětí založené na divadelních prvcích (ve kterých se zároveň emočně vybijí i hráči). Jako prvek zabraňující nesrovnalostem ohledně toho, co už je moc, se osvědčila na Ardávii, Táboře a byla přejata PASSem.

Základní pravidla

Za vhodné považujeme stanovit určitá základní práva hráče. V rámci propagace hry to stanovuje určité hranice, hráčům poskytuje určité jistoty (kte-

rě jim dodají odvalu se na hru vůbec přihlásit) a tato práva jsou v rámci hry dodržována (kromě chvíle, kdy si hráč sám určí jinak).

Tato pravidla poskytují také základní orientaci hráčům trýznitelů. Jako tyto základní pravidla jsme na Táboře používali následující (a považujeme je zpětně za dostatečná):

1. Právo na vodu
2. Právo na spánek
3. Právo na vyměšování
4. Právo na přístup ke svým lékům
5. Právo vystoupit ze hry (viz STOP)

K tomu jen krátký komentář. Právo na vodu bylo ošetřeno skrze možnost utrácení, práva na spánek se vzdalo nejvíce hráčů, právo na vyměšování nebylo nikdy zneužito, právo na přístup ke svým lékům fungovalo i v „lékových“ případech dobře s jednou podstatnou výjimkou (kde hráč vědomě porušil už před hrou pravidla, přesto samozřejmě je to problém) a nakonec právo vystoupit ze hry (utrácení se plus rudé stop).

Psycholog

Názory organizátorů, na využití odborné rady při přípravě psychicky náročných částí hry se různí. NO HAPPY END využili odbornou pomoc psychologa během přípravy i hry samotné, organizační tým Tábora konzultoval některé zamýšlené postupy s odborníkem předem, organizační tým PASSu pomoci psychologa nevyužil. Martušák si myslí, že psycholog není třeba a nevidí důvod, proč by se mělo někomu něco stát – jako hlavní důvod vidí, že lidé jsou dobře skryti za rolí a veškeré nebezpečí tak zůstává hodně virtuální. Ostatně zpětně odbornou pomoc nehodnotí příliš pozitivně ani NO HAPPY END team, který má dojem, že rady neměly žádný zásadní přínos, pouze celkově komplikovaly a zdržovaly rozhodování, celkově měly spíše tlumivý vliv. Podobný názor mají organizátoři Tábora, kteří se z konzultací před hrou nedověděli nic, co by už nevěděli.

Závěr

Doufáme, že jsme vás lehkým náčrtem problematiky neunudili a nezklamali, a že splnila svůj účel popsat alespoň částečně mechanismy her, ve kterých vi-

díme dosud nevyužitý potenciál. Nyní bychom chtěli udělat prostor pro Vaše dotazy, kterých očekáváme co nejvíce, neboť jsme mnohé problémy jen předestřeli a zároveň se vyjadřujeme v rozporu s dosud existujícími manifesty a „školkami“ českého LARPu.

Zdroje:

Hry:

Ardavské údolí (Braenn, Daysir),

Arthas (Mort, Nerion, Zip),

Bezkráli (Darion),

Florie/Ostrie (Deff, Erwin, Eskor, Ferda, Lukáš, Vlado, Zip),

Hvelgerm (Azrik a Zip),

Milštejn (Ivana),

PASS (Alix, Martušák),

Tábor (Daysir, Rothas),

Taneční škola Isis (NO HAPPY END TEAM),

Thief: Stíny noci (Garret),

Stillet Serpens (Almon),

Věk Hněvu (Rothas),

Země snů (Daysir, Digrein, Imeolla, Kytka, Žízeň)

Literatura:

Forenzně-sociologická sonda do způsobu a metod vyšetřování StB v 50. letech 20. století

Mgr. Klára Pinerová (1982)

Jeroným Klimeš – články pro Respekt

Obzvláštní poděkování patří následujícím lidem:

Alici „Alixé“ Ďurčatové

Martinovi „Darionovi“ Antonínovi

Flexkovi

Marťušákovi

a těm dobrovolníkům, kteří nám pomohli se zvukovými nahrávkami citátů prožitků hráčů.

O autorech

Petr „Žabák“ Holata

LARPům a dřevěným bitvám se věnuje od roku 2003. Preferuje hry se silnou prožitkovou stránkou, propracovanými rolemi a co největší autentičností. Je organizátorem série dřevěných bitev „Za krále a proti králi“, specifického LARPU Fantasy sněm V: Horní hrad a městského LARPU Consigliori. V civilním životě pracuje v teambuldingové agentuře a je členem mimického sboru Divadla na Vinohradech.

Sarah „Feain“ Komasová

LARPům se věnuje od roku 2004. Jako hráč se ráda věnuje řešení konfliktů, zajímá ji imerzní stránka hry a klíčová je pro ni atmosféra. Organizovala komorní LARPy Engelchen I, Engelchen II a městský LARP Consigliori. Letos maturuje na gymnáziu.

David „Daysir“ Wagner

LARPům a dřevěným bitvám se věnuje od roku 2004. Na hrách preferuje kvalitní příběhovou linii, originální mechanismy a nové náměty. Organizoval nato-lik rozdílné LARPy jako Tábor, Ardávie, Země snů, Vše nejlepší a sérii městských

LARPů Písek by Day. V civilním životě studuje historii a společenské vědy na PedF UK v Praze, od roku 2005 byl zaměstnán jako externí pracovník při DDM Písek, má zkušenosti s outdoorovými zážitkovými kurzy.

ČASOVÉ VARIACE LARPU

Kateřina „Morgain“ Holendov

Pod pojmem LARP dnes vnmme pomrne široke množství aktivit, které jsou vsak definovny svm obsahem, nikoliv časovm rozsahem. Přesto, že se nejedn o charakteristicky prvek pro pojem LARP, lze jej dle mho nzoru považovat za údaj, který vypovíd pomrne velké množství informac o chystan akci.

Pro potřeby tohoto textu si rozdlme LARPy na nkolik typ, podle jejich dlky. Nejkrati typ je nkolikahodinovy LARP, ktermu budu v dalm textu říkat komorn. Dalm typem LARPU bude vkendov, tedy akce trvajcí alespo 10 hodin, ale nepřesahujcí jeden vkend. Jako dali typ uvedu LARP přesahujcí svou hrac dobu jeden vkend pod pojmem dlouhodoby. Dlouhodobe LARPy pak jet rozčlenme na intenzivn a přibžne dle toho, zda v jeho přibžhu hrci po celou dobu nebo její vtšinu hraj, nebo hraj ve volnm čase mezi povinnostmi svho civilnho života. Toto členn není univerzln a mohou se objevit i LARPy, které se do nj

budou špatne zařazovat, ale pro tento text postač.

Komorn LARP je formtem, v nmž se předpoklád hra v roli celou dobu bez takzvanho vypadvání. Lze říci, že m hrč na dobu LARPU odložit svou osobnost i všechny problmy a žít jen postavou. Takovto LARPy bvvaj často smřovny především k prožitkovmu hran a k dramatickmu prvku. Ukzkovm přkladem mohou bt komorn LARPy na LARPvkendech. Hra je obvykle uzavřena do omezenho prostoru, protože pro dj takovho LARPU vtšinou není nezbytne a ani žádocí vtší přostřed, kde by hrci ztraceli drahocenny čas hry i třeba jen přesuny přes msto nebo vzjemnm hlednm v nm.

Komorn LARPy bvvaj i omezeny na meni množství lid, což je dno malm přostorem, v nmž se odehrvaj. Klasickm formtem z LARPvkend je komorn LARP s asi deseti hrci. Složiteji variantou byl napřklad Klub Felis, který hrlo přibžne 25 hrč. V nejvtším pojet jsem se takto setkala s plesem, kte-

rho se učastnilo zhruba 50 hrč. Tento typ LARPU se mže zamřit především na hru a prožitek, jako Star, nebo Felis, čímž stač vytvořit pouze zajmave postavy a přostřed a zpletka ve hře není nutn. Jedn se o typ hry vhodny jen pro nktere hrče, ale omezenost časovho formtu dl takovou podobu hry hratelnou. Při LARPech s menším počtem hrč je obvykle, že jsou postavy vrazne předpřpraveny organiztorem a je tm vytvořeno jejich hluboke propojen na zklad osobnch vztah. Ve vtším počtu hrč již je vtšinou tvorba postavy ponechna vce v rukou hrč a tm se stv propojen postav ve hře mne osobitm. Pokud postavy nemj dostatek osobnch zpletek, zvyjuje se tm potřeba vtších a vraznejších djovch lini, typickch v dlouhodobejších LARPech.

Ve hře, kde je male množství postav a vtšina zpletek je založena na shodch a neshodch jednotlivc, považuj za vhodnou dobu trvn LARPU asi tř hodiny, kdy hrci proberou pro všechny postavy aktuln témata a často otevřou všechny potenciln konflikty a začnj

pátrat, co dalšího by mohli říkat. I v případech velmi agresivních konfliktů je náročné udržet jeden konflikt déle než hodinu tak, aby hra byla stále zajímavá. Pokud hráči ztrácejí témata, která by ve hře ještě mohli otevřít, narušuje se tím jejich soustředění a vžití do hry, snižuje se jejich prožitek a upadá dynamičnost hry. Pro lepší spád hry je příhodné rozčlenit čas při ní nějakými událostmi, jako je vystoupení, losování lističků, vlivy zvenčí, nebo další podobné prvky, tzv. spouštěče. Je to v podstatě nenásilné vložení dalších témat a posunutí děje hry kupředu. Je to také jedna z mála možností, jak může organizátor ovlivňovat hru, pokud se jí zároveň neúčastní jako jedna z postav.

Nejdelším LARPem, s nímž jsem se setkala, a který ještě řadím mezi komorní, byl 6 hodinový ples, kterého se účastnilo asi 50 lidí. V případě takto velké akce již metoda přípravy byla blízka akcím víkendového typu. Hráči si připravovali postavu především každý sám, hlubší propojenost byla jen v rámci menších skupin – rodin. Hra měla více dějových linií určených pro každého a řešení zápletek nevyplnilo celý čas hry. V případě tohoto plesu se však jednalo o záměr, protože zbý-

vající čas byl vyplněn tancem a společenskými rituály, o čemž byli hráči předem informováni. V rámci takto omezeného času byli hráči schopni setrvat v roli s intenzitou odpovídající komornímu LARPu.

Víkendové LARPy jsou dalším typem. Jak jsem již uvedla výše, jedná se o LARPy, jejichž herní doba přesahuje 10 hodin. Tuto hranici jsem zvolila především proto, že mi přijde jako mezní pro hru, která má vyplnit ještě všechny herní čas intenzivně. Hra na víkendovém LARPu již často také zahrnuje nejen den ale i noc, čímž vzniká výrazný prvek v takovém LARPu a to zda se hraje po celý čas, nebo se přes noc (někdy den) hra zastavuje a hráči si jdou odpočinout naprosto mimo hru.

Na naší LARPové scéně se setkáváme s obojím typem LARPu. LARPem s vymezeným herním obdobím bývají často upírské LARPy, kde již setting sám stanoví a zdůvodňuje omezení herní doby. Při těchto hrách je typické, že hráči veškerý svůj program omezí jen na věci nezbytně nutné k životu a celý herní čas se zabývají hrou. Svým způsobem se tak hra stává intenzivnější, než v druhém případě, kdy hra běží

po celý víkend bez přerušení. V takové hře je již i spánek součástí hry a lze si položit otázku, zda je pro hru přínosné, když je hráč příjemně vyspínaný, anebo je zajímavější využít období jeho spánku k dalším prvkům hry, jako noční přepady. Názory se v tomto ohledu výrazně liší, z mých dosavadních zkušeností usuzuji, že je vhodné vycházet především z toho, jaké zážitky chce organizátor hráčům dát. Noční přepady a pocit neustálého ohrožení je obtížné nahradit jinak a v určitém typu hry hrají zásadní roli, ale pokud se hra nesnaží o zprostředkování těchto zážitků a je zaměřena především na dramatické výkony hráčů, je přínosnější jim dát prostor k duševní i fyzické relaxaci mimo roli.

LARPy víkendového formátu jsou méně vhodné pro výrazně dramatickou nebo prožitkovou hru, než komorní LARPy, ale zase dávají více prostoru pro odvíjení příběhu a vztahů mezi postavami v širším časovém spektru. Tím se stávají ideální cestou pro LARP, který se snaží zachovat rovnováhu mezi prožitkem, dramatickým hraním i příběhem. Jedná se v podstatě o kompromis do něhož jde napasovat jakýkoliv typ hry.

V tomto formátu LARPů se již také výrazně projevuje náročnost setrvání v roli po delší čas, protože i při nejlepší dobré vůli většina hráčů nedokáže hrát plně v roli nepřetržitě po delší čas a začínají vypadávat z role a povídat si i mimo ni. Obvykle to vede ke zhoršení prožitku ze hry, protože neherní rozhovor jeho účastníkům rozmělnuje atmosféru a tím i zážitky. Nepříjemný může být i pro dalšího hráče, který přijde v rámci hry a je tím narušen i jeho prožitek. Obávám se, že se neherním rozhovorů nelze u akcí tohoto formátu plně vyhnout, ale lze je alespoň co nejvíce omezit. Obvykle se k tomu užívá výběru hráčů, protože někteří hráči vypadávají z role častěji a snáze, než jiní, a proto některé akce jsou koncipovány jako „pro zvané“ a organizátor klade velký důraz na to, aby si pozval hráče, kteří s tím nemívají výrazné problémy. Navíc je vypadávání ze hry v podstatě nakažlivé a setkání s někým, kdo narušuje hru, často způsobí další narušení hry.

Na vypadávání ze hry má také vliv to, jak moc se hráči mezi sebou znají a zda se běžně potkávají. Chci poukázat především na situaci, kdy se hráči znají a přáteli, ale nejsou z jednoho města a potkávají se třeba jen několikrát do roka

na různých akcích. V případě takových setkání mají často potřebu si popovídat o tom, co je doma nového a jak se mají. I dobří hráči pak spíše vypadnou z role při hře, aby si popovídali, když se už konečně potkali, pokud je hra nepřerušovaná a není tedy jiný čas, kdy by si mohli povídat. Jediným zatím mně známým řešením, ke kterému může organizátor přistoupit, je vyhlášení akce tak, aby ještě před začátkem hry bylo poměrně dost času, kdy on ještě řeší s jednotlivými hráči podrobnosti ke hře, a hráči jsou již v podstatě shromážděni a povídají si. Do začátku hry pak hráči vstupují „vypovídání“ a při hře se už nepotřebují rozptylovat. Toto řešení však často naráží na ochotu hráčů přijet včas nebo s mírným předstihem.

Některé víkendové LARPy však s vypadáváním z role počítají již v koncepci. Jedná se o případy, kdy je LARP zaměřen méně na prožitek a jeho dramatická stránka je koncipována spíše na jednotlivé scény a není kladen důraz na dobu mezi nimi. Hráči pak v době, kdy nejsou na scéně, z části opouštějí roli a například u jídla se baví i vyloženě neherně. LARPy tohoto typu mívají často silnější příběhový nebo gameistický prvek. Ze zkušenosti mohu říci, že se jedná o typ

LARPu u některých hráčů velice oblíbený, kdy si hráči z LARPu rádi odvázejí nejen zážitky herní, ale i neherní spojené s příjemným trávením času s přáteli a v podstatě pohodlnou dovolenou.

Od posledních zmíněných LARPů, tedy LARPů, které se nesnaží vyhnout vypadávání hráčů z rolí, je již jen malý krůček k LARPům dlouhodobým. Výše jsem tento typ her rozčlenila na dvě podkategorie, podle intenzity hraní v poměru k ostatním civilním činnostem hráče. Společným definujícím prvkem tedy zůstává čas, který jsme si určili jako delší než jeden víkend. Jedná se o časové období, které již dle mého názoru neumožňuje plně hrát bez přerušení. I v případě, že hra je koncipována tak, aby hráči mohli hrát po celou dobu, není v silách hráčů setrvat v roli.

Dlouhodobé LARPy intenzivní jsou velmi podobné LARPům víkendovým hraným s určeným herním obdobím, jen je doba LARPu prodloužena na více dní. Tento typ LARPů se realizuje často o prázdninách, kdy hráči nemusejí chodit do školy a pracující si berou dovolenou, protože intenzita hraní neumožňuje současně se hrou stíhat tyto povinnosti. Intenzivní dlouhodobé LARPy sice

většinou nevyžadují hru nepřetržitou, ale hráč se mimo hru věnuje většinou jen spánku, jídlu a hygieně, zatímco u LARPů dlouhodobých průběžných se věnuje i například škole či práci. Čas, který u takového LARPU stráví hrou, pak čítá často i jen pár hodin denně, zatímco intenzivní LARP hraje až 16 hodin denně. Hranice mezi těmito dvěma typy je tenká a může se měnit.

Jedním z dalších prvků, které je odlišují, je často celková délka LARPU. Vzhledem k tomu, že intenzivní LARP vyžaduje oprostění od ostatních činností hráče, bývá obvykle dlouhý maximálně týden, což je často doba hraniční pro to, aby se lidé mohli plně uvolnit ze svých povinností. U dlouhodobého LARPU se setkáváme i s LARPy na měsíc a podobně dlouhé období, protože hráči nepotřebují prázdniny či dovolenou na to, aby se ho mohli účastnit. Pro oba typy dlouhodobých LARPů je typické, že bývají zaměřeny na příběh a gameistický prvek výrazněji než na prožitek a drama a tyto dva prvky bývají opět spíše koncentrovány na jednotlivé scény. Hráči ve hře průběžně opouštějí roli a věnují se i ostatním činnostem a stejně tak i komunikují mezi sebou o různých neherních tématech. Prožitek ze hry je tedy roz-

měňován reálným neherním životem, ale dlouhodobost dává organizátorovi prostor rozvinout dlouhý a postupný vývoj děje napojený na složitý příběh. Stejně tak je zde dán větší prostor pro rozvíjení vztahů mezi postavami v dlouhodobém měřítku, pokud se hra ubírá tímto směrem. V dlouhodobých hrách je možný i určitý vývoj jednotlivých postav pod vlivem událostí hry.

Jednotlivé typy LARPů se mohou prolínat a LARP může být koncipován i napříč, například v případě, kdy hra probíhá formou dlouhodobého průběžného LARPU po většinu času, ale jsou určeny v průběhu například dva víkendy, kdy se hraje s intenzitou víkendového LARPU. Využití některých výhod dlouhodobého LARPU ale zároveň intenzity víkendového je dosahováno také LARPy několikaletými, které na sebe navazují, ale tento formát se střetává s problémem komunikace hráče a organizátora v mezidobí, kterému se věnují jiné přednášky.

K prolnutí koncepcí může dojít i neúmyslně například v situaci, kdy dlouhodobý LARP kratšího formátu je hrán některými hráči s nasazením přes deset hodin denně (stejně jako intenzivní), zatímco jiní hrají pouhých pár hodin. Taková

situace může vést k nepřiměřenému znevýhodnění některých hráčů ve hře a znechucení aktivních týmů, že stále na někoho musí čekat. Organizátor může takové situaci předejít vymezením herního času a domluvou s hráči, jak intenzivně budou LARP hrát.

Prostřednictvím tohoto textu jsem se pokusila čtenáře seznámit se svými zkušenostmi, protože špatná volba formátu hry může zabít nebo výrazně poškodit jinak výborné myšlenky a nápady. Rozborem jednotlivých typů LARPU jsem vytyčila charakteristické znaky jednotlivých formátů a uvedla, jaké prvky daný formát dle mého názoru zdůrazní a které oslabí. Věřím, že pokud má organizátor konkrétní představu, co chce hráčům svým LARPem předat, může mu být tento text podporou při rozhodování, kterou koncepci zvolit pro realizaci.

DEADLINE JE SVATÝ

František „Fjertil“ Špoutil & Jan „Erwin“ Žák

Hráč to má v životě snadné. Sice se může dělat s náročným kostýmem, může studovat rozsáhlá pravidla a připravovat se na roli, ale chce to už jistě „nadání“, aby ho zavrhlí všichni na hře. Organizátor bývá zavrhnut mnohem snáze. Jako tomu, kdo hru připravuje, stačí zanedbat jedinou věc a všichni účastníci mu rázem nemohou přijít na jméno a veškerá snaha, motivovaná bůh ví čím, jde vničit, stejně jako jeho dobrá pověst v komunitě.

Hráč je sólista. Za své chyby si může sám. Úspěch organizátora ale závisí i na spoustě lidí okolo, včetně samotných hráčů. Chce-li rozumný organizátor připravit dobrou hru, měl by si na ni nechat dostatek času, aby mohl zajistit lokalitu, vyladit pravidla a připravit zapojení do hry pro všechny postavy. Pro to poslední je potřeba zodpovědného přístupu hráčů, kteří by měli zaslat organizátorovi informace o své postavě do stanoveného termínu, deadline.

Hráč se chce bavit. A v našich krajích se zábava s plněním povinností a dodržováním termínů příliš nebratří. Organizá-

tor může strávit dny nad přípravou, ale nemalá část hráčů necítí potřebu do stanovené lhůty během pár hodin sepsat a odeslat byť jen nejzákladnější informace o své postavě. Neuvědomují si, že tím zkracují organizátorovi čas na přípravu a tím i kvalitu hry, na kterou plánují dojet. Neměl by snad organizátor věnovat svůj čas na jinou činnost, než na neustálé a vyčerpávající upomínání všech, kteří se ještě neuráčili poslat ani řádku?

Možná nadešel nejvyšší čas s tím začít něco dělat. Možná je čas začít si své hráče vychovávat. Proč si nechat mýt hlavu o nepodařené hře od těch samých lidí, kteří pro ni nehnuli ani prstem? Organizátor je ale v menšině. Pokud sám se rozhodne začít vymáhat po hráčích dodržování jejich povinností, s velkou pravděpodobností pohoří. Je třeba se spojit, semknout se v těsný šik a začít postupovat alespoň trochu společně, pokud má mít organizátorské úsilí alespoň nějakou šanci na úspěch.

Ale jak na to? Je situace v české a slovenské LARPOvé komunitě skutečně natolik specifická? Musejí či museli se

s tímto problémem potýkat i komunity jinde? Jak se vlastně k hráčům staví v jiných státech? Může nám pomoci skandinávský vzor zaměřený na těsnou komunikaci s potenciaálními hráči, vysoké poplatky a tvrdé vyřazování každého, kdo v některém z přípravných kroků selže? A nebo jsou Češi a Slováci natolik jiní od Severanů a takový postup tu nemá šanci na úspěch? Jaká je jiná cesta z tohoto začarovaného kruhu? Protože víra v dobré slovo a ve vzájemnou slušnost a respektování je bohužel vírou slepou bez jakýchkoli reálných výsledků.

Víc hlav víc ví a je-li trocha dobré vůle, tak se i na něčem dohodnou. Doufáme v plodnou diskuzi na dané téma jak ze strany organizátorské, tak ze strany hráčské. Hodláme využít zvýšené koncentrace lidí na Odraze, kteří se kolem LARPU pohybují, aby tato problematika jednak vešla ve všeobecnou známost i aby si organizátoři mezi sebou tváří v tvář mohli vyměnit zkušenosti s tímto plíživým problémem domácí LARPOvé scény.

KOMUNIKACE S HRÁČI: POTENCIÁL A ÚSKALÍ

Kristýna „Daríen“ Obrdlíková

K čemu?

Komunikace je určena těm, kdo o ni stojí. Před deseti lety byl současný způsob dialogu nemyslitelný a přesto se hrály dobré LARPy. Komunikace také není určena k tomu, aby hráči organizátora k něčemu uvrtávali a přemlouvali. Proč se o ni tedy snažit? Nabízím několik důvodů, jistě by se našly i další.

Komunikace má za cíl odhalovat nejasnosti a odpovídat na otázky. Je obousměrná a organizátor může předkládat návrhy stejně jako hráč.

Komunikace může ujasnit, jestli hráč opravdu chce na danou akci jet a jestli organizátor hráče na dané akci chce. Vyjasňuje očekávání, která jsou pro prožitek ze hry jedním z nejdůležitějších faktorů.

Komunikace s hráči je všeobecně vnímaná jako dobrá a užitečná činnost. A jako pro veškeré mezilidské dorozumívání pro ni platí stejná pravidla.

Když organizátor jednou začne s hráči mluvit, nesmí přestat. Je to druh vizitky. Také to vyžaduje čas. Obvykle 1–2 mě-

síce. To klade nárok na včasnou přípravu LARPu. Srdečnost, vstřícnost, spravedlnost, konkrétnost, jasnost. Když se některé dotazy opakují často, dát je veřejně a veřejně na ně odpovědět.

Komunikace pokračuje i na samotné akci a neměně i po ní. Mohou takto vzniknout přátelství, přijít nové nápady a vůbec rozvoj osobnosti.

Předpoklady – dostatečná informovanost

Dobrá komunikace má svoje předpoklady. Nastane tehdy, pokud mají obě strany zřetelné a srozumitelné vstupní informace. Hráč, jemuž nebyly informace dobře předány, nechtěně dobrou komunikaci brzdí. Organizátor, který nedokáže pochopit vyjádření hráče, je v obdobné situaci. Existuje způsob, jak dostat k hráčům potřebné vstupní informace.

Reklama

Zásady reklamy si hodně lidí uvědomuje intuitivně, někteří se inspirojí chytrými knížkami nebo ji svěří znalejším kama-

rádům. Reklama se nesmí podceňovat. Pokud patříte k tomu táboru lidí, kteří reklamu nepovažují za důležitou a shánějí si své hráče sami, musím vás varovat, že mnoho kvalitních zájemců leží za vašim horizontem. To, že uspořádáte veřejnou reklamu, neznamená, že musíte slevit ze svých požadavků a vzít všechny, kdo vám přijdou pod ruku. Právě naopak. To, že někoho odmítnete, znamená i to, že víte, co chcete.

Myslím si, že *organizátor má právo zvolit si hráče*. Reklama mu k využití tohoto práva může velice pomoci.

První krok je za námi: zaujali jsme pozornost hráče. Reklama ho odkáže na náš hlavní informační kanál, dnes nejčastěji internetové stránky.

Vyčerpávající a přitom stručné a uspořádané informace

Lidé nemají čas se pročítat obrovským množstvím pochybně relevantních dat, aby se mohli konečně dozvědět, o čem to bude, kdy a kde se to odehraje a co po nás organizátor vlastně chce. Rozsáhlé legendy o vzniku daného světa nejsou

tak důležité a mohou být uloženy na méně viditelných místech. Není špatné mít košaté stránky, je špatné mísit informace rozdílné důležitosti.

Srozumitelnost

Ne každý mluví jazykem vašeho kmene. Tvůrce textu a potencionální zájemce musí textu rozumět stejně. Osvědčilo se mi dát přečíst texty určené ke zveřejnění nezávislé a neznalé osobě. To, nakolik jsme srozumitelní, určí očekávání hráčů. Jestliže se s dobrým úmyslem snažíme vytvořit poutavou atmosféru a více mlžíme než informujeme, hráč bude mít v tom lepším případě chybná očekávání, v tom horším se na akci neukáže.

Ustavičnost

Jak bylo řečeno, jak jednou začnete, musíte vytrvat. Můžete dopředu dát vědět podmínky komunikace (třeba budete odpovídat vždy v pátek odpoledne apod.). Ve skutečnosti si je musíte stanovit.

Dostupnost

Čím snadnější je najít způsob, jak s vámi komunikovat, tím lépe. Snadná dostupnost ale zase neznamená, že se této činnosti obětujete a uděláte ze sebe otroka hráčů. Aby byla komu-

nikace úspěšná, musí být i efektivní. Nemáme zkrátka na hráče všechnen čas světa, ale jen omezené množství: a tento čas je potřeba využít co nejlépe.

Přihlášky

Jeden ze způsobů, jak dorozumívání velmi zefektivnit, je strukturovaná přihláška. Záleží na vás, co od hráčů chcete, aby v přihlášce vyplnili. Obvykle obsahuje dvě části, informace o hráči a informace o postavě. Jako skvělý nápad mi připadají vyplňování formuláře přímo na stránkách – je to velmi efektivní, přehledné a hráče příliš neobtěžuje: navíc je nucen přihlášku do určité míry vyplnit smysluplně a správně a omezený počet znaků v dané kolonce zabrání romanopisectví.

Organizátora velmi zajímá, co hráč vyplní o postavě. Obvykle požaduje nějaké její statistiky a historii plus cíle. V současnosti má jedna naše přihláška tuto strukturu:

- Pět důležitých momentů z historie postavy (vybere se to důležité a předejde se románům)
- Dva cíle, které chce ve hře vidět splněné HRÁČ

- Dva cíle, které chce ve hře vidět splněné POSTAVA (tyto dvě položky se mohou značně lišit; protože je cílem hry bavit hráče, potřebujeme to vědět)

- Dvě tajemství o postavě, která se ve hře mohou objevit (zdroj možných zápletek)

- Tři postavy z okolí postavy – dvě přátelské a jedna nepřátelská (umožní provázat osudy postav)

- Několik důležitých vzpomínek (umožní postavu více vykreslit)

Jako je internetová stránka impulsem organizátorovým, tak je vyplněná přihláška impulsem z hráčovy strany. Už je o čem se bavit.

Efektivní výměna informací – srozumitelnost, stručnost, nezbytnost

Vyvinuli jsme systém několika (dvou až tří) e-mailů, které hráčům posíláme. Vždy se ptáme na doplňující informace o postavě a předkládáme návrhy do hry. Očekáváme odpovědi na otázky a když se jich nedočkáme, musíme hráčům jejich role určit podle dosud získaných informací. Zároveň je osobně informujeme o důležitých věcech týkajících se

hry (bezpečnost, nabídky stravování, co si vzít s sebou, s kým se mohou už před hrou spojit a pobavit se o ní atd.) a doladíme jejich cíle, motivace a informace. Mailová komunikace není zbytečně košatá a je hlavní. Pokud používáme ICQ, obvykle jen k odpovídání na otázky a nebo řešení konkrétních problémů.

Komunikace i při hře a po hře (Zpětná vazba)

Komunikace nekončí začátkem hry. Organizátor by měl být i nadále snadno dostupný a hráče k rozhovorům klidně i povzbuzovat, má-li k tomu prostor. Dostává tak cennou zpětnou vazbu a informace o tom, jak hra probíhá. Někdy má tato komunikace podobu „expování“, ale může být řešena i jinak. Tato část komunikace podle mne patří k těm těžším. Po hře už zájem o spolupráci s organizátorem upadá a je obtížné hráče motivovat k dialogu. Zpětná vazba se tak dostává na okraj zájmu a brzdí rozvoj budoucích her.

Problémy

Realita není vždy růžová a i když jsme zatím hovořili o tom, jak by to mělo fungovat, celkem spolehlivě se vyskytnou

poruchy – a některé i dost závažné. Zkusíme se nyní chvíli zabývat příčinami problémů a jaká by mohla být řešení.

Organizátor se neumí vyjádřit

O srozumitelnosti jsme už mluvili. Musíte vědět, co chcete říct. Co chcete, aby hráči věděli. A nezapomeňte se zmínit třeba i o tom, co nechcete. Dám několik příkladů:

„Těžiště hry spočívá nejvíce asi na třech pilířích: 1) politika – hra začíná po zhroucení civilizace, nejsou ustanovené žádné státní celky, žádné skupiny, žádná pravidla. 2) bádání a objevování – určitě bude co odhalovat z tajuplné minulosti, takže lidé, kteří rádi pátrají, řeší různé záhady a pracují s informacemi, si opravdu přijdou na své. 3) hraní si – neobvyklé rasy a role vám do sytosti umožňují hrát si a vyžívat se ve své roli.“
(Azrik: Carpe)

„Chceme vytvořit Svět, ve kterém není jen kouzlení, meče a stále stejní Bohové. Chceme připravit LARP, který zabaví akční hráče i ty, kteří rádi intrikují a kují pikle. Chceme vám předložit Svět, kde suroviny typu zlato a stříbro nemají téměř žádnou hodnotu. Chceme prostě

udělat něco jiného, akci, která se bude snažit oprostít od (nejen) sci-fi klišé.“
(Roland Mu: Duna)

„Těžiště hry stojí na propracovanosti a interaktivitě herního světa (o kterém navíc hráči obvykle mají povědomí), důraz je kladen i na propracovanost a vzájemnou provázanost herních postav. Hra není pro ty, co si chtějí jen zabojevat, popít či zneužít co nejvíc děr v pravidlech.“
(Randir: Arnor)

Nemáme čas k analýze textů, ale ilustrujeme zde způsoby, jak se v praxi organizátoři vypořádávají se svými požadavky na hráče. Není to jednoduchá záležitost, protože neexistuje ustálený slovník, jasná typologie a seznam obecně známých požadavků. Co chcete vy jako hráč vědět, když jedete na něčí LARP? Co si máte vzít s sebou? Za co budete hodnoceni? S kým tam budete? Nebudou vadit vaše vyhrávačské tendence? Hodláte hrát na vlastním písečku, nebo na sebe strhnout pozornost, hrát pro ostatní?

Naštěstí je tento prvek odstranitelný právě včasným navázáním komunikace. Když to nevidím na stránkách, zeptám se organizátora.

Hráč se neumí vyjádřit

Hráč je prvek, který do dokonalého organizátorova konceptu vnáší chaos a navíc je do značné míry neřiditelný. A nedá se eliminovat. LARPy bez hráčů se většinou nedělají. Někdy se hráč opravdu projevuje jako „hlupák“ – nevyplní přihlášku správně nebo jakoby protismyslně (když napíšu, že nechci historii jako historický román a vzápětí mám jeden na stole), napíše, že přijede, i když jsou registrace uzavřené, zeptá se na naprostou banalitu, která je na stránkách napsaná na první stránce červeným písmem velikostí fontu 28... Někdy je zkratka nezkušený a my to nemusíme jasně rozpoznat. Hráči, kteří se vyjadřují jinak, než očekáváme, jsou více než běžní. Pokud chcete, máte zde prostor své hráče vychovávat. Nicméně to není vlastní všem organizátorům.

Hráč komunikaci podceňuje

Neposílá přihlášku, nedodrжуje termíny, podává nedostatečné informace. Pokud nepatří do skupiny začátečníků a vy jste podali všechny relevantní informace včas a správně, je to buď velmi vytížený a zaměstnaný člověk nebo ignorant. To, do které kategorie

patří, je možné poznat buď z komunikace před hrou nebo na hře. Dávám přednost včasnému rozpoznání. A platí opět možnost hráče vychovávat.

Organizátor snižuje hodnotu komunikace – nevyužije ji

Pokud organizátor nabídne komunikaci, ale pak ji nevyužije, kazí si jméno. Vždy je možné stanovit takové podmínky výměny informací, které tvůrci hry vyhovují.

Možná pomoc

Jak si poradit ve svízelných situacích? Protože stále platí všeobecná pravidla komunikace, mnoho možností není. Tedy pokud to nechceme hned vzdát.

1. Ustavičné povzbuzování a podporování

Existuje tlak na to, aby se organizátoři zkvalitňovali (a to i v této přednášce). Do určité míry je to přínosné – a stejně tak to platí i o zkvalitňování hráčů. Hráči snadno sbírají špatné návyky. Organizátor přesto není jejich otrok. Když je povzbuzuje a upozorňuje jakoukoli formou na jejich povinnosti a nabízí řešení, jde pořád o mezilidskou pomoc, která má meze.

2. Vyloučení ze hry

Chceme si tuhle variantu dovolit? Když si to nemůžeme dovolit nebo snižujeme požadavky, zvyšujeme stres organizátora. Když po tomto opatření sáhneme, je dobré k němu připojit vysvětlení (nedostatek místa ve hře, špatné zkušenosti, ignorantství, atd.).

3. Výchova hráčů k zodpovědnosti

Hráče si můžeme vychovávat, jak bylo zmíněno. Jenomže výchova je oboustranný proces, a když na ni hráč nepřistoupí, je každá snaha marná. Existuje několik nedokonalých mechanismů:

- finanční sankce (včasné přihlášení umožní slevu ze vstupného)
- příběhové sankce – nekomunikující hráč nemůže proniknout do hloubky příběhu, nemá informace a vztahy s ostatními. Toto spíše nefunguje: handicapovaný hráč spíše svalí vinu na organizátory než na vlastní nedůslednost.
- nevpuštění do hry. Nedodržení požadavků je legitimní důvod.

Odstranit příčinu nedostatku hráčů – reklama

Organizátorovi se může špatně pracovat, když má k dispozici málo hráčů. Musí jim víc povolovat, aby měl naději na odehrání své hry. Tento nedostatek může odstranit reklama. Není to ale univerzální lék: někdy se vyplatí popřemýšlet nad termínem, místem konání nebo jinou změnitelnou položkou.

Závěr

Dobrá komunikace s hráči není jednoduchá, ale velmi poučná a vedle zkvalitnění hry má i takové důsledky jako zlepšení dorozumivacích a vyjadřovacích dovedností tvůrců hry. Opravdu ale není snadné začínat metodou pokusů a omylů a zde vidím potenciál ve využití zkušenějších organizátorů, kteří mohou nabídnout své zkušenosti. Nebo využití občanských sdružení, které podobné služby nabízejí (např. v reklamě).

LARPs IN POLAND

Jakub Tabisz

LARPs in Poland, just like in many other countries have been taken directly or indirectly from Role Playing Games. It's hard to say when and where was the first LARP in Poland. Probably it has taken place somewhere in late eighties or early nineties, when RPG games have been something completely new in this country. Fascination with fantasy and worlds connected to works of J.R.R. Tolkien, as well as the growing popularity of RPG system "Vampire: The Masquerade" were the main factors influencing this form of entertainment. It was easy to notice, that between fans of historical realism and details, who preferred solving disputes with sword in hand, and these ones who attached importance to acting and more conventional approach to LARPs, almost immediately have appeared distinct divisions.

Elves, forests and swords

In 1991 the first edition of "Orkon" has taken place. As the name indicates, it has been LARP loosely based on Tolkien's world known from "Lord of the

Rings". Specially for this terrain LARP, the creators have constructed their own mechanics and rules. They didn't model their rules on any specific RPG system. It hasn't been their concern. Orkon was the beginning of so called "terrain" big scale LARPs in Poland. Every year fans and members of this event are preparing very carefully their costumes. Acting and dramatic tension isn't so important as the truest as possible imaging of simulated fictional fantasy world. During a few days game there is always a lot of running and questing in open field. The participants are trying to play all day long their role – for example elvish blacksmith. There are many real time fights with special prepared fake and safe weapons. This is the main way of resolving conflicts between parties, and that's how the main plot is also expanded. Terrain games like Orkon are very attractive for many young people. For majority of them it's the first form of contact with LARPs of any type. In the past Orkon has been visited only by 40–50 fans of fantasy literature. Nowadays it's the big-

gest event in Poland with a few hundreds of participants every year. Nevertheless the serious competition like for example "Fantazjada" or "Flamberg" have grown in past few years. It's worth mentioning that terrain LARPs like Orkon are paid. Gathered money are spend on scenery, properties and accommodation. Unfulfilled dream of terrain LARP creators in Poland is to equal big Western European events with hundreds and even thousands of participants from different countries. But for several years, nobody in Poland has managed to achieve such impressive statistic.

Vampiric dramas

RPG system "Vampire: The Masquerade" published by American concern White Wolf has been very much to polish gamers liking. Groups of gamers from different cities began to create complicated net of relations based on this game around the country. They designed the story which has taken place in every corner of Poland. In every major city and even in several

minor cities it has teemed from mythical vampires. Political intrigues, dark rituals, secrets, vampirical sensuality – these all elements inspired real emotions among players. It's interesting that this old sentiment from nineties is still strong and alive. It's so incredibly strong that many cold players deny the new edition of "Vampire". Together with promotion of RPG system White Wolf has decided to create additional rules for making LARPs in world of Vampire. To differ from other LARPs, they called their productions using enigmatic word "drama" – in assumption, that these form of LARPs will be more theatrical than others. The term has put down the roots in Poland and actually is used to name every cyclic LARP, not necessarily related to so called "World of Darkness" Vampiric LARPs or dramas were very popular on first polish conventions. In early nineties the average number of people on almost every fantastic and RPG convention was around three hundred. These conventions were organized in school buildings with accommodation in class rooms. A little time later LARPs played on conventions became cyclical city events. Once per month

in private apartments, pubs, cultural houses, students, pupils and other young people changed into entities from "World of Darkness". Such scenarios sometimes lasted several years, and were very schematic and very similar in every aspect to each other. For example one of the major motives in almost every vampiric LARP was missing prince, and struggle to chose a new one. Despite the name "drama" LARP rules published by White Wolf served much more mechanical and empty approach to the game than acting. The main purpose of complicated system of attributes and abilities was as true as possible translation of RPG game. It was, and still is a common view, when a group of players participating in Vampiric LARP concentrates only on using their special powers, and the rest is bored to death. In Poland there are still many groups organizing dramas based on rules made by White Wolf.

Other RPG systems which have influenced polish LARPs

Except "Vampire: The Masquerade" there are several other influential RPGs in Poland. For sure White Wolf's product

isn't the most popular, but in LARP community it has gained enormous feedback. Warhammer Fantasy Roleplay published in early nineties was the great success, and first RPG in polish language. Combination of two elements – classical fantasy theme, and dark struggle with personal weaknesses gained an applause among polish players. There are many, many LARPs based on this system. Almost every convention has almost one WFRP LARP. A few years ago the second edition was published in Poland and it was like a Renaissance for this game. People create classic LARPs and terrain LARPs in reality of Old World (name describing known world used in WFRP).

But not only fantasy settings are popular in Poland. There are two very popular futuristic RPGs in this country – "Cyberpunk" concentrating on high-tech, decadent nearest future, and more important for LARP scene "Fallout" based on a famous computer game about postnuclear USA. Cyberpunk LARPs aren't so lucky as vampire dramas. But from time to time Cyberpunk LARP appears on some convention, or one of LARPing groups makes few hours event in one of the big polish cities.

In 2005 a Fallout fan convention has transformed into full scale terrain LARP. It's one of his kind in Poland, because there is no eternal struggle between Elves and Orks, but rather a story of hard life after atomic apocalypse. This LARP has been rapidly growing up since the beginning and is very popular among fans of ASG (Air Soft Guns). A lot of conflicts and struggles on this LARP is resolved with aid of air soft weapons. The game usually takes place in old abandoned airfield – very climatic place for every futuristic LARP. Although in comparison with otherLARPs OldTown is a quite new initiative, the number of participants has been growing every year. The last time players have brought with themselves even specially made vehicles, which were used to transport people during the game. Like other terrainLARPs this one is also paid and lasts for few days.

One other RPG game is worth mentioning when we write or talk aboutLARPs in Poland. “Wolsung” is a polish steampunk (19th century with magic and fantastic creatures) RPG which has been prepared to publish for many years. Meanwhile the designers and fans of Wolsung have created about 60LARPs and

have presented them on several conventions. It will be probably the first polish system with additional rules for playingLARPs. The so called “LARPack” will be published completely free via internet later this year.

Are there onlyLARPs based onRPGs in Poland?

Not so long ago the situation in Poland has changed, and there have emerged many experimentalLARPs. Only a few years ago numerous LARP groups have arised, they are determined to makeLARPs in first place, from which a few have broken a domination ofRPGs themes inLARPs. Just like in Scandinavian countries these groups are basing their LARP scenarios on films, books and plays. Many of theseLARPs have no fantastic motives at all. The main purpose for these groups is not only the entertainment but also a use of this amazing form of expression to show something important. Some of theseLARPs are nowhere to be seen except small rooms, but several other are using city space and are performed on streets and in city parks. Unfortunately the long history ofLARPs in Poland is also some kind of a barrier for developing this new

form of expression. Many LARP creators and players aren't able to imagine a scenario not based on their favoriteRPG system. The consequence is a big number ofLARPs closed for common viewer, who isn't necessarily interested in fantasy books andRPG games. The term LARP means nothing to people on streets, and even many fans of fantasy literature and participants of conventions don't recognize this term. This situation slowly changes thanks to activity of few passionates.

First Steps

The main problem in Poland is a connection of term LARP with only fantasy terrain games and/orRPG systems. A common polish viewer thinks that LARP or LARPing means knights with swords and princesses in beautiful dresses. It's hard to be surprised, because theseLARPs are most often presented in polish media, usually with unprofessional commentary from unprepared journalists. In opposition to USA, Germany and FranceRPGs andLARPs are still something new in Poland. The second serious problem is a barrier between LARP groups form different cities. Creators of terrainLARPs

compete with each other to gather as much players as possible. They usually aren't very interested in more theatrical approach to LARPs. Many groups are hermetic and closed for outsiders, and making their LARPs more open and public don't concern them. They are only concentrated on narrow group of friends and colleagues. But in a few years time something have changed in Poland. Two centers in Wrocław and Gdańsk decided to experiment with form of LARPs. The group from Gdańsk created the LARP competition named "Golden Gate", and the only one true LARP Convention in Poland. The group from Wrocław dominated conventions with experimental approach to LARPs. Besides this, there is at least one LARP every week in Wrocław opened for every man and woman from the street. Special construction of these LARPs makes it possible to play without any preparation.

Representatives of these two groups decided on "Pyrkon 2009" – the biggest polish convention – to integrate polish LARP community. People from Wrocław are also trying to make LARP projects together with gamers from other cities like Poznań, Kraków and Lublin. Both groups from Gdańsk and Wro-

claw intend to create conference about LARPs, where different people would be able to present their point of view, and to introduce the audience this incredible form of expression. Although these are only first steps, everything seems to be on a good way to propagate LARPs in Poland.

LARP VE VZDÁLENÉ BUDOUCNOSTI

Lukáš „Ismael“ Veselý

Píše se rok 2059. Před padesáti lety jsme běhali po lese s dřevěnými rekvizitami zbrání, po městě v gothic kostýmech, scházeli se ve sklepech, klubovnách nebo v provizorních divadelních sálech. Volali jsme „zásah“, tahali na sebe karty, četli lístečky s pravidly a snažili se tvářit jako někdo jiný. Vznikala občanská sdružení pro zaštitění a propagaci LAR-Pu, na hře nikdo nevydělával, veřejnost a komerce LARPy téměř neznala.

LARP byl tehdy ještě v plenkách. Masivní nástup digitálních multimédií se svojí interaktivitou a virtualitou pak ale ovlivnil všechno v našem životě, a stejně tak i LARPy.

Multimédia byla určujícím elementem už na konci minulého století, avšak historie myšlenky integrovaného a interaktivního média byla ještě mnohem starší. Už v roce 1849 skladatel Richard Wagner přišel s konceptem *Gesamtkunstwerk* – hudebním dramatem spojujícím všechna tehdejší umění – hudbu, tanec, poezii, výtvarné a divadelní umění. Další umělci i inženýři 20. století na jeho myšlenky

navázali a snažili se přivést k životu médium, které působí na všechny smysly a mění naše vědomí. Film se zdál být tím kýženým cílem, ale ukázalo se, že to je teprve začátek.

Různými projekty byly bourány hranice mezi jednotlivými disciplínami – hudbou, divadlem, filmem, hrou – a mezi jevištěm a hledištěm – herci a diváky, což vyústilo v happenings, elektronické divadlo, performance a interaktivní instalace. S vynálezem tranzistoru v roce 1948, dnešního stavebního prvku integrovaných obvodů, mohly počítače a digitální multimédia nastoupit svoji cestu k veřejnosti.

Od vizionářských inženýrů vzápětí přišly návrhy prvního asociativního řazení informací přes hyperlink, jejich sdílení a symbióza počítače s člověkem přes přístupný interface. Už v 60. letech se umělci začali zajímat o tyto technologie, které by jim umožnily další narušování tradičních hranic a spojování atributů dříve vyhraněných oblastí. Chtěli totiž nabídnout více, než do té doby poskyto-

vala fotografie, film nebo později video. Vznikaly 3D filmy nebo videoautomaty poskytující divákovi nejen obraz, ale i chuť, dotyk a vůni z daného místa.

Technologie a umění se potkávaly také ve velkolepých mechanických instalacích, kde se účastníci nořili do jiného světa zvuků, tvarů a obrazů. Instalacím s běžícími videozáznamy záhy přibyla interaktivita a návštěvník určoval, po které větvi se vydá, jakou variaci prožije. Konečně přišlo i elektronické zobrazení 3D objektů, osobní počítače s grafickým rozhraním a stereoskopické brýle. Někteří umělci začali šířit myšlenku, že základní integrované umění má být zcela bez diváků, že účastník je integrovanou součástí díla.

Digitální technologie se krátce zaměřila více na rozvoj velkoobjemových nosičů než na sdílení informací a virtuálních prostorů, ale na přelomu století se díky rozšíření osobních počítačů a internetu začaly komunikační kanály rapidně rozvíjet – web, e-mail, chat, diskuzní fóra, messenger, wiki, sdílené dokumenty,

výměnné servery, sociální sítě. Od telegrafu, telefonu, televize přes satelit a internet protrhala moderní telekomunikace geografické hranice a kyberprostor začal vytvářet prostor zcela nový. Společnost vývojově pokročila do postindustriální, informační fáze. Stala se *kyberkulturou*.

Digitální komunikace, dříve roztržitěná do mnoha forem, se slévala v jedno. Nezadržitelně se blížila doba, kdy přítomnost člověka v tomto dalším rozměru měla být trvalá a nepřetržitá. Virtuální objekty se staly předměty skutečného obchodu. Správně bylo předpovězeno, že rozhodující nadále nebudou znalosti a vědomosti, ale zkušenosti a to především virtuální. Virtuální prostor lákal uživatele anonymitou a deindividualizací coby prostředí bez zábran, které zmírňuje morální mantinely, důsledky jednání a následné hodnocení společnosti.

Virtuální realita byla logickým vyústěním integrace počítačů a umění. V ní se dřívější fantazie o vysněných říších staly uskutečnitelnými. Počítačové hry, MUD, síťové hry, graficky ztvárněné virtuální reality zajistily cestu MMORPG, které se hned po svém uvedení bleskově rozšířily po celém světě. Technologie po

pokusech s 3D brýlemi, senzorickými rukavicemi a obleky pokročila mílovým krokem.

Senzomotorická iluze dříve narážející na technologické nedostatky brzy dosáhla dokonalosti a již nebylo zapotřebí fantazie a představivosti hráčů. Nejúspěšnější formou bylo právě projekování do jiné role, do jiné postavy a touha ovlivňovat prostředí a jeho obyvatele jako někdo jiný. Původní úvahy psychologů o tom, že virtuální realita ovlivňuje psychiku, afektivitu a agresivitu ztratily smysl. Člověk začal ve virtuálním prostoru žít a přenesl do něj společně se sebou samým všechny aspekty svého života. I hru.

Různé výzkumy už dříve potvrdily, že důležitým motivem ke společné hře byly vedle touhy po spolupráci a soupeření také emoce, které hráči chtějí navzájem sdílet. Před vynalezením počítače hráli lidé hry s jinými lidmi a díky internetu se tyto společné hry mohly vrátit zpět – lidé nabízejí mnohem zajímavější problémy, než strojové algoritmy.

Všechny *performanční aktivity* mají společné prvky – čas, místo, účastníky, obsah (děj), vzhled (podobu), pohyb (gestika, mimika) a záměr. LARP i online rollová hra tak byly od začátku

plnohodnotnou performanční aktivitou. Výzkum ukázal, že i hráči oceňují LARP jako divadelní formu (vedle jeho dalších atributů). S postupem technologie se totéž potvrdilo i u virtuálních rollových her.

Ke hraní obou vedly od začátku stejné motivy. Hráč chtěl zažít, co znal z příběhů z knih nebo filmů, chtěl vstoupit do kulisy a atmosféry oblíbeného žánru, chtěl naplnit vlastní představy o tom být postavou v tomto prostředí. Chtěl se svým konáním podílet na tvorbě děje, vytvořit a rozvíjet postavu, zvyšovat její potenci, schopnosti, začlenit ji jejími činy do herního světa – chtěl něco stvořit. Také chtěl být oceněn za svoji roli ztvárněnou pro druhé, ale přitom se aktivně zúčastnit podívané – být divák a zároveň účinkující, být „integrovanou součástí díla“.

Do jiného světa vedla hráče touha zkusit jednat jinak než ve skutečném životě, než v jiné hře, vyzkoušet své dovednosti komunikovat, projevit se, jednat samostatně a sám za sebe – zkrátka to, k čemu ve svém skutečném životě ještě nemuseli mít příležitost nebo odvahu. Důležitým faktorem byli ale také lidé – setkávat se s přáteli a trávit s nimi čas, poznávat je

v neobvyklých situacích, vytvářet společné zážitky, potkávat nové lidi se stejnými zájmy, a skrze vzájemnou interakci poznávat také sebe sama. Nejen kvůli novým přátelům, ale i vybudované postavě a zázemí, oblíbě a znalosti herního světa se pak hráči vraceli zpět.

Došlo k rozmachu kooperativních síťových her. Měřítka „spolupracujících skupin“ bylo do té doby nevidané. Hlavní proud herního života se přenesl do počítačových sítí. S pokračujícím vývojem technologie poskytoval pobyt ve virtuálních světech stále více stejných aspektů jako reálný život – emocionální a sociální interakce, prožitek, smyslová i logická uvěřitelnost světa apod., ale tyto světy se mohly od toho skutečného o hodně lišit.

Mezitím se o slovo hlasitě přihlásily *alternativní reality*. První vlna těchto her fungovala s internetem, později také s rozšířením a zdokonalením pozičních systémů. Masivní nárůst však přišel v podobě pervazivních her, za nimiž stála klasická média jako televize, rozhlas a film. U nic netušících lidí vyvolávaly dojem jiné skutečnosti a specifickým způsobem naučily běžnou veřejnost přijímat fakt, že hra s iluzí reality není nic neobvyklého.

Technologie úpravy našich těl se dostala na takovou úroveň, aby alespoň kosmetické úpravy byly běžně dostupné – barva očí, struktura a barva vlasů, kůže, povrchu těla, jednoduché kožní deriváty, barva hlasu atd. Společně se novou textilií, která snadno měnila barvu, tvar i pevnost, a běžnou elektronikou jsme ze sebe mohli vytvořit někoho zcela jiného, i bytost z jiného světa. I nadpřirozeno se díky technologii mohlo stát skutečností.

Hranice mezi skutečným, alternativním a virtuálním byly čím dál slabší a rozlišování těchto prostorů začalo ztrácet smysl. V tzv. *rozšířené realitě* žila naprostá většina lidí – stačilo se „přepnout“ z jedné skutečnosti do druhé. Internet byl zcela nahrazen Kyberprostorem a týkal se všech aspektů lidského života – práce, studia, nákupů, zábavy, vztahů i sexu. Tytam byly předpovědi, že hmotné výhody vždy převáží nad nehmotnými, virtuální svět kopíroval, rozšiřoval a nahrazoval ten skutečný.

Rozvoj umělé inteligence a adaptivních systémů vedl k vytváření entit, které byly svým myšlením i jednáním nerozeznatelné od člověka. Nic potom nebránilo uvěřitelnému zalidnění nekonečného množství virtuálních světů.

Od snahy ovládat stroj myšlenkou byl jen krok k bezchybnému zachycení a věrné reprodukci mozkových vzruchů. Emocionální a myšlenkové stavy jsme si díky tomu mohli navzájem nejen přehrávat, ale předávat a implantovat – přesvědčit kterýkoli mozek o jakékoli skutečnosti už pak bylo snadné. Skutečná hra začala zahrnovat změnu vědomí, změnu vzpomínek, změnu osobnosti – pojem „uvěřitelnost fikce“ ztratila smysl. Hráč v době hry neměl ponětí o jiném světě než o tom herním – postavu nehrál, on jí byl.

LARP zcela změnil svoji tvář, nakonec i jméno. Stále se najdou minoritní formy, kdy zkrátka jen hrajeme „divadlo bez diváků“, ale hlavní proud se již odehrává ve zcela jiné rovině. Píše se rok 2059.

Zdroje:

*Brockman, J. (Ed.): **Příštích padesát let: Věda v první polovině 21. století**, Dokořán, Praha 2004*

*Müller, P.: „Možnosti moderních technologií v LARPu“, **Sborník konference Odraz, Ročník 2008**, Brno 2008, nepublikováno [<http://2008.odraz.org/files/odraz08-sbornik.pdf>]*

*Veselý, L.: **Kyberprostor – sci-fi versus skutečnost**, FSS MU, Brno 2001, nepublikováno [<http://majesticus.cz/fss/klauzura.html>]*

*Veselý, L.: **Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo**, FSS MU Brno 2006, nepublikováno [<http://majesticus.cz/fss/master/diplomka.pdf>]*

LARPY Z PRAHY: DIES IRAE A BEZKRÁLÍ

Ivana „Zmyjka“ Kuglerová a Martin „Darion“ Antonín

Na příkladu LARPů Bezkrálí a Dies Irae bychom rádi probrali několik způsobů tvorby a řízení hry a popsali specifické rysy organizování těchto akcí. Obě hry stručně představíme, načež na jejich podobnostech i rozdílech v krátkosti ukážeme slasti a strasti týmové práce, práci s psychologií mrtvol, kouzlo vyčerpání hráčů i organizátorů pramenící z non-stop hry, vychytralé způsoby rozeštvávání hráčů vhodným managementem agresivity a problematický mýtus o užitečnosti CP.

A další moudra.

Představení her

Bezkrálí se letos odehraje podesáté. Je to několikadenní fantasy hra v přírodě organizovaná stálým týmem pro 60–80 hráčů, která klade velký důraz na příběh, vývoj postav a propracovanost světa. Základem její filozofie bylo heslo: „Všechno je možné!“ – hráči si mohli nadiktovat takřka jakékoli postavy, takže se tam kromě obvyklých ras objevovali nejen upíři a lykantropové, ale i draci, démoni a všeliká další havěť.

Všechny postavy přitom měly možnost postupného vývoje a jednotlivé ročníky na sebe přímo navazovaly. Jak postava skončila, tak opět začala, se vším, co měla, co uměla a co vlastnila. Nyní dochází k „restartu“, takže nové postavy opět začínají na nule.

Dies Irae (pokud počítáme i jeho ideového předchůdce Kuan-jin) už desítku konání překročilo. Organizují ho různé týmy či jednotlivci (někteří již vícekrát), odehrává se na území Prahy, trvá měsíc a je také určeno pro 60–80 hráčů. Každý z organizátorů má samozřejmě jiný přístup, ale většina Dies byla zaměřena na jednání a střet skupin, odhalování příběhových tajemství a naprosté sžítí s postavou. S výjimkou prvních dvou Kuan-jin byly hry zasazeny každá do jiného světa a nijak spolu nesouvisely.

Organizátorský tým Bezkrálí

Bezkrálí má jednoho *hlavního organizátora*, který kolem sebe soustředí *tým spolupracovníků* – celkem jich je kolem dvanácti, ale na každou hru lze počítat tak se sedmi. Každý má nějakou speci-

alizaci – alchymii, náboženství, krátkodobé postavy, obchody a ekonomii; několik jich je vyčleněno na udělování zkušeností. Někteří k tomu dostanou na starost jednu z příběhových linií, aby ulehčili hlavnímu organizátorovi, ale celkový příběh si ponechává v rukou on, aby měl co nejlepší přehled o všem, co se ve hře děje, a mohl ji informovaněji řídit.

Na prvních ročnících jsme často naráželi na nesehranost a malé sebevědomí některých členů týmu (neodvažovali se činit rozhodnutí, hodnotili hráče příliš různě apod.), což zčásti odeznělo časem, zčásti díky opakovanému ujišťování o jejich hodnotě a zčásti díky proměněnému systému hry. Každý nápad je vyslechnut, zvážen a buď zapracován, nebo odmítnut se zdůvodněním. Hlavní organizátor své záměry přednese v plén a pokud je přehlasován, ustoupí od nich. Díky prožitému peklu, které pět dní non-stop hry organizátorům přinášelo (třikrát denně si hráči přichází pro zkušenosti apod.), se tým semkl a nedochází v něm k hádkám. Kromě

toho se také lépe známe a vyčleňujeme organizátory k různým skupinám hráčů podle vzájemných sympatií.

Je důležité vnímat ostatní organizátory jako lidi, děkovat jim za jejich práci, ukázat jim, že od nich nechcete nic, co byste nechtěli udělat i vy sami. V zájmu správných rozhodnutí také všichni potřebují co nejvíc informací o dění ve hře, takže se každý den sesedneme a každý sdělí ostatním všechno, co se od hráčů dozvěděl. Hlavního organizátora je třeba informovat průběžně celý den o každé novince.

Organizátoři Dies Irae

Naproti tomu DI často spočívá na bedrech pouze *jednoho či dvou organizátorů*. Je nutné se připravit na obrovskou psychickou zátěž, od níž si měsíc neodpočínáte – bojujete nejen o každou hodinku spánku, ale také o udržení hráčské i své psychiky v jakžtakž použitelném stavu. Vzhledem k malému týmu a nutnosti sladit hru s běžným životem totiž nemůžete být všude. Nejsste s hráči společně na malém území a většinou se s nimi setkáváte jen přes internet a mobil, což ze hry odebírá důležitý uklidňující prvek osobního setkání.

Možnost ovlivňovat hráče je mnohem menší i po příběhové stránce, takže nelze dost dobře naplánovat, kdy se stanou důležité herní události, u nichž by bylo dobré být a čelit problémům na místě. Přitom nemluvíme pouze o těch akcích, které vzniknou spontánně – z nejrůznějších důvodů (např. naprosté vyčerpání, reálný život, řešení jiných herních krizí apod.) často nelze být ani u toho, co organizátor sám naplánoval.

Mnoho herních komplikací se tak řeší jen přes mobil, což omezuje organizátorovo vnímání problematické situace pouze na verzi toho, s kým zrovna mluví. Neříkáme, že hráči lžou, ale napjaté situace rozhodně vnímají různě a do telefonu nejsou schopni předat všechny jejich aspekty. Jde jim o přežití jejich postav, s nimiž se po několika týdnech už velmi sžili – proto je třeba postupně vyslechnout všechny strany, snažit se udržet vlastní pocity na uzdě, zachovat diplomatickou neutralitu a teprve se všemi potřebnými informacemi učinit rozhodnutí.

Tato rozhodnutí mohou být pro některé hráče velmi krutá. V Bezkráli toto není tak markantní, protože jde o kratší hru, která nevzbuzuje tak intenzivní psycho-

logické reakce a skutečné zlosti a nenávisť. I když si hráči připravují postavy hodně dopředu, nestihnou se s nimi tolik sžít, jako během DI. V měsíční hře by se však organizátor (který není krutý a drsný od přírody) měl obrnit proti psychickému nátlaku ze strany prohrávajících či zklamaných hráčů a připravit se říkat rezolutní: „Ne.“

Vzteklé mrtvoly, frustrovaní vítězové a zrudnutí neřešiči

Krutost je tedy důležitá a nelitostnost užitečná, ale pouze jako nástroje objektivity. Ruku v ruce s nimi může kráčet vlídnost a konejšivost soucitného organizátora, na jehož rameni se lze vyplakat. Zabití postavy nemají nikoho jiného, komu by se svěřily – ostatním postavám nesmí (neherními informacemi by jim kazily hru), reálný svět to zase nepochopí. Takže volají a stěžují si vám.

Ano, můžete je odbýt. Ano, můžete je nechat, ať se s tím vyrovnají samy. Možná si tím ale zaděláte na budoucí problémy, až o vaši hře začnou všude možně prohlašovat něco, co není pravda – protože to ve svém vzteku tak vnímaly.

Tváří v tvář *mrtvole, která je rozlícená*, obviňuje všechny z podvodu a proklíná

hru, organizátory i celý svět, se obrňte trpělivostí. Poté projděte čtyři fáze:

1. Nejprve ji uklidněte tím, že ji vyslechnete, a zjistíte, kolem kterých témat se točí její vztek. Něco půjde řešit, něco ne, ale možná to ani není nutné a stačí nechat zapracovat čas.
2. Pokud mrtvola prohlašuje, že byla nějak podvedena nebo že ti druzí byli moc silní, ujistěte ji, že je to jen její subjektivní pocit, že druhá strana měla stejný strach z ní a že ze strany pravidel hry a fair-play bylo vše v pořádku. Potřebují to slyšet, aby přestali hledat „viníka“ a smířili se s tím, že to občas nevyjde.
3. Poté zaveďte řeč na něco, na co z té poslední akce může být pyšná. Například na to, že tu smrt dobře zahrála, nebo že „jim to nedala lacino“. Pokud o ničem nevíte, pochvalte něco jiného.
4. Nakonec s ní začněte probírat další možné role, které si lze zahrát – odvést pozornost od staré postavy k nové na některé hráče skvěle zabírá.

Rozhodně však není vhodné uklidnit hráče tím, že ho vrátíte na stejnou stranu, jen se slabší postavou. Toto „posilování slábnoucích stran mrtvolami“ je nešťastná slepá ulička – pokud se někdo po velmi náročném boji (nebo jiné aktivitě) konečně zbaví půlky svých nepřátel, moc ho nepotěší, když je organizátor vrátí do hry na prakticky stejné pozici. Frustrovaný vítěz je často tvrdším oříškem než vzteklý poražený. Doporučujeme raději připravit další strany a další skupiny postav, které do hry uvedou nové příběhy a nové zajímavé osoby.

Dalším úskalím „LARPové krizové psychologie“ jsou lidé, kteří se prostě rozhodnou, že se nudí. Jistěže to nedělají schválně. Oni opravdu nevidí všechny ty skvělé možnosti, které jim hra poskytuje, a zatvrzele odmítají nahazované udičky v podobě zajímavých míst, nevyřešených tajemství a podivných osob – ale představte si, že na vině může být i organizátor. Tohle se totiž nestává jen začátečníkům a méně aktivním (u kterých si stačí promluvit a ukázat možnosti), ale i zkušeným hráčům, kteří si vytyčí postavy natolik věrně, že se před spoustou herních

problémů ani nezastaví. Argument: „*Tohle by moji postavu nezajímalo,*“ je naprosto relevantní. Řešením je:

1. Nepustit do hry postavy, pro které není zaručena zábava. To je ale občas těžké odhadnout.
2. Vyhledávat hráče, kteří nejsou příliš aktivní, zpovídat je o důvodu nečinnosti a zkusit je „někam postrčit“. Problém je, že se občas nechtějí přiznat, protože vám nechtějí ublížit – dostaňte to z nich! Když to nevyřešíte už na hře, tak to nevyřešíte vůbec.
3. Ohrozit celý svět. Staré klišé... ale občas si to můžete dovolit. To dá důvod „začít se starat“ skoro každému.
4. Ohrozit je osobně. Vymyslet nějaký příběh, který se jich týká.
5. Nabídnout jim jinou postavu. Tohle sice zavání jakýmsi organizátorským selháním (a navíc ji musíte vymyslet, což je další práce navíc), ale může to hodně pomoci.

Celkově zkrátka platí, že organizátor na psychicky náročných hrách může s hráči pracovat i jinak než jako s postavami, a tak jim zajistit lepší herní zážitek.

Příběhy

DI i Bezkráli mají společně to, že nemávají *předem daný příběh*. Organizátoři vypustí do hry určité množství informací, které mohou vyústit v různé průběhy událostí, a poté se drží jen několik kroků před hráči. „Piší“ jim příběh na míru. Samozřejmě, že často využívají předem dané kulisy a občas hráče nenápadně provedou připravenou cestou (jedním jejím úsekem), ale jinak jsou sami zvědaví, jak to celé dopadne. Aby tohle vůbec mohlo zkusit fungovat, je třeba dodávat hlavněmu organizátorovi co největší množství informací – musí mít kompletní podklady – a to nejen o tom, co se stalo, ale i o tom, co kdo plánuje.

Hráči občas podléhají klamu, že cokoliv řeknou organizátorovi, bude použito proti nim – a informace je z nich třeba páčit skoro násilím. Naneštěstí tím škodí hlavně kvalitě hry a tudíž sobě. Stalo se nám například, že jedna postava zradila, vydala informace o své straně nepříteli a utajila to i před organizátory. Velké množství hráčů pak mělo pocit, že je

nějak zradili samotní organizátoři („aby se hra hýbala“), což vedlo k velmi zlostným reakcím. Nejhorší na tom všem bylo, že to nešlo vysvětlit – vyšla by tím najevo zrada oně postav, čímž by hra utrpěla ještě více.

Organizátor tudíž musí věnovat co největší péči budování důvěry mezi sebou a hráči.

Děj Bezkráli stojí na herním světě a mnoha příbězích, které v něm hráči rozběhli. Kromě toho občas měníme celkové nastavení – jeden ročník byl například zaměřen pouze na politická jednání (diplomatický sněm), jiný se odehrál ve stylu „lapané nespouprávací skupiny“, další byl v „Novém světě“ ve velmi agresivním prostředí podobném Jižní Americe. Po jedné neblahé zkušenosti s hrou bez hlavního příběhu, kdy veškeré dění bylo ponecháno jen v rukou hráčů (a všichni se jen připravovali, jak to příště někomu natrou), se snažíme vždy nějaké to „vzrušení“ dodat, ale současně ho dát jen za odměnu – zkoumáním světa, zpodobněním postav a sledováním dění ve hře se dozvíte, co pro jiné zůstane skryto.

Při složitosti a délce mnoha různých příběhových linií se organizátoři mohou takřka spolehnout na to, že hráči větší

nu zjištěného zapomenou a zůstanou jim jen neurčité pocity a střípky. A pokud někdo dokáže složit, co se dělo na všech ročnících po sobě a jak to spolu souvisí, pak tím lépe pro něj – držíme mu palce a hře to nijak neuškodí.

Oproti tomu *děj DI* je pro každý ročník nový a nezávislý na ostatních. Většinou existuje cosi, co je pro všechny postavy utajené, a jednou z hlavních motivací hráčů je touha přijít na to, jak to vlastně je.

Všechno, co se ve hře stane, je vybudováno přímo v ní a před ní. Vztahy a dějové linie jsou tak mnohem jednodušší a dynamičtější, podléhají mnohem větším zvratům – což je v něčem výhoda, v něčem ne. Organizátoři si musejí dát mnohem větší pozor na to, jak hráčům vysvětlí jejich pozici ve světě: prakticky v každém DI se stalo, že se spojily skupiny či postavy, které tvůrce hry pokládal za nesmiřitelné nepřátele, a zničili tím množství dějových linek závislých na jejich soupeření. Chyba tkvěla v tom, že schopní hráči dokáží najít dobré vysvětlení pro to, jak se zachovali – jinak řečeno, v rámci jejich vnímání herního světa učinili to, co pro jejich postavy bylo nejlepší.

Řešením je podat lepší vysvětlení a už před hrou jasně hráčům říci, že spojení není možné (nebo jen za výjimečných okolností, ale to už si hrajeme s ohněm). Všimněte si, že to říkáme hráčům, nikoli postavám. Jinak totiž můžeme najít i sebelepší příběhový důvod pro herní nenávisti, ale postavy si to stejně odpustí... Ale to už je management agresivity, o tom až později.

I když se pokusíte dát hře větší množství malých příběhů, jeden z nich velmi často (díky fámám a naprosto nepředvídatelným okolnostem) přeroste v ten hlavní a převládne nad ostatními. Nyní je třeba se rozhodnout, zda se snažit kontrolovat jeho průběh a dodat velké finále. V pokračujících Bezkrálích je velmi lákavé to nedělat, v chaoticky rozvětveném a těžce kontrolovatelném DI je to dokonce takřka nemožné (pokud nechcete vést hráče za ručičku, což ti zkušenější poznají a nesnášejí) – ale má to své klady.

Pokud se *velké finále* podaří, je to něco, k čemu všichni směřují a na co pak všichni vzpomínají. Pokud hra naopak nemá jasný konec, pro mnohé hráče vyzní „do ztracena“ a zanechá pachut' čehosi nedokončeného. Některým to nevádí, ale

mnohým ano. Velké finále přitom nemusí být pro všechny stejné a už vůbec nemusí být velké – hlavní je, aby příběh co největšího množství postav měl konec (nebo alespoň jasný konec kapitoly). Na hře typu DI, která už nebude mít pokračování, je to dvojnásob důležité.

Lidé mají rádi, když všechno souvisí se vším – a když na to na konci přijdou. Klidně i při závěrečném vypravování – hlavně že se to dozvedí. Krásné přitom je, že příběhy nemusejí souviset už zpočátku. Vaše množství malých příběhů se může pospojovat až během hry – inspirace často přijde velmi nečekaně. Toto se zřídka podaří během krátkého Bezkrálí (a je tudíž nutné více provazovat předem), ale dá se to podpořit předhazením problému všem organizátorům a každodenním brainstormingem na poradě. Cokoli se na hře stane, mělo by být zváženo – může to být velmi přínosné „zapojitelné“.

Na dlouhé hře typu Dies Irae je provázání příběhů takřka povinnost. Zde je naopak dobré dbát na to, aby se to nepřehnalo – velké finále pro celou hru najednou bude působit vynuceně a čím větší množství hráčů ovlivní jeho podobu, tím spíš se to celé pokazí. Udržet v chodu alespoň

tři oddělené velké příběhy a všechny nechat dospět ke konci – to může být to správné.

Management agresivity na Bezkrálí

Některá Bezkrálí mívala (a za pár ročníků možná opět budou mít) velký problém s tím, že lidé nehodlali riskovat své vypiplané postavy nějakými přehnaně agresivními akty. Na některých ročnících zemřely jen dvě nebo tři postavy, nezlepšilo se to ani poslední den – a hra ztrácela švih. Zvláště bojovně naladěni hráči velmi trpěli skutečností, že neměli s kým bojovat, a kdykoli se kdokoli odvážil spáchat jakýkoli zločin, zvedla se svorně celá hra a šla na lov.

Samořejmě, že po pár takových lovech se zločinci rozhodli, že raději znásobí své přípravy, začali farmařit moc a zkušenosti a dění umřelo ještě definitivněji.

Naproti tomu se některé ročníky naopak zvrhly ve slušnou vybíjenou, kde organizátoři nestíhali hráčům vymýšlet nové postavy. Nepřilíh překvapivě šlo hlavně o ty hry, na nichž postavy nepokračovaly dále – ale jedna z nich byla výjimkou. Před dvěma roky byl učiněn experiment s vybuzením agresivity a hráčům bylo současně řečeno, že hra zřejmě bude pokračovat, pokud to její konec dovolí.

Přesto zemřelo kolem dvou třetin všech postav. Experiment tak byl až příliš úspěšný, ale hodně nás poučil.

Při jeho přípravě jsme brali v potaz zvláště následující skutečnosti:

- Hráči potřebují mít pocit, že to *oni jsou ti hodní a ti druzí páchají něco zlého*. S trochou snahy lze jednotlivým stranám poskytnout rozdílné herní informace o stejných událostech a ukázat všem stranám, že jsou v právu, jejich boj je spravedlivý a všichni jejich soupeři jsou pomýlení, zlí nebo jinak nevhodní k přežití a koexistenci.

- Obecným problémem dnešních LARPů je, že se jejich *účastníci dobře znají*, protože už spolu zažili velké množství her. S kamarádem se dohodnou mnohem snáz, než s někým koho vidí poprvé v životě, a instinktivně k němu tíhnou, protože je to záruka úspěchu (i když klamná). Takto spojené skupiny pak snadno přesvědčí ostatní, protože představují sílu, s níž je nutné počítat – a proto výsledky her často vypadají jako utopie, kdy všichni dosáhnou nirvány. Řešením je dosadit jako vůdce skupin:

1. hráče, u nichž je možné využít *reálné antipatie* k jiným hráčům (příčemž se to nesmí přehnat, aby nepropukly opravdové nenávisti)

2. *nováčky a neznámé hráče*, u nichž si nikdo není jistý stylem hry (ale takových, kteří jsou schopni ihned na první akci schopně vést ostatní, naneštěstí není mnoho),

3. natolik schopné hráče, že se přes *kamarádské tendence přenesou* (a vědomě se tak připraví o šanci „vyhrát“ díky schopnosti získat kamarády na svou stranu – což na některých hrách může být v přímém rozporu s jejich cílem...)

- Pokud jsou hráči rozděleni do skupin až na hře, jen stěží může převládnout jejich herní soudržnost nad reálným kamarádstvím s ostatními. Proto je dobré již předem „*stmelit kolektiv*“, dostatečně je informovat o jejich přátelích a nepřítelích a přinutit je vnímat skupinu jako rodinu a ostatní jako vnější svět. Ideální jsou předherní setkání, na nichž se všichni představí, navážou první herní pouta a dokonce již plně či alespoň částečně hrají své postavy.

- *Zmatení jazyků* – celkem samovysvětlující. Pokud se nelze domluvit o spolenectví a shodné zájmy nejsou očividné, různé zájmy převáží.

- *Omezením zdrojů* lze znemožnit dlouhodobé mírumilovné soužití takřka komukoli. Pokud z nastavení hry vyplývá, že více skupin potřebuje k přežití určitý zdroj, který není možné obnovit, pak je válka zaručená. Není však třeba jít tak daleko – k dostatečnému sváru stačí i to, že jen někteří si budou moci zachovat svou životní úroveň, apod.

- Správný *management mrtvol* může zaručit, že do hry přijde nečekaná vzpruha – mrtvým mohou být přidělovány konfliktní postavy. Nemusi přitom prostě přijít s mečem – často je mnohem vhodnější, když rozbíjejí spolenectví novými informacemi. V některých světech mohou dokonce vzbudit pozdvižení už pouhou svou existencí.

- Mrtvoly lze také schraňovat, aby z nich organizátor vytvořil celou další skupinu, která ožíví herní prostředí jako zcela nový prvek. Je nutné dbát na logiku jejího příchodu (například

ji jasně zmínit už v úvodních informacích) a poskytnout hráčům dostatek času na „přechod“. V extrémním případě lze ze všech mrtvých vytvořit jedinou skupinu, nepřátelskou vůči všem ostatním (např. nemrtvé), čímž se z LARPU postupně stane souboj o přežití.

Management agresivity na Dies Irae

Dies Irae má různé podoby – ale v drtivé většině začíná a pokračuje velmi mírumilovně, klidně a opatrně, s pouze občasnými výstřelky, načež teprve v posledním týdnu hry dochází k nárůstu aktivity a skutečnému řešení problémů. Opět se zde setkáváme s problémem lásky hráčů k jejich postavám a touze „zažít to celé“: většina jich nejméně do dvou třetin hry raději nečiní nic, co by je mohlo ohrozit, jen sondují ostatní a důležité informace slyší u sebe a nepracují s nimi. Kvůli tomu sahají k nebojovým a diplomatickým řešením plným kompromisů, s nimiž by se ve skutečnosti neměli spokojit, a vzniklá spojení (často v přímém rozporu s původními organizátorskými záměry) dovedou hru do zcela klidného konce. Nejen bojovnický laděný postav se pak mohou velmi nepříjemně nudit a mít pocit, že ve hře neměly co dělat.

Proto i v DI byl učiněn experiment s cílem vnést do hry více štěstí a možnost řešit problémy bojem. Kromě výše uvedených postupů bylo většině postav umožněno poměrně bezpečně uprchnout z prohraného boje (šlo o anděly a demony, kteří se tím vyřadili na několik hodin až den mimo hru), takže se nebály jít do konfliktů. Boje díky tomu probíhaly a spojenectví nevznikala. Způsobit skutečnou smrt postavy bylo možné, ale náročné – což omezilo strach z definitivního konce hry na přijatelnou úroveň.

Objevil se však opačný problém – někteří hráči dlouhodobý konflikt přenesli do osobní lidské úrovně a rozhádali se skutečně. Neměli totiž možnost vysvětlit si, jak vnímají herní události, a po několikátýdenním boji už na druhé straně automaticky předpokládali jen vůli a chuť ublížit. Kdyby byl přítomen organizátor, nemuselo k tomu dojít (alespoň ne ve chvíli, kdy to ublížilo průběhu hry) – ale jak už jsme řekli, ani zdaleka není možné být všude.

Na druhou stranu, k žádnému nevěrohodnému spojení nedošlo, bitky byly na denním pořádku a postavy nikdy nevěděly, kdy jim někdo vystartuje po krku.

Napětí vydrželo po celou dobu hry až do jejího konce. Z tohoto hlediska šlo o úspěch.

CP a mýtus o tom, že pomáhají organizátorům

Měli jsme na Bezkráli organizátory, kteří svými nápady a touhou „zlepšovat hru hraním CP postav“ nadělali hlavnímu organizátorovi víc práce než hráči. Nevěděli totiž vůbec nic o světě, nevěděli nic o vztazích mezi postavami, nevěděli nic ani o pravidlech – jen chtěli pomoci. Jen těžko někoho překvapí, že působili naprosto nevěrohodně a nadělali víc škody než užitku. Pokud chcete do hry pustit některé z organizátorů, aby mezi hráči nenápadně působili jako „jedni z nich“ (organizátoři), pak od nich vyžadujte kompletní seznámení se hrou. Jinak si zahráváte.

Na akcích typu Bezkráli a DI, které mají složitější herní systém a svět (tři věty a víc), se podobný problém vyskytne i s lidmi, kteří chtějí hrát „*ja-teční kanonefutru*“ – neboli co nejjednodušší postavy určené ke způsobení malých škod před svou brzkou smrtí nebo útekem. Ti zkušenější to bez problémů zvládnou, protože umí podřídit svou hru okamžité situaci, držet se při

zemi, změnit plán, když něco nevychází, a hlavně: nevádi jim zemřít a když na ně někdo zkusí něco, čemu nerozumí, tak to prostě nechají působit. Méně zkušeni se však občas změní v „bijce k pohledání“, kteří chtějí zanechat ve hře svůj otisk a odmítají lehce zemřít, protože by to jejich protivníky přece nebavilo. Protože neznají pravidla, neumí své „neumírání“ patřičně prodat a začnou ve svém nadšení vlastně podvádět – a velmi okatě. Tím naštvou spoustu hráčů, naruší plynulost hry a... a prostě je není dobré posílat do hry bez dobrého dozoru.

Na DI jsme vyzkoušeli systém, kdy si hráči směli přibírat na své akce jednoho či dva pomocníky, kteří jinak nehráli – prostě do počtu, když se nesešlo dost normálních postav, jen na uskutečnění jedné akce. Trochu se to zvrhlo (jedna strana získala zcela nečekanou přesilu, když si všichni její členové sehnali pomocníky, docházelo k porušování základních pravidel hry nedostatečně informovanými hráči apod.), ale na vině byl nespíš nedostatečně systémový přístup. Pomocníky jsme se pokusili dodat do hry až v jejím průběhu a mělo to své mouchy. Tu ideu by stálo za to rozpracovat.

Nejdůležitější téma jsou lidé, kteří chtějí „jen hrát CP, aby to organizátorům usnadnili“. Na hrách typu Bezkrálí a DI to už takhle nefunguje. Organizátoři pro hru vytvoří celý svět, mnoho herních skupin a vztahy mezi nimi, načež s tím osloví potenciální hráče. Vyberou si lidi do rolí, které jim sedí, a zbylé nabízí volně. Pokud někdo přijde s tím, že si nehodlá vybrat nic z nabízeného, nehodlá si ani vymyslet nic sám na základě příběhu a pozadí hry a ve svém důsledku nakonec chce, aby organizátor přišel s něčím novým, co bude velmi zábavné a přesně to na něj sedne – pak ten dotyčný rozhodně neulehčuje organizátorovi práci. Ve skutečnosti je to s ním mnohem složitější, než s jinými hráči, a to i v pozdější hře: nehodlá totiž činit žádná rozhodnutí, dříve či později se unaví a pak přistupuje ke hraní s pocitem, že musí – nebo to úplně vzdá. Nemá ke své postavě ten správný láskyplný vztah jejího tvůrce.

Vrcholem všeho pak je, když po vši té práci, která je s ním navíc, chce ještě jet zadarmo.

Takže odpověď pro potenciální CP z naší strany je: „Pokud nám chceš ulehčit a zpříjemnit práci, hraj normální postavu.

Rádi ti ji pomůžeme vymyslet, ale bude tvá – nikoli naše.“

Ve zkratce

Chtěli jsme mluvit ještě o dalších věcech, ale rozsah to nedovolí. Proto pouze *ve zkratce*, jako připomínka pro přednášku:

1. Bezkrálí i DI byly v počátku non-stop hry, které *nebraly ohled na nepohodlí* hráčů ani organizátorů, ale v poslední době se zkoušelo pár omezení (Bezkrálí – udělování zkušeností v „lidštějších“ intervalech, méně virtuální hry náročné na údržbu, méně kradení předmětů; DI – omezení doby rituálů, omezení dění blíže k centru Prahy). Něco zůstalo, něco ne.
2. *Poherní vztah hráč vs. organizátor* – když uděláš dobrou hru, je těžké na to navazovat. V dalších ročních jsou hráči už obeznámeni se systémem a jdou ve své kritice hlouběji. Začnou si stěžovat na věci, které předtím bez problémů tolerovali, vypichují i méně viditelné chyby systému a „snaží se pomoci“ – to vše je pro organizátora psychologicky

- nepřijemné. V druhém ročníku bývá už jen velmi krátce chválen a mnohem déle kritizován. Ve třetím ročníku už se mu mnozí zkušenější hráči pokoušejí pomáhat přímo za hry a vyžadují něco, na co nemají mít právo – vliv na průběh hry jako takové. S jistou nadsázkou je tudíž dobré, pokud nikdo neporozumí pravidlům a světu zcela do hloubky, aby do něčeho nedokázali kecat. (Za starých časů se říkalo, že PJ má vždycky pravdu – ale to dnes už nikdo nerespektuje).
3. *Nucení hráčů do extrémů* – vzpomínají rádi, když to zvládli, a zapomenou na to zlé (pokud se z úskalí nestane „pruda“) – ale je dobré jim každý ročník dávat něco nového. Bezkrálí v počátku bylo o získávání zkušeností za reálné trénování a učení, ale dnes už by to většinu těch samých hráčů nebavilo. DI zase znamenalo mnoho probdělých nocí, onemocnění a problémů v práci i ve škole – i to už dnes není něco, co chce podstoupit každý.
 4. Rozdíl DI a Bezkrálí co se týče vnější podoby hry – kostýmy a hraní postav, rituály a jiné akce (rozdíl v jejich podobě i zaměření).
 5. *Pravidla Bezkrálí a jejich vývoj* – od tréninků k neexpování, pak k obojetnému systému – vždy snaha dát všem to, co chtějí, a nechat hrát různě vystavěné postavy bok po boku.
 6. *Pravidla DI a jejich vývoj* – někdy zaměřené na vývoj postav, jindy vůbec; vyzkoušeny slabé i ultra silné postavy.

MAGIE V LARPU

Vlastimil „Havran“ Vodička

Dobrý den, vážení posluchači/čtenáři.

Rád bych dnes popsal magii a její fungování v LARPech, tak jak jsem ji za dobu svého fungování jako hráč i organizátor zažil při vytváření pravidel i v praxi a popsal pokud možno veškeré možné typy, jež znám, včetně těch, které se k „nasazení do bitevního pole LARPU“ vůbec nedostaly. Začínat ovšem budu od úplného základu a je tedy možné, že zkušenějším z vás budu opakovat to, co už sami dobře znají.

Nejprve tedy k obecnému výkladu slova mág (černokněžník, ESPer atd.), jak je vzato v LARPU:

Pro hráče

- Člověk (či jiný tvor), obdařený nadpřirozenými schopnostmi, díky nimž je schopen telepatie, telekineze, pyrokineze apod. Touto silou vládne povětšinou z vlastní vůle a vědomě a většinou ji i dále rozvíjí.
- Člověk, jež byl zcela obyčejný a svépomocí se naučil ovládat nadpřirozené schopnosti, ať už díky obrovské-

mu úsilí, či dohodou s nějakou „vyšší bytostí“. Svou silou vládne zcela vědomě.

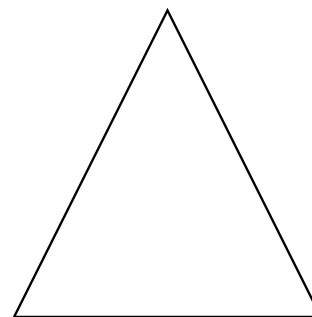
- Člověk posedlý, jež je taktéž „obdařen“ nadpřirozenými schopnostmi, ovšem ve většině případů jimi nevládne vědomě. Tento případ se nedá označit za mága v běžném slova smyslu, byť se tak ostatním hráčům může jevit.

Pro organizátora

Tvrký oříšek, který se mnohdy nerad louská – především u delších her jde o to, vytvořit koncept mága tak, aby jeho schopnosti byly přímo úměrné jeho pili a zároveň nijak extrémně nepřevyšovaly schopnosti ostatních hráčů, resp. aby jeden, byť velmi pilný mág, nevykolejil svým jednáním celou hru. Nejlepší je udržet magii přibližně uprostřed tohoto trojúhelníku:

Všemocná

organizátor není schopen bez vážných zásahů do hry korigovat mágovo jednání



Bezmocná

mág není i přes veškerou snahu schopen se stavět na roveň ostatním hráčům

Nemocná

jednotlivé principy magie jsou v rozporu s hrou nebo se sebou samými

A jak se takovým mágem na LARPu stát?

První a nejobvyklejší je, že organizátor přímo nabízí možnost v roli mága do hry přijít. U déle trvajících her (denní, víkendové a delší) vaše schopnosti na začátku nebudou nijak slavné, ovšem můžete je samozřejmě zlepšovat – jak se od vás ostatně i očekává.

U delších her je možné si svou životní profesi vydobýt od úplného počátku, což bývá při zpětném pohledu z hráčského hlediska mnohdy záživnější. Zde záleží především na organizátorech, nakolik se mohou či chtějí magickým učňům věnovat a bude-li tedy zaučování do tajů magie obsahovat hodinu tichého sezení a následné učení se deseti slov zpaměti, nebo se bude jednat o objeovávání magie po krůčcích skrze knihy, filozofické debaty a přímou ukázkou kouzel od mistra. Zde bych chtěl vyzvednout někdejší menší víkendovou hru Nofar, ze které mám právě na magické začátky ty nejlepší vzpomínky, díky osobnímu přístupu, jež si organizátoři mohli dovolit.

„Clathu – verata – ni...?!“

Magii můžeme také dělit podle principu, kterým mág kouzlo vyvolává, přičemž

většina těchto variant byla v praxi s větším či menším úspěchem kombinována:

- **Magická formule** – mág pronese jistá tajuplná slova síly

od hráče požaduje dobrou paměť, od organizátora dobrou fantazii

- **Magické gesto** – mág svým tělem, standardně rukama, provede magické gesto

od hráče požaduje úkony místy složitější než sáhnout na vlastní nos, od organizátora taktéž, neboť je musí předvést

- **Magická runa** – mág pozvedne a aktivuje (případně vyjmenuje ve správném pořadí) magickou runu/-y od hráče požaduje paměť na znaky a jejich jména, od organizátora spoustu domácí práce

- **Rituál** – různé, nedá se konkrétně specifikovat, může obsahovat i všechny předešlé

od hráče požaduje hereckou improvizaci, od organizátora rychlé vyhodnocování

- A samozřejmě je možné vyvolávat pouhým **soustředěním**

od hráče se požaduje pouhá znalost kouzla, od organizátora vymyšlení a sepsání kouzla

Kouzla v mozku nebo v mozku?

Zde se dostávám ke dvěma principům znalosti kouzla. Mág, kterému hra umožňuje učit se kouzla má obvykle dvě cesty, jak kouzla získat a používat.

První cestě říkáme tzv. „memorizace“ – mág najde při svém bádání ve skoro shnilém grimoáru kouzlo, jež mu učaruje, tedy si je hned opiše do vlastní knihy kouzel. Poté spokojeně usedne ve svém obydlí a začne si kouzlo „zapamatovávat“ – tím jej v podstatě vytaví do svého mozku a nosí je tam do chvíle, kdy pocítí potřebu je vyvolat, pak mu postačí např. krátká formulka a bác, kouzlo je venku. Nevýhodou ovšem je, že kouzlo v tu ránu zapomene a bude-li jej chtít znovu použít, musí jej znovu „namemorovat“.

Druhá, obvyklejší cesta, je „cestou many“ – mág najde při svém bádání v mistrově grimoáru kouzlo, které nezná, zaplesá a hned si je opiše. Poté, co se naučí všechna potřebná gesta a formule (jsou-li nějaké), kouzlo již umí a může jej vyvolat kdykoli mu to situace, nároky kouzla a stav many dovolí.

Mana

K využívání svého umění potřebuje mág „magickou energii“ (mana, magenargie, magic point...), což je energie, již je mág schopen koncentrovat, a její množství zároveň udává přibližné množství a sílu kouzel, jimiž může mág v dané chvíli vládnout, resp. se dá říci, že čím větší je množství many, tím mocnější kouzla, či jejich větší množství je schopen vyslat záraz.

Výjimky z tohoto pravidla jsou:

- Mágové, jež při kouzlení ztrácejí zdraví (podobně jako např. v RPG Shadowrun, tzv. odliv)
- Mágové, jež při kouzlení ztrácejí svou duševní rovnováhu

Standardně se tedy setkáváme s mágy, jež ke kouzlení používají manu a nějak ji musejí získat, přičemž obtížnost získávání závisí, jak jinak, především na organizátorovi – meditace je nejobvyklejším způsobem a záleží pouze na organizátorovi, zda určí nějaké magicky výrazné místo, na němž je možno medítovat, či mágovi stačí dřepnout si kdekoli. Krom místa bývá omezen i počet takových meditací a je tedy potřeba s nashromážděnou manou zacházet uvážlivě, neboť bez ní není mág nic.

Což takhle dát si piškoty...

Jak už bylo řečeno, s každým vyvolaným kouzlem klesá mana, což jednotlivé hry různým způsobem řeší – rád bych vám představil několik příkladů a jejich výhody i „výhody“.

- „trhací kalendář“ – v některých hrách byl počet many symbolizován plátkem papíru, ze kterého se jednotlivé „magy“ při použití kouzla odtrhávaly – organizátoři tak měli víceméně kontrolu nad tokem many a nemuseli se spoléhat na fair-play hráčů, jež občas končí přesně tam, kde mága od záhuby dělí teleport, na který už dotyčný nemá manu. Na druhé straně si jistě dovedete představit, že mág, který dosáhá mistrovství, se zároveň začínal podobat papírovému vánočnímu stromku

- „piškoty“ – mág s sebou nosí svou manu v podobě piškotů, které musí před či po seslání daného kouzla skonzumovat – čím lepší, silnější a tedy i manově náročnější kouzlo, tím více piškotů – výborný způsob obrany proti magickým kulometům (sami někdy vyzkoušejte několikrát po sobě nasucho sežvýkat deset piškotů – magické formule už nejdou tak dobře) – ovšem

čím mocnějšího mága hráč ztělesňoval, tím menší měl po hře chuť na piškoty

- „lentilky“ – obdoba piškotů s tím, že jsou skladnější, rychleji se chroupají, rychleji se zají a piškotová magie se vám v létě nerozteče do hnědé manahroudy

Hej, ty tam za tím stromem!

Hru od hry se liší zacílení kouzla, ale dá se říci, že zdaleka ne vždy stačí, aby mág na cíl svého kouzla pomyslel. Jsou tedy tři základní druhy:

- Doteková – aby kouzlo účinkovalo, je potřeba se cíle dotknout rukou, případně kouzelnickou holí
- Nosičová – kouzla především útočného charakteru, jako například známý fireball, jsou na některých hrách omezena tím, že cíl opravdu musíte trefit (molitanovou či papírovou koulí) – chcete-li tedy být dobrým bojovým mágem, nesmí vám chybět výborná muška
- Doslechová – kouzlo působí na kohokoli si zamanete a ještě dovedete svým řevem upozornit, že byl zasažen

Jsem třímetrový ohnivý golem

Všichni jistě znáte různé druhy kouzel z knih, filmů i her, ale je pravda, že pokud je simulujeme ve skutečném světě, dá to občas daleko větší námahu – některá kouzla jsou takřka neproveditelná. Zde je rozdělení podle účinku jednotlivých kouzel a jejich hraní:

1. útočná – ohnivá koule, blesk, kopí z čisté energie... všechna tato kouzla jsou v podstatě bezproblémová, neboť jejich jediným účelem je zranit
2. ochromující, imobilizační – zmražení, rigor mortis, kořeny, či ochrnutí – taktéž kouzla jednoduchá na použití i hraní, jejichž účelem je cíl částečně nebo úplně znehybnit
3. léčivá – léčebný paprsek, oživení – také dobře hratelné
4. obranná – magický štít – viz předchozí
5. zastrahující – ani na hraní chvilkového úleku a zděšeného úprku není nic tak složitého

6. emoční – smutek, štěstí – kouzla, jež implantují postavě určitou náladu, poněkud složitější, zvláště při delší době trvání
7. teleportace, neviditelnost – není lehké nevidět, kde ten neviditelný mág stojí, a už vůbec není lehké nevědět, kam běžel, když se teleportoval
8. psychické sondy – mluv pravdu... – pokud je řečeno, že postava netuší, co se mág dozvěděl, není jednoduché to hrát
9. transformace předmětů – většinou hráčů, kteří dostali zaplacenou zlatou minci, jež se po pěti minutách promění v kamínek, dělá velký problém se hned po pěti minutách nepodívat do svého měšce a hned si nevzpomenout, kdo jim kamínek dal
10. transformace osob – ještě daleko větší problém je tvářit se, že ta osoba, se kterou mluvím, vypadá jako (ergo je) můj nejlepší přítel – naštěstí se proto nevyskytuje příliš často

11. hypnóza – oproti předchozím většinou jednodušší, neboť se často jedná o příkazy typu „jdi tam a udělej tohle“, ovšem pokud se vyskytnou příkazy jako „zapomeň, že...“, dostáváme se opět ke zkoušce roleplayingu

Nakonec tedy dospíváme k tomu, že zkušenější hráč-mág často sahá po jednodušších kouzlech, resp. volí jednodušší škálu, neboť se mu roleplayingově složitější kouzla neosvědčila. Je to sice škoda, ale jde o přístup naprosto pochopitelný.

Ó velký duchu lesa

Rituály jsou kapitola sama o sobě – jejich rozmanitost je nepřeberná, od náboženských až po theurgické a žádný není stejný. Očekávat se od nich dá cokoli, ať už z hlediska požadavku, nebo z hlediska výsledku. Společně mají toliko to, že málokdy jsou kratší patnácti minut – mohou se protáhnout až na hodiny a jejich výsledek nebývá na rozdíl od běžných kouzel přesně dán – zpravidla je určován organizátorem.

Pěknej klobouk

Estetičnost je u magie většinou na spodních místech žebříčku a nemyslím tím jen kostým, jež mág nosí – ostatně ani

ve fantasy, natožpak v dnešní době, nebo té budoucí, nemusí být vůbec záhodno vystavovat své umění na odiv – ale i v magické činnosti jako takové. Tam, kde je na to dost času, se s jistotou mírou estetiky setkáme, v praxi především u kostýmů. Při samotném kouzlení pak zejména u rituálů, jež to víceméně vyžadují. Naopak u běžných kouzel je často formule zadrmlena a gesto odbyto – není čas to dělat jinak.

To bude dobrý

Mnohdy se organizátorských názor a styl užití magie rozchází s hráčským. Někdy i radikálně. Nelze ovšem s jistotou říci, který, pokud vůbec nějaký, je správný – zkušeni organizátoři proto své výtvořky testují předem, ovšem zejména u velkých akcí se i poté najdou chyby nebo kličky, kterých nebylo možné si předtím všimnout, nebylo vzato v úvahu dlouhodobé fungování, nebo prostě nebyla brilantnost organizátorova nápadu přijata hráči s takovým nadšením.

Dobrou zásadou organizátora tedy je mít na paměti premisu, jež praví, že hráč přechodem do role přichází o polovinu mozku.

Další doporučení vztahující se ke klíčům v pravidlech je jasné – vzít si do testovacího týmu nejméně jednoho munchkina – poradí, co vše se v pravidlech dá zneužít. Hráči přijímají změny za běhu velmi neradi.

Osobně fandím převratným objevným výpravám na poli LARPové magie, ale každého předem varuji, že s kladnou odezvou se nesetká zdaleka vždy.

Jako příklad dám některé „výpravy“ zažité v praxi:

- memorizace-mana – použití kombinace memorizace a maný

V praxi takový mág začátkem herního dne absolvoval meditaci, načerpal manu, poté si vybral ze svého grimoáru kouzla, která někde předtím získal, a namemoroval si je. Byl v tom však limitován jak množstvím kouzel, která byl schopen „udržet v hlavě“, tak i jejich manovou cenou.

- runobraní – systém, v němž mág používal ke kouzlení runy a manu

Bylo třeba si zajišťovat jak nové runy – cca deset druhů krát tři různé úrovně síly, tak i „recepty“ na kouzla a zároveň i zvyšovat svůj manový potenciál. K vyvolání samotného kouzla, jež už

samozřejmě umíte, pak bylo zapotřebí investovat dané množství many, pozvednout v ruce všechny potřebné runy a ve správném pořadí odříkat jejich tajuplné názvy včetně řádu.

- bachapádanapalm – pěkný nápad, který se týkal magických formulí

Veškeré magické formule byly dost přímočaré, např. vypuzení nemrtvého znělo „psesesypse“. Jistě, organizátoři tak zabili dvě mouchy jednou ranou – formule byly dobře zapamatovatelné a nezákladné, plus navrch i vtípné. Dokud je neříkáte podesáté, pak už tím kouzlo ztrácí kousek svého kouzla.

Kámen, nůžky, PAPIR

Nakonec bych něco málo zmínil i o magii, jež zůstala zatím pouze „na papíře“ a je otázkou, zda bude kdy uvedena v praxi.

- magie poetická – nezákladný název magického sesílání, kde je potřeba magickou formulí veršovat a kde je důraz kladen především na možnost protiakce – pokud by se totiž povedlo cíli tohoto kouzla odpovědět veršem, jehož obsahem je sdělení o rušení daného konkrétního kouzla, nebude na něj mít kouzlo účinek, ovšem danou

odpověď proti tomuto kouzlu může použít jen jednou, pokud by se s ním potkal znova, musí vymýšlet znovu (zde se samozřejmě spoléhá na hráčovo fair play)

- magie pověr – znáte to o šlápnutí na něčí stín – představte si, že by to fungovalo – ne vždy a ne všude ale... jedná se o návrh magie, která zachází s jednoduchými úkony, a pokud není člověk neopatrný, lze se jejímu působení vyhnout – dobrým příkladem může být také třeba obejití člověka dokola – dejme tomu, že by jej takový kruh na nějakou dobu zadržel na místě...
- magie tarotu – magie, kde jsou tarotové karty v jistém smyslu zastoupením run, ovšem záleží zde také na konkrétní postavě a vlastnictví jednotlivých karet s sebou přináší i jistá rizika a omezení

To je tedy ode mne vše, doufám, že pro vás má přednáška byla alespoň trochu přínosem či inspirací a všem mágům přeji mnoho trpělivosti, pevnou hůl, kdyby trpělivost přešla, a dobrou mušku, aby neplýtvali energií.

MOŽNOSTI VÝVOJE LARPOVÉ TEORIE A JEJÍ KOMUNITY

Martin „Pirosh“ Buchtík

Cílem tohoto příspěvku je ukázat pravděpodobný vývoj LARPOvé komunity a LARPOvé teorie v nejbližších letech. V jeho druhé části se dostáváme k tomu, že tento vývoj nemůže ovlivnit každý stejnou měrou, ukážeme si tedy, jak je tato komunita strukturována a jaká přináší tato struktura rizika. Článek vychází z příspěvků o teorii sociálních věd, v tomto případě zejména Thomase Kuhna a Immanuela Wallersteina a konstruktivistického strukturalismu slavného francouzského sociologa Pierra Bourdieu.

Článek je svým rozsahem a zaměřením určen pro širší publikum, proto používám uvedené teoretické koncepce pouze jako oporu pro argumentaci. Rozhodně nejde o výklad použitých teorií a autor si je vědom určitých nutných zjednodušení, které jsou s tímto spojeny. Cílem článku není ukázat brilantní filosoficko-sociologickou ekvilibristiku, ale otevřít témata, o kterých by měl být veden otevřený dialog v rámci komunity.

Hned ze začátku textu potřebuji zavést dva pojmy, se kterými budu dále operovat – *pole* a *paradigma*. Pod pojmem pole myslím do jisté míry soběstačný mikrokosmos, „*který má svá pravidla, řád a formy autority*“ (Wacquant 2002: 6). Můžeme mít třeba pole politické, literární, náboženské, vědecké. Za pole můžeme označit i pole LARPU. To je tvořeno celkem uzavřenou komunitou, řeší své vlastní problémy a má své autority, tedy více či méně uznávané osoby. Jako každé pole ale není úplně soběstačné a přejímá vlivy sousedních polí, třeba pole historického, RPG systémů, ale i pole psychologického, pedagogického.

Stejně jako v ostatních polích, která spoluutvářejí společnost, i v LARPOvém poli dochází k „boji“ o uznání a pozice. Nováček, který jel poprvé na LARP (a pro nás nový člen LARPOvého pole), se snaží postoupit v hierarchii, nebýt úplným zelenáčem, zjistit, co se má a co se nemá, jaká jsou pravidla pole. A časem se možná vypracuje až navrch, stane se autoritou, která říká, co se má a co se

nemá. Anebo také zůstane na okraji, nebo bude zcela z pole vypuzen (tomu se budu věnovat ve druhé části článku).

Druhým pojmem, který je třeba vyložit, je paradigma. Paradigmatem budeme dále rozumět určitý model, schéma, které říká, jak se co dělá (srv. Kuhn 1997: 35). Zároveň musí být takový model natolik přesvědčivý, aby byl přijat určitou skupinou lidí, kteří z něj vycházejí, stojí za ním a prosazují ho. Je to tedy způsob, jak se dívat na určitou problematiku (v našem případě problematiku jak dělat, hrát... LARP). Paradigma poskytuje nejen mapu, nýbrž i směry, které jsou pro naše mapování podstatné (Kuhn 1997: 113).

V našem případě se bavíme o ucelené koncepci přístupu k LARPům, kterou propaguje nějaká skupina lidí, tedy o paradigmatech LARPU. Tyto koncepce typicky řeší některé problémy jako množství a komplexnost pravidel, počet hráčů, délka hry, potřeba realistických kostýmů a rekvizit, volba settingu hry, míra dovolené agrese, často také pře-

sah mimo LARPové pole (co si z toho má hráč odnést, koho vlastně chceme oslovit). Tento výčet problémů, kterými se jednotlivé přístupy více či méně zabývají je spíše ilustrativní, určitě není konečný.

Jak vidíme, v LARPU určitě není jen jedno vládnoucí paradigma, je zde spousta konkurenčních názorů na to, jak LARP „dělat“ nebo hrát. V praxi to znamená neustálé debaty a hádky (Internet přináší výstižný pojem „flame“) mezi různými lidmi o tom, že pravdu mají oni, a ne ti hlupáci z... (podle chuti dosadte). Vznikají různé skupiny, spolky, manifesty, občanská sdružení a každý má svou vizi. Klíč k pochopení tohoto stavu a tím i možnosti predikovat a ovlivnit jeho další fáze podle mého soudu nabízí Kuhnův příběh o vědě, speciálně pak o vědě sociální (sociologii, politologii, kulturních studiích...) (Wallerstein 1998). Na tomto příběhu ukážu, odkud a kam asi tak jdeme.

V počátečním stavu neexistovalo ani paradigma, ani pole LARPU. Nejprve se postupně ustanovila komunita a ta dala vzniknout poli během prvních LARPů, či spíše dřevěných bitev.

Dokud chybělo paradigma, nebyly tu žádné zřejmé preference nebo zákazy. Zcela elementárním příkladem je, že prostěradlo a tenisky na nohách bylo možné brát jako kostým. Postupně však začínají vznikat určité preference toho, co se má a co se nemá, začíná se přemýšlet o pravidlových systémech a začínají tak vznikat zárodky paradigm. Těch je mnoho, většina z nich zaniká a postupně se jednotlivá paradigmátka specializují a profilují.

S postupným rozvojem přichází doba soupeření různých přístupů, vymýšlení alternativ, ale také rozvíjení jednotlivých paradigmat. Jednotlivé přístupy jsou stále lépe argumentovány, jsou propracovanější a získávají i širší podporu, ale také svou opozici. Některé z nich se dostávají do tzv. „normálního“ stadia, do stavu, kdy je paradigma formulováno a začíná být opravdu funkční, spíše než ke změnám dochází ke zpřesňování slabých či nejasných míst nebo k rozvíjení do té doby okrajových témat. Stále však platí, že paradigmata, respektive lidé, kteří je zastupují, ztrácejí velkou část energie prosazováním paradigmatu a bojem s konkurenčními přístupy.

Kromě stadia normálního, klidového, je zde také stadium „mimořádné“. To nastává ve chvíli, kdy je nastolen problém, který není možné za stávající podoby paradigmatu řešit. Příkladem budiž stav před několika lety, kdy všeobecně rozšířeným přístupem k tomu, jak udělat opravdu dobrou hru, byla snaha vytvořit co nejkompexnější pravidlový systém. Bylo to tedy určitě jedno z poměrně jasně formulovaných paradigmat, za kterým stály četné authority komunity. Program byl definován poměrně záhy a v normálním stavu tohoto paradigmatu byly řešeny různé detailní otázky týkající se třeba magických systémů (jako jeden příklad za všechny). Je zajímavé si všimnout, že pravidla stála opravdu ve středu pozornosti a například kostýmová úroveň v té době nebyla tak často diskutovaným tématem. Pravidlový přístup k LARPům však narazil na své hranice ve chvíli, kdy došlo k přílišnému zesložiténí pravidel a ukázalo se, že komplexita a rozmanitost pravidel nevede k dokonalým hrám, ale často spíše k chaosu a zbytečné složitosti. V nastalé krizi pravidlového přístupu bylo třeba formulovat nový přístup k tomu, jak dělat LARPy. Důraz z pravidel přešel na důraz na hraní role, část komunity se

příklání k variantám hraní bez pravidel, respektive s pravidly zcela minimalistickými. Přesto nedošlo k úplnému pádu „pravidlového“ paradigmatu, to se však reformulovalo a dnes je tendence používat pravidla spíše k doladění hry a mnoho LARPů je připraveno i na hráče, kteří budou hrát zcela bez pravidel.

Jinými slovy, selhání existujících pravidel je předehrou k hledání pravidel nových, k přijetí nového paradigmatu, které si umí poradit s tím, co starý přístup nesvedl (třeba celý koncept komorních LARPů). Často tak, že do centra pozornosti postaví jinou kategorii (viz zmíněná změna pravidla x role). Vznikají ale i paradigmatu zcela nová, relativně nezávislá na těch stávajících. Často je formulují lidé, kteří nejsou příliš zatíženi paradigmaty starými, tedy jsou to lidé, kteří jsou buď nováčky, nebo se pohybují zejména v nějakém blízkém poli a přenášejí vlivy do pole LARPU.

Myslím, že v současné chvíli se LARPy u nás nacházejí ve výše popsané situaci, tj. jsou formulovány různé přístupy, které procházejí stadii normálními a mimořádnými (třeba současná krize komorního LARPU). Stále je však mnoho energie věnováno soupeření mezi přístu-

py a mnoho témat je řešeno paralelně na několika místech, čímž dochází ke zbytečné duplicitě.

V zásadě existují čtyři vývojové cesty pro nejbližších několik let. První a nejvíce pravděpodobnou je pokračování současné situace, která je však podle mého názoru nedostačující. Druhou variantou je rozpad pole do několika polí menších, ať již tematických (např. oddělení komorních LARPů, postapokalyptických LARPů...) nebo regionálních (Čechy a Morava). Tato varianta není příliš pravděpodobná vzhledem k velkému personálnímu propojení celé komunity.

Třetí možností je postupný vývoj jednoho monoparadigmatického přístupu (podobně jako třeba ve fyzice). Není však pravděpodobné, že by šlo o syntézu současných přístupů (ani ve vědě se tohoto stavu nedaří docílit) a nic nenasvědčuje tomu, že by dominantní úlohu získalo některé z paradigmat stávajících. Bylo by třeba rozvinout paradigma nové, které by bylo přijato velkou částí komunity. Takové paradigma by muselo splňovat několik podmínek, aby mělo šanci k širšímu uznání: muselo by umět řešit většinu stávajících diskutovaných problémů, muselo by si s tímto širokým spektrem

umět poradit elegantněji než jednotlivé stávající přístupy, muselo by být dostatečně pružné a nabízet prostor k jeho zdokonalování a zpřesňování. Celkově by muselo být „pěknější“, „přiměřenější“ nebo „jednodušší“ než paradigmatu starší. Nejsm si však jist, zda vzhledem k poměrně širokému záběru LARPů je monoparadigmatická varianta možná.

Poslední, čtvrtou, variantou je pojetí multiparadigmatické, podobně jako je tomu třeba ve společenských vědách. Jde o stav, kdy existuje vedle sebe několik paradigmat, která jsou spíše v kooperačním než konkurenčním vztahu. Bylo by tak třeba přijmout představu LARPového pole jako pole mnohovrstevného, přijmout různé formy přístupu k LARPU. Jednotlivá paradigmatu by tak mohla profitovat z existence přístupů dalších. Tuto variantu považuju za tu, kterou by se měla komunita a zejména její autority vydat. Nejde však o triviální záležitost, jak by se mohlo zdát, hned z několika důvodů. Jednak „přenesení důvěry na jiné paradigma znamená proměnu zkušenosti, které se nedá dosáhnout donucením“ (Kuhn 1997: 151), tedy takovou změnu nelze nakázat a nestačí deklarovat otevřenost vůči jiným paradigmatům, ale hlavně je aktivně pod-

porovat, vzdát se konkurenčního boje a reálně ostatní paradigmaty poznat, tedy navštěvovat hry skrze celé spektrum. Nejde o to, aby byla ustanovena autorita, která bude hodnotově neutrální a bude posuzovat, co je pro LARP nejlepší, ale o přijetí myšlenky mnohosti přístupů. Ostatně, hodnotová neutralita ani není možná (srv. Wallerstein 2008: 79).

Tato úloha by sice měla teoreticky ležet na každém v poli (tedy každém, kdo se pokládá za člena komunity), nicméně je zřejmé, že při formulování programu, či nového paradigmatu hrají někteří daleko větší úlohu než jiní. Klíčová úloha a zodpovědnost za další vývoj leží na těch, kteří jsou v hierarchii LARPového pole nejvýše postavení a jsou do značné míry autoritami v této komunitě. Abych lépe osvětlil klíčovou úlohu právě těchto osob, nastíním nyní způsob, jakým se strukturuje a diferencuje (LARPové) pole.

Abych tak mohl učinit, zavedu ještě jeden pojem, který je nezbytný pro pochopení fungování pole, a tím je pojem kapitál (prosím zapomeňte na Marxe).

Kapitál je každý zdroj, který lze zůžitkovávat v nějakém sociálním poli. Může nabývat různých podob: ekonomické,

kulturní, sociální nebo symbolické (případně i jiné, ale tím se nebudeme zabývat). Ekonomický kapitál označuje nejen peníze, ale i majetek, kterým můžu v rámci pole disponovat (třeba i zbraně, ale i auto, kterým můžu na hru přijet), kulturní kapitál označuje jednak získaná ocenění a znalosti, také předměty kulturní hodnoty (dobové kostýmy) a účast na velmi dobře hodnocených akcích. Sociální kapitál označuje naše kontakty v komunitě a schopnost, jak jich dokážeme využívat. K tomu se váže čtvrtý typ kapitálu, kapitál symbolický. Ten označuje množství úcty a respektu, vůči tomu kterému člověku. Množství a poměr jednotlivých druhů kapitálů určuje pozici jedince v poli. Ke každé pozici se váží určité charakteristiky a vlastnosti (viz obr. 1). Neplatí, že vlastnosti výše v hierarchii jsou nutně objektivně lepší.

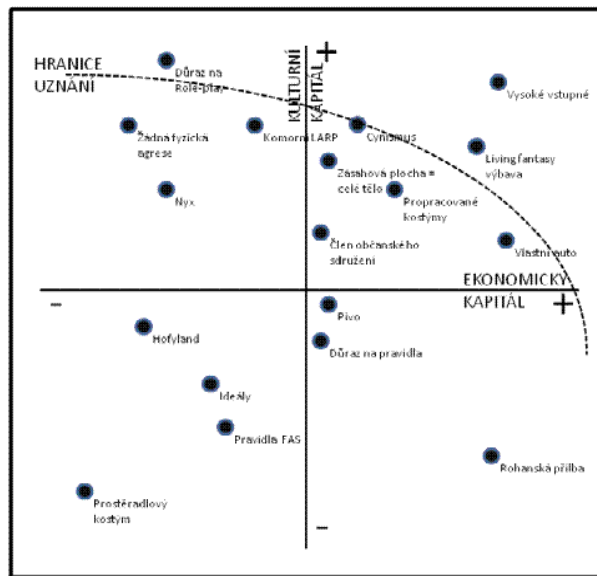
Kapitál je také možné získávat (vystudováním školy, absolvováním většího množství LARPů...) ale také přeměňovat jeden typ kapitálu na druhý. Například si mohou díky sociálnímu kapitálu půjčovat odpovídající vybavení na různé hry, čímž zvýší svůj kapitál kulturní. Pokud nemám dostatek sociálního kapitálu, musel bych vynaložit značné množství kapitálu economic-

kého (na každou hru si kupovat nové kostýmy...), nebo se smířit s faktem, že nebudu vládnout dostatkem kapitálu kulturního. Kapitály využíváme ve hrách (konfliktech) daných sociálním polem. V každém poli je vyžadován určitý celkový objem a jeho specifické složení (například v literárním poli jde hlavně o množství kulturního kapitálu). V LARPovém poli to je v současné době kapitál ekonomický a kulturní. Ty určují postavení každého jedince v poli (srv. Bourdieu 1998: 22), sociální kapitál pomáhá se lépe v poli pohybovat. Symbolický kapitál je pak spíše výrazem vysokého postavení v poli.

Snaha postoupit v hierarchii pole je spojená s touhou po uznání. Toho se právě dostává zejména těm s největším množstvím potřebného kapitálu, protože právě ti jsou v hierarchii pole nejvýše. Dále však platí, že čím výše v hierarchii pole jsem, tím více můžu ovlivňovat jeho podobu. Například určovat pravidla pole, říkat co se má a co nemá, ale také specifikovat, jaké kapitály určují strukturu pole (tedy co je třeba mít nebo umět k tomu, abych mohl postoupit v hierarchii pole) a v neposlední řadě určují trendy, které následuje nebo se vůči nim vymezuje

zbytek komunity. Autority se pak snaží (nevědomě) definovat pravidla pole tak, aby se udržely navrchu.

Obrázek LARPOvé pole, náčrt



Obrázek ukazuje strukturu pole LARPU a zasazuje do něj vybrané relevantní aspekty.

Abychom se vrátili z abstraktního teoretizování zpět k diskutované problematice, aplikujeme nabyté poznatky na pole LARPU. Je jasné, že autority určují další vývoj

LARPů u nás. Zřejmá ukázka určování a změny pravidel je dva roky stará diskuse o ceně LARPů, která měla za následek nejen samotné prosazení vyšších cen NĚKTERÝCH LARPů (protože nasadit vysokou cenu si mohou dovolit jen ti s dostatečným množstvím kapitálů), ale také jasné vymezení se celé komunity vůči těm, kteří tvrdí, že takové ceny „kradou dřevárnám duši“.

Na druhé straně je pro autority v zásadě nejnepříhodnější udržet stávající stav, protože nechtějí riskovat ztrátu svého privilegiovaného postavení, které přináší nejen uznání, ale i další zisky přesahující LARPOvé pole. Stávající stav mnohosti

konkurenčních paradigmat umožňuje získat pocit důležitosti relativně větší skupině lidí. To je však do značné míry iluze, značná část takových pseudo „autorit“ je uznávána jen ve svém nejbližším okruhu, pokud vůbec. V širokém měřítku celého pole je však změna směrem k multiparadigmatickému přístupu změnou pozitivní a přínosnou.

Autority by tak ale musely nutně riskovat svou pozici. Poměrně rychle by ztratili pocit, že jsou uznáváni, ti, kteří se autoritami být snaží. Zároveň by bylo třeba uvolnit pravidla pole tak, aby do názorové debaty mohli přispět další, kteří jsou zatím na jeho okraji. Není cílem rychle dodat novým členům pole potřebné kapitály, ale spíše upravit pravidla pole tak, aby se ti opravdu schopní měli možnost podílet na poli samotném. Zároveň (a zde již vědomě moralizují) je potřeba, aby autority začaly spolupracovat (taková spolupráce se nedá nařídit a nestačí ji deklarovat) a pravidla hry (čili pravidla pole) přepracovaly tak, aby bylo možné hrát hry s nenulovým součtem (tedy kooperace se vyplácí) místo stávající koncepce her se součtem nulovým (kde zisk jednoho názorového proudu znamená ztrátu jiného).

Cílem článku bylo otevřít diskusi o možné budoucnosti LARPové komunity. K tomu autor zvolil teoreticky-vědeckou perspektivu, která má své opodstatnění (i přes přílišnou abstrakci a složitost) v tom, že je relevantně podložena prací uznávaných světových osobností. Nejde tedy o samostatně vybudovanou autorovu představu, která by neměla vztah k vnějšímu světu, ale o teoreticky pevně podložený koncept.

V úvodu článku jsme tedy ukázali, jak vzniklo hierarchické LARPové pole, a že motivem pro postup v poli je touha po uznání a ziskem je možnost ovládat pravidla pole a tím z něj mít zisky. V tomto poli začala postupně vznikat různá paradigmatata, čili přístupy k tomu, jak udělat „nejlepší“ LARP. Tato paradigmatata postupně vznikala, vyvíjela se, měnila, zanikala, vznikala nová a především mezi sebou soupeřila. Jednotlivé přístupy procházejí normální a mimořádnou fází, z nichž každá má svůj svébytný význam pro každé paradigma. Pokud se paradigmatu nepodařilo vyřešit nastolený problém, dostalo se do krize. Pokud nebylo možné upravit paradigma tak, aby se s problémem vyrovnalo, bylo nahrazeno paradigmatem jiným. V současné

době existuje v LARPovém poli několik silně soupeřících přístupů, které mezi sebou komunikují pouze formálně a velmi omezeně. Tím dochází ke ztrátě velkého množství energie, která je vynakládána na souběžné řešení stejných problémů a zejména na konkurenční boj o postavení paradigmatu v poli.

Ze současného stavu jsou čtyři cesty:

1. Ustrnutí v současném stavu
2. Rozpad pole do několika nezávislých a vzájemně nekomunikujících polí
3. Vznik nového paradigmatu, které se stane dominantním, tzv. monoparadigmatický stav a
4. Situace vzájemně komunikujících paradigmat, která budou vzájemně otevřená ovlivnění jinými paradigmaty, tedy stav multiparadigmatický. Tento stav pokládá autor za a) žádoucí, b) za určitých okolností dosažitelný. Dosažení tohoto stavu však stojí zvláště na těch členech pole, kteří jsou v hierarchii nejvýše, mají dostatečný kapitál. Tedy na autoritách.

Primárním zájmem autorit je však udržet své postavení, protože jim přináší uznání. Změna pravidel pole, kterou mají ve svých rukou, by mohla způsobit ztrátu jejich postavení. Proto zdánlivě není jejich cílem cokoliv měnit. Při širším pohledu je však pro pole velmi důležité, aby došlo k jeho oživení, změně jeho struktury a pravidel a bylo možné do něj vnést nové impulsy. K tomu však může dojít jen při větší otevřenosti pole samotného. To mají v rukou současné autority LARPové komunity.

Literatura:

*Bourdieu, Pierre: **Teorie jednání**, Karolinum, Praha 1998*

*Kuhn, Thomas: **Struktura vědeckých revolucí**, Oikoymenh, Praha: 1997 (Kuhn 1997)*

*Waquant, Loic: Pierre Bourdieu, in: **Bigraf 27**, 2002, <<http://www.biograf.org/clanky/members/clanek.php?clanek=v2707>>*

*Wallerstein, Immanuel et al.: **Kam směřují sociální vědy?**, SLON, Praha 1998 (2008)*

*Wallerstein, Immanuel: **Evropský univerzalismus, Rétorika moci**, SLON*

NEBUĎTE HODNÍ!

František „Fjertil“ Špoutil

Různé teorie rolových her definují různé cíle, nicméně asi každý se shodne na tom, že jedním z těchto prvků je simulace. Je to takové to hraní si, že jsme v jiné době, v jiném čase a na jiném místě. A protože i hráč je součástí herního prostředí pro své spoluhráče, měla by být i v jeho hře snaha o simulaci konkrétního prostředí.

Různé prostředí různě ovlivňuje človeka a výchova mu postupně vštěpuje zvyklosti a žebříčky hodnot, na kterých funguje společnost, do které se narodil. Tato paradigma pak má každý jedinec tendenci považovat za přirozená a normální a poměruje skrz ně svět a lidi kolem sebe. Konflikt nastává v momentě, kdy se střetnou paradigma naše s paradigma hrané postavy. A jelikož svá paradigma máme vžitá podstatně lépe, není těžké uhadnout, která vyhrájí.

Čemu nás učí naše společnost? Inu, není toho málo. Prvním principem je asi princip demokracie, tedy že se řídíme přáním většiny lidu. K tomu se pojí i principy rovnosti a humanismu pod-

pořený emancipací, dle nichž si jsou lidé rovni a všichni mají stejné šance a práva. A také princip pluralizmu, tedy že může existovat více názorů na jednu problematiku a všechny jsou stejně legitimní. Nebudeme teď polemizovat o tom, jak se to má s těmito principy ve skutečnosti. To ponechme Václavu Moravcovi a investigativním novinářům. Pravdou zůstává, že před padesáti, sto, pěti sty či tisíci lety vše bylo jinak a také, že různě po Zemi dodnes narazíte na etnika jinak fungující a na šinec nemusí jezdit ani moc daleko.

Je dobré si uvědomit, že tyto hodnoty naší kultury jsou výsledkem jak historického vývoje, tak příznivé situace, kdy nám je všem relativně dobře. Na druhou stranu v RPG jsou tyto situace nudné a nezajímavé. Hrát obyčejnou situaci v obyčejném prostředí pozornost na dlouho neudrží. Ale ač je prostředí sebevíc odlišné, hráč má stále v podvědomí, že se jedná o hru, že vlastně nic nehrozí a že přece nebude kazit hru někomu jinému třeba tím, že by mu zabil jeho pracně připravovanou postavu.

Asi je na místě připomenout pokrokovost staré Frašky v tomto směru, kde platila presumpce viny (každý je vinný, pokud nedokáže opak), stejně jako heslo, že demokracie je zlo. Ne, nepomůže to změnit chování hráčů, ale může je to donutit popřemýšlet nad světem, ve kterém zrovna hrají. Z hráčského pohledu je nesmírně zajímavé hrát někoho za hranici přípustnosti normální společnosti, nějakého odpadlíka, někoho stíhaného. Ono je to výhodné i z vyhrávačského (gamistického) hlediska – taková postava dost často má nad zbytkem hráčů nějakou výhodu, ať už přístup k pravidlu jinak nepřístupnému, či výhodu vyplývající z nastavení (settingu), právě proto, že není příslušníkem většinového, normálního společenství. Není pak zcela legitimním vyvážením těchto výhod hrozící smrt postavy v případě jejího prozrazení? Není snad smrt postavy věc, se kterou musí hráč zvláště takového charakteru počítat? Není snad odhalení takové postavy ve hře zajímavým a zpestřujícím herním prvkem? Nebylo by snad normální odstranit postavu, která

hrozí nabourat vžitý řád a jistoty v jinak nejistém světě? Podobně je lákavé hrát postavu, která si umanula takové renegáty hledat či rovnou zneškodňovat. Má snad pak takováto postava brát ohled na ty, kteří se odlišují? Má snad taková postava čas na pochyby a shánění neprůstředných důkazů, když je jasné, že ona je na straně dobra a ti druzí jsou škraloupem na jinak dokonalé tváři světa? Zamýšlejte se nejen koho hraje, ale i v jakém prostředí.

NONVERBÁLNÍ KOMUNIKACE

Štěpán „Arek“ Hruďa

Základní fakta

Pod pojmem mezilidská komunikace si většina lidí představí dorozumívání lidí pomocí mluvené řeči – slov. Slova však obsahují méně než deset procent všech informací, které si předáme. Zbývajících zhruba devadesát procent se dozvídáme komunikací nonverbální, tj. pomocí řeči těla nebo tónu hlasu. Právě při LARPeč, činnosti velmi úzce související se sociálním chováním, by znalost této tematiky měla být jednou ze základních. A přesto existenci tohoto mocného nástroje spousta hráčů i většina běžných smrtelníků úspěšně ignoruje.

Pomocí komunikace verbální dokážeme na velmi vysoké úrovni sdělit názory, fakta a podobně. Naopak pomocí komunikace nonverbální sdělujeme naše emoce a pocity na úrovni, kterou nám slova nedokáží nabídnout. Každý přemýšlí nad tím, co říká a co říkají ostatní. Kdežto řeč těla často probíhá na nevědomé úrovni a bývá jak chybně interpretována, tak použita v nevhod-

nou chvíli. V této oblasti mají mezery především muži. Ženy (ač stále nevědomě) jsou schopny nonverbálně komunikovat mnohem lépe, slova jako desetkrát i stokrát jsou v tomto případě na místě.

Učit se, učit se, učit se

Dokážeme se naučit rozumět cizímu jazyku, podobně se můžeme naučit podle chování rozluštit, co chce druhý říct. Častou otázkou je, zda je možné radikálně změnit svou vlastní prezentaci. Například začít vyzařovat sebevědomí u někoho, kdo je v tu chvíli nervózní. Možné to samozřejmě je, ale ne po dlouhou dobu a není to tak úplně snadné. I když se nám povede ovládnout nejviditelnější gesta, instinktivně stále vysíláme mikrosignály, které jsou nekonzistentní se zbytkem našeho projevu. Všimněte si například, kolik politiků promlouvá k davům s dlaněmi obrácenými vzhůru, což je symbol upřímnosti a otevřenosti, nebo potřásá voličům oběma rukama, což také vzbuzuje důvěryhodnost. A přesto spouště z nich nevěřím ani slovo.

Základní premisou pro pochopení nonverbálních signálů od ostatních je uvědomění si toho, co společnost tak strašně ráda opomíná. Fakt, že člověk je zvíře. S vyvinutou nervovou soustavou a dalšími výhodami, ale stále jen zvíře. Naše konání je ovlivňováno biologickými pravidly, instinkty, reflexy. Navíc ostatní zvířata nemají možnost komunikovat verbálně, takže je jejich mimoslovní dorozumívání na vyšší úrovni než to naše. Až příště budete v zoo, zastavte se na chvíli u výběhu se šimpanzy. Stejný efekt můžete pozorovat i u malých dětí, které ještě všechny své myšlenky nejsou schopny vyjádřit slovy, ale přesto snadno pochopíte, co se vám snaží sdělit.

Není v moci rozsahu a vlastně ani úkolem tohoto článku se nějak hlouběji zabývat rozpoznáváním nonverbální komunikace. Na toto téma vyšlo od začátku sedmdesátých let spousta publikací, které to dokáží mnohem lépe. Chápejte ho proto spíš jako impuls pro uvědomění si a snahu o zaujetí čtenáře. V následujících od-

stavicích se pokusím letem světem uvést příklad alespoň některých ze základních prvků.

Proximita

Stejně jako si státy přivlastňují oblasti moře kolem svých pobřeží a vzdušný prostor, ani lidem není příjemné, aby se kdokoliv pohyboval v jejich bezprostřední blízkosti. Pokud je „bublina“, kterou neustále máme okolo sebe, narušena vetřelcem, okamžitě dochází k biologickým změnám v našem těle. Zrychlí se tep, do krve se dostává adrenalin a svaly jsou připraveny na boj či útěk. Pokud někdo špatně zvolí vzdálenost při konverzaci s námi, ta může skončit ještě dříve, než začala. Oblast kolem jedince se obvykle dělí to těchto zón:

1. intimní zóna (45 cm a blíže) – pro jedince nejstřeženější oblast, vpuštěny do ní jsou jen osoby citově blízké. Vzdálenost pod 15 cm se počítá jako dotek, ačkoliv ke skutečnému fyzickému kontaktu nemusí vůbec dojít.
2. osobní zóna (46 cm – 1,25 m) – oblast, ve které se pohybujeme kolem kamarádů, kolegů, na oslavách a podobně.

3. společenská zóna (1,26 m – 3,5 m) – tento odstup si udržujeme od neznámých lidí.
4. veřejná zóna (3,5 m a dál) – vzdálenost používaná při adresování větší skupiny lidí. Stejně jako vzdálenost příliš malá, je tato vzdálenost nevhodná k běžné konverzaci.

Základní gesta

Většinou základních gest se dorozumíte po celém světě. Základním sporem je, zda jsou tato gesta vrozená nebo se je naučíme během života. Jako obvykle je pravda někde mezi a je nutné posuzovat gesto vedle gesta. Zakroucení hlavou ve významu „ne“ pravděpodobně pochází z období kojence, kdy střídavým odtažením hlavy dáváme najevo nasycenost. Naopak agresivní vycenění zubů má původ v naší zvířecí minulosti a bývá úspěšně dekodováno, i když chápeme, že dotyčný nehodlá zrovna zaútočit svým chrupem.

POUČENÍ Z MINULOSTI: ANALÝZA ČASTÝCH CHYB V DESIGNU HER

Petr Müller

Článek má v úmyslu popsat a chyby a nedostatky, kterých se opakovaně dopouští různí tvůrci her nezávisle na sobě, přestože se jich dopustili jiní, a bylo by tedy možné se jim vyhnout. Zaměřuje se na chyby vzniklé jako vedlejší efekt nějaké vlastnosti, kterou organizátoři přidali do hry v dobré víře, že bude přínosná. Článek se také snaží naznačit, jak se uvedeným chybám vyhnout. Cílem není tvůrce LARPů kritizovat nebo poučovat, ale vytvořit shrnutí, které by zejména novým tvůrcům mohlo umožnit se poučit z chyb již provedených.

Úvod

Mnoho chyb, na které už někteří zkušenější organizátoři narazili a dokáží se jim vyhnout, se objevuje stále znovu a znovu v jiných hrách. Jedním z hlavních důvodů je pravděpodobně fakt, že v České republice stále není zvykem hry a jejich fungování vyhodnocovat, ani nabyté zkušenosti dále sdílet. Pokud se tak děje, odehrává se to po soukromých a neformálních kanálech (webová fóra). Tvůrci, kteří na tyto

kanály nejsou napojeni, jsou tak stejně odsouzeni k opakování věcí, které již někdo jiný vyzkoušel.

Účelem této článku je shrnout nejběžnější chyby, které se v designu her stále opakují. Nejedná se o soupis zapovězených technik, ani nejde o mentorování organizátorů, kteří se daných chyb dopouští. Mnoho obvyklých chyb je důsledkem některého snadno proveditelného omylu v konstrukci, opomenutí možného důsledku, nebo mylné úvahy. Článek se snaží najít i konkrétní důvody stojící za obvyklými chybami a navrhnout řešení na úrovni úvahy, nikoli konkrétní techniky.

Článek je zaměřen na chyby v designu samotné hry. Opomínají problémy v logistice, komunikaci a organizaci. Je orientován na formát LARPU blízký manifestu M6 – nejčastěji tedy komorní LARPy a kratší (několikadenní) hry s nižším počtem unikátních a nezastupitelných postav. Článek je z podstaty tématu pochopitelně částečně subjektivní.

Běžné problémy byly rozděleny do několika kategorií, které jednotlivé chyby určitým způsobem spojují.

Dramatická linka

Problémy v dramatické lince se vyskytují obvykle na začátku a na konci – obě možnosti výrazně ovlivňují hráčův zážitek z celé hry.

Začátek hry

Je poměrně obvyklé, že začátek je tvůrci hry nastaven pouze jako prosté svedení jednotlivých postav na jedno místo, a samotný rozjezd je ponechán na hráčích bez jakékoli opory. Typický příklad podcenění začátku hry je známá situace, kdy hra na pokyn organizátora začne, a všichni hráči se teprve sžívají se situací a postavou. Obvykle to vypadá tak, že hráči sedí v různých místech herního prostoru, a buď se snaží se vcítit do ještě nepřítomné atmosféry, nebo čekají na prvního hráče, který začne konat. Ze strany tvůrce je to spoléhání na větu „ono se to rozjede“. Přítom strhující začátek dokáže hru skutečně rozjet – a roz-

jetá hra málokdy ochabne. Řešení této situace může být více – je dobré každé postavě propracovat kvalitně vstup do hry. Hráč by zejména neměl mít před hrou pocit „něčeho se chytnu“: pokud tento pocit má většina hráčů, většinou se není čeho chytat. Tvůrce by se měl u každé postavy zamyslet, co bude dělat v prvních momentech hry, a nespokojit se s jednoduchým předpokladem (viz Falešná domněnka).

Druhou možností je pak převzít zodpovědnost za začátek hry, nejspíše dvěma způsoby. První je začít hru něčím skutečně strhujícím, co hráčům nedá na pasivitu čas. Je to technika známá z některých filmových žánrů, kdy daný film začíná několikaminutovou strhující sekvencí, po níž se teprve rozjíždí samotná hlavní dějová linie. Druhou možností je částečné řízení počátku hry, což je nejčastěji provedeno postupným příchodem jednotlivých hráčů na místo hry. Postupné příchody pak vzbuzují pozornost a tím tvoří aktivitu. Je zde ale jeden malý problém, na který je v tomto případě třeba myslet. Na samotném začátku hráči ještě nejsou plně sžití se hrou, a ještě u nich není aktivní *suspension of disbelief*. Násilnost, s jakou jsou postavy svedeny dohromady, je pak příliš zřejmá, půso-

bi rušivě a někdy až směšně, zejména v případech opakujících se krycích výmluv typu příchodu „za obchodem“.

Třetí a experimentální možností je plně řízený start, pomocí technik určených speciálně k rozjezdu hry a vcítění jednotlivých hráčů do postavy. Příkladem mohou být vypravěčem řízené atmosférické scény na pomezí LARPU a vyprávěné hry. Na Solmukohtě 2008 bylo zmíněno několik dalších technik, z nichž zajímavá je zejména tato: na začátek hry zařadit časový úsek určený vyloženě ke vcítění hráčů do postav. Hráči jsou zbaveni všech rušivých vlivů: neherního prostředí a ostatních hráčů, a mají tak možnost se plně koncentrovat na samotné vcítění do postavy bez toho, aby tato jejich navenek pasivní činnost bránila svižnému začátku samotné hry.

Závěr hry, gradace

V závěru hry bývá nejčastějším problémem absence gradace. Existuje názor, že závěr z velké části tvoří zážitek ze hry. Závěru by tedy měla být věnována zvláštní pozornost. Hráči totiž nějaké větší vyústění celé hry obvykle očekávají a nesplněná očekávání působí zmatení a zklamání.

Tímto problémem často trpí hry, u kterých jejich tvůrci záměrně vypouštějí nějakou ústřední linku. Gradace jednotlivých linek se obvykle v čase nesetkají a nevytvoří tak velký vrchol vnímaný všemi účastníky. Zároveň se objevuje efekt opačný – hráči, jejichž linie už byla ukončena, svojí pasivitou tvoří iluzi, že se vlastně už nic neděje, a tak vlastně gradaci linií ostatních hráčů potlačují. Působí zde i obvyklé tajnostkářství hráčů: hráči si nechávají vývoj svých herních linií pro sebe, a nepřenášejí tak gradování svojí linky na ostatní. Tyto aspekty je třeba při absenci ústřední dějové linky vyřešit, a to např. přidáním dostatečné gradace na konec každé linie. Možností je do té doby oddělené linie na závěr spojit, například konfliktem původně vůbec nesouvisejících linií. Důležité je také zabránit pasivitě hráčů, kteří již své linie ukončili. Nejjednodušší je tyto hráče z místa hry odstranit, popřípadě je zapojit do organizace hry pro zbývající hráče.

Pravidla formy

LARP jako forma má svoje zákonitosti a pravidla. Problémy často vznikají hned u samotného počátku tvorby hry, při inspiraci. Tvůrci, kteří berou inspi-

raci z jiných forem (film, literatura), pak často přejímají a využívají prvky, které v původní formě fungují. LARP je však originální médium: ne vše, co funguje v knize nebo ve filmu, bude fungovat také v LARPu.

Role

Důležitým prvkem LARPu je absence vedlejších a podporujících rolí, které jsou hojně využívány ve filmu apod. V LARPu má každý zájem hrát hlavní roli – hlavní ne ve smyslu upřené pozornosti na něj, ale ve smyslu, že je plnohodnotnou součástí děje a účastní se ho. Přejímání principu vedlejších rolí pak hře obvykle škodí. To samozřejmě neplatí pro hry, které jsou na tomto principu postaveny, a hráči jsou s ním srozumění a souhlasí s ním. Problémem je zejména zařazení rolí, které mají úlohu pouze podporovat ústřední zápletku, popřípadě vyplňovat hluchá místa. Hráči, kteří nedobrovolně hrají takové postavy, pak mají pocit, že jsou pouze komparsem v opravdové hře. Zároveň je obvyklé, že tyto postavy postrádají hloubku, a tak se jejich hraní po krátkém čase stane únavným – není je po chvíli už kam rozvíjet. Tento čas je obvykle kratší, než je předpoklad organizátorů.

Jiným případem jsou postavy, které hře nic nedávají. Příkladem může být často zařazovaná role, jejímž cílem je jednoduše projít nepozorovaně hrou. Často nese nějaká tajemství, která nemají být odhalena. Ve filmu lze její tajemství odhalit řádkou ve scénáři, čímž dojde obvykle ke zvratu. V LARPu ovšem ne. Problémem je, že takový hráč pak má tendence se hry neúčastnit a zůstat stranou, aby se nedostal do konfliktu. V případě takových postav je nutné zajistit, že se do hry opravdu zapojí. Pouze v takovém případě je zařazení takové postavy do hry funkční.

Zápletky

Druhým problémem, který má původ v rozdílu formy LARPu a původní předlohy, je přejímání celých zápletek. Poměrně často k tomu dochází u komorních LARPů, jejichž zápletky jsou kompaktnější. Zejména se jedná o běžný námět typu „X lidí z nějakého důvodu zavřených v jedné místnosti bez úniku“. Koncept to samozřejmě není z principu špatný, problémem je, že tvůrci často spoléhají na samotnou rozmanitost názorů postav a předpokládají, že spory na ní postavené utáhnou celou hru. Většinou k tomu nedojde a po několika iteracích

předkládání svých názorů postavy začnou být pasivní, čímž dojde ke stereotypu. Zodpovědnost pak není na hráčích (často je tento argument předkládán), kteří nechtěli poněkolkáté opakovat tu samou hádku bez možnosti nějakého posunu, ale na tvůrci, který na tomto virtuálním sporu nechal stát celou hru. Jednoduché obhajování fiktivního názoru postavy vede navíc většinou k plytké pseudoargumentaci, kterou většina hráčů ve hře vnímá negativně (pokud není hra dostatečně dobře vystavěna tak, aby došlo k suspension of disbelief).

Setting a informace

Mnoho her je založeno na informacích a faktech, které mají hrou projít, a na jejichž základě mají hráči jednat. Je až s podivem, jak často se tok těchto informací změní oproti předpokladu, nebo dokonce zastaví. Hra, která stojí na konkrétním toku informací pak pochopitelně při změně neběží podle předpokladu a návrhu.

Tajemství

Velmi častým problémem je tvorba tajemna ve hře. Obvyklým jevem je, že iluzi záhady tvůrci budují pomocí nedostatku informací, které hráčům

sděli. Obvykle se to mívá účinkem a vede k hráčské frustraci až rezignaci, protože z daných informací obvykle nelze ve hře nijak postoupit dále, nebo se to tak alespoň zdá. Běžně funguje postup přesně opačný: zahltní hráče informacemi, třeba i protichůdnými. Pocit, že hráč neovládá sledovat, co se ve hře děje, obvykle vede ke zmatení a například i ke spojení několika jinak oddělených dějových linek, jejichž hráči se pak setkávají, přestože by se jinak v rámci své dějové linky vůbec nesetkali. Mnoho informací podněcuje u hráčů sklony ke konstrukci (někdy absurdních) hypotéz o situaci. Faktem je, že takováto hypotéza pak dává hráčům pocit, že ve hře postupují, a na jejím základě pak dále jednájí.

Vyšší zápletka

U některých tvůrců je zvykem, že jejich hry obsahují nějakou vyšší zápletku (metaplot). Taková zápletko se obvykle nese přes několik her, může je spojovat a dává tak smysl hráčům, kteří hráli více her od stejného tvůrce. V takovém případě je zde jen malé riziko podobné pocitu hraní vedlejší role, a to u hráčů, kteří o takové zápletko nic nevědí.

Občas se ale stává, že taková vyšší zápletko hráčům není a ani nemá být zřejmá. Pak lze diskutovat o tom, proč vůbec věnovat síly její přípravě. Navíc, pokud se po hře taková zápletko odhalí, opět může vzbudit frustraci hráčů. Tyto zápletky obvykle bývají propracované a zajímavé, ale k čemu jsou, když hře nic nedají?

Informace hráčů

Mnoho problémů vzniká při špatném předávání informací hráči, ať už před hrou nebo ve hře. Děj nebo rozhodnutí často záleží nejen na tom, zda hráči dané informace mají, ale navíc i zda je pochopili, nebo je považují za podstatné. Problém často vzniká z přílišného entuziasmu tvůrce pro daný setting. Tvůrce, který se ve světě snadno orientuje a jemuž jsou všechny souvislosti settingu jasné, ho není schopen reprodukovat tak, aby se v něm zorientoval i hráč, který dané prostředí nezná. Informace určené hráčům pak obsahují perličky zajímavé pro autora, ale méně už pro hráče. Obvykle mají tvořit atmosféru a dojem, výsledkem je pak pouze zmatek. V záplavě atmosférických popisů se pak důležitá fakta ztrácejí.

Podstatné informace nemohou být utopeny v rozsáhlém textu, navozujícím atmosféru – tyto texty jsou často brány jako fakticky nepodstatné. Musejí být podány tak, aby hráči ulpěli. Opravdu důležité informace, které se do hry musejí dostat, je dobré směřovat více kanály, aby se do ní dostaly i v případě, že některý selže.

Řízení a vývoj hry

Chyby v návrhu vývoje dějových linek mohou jinak kvalitní linky potopit, nebo je alespoň zkomplikovat. Jedná se většinou o chyby na pomezí organizace a návrhu.

Informace postav o ostatních postavách

Častý problém v návrhu, zejména u komorních LARPů. Vzniká na mylném předpokladu, že když každá postava bude mít zásadní (většinou negativní) informace o jiné postavě, pak z takové sítě vzejdou konflikty, kdy se tyto informace budou postupně odhalovat, z čehož hra bude profitovat. Opak je obvykle pravdou, a to ze dvou důvodů: prvním je přirozené tajnostkárství hráčů (a s ním spojené vyčkávaní na výhodnější chvíli, kdy informaci vynést), druhým je časté

nastání opačné situace: místo smřti zájímavých konfliktů se postavy drží v šachu vzájemným vydíráním. Důsledek takového šachu je přesně opačný – vede k pasivitě. Méně jsou tím postiženy hry blízko dramatickému vrcholu žánrového trojúhelníku, kde hráči ochotně svá tajemství odhalují v nejlepší moment, ovšem i zde hrozí riziko odkládání na výhodnější čas.

Falešná domněnka

Jeden z nejčastěji vyskytujících se problémů. Vzniká velmi jednoduše a to následovně: tvůrce podmíní část hry tím, že některý hráč v určité době něco udělá. Problém pak nastává v okamžiku, kdy danou věc hráč neudělá, a předpoklad tvůrce se nesplní. Hra pak může směřovat úplně jinam – připravený materiál se nedostane do hry, herní linka skončí ve slepé uličce. Je nejlepší se těmto závislostem zcela vyhnout. Samozřejmě v určité míře vzniknou vždy – extrémní případ, kdy ústřední aktér dějové linky stráví celou hru někde ve stanu, pochopitelně není chyba organizátora. Je ale poměrně časté, že organizátor na něco spoléhá, aniž by ošetřil situaci, kdy k tomu nedojde. Často se tento problém bagatelizuje přenesením zodpovědnosti

za vzniklou situaci na hráče, který měl dle tvůrce vyvinout větší aktivitu v zájmu hry. Je ale takové přenesení zodpovědnosti na místě vždy?

Závislosti tohoto typu lze při přípravě hry nalézt relativně snadno: důkladnou úvahou nad dokumentem popisujícím předpokládaný vývoj dějových linek se lze u každé události nebo bodu zeptat na jednoduchou otázku: „Na čem to závisí?“. U každé odpovědi je pak na místě otázka, jak moc se na tuto skutečnost ve hře lze spolehnout. Pokud další vývoj hry závisí jen na správné volbě správné postavy ve správný čas, riziko nesplnění této podmínky je poměrně velké a je na místě alespoň návrh nějaké pojistky.

Stává se také podobná situace: hráč má pocit, že jeho postava by, dle jeho názoru, nekonala nějakou činnost na místě a v čase hry, navíc bez přípravy. Tvůrce to od postavy ale očekává. Tento rozpor očekávání tvůrce a hráče se pak projeví hráčovým pocitem, že je tlačěn do něčeho, co vlastně konat nechce. Tato násilnost pak narušuje imerzi.

Jak se běžných chyb vyvarovat

Nelze stanovit konkrétní a univerzální algoritmus, jak se vyhnout chybám v návrhu. Tvorba hry je složitý proces,

a samotný pojem „chyba v návrhu“ je subjektivní. Zásadní chybou, kterou při návrhu mnoho tvůrců bezesporu dělá, je pozitivní tvorba. Do hry se přidávají prvky, od kterých se očekává kvalita a zlepšení hráčských zážitků. To je v pořádku, ovšem často se zapomíná na druhý aspekt tvorby: hledání chyb.

Mnoho chyb lze odstranit prostou, ale důkladnou analýzou návrhu: procházet po krocích jednotlivé linie, postavy, a další základní stavební jednotky hry. V této fázi už se nepřidávají další vlastnosti, ale kladou se otázky. Z nich nejdůležitější je: „Bude to fungovat?“. Odpověď není třeba dát přímo, lze (a často je to výhodnější) k ní dospět zodpovězením mnoha dalších otázek, specifických pro daný prvek.

K postavám se lze ptát například, co která bude dělat v první hodině, (v prvním dni, před závěrem) a obratem postoupit dál: je to něčím podmíněno? Čím? Co ovlivní, když to neudělá? Může se v tu chvíli cítit, že neví jak dál?

Otázky pro linie pak mohou být na postavy navázané: které jsou důležité body dané linie, a jak k nim má dojít? Které postavy mohou toho bodu do-

sáhnout? Které a jak budou ovlivněny, pokud se daného bodu dosáhne, popř. nedosáhne?

Velká výhoda je možnost ověřit funkčnost experimentem v podobě několika běhů stejné hry. Reálné odehrání přinese spoustu podnětů. Není pak nutné se ptát, zda něco fungovat může – je možné se po prvním odehrání ptát, co ve skutečnosti fungovalo. Výhoda je zřejmá, přináší pak ale pokušení změnit podle zkušeností příliš mnoho. Hra pak je ušitá na míru hráčům, kteří ji už hráli, což nutně neznamená, že bude vyhovovat („sedne“) i dalším.

Možností je mnoho, a většina z nich spolu nese jako poselství: Nespoléhejte na své předpoklady, LARP je dynamické médium a účastníci jej mohou výrazně měnit. Pojišťujte nejisté události. Přemýšlejte, co je ve vašich hrách špatně, a co se může pokazit.

Závěr

Článek se pokusil o shrnutí nejběžnějších a opakovaných chyb LARPových tvůrců, případně naznačit možná řešení. Nejedná se jistě o vyčerpávající výčet: běžných problémů, se kterými se lze při tvorbě hry setkat, je nepochybně více.

Snad ale i tak přispěje k neopakování těch nejběžnějších, nebo alespoň ke vzniku diskuse na toto téma.

SOVY (NE)JSOU TÍM, ČÍM SE ZDAJÍ BÝT: ANEB K ČEMU (NE)POTŘEBUJEME LARPOVOU TEORII

Tomáš „Hampi“ Hampejs

„LARP přetéká do života.

Život přetéká do LARPU.

Kaskády.“

Sovi haiku

Fylogeneze je součástí ontogeneze

Bez ohledu na to, od kdy se skutečně datují dějiny LARPU, či stolních RPG, všichni, kdo používáme slovo LARP bez zachvění hlasu, v sobě nosíme vzpomínky vymezující počátky těchto her (a tehdy to ještě určitě byly hry) v rámci osobní historie. Lidé, kteří začali o těchto hrách dříve přemýšlet, než je hrát, by se jistě dali považovat za výjimky potvrzující pravidlo. A proto jsme tehdy mluvili spíše o pravidlech než o teorii a o postavách než o rolích. Jak docela přesvědčivě vyprávějí některé historické sondy¹ a konec konců jak si to asi mnoho z nás ještě pamatuje, LARPy často spon-

tánně vyrostly na horečnaté snaze osvobodit „hry na hrdiny“ z pout čtyřnohého nábytku obývacích pokojů. Slovník byl tehdy na parseky vzdálen pojmem jako „imerze“, nebo „diegeze“, hodně z nás nejspíš trochu ještě vražtilo čelo při slovech „sociální“, „design“, nebo i „teorie“ a o „narativitě“ jsme v životě neslyšeli. I samotné slovo LARP nepřicházelo zrovna v snadno dosažitelném smyslu, přestože jsme ho měli někteří plnou hlavu.

Pro mne osobně byl historickým okamžikem jeden článek z druhé poloviny devadesátých let ze SCORE – časopisu o počítačových hrách, který vůbec nebyl o lese a dřevěných mečích, ale o temných městských nocích, aranžovaných scénách s umělou krví a automobilových únosech. Jestli to byl zlomový text s dopadem na budoucnost českého LARPU, není relevantní. Důležité je, že skutečně

dějiny LARPU mají v Čechách možná už tisíce paralel osobních příběhů počátků, stejně jako příběhů vývoje. Fylogeneze (vývoj druhu) je součástí ontogeneze (vývoj jedince). Pokud zůstaneme u metafory, má tento tajemný přírodní zákon přinejmenším inspirující paralely i ve světě idejí a vzdělávání vůbec. Kromě okamžiků „osobních počátků“ můžeme pozorovat i momenty, kdy se začne pravidelně objevovat reflexe. Momenty, ze kterých pak zpravidla vychází, i když vůbec ne nutně, i používání pojmu „LARPová teorie“. Je to moment počátku LARPové dospělosti a nebo jen (přechodná) fáze puberty? Už druhý ročník ODRAZU naznačuje, že přinejmenším v některých kruzích je tento termín už nějakou dobu standardem.

Patřím mezi ty, kteří ho ještě úplně bez zachvění hlasu nevyslovují. Tento příspěvek je volným filosofickým esejem o možných významech. Když jsem o ODRAZU mluvil v přítomnosti několi-

¹ Mason, Paul, „In Search of the Self Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-playing Game Theory“ in Beyond role and

play: tools, toys and theory for harnessing the imagination, The book for Solmukohta 2004; Ropeconyr: Helsinki 2004.

ka svých přátel jako o konferenci LAR-Pové teorie, dostalo se mi nepochybně nadsazené – přesto velmi ilustrující reakce: „Dokážu si představit horší způsob, jak trávit víkend“. Jaký smysl má LARPOVÁ teorie a co to vlastně je?

Na poslední otázku encyklopedicky nejteoretičtější zdroj českého internetu o LARPOVÉ teorii – LARPedie (wiki.larpy.cz) tiše mlčí. Možná z dobrého důvodu, některá slova jsou totiž naplněna jen referenčním významem, všichni jim „tak nějak“ rozumějí díky tomu, že zastřešují k odkazují k celé řadě dalších věcí. Jakoby sama o sobě byla prázdná. Ptát se po významu slov a pokoušet se je definovat mají sklon jen filosofové, děti a blázni.

LARPOVÁ teorie?

Nikoho asi nepřekvapí, že do LARPU se dostala teorie opět z prostředí stolních rolových her. Všichni přinejmenším intuitivně tuší, že existuje v přirozeném vztahu vůči praxi, a že ji výsostně používají spíše tvůrci, organizátoři, gamemasteři a vizionáři. I když tušení významu pokračuje dál směrem k profesionálním teoretikům s vysok školským vzděláním, ve skutečnosti je tento termín slyšet spíš zevnitř LAR-

Pových komunit v „pokročilém“ stádiu jejich vlastního vývoje, než v akademickém prostředí. Je s ním zacházeno velmi volně a intuitivně, znamená spíš sdílení všeobecné reflexe o rolových hrách – zejména jejich tvorbě a neposlední řadě touhu po společném jazyce, kterým se dá vyjádřit zvláštní a velmi variabilní realita LARPU a zkušeností s ním. Pokud už existuje akademické zkoumání LARPU, jsou jeho zdrojem samotní LARPeři – akademici.

Tady se už objevuje mnohočetnost významů slova teorie. I v akademickém světě jsou to na jedné straně konkrétní modely, ve vědeckém smyslu soubory vysvětlení objasňující podstatné prvky a vztahy nějakého pozorování. Na druhé straně pak instituce, ve smyslu ustanoveného prostoru diskuse (diskursu), jednoduše řečeno: katedry, ústavy, vědecká pracoviště, cedulky na dveřích a konference. Ale LARPOVÁ teorie není akademická záležitost, nejsilnější používání tohoto slovního spojení stejně pochází zevnitř LARPU.

Slovo teorie je totiž v běžném jazyce normálně užívané – v té nejnaivnější podobě jako jakékoliv vysvětlující myšlení. A nakonec všechna jeho po-

užití mají jeden existenciální jmenovatel – problematizaci daného. Hledání tušených souvislostí. Do určité míry vnímání světa v lynchovké perspektivě, kdy „sovy nejsou tím, čím se zdají být“.

Každá teorie (ty vědecké nevyjímaje) začíná jednou prostou, ne vždy ovšem nutně vyjádřenou, v pravdě filosofickou otázkou: „Co to (k čertu, proboha) (je)...?“ A na počátku každé osobně produkované teorie je nejspíš nutká reflexe zkušenosti, která se nějak vymyká z pochopeného řádu věcí a jejíž nesnadná akceptace vede k žmolání z jedné strany mozku na druhou. Takto trpící osoba si pochopitelně nenechá svou „bolest“ pro sebe. Nicméně to, že o svých zážitcích mluvíme, sdílíme je, z kolektivujeme je, tříbíme... to samozřejmě ještě netvoří teorii.

Dráždivý pocit nedokončenosti, neúplnosti, nedotaženosti bývá socializován a tím zažehnán. Protože pořad ještě jde o hry, nutkavě teoretické broukání má velkou šanci zaniknout v hluku každodenního světa. Co způsobuje přetrvávání otázek, je podle mne snaha o rozšíření samotné zkušenosti, určité tušení smyslu, který se nenabízí oka-

mžitě, který je skrytý.² Možná dokonce věčně skrytý, protože běžné použití slova teorie v souvislosti s LARPem je vlastně především pokračováním LARPů samotných. A to buď v jejich reflexi, ve snaze uchopit vlastní a cizí zkušenost zvláštní věci, nebo přímo v pokračování – konstrukci dalších situací podobného typu v touze po znovuožití stejně barevného.

Bez určité „teorie“ možná nejde postavit žádný LARP. „Něco jako teorie“ je a asi vždycky bylo potřeba. Hrát a organizovat stolní RPG se dá bez jakékoli teorie prostým následováním „biblických textů“ settingů a pravidel profesionální komunity. V případě LARPů je situace daleko obtížnější. Přestože je možné LARPy tvořit „následováním“ zažitých her, bez alespoň intuitivní konceptualizace základních východisek se není možné obejít. Přetrvávání mnoha mechanismů stolních RPG her (od kterých se nás určitá LARPOvá teorie snaží osvobodit) je

2 „Theoria“ znamená původně řecky kontemplaci a má svou náboženskou historii jako termín popisující stav zbavení se vášní, rozlišování dobra a zla a nahlédnutí světa, jak ho vidí Bůh. Viz <http://en.wikipedia.org/wiki/Theoria>.

toho přímým důkazem. „Něco jako teorie“ je zde v zásadě většinou systematizovaná osobní zkušenost.

Není teorie jako teorie, to je jasné. Je ale něco, co je pravděpodobně platné pro všechny teorie? Nejlépe něco, co charakterizuje samotný akt a proces – „teoretizování“?

Modely něčeho a modely pro něco

Základem každé teorie v širokém smyslu slova je především abstrakce konkrétní situace, respektive celé řady konkrétních situací do systému věcí a vztahů – modelu. Triviální informace. Ne už zcela triviální je ale fakt, že se tak děje obecně ve dvou rozdílných a přesto nerozlučných pohybech. Na jedné straně modelujeme situace reálného světa, na druhé straně modelujeme situace pro reálný svět. V prvním pohybu analyzujeme fakta, hledáme vztahy a souvislosti, abstrahujeme kategorie, snažíme se *pochopit a vysvětlit*, pátráme po zákonech (objektivních souvislostech), ale i po významu a smyslu (subjektivních souvislostech). V druhém pohybu oproti tomu konstruuje metody, návody, checklisty a manifesty a snažíme se pomocí nich zajistit určitou kvalitu budoucí potenciální reality, respektive přítomnost ur-

čitého smyslu a významu (jak ve věcech a událostech, tak v hlavách lidí), či přinejmenším určitý stav věcí. Jinými slovy, vytváříme *modely něčeho* a *modely pro něco*.

Tyto dva typy modelů, přestože spolu nutně souvisí, rozhodně nejsou totéž.

Každá teorie je především lidskou výpovědí. Je nutně omezeným textem, ke kterému není snadno přístupný kontext autorovy mysli. Možná nejistota čtenáře nad některými teoretickými příspěvky (respektive nad celou LARPOvou teorií) pramení zejména z aktuální nemožnosti okamžitě přeciť záměr autora – prostě pochopit smysl. Modely a teorie totiž samozřejmě nikdy neexistují sami o sobě a pro sebe. Mají vždy nějakou funkci, jsou vždy v nějakých službách a u každé teorie se přinejmenším v duchu ptáme „v čí prospěch?“. To je totiž jeden ze základních momentů, ze kterého obecně stavíme vlastní porozumění cizím myšlenkovým konstrukcím. Nedůvěřivě otázky jako „k čemu to je (dobré)?“ a „co tím vlastně chceš říci?“ přirozeně vyvstávají před jakoukoli netriviálně se jevící cizí myšlenkovou stavbou. (V ne vždy vědomé snaze šetřit naši duševní energii a zároveň chránit konzistenci těch vlastních).

V tomto ohledu má podle mne smysl rozlišovat v LARPOvé teorii čtyři oblasti charakterizované postupným pohybem mezi modelováním něčeho a modelováním pro něco.

Interpretace, legitimizace, konstrukce a vizionářské manifesty

První oblast LARPOvé teorie, kterou nazývám *interpretativní* je možná nejobsáhlejší, nejpřirozenější a modely (či alespoň vysvětlení) z ní pocházející mohou být stejně tak naivní, jako vědecké. Její záběr je nesmírně široký, protože reflexe zde nemá primárně jiný cíl, než tvořit co nejplastičtější obrazy a paralely, které umožňují zachytit, pojmenovat a zařadit (dát do řádu věcí) vše, co se při LARPU vlastně děje. Odkrýváme díky ní jedním dechem paralelní světy významu mezi hrou, divadlem, náboženskými rituály a samozřejmě kognitivním světem lidské mysli. Interpretace je zde aktem překladu autentické nediferencované zkušenosti do zvolené jazykové hry, jejíž svět zrovna chceme použít jako kontrastní materiál. Ať už je to psychologie, literární teorie, nebo sociologie, je zřejmé, že hlavně používáme ty jazyky, které jsou nám blízké, které dobře známe, nebo ty, u kterých tušíme,

že jsou v chytání typu významu, o který nám běží, zkrátka dobré. Pokud ale nejsme trochu postižení akademici (kteří v duchu objektifikují [zvěčňují, zveřejňují] každou osobní zkušenost), nebo se nesnažíme *explicitně tvořit teorii*, zvolenou řečí je většinou prostě náš osobní jazyk, ve kterém běžně vyprávíme sobě i ostatním. Pokud je horizontem významu bezprostřední zážitek a jeho okolí včetně osobního světa a překladatel i naslouchající jsou v zásadě totožná osoba, málokdy nazýváme výsledek teorií. Ta začíná zpravidla až v momentě, kdy se má stát překlad *veřejným sdíleným statkem*. A tehdy se často objevuje druhá oblast – *legitimizace*.

Zde už nejde o překlad toho, „co veskrze je“ („LARPy jsou společenské hry“), jako o obhajobu, že daný fenomén obsahuje určitý předem daný pozitivní význam a smysl („LARPy jsou zábavné a dobré“). Při legitimizaci, stejně jako při interpretaci projektujeme kategorie a atributy jednoho světa do druhého. Nicméně jen při legitimizaci dopředu víme, jaký význam potřebujeme přeložit. Jak jsme na to přišli? Samozřejmě interpretací. Kde je tedy rozdíl? V publiku a záměru. Legitimizace je zacílená interpretace, která se snaží někoho konkrétního přesvědčit, že urči-

tá věc obsahuje pozitivní atributy určité smysluplnosti v přirozeném jazyce toho někoho konkrétního³ („LARPy jsou kreativní volnočasová aktivita, při které může sekundárně dojít i k seberealizaci.“). Věta v závorce nenechám doufám nikoho na pochybách, že publikum zde není samotná LARPOvá komunita. LARPOvá teorie totiž explicitně odkazuje ke skutečnosti, že žijeme ve světě rozděleném na „my“ a „oni“. Svět LARPU je natolik specifický, že se snadno stává bez překladu či osobní zkušenosti nesrozumitelným. Jestliže, chceme LARP „posunout někam dál“, je zřejmé, že si prostě nevystačíme s vlastním jazykem. Už proto, že možná chceme (proč vlastně?) fenomén LARPU rozšířit, zveřejnit. Učinit ho z esoterické zábavy, do níž je třeba být zasvěcen, něčím, čeho se mohou účastnit i „normální lidi“ (nebo alespoň doufat, že to je možné).

3 Nemusí jít samozřejmě o osobu, ale třeba o státní správu. Kdokoli, kdo kdy psal žádost o grant, či jednal o užití nějakého veřejného objektu v rámci LARPU, či prostě jen psal o svých zkušenostech mimo LARPOvou komunitu, ví o legitimizační teorii své. Je ztraceně potřeba a musí být opravdu dobrá, aby mohla plnit svůj účel. To, že její jazyk může znít uvnitř LARPOvé komunity často komicky, jen podtrhuje její nutnost.

Interpretujeme i legitimujeme samozřejmě dvěma směry, dovnitř sami k sobě a ven směrem k sociální realitě. Jen v druhém případě, ale opravdu začínáme tvořit teorii. Jen tehdy, když se snažíme překládat nejen pro sebe, ale i pro jiné, a když chceme z překladu učinit informaci s obecnou, nikoli lokální platností, očitáme se v konstrukci teorie – obecně užitého názoru. Každá teorie je tak trochu evangeliem svého druhu. Je mimo jiné vyjádřením domněnky, že naše problémy má i někdo jiný.

To přirozeně začíná třetí oblast LARPOvé teorie – *konstruktivní*, ta zřejmě nejpraktičtější ze všech, neboť zcela explicitně směřuje k pokračování LARPU – k praxi (jakkoliv je to oxymoron – je to ta „praktická teorie“). Zde už víme, nejenom „co se děje“, ale i „co je dobré (a špatné)“, a tak nám zbývá jen jedna věc: „jak toho dosáhnout znovu, když už je to dobré“, respektive „jak to udělat, aby to (ne)bylo takovéhle“. Pochopitelně bývá v uvnitř komunity nejvíce žádaná a každé teoretické uvažování k ní vlastně dříve, či později směřuje, i když třeba jen proto, že je automaticky smysluplná („žádné zbytečné filosofování“ – není třeba tolik obhajovat, proč to autor někomu

vnučuje). Akcentuje zpravidla obecně zřetelné momenty LARPOvé konstrukce a adresuje primárně LARPOvé tvůrce a organizátory. Může obsahovat velké modely s celou řadou souvislostí, stejně jako jednoduché praktické postřehy a triky. Přestože je normativní (říká „co (ne) má být“), právě v jejím rámci je velmi zřetelné, že LARPY se nedělí na dobré a špatné, ale na ty které jsou „o tomhle“ a na ty, které jsou „o něčem jiném“. Jinými slovy, použitelné metody konstrukce LARPU se odvíjejí zejména od tvůrčího záměru, respektive tradičního typu.

A zde se vyděluje poslední oblast LARPOvé teorie. Její odlišnost tvoří zejména fakt, že jestliže třetí předkládá řešení potíží, které nejspíš mají i „jiní lidé“, *LARPOvé manifesty* sebevědomě tematizují problémy, o kterých „jiní lidé“ předtím často ani netušili, že je mají. Jsou nabitě reformními myšlenkami, jsou radikální, bojují proti konvencím. Jestli LARPOvá teorie je obecně snahou o akceleraci ontogeneze LARPOvých tvůrců a tím i fylogeneze LARPU, manifesty často představují mozkový klystýr a trychtýřový nálev zbrusu nových (přinejmenším rétoricky) konceptů.

Heslem tohoto typu teorie je především změna. Jsou snahou o rychlou LARPOvou (r)evoluci. Jsou zřetelnou analogií uměleckých manifestů a samy se hlásí ke stejné funkci. Tato burcující část LARPOvé teorie nejvíce akcentuje, že „je třeba“ něco dělat, že současný stavem věcí „je něco špatné“. Kromě manifestů sem patří veškeré teoretické uvažování, které chce v rámci LARPU skutečně oživit a uskutečnit to, co se jeví momentálně mimo něj. Směřuje vždy za určitou „konvenční“ ideu LARPU, a patří sem tak třeba LARPOvý experiment, či pojetí LARPU jako umělecké formy. Vychází z široce vnímaných kulturních souvislostí a z intuitivního přesvědčení, že LARP je především brána do světa nemalých možností a tím se jako Uroboros znovu zakusuje do interpretace.

Ale je tu vlastně i pátá, zároveň v důsledku nejvíce žitelná oblast teorie LARPU.

Sociální svět LARPOvé teorie

Teorie se obrací na určité publikum, je tvořena lidmi. Potřebuje publikum, potřebuje své fórum, svou „Akademii“⁴.

4 Mám na mysli posvátný háj olivovníků zasvěcených bohyni Athéně spojený s Platónovou filosofickou školou.

Jakkoli geniální – teoretické texty a myšlenky se nemohou šířit bez ustanovení specifického místa a času, který je vyhrazen jen jim. A na těchto místech a v těchto časech se většinou setkávají skuteční lidé. Psané slovo překonává problémy individuální lidské paměti, jenže teorie se nepíše do šuplíku, rozhovor vždy začíná a končí mezi skutečnými lidmi. Ať se lidé potkávají v posvátných hájích, v přednáškových síních, či na konferencích, skutečná (virtuální i fyzická) setkání jsou nutností. U LARPOvé teorie lze předpokládat, že jsou ale i jedním z jejich základních motivů. Na rozdíl od filosofů LARPOvé teoretici většinou nepotřebují rozumět světu, ale chtějí dělat a hrát LARPy a k tomu je třeba lidí.

Základní vlastností teorie je její *veřejnost* a snaha o *veřejný jazyk*. Vychází bezprostředně od jednotlivců, kteří ať už si to přiznají nebo ne, mají potřebu sdílet sebe sama. Tento egoistický zájem je našťásti kompenzován stejnou potřebou sdílet ostatní, a tak hlavním funkčním smyslem teorie LARPU je zřejmě *komunikační platforma*. V žádné teoretické oblasti nemají monology dlouhého trvání, vždy jde spíše o vytvoření a udržení diskuse, než o nacházení a prezentaci jednou pro vždy

platných závěrů. Samotná idea LARPOvé teorie je spíše komunikačním pojítkem než věcí samou o sobě⁵. Přes výše zmíněný balík motivací se tím pravým smyslem a zastřešující funkcí jeví snaha o dlouhodobý veřejný rozhovor⁶, o vytvoření transparentního živého dialogu. Nejdůležitější smysl tohoto „komunikačního pole“ je skutečné propojení lidí v podobě reálného splyvání jednotlivých LARPOvých kruhů z jejich lokálního kontextu a ustanovení společné „LARPOvé scény“ – vytvoření *komunity komunit*.

V akademickém světě se říká, že teorie institucionalizuje praxi. Ve světě LARPU pravděpodobně teprve teorie vytváří širší LARPOvou scénu. Teorie LARPU je další dobrý důvod, proč se aktivně zajímat o to, co se děje na jiných dvorcích než tom našem. Teorie LARPU je nicméně i záruka, že se můžete jít podívat na

5 Když už nic jiného, alespoň to dobře zní jako téma „konference“. Na „conu“ by to asi znělo už trochu přepjatě.

6 Ne rozhovor, který má nahradit normální komunikaci o LARPU, ale který má být navíc. Je to typ rozhovoru, který překračuje čas a prostor, neboť se v něm mohou „bavit“ osoby, které se nikdy skutečně ani virtuálně nepotkaly.

jiné dvorky a nebýt příliš překvapeni, co znamená slovo LARP „tam u nich“. Je to snaha o propojený organizovaný svět, který má jistý deklarovaný řád, který používá stejný jazyk a je tak schopen vytvářet projekty napříč všemi svými částmi.

Výhoda textového světa teorie je i to, že nemusíme při každém rozhovoru do nekonečna opakovat, na čem naše myšlenky stavíme, a můžeme se k těmto zdrojům jen odkazovat. Některá témata jsou příliš složitá, aby bylo možné je vždycky vysvětlit ve všech jejich aspektech. Teoretický jazyk je plný srozumitelných odkazů sám na sebe. Není nutné tu vždy nejprve definovat, jaká slova vlastně používáme. Každá teorie má svá „témata“ odkazující k ustáleným sítím významu, které zajišťují efektivitu komunikace i snazší odlišení nových konceptů od těch dávno známých.

To zní všechno nesmírně pozitivně. Předcházející část textu asi navozuje dojem, že když už není teorie LARPU super věc, je alespoň nutná. Je to pravda? Není v tom nějaký problém? Myslíme, že je. Ale nelze se mu asi vyhnout, lze o něm jen vědět.

Vážné věci, mosty uprostřed řeky a autorita (v) textu

Vyvolání ducha LARPové teorie má samozřejmě své důsledky. Jak říká bábi Zlopočasná, každá magie něco stojí. A koncept teorie odkazuje k jedné nejstarší a nejsilnější technologii (magii) naší kultury – psanému slovu. Technologie není neutrální a stejně tak LARPová teorie. Teorie je v naší kultuře slovo pocházející primárně ze světa textu. Zní vznešeně a pocitově odkazuje k vážným věcem, respektive k určitému modu vnímání světa, který není úplně přirozený a je třeba se mu učit. Velká slova evokují velké (často prázdné) síť významu. LARPová teorie je v tomhle ohledu LARP o sobě. Je to také určitý svět diegeze, ve kterém se nám ovšem nemusí všem chtít roleplayovat.

Teorie LARPU dělá z LARPU vážnou věc, styl jazyka je determinující a konference působí zřetelně jinak než con. Skrytá touha po veřejném uznání přivedla LARP na cestu, ze které je obtížného návratu. Souhlasím s těmi, kteří si myslí, že je to cesta, která vede vpřed, ale také se mi vnucuje přesvědčení, že se na téhle cestě něco snadno ztrácí ze

zřetel, a že chůze vpřed je někdy zbytečným pochodem k něčemu, co už tu dávno je.

Snaha po veřejném smyslu totiž znamená dávat přednost objektivně vyjádřitelnému významu před subjektivním. Každá teorie objektivizuje, čistě soukromé významy jsou v principu nepoužitelné. Tím, že aspiruje na objektivitu (trvalou platnost), je každá teorie skrytě normativní. Tím, že používá jazyk textu, nebo je dokonce v textu, tím, že abstrahuje od lokálních souvislostí, vstupuje na hranu „věčnosti“, trvalé platnosti. Co vlastně ale tvoří „veřejnost“, „objektivitu“? V důsledku je to vždy opouštění hutného významu popisované věci a jeho ředění prachem a vodou dávno známého. Veřejné často znamená prostě prázdné, všichni tomu rozumíme, ale nic už to vlastně neříká. Význam dostupný všem už nemůže obsahovat nic než to, co už tu tisíckrát bylo. Teorie tedy, aby unikla tomuto prázdnému veřejnému, nakonec stejně vytváří vlastní jazyk, který se snadno dostupnému zase nutně vzdaluje. A stát se součástí této „veřejnosti“ znamená naučit se tento „veřejný“ jazyk. Veřejný jazyk teorie je bohužel jen ideál. Nejjednodušším důkazem je to, že každou teorii je nakonec třeba stejně

interpretovat – vytvářet modely, pomocí kterých čteme teorie. Vždy tak hrozí nebezpečí, že se pozornost úplně odvrátí od reálného světa do světa textu.

„Mosty teorie“ jsou nesmírně praktické, pokud chcete přejít z jednoho břehu řeky na druhý, ale co když plujete dolů po proudu a před vámi se objeví mostní pilíř? Co když na určité břehy vůbec nechodíte a vlastně vás nezajímají? Veřejný – speciální jazyk textu může být stejně tak cesta, jako překážka k významu.

Hrál jsem v životě několik velmi originálních a výborných LARPů od lidí, kteří měli minimální zkušenosti s RPG i s LARPy, a stejně se odhodlali vytvářet vlastní hry. Kdyby jim někdo před oči stavěl svět LARPové teorie, měli by odvahu se pouštět do něčeho tak „komplexního“? Přes vlastní pocit osvětlení daný dlouhodobým pobytem v LARPové radiaci musíme sami sebe trénovat i ve schopnosti popřít všechny získané zkušenosti a abstrahované souvislosti a chápat LARP jako něco přirozeného, normálního, k čemu není potřeba ani zasvěcení ani zvláštní kurz organizátorské přípravy. Teorie vždy nutně směřuje k opaku. V tomhle ohledu musí být nemilosrdně drcena ironií a životem.

Jde také o to, že každá teorie v sobě nese skrytě pocit nesouladu. Trpí neduhem nevědomého postoje, kdy nic není jen něčím jednoduchým. V jádru každého manifestu je misionářská frustrace. Momentální stav věci není tím, čím by mohl (měl) být. To, co je, odkazuje k něčemu, co tu není. LARP není „jen“ zábava, roleplaying není „jen“ hraní postavy, *sovy nejsou tím, čím se zdají být*, a zároveň „ty, čtenáři, nevíš něco, co bys vědět mohl (měl)“.

Ať už je arrogantní tón posledních uvozkovek explicitně přítomen, díky formě, díky způsobu sdělování je vždy přítomný alespoň skrytě. Všichni, kdo naslouchají evangeliu LARPové teorie, musí počítat s tím, že uslyší především výpovědi lidí, nikoli „pravdu boží“ a přestože ti lidé mohou (nebo nemusí) být chytřejší a zkušenější než my sami, na to, abychom se mohli podílet na jejich vyděné reflexi či vizi, musíme vynaložit hodně energie stejně jako pokory. Nebo si především alespoň musíme klást podobné otázky jako oni, jinak budou pro nás jejich odpovědi vždy jen ztrátou času. Prostor teoretické diskuse je nutně ringem boje o význam. Přestože se text jeví ukončený, není nikdy ukončený. Jeho aktuální kvalita pro nás nespočívá ani tak v tom,

co říká, nebo neříká, ale nakolik jsme schopni na něj navázat. Problém teorie, a to nejen LARPové, bývá v tom, že implicitně předpokládá, že se každý její jazyk naučí, aniž by si dala práci nějak ukázat, proč by vlastně měl. Takováto ukázka se pochopitelně nemůže dít v jejím speciálně veřejném jazyce.

Teorie má snahu kodifikovat význam. Dělá si nároky na určitá slova. Stejně jako světy spojuje, tak je i rozděluje. A to nejenom povahou sebe samé, ale také tím, že ji tvoří konkrétní lidé. Ti, přestože nejprve vznášejí otázky, nakonec poskytují odpovědi. (Mimo jiné třeba o tom, čemu můžeme říkat LARP a čemu ne.) Každý text obsahuje více či méně viditelnou autoritu. Žádný text neodráží skutečnost, ale vždy jen určité pojetí skutečnosti. A přítomnost autority není vůbec nutně spojena s tím, nakolik ona pojetí odpovídají pravdě (je-li jaká). Často je to spíš otázka zvyku, tradice a zavedeného způsobu dělání věcí, který někomu s politickou mocí vyhovuje. Každá teorie asi dost snadno může vést k ideologii. Už jen tím, že se každý teoretik cítí nejlépe vybaven poskytovat informace, z prosté úvahy, že nejllepší je ten, kdo se specializuje. Přestává pochybovat, nebo pochybnosti akceptuje

jen na své domácí půdě – teorii. Do jisté míry úspěch (ve smyslu rozsahu ovlivněných) každé teorie závisí na sociálních schopnostech lidí, kteří ji tvoří. Musejí zůstat lidmi.

V neposlední řadě každá teorie dokáže být opojná. Jakkoli se to může zdát zvláštní, světy abstraktního významu se v myslích a srdcích lidí niterně propojují s velmi subjektivními významy nepodobným způsobem jako je to v případě psychotropních látek. Na teorii je možné „ujíždět“ stejně dobře jako na drogách. Zůstanu-li v metafoře, abych nemusel obhajovat příliš extrémní tvrzení, skupinka lidí „jedoucích“ na vlně intelektuálního prožívání specifického abstraktního světa dokáže být „střízlivým“ (i když možná lepší je říci neopilym) jednotlivcům společensky velmi nepřístupnou. Není to otázka inteligence, nebo nevěle komunikovat, ale problém odlišného stavu vědomí.

Obávat se kvůli výše zmíněnému české LARPové teorie (až na tu opojnost) je ale možná podobné, jak bát se plodit děti kvůli tomu, že by mohly volit Jiřího Paroubka. Přestože např. v Čechách (a na Moravě) iniciativa LARPové teorie stojí na bedrech docela úzké skupiny osob,

dokud nebude existovat prostor pro boj o zdroje, negativní konotace moci a autority bude ve světě LARPové teorie maximálně hrou eg. Počáteční stav věci je vždy křehký a česká kotlina (a spřátelená místa) musí být zatím nesmírně vděčná za kohokoli, *kdo něco staví*. Význam a smysl je otevřený, a to, že se na něm zatím podílí jen určitá skupina lidí, je dáno především faktem iniciativy a tvůrčího zápalu oněch několika, než mocenskými ambicemi kohokoli. Konkrétní instance této malé české revoluce⁷ vyvolané mimo jiné fascinací skandinávským LARPem (jako některé internetové projekty a v podstatě i sám ODRAZ) jsou naopak charakterizovány silnou snahou o dialog. Nastavená vážná forma, jakkoli může znít děsivě, má

7 Jeli rozsah je zatím ale spíše neznámý. To, co je vidět, je dost na to, aby bylo zřejmé, že pokus o revoluci, alespoň ve smyslu „r(apid) evolution“, má pevné základy. Několik však oslovuje celou LARPovou veřejnost, kterou oslovovat chce, to si vůbec ze své slonovinové věže netroufám odhadovat. Vzhledem ke krátkému časovému působení je podle mne ale téměř jisté, že v Česku existují LARPové kruhy, které prostě nejsou součástí. Zejména proto, že „nedospělí“ do stavu, kdy by potřebovali širší „LARPovou scénu“.

svá pozitiva a do určité míry je nejspíš nutná. Konec konců zajímavější profil k analýze moci a autority v LARPové teorii by možná poskytly právě ony severské země, neboť se zdá, že tam je už možné se „prát o granty“. Je-li možné se dívat na LARPovou teorii jako na LARPovou ideologii, pak nejspíš zatím jen v tom „dobrém“ smyslu slova. Protože ideologie je jen ta teorie, která zakazuje vést rozhovor pochybností o sobě samé.

V úvodu zmíněná biologická metafora a z dalších úvah vyplývající možnost chápat LARPovou teorii také jako akceleraci vývoje si zaslouží pokračování. Protože tohle je přesně místo, kde končí a částečně ztrácí smysl. Jistě totiž není nutné osobně „dospět“ k teoretickému uvažování o LARPU, aby bylo možné dělat LARPy „dospěle“. Naopak – celý fenomén LARPové teorie daleko víc vypadá jako snaha (do)spět skrze LARPy – směrem z mladistvého zaujetí pro zvláštní fikci zpátky do „reálného světa“ – „pohnout se někam dál“. A pravda je, že ne všichni, kdo LARPy hraje, nutně musíme „spět“ jejich prostřednictvím. Teorie LARPU totiž dělá z LARPU něco složitějšího, komplexnějšího. To není dáno samotným objektem zájmu, spíš jeho blízkostí komplexitě života a „toho

reálného světa“. Když „řešíme“ LARPy, velmi snadno se ocitáme v prostoru, kdy vlastně „řešíme“ život. (Vtírá se otázka, proč vlastně „řešit“ život přes LARPy a „neřešit“ ho přímo?) Kdokoli, kdo zvládá onu „komplexitu života“, je schopen hrát i připravovat LARPy bez ohledu na to, jestli kdy slyšel o diegezi a GNS teorii.

LARPy charakterizuje intuitivní *fascinace životou fikcí*. A šlo by asi říct, že za každým se tak vlastně skrývá touha žít. Nebyly by to ale zase jen další sovy, co nejsou tím, čím se zdají být? Určitě existuje životní postoj, kdy jsou sovy prostě sovy a svět neztrácí na poutavosti.

Jak řekl jeden německý básník: „Šedivá je všechna teorie, zelený je strom života“. Vyrostete ale sám od sebe?

Kde končí šedivá a začíná zelená?

Někdy se může jevit, že teorie LARPU je nutně odsouzena jen k účasti na přípravě a kontrole podmínek a příležitostí, a že samotný akt a proces LARPU už pak roste jako onen zelený strom. Možná někdy trochu usychá, nebo trpí nedostatkem vláhy, v každém případě život LARPU pochází z života samotných účastníků a jejich okamžité autentické existence – i když uvnitř uměle vytvořené situace.

S dostatečným nadšením (životadárné energie hráčů i organizátorů) lze udělat nesmírně působivý LARP i podle naprosto infantilní respektive žádné teorie. Ta v tomto ohledu působí jako nutné zlo, vycházející ze zkušenosti, že životu, nadšení a kreativitě se nedaří stejně ve všech podmínkách. Nezaměnitelnou charakteristikou LARPU bude vždy tvořivý vstup hráčů, kteří doslova „ožijí“ připravenou fikci a teprve tak jí dají smysl. Paralely jsou ale u každého média. Stejně jako neexistuje teorie, jak udělat dobrou knihu, neexistuje teorie, jak udělat dobrý LARP. I dobrá kniha se totiž dobrou knihou nakonec může stát až aktem čtení. Všichni LARPOvi teoretici tak trochu působí jako teoretici přivolávání deště. Neexistují mechanismy jak stvořit život LARPU, jen určité teorie o tom, jak proměnit přítomný život (a potenciál života) ochotných k účasti do unikátních momentů okamžité sdílené fikce. LARPOvá teorie, pokud zůstane LARPOvou teorií, má to štěstí, že bude mít vždy pocit pokory před aktem samotné hry. Neboť o tu jde vlastně především. Takže zelenému stromu praxe by mělo stačit vykazat šedivou teorii do patřičných mezí?

LARP je a bude podvojný jev. Na jedné straně jsou to mentální světy (teorie, organizace, preskripce obsahu) spojené s přípravou a postinterpretací, na druhé je to samotný živý, žitý, aktuální a v určitém čase a prostoru odehrávající se fikci vyvolaný svět. Ten je však ohraničený určitým explicitně daným smyslem – nejčastěji mu říkáme hra. A tento smysl onu aktuálně se odehrávající událost vždy vrácí do zmíněných mentálních světů. V každém LARPU se odehrávají minimálně dvě roviny událostí najednou, totiž to, co se děje na jedné straně („Mamí! Na naší louce se honí divně oblečení kluci s dřevěnejma mečema a strašně u toho řvou!“) a jaký to má v tom kterém okamžiku význam na druhé („Zlovolní turmurmur se odváží vstoupit na naše posvátné území! Nechť je stihne spravedlivá trestající pěst Fróghnšnúgla v hlavicích našich mečů!“). Tyto roviny samozřejmě jde odlišit jen v extrémních polohách, většinu času i prostoru prostě splývají a jejich obsah je zejména otázkou perspektivy. To, co se v daném okamžiku děje, určuje, jaký nám to dává smysl. Jenomže stejně tak to, jaký má určité dění smysl, v podstatě definuje to, co se vlastně děje.

Jako splývají tyto roviny událostí, splývá v LARPU teorie s praxí. Jistě, že lze říci, že je nebetýčný rozdíl mezi aktem teoretizování-přemýšlení a aktuálním aktem hraní, prožívání, jednání. V obou případech ale momenty spojuje přinejmenším částečně samotný „obsah hry“ a v každém ohledu jeho *referenční rámce smyslu*. (Pře)mýšlení o hře, které je aktem teorie, totiž vždy vlastně existuje ve svých důsledcích jako přítomnost určitého nějak pojatého smyslu, kolem které je teprve možný onen zelený růst a pohyb. Biologická metafora maximalizující kompetence teorie na kypění půdy, respektive na přípravu nůžek na přistřihávání větví, je tak naprosto nevhodná a zavádějící. Stejně jako příliš silné rozdělování teorie a praxe.

Pohyby myslí pracující s modely něčeho a modely pro něco totiž nezahrnují jen naše přemýšlení *kolem* samotných LARPOvých akcí. Ony podstatným způsobem konstituují vůbec možnost LARPU jako takového, jsou přímo *uvnitř*. Úkolem LARPOvé teorie je možná pátrat po smyslu a významu LARPU, ale hlavně se zabývat způsobem, jakým vlastně vzniká a žije smysl a význam uvnitř samotných aktů hry. To je někdy ne zcela zřetelnou rovinou „interpretativní“ části teorie,

pokud se zaměříme příliš na studium sociálních souvislostí. LARPOVÁ teorie by se neměla spokojit s tím, že LARPOVÁ bude např. interpretovat jako zvláštní zábavu, která někomu umožňuje i sebe-realizaci, ale měla by ve svém nejzazším zkoumání chtít vědět, co konkrétně dělá samotnou zábavu a samotnou seberealizaci (přínejmenším v LARPECH). Proto na některé z nás působí tak dobrodružně. Začali jsme studovat hru a uprostřed úvahy jsme najednou zjistili, že studujeme skutečný svět. Jestliže alespoň na chvíli budeme mluvit o modelech jako ne o něčem, co tvoří zvědavá racionální mysl analytika sedícího v křesle s teplými papučkami na nohou, ale jako o principiálních momentech – formách lidského poznávání, otevírá se interpretace světa, která tak nesmírně prosvítá celou současností. Světa, kdy prostě nevíme přesně, co je vyprávění a co je realita. Světa, ve kterém se v principu stírá rozdíl mezi hrou a skutečností, mezi LARPEM a normálním životem.

To je děsivá i zábavná myšlenka, jež dřímá ve snech a nočních můrách, každého LARPOVÉHO teoretika, který je nakonec jen člověk s poněkud zvláštními zkušenostmi s fikcí. Bez ohledu na opravdový rozsah této paralely,

to, co ji vůbec umožňuje, je schopnost LARPU manipulovat a existovat v různých referenčních řádech smyslu, referenčních řádech skutečnosti. Nejcharakterističtější rysem LARPU je přímá živá práce s poukazováním smyslu a významu z jednoho řádu do druhého. LARP je místo, kde jsou sovy zcela záměrně používány tak, aby byly něčím jiným, ne proto že jsou, ale protože mohou. Jestli se v konečném důsledku tahle výroba smyslu a významu děje ve stejných zákonitostech jako ve skutečných světech, to je to, co LARP a reálný život spojuje.

Ale LARPY nejsou život, život není LARP. Zejména v tom smyslu, že LARP je vždy něco určeného, omezeného, explicitně konstruovaného. Teoretická hra s jazykem spojující různé referenční řady významu se nikdy neděje proto, aby se tyto řady spojily v jeden. Ve světě jsme schopni se orientovat jen díky tomu, že referenční řady rozřazují a kategorizují neskutečné množství dat do menších uchopitelných celků. To, že nám vůbec něco ve světě dává smysl, je důsledek různých referenčních řádů. Přestože LARPOVÁ teorie vede za LARP, musí nutně skočit nakonec u LARPU, jinak prostě přestává být sama sebou.

A tak každá LARPOVÁ teorie mluvící přímo o LARPU bude nakonec mluvit o třech rovinách smyslu LARPOVÉ události. V rovině *vloženého explicitně konstruovaného smyslu*, v rovině odkazovaného – *implicitního* smyslu a v rovině dějícího se – *aktuálního* smyslu.

Tři roviny smyslu a významu

Explicitně konstruovaným smyslem míním více méně vše, co obsahuje vědomá komunikace určující hru (respektive událost LARPU) samotnou ještě před tím, než se začne odehrávat. Je to rovina „vědomě vkládaného“. Na jedné straně jsou předem řečené informace, na druhou stranu jsou to všechny artefakty sdíleného světa fikce, kolem kterých hra probíhá. Stejně tak jsou to na počátku hry skryté smysly, obsahy, které mají hráči (aktéři) ve hře objevovat. V první řadě jde o texty určené hráčům avizující „kde se kdy co děje“, texty obsahující sféru „předvyprávění“. V klasickém případě: popis skutečného času a prostoru, settingu (fikčního času a prostoru), pravidel (způsobu interakce), tvorba postavy (osobní rovina účasti). Cílem je zajistit co nejvíce společné vnímání vytvářené situace. Aby lidé mohli něco dělat dohromady, musejí

vědět předem „o co má jít“. Nejdůležitějším zdejším referenčním rámcem je typ události – pro LARPy většinou koncept hry. Ten nese základní set modelů, které umožňují situaci jak interpretovat, tak se na ní podílet. Tento typ události, nicméně přirozeně vždy směřuje do druhé roviny smyslu – implicitní. Je to rovina přítomných odkazovaných „neřečených“ referenčních rámců. Mnoho míst z roviny explicitně konstruovaného smyslu do ní nutně poukazuje. Jejím podstatným rysem je fakt, že na rozdíl od první není veřejná, přestože obsahuje veřejné významy. Smysl slova hra je většinou jasný: odkazuje prostě k očekávání začátků a konců, přítomné zábavě, aktu hraní, apod., ale může se i zásadně lišit. Například pro někoho slovo hra obsahuje soupeření, vyhrávání, prohrávání, pro někoho ne. Nakonec v postatě každé slovo poukazuje „od sebe“ „za sebe“ – některá více, některá méně. Žádný explicitně konstruovaný smysl u typu nezůstává, používá je jen jako vodítko, které dále specifikuje. Typ je však každopádně první referenční rámec smyslu, kam se hráči uchylují o pomoc, pokud selžou explicitně dostupné informace. Zatímco první rovina smyslu jde ohraničit, druhá už rozhodně ne. Není to ale

žádná černá skříňka. I ona má strukturu. Některé její referenční rámce jsou totiž více „na povrchu“, více k dispozici než jiné, podle předpokládané (očekávané) relevance, či podle aktuální potřeby. Explicitní smysl je záměrně definován tak, aby některé roviny implicitního řádu „přizval ke spolupráci“ a jiným zamezil přístup. Explicitně konstruovaný smysl vytváří očekávání – napětí, zvědavost, touhu po významu. Děje se vlastně dvěma způsoby. Tím, co přímo „řekne“, a tím, „k čemu se odkáže“. Implicitní rovina smyslu má tematizovaný jen povrch. Vede do hloubky hráčských osobních vesmírů a obsahuje v kaskádách roviny smyslu, které už pár metrů pod povrchem mají s explicitně definovanou situací hry málo co přímo společného. Jenom díky této rovině ale vlastně vůbec vzniká osobní prožívání. Jen díky této rovině jsou některé LARPOvé hry živější než leckteré životy.

Každé LARPOvé události však nakonec velí rovina aktuálního smyslu – toho, „co se při hře vlastně děje a jak je to vnímáno“. Vyrůstá z prvních dvou a aktivně reaguje na přítomný tok událostí. Je tím nejdůležitějším, co je vlastně třeba kontrolovat, aby hra splnila očekávání, ale zároveň je to, co už nikdy nejde

kontrolovat přímo. Rovina aktuálního smyslu je prostě aktivní set referenčních rámců, z nichž vyrůstají momentální modely něčeho i pro něco, které poskytují význam a smysl tomu, „co se vlastně děje“, a „co mám a můžu dělat“. Aktuální rovina smyslu, tím, že prostě zahrnuje nové momentální stavy situace, vytváří vždy novou potřebu významu. To, co při přípravě hry dělají organizátoři – otevírání a zavírání mostů mezi referenčními řády, vytváření a určování významu, to ve hře dělají všichni. Cílem každého aktivního hráče je udržet vlastní prožívání smyslu a vzhled do sdíleného světa představ na takové rovině, aby se dokázal aktuálního toku smyslu účastnit, aby s ním mohl interagovat (byť třeba jen ve své hlavě). Cílem organizátorů je manipulovat s aktuálním tokem smyslu tak, aby jeho hlavní prvky nutně pro společně sdílenou fikci byly transparentní, aby je ho mohli vzít za své i ti nejpasivnější aktéři, dodávat do aktuálního toku další obsah, respektive ho jakkoli korigovat. Jak je zřejmé komukoli, kdo má zkušenost s LARPy, v této rovině aktuálního smyslu se role organizátorů a hráčů značně stírají, hráči si ve hře udržují aktuální smysl zejména sobě navzájem. Proto cílem všech LARPOvých tvůrců, a

tedy asi i LARPOvé teorie, je *tvorit obsah a smysl, který si nejen hráči koupí, ale který si můžou především prodávat mezi sebou.*

Aktuální rovina smyslu, či její tok, jsou na každém LARPU to nejsložitější, především proto, že obsahují soukromé vesmíry všech účastníků, propojené skrze v paměti držené aktivní referenční rámce odkazující ke společnému smyslu. To, co tvoří komplexitu, jsou právě ony individuální vesmíry, které jsou zevnitř přítomné ve všem, co se ve hře děje. Z nich do hry přitéká autentická náplň poskytující život momentálnímu „světu sdílených představ“, stejně jako přesahy reálných životů všech „připojených“ jako takové. Všechny role nakonec vyplňujeme především sami sebou. A tím do LARPU jako fikčně vyvolané situace přetéká skutečný život. Jeho prakticky definované problémy bývají často shrnovány do čtyř otázek: „*Kdo jsem?*“ „*Co se děje?*“ „*Co mám (sakra) dělat?*“ a „*Jak to mám dělat?*“. V LARPU je to stejné.

Diametrálním rozdílem mezi LARPEm a přemýšlením o LARPU je samozřejmě v možnostech vědomě pomalu přecházet mezi světy referenčních rámců. Teoretik,

pokud má čas a vůli, může projít vše, co mu jeho vzdělání a zkušenosti umožňují. Hráč LARPU je omezen jak časem, tak prostorem, tak zejména aktuální psychofyzickou situací zavěšenou do sítě událostí, a není v tom sám. Nemá čas (teoreticky) myslet, nelze to od něj očekávat, chce (i má) hrát. Pohyb mezi referenčními rámci v žité skutečnosti má málo co společného s přemýšlením, je to spíš organický automatický proces. Hráč při hře dělá většinou totéž jako v normálním životě, nejdříve víceméně intuitivně spontánně přechází mezi očekávanými referenčními rámci, aniž by si uvědomoval, že to dělá, a teprve když standardní strategie na pohyb v toku smyslu selhávají, začíná aktivně hledat vhodnější⁸. Pohyb „toku smyslu“ lze opravdu vnímat trochu jako plavání. Role je v tomto ohledu plovací kruh, nebo skafandr. Obecně je to extenze mysli, která tvoří interaktivní most mezi já a fikčním světem. Žitá role je bezprostřední styčné místo interakce. Stejně tak v „toku“ existuje gravitace, permanentní dynamika

⁸ Což může v konečném důsledku vést k rezignaci na hru vůbec, nebo k regresu na oblíbenou osobní strategii herního smyslu. Viz „Sovy a veverka vykládají trojcestný model“.

tvořící hranici fikčního světa, způsobující, že „neplavající“ hráč začne „klesat ke dnu“. Neposkytuje-li role (skafandr) v ten moment dost kyslíku, hráč se ve fikčním referenčním rámci topí, neudrží se v něm a propadá se podobně jako Alenka do králičí nory s tím rozdílem, že je to do „skutečnějších“ kaskád skutečnosti – neherní reality.

Nejtriviálnějším příkladem referenčních rámců je právě rozlišování mezi „herní“ a „neherní“ realitou. A cílem každé herní konstrukce je odlišit tyto rámce natolik, aby fikce byla co nejvíce samozřejmá. Čím více hráči musejí přemýšlet, respektive se aktivně snažit rozlišit herní a neherní realitu, tím padá snadnost a autenticita pohybu ve fikční realitě. V zájmu každé hry je vytvořit a používat nástroje vyprávění evokující fikční referenční rámce, které jsou přímo evidentní, a není třeba je „držet v mysli“ jako speciální prostředky interakce. Některé referenční rámce se prostě vnucují samy o sobě, zejména rámce vlastního těla (bolest, únava, hlad, ale i strach a vzrušení) – to je důvod, proč základem role je často kostým. Smysl se v situacích totiž nachází většinou ve dvou rozměrech. V jedné ho pociťujeme (vnímáme), je

tím či oním způsobem evidentní, v té druhé ho hledáme, tvoříme, či dokonce vkládáme.

Pohyb, který je zřetelně vidět ve vývoji LARPOvé teorie se děje přesně podle této osy. Jak vytvářet LARPOvé situace tak, abychom v nich skutečně mohli intuitivně existovat s co nejmenším zásahem metaherních referenčních rámců, respektive jak používat metaherní rámce efektivně tak, aby sdílení a prožívání smyslu bylo adekvátní jeho očekávání.

Každou LARPOvou událost lze totiž formalizovat tak, že její kvalita a kvalita hráčských zkušeností se přímo odvíjí od kvality („co prožívám“) a kvantity („jestli to prožívám sám, nebo je nás víc“) smyslu v toku aktuálních událostí („co se děje, jaký to má význam“) – smyslu, který spíše *pocituji a prožívám*. A abych mohl něco pociťovat, musím se toho *účastnit*, nejenom být fyzicky na stejném místě. Být s tím spojen, ať ve vlastní hlavě, či ve skutečnosti (která se odvíjí zejména od toho, nakolik si mne uvnitř daného smyslu „všimla“ sama skutečnost hry, respektive další hráči). Účastnit se znamená především mít aktivní referenční rámce smyslu, ze kterých si dokážu odpovídat na zmíněné

čtyři existenciální otázky a *jednat* podle toho tak, aby to dávalo smysl i ostatním přítomným.

Model tří rovin smyslu vlastně překračuje téma textu do oblasti LARPOvé teorie. Je to určitá LARPOvá teorie. Zde je jen volně načrtnuta spíše jako interpretační schéma momentů, které „jakákoliv“ LARPOvá teorie tematizuje a čeho se obecně snaží dosáhnout, je-li LARPOvou teorií. Smysl je totiž základní obchodní komodita všech her i všech uměle konstruovaných sociálních situací. Ty se v obecné míře snaží poskytnout okamžiky smyslu – chvíle života, kdy „víme, kdo jsme, co chceme, co můžeme a co máme dělat“. LARPOy jsou podmnožinou, která tento smysl hodně hmatatelně realizuje v oblasti fantazie a imaginace – nejspíše nejhmatatelněji ze všech médií.

Slavná citace z Twin Peaks o sovách je typickým příkladem, jak se otevírá jeden referenční rámec smyslu do neurčita. Mažou se jeho hranice a postulují se nová oblast smyslu, jež se nachází za zjevným. V Twin Peaks je tato skrytá oblast určující, je důležitější než ta první („pro přežití“). Odráží se v ní dávná lidská intuice, že neviditelné ovládá viditelné. To se dá stoprocentně říci i

o LARPOu. Jen každá LARPOvá teorie musí nejenom otevírat oblasti smyslu, ale také je musí zavírat. Pouhé „tušení významu“ se hodí do LARPOu, ne do teorie. Teorie použitelná ke konstrukci LARPO musejí vědět nejen, co jsou sovy, ale i jak kontrolovat proces, ve kterém se stávají něčím jiným, než se zdají být.

Vědomým záměrem všech LARPOvých teoretiků není uspat nebo znechutit abstraktními obrazy, ale poukázat naši pozornost k neviditelným věcem a zároveň poskytnou náhled jejich obecných charakteristik a možných podob a efektů vůči tomu světu, který vidět lze.

„Sovy nemusejí (nutně) být tím, čím se zdají být. Za určitých podmínek to mohou být LARPOující veverka. A to má své možné důsledky pro tvoření i hraní LARPOů.“ Kde jsou LARPOující veverka tohoto textu?

Sovy a veverka kaskádově vykládají trojcestný model

Na vyhledávací zadání „teorie“ – česká LARPOdie (wiki.larpy.cz) dodá jediný a to nepřímý odkaz: „trojcestný model“⁹. Což je LARPOvé přepracování jednoho

⁹ <http://wiki.larpy.cz/Speciální:Search?search=teorie&fulltext=Hledat>

z nejslavnějších a nejdiskutovanějších celistvých modelů RPG teorie vůbec – modelu tří složek¹⁰, respektive modelu GNS¹¹. Jádrem je geniálně jednoduché a snadno uchopitelné. Je původně konstruováno kolem 3 hráčských archetypů, které česká LARPedie překládá jako „vyhrávač“ (*gamist*), „vypravěč“ (*narrator*) a „simulacionista“ (*simulacionist*). U trojcestného (LARPového) modelu¹² „vyhrávač“ zůstává, ale vypravěč se mění na „dramatika“ a simulacionista na „imersionistu“.

Celkový kontext modelu je široký, jeho jádrem však v podstatě zobrazuje tři konkrétní referenční řády smyslu, jež můžeme v LARPu potkat. A to jak v rovině explicitně konstruovaného smyslu od tvůrců, tak od hráčů v podobě očekávaného, či oblíbeného referenčního rámce. Pořadí těchto rovin vůbec není náhodné. Obsahuje totiž kaskádový pohyb tematizující otázku kontroly nad výsledným tokem smyslu LARPu jako sociální situace.

První rámec přeložený jako „vyhrávač“ je pro moji potřebu trochu zavádějící,

10 http://wiki.larpy.cz/Třísložkový_model

11 <http://wiki.larpy.cz/GNS>

12 http://wiki.larpy.cz/Trojcestný_model

protože „gamist“ chápe jako široký odkaz k „game“ – referenčnímu rámci určitého organizovaného setu figur a předem daných chování definujících elementy, pole, proces a finalitu interakce – jinými slovy „pravidla hry“. Přestavme si jakoukoli deskovou hru. Jestliže ji budeme chápat jako sociální situaci, jíž je možné se účastnit jen pokud „hrajeme hru“, „game“ je základní referenční rámec, který nám odpovídá na ony existenciální otázky. Obsahuje vše, co potřebujeme vědět, abychom se mohli pohybovat v toku aktuálního smyslu, který při hře vzniká. Nemusíme se ale nutně snažit vyhrát. Jsou hry, které předpokládají, že největší zábava při nich spočívá v tom, že se všichni snaží vyhrát – odtud důraz smyslu na „vyhrávač“ od „hráč“. Realita deskových her je ale jinde. Většinou je hrajeme především kvůli specifické sociální situaci a společnému smyslu, který při ní vyvstává. Princip referenčního rámce „game“ jen předpokládá, že smysl (zábava) vyvstane, když se všichni aktéři snaží vyhrát. Ve skutečnosti si vlastně všichni chtějí spíš „zahrát“ a koncept „game“ se svým definovaným procesem a finalitou daných interakcí je prostředek pro tvorbu smysluplného setkání. Ne že by neexistovali „vyhrávači“. Opravuji

překlad pro svou potřebu zdůrazněním „game“ jako referenčního rámce smyslu, který pramení z jasně definovaných mechanik interakce. Kontrola smyslu je zde většinou plně v rukou pravidlové mechaniky.

Druhý rámec „vypravěč, dramatik“ používá jako svou rovinu smyslu příběh. Co jsou pro hráče taktika, chytré využití zdrojů a perfektní znalost podmínek vítězství, to je pro dramatika příběh. Jenomže příběh, který není předem daný, protože LARP není divadlo. Každá „game“ má svoje optimální strategie, je formalizovatelná a proto ji můžete nechat hrát počítač. Dramatik si s počítačem obvykle „nezahraje“ víc než při čtení knihy, která má napsané různé konce. Referenční rámec příběhu oproti „game“ nesmírně silně odkazuje do implicitní roviny smyslu, ze které je vlastně postupně společnou sdílenou tematizací přiváděn a tvořen celkový smysl na příběh orientované hry. Kontrola smyslu je zde osvozena od definovaných interakcí a je přenechána tvůrčímu zaujetí pro vlastní a vnímavosti pro cizí příběhy. Je nicméně opět ujařmena samotným smyslem konceptu příběh, jež sestává ze zápletky, uzavřenosti – počátku, středu a konce – celkového samostatného smyslu, jenž

by měl stát sám o sobě jako nejlépe jeden barvitý obraz, či mozaika. Aktuální rovina smyslu je pro dramatika tvůrčím polem, nad kterým jako nad celkem bdí mysl obsahující určité, zpravidla nevědomě literární, vzory. Referenční rovina příběhu je každopádně efektivní strategie odpovídající na existenciální otázky a při tom poskytuje oproti „game“ alespoň opticky velkou svobodu možností. Příběh je většinou základní jednotka jakékoli fikce, je to skrytý typický vzor smyslu a jeho produkce uspokojuje tím či oním způsobem každého hráče. Omezenost konceptu dramatika bývá vnímána v její explicitní snaze příběhy (a smysly) „vkládat“. Příběh jako referenční rámec prostě diktuje určité strategie, a tím deklaruje snahu o specifickou přímou kontrolu nad celkovým i aktuálním tokem smyslem.

Ti, co příběhy vkládat nechtějí, a jsou ochotni je maximálně nalézat, používají referenční rámec „simulacionisty, respektive imerzionisty“. Strategie tohoto referenčního rámce je dobrovolné a naprosté vzdání se kontroly nad výslednou situací smyslu a soustředění se se sebou samým a hrou – jen na hraní role. Blíží se rámci „game“ tím, že se

vzdávají kontroly nad celkem, ale zároveň paralelizují příběh tím, že obrovsky akcentují implicitní roviny smyslu. Přístup k celkovému smyslu LARPOvé situace je zde v podstatě náboženský. Předpokládá, že autentické hraní v roli vytvoří situace, jež svým poukazem do implicitní roviny smyslu budou nakonec obsahovat i momenty situačního smyslu jako takového „samy od sebe“. Tento referenční rámec je velmi blízký literárnímu konceptu „živých příběhů“ (living stories), respektive „protinarrativu“¹³ – příběhů bez lineární struktury BME (begin, middle, end). Jejich smysl spočívá v odkazování k síti omezených, časově nelineárně propojených, „polopříběhů“ blízcích se k procesování významu a smyslu, jak jej realizuje reálný život. Jako samostatná strategie, respektive referenční rámec LARPU, bývá používána pro prožívání emocionálně vypjatých situací pramenících z role nevedených dramaticky ke katarzi a je typická pro „dramatické konverzační LARPy“, ve kterých je jednání „omezeno“ do interakcí rolí spjatých komplikovanými

¹³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Antennarrative>

„karmickými“, či situačními vztahy¹⁴. Ve většině LARPů (i stolních RPG) se hráč k této strategii podvědomě uchyluje v momentě, kdy nerozumí hernímu konfliktu (respektive, kdy žádný neexistuje, nebo nejde skutečně řešit), či příběhu (hru nejde vyvíjet k smysluplnému vyústění – závěru, nebo hráč prostě neví, kam má hru směřovat), ale stejně chce zůstat v rovině herního fikčního smyslu. Přestože imerzionismus bývá prezentován jako náročná pokročilá strategie, je vlastně přirozený v momentě, kdy hráč není schopen (nebo ochoten k) nadhledu, ale přesto se chce aktuálního toku smyslu účastnit.

Původní tři „hráčské typy“ jsou rozpoznávány jako referenční rámce, jež jsou více či méně zastoupeny v každém LARPU, ale které jsou zároveň považované za neslučitelné a protikladné, jsou –li přítomné všechny tři stejným způsobem v jedné hře. Z hlediska konstrukce hry se to zdá pravdivé, bude-li orientovat jako tvůrci LARPOvou

¹⁴ Osobně považuji za takový LARP například komorní dílo „Cesta dlouhým dnem do noci“. Viz <http://www.larpy.cz/reportaze/recentze/cesta-dlouhym-dnem-do-noci/>.

situaci příliš vůči jednomu z těchto referenčních rámců (tvořit tak explicitně konstruovaný smysl), ostatní dva budou zpravidla působit destruktivně proti dobře tekoucímu proudu aktuálního sdíleného světa představ. Hráči, kteří se budou pokoušet spolu interagovat podle typově odlišných referenčních rámců, spolu pravděpodobně nedokážou efektivně komunikovat a tvořit společně sdílenou situaci. Nicméně každá širší tematizace tří prvkového modelu zpravidla zmiňuje skrytou čtvrtou kategorii – sociální. Ta neodkazuje k žádnému hráčskému typu a vychází z přesvědčení, že hráčské strategie pro pohyb ve hře mohou zahrnovat metaherní motivace. Odrazem k této kategorii je vnímání, že každá hra je nakonec sociální situace. V ní existuje aktuální rovina smyslu a hráči i organizátoři v zásadě usilují o to, aby se jí mohli společně účastnit. V tomto záměru vlastně používají všechny tři strategie v závislosti na tom, které překážky a problémy se objevují a narušují společně sdílený tok fikce. Jednotlivé tři referenční rámce jsou vlastně kaskádově spojené alternativy, které do sebe vzájemně přetékají a jsou vždy zastřešené vnímáním aktuálního

dění. Snad s výjimkou deklarovaného čistého experimentálního imerzionismu totiž každé herní situaci napomáhá empatický pocit z momentálního smyslu situace. Je to odkaz zkušenosti, že individuální prožitek a smysl ze hry je přímo závislý na prožitku ostatních. Aplikováním toho kterého referenčního rámce a jednáním podle něho v té které situaci všichni aktéři manipulují a ovlivňují navzájem aktuální prožívání fikčního světa a skrze něho smysl situace vůbec. Tyto tři rámce jdou použít nejen jako strategie, ale i jako taktika.

Tok smyslu mezi referenčními rámci je možná kontinuální v mozkových procesech; v našem vnímání a zpětné reflexi však teče v kaskádách. „Game“, „příběh“, i „role“ jsou totiž na sebe převoditelné koncepty, které jsou odlišitelné jen ve svých extrémech. „Zápletku“, nástroj dramatika, lze totiž snadno vnímat jako určitý „herní mechanismus“ hráče. Bez osobního akcentu na „příběh“ postavy – role – vlastně žádný imerzionista neví, co má hrát. Sice nesměřuje k nějakému konkrétnímu vyústění (to by se stal dramatikem), ale referenční rámec příběhu potřebuje k tematizaci vlastní implicitní roviny smyslu, ze které jeho vtělení do

role nakonec pochází. Stejně tak přes veškerou magii vciťování se do postavy je možné hraní postavy formalizovat do pravidel, která každý imerzionista používá alespoň jako vstupní bránu do role. A je konflikt herní, nebo dramatický mechanismus? To samozřejmě záleží na referenčním rámci.

Je nakonec jedno, jaké referenční rámce používáme, všichni investujeme určitou energii a očekáváme, že se díky nim octneme ve „hře“, ve fikci, že tam nebudeme sami, a že díky udržení se ve společné rovině aktuálního toku smyslu budeme prožívat jistý smysl. Přestože málokdo hraje larpy vědomě jako určitou autoterapii, přinejmenším podvědomě všichni prožíváme smysl hry v závislosti na aktualizaci témat a rámců, které odrážejí témata našich normálních reálných životů. Specifické organické přepínání referenčních rámců, či naše evidentní preference a antipatie k určitým smyslům, nelze vysvětlit jinak, než z hloubky individuální implicitní roviny osobní životní zkušenosti. Larpy a role jsou v jádru především extenze skutečnosti, nikoli její protiklad.

Do LARPU přetéká život a LARP přetéká do života. Kaskády.

LARP o LARPu

LARPová teorie je vlastně nakonec LARP o LARPu, ve kterém nám nestačí imerzionistický referenční rámec smyslu. Protože jsme už pojedli ze stromu Poznání a víme, že LARPové situace jsou umělé, že LARP není život, že je to konstrukce, vyvíjíme vědomou snahu pochopit jeho vnitřní i vnější souvislosti a udržet se tak v diegezi – v široce rozproštěném aktuálním toku událostí (LARPových akcí). Vytváříme a vymýšlíme strategie udržení smyslu, abychom mohli především dál hrát LARPy, abychom mohli pokračovat v docela unikátním způsobu interakce se světem a se sebou samými. LARPovou teorii tedy nakonec potřebujeme zejména proto, abychom sami sobě dokázali obhájit, proč je dál hraje, přestože už jsme alespoň formálně dávno dospěli.

Čist LARPovou teorii vlastně znamená pochopit smysl, který každý teoretik akcentuje jako důvod a zároveň prostředek k udržení se ve vyprávění našich skutečných životů s LARPy. Formálně to znamená pochopit otázky, které si klade, rozpoznat, kde jsou sovy, a čím a proč se zpochybňují. Stejně jako kde jsou odpovědi, pomyslné LARPující ve-

verky, pochopit, jak jsou konstruovány, a jaké to má důsledky pro (naše osobní) tvoření a hraní LARPů. Každá teorie je příjemci natolik užitečná, nakolik je blízka jeho vlastním sovám a LARPující-
cím veverkám.

Co to tedy je LARPová teorie? Vlastně jen starý lidský zvyk používat slova věcí, které vlastně nejsou, jako by byly, aby bylo možné dělat a provozovat věci, které jsou. Nezní to vážně trochu jako LARP?

ROLE A JEJICH VRSTVY

Petra „Reinita“ Lukačovičová

V současné době existuje značné množství LARPů, osvědčeně zůstávají a vznikají další. LARPy se liší žánrovým pojetím i formátem, tvůrci se pouštějí do čím dál odvážnějších experimentů a hráči si mohou vyzkoušet širokou škálu rolí. Tyto role mají leckdy mnoho úrovní, které zůstávají nepovšimnuty.

Vrstva je každá úroveň role, která by se dala definovat vlastními specifickými charakteristikami. Vrstvy jsou jako závoje, zahalující výsledné jednání postavy. Čím víc jich je, tím obtížnější je dohlédnout na „druhou stranu“. Zároveň mohou působit jako filtry, které oddělují čím dál víc hráče od postavy, což je žádoucí nebo nežádoucí podle toho, jak se chce hráč do hraní role ponořit.

Výchozím bodem, základní úrovní, je samotný hráč. Jeho skutečné vlastnosti, schopnosti a osobní náhledy se většinou podstatně liší od toho, jak jej vnímá okolí. Ovšem právě ostatní nastavují hráči vlastní, subjektivně zabarvené zrcadlo. Jsou to tedy právě tvůrci LARPU, kteří

v podstatě hráče neznají a nevidí do něj, kdo hráči určuje roli ve svém LARPU. Z tohoto hlediska je proto lepší, když si může hráč postavu utvářet a vybírat podle sebe. Některému hráči může vyhovovat setrvání ve stereotypu, někdo si rád zahraje něco odlišného od toho, co hrál doposud.

Druhou úroveň je role, ať již vybraná nebo určená. Tvoří vrstvu těsně u hráče a sama o sobě bývá značně propracovaná, ať již proto, že ji tvůrci LARPU pečlivě vykreslí, nebo proto, že si ji samotný hráč dotvoří k obrazu svému. Jedná se o identitu, kterou hráč v rámci LARPU přejímá. Zde mnohdy vrstvy role končí, přestože by občas neměly. Pokud je role degradována na pouhou masku, jež jde snadno odložit, bývá i psychologie postavy mělká. Hráč si často neuvědomí, že způsob, jakým je praktické nebo dokonce nutné jednat, by postavu přiváděl přinejmenším k dilematu. Nebo si hráč uvědomí, že jako postava musí udělat rozhodnutí, které je jí proti srsti, ale hráč s tím nemá problém, příp. je indiferentní,

takže postavu bez dlouhého rozmyšlení dovede tam, kde ji chce mít. Má ji plně pod kontrolou a její charakter za chodu přiohýbá tak, jak cítí, že je to vhodné (ať již z hlediska hry, ostatních spoluhráčů nebo jeho samého). Je však potřeba si uvědomit, že tím posouvá i vnímání postavy jinam, než bylo původně.

Třetí úroveň je určitá role postavy. Dál mohou vrstvy kaskádovitě pokračovat do nekonečna, ale hráč začíná nutně ztrácet přehled tak ve čtvrté, páté kaskádě. V těchto vrstvách prochází postava něčím, co pro ni není přirozené (ať už si toho je nebo není vědoma), co ji nutí jednat jinak, než velí její základní povaha. K tomu může docházet za nejrozmanitějších okolností: postava má zaměstnání, kde nějakou další roli přejímá (divadelní nebo filmový herec, cirkusák, ale i třeba diplomat), má – nebo získá – jinou identitu (vstoupí do bratrstva, do podsvětlních poměrů z obyčejného nekriminálního života nebo naopak, chce nechat minulost za sebou), vzhledem k traumatizujícímu

prostředí, jehož působení je dlouhodobě vystavena, si vytvoří náhradní svět, v němž žije (vysněné světy šikanovaného školáka), přičemž hráč pochopitelně většinou ví, že je to jen iluze postavy (v menším měřítku se může postava klamat v tom smyslu, že něco dobře dopadne, ale hráč ví, že si postava lže do kapsy), postava zešílí, je ovlivněna kouzlem, hypnózou nebo posedlá. Další vrstvy role však mohou být mnohem subtilnější, postava stejně jako hráč ve skutečném životě přejímá celou řadu sociálních rolí. Ať už se jedná o náčelníka kmene orků, starostlivou matku, dekadentního umělce nebo vzornou studentku, postava je v různých prostředích limitována svou pozicí.

Vrstvy nesporně dodávají postavě zajímavou hloubku. Samozřejmě je třeba přihlídnout k délce LARPU – ve čtyřhodinovém komorním LARPU bude spíše na škodu se snažit o to, vystihnout zároveň roli herce kočovné společnosti, krále malé země a otce dvou princů, protože s největší pravděpodobností se pořádně nepodaří rozvinout ani jednu. Na druhou stranu, vyhrát si takto při měsíčním LARPU nabízí příjemné rozptýlení a rozvinutí

netušených možností postavy. Pokud si rádi hráči propracovávají charakter své postavy, vzít v úvahu vrstvy může poskytnout dobrou inspiraci. Počítat s vrstvami může být přínosné i pro LARPové tvůrce, připravující zejména LARPy založené na vztazích.

UMĚLECKÉ ASPEKTY LARPU

Pavel „Lischai“ Gotthard

Úvodem

V anotaci přednášky, na jejímž základě vznikl tento článek, jsem si položil otázku, proč LARP není – narozdíl od filmu nebo divadla – chápán jako potenciálně umělecká forma. Důvody jsou zde zřejmě dvojí:

- **Teoretické** – Vycházející z rozporů mezi definicí LARPU a definicí umění. Tedy zpochybnění toho, že LARP vůbec kdy může být uměním.
- **Praktické** – Vycházející z nedostačité umělecké ambice konkrétních LARPů – pakliže tedy v souvislosti s bodem 1 vůbec akceptujeme vznik LARPU jako uměleckého tvaru.

V tomto článku se budu postupně věnovat oběma těmto problémům. V první části článku se pokusím dokázat, že LARP je teoreticky schopen nést umělecké sdělení. Ve druhé části se pak budu věnovat převážně typologii pojmů, které by měly autorovi usnadnit vnímání LARPU jako uměleckého média.

Tento článek se v žádném případě nemá snažit říci, že LARP s uměleckou ambicí je lepší než LARP bez ní. Není to pravda. Smyslem tohoto článku je pouze objasnit pojem umělecký LARP, ukázat na možné způsoby jeho tvorby a snad v nějakém tvůrci probudit touhu se touto cestou vydat a rozšířit tak spektrum LARPů na české scéně.

Teoretický rozpor

Definice LARPU se různí podobně, jako se různí definice umění. Můžeme přesto určit poměrně neutrální definice obou pojmů, které jsou většinou akceptované.

„(Krásné) umění – specifická tvůrčí činnost člověka zaměřená na zobrazení vnější i vnitřní reality z hlediska estetického působení. Tvoří jednotu tří prvků: uměleckého procesu (tvorba uměleckého díla), uměleckého artefaktu (dílo) a působení díla (konzumace uměleckého díla).“

Encyklopedie Diderot; elektronické vydání z roku 2002

Pro lepší pochopení této definice je nutné si podrobněji rozebrat tři prvky, které podle ní určují umění.

Umělecký proces

Zahrnuje vklad všech osob účastnících se vzniku uměleckého díla. V případě malby je to pouze malíř, v případě divadelního představení to jsou jak herci, tak režisér či autor dramatu. Pro vznik uměleckého díla je nutné, aby všichni tito zúčastnění sledovali nějakou uměleckou ambici.

Umělecký artefakt

Je výsledný umělecký tvar. V případě malby je to jasně hotové plátno. V případě performačního umění (např. divadla nebo koncertu), můžeme za umělecký objekt pokládat jak samotné provedení, tak předlohu (scénář, partituru), podle které dílo vzniklo. Nako-lik je výsledná umělecká hodnota díla ovlivněná předlohou a nakolik provedením, je velmi diskutabilní, nicméně umělecký potenciál je prisuzován oběma.

Působení díla

Odkazuje na recipientovo vnímání díla, jeho estetickou potěchu nebo katarzi.

„LARP je forma rolové hry, kde účastníci fyzicky ztvárňují konání své postavy. Účastníci sledují cíle svých postav ve fiktivním prostředí reprezentovaném skutečným světem a navzájem mezi sebou interagují ve svých rolích. Výsledek hráčských akcí může být určen pravidly hry nebo dohodou mezi hráči.“

Wikipedia, přeloženo z angličtiny

Obecně uznaná definice LARPU odkazuje pouze k vnímání LARPU jako hry a o umělecké ambici se nezmiňuje. Umělecká ambice ovšem nebyla přisuzována ani divadlu na počátku 17. století nebo filmu na počátku století 20., proto současné chápání nemůžeme brát jako neměnné. Naopak se zkusme zaměřit na to, zda LARP splňuje jednotlivé požadavky kladené na umění:

Tvůrčí činností LARP nepochybně je a stejně tak má i možnost esteticky zpracovávat realitu. Jeho součástí je jak umělecký proces vzniku (stavba hry, tvorba postav, předherní dílna), tak umělecké dílo (v rozsahu stejném, jako

u divadelního kusu). Problém nastává pouze u požadované složky působení díla.

LARP je totiž, alespoň v Českých poměrech, hrán buďto ve zcela odděleném prostoru (uzavřená budova, les), nebo – je-li přece jen hrán na ulicích města – snaží se běžné lidi co nejvíce ignorovat.

Tím pádem se skupina jeho recipientů omezuje pouze na jeho účastníky. Je tedy na místě otázka, zda je uměním obraz, který vidí pouze malíř nebo divadelní kus hraný před prázdným hledištěm. Podvědomě cítíme, že hodnotu umění nelze posuzovat podle počtu recipientů, nicméně i tak se v tomto směru LARP dostává na nejistou půdu.

Domnívám se, že na tento problém lze nahlížet následovně: Od dvacátého století není umění chápáno jen jako estetické znázornění skutečnosti, ale i jako prostředek komunikace nebo sdělení myšlenek (konceptuální umění pokládá dokonce myšlenku za nejdůležitější část díla). Pokud tedy hráče LARPU nechápeme jako herce (performery umění), ale jako jeho recipienty, je definice zcela naplněna.

Navíc jsem přesvědčený o tom, že má-li LARP – stejně jako třeba film – svému recipientovi předat myšlenku nebo dojem, je na to principiálně lépe vybaven než jakýkoli jiný umělecký směr, kde je mezi diváka a umělecké dílo stavěna jasná bariéra. V LARPU totiž nejde o vnější pozorování, ale o celkový vjem umění, jehož jsou hráči na chvíli součástí. Což dělá z LARPU mnohem intimnější zkušenost, než z jakékoli jiné umělecké formy.

Praktický rozpor

U uměleckých tvarů zpravidla rozlišujeme dva prvky. Téma a formu. První z nich popisuje, co jsme se rozhodli sdělit a druhý se zabývá tím, jak jsme se to rozhodli sdělit. Lidé, kteří při tvorbě neuvažují o tom, co a jak chtějí sdělit, jsou buďto geniální, nebo nejsou umělci.

Téma

Touha něco sdělit nebo vyjádřit je základem předpokladem tvorby. Pokud je hlavním kritériem při vzniku hry zábavnost nebo rentabilita, nikdy nemůžeme tak docela mluvit o uměleckém LARPU

(což ale samozřejmě neznamená, že umělecký LARP musí být nudný a zadlužit svého autora).

Bohužel drtivá většina LARPů v Česku začíná volbou prostředí, nikoli myšlenky. Chci udělat LARP na motivy populárního seriálu, filmu nebo knížky. Chci udělat LARP kde budou mít hráči k dispozici laser-tagové pistole. Chci udělat LARP v opuštěné škole. – Říkají jejich autoři.

Rozhodně to neznamená, že výsledný LARP bude špatný. Nicméně je velmi pravděpodobné, že sdělení myšlenky bude stále čím dál tím více ustupovat požadavkům prostředí a rekvizit, až z původní ideje zůstane jen okleštěný pahýl.

Jak poznat dobré téma od špatného, nosnou myšlenku od hlouposti?

David Mamet (americký spisovatel, dramatik a esejista) se v nekrologu po smrti Arthura Millera krátce zmínil o dobrém a špatném dramatu. Jeho příměr myslím platí i pro LARP:

„Špatné drama posiluje naše předsudky. Říká nám, co jsme věděli, když jsme do divadla přišli: že slabí mají svá práva, že homosexuálové jsou také

lidé, že je těžké umřít. Nadbíhá naše-mu sebeuspokojení a tím se z něj stává staromódní, černobílé drama, přestrojené do moderních šatů. Padouch v něm nemá knír, ale je proti ženám, je proti gayům, proti harmonii mezi rasami.“

Forma

Konkrétní forma uměleckého LARPu samozřejmě definovat nejde. Je mnoho různých přístupů k tvorbě každé jeho dílčí stránky (práce s prostředím, rekvizitami, tvorbě postav) a jakákoli snaha o typologii je zcela scestná. Tento žánr LARPu se rozvíjí a tudíž teprve čeká na vymezení vlastních směrů, pojetí a svébytných tvůrčích přístupů.

Co ovšem je možné rozpoznat, jsou určité nešvary, spojené se vznikem každé potenciálně umělecké formy. V LARPu se nyní začínají objevovat stejně, jako se před tím objevily v divadle či filmu. V následující části článku se pokusím na některé z nich upozornit.

Neznamená to, že bych je chtěl násilím a okamžitě měnit, jen věřím tomu, že pojmenováním problematických míst třeba

poskytnu někomu impulz k tomu, aby o nich také přemýšlel.

Schématická postava

V dnešní době se pozvolna upouští od tvorby postavy, která stojí na přípravě její rozsáhlé historie. (V duchu předchozího článku nechci říct, že je toto obecně špatný způsob; jen je nutné s ním pracovat a používat ho vědomě.) Novým trendem je pak tvorba postavy přes koncept; často používaná v klasických RPG.

Zde ale na druhou stranu neopatrné užívání tohoto systému může vést ke tvorbě schémat. Postavy jsou tak redukovány na prvek, který má nějakou funkci ve hře (vést stranu A, držet pod tlakem osobu B), nicméně jako samostatná postava je neuvěřitelná, nebo natolik stereotypní, že ji nejde herecky uchopit.

Typickým příkladem je muž, který umírá na rakovinu a lituje, že si neužil života; hrdina který chce všechny zachránit nebo arogantní cynik, který se všem kolem vysmívá.

Pokud hra není postavena na znázorňování typů, tento přístup výrazně omezuje její vyznění a prostor, na kterém se

může rozvíjet. Mít uvěřitelný a funkční charakter znamená mít člověka stejně komplikovaného, jako jste vy.

Klišé

Je v literárním slova smyslu bezobsažný obrat či ustálená formulace. Ve filmu či na divadle se jedná o prvek, který byl použit tolikrát, že jej divák bezpečně zná. Klišé je zpravidla chápáno jako nedostatek autorské kreativity a vkladu do díla.

Soukromý detektiv alkoholik, bomba deaktivována sekundu před výbuchem, padouch který nad bezmocným hrdinou rozkrývá své plány.

Klišé, která jsem výše jmenoval, jsou bezvýhradně filmová. Jejich použití v LARPU nevyvolává stejnou reakci, jako na plátně. Některá z nich dokonce mohou fungovat podobně, jako fungovaly před tím, než došlo k jejich vyprázdnění. Přenosem do jiného formátu (z filmu do LARPU) se totiž drobně změnil jejich charakter. Nicméně LARPový formát si velice záhy vyvinul vlastní klišé, před kterými je dobré mít se na pozoru.

Losování či hlasování v závěru hry, ohrožení hrdinů „velkým zlem“, nebo třeba volba nového upířího Prince v pro-

středí Vampire: The Masquerade. Jejich použití, stejně jako bomba s číselníkem nastaveným na 00:01, odkazuje (opět, nejsou-li použity vědomě) k malé invenci autora.

Kýč

„Kýč, obecné označení pro podbíživý výtvarný projev většinou s minimální uměleckou hodnotou, charakteristický uplatněním všeobecně srozumitelných a na city diváka působících námětů; při vnímání kýče uchvacuje v první řadě nikoli provedení (které je většinou co nejméně originální, aby bylo srozumitelné), ale samotné vybrané téma, vzbuzující jednoznačnou citovou odezvu (mladá dívka, plačící dítě ap.). Pojmově i fakticky odlišit kýč od umění není snadné, neboť kritéria, která je navzájem odlišují, bývají dobově i osobnostně podmíněna.“

Encyklopedie Diderot; elektronické vydání z roku 2002

Při tvorbě LARPU s uměleckou ambicí je důležité se neuchylovat k volbám, které se budou líbit a které osvědčeně fungují. Velmi vděčnými prvky je smutná hudba do podkresu, svíčky nebo patetické popisy hráčských postav.

Naopak je důležité se snažit přijít s neotřelými mechanikami a postupy. Snažit se najít nové způsoby vyjádření myšlenky a neuchylovat se k věcem pouze na efekt.

Závěrem

Jsme součástí malé komunity, která má v rukou báječný nástroj ke spojování lidí, sdělování myšlenek a formulování vlastních názorů – o kterém ale nikdo jiný než my neví. Filmaři mají své nezávislé filmy, divadelníci experimentální scény. My můžeme mít umělecký LARP.

Důvod, proč LARP doposud není vážně přijat mezi veřejností je ten, že stále není vidět tahle jeho smysluplná stránka, která z něj dělá něco více než další způsob zábavy.

Tedy: Pokud nejste lhotejní ke světu kolem a máte na něj názor, pokud chcete něco říct ostatním lidem. Napište o tom LARP. Není to otázka nějakých hlubokých znalostí nebo teorie. Je to jenom tvorba LARPU s vědomím, že chci něco říct, místo toho, že chci pouze pobavit.

UŽITEČNÉ MECHANIKY POUŽITELNÉ PŘI VÝSTAVBĚ LARPU

Kristýna „Darien“ Obrdlíková

Ukázáno na příkladu LARPU Svět zlodějů

Anotace

Cílem setkání je ukázání konkrétních mechanik, jak jsou používány v rámci LARPU. Jde o odzkoušené a fungující způsoby práce s výstavbou hry. Ukazují jak na silné, tak na slabé stránky a naznačují způsoby a úskalia využití v jiných LARPech. Zaměřeno na hospodaření s časem hry, lidské zdroje, stavbu scén, ekonomiku a pravidla.

Úvod

Nejde tu o představení LARPU jako takového. Spíše se zaměříme na jednotlivé mechaniky, které umožňují LARP vystavět. Takřka žádný z uvedených mechanismů není původní: kde bylo možné dohledat původce, je uveden. Bude nás zajímat, jak známé způsoby tvorby hry fungují v tomto konkrétním případě a jaká je přenositelnost do jiných LARPů.

Svět zlodějů

Svět zlodějů je městský fantasy LARP zaměřený na noční atmosféru. Odehrává se vždy dvě noci ve Znojmě ve sta-

rém městě. První ročník měl 45 hráčů, druhý dvakrát tolik. Třetí pokračování počítá opět s devadesáti hráči. Ačkoli hru spojuje jedna nosná linie, spíše je charakteristické, že hráči tvoří spleť mapu vlastních menších příběhů, což simulaci středověkého města sedí daleko lépe.

Základnou je skautská klubovna uprostřed herního území, hra využívá prostor jedné místní stylové hospůdky a čajovny. Zde musím poznamenat, že lidé nebyli schopni v hospodě platit hned, takže jsme jejich útratu dopláceli z organizačních peněz.

Podobně zaměřených her v ČR mnoho není. Kdysi fungovaly Stíny noci (Třebíč) pod vedením Garretta, po jeho skončení vznikl Svět zlodějů. Vedle toho pořádají Knights of Red Hill v Boskovicích jednoocni stealth LARPy. Více mi o takovýcho fantasy městských LARPech není známo.

Hospodaření s časem

Na konci druhého ročníku se Jákob nechal slyšet (nepřesná citace), že je to jak na skautském táboře: sraz v tolik a tolik, odchod v tolik hodin, začátek v tolik hodin... Je to pravda. Jednou z nosných myšlenek je časový harmonogram. Dodržovaný. Je to prvek, který řada LARPů zná a používá od svých počátků, ovšem málokdy úspěšně. LARPy bývají delší a je obtížné dopředu dobře naplánovat, co se kdy stane, i vzhledem k velké volnosti hráčů. Formát SZ je takový, že harmonogram funguje.

Nejprve harmonogram celého LARPU, nejen samotné hry.

Je celkem obtížné přesvědčit hráče, že na tom, kdy se sejdou, opravdu záleží. Používáme jeden způsob, jak je postupně vychovávat: nepříjdeš včas, začne se bez tebe.

Oba ročníky začínaly hru v sedm hodin večer. Klubovna sídlí vedle kostela, který v sedm hodin odbíjí a určuje

tak start. Samozřejmě se oba ročníky stalo, že hráči přicházeli k registraci na poslední chvíli a my jsme je nestáčili do sedmi hodin odbavit. Zpozdilci se zapojili do hry s půl až hodinovým zpožděním, jakmile byli „hryšopní“. Kupodivu stejný nešvar následoval i na začátku druhé noci – lidé za námi pro úkoly, podrobnosti, dovednosti a rady opět chodili na poslední chvíli a opět nemohli začít včas.

Podobné problémy jsme měli při objednávání obědů nebo návštěvy podzemí. Abych to shrnula, člověk, který se zpozdil, obvykle musel naskakovat do rozjetého vlaku, který kvůli němu nezpomaloval. Nemohl, jinak by to nefungovalo.

Dostáváme se k té zajímavější části, totiž harmonogram děje hry

Jak je patrné, každá událost má své herní vymezení. Nejmenší jednotkou pro hrající organizátory je půlhodina, pro hráče to ale někdy bývá méně: některá setkání mají třeba jen desetiminutové trvání, a pak je příležitost nenávratně ztracená. To s sebou nese potřebu znát přesný čas – a k tomu nám pomáhají kostelní hodiny uprostřed území (byly povoleny a doporučeny i mobily). Není

možné události za běhu posouvat, navazuje se na to celá síť informací a událostí, které by jinak ztratily smysl.

Tabulka má mnohé výhody: je možné hru celkem přesně naplánovat a připravit dopředu a – paradoxně – si nechat prostor na případnou improvizaci. Také maximálním způsobem využívá lidských zdrojů: z tabulky vyplývá, že každou hodinu dojde ke třem až klidně šesti řízeným setkáním za využití osmi postav. Hlavní organizátor pak jen sedí v klubovně a sleduje, jestli všechno správně klapne, a doladuje.

Na okraj zmíním ještě třetí faktor hospodaření s časem: rozložení herních a mimoherních aktivit. LARP není 24 hodinový, probíhá dvě noci vždy od 19 do 04 hodin. V mezičase lidé odpočívají, tráví čas společně bez stresu z hraní postav (socializační prvek) a mohou využít několika nabídek, které jim zprostředkováváme: návštěvu znojemského podzemí (které z bezpečnostních důvodů nemůžeme do hry zahrnout, i když bychom moc rádi), muzea, objednání oběda, airsoft... Hráči jsou pak večer odpočatí a připravení pro druhou půlku LARPU. Protože společně strávený mimoherní čas

je pro mnoho hráčů LARPů důležitý, považujeme tuto skladbu celé akce za šťastnou.

Využitelnost v jiných LARPech

Jak se o tom trochu mluvilo, lesní nebo městské LARPy bývají obvykle rozvláčnější a není objektivně možné přesně naplánovat, kdy se co stane (Kdyby to bylo možné, lidé by to dělali – tedy zdroje jsou nedostatečné). Záleží na nastavení, jestli organizátor chce 24hodinový záběr a bude tedy riskovat, že část hry bude oslabená touhou hráčů na chvíli oddechnout s přáteli.

Co se osvědčilo a co se používá, je plánování scén. Například v Matrixu bylo cílem naplánovat scénu pro každého hráče aspoň jednou denně, toto plánování probíhalo vždy každý den ráno. To není těžké. To, že hráč scénu nevyužije, už není nutně organizátorem chyba.

Existuje i názor, že neplánované, přirozené scény jsou v LARPU lepší. Může to být pravda. Rozhodně to ale neznamená, že se na stavění scén rezignuje.

Lidské zdroje

Práce organizátora

Zmíním jen stručně, protože každý organizátor má tušení, co jeho práce obnáší. Aby SZ fungoval, je potřeba LARP celý dopředu připravit. Až na výjimky je celý připraven ke hře a kdyby hlavní organizátor náhle umřel, LARP je takřka schopen jet i bez něj. Na druhou stranu bez pomocných organizátorů hra nemůže fungovat. Den před hrou se mi odhlásil jeden ze dvou nejdůležitějších. Jeho nahrazování bylo obtížné, ověřili jsme si ale, že informační síť kolem něj je dostatečná, aby byl jeho roli schopen zastat ochotný náhradník.

Komunikace s hráči

Probíhá před, během a po hře. Přestože je jich hodně, klade se důraz na jejich osobnosti, cíle a provázání do celku dění. Odhadem tvoří komunikace asi 40 % příprav LARPU. Jak se o tom bude hovořit ve zvláštním bloku, důraz se klade na efektivitu, rychlost a co nejosobnější přístup.

Během hry, a to zejména v době mezi oběma nocemi, se organizátoři snaží s každým promluvit, zjistit stav věci,

upravit podmínky ve hře – zkrátka zjistit rozpoložení hráčů a maximalizovat jejich spokojenost.

Komunikace s organizátory

Časový harmonogram je založen na spolupráci organizátorů. Ti ho mají dopředu k dispozici a dopředu se seznámí se svými rolmi. Na místě je pak připravena krabice s pytlíky seřazenými podle po sobě jdoucích rolí. V pytlících je popis role a všechny předměty, které org potřebuje – od peněz, přes informace, artefakty. Organizátor si navíc vezme zbraň a zbroje a může jít. Systém umožní, že když některý organizátor vypadne, může to za něj vzít někdo jiný: vše potřebné je v krabici.

Je tu požadavek na pořádek a dodržování určité byrokracie.

Stavba scén

Scény mají tento účel: posouvají děj, odhalují skutečnosti o postavách. Obvykle to spolu souvisí. Scény mohou být stavěny mezi hráči, mezi hráči a cizími postavami a mezi CPčky navzájem. Scény nemají omezovat hru, mají ji budovat. Scéna může být promyšlená celá, nebo jen nastíní konflikt, ke kterému dojde.

- Scéna mezi postavami: Setkání s informatorem – posouvá děj. Obě strany dostanou informaci, kde a kdy k setkání dojde. Žádný organizátor není potřeba.

- Scéna mezi CP a hráči: běžné zadávání úkolů. Odhaluje skutečnosti o postavách – např. Ischade jde po městě a shání mrtvolu. Kdo se jí nelíbí nebo je drzý, toho prokleje. Po cestě se setká s hráčem, který dostává léčivý lektvar pro někoho třetího. Posouvá děj – např. podplacený soudce se chce dohodnout se zločinci, kteří mu ale nechtějí zaplatit, dojde k násilné scéně a peníze i informace mizí v uličkách, zatímco umírající CP ještě svede zakrvácet náhodného kolemjdoucího...

- Scéna mezi CPčky: Soubor mágů – posouvá děj, odhaluje skutečnosti o postavách. Postavy, které jsou scéně přítomny, po souboji intereagují s mágy/mágem. Během souboje padne několik informací, které jsou pro někoho klíčové, soubor může zahajovat nebo ukončovat některý příběh. Hráči samozřejmě mohou do scény kdykoli zasahovat

Ekonomický systém

Protože zde byla řeč o ekonomice, poho-vořím krátce o našem systému. Ten fun-guje díky své uzavřenosti, délce LARPu a snadné směně zboží a peněz. Ekono-mický systém ještě nebyl využit až do svých krajností.

Při stavbě ekonomiky jsme se rozhodli postupovat takto:

- určit, jak je možné peníze vydě-lávat (vykrádání domů, okrádání jiných hráčů nebo organizátorů, prodávání informací, vyučování dovedností)
- určit, jak je možné peníze utrácet (učení se dovednostem, kupo-vání léčivých lektvarů nebo plat-ba za služby, shánění vybavení). Možností, jak peníze utratit, by mělo být více, než možností, jak je vydělat.
- zjistit celkové nutné množství oběživa pro hru, aby se trh nezhroutil inflací a udržoval jisté napětí mezi nabídkou a poptávkou. Jeden hráč k přežití jednoho dne potřebuje průměrně xx mincí (jíd-lo, učitelé, léčení nebo zbraně...). Vynásobeno počtem hráčů.

- toto množství určit jako herní strop (k více penězům se zkrátka nedá do-stat – jeden hráč ovšem může nahro-madit majetek na úkor jiného hráče) postupně pustit do hry jen asi polovi-nu uvedeného stropu (podle uvážení to může být i méně): důvodem je, že několik schopných hráčů by se brzy stalo skutečně nechutně bohatými a hra by se ekonomicky hroutila; peníze se do hry snadněji přidávají než zpět-ně vybírají (na začátku je v herních lokacích umístěno asi 25 % hodnot, dalších 10 % mají u sebe Cizí postavy – jde ovšem jen o přibližné hodnoty).

- Takto připravená ekonomika umož-ňuje během hry jemné dolaďování ze strany organizátorů, další pouštění peněz do hry je možné mnoha způso-by a je to objevené, hráči jsou nuceni se o ekonomiku včas starat, jinak by na ně nemusely zbyť nutné životní pro-středky.

Využitelnost v jiných LARPech

LARP je právě tak dlouhý, aby umožňo-val s minimem pozornosti udržet systém funkční. Ekonomika by neměla odrážet co nejvěrněji realitu, ale umožňovat, aby prvek trhu podporoval herní cíle. LAR-Py, které se bez ekonomiky neobejdou,

by měly mít jasno alespoň v prvních dvou bodech; podle mne by zřejmě šlo aplikovat i horní hranici trhu, ale proto-že jsem to v praxi nezkoušela, nemohu doporučit.

Pravidla

Zmíním několik jednotlivých mechanis-mů, které se v LARPu osvědčily a mo-hou se i dále hodit.

- Rudé stop – nejvzdálenější původ pravidla jsem dohledala v Písek by Night. SZ umožňuje fyzický kontakt a pro herní vyjádření je tento mechanis-mus velmi užitečný.

Pravidlo „rudé stop“ znamená, že se hraje velmi realisticky a do-kud postava neřekne RUDÉ STOP, tak může provádět libovolné akce (utíkat, používat zbraně soupeře, vyprošťovat se z pout...). Musí ale počítat s tím, že se s ním ani dru-há strana nebude mazlit. Ale když toto heslo vysloví, tak se zavazu-je k tomu, že se nebude pokoušet o odpor jakéhokoliv druhu (tzn. i přes špatně svázané ruce se nebu-de snažit utéct; i přes to, že ved-le jdoucí Ďas nehlídá svůj tesák, tak ho nevytáhne a nepodřízne

ho atd.)... Prostě v případě, že již nechcete pokračovat v určité scéně, zvolte „Rudé stop!“, čímž si zachováte „sebeúctu“, ale zároveň se vzdáváte.

Toto je pro doplnění situací, které nejsou zmíněny v pravidlech. Ten tesák sice můžete Ďasovi ukrást (pokud jste nezahlásili „Rudé stop!“), ale nemůžete ho použít, pokud nemáte dovednost Tesák. Stejně tak mají ostatní pravidla „přednost“ před tímto pravidlem. Pokud například někdo použije dovednost Mučení, tak mu musíte odpovědět, bez ohledu na to, jak si myslíte, že jste odolní.

Lidé mají obvykle soudnost při používání fyzického kontaktu. Jediným problémem občas bývá, když je oběť škrncena a nemůže Rudé stop říct. :-)

- Zámky, domy, stopy – zámky a stopy jsou mechanismus vypůjčený z Garrettova trebičského Thiefa. Pořád si někde někdo láme hlavu s tím, jak udělat poctivý zámek, aby se do něj dalo nějak zábavně vloupat. Používáme umělohmotný provázek (ten, co se třepí) a vyvážeme na něm asi dvě desítky různých uzlů. Vzniklý

velký uzel představuje zámek, do kterého je třeba se vloupat tím, že se všechny uzly v něm rozvázají.

- Používáme pytle jako prezentaci domů, v nichž jsou předměty. Zámek je na pytli připraven tak, aby bylo možné pytel otevřít bez rozvazování uzlíků: někteří šťastlivci totiž mohou najít k domu klíč. Ačkoli na to neustále upozorňujeme a takřka omíláme, že není možné odvázat a odnést celý „dům“, stávalo se to. Pověstná je věta „Trezor nejde odnést“. Hráči je odvážali a odnesli. Další problém s reálnými rekvizitami a lokacemi byly konflikty s civilisty. Nehrající okolí odcizilo asi čtvrtinu herních předmětů. Opravdové město zlodějí.

- Když dojde k nelegálnímu činu, ponechá se na místě tzv. stopa (popis). Praxe ukázala, že stopy skutečně vedou k odhalování pachatelů, když je jim věnována dostatečná pozornost. Většinou je to ale okrajová záležitost pro ty, kteří se tím zabývají vyloženě chtějí. Protože se však musí nechat na místě vraždy a na místě omrácení už ne, nebývale vzrostl počet omrácených na úkor vražd.

- Obálkový systém – kdo by ho neznal. Na obálce je uvedena nějaká okolnost (čas, určitá scéna, spínač, jiné určení), za kterých se má obálka otevřít. Uvnitř pak čekají nějaké informace. Mohou to být vzpomínky, které si dotyčný náhle vybavil, náhle se objevující nadpřirozené schopnosti nebo informace, které se náhle objevily. Mechanismus umožňuje posunout vývoj dané postavy, aniž by u toho byl kterýkoli organizátor. Obálkový systém je třeba užívat zodpovědně (dobře definovat podmínku na obálce). U nás ho má hostinský, který by měl ve hře vědět o všem, ale někdy se to nedaří, tak dostává dodatkové informace touto cestou.

- Systém kódů – v oběhu existovalo reálné zboží, které jsme rozdělili do kategorií drahé kovy, kameny a umělecké předměty. Každý předmět byl označen kódem ve tvaru písmene a čtyř číslic. Každá kategorie měla své písmeno a podle postupu se ze čtyř číslic dala odvodit cena předmětu. Postup byl pro každou kategorii jiný a dal se zjistit v rámci naučení dovednosti. V posledním ročníku jsme svěřili generování kódů počítači – a

jeden z kódů z nějakého důvodu ve výpočtu selhal. Tedy nesmí se vynechat prvek kontroly.

- Informační systém – častý kámen úrazu je, že se podceňuje. SZ do hry posílá velké množství informací a předmětů a během dvou nocí se odehrají desítky úkolů. Mnoho z nich je závislých na přesném čase a na dobré znalosti toho či onoho. A vpravit dané skutečnosti do lidí vyžadovalo dobrý systém.

Informace se do hry vpravují několika způsoby. Minimum je poslat informaci třikrát, ale čím důležitější daná informace je, tím více odkazů na ni musí existovat (klidně 5–8). Když vypustíte informaci jen jednou nebo dvakrát, s největší pravděpodobností si jí nikdo nevšimne.

K přenosu informací mezi hráče se používají:

1. CPčka (organizátoři v rolích).
2. Domy – v nich se nachází mnoho svitků s informacemi.
3. Šifry – po městě jsou libovolně umístěny lístky se zašifrovanými vzkazy z ulice.

4. Kontakty – pět druhů kontaktů čtyřikrát za noc změni svůj obsah. Mají podobu obálky s informací uvnitř. Hráč si Kontakt může zakoupit jako dovednost a to mu přináší informační výhodu.
5. Předherní instrukce hráčům – tedy samotní hráči.

Využitelnost v jiných LARPech

Pravidlové mechaniky si umím představit v jakémkoli jiném vhodném LARPu.

Závěr

Sdílení užitečných LARPOVÝCH mechanik může pomoci mnoha organizátorům. Sází ale také na slušnost, protože dobré nápady se obvykle nechávají patentovat a ne každý organizátor by s čistým svědomím svěřil své duchovní dítě širokému publiku jen tak zadarmo. Na druhou stranu mechaniky nejsou všechno. Ačkoliv jsem zde v podstatě předala know-how tvorby Světa zlodějí, nemyslím si, že by byl někdo schopen akci jednoduše zkopírovat – nejsilnější hodnotou LARPU jsou pořád lidské zdroje uvádějící myšlenky do praxe

VELETRH LARPU

Michal „Mealtiner“ Truhlář

„Víme, co jsme, ale nevíme, co můžeme být.“

W. Shakespeare

Když jsem zvažoval, čím bych přispěl pro letošní ročník Odrazu, dlouho mne nic nenapadalo. Pak jsem si uvědomil, že téma mám přímo před sebou. Již delší dobu jsem přemýšlel, zda a jak vůbec lze prezentovat LARPy hráčské i široké veřejnosti. Na podzim roku 2008 se mi v hlavě začala rodit myšlenka něčeho, čemu jsem začal pracovně říkat veletrh LARPU. Ona myšlenka se pak za pomoci několika spolupracovníků proměnila v to, co někteří z vás mohli zažít teď na jaře v centru Brna. V tomto svém příspěvku bych rád zmínil několik maličkostí ze zákulisí této akce, dále pak několik otázek a osobních postřehů, které se objevily ve spojení s tímto projektem.

„Jsme podřízení času. Čas velí: VPŘED!“

W. Shakespeare

První a nejdůležitější otázkou je „proč vlastně LARPy prezentovat a propago-

vat?“ Věřím, že většina z Vás, kdo čtete tyto řádky, má poměrně jasnou představu o užitečnosti takovéto propagace. Také věřím, že věta „aby si na úřadech nemysleli, že pořádáme technoparty“, kterou i já poměrně často používám, je v podstatě jen výmluva pro to, abychom rychle odbyli lidi, kteří svou představu ještě nemají. Také si nebudeme nalhávat, a řekneme si na rovinu, že v dnešní době již u nás není vůbec těžké LARP uspořádat a že mnozí z nás mají již vyšlapané své cestičky na úřady, k majitelům pozemků atd. Zkrátka na otázku, proč vlastně prezentovat a propagovat LARPy, je jedna všezahrnující odpověď. Touto odpovědí jsou peníze. Víím, že tímto jsem celý problém poměrně hodně zjednodušil, ale není to snad pravda? Po čase každý přijde na to, že každá zábava něco stojí. A pořádání LARPů k tomu také patří.

Prezentací a propagací LARPů dáváme světu kolem nás najevo, že LARPy nepatří někam na okraj společnosti, ale že je to zábava, dobrodružství, ... (doplňte si každý sám) jako jakákoliv jiná

volnočasová aktivita. Ať už tím myslíme ježdění na skatu, chození do divadla, hraní šachů či cokoliv, co nás baví dělat ve volném čase. Říkáme tím, že LARPy si zaslouží pozornost stejnou, jako každá z těchto aktivit.

O tom, proč propagovat LARPy, by se dalo povídat a hlavně diskutovat dlouhé hodiny. Zkrátka někdo má rád holky, jiný zase vdolky. Každý z nás má na to svůj pohled. Nebudu nikomu podsouvat ten svůj. Raději obrátím list a zaměřím se na další otázku.

„Nebylo dosud filozofa, který by mohl trpělivě snažet bolení zubů.“

W. Shakespeare

Druhou takovouto otázkou je „jak LARPy prezentovat?“ Bohužel na tuto otázku se mi zatím nepodařilo nalézt odpověď, a to především proto, že vlastně nevím, co to ten LARP je. Pokud to někdo z Vás ví, budu rád, když mi to bude vysvětlit. LARP má totiž tolik podob, že zaměřit prezentaci a propagaci tak, abychom postihli všechny jeho aspekty je velice

obtížné. Problémem je také to, komu vlastně chceme LARPy prezentovat. Neboli identifikace naší cílové skupiny. Na akce jezdí stále velké množství lidí, a další přicházejí. Proto si nemyslím, že je potřeba oslovovat možné budoucí hráče, ale prezentace by měly spíš směřovat k jejich rodičům a případně pedagogům na školách.

Tím jsem se dostal opět na začátek k otázce, jak vlastně ty ony „mytické“ LARPy prezentovat. Za ta léta, co na LARPy a dřevárny jezdím, mám pocit (a myslím, že nejen já), že s obrodou hráčů, se minimálně z dřeváren stávají akce, kam si jezdí náctiletí vybit adrenalin a utíkají z pod zákazu rodičů. Přiznávám, že my jsme asi nebyli lepší. Ale myslím si, že náš přístup byl trochu někde jinde. Toto s sebou ale bohužel přináší doba. Otázkou je, zda toto vůbec stojí za to, aby na to byli rodiče či pedagogové upozorněni. Samozřejmě ne vše je tak špatné. A věřím, že v tom dobrém se najde mnoho témat, která za prezentaci stojí.

A konečně k tomu „jak?“ Jediná odpověď je za použití médií. Hráči ani komunitní kolektivy a sdružení nejsou zatím tak silné, aby mohli provádět propagaci na vlastní pěst. I když se o to v rámci ve-

letrhu LARPu pokoušíme. Otázka „jak?“ se nám tedy mění do podoby „jak se dostat do médií?“ Je pravda, že párkrát se to již podařilo, ale jaké výstupy to pro naši věc přineslo, musí posoudit každý sám. Ideálním bodem, alespoň pro mne, by bylo, kdyby se podařilo vytvořit celorepublikovou formu prezentace. Nebo se nad ní alespoň zamyslet. K čemu nám vlastně je, že můžeme protlačit článek do novin či krátkou reportáž do televize, když neexistuje žádný koncept toho, co vlastně prezentovat a jak.

„Plakat nad minulým neštěstím, to je nejjistější prostředek, jak si přivolat další.“

W. Shakespeare

Když už jsem se tu pokusil rozebrat otázky proč a jak, pak přichází na řadu ještě otázka „co?“ Teď tím nemyslím, který LARP, který směř atd. Ale spíš jaké materiály z LARPů vlastně prezentovat. Můžete mi namítnout, že přece existuje celá řada fotografií, filmeček a dalších materiálů, které propagovat lze. Já ale tvrdím, že nic takového tu není. S tímto problémem jsem se setkal již na podzim, když jsem chystal prezentaci pro jeden večer v brněnských Lužánkách. Sehnat totiž kvalitní fotografie či videa s te-

matikou LARPů není zas tak lehké. Na internetu naleznete sice spoustu materiálů, ale pro účely prezentace naprosto nepoužitelných. Jde o to, že fotografové většinou své fotografie nahrají do nějaké webgalerie a originály smažou. Tím se dostáváme do situace, kdy nejsou fotografie v dostatečné obrazové kvalitě pro to, aby šly např. vytisknout na A4. Poukážete sice, že spousta z Vás má doma v počítači hromadu fotek. Otázkou je jak dlouho. Před týdnem jsem se zastavoval za jedním fotografem a žádal jej o jeho dílo. Prý jsem přišel pozdě, protože mu spolubydlicí smazal 20 GB fotek a má už jen fotky na internetu. Totéž platí i pro filmečky. Tedy když pomínu, že v Čechách existuje kvalitních filmeček z LARPů asi tolik, že to lze spočítat na prstech ruky.

Jednou z věcí, na kterou mne upozornil grafik, který připravoval plakát na veletrh, je pak také fakt, že neexistuje žádná symbolika LARPU. Když budu prezentovat auto, tak není problém vytvořit grafiku. Když řeknu např. čaj, historie, divadlo, fotbal, Junák, vždy se mi hned v hlavě zobrazí několik obrázků, několik symbolů, které lze pro prezentaci těchto věcí použít. Když řeknu LARP, tak si žádný obrázek či symbol nevyba-

vím. Samozřejmě můžete podotknout na klasiku meče a magie. Jenže fantastika nezahrnuje LARPy obecně. V LARPech lze hledat i jiné věci než jen elfy, kouzelníky, rytíře a draky. V LARPech lze totiž najít úplně vše. A právě to je ten problém. Jak chcete zobrazit LARPy tak, abyste postihly jejich celou škálu? Nebo jednodušeji. Zkuste si představit něco, co byste označili symbolem LAR-Pu. Mě nic nenapadá.

Je potřeba se doopravdy zamyslet, sejít se a následně i zpracovat nějakou kvalitní prezentaci. Prezentaci, která by obsahovala fotografie, videa, články, symboliku apod. A to v nějaké ucelené podobě, která by se vždy a všude dala použít. Tedy hlavně v dostatečné kvalitě a s právy na jejich užití. Je potřeba natočit nějaký spot či trailer o LAR-Pech. Sesbírat kvalitní fotografie. Připravit textové podklady, atd. Toto všechno samozřejmě není práce pro jednotlivce. A myslím si, že ani pro skupení či sdružení. Aby to totiž mělo nějaký výstup, je potřeba aby tyto materiály měli plošnou platnost. Tedy aby je mohl použít kdokoliv a kdekoliv. Přičemž na současné scéně v ČR jsou největším problémem osobní antipatie mezi zainteresovanými lidmi, kteří

nejsou schopni se sejít, sednout k jednomu stolu a připravit toto všechno bez osobní zášti.

„Nic není samo o sobě ani dobré, ani špatné.

Záleží na tom, co si o tom myslíme.“

W. Shakespeare

V úvodu tohoto článku jsem vám také slíbil malý výlet do zákulisí našeho projektu veletrhu LARPu. V době, kdy píšu tento článek, je veletrh stále ještě v přípravách a konat se bude v momentě, kdy tento text již bude vytištěn. Takže nemohu zatím hodnotit, zda se veletrh povedl či ne. Mohu jen uvést některé body z organizace, které stojí za zmínění.

Samotná myšlenka vznikla, jak již bylo řečeno, na podzim 2008. I když myšlenka na prezentaci a propagaci LARPu žije v mé hlavě podstatně déle. Věřím, že u mnohých z Vás, čtenářů, i mnohem déle. Doba na přípravu byla poměrně krátká. Něco málo přes čtyři měsíce. Což mi bylo vyčítáno, a sám vím, že je to pravda. Nejvíce mi pak bylo vytýkáno, že když to uděláme teď špatně, můžeme přijít o to velké TO, kterým můžeme zaujmout. Na druhou

stranu si myslím, že je jedno, kdy se veletrh udělá. Vždy to totiž bude po-prvé, a tudíž se to neobejde bez některých problémů.

Protože neustále tvrdím, že prezentace by měla být celorepubliková, tak jsem proto oslovil všechny mně známá organizátorská seskupení či sdružení, která považuji již za tolik vyzrálé, aby byla schopna si připravit prezentaci na úrovni. Bohužel již tady se objevilo pár problémů, které jsem musel překonat. Jsou jimi již zmiňovaná osobní zášť, kdy jeden na veletrh přijde, když tam nebude druhý a obráceně. Dále pak to, že někteří nevidí či neznají důvod, proč LARPy prezentovat. A to ať už z osobních důvodů (zkrátka se již prezentovat nepotřebují), nebo z důvodů ideologických (LARPy jsou naše zába-va a nechceme, aby nám ji někdo kazil, takže jakákoliv prezentace je špatná). Naštěstí se nakonec podařilo sestavit poměrně širokou paletu vystavovatelů, kteří jsou ochotni se na tomto projektu podílet.

Třetím, často uváděným problémem, byly finance. Řekněme si na rovinu, že současní hráči a mnozí organizátoři nemají či nechtějí do LARPu a aktivit

s nimi společnými dávat víc peněz, než je potřeba. Když si představím jakýkoliv jiný veletrh, tak se předpokládá, že organizátor zajistí prostory, reklamu, zázemí. Vystavovatel si pak připraví prezentaci, stánek na svou prezentaci a většinou ještě zaplatí za to, že může vystavovat. Někteří, kteří odmítli, pak předpokládali, že jim jako organizátor zajistím nejen to, co se patří, ale že jim já k tomu přidám jejich vlastní prezentaci na klíč. Oni že dojedou k hotovému, jen si poví svoje a zase pojedou. A ideálně, že jim to všechno ještě zaplatíme. Abych se přiznal, tak pro mne je veletrh srdečnou záležitostí a já osobně bych možná dokonce i na podobné podmínky přistoupil. Naštěstí mne v poli racionality udrželi kolegové a stav mého účtu, který říká, že bych si to stejně nemohl dovolit. Zbývající záporné reakce na účast se pak již týkaly povětšinou věcí jako je otázka priorit (vzdálenost, čas a termín, zaměření veletrhu nebo vystavovatelů apod.). Když ale teď pomínu ty negativní reakce a výstupy a zaměřím se na ty kladné, tak musím poznamenat, že mnozí přišli s myšlenkami, které by mě osobně ani nenapadly. A věřím, že i díky nim veletrh proběhne zdárně.

„Když jsou dva na koni, jeden musí sedět vzadu.“

W. Shakespeare

Z organizačního hlediska mne pak mile překvapilo jednání města a jeho úředníků, když pochopili celou myšlenku. Hlavně pak fakt, že se jedná o prezentaci volnočasových aktivit. Tedy že s námi mohou jednat jako s volnočasovými centry apod. Díky tomu pak zajištění prostor a podpory pro tuto prezentaci bylo to nejmenší. Samozřejmě nejtěžší částí pak byla reklama. Aneb v momentě, kdy jste zvyklí propagovat své akce mezi hráči a najednou musíte na hráče zapomenout a reklamu zaměřit mimo ně, narážíte na podstatný problém. A tímto problémem není nic jiného než zase peníze. Ona totiž reklama v reálném světě něco stojí. A v naší konzumní společnosti ne zas tak málo. Ale i tento problém se naštěstí nakonec podařil vyřešit. Věřím, že se nám reklamu podařilo správně načasovat, a že i její umístění a zaměření bylo správné. Bohužel toto se dozvíme, až se veletrh uskuteční.

Na závěr bych jen chtěl dodat, že pro některé hráče i organizátory je myšlenka veletrhu úplně pasé. K důvodům patří mimo jiné i to, že mnozí vidí za jakou-

koliv snahou posunout úroveň LARPů zase o kousek dál komerčnost a snahu na LARPeč vydělávat. Přiznávám, že myšlenka, že by se mi zaplatila práce a čas, který LARPům věnuji, je mi příjemná. Na druhou stranu LARPy jsou (a věřím, že ještě nějaký ten čas zůstanou) zábavou, hrou, zážitkem. A že se vždy najde někdo odvážný, kdo uspořádá nový LARP nebo přijde s novou myšlenkou. Na druhou stranu také věřím, že pro to, abychom se posunuli zase kousek dále a zbabili se nálepky „ti divní“, potřebujeme lidem vysvětlit, co to ty LARPy tedy jsou. A právě toto je podstata veletrhu LARPu.

„Být, či nebýt, to je to, oč tu běží.“

W. Shakespeare

ZPĚTNÁ VAZBA: MODEL JEDENÁCTI BODŮ

Kristýna „Daríen“ Obrdlíková

Úvod

Protože nám půjde především o praktický užitek zpětné vazby, vyhneme se v tuto chvíli metodickému a teoretickému pozadí zpětné vazby. Jen to nejzákladnější ponětí je toto:

Při tvořivé činnosti se snažíme dosáhnout nějakých *cílů*. Používáme k tomu různé *cesty* a *prostředky*, které směřují k *výsledkům*. Výsledky jsou pak podrobovány rozboru, zdali odpovídají zvoleným cílům a prostředkům – to je zpětná vazba.

Zpětná vazba u LARPů není tak vzácná. Ale obvykle nemá žádnou alespoň trochu systematickou podobu a skládá se ze subjektivních dojmů několika málo jedinců. Organizátor pak má k dispozici jen omezené prostředky k tomu, aby mohl svůj LARP reflektovat. Navíc kdokoli, kdo na LARPu nebyl, nemá šanci cokoli zjistit. Praktickým dopadem tohoto stavu je například to, že dobré myšlenky a koncepty se ztrácejí, chyby v organizaci se neustále opakují.

V této situaci je obtížné se o čemkoli poučit, nemluvě o nechuti rozebírat

nepovedené prvky v hrách. Jack Welsh řekl, že „Otevřenost lidí znervózňuje a je proti lidské povaze – asi jako vstávání v pět hodin ráno“. Zpětná vazba totiž odhaluje celou stavbu LARPU a ukazuje na to, jestli má LARP pevné základy, jestli je jen hrubou stavbou bez omítky a nábytku nebo jestli šlo o pokus postavit pyramidu na špičku.

Zde nabízím model, jak se ke zpětné vazbě dá přistupovat. Tento model byl otestován zhruba na deseti LARPech různého zaměření a také stáří.

Nejde o jednolitý text, spíše o na sebe navazující řadu postřehů, které vyžadují komentáře a další rozvíjení. Model vlastně očekává, že do něj budete zasahovat, ořezávat nebo rozvíjet, posouvat dál, testovat. Není nemyšlitelné, že ho na konci setkání hodíme celý do koše a vymyslíme lepší.

Předpoklady

Budeme vycházet z předpokladu, že organizátor o hře podal relevantní informace, tedy že následující složky byly ve hře „pravdivé“. Pokud tomu tak nebylo,

ke každému bodu se dá připojit možnost hodnotit, jak bylo dosaženo slibovaného standardu. Svým způsobem budeme předpokládat, že organizátor dopředu znal své cíle a prostředky a dostatečně o nich informoval.

Ideálně by hodnocení nemělo pocházet z jednoho zdroje, ale měl by se na něm podílet větší počet hráčů i organizátor. Je možné hodnotit vklad nebo díl práce, který zastal na jedné straně organizátor a na druhé straně hráč.

Navíc by bylo jistě cenné, kdyby hru okomentoval i nehrající, leč zasvěcený jedinec z odstupu.

Typ

Určí nám, na které prvky v hodnocení má smysl pohlížet. Protože se ale ve většině typů většina hodnotitelných prvků opakuje, určí asi hlavně míru a důraz. Typ by měl být určen už před hrou. Jedna z možných typologií LARPU je uvedena na LARPedii. Je přežatá ze zahraničního způsobu dělení akcí a u nás není zažitá: obvyklejší typologie jako svět či družinovka není u nás za-

tím zcela reflektována a na důslednější českou typologii se prozatím rezignovalo.

Příklad

Matrix: Městský LARP ze současnosti odehrávající se ve skutečnosti ve virtuální realitě (věrný odraz reality s rozšířenými fyzikálními možnostmi).

Arnor: Lesní fantasy LARP typu svět, snaží se o čisté zobrazení podle knih J. R. R. Tolkiena, 1000 let před válkami o Prsten.

Rekvizity

Pro LARPy, kde mají rekvizity smysl: obvykle LARPy lesní i městské; netřeba u komorních LARPů. Měla by se hodnotit jejich smysluplnost a účel, jak byly využívány, jak konkrétně hře přispěly. Nicméně nikdy se nezapomene na to, jak byly vlastně provedeny.

Příklad

Matrix: Byla snaha vnést do hry skrze rekvizity další díl atmosféry. Aдекватně k modernímu pojetí se objevovaly výukové disky (CD), paměťové čipy (staré telefonní karty), záložní kapacity (baterie AA), další přístroje (počítačový zdroj, zvuková karta apod.). Rekvizity

byly popsány včetně možností jejich použití. Všechny rekvizity byly fakticky jen fyzická manifestace informací v Matrixu, také bylo možné s nimi obchodovat. Potíž nastala, když CDčka začala Programátorovi docházet a on nepožádal o další – vyvolaný nedostatek vedl k obcházení pravidel.

Kostýmy

Samozřejmě by se měla hodnotit vhodnost pro zvolenou postavu a udržování kostýmu během hry. Kostýmy by se měly hodnotit vzhledem ke vstupním požadavkům.

Pokud by měla položka „kostýmy“ být užitečná i pro konkrétní hráče, musel by se komentovat přímo konkrétní hráčův kostým. Zde se otvírá možnost komentovat dobré nápady a návrhy na zlepšení.

Příklad

Matrix si vzal inspiraci z filmového provedení. Agenti měli saka, kravaty a černé brýle a to i za soumraku, někteří vyvinuli novou schopnost nošení černých brýlí i v noci. Programy vypadaly velmi různorodě od pouličních povalečů a „nigga“ dealerů po provokatérské slečny – zde panovala největší svoboda. Někteří hráči vsadili na nenápadnost a

oblékali se běžně, někteří sáhli po více cyberpankových modelech. Lidé neopomněli vlající černé kabáty. Limitován byl bestiář, který kvůli změně rolí nebyl vždy schopen vyměnit dostatečně rychle i vzhled – bránila tomu rozloha herního území a vzdálenost od základny. Během několika dní byla většina hráčů schopná jiné hráče v davu podle zvláštního oblečení rozeznat.

Zázemí

Zajištění přepravy a zásobování, často tu bývá nějaké stravovací zařízení, zajištění vhodného místa pro hru, latriny, přístup k pitné vodě, zajištění zdravotníka, zajištění ubytování, pokud je to relevantní.

Příklad

Door(a)way: Původně měla být domluvena skautská klubovna nebo alespoň prostor před ní pro ohniště, nicméně to ze strany skautů padlo, takže jediným zázemím byla čajovna, která byla navíc od 2 do 5–6 hodin odpoledne nepřístupná. Bylo také ohlášeno, že během hry se bude v terénu pohybovat roznašeč svařeného vína či medoviny, leč nestalo se tak. Na závěr se serviroval slibovaný guláš, který byl moc dobrý. Také byla

slibována ohniště po herním území, a jediný oheň, který byl k dispozici, byl gril u altánku před čajovnou. Herní území bylo vzhledem k počasí zmenšeno zhruba o 3/4. Zázemí bude potřeba věnovat větší pozornost pro příští part.

Předherní příprava

Měla by nějak reflektovat období před hrou. Relevantně se k tomu může vyjadřovat organizátor. Předherní příprava se odráží do hry celou řadou maličkostí, které by bylo možné označit pojmy jako důslednost, pečlivost, rozsáhlost, spojitost, dobrá znalost. Projevuje se v systému, provedení rekvizit či kostýmů, dotažení různých prvků hry do konce, zajištění zázemí, propojenosti děje.

Příklad

Zaklínač: Chválím odhodlání a dotažení projektu do cíle – v srpnu jsem ještě vzhledem k informačnímu embargu myslela, že to nedopadne. Chce to ale lepší tým pomocníků – nebo vlastně jakýkoli tým. S organizátory se dalo před hrou komunikovat a nakonec jsem byla o hře dobře informovaná. Vznikající příběhy měly svá zakončení a LARP splnil očekávání. Jen jsem si tu a tam všimla chybějících rekvizit a pozdní začátek na-

značil, že předherní příprava byla zčásti šitá horkou jehlou až na místě. Také zajišťování některých technických věcí jako například našeho stanu pokulhávalo – nicméně za to může nedostatečné rozdělování odpovědnosti mezi organizátory (stane se) a hra tím podle mne nebyla narušena.

Questy

Dnes asi už pro některé možná nepřesné slovo pro dějovou náplň hry. Doplnuje „Příběh“. Questy neboli úkoly jsou požadavky na náplň hry pro jednotlivé hráče. Úkolem je nejen například obchodování, dobývání nebo okrádání, ale úkolem může být kvalitní sehrání scény či věrné ztvárnění charakteru postavy. Obvykle se kladně hodnotí jejich smysluplnost, zajímavost, rozloženost zábavy do délky LARPu, často propojenost do celku, vhodnost pro zvolený LARP a postavu.

Příklad

Svět zlodějů: LARP upřednostnil rozvíjení spleti úkolů před stavbou jednoho příběhu. Vedle několika osobních úkolů se postavy dostávaly k celé řadě volně dostupných questů, které jim mohly zajistit náplň v obdobích, kdy jejich osobní cíle nebyly důležité. Hra tak neustále ob-

sahovala mnoho dostupných možností. V praxi se ukázalo, že úkolů je více, než jsou hráči schopni efektivně zvládnout, nicméně nesplnění nebo pohřbení některých příběhových linií nevadilo – hra s tím už na začátku počítala. Rozlišení důležitějších a méně důležitých úkolů spočívalo v množství informací a dostupnosti.

CP

(Používám toto označení pro jeho univerzální význam. Také někdy označován například jako pomocný organizátor.)

Ukazují, jak si organizátor zařídil lidské zdroje. A jak byly lidské zdroje schopny zastat své role. Hodí se zmínit jejich užitečnost pro hru a kvalitu ztvárnění jejich postav (často včetně kostýmu, ale není to podmínkou).

Příklad

Door(a)way: Sporná záležitost, na jednu stranu hrála důležitá CP své role krásně, na druhé straně se jim povedlo (z víceru důvodů) některé věci celkem slušně zabugovat. RP – krásné (většinou), Kostýmy – jak kdo. CP distribuovala do hry předměty a právě to se ukázalo největším kamenem úrazu, jelikož byly ultimátní a nic od nás nepotřebovaly, bylo poměrně

náročně vymýšlet si, co jim můžeme dát (zde vyvstaly problémy ohledně toho, že některé věci, které CP chtěla od začátku, se do hry dostaly třeba až ke konci což bylo mrzuté) a ke konci to byl o to větší problém, že hráči většinu svých předmětů již rozdali.

RP

Velmi subjektivní položka ukazující na míru zábavy, jakou hraní role poskytuje. Protože je na ni kladen důraz takřka ve všech LARPech, hodí se zmínit. Hodnotit věrně hraní role (to může plně posoudit buď organizátor nebo hráč sám), přínos RP pro hru (jak mohly vznikat a být stavěny scény), vypadávání z role. Nemělo by se vynechat hodnocení, jaké požadavky na hraní role organizátor stanovil (jiný je v konverzačním narativistickém LARPU a jiný v lesním družinovém dobrodružství).

Příklad

Cela: Silná stránka LARPU, který by bez hraní role ztrácel většinu významů. Díky krátkosti a jednoduchosti nenastávalo vypadávání z role, občasným odstupem bylo vyhodnocování pravidlových konfliktů. Charaktery

měly výrazné rysy a snažily se o jejich uplatnění, což průběhu LARPU prospělo. Důraz na to, že „si jen hrajeme“ a „o nic nejde“ umožnil hlubší vplynutí do rolí a snaha vyhrát se pojila se snahou přežít, přičemž přístupné prostředky podporovaly roli. Absence jiných důležitých podnětů zaměřovala hráče na sebe navzájem a soustředila jejich úsilí směrem k RP. LARP by zřejmě posunulo ještě výš, kdyby hráči zahodili část své opatrnosti a do role se „vložili“, nicméně to záleží na výběru hráčů. Ne každý je dramatikem od narození.

Příběh

Zmiňuji ho proto, že někdy hraní role může ustoupit výstavbě kvalitního příběhu. Tuto část by měl hodnotit organizátor, který obvykle jako jediný má v tomto rozhled – pokud během hry samotné neztratí s hrou kontakt. Je to opět subjektivní položka, která podle míry určenosti může hře udat celkový charakter. Někdy se příběh sestaví z jednotlivých úkolů, někdy je výstavba příběhu na úkolech nezávislá (v LARPU může buď převládat směs menších úkolů nebo důraz na centrální příběhovou linii).

Příklad

Gothic: Lineární, snažil se o ztvárnění několika okamžiků známých z počítačové hry Gothic. Scenářovitost byla na škodu, hráčům byly znemožněny postupy, které by jinak podle pravidel byly legitimní. Některé postavy tak byly zvýhodněny oproti jiným a nebyl k tomu znám herní důvod. Protože tato skutečnost nebyla dopředu řečena, vedl tento přístup spíše k rozčarování.

Pravidla

Lze komentovat jejich přednosti, nedostatky, přehlednost, podrobnost, funkčnost, vhodnost vzhledem ke hře... V jejich rámci se mohou rozebrat jednotlivé složky pravidel (řešení magie, boje, diplomacie apod.)

Příklad

Noční hlídka: Pravidla čerpala ze systému Wod a umožňovala diferenciaci uvnitř každé skupiny. Obsahovala mnoho prvků, které se obtížně hrají (celerita, teleport, levitace, detekce), což ztěžovalo orientaci ve scénách. U některých věcí nebyla vyřešená interakce a protože magie nebyla dána jednoduchým spellbookem, někdy se objevovaly příšerné kombinace kombinací. Posta-

vy měly malou možnost růstu, pokud se nehodnotily samy, protože organizátor se tomu takřka nevěnoval. Systém byl zřejmě použit ze dvou důvodů: 1) aby byly postavy sobě srovnatelné a stejně silné a 2) protože Wod bylo použito v dřívějších podobných LARPech. Osobně je mi tento způsob pravidel proti srsti, a protože se stával zbrani hráčů proti sobě na úkor hravosti, byl jedním z hlavních důvodů, proč jsem se neúčastnila dalšího ročníku hry.

Celkový dojem

Obvykle vyjádří naši spokojenost se hrou vzhledem k našim očekáváním, míru zábavy, ovlivní vztah k budoucím LARPům stejné produkce. Obvykle hodnocení akcí, pokud vůbec proběhne, obsahuje tento bod.

Příklad

Zaklínač: Hře ubral pozdní začátek a brzký konec. Děj sice nebyl roztahán, ale LARP byl skutečně krátký. Za co tedy musím strhnout, je nemožný začátek hry: nesrovnalosti v pravidlech nebyly vyřešeny, chybělo shrnutí těch jejich nejzásadnějších bodů a chybělo představování hlavních charakterů a dějový impuls (v jakém konkrétním

okamžiku vstupujeme do příběhu). Na druhou stranu silnou stránkou byl kolektiv hráčů, který mohl za to, že LARP hodnotím velmi pozitivně.

Další možnosti

K celé řadě bodů by se daly připojit další parametry: proč byly dané prvky použity tak, jak byly použity nebo jaké sledovaly cíle a jak je naplnily. Tento způsob rozebrání LARPu jde hlouběji než jeho výstavba: organizátor se nezamýšlí nad tím, jak mají jím použité mechaniky podpořit ten či onen prvek hry, jaký druh hraní role upřednostňuje a proč, jaký smysl má to či ono pravidlo, jestli dává přednost výstavbě celkového příběhu nebo osobních zápletek apod. ve chvíli, kdy se dané skutečnosti rozebírají zpětně, nemusí na ně být nalezena uspokojivá odpověď – otázka nebyla položena včas už při tvorbě LARPu. Může však být účinnou pomocí při budoucích projektech. Není nutně nezbytné znát odpovědi na všechny otázky, které si při tvorbě nebo zpětné vazbě u LARPu položíme. Zpětná vazba má však schopnost účinně provokovat a povzbuzovat tvůrčí potenciál – a o to by nám také mělo jít.

Pár poznámek na závěr

Z představené kostry je možné celkem snadno vytvořit více čtivou recenzi, kde je obvykle kladen větší důraz na příběh a celkový dojem. Zhodnocení akce by nemělo být soukromou záležitostí, ale mělo by z něho být schopno čerpat široké publikum.

Podklady pro recenze a hodnocení LARPů je zatím tak zřídka jev a málokdo je dělá pravidelně, že pokud bude tato oblast i nadále zanedbávaná, bude to mít dle mého názoru reálný dopad na další vývoj LARPové scény. Je to totiž jeden z prostředků, jak překlenout generační změny a nástupcům ukázat na již vyšlapané stezky. Je tu pak naděje, že dobré nápady se rozšíří a ty špatné se přestanou opakovat. Zpětná vazba nemusí mít tuto podobu. Její potenciál je větší a zdaleka není vyčerpán. Ale musí mít aspoň nějakou podobu – a to je prostor k jejímu rozvíjení.

ZPŮSOBY ŘÍZENÍ PŘÍPRAVY A REALIZACE LARPU

Lukáš „Ismael“ Veselý

LARP je zábava a taky ho pro zábavu děláme. Pokud však chceme, abychom zbytečně neplýtvali časem na něco, co se nakonec nepodaří, neměli bychom k jeho vytváření přistupovat jako k něčemu, co nás má pouze pobavit.

Aby příprava byla efektivní a realizace úspěšná, můžeme k organizaci LARPU přistoupit jako k projektu. O tom, jak úspěšně řídit projekt bylo sepsáno nemálo pouček a teorií, ale tento článek představí jen několik stručných náhledů na to, jak LARP jako projekt zdárně dovést k cíli.

Agilní tvorba

Nejprve si uvědomíme časový rámeček, ve kterém se má LARP stihnout. Pokud žádný není (až LARP bude, tak bude), nebo je velmi hrubý (do roka bychom to mohli stihnout), lze k tvorbě přistoupit tzv. *agilně*. V druhém případě je lepší postupovat klasicky.

Agilní plánování postupuje v iteracích – krocích, které nejsou předem, ale každý další je vyvozen po provedení předchozího. Stanovíme si pravidelné

termíny, kdy se náš organizátorský tým bude scházet a kdy se budeme věnovat pouze LARPU. Na každé schůzce nejprve každý postupně shrne, co od poslední udělal nebo čemu se věnoval a co případně brání tomu, aby pokračoval.

Z toho vzniknou konkrétní úkoly, které si členové týmu rozeberou a na kterých budou pracovat do příště. Někdo např. popíše herní prostředí, jiný udělá seznam postav, třetí zjistí ceny pronájmů apod. Někdo například nemůže dokončit popis postav, protože ještě nedostal schéma vztahů mezi nimi, a proto je prvním z dalších úkolů právě vytvoření vztahové struktury.

Každý má zodpovědnost za nějaký z úkolů a sám se rozhodne, s kým ho bude řešit – může diskutovat se všemi na společné schůzce nebo ho může řešit sám apod. I když o některém úkolu diskutují všichni, je jeden člověk, který diskusi vede a pořizuje záznam.

Tento přístup vyžaduje iniciativu a vzájemnou důvěru. Není vhodný pro někoho, kdo se sám od sebe aktivně o úkoly

nehlásí (není nikdo, kdo by mu nějaký úkol přidělil), a stejně tak pro někoho, kdo si myslí, že všechno udělá nejlépe sám. Také je potřeba mít důvěru v nějakého arbitra, který vyhodnocuje, zda něco není potřeba udělat znovu a lépe.

Těmito kroky (co už je hotové a čím navázat) – iteracemi se postupně blížíme k cíli. Ten samozřejmě musí být na začátku vyjasněn a všemi odsouhlasen, nejlépe (alespoň nahrubo) sepsán, aby všichni mířili společným směrem a jeden nepracoval na voze a druhý na koze. Jednou za čas není od věci se zastavit a „cíl“ si připomenout nebo znovu vyjasnit.

Klasické plánování

Druhý, klasický způsob stanovuje termíny pro jednotlivé, předem vymyšlené a odsouhlasené kroky, tzv. milníky. Každý milník popisuje, v jakém stavu se daná oblast hry bude nacházet. Např. hotová kostra příběhu, polovina postav finálně popsána, zajištěný materiál na kulisy apod. Všechny úkoly jsou předem sepsány, mají odhadnutý čas a přiděle-

ného člověka, který je vypracuje. Úkoly mají svoji návaznost – některé nelze udělat dříve než druhé.

Takové schéma úkolů je vhodné mít nakreslené, a protože se s největší pravděpodobností bude průběžně měnit, vytvoříme ho v tabulkovém nebo specializovaném softwaru. Pokud je časová náročnost úkolů správně odhadnuta, lze na základě takového plánu vyvodit, zda je vůbec možné LARP v daném počtu lidí stihnout připravit, resp. za jak dlouho.

Pro správný odhad potřebujeme určitou zkušenost – ať už s přípravou LARPU podobného typu, s tímto způsobem plánování, tak i s lidmi, se kterými budeme LARP připravovat. Čím méně jistoty (a více neznámých), tím větší potřebujeme časové rezervy – klidně i ještě jednou tolik času, než je ten minimální.

Fáze projektu

Celý projekt bychom měli rozdělit alespoň na základní fáze. První je příprava. V ní jde především o sestavení týmu, vyjasnění cíle (viz výše), dohodnutí způsobu společné práce (např. výběr ze dvou uvedených přístupů), stanovení rolí (viz níže) apod. Zkrátka jde o podniknutí všech nezbytných kroků, bez kterých

by to později nefungovalo nebo na které už pak nemusí být čas.

Druhou fází je vlastní práce (produkce), kdy už všichni vědí, na čem (a jak) pracují. Vznikají při ní hmatatelné výsledky a na jejím konci je hra přichystaná k realizaci. Před ní by měla přijít fáze testování (často ovšem chybí). Pokud nemůžeme LARP ozkoušet celý (beta test), snažíme se odehrát alespoň jednotlivé části, situace či mechanismy. Díváme se na hru kritickým drobnohledem, snažíme se najít chyby a slabá místa, které je potřeba ještě doladit. Velmi cenný je pohled zvenku, někoho doposud neangažovaného. Nezapomeneme, že při klasickém plánování je také testování a opravám nutné vymezit jejich čas (a zde se odhaduje skutečně špatně).

Realizací by práce týmu skončit neměla. Poslední fází je totiž hodnocení – získání zpětné vazby a vyhodnocení celého procesu – tzn. nejen zdařilost (dosažení cíle) nebo úspěšnost u hráčů, ale také průběh předchozích fází. Nejde o plácání se po ramenou, nebo svádění viny, ale o sebereflexi a posouzení celé snahy, poučení z chyb i úspěchů a uzavření projektu. Zkuše-

nost je potřeba maximálně vytěžit – je to totiž jedna z mála „odměn“, které organizací takové akce získáme.

Rizika

Vlastní realizace by měla být naplánovaná podobně jako loupež banky. Máme co nejpřesnější seznam úkolů, lidí, kteří mají přidělené funkce, a rozpis, kdy co mají udělat. U většiny LARPů je však potřeba spoustu věcí řešit operativně a nelze u nich přesněji odhadnout, kdy a co konkrétně se bude dít. Pro takové případy jsou pak jednotliví organizátoři delegováni k oblastem, které mají na starost. Např. rekvizity (zajištění, distribuce a doprava), organizace a přesun CP, vytváření nových postav apod. Všechny myslitelné oblasti hry a logistiky by měly být někým pokryté. Dotyčný zodpovědný člověk nemusí nastalé problémy řešit sám a přímo – je tu především od toho, aby měl věci pod kontrolou.

Nadto je vhodný vrchní koordinátor, který ale nic konkrétního na starost nemá. Je to takový záložník, který v případě problému dokáže, díky rámcovému přehledu o všem, najít nejlepší řešení, delegovat na něj aktuálně volné lidské zdroje apod. Aby dokázal zasáhnout včas, pří-

padně problémům předcházet, měl by být ostatními členy realizačního týmu co nejlépe průběžně informován.

Abychom měli co nejlepší představu o tom, co se bude dít nebo co se může přihodit, je vhodná nějaká forma nácviku (viz také testování výše). Ať už přímo na místě, s modelem nebo jen s tužkou a papírem – podobně jako lupiči před loupeží – sehraje malou stolní rolou hru, kdy každý říká, co bude dělat. Odhadujeme čas, klademe si otázky, co by kdyby, a tím odhalíme slabá místa a můžeme se na ně lépe připravit – přerozdělením funkcí, doplněním seznamu úkolů, posunem časů apod.

Nejen pro realizaci, ale také pro fázi vytváření (především v případě pevného termínu) by měl vzniknout krizový plán – co budeme dělat, když se něco pokazí nebo nevyjde. Naše analýza by měla odhalit riziková místa, u kterých odhadneme pravděpodobnost selhání a důležitost (klíčovitost) pro dokončení projektu. Ta neklíčovější nebo nejpravděpodobnější rizika musíme nějak pojistit. Např. nepřijede hlavní postava – dáme ji tomu a tomu, nestihneme zajistit pronájem – bude to u nás ve stodole (lepší než nic), apod.

Pro pojištění rizik bychom měli mít vyhrazené rezervy. Časové (viz výše v části o plánování), finanční a lidské. Není vhodné mít finanční rozpočet napočítaný „tak akorát“, ale odhadnout neplánované výdaje a mít je připravené. To stejné s lidmi – mít domluveného někoho, kdo v případě potřeby úkoly zastane – zastoupí v roli, pomůže postavit kulisy, půjčí auto apod.

Složení týmu

Velikost organizačního týmu samozřejmě závisí na rozsahu akce. Není dobré mít tým zbytečně velký – hůře se na něm shodneme a zorganizujeme se, na druhou stranu je vhodné mít již zmíněné rezervy, tzn. nemít tým minimální a jeho vyřízení tedy „našponované“.

Čím větší tým, tím striktněji definované funkce by měli jeho členové mít a tím pevnější by měl mít strukturu a hierarchii – nesmí chybět člověk s rozhodujícím slovem pro konkrétní oblasti; je potřeba jistá disciplína. V menším týmu necháváme jeho formu volnější; ale záleží také na zvoleném způsobu plánování (viz výše).

Kromě funkcí (kdo se o co stará) má v týmu každý také roli ve vztahu ke zbytku týmu. Z podstaty LARPU bu-

dou organizátoři primárně zaměřeni na kreativitu. Tvořivost je však pouze jedna ze složek, kterou bychom v týmu měli mít pokrytou. Druhou je výkon, tzn. v týmu by neměli chybět lidé, pro které je důležité dokončení projektu, dosažení cílů, funkčnost výsledku – zkrátka posun kupředu. Třetí nutnou složkou je moc, a ta je zastoupena někým, pro koho je důležitá organizační efektivita, kdo dokáže druhé motivovat, ovlivňovat a řídit. V neposlední řadě bychom zvláště ve větším týmu neměli zapomenout na někoho, kdo dokáže udržet pozitivní vztahy, stmelí tým, dokáže vyjednávat a zmírňovat napětí.

Nikdo není vyhraněn pouze jedním z uvedených směrů, ale v pomyslném čtyřstěnu by pozice jednotlivých členů týmu měla být vyvážená a tým proto doplňujeme s ohledem na tyto faktory. Pokud např. víme, že jsme kreativní a dokážeme s lidmi spolupracovat, ale nedotahujeme věci do konce, najdeme někoho, kdo to přirozeně dokáže. Pokud máme větší tým, ale všichni jsou svým způsobem individuality, budeme se snažit doplnit tým někým, kdo navozuje pohodovou atmosféru a zahlužuje ostré hrany případných konfliktů.

Funkce v týmu je potřeba stanovit co nejdříve, i když se během práce budou ještě vyvíjet a usazovat. Při jejich rozdělování zohledňujeme, jak se doplňují, zda nebude někdo přetížený a jaký je mezi nimi vzájemný vztah. Např. jeden člověk bude rozvíjet prostředí, druhý mu ho bude oponovat nebo schvalovat. Jeden člověk rozkreslí schéma vztahů hlavních postav, druhý je zasadí do prostředí a napíše jejich konkrétní popis a teprve potom je někdo vysází do tisku atd.

Motivace

Před zahájením práce je nejlepší sdělit si navzájem své motivy toho, proč LARP děláme. Není nutné, aby důvody k tvorbě měli všichni stejné – jen se tím vyhneme cílům protichůdným. Existují různé důvody a motivy – i motiv „chci být hráči oceněn jako schopný tvůrce a organizátor“ je přirozený a legitimní. Motiv je potřeba přiznat především sám sobě, mnohem lépe pak člověk bude vědět, co ho na práci těší. Jejich vzájemná znalost mezi členy týmu odhalí případné neshody hned zpočátku, ale také pomůže pozdější vzájemné motivaci a podpoře.

Základní předpoklady úspěšné spolupráce jsou tři. První je koheze skupiny, tzn. podobné názory, zájmy a zkuše-

nosti. U LARPu s tím obvykle problém nemáme, protože organizátorské týmy tvoří kamarádi – hráli jsme spolu nemálo her, chodíme do hospody a bavíme se o stejných věcech. Druhým faktorem je atraktivita „členství“. Tým by měl mít nějaký název, který je nebo později bude známý, měl by mezi sebou mít někoho, kdo už je něčím vyhlášený – zkrátka už samotný status „člena“ takového uskupení, by měl mít hodnotu. V neposlední řadě jsou to společné cíle, které si skupina vytyčí (viz výše).

Důležitá je otevřená atmosféra – proto, aby nevázla komunikace, v průběhu i po realizaci si členové týmu dokázali dávat zpětnou vazbu, chápali své potřeby, dokázali společně řešit překážky a mohli se vzájemně podporovat. Přestože účastníci LARP na jeho konci ocení, je nutné se v týmu ocenit ještě navzájem – vzájemnou spolupráci, vložené úsilí apod., i kdybychom už nic dalšího společně nikdy organizovat neměli.

Zkušenost


Opakované neúspěchy jsou dobrým důvodem k tomu, zkusit to začít dělat jinak. I když podobný „návod“ zní příliš teoreticky a odtržený od konkrétní praxe, může poskytnout vodítka k tomu, jak

o své práci přemýšlet. Pokud o své činnosti nejsme ochotní přemýšlet a zlepšovat ji, znamená to, že si jí nevážíme a výsledky tomu pak odpovídají. Žádný učený z nebe ale nespadol a teprve zkušenost nám pomůže pochopit, který způsob nám vyhovuje a přináší nám uspokojení a ty nejlepší výsledky.

Kolektiv autorů
Sborník konference Odraz 2009

Vydavatel Prague by Night
Editoři David Maleček, Jakub Weberschinke
Korektury Lucie Lukačovičová
Grafická úprava a sazba Barbora Kostlivá
Vydáno v červenci 2009

Vydání první
ISBN 978-80-254-4564-8





Odraz

tváře českého larpu