

Sovy (ne)jsou tím, čím se zdají být II

Kaskádový výklad trojcestného modelu,
teorie larpové situace
a kognitivní optimum

Soví příslib

Kaskádový výklad trojcestného modelu, sopví teorie myslí larpové situace a kognitivní optimum kulturní krajiny kaskád

Soví výhružka



Larpy přetékají do
života, život přetéká
do larpu.

Soví Haiku

Každý začátek je pokračování nějakého konce ...

- Jak Sovy na Odrazu 2009 (ne) nebyly, čím se zdály být



- Znáte Sovy I. ?

Sovy I. : aneb k čemu (ne) potřebujeme larpovou teorii

Problémy,
které mají i
jiní lidé

Larpová teorie
?

Modely
něčeho a
modely pro
něco

Interpretace
Legitimizace
Konstrukce
Revoluce

Sociální svět
larpové teorie

Mosty
uprostřed řeky
a autorita (v)
textu

Šedivá teorie a
zelená praxe?

Mamííí! Aneb
co se děje na
louce?

Sdílená situace
a tok smyslu a
významu

Kaskádový
výklad GNS

?

O čem to bude ? Aneb problémy, které mají i jiní lidé ...

- Jaký je rozdíl mezi „larpem a životem“?
- Co všechno děje, když hrajete (larp)?
 - Co se ve vás děje? Co prožíváte?
 - Když čtete knihu?
 - Když se díváte na film?
 - Když se milujete?
 - A co má společného s larpem?
- Zažili jste někdy imerzi? Ztratili jste se v ní někdy?
- Inklinujete k jednomu ze tří hráčských typů?
 - Gamista, Dramatik, Imerzionista
- Dokážete vyjádřit všechno co při larpu zažíváte?
 - Použili byste při tom pojem diegeze?
- Co to znamená, že larp (ne)byl „dobrý“, že vás (ne)bavil?
- Jaký je rozdíl mezi hudbou, alkoholem a roleplayingem?

Obsah

Teoretický úvod

„Mamí!!!“ Aneb
co se děje na
louce

3 roviny a 4 otázky
LARP jako sdílená situace a tok
smyslu a významu

Ultimátní soví
formalizace
kvality larpové
situace

Kaskádový
výklad GNS

Skandální
odhalení

Haluz

Teorie kaskád

Co je to ta
„kaskáda“ ?

Intencionalita :
„já“ v roli a
role v „já“

Kaskádové pády
a kognitivní
paralýza

Imenze a
ztělesněná
kognice

Kulturní krajina
kaskád a
larpová
psychologie

K čemu to je ?

Závěr

Mamííí!!! Co se děje na louce ?

- Luční exkurs
 - „Mamí! Na naši louce se honí divně oblečení kluci s dřevěnými mečema a strašně u toho řvou!“
 - „Zlovlní *turmurmur* se odvážili vstoupit na naše posvátné území! Necht' je sti hne spravedlivá trestající pěst *Fróghnšnúgla* v hlavicích našich mečů!“
- Je rozdíl mezi tím co se děje a jaký to má význam?
- Referenční rámce smyslu a významu
 - Jednání jako symbolický akt : činy jako znaky
 - Figura a pozadí
 - Význam (textu) určuje kontext
- Modely pro něco a modely něčeho nejsou jen „kolem“ lardu, jsou „uvnitř“

Sdílená situace a tok smyslu a významu (1/2)

- Larp jako sociální situace
 - Akt hry jako tok smyslu
- 3 roviny
 - Rovina explicitně konstruovaného smyslu
 - Implicitní rovina smyslu
 - Aktuální rovina smyslu
- 4 Existenciální otázky
 - Kdo jsem? Co se děje? Co mám dělat? Jak to mám dělat?
- Tok tvoří lidé, sdílejí ho
 - ... konstruovat larpy nejen tak by hráči koupili připravený smysl, ale aby si ho mohli prodávat mezi sebou

Sdílená situace a tok smyslu a významu (2/2)

- Smysl jako komodita všech her ?
 - Konzumovatelný, tělesně pocitově žitý, ne nutně racionálně vyjadřovatelný smysl
- Myslím, konám, jednám VS prožívám, cítím, jsem
- Tok
 - účast
 - explicitně konstruovaný smysl (role) oživený aktuálním smyslem pramenícím z implicitní roviny smyslu a momentální situace jako skafandr : pro pohyb v specifické diegezi je třeba zvláštní energie
 - gravitace, proud a rovnováha v toku smyslu
 - Pohybová metafora odkazuje k plynutí, plavání, dýchání, ponoru, topení se, propadání se ...
 - přecházení mezi referenčními rámci
 - Otevírání a zavírání kaskád referenčních rámců smyslu
- Pohyb v toku smyslu
 - Tradiční strategie a taktiky pohybu : GNS teorie

Ultimátní soví formalizace kvality Iarpové situace

- „Každou Iarpovou událost lze totiž formalizovat tak, že její kvalita a kvantita hráčských zkušeností se přímo odvíjí od kvality („co prožívám“) a kvantity („jestli to prožívám sám, nebo je nás víc“) toku aktuálních událostí („co se děje, jaký to má význam“) – smyslu, který **pocítuji a prožívám i aktivně vytvářím svým jednáním**. 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 **4** zmíněné existenciální otázky a **jednat** podle toho tak, aby **to dávalo smysl i ostatním** přítomným a **prožívat**, aby to **dávalo smysl nám**.“
- 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 a jak to máme dělat“**.

Kaskádový výklad trojcestného modelu

- GNS > tři složky > trojcestný model
 - Gamer: Hráč : Vyhrávač
 - Narrativista: Vypravěč : Dramatik
 - Simulacionista, Immersionista
- 3 referenční řády smyslu, kostra situace
 - Plováky, lodě, branky, mapování krajiny (břehu), splývání s proudem
- 3 nebo 3 + 1 ?
 - Sociální faktor, „sdílený proud tvoří přítomní, ti co se účastní“
- Kaskády smyslu, rámce jsou na sebe převoditelné
 - Pohyb mezi nimi je otázkou způsobu kontroly situace
 - Jsou nejen **strategii** (řeší je tvůrci larpu), ale i **taktikou** (používají je všichni uvnitř aktu hry)

Jsmeme v půli cesty ...

Teoretický úvod

„Mamí!!!“ Aneb
co se děje na
louce

3 roviny a 4 otázky

LARP jako sdílená situace a tok
smyslu a významu

Ultimátní soví
formalizace
kvality larpové
situace

Kaskádový
výklad GNS

Skandální
odhalení

Haluz

Teorie kaskád

Co je to ta
„kaskáda“ ?

Intencionalita :
„já“ v roli a
role v „já“

Kaskádové pády
a kognitivní
paralýza

Imenze a
ztělesněná
kognice

Kulturní krajina
kaskád a
larpová
psychologie

K čemu to je ?

Závěr

Skandální odhalení

- ... o imerzi
- **Všichni jsme nakonec imerzionisti.**
 - Smysl v podobě „pocitování“ není bez imerze možný.
 - Imerze je totiž kvalita a způsob „pobytu“ v kaskádě
 - Imerze může probíhat i do gamistova referenčního rámce
 - Stejně tak do dramati kova i sociálního
 - **GNS chce vlastně říct, že je problém být imerzivně v oněch 3 referenčních rámci najednou**
- Ve skutečnosti se to děje „všechno najednou“.
 - V něčem jsem „ponořen“ a zároveň racionálně zvažuji další strategie
 - Imerzní = emergentní smysl
 - Konkrétní „kaskáda“ je individuální a složená : co konstituuje kaskádu je určitá imerze (při nejmenším pozornosti)



Co je to ta „kaskáda“ ?

- Kaskáda má svou totožnost (identitu) : zakládá *aktuální proud smyslu*
- Kaskáda je „oživlý“ aktivní referenční rámec konkrétního tvaru obsahující emocionální tělesnou žitost
 - Co znamená, že kaskádu konstituuje i merze?
 - Obsahuje nevědomé podloží, nemáme „pocit“, že ji „jen“ držíme, trochu a nebo hodně „drží“ sama
 - Skrze kaskádu se rozhodujeme a jednáme
- Neaktivní „mrtvá“ kaskáda je vlastně referenční rámec vzpomínek
 - **V tomto ohledu jsme všichni mistři nekromancie ...**
- Kaskáda je vztyčení určitého stavu vědomí, skrze který se děje aktuální prožívání
 - Je to analogový stav : má různou hloubku, vlastní komplexitu, nicméně má identitu
 - Kaskáda zůstává jako specifická síť vzpomínek (krajínotvorné procesy)
- Kaskáda se živí, formuje tokem, proudem, pohybem
 - **SKRZE KASKÁDU KONZUMUJEME SMYSL**
- V larpu můžeme mluvit o diegetické kaskádě
 - Aktuální diegeze je vlastně překryv kaskád aktérů hry
- **Kaskády souvisí s intencionalitou**

Intencionalita , „já“ v roli a role v „já“

- Intencionalita : zaměřenost
 - Vztah já a něco
- Kaskáda je aktivní intencionální stav
 - Kaskáda je kaskádou proto, že je až několi násobným stavem skrze, které protéká aktuální proud vědomí
 - Intencionality existují v hierarchiích
 - „já“ Karel Vomáčka (introvert) hraju LARP
 - Roli Bohdana „Rudovouse“ Klozterberga (extroverta, hrdinu)
 - Který právě má řeč k příšeře (o exterminaci), zatímco se
 - Ohlíží na krásnou pannu přivázanou (ve skutečnosti ne)
 - Princeznu Beatrix von Rozenbulz (nevinná bytost)
 - Jinak Karolínu Knedlíkovou (ne úplně nevinná bytost)
 - kterou tajně miluju, a myslím si o ní, že to je něžná nevinná bytost
 - Tato situace vytváří „můj“ právě prožívaný unikátní žitotělesný aktuální smysl
- Rozlišujeme nejen vlastní intencionalitu, ale i cizí
 - Podle ní rozumíme smyslu sociální situace

Kaskádové pády a kognitivní paralýza

- Životní cyklus kaskády
 - Kaskáda vzniká sama i je vznikána
 - Kaskáda je neustále obnovována
 - Aby „plnila svou funkci“ musí trochu držet sama : recepce smyslu (pocit, zážitek)
- Pád z kaskády, pád z diegeze
 - Zábava = rovnováha v diegetickém proudu, „jízda“, okamžiky plutí letu
 - Při pádu snaha o vztyčení kaskády : vystavení „draka“ větru (proudu) diegeze
 - Pád : ztráta ráje (boží přítomnosti = smysl) : blackout, nebo oddělení vlastní kaskády od diegeze (neschopnost jednat smysluplně ve hře) : vytvoření vlastní parazitující hry
- Kognitivní paralýza
 - Přítomnost dvou protichůdných kaskád
 - Př. CP, které má hrát roli a zároveň řídit hru, aniž by mělo představu o celkové podobě diegetického rámce
 - Př. Hraní role vs plnění gamistických herních cílů

Imerze a ztělesněná mysl

- Tělo patří do mysli, mysl patří do těla
- Matka a dítě, jízda autem, počítačová hra a role jako vnitřní „skafandr“
 - Role (kaskáda) je vlastně protézou, extenzí já
 - Kaskády se překrývají (empatie a Theory of Mind) : živí diegezi
- Kdy se stáváme v larpu dramatiky a gamisty ?
 - Tehdy když imerze přestává fungovat.
 - Když se ocitáme v limiálním prostoru bytí a nebytí ve hře
 - Na hranici vztyčené a padající živé intencionality role
- Primární je udržet se, vstoupit, jednat, být uvnitř pole smyslu a významu
 - Kaskády INTENCIONALIT
 - Hierarchie intencionalit
 - Vědomé akční k latentním a aktuálně nevědomým, přesto působícím
- Emoce jsou PRIMÁRNÍ (homeostáza: nuda jako indikátor)
 - zapojení racionálnějších komplexnějších strategie je důsledkem faktu, že nám vlastní tělo signalizuje... „jsme v hraničním prostoru“
 - K udržení se na hladině hry, v kaskádě, v zábavě, je třeba uspokojit vlastní homeostatický kognitivní systém
 - Rovina vlastní síly: vkládaný, zjednávaný smysl
 - Rovina cizí síly : pocíťovaný smysl

Kulturní krajina kaskád a larpová psychologie

- Klasická představa psychologie v larpu se týká většinou jen ošetření výstupu a návratu z diegetické kaskády
- Larpová kognitivní psychologie
- Jak dochází vstupu a výstupu z diegeze, patologie larpové kaskády
- Co pomáhá „rovnováze“, zdravému cyklu kaskády
- Jak konstruovat explicitně tvořenou diegezi vůči kognitivnímu optimu
- Kulturní krajina larpové kaskády : uměle tvořená zkušenost, která ale není umělá, je svého druhu
- Především zkušenost s kaskádami, hierarchickou intencionalitou a čtením fikčního světa : má nepochybně potenciál rozvíjet emocionální-sociální inteligenci
- Čím může larteorie přispět světu: znalosti jak udržet pozornost osob (skupiny) vůči specifickému smyslu, jak jim umožnit se na něm účastnit
- Jako konstruují „udržení“ smyslu (typově) různé larpové hry ?
- ped(andra)gogika, zážitková pedagogika, psychomotorické hry : zvláštní sociální smysl navíc, snaha explicitně (a často reflexivně) pracovat s individuální krajinou kaskád

Závěr ?

- Kaskády jsou v zásadě rozvedením Sovího haiku
 - „Larp přetéká do života. Život přetéká do Larpu“
- Propadnutí se kaskádou, schopnost reflexe různých referenčních rámců smyslu, vnímání rozdílů mezi tvrdými a měkkými kaskádami
- Larpová generace = Zážitková generace ?
 - Kontinuum otroctví a svobody ztělesněné mysli
 - závislost na zážitku :
 - na určitém diktátu individuální typické krajiny kaskád
 - Smysl je pro ztělesněnou mysl (kognici) jako VZDUCH
 - Schopnost být svobodně v zážitku je závislá na schopnosti ho opustit
 - Schopnost přepínat referenční rámce podle „relevantní skutečnosti“
 - Schopnost rozlišit to, co je (více a méně) skutečné

自力 vs 他力 a emocionální homeostáza

- Jiriki (vlastní síla) a tariki (cizí, vnější síla)
 - Moc člověka : co můžeme a nemůžeme změnit ?
 - Soteriologie : Buddhistický kontext, křesťanský kontext – spása skrze milost nebo skutky
 - Vzdávání se je také jednání
- Jiriki
 - Roleplaying
 - Recepce proudu diegeze : manipulace s kaskádami
- Tariki
 - Kostým, dřevěný meč
 - Proud diegeze
 - Hudba
 - Alkohol
- Jiriki a tariki jako 2 regulativy emocionální homeostázy
- 2 spojené nádoby, nejsou v opozici, jsou propojené
- **NUDA A ZÁBAVA** jako homeostatické indikátory stavu ..

Očekávání, EC, distribuovaná kognice a intuitivní ontologie

- Pro účast v proudu smyslu je třeba být schopnost očekávat a předvídat jeho plynutí
 - Příklad z lingvistiky, zrcadlové neurony
 - ToM a předpovídá sociální „telepatie“
 - Google našeptávač
 - Používáme vlastní tělo k realizaci okolního smyslu
 - Imitujeme prostředí na vlastním těle (přinejmenším mozku)
 - Situovaná mysl
- Distribuovaná kognice : překrytí kaskád, tok diegeze je směřován emergentně z zexteriorizovaných kaskád (komunikace, dialog)
- Intuitivní ontologie, intuitivní fyzika, intuitivní kategorie
 - Očekávání jak se má chovat svět : dítě navnímává aniž ho to někdo učí : larpovou diegezi bychom měli navnímávat ideálně stejně
 - V larpu existuje diegetická fikční ONTOLOGIE