

VYSOKÁ ŠKOLA EKONOMICKÁ V PRAZE

Fakulta mezinárodních vztahů

Hlavní specializace: Cestovní ruch

Název diplomové práce:

## **Analýza možností využití LARP her v cestovním ruchu**

Vypracovala: Hana Balounová

Vedoucí diplomové práce: Ing. Zdenka Petruš

## Prohlášení

Prohlašuji, že diplomovou práci na téma  
„Analýza možnosti využití LARP her v cestovním ruchu“  
jsem vypracovala samostatně.

Použitou literaturu a podkladové materiály uvádím v seznamu literatury.

V Praze dne 23. dubna 2004

Hana Balounová

Poděkování:

Děkuji vedoucí diplomové práce Ing. Zdence Petřů za velmi užitečnou pomoc a cenné rady při zpracování diplomové práce.

Rovněž děkuji všem, kteří mě při psaní práce všestranně podporovali.

## OBSAH

PROHLÁŠENÍ.....	2
PODĚKOVÁNÍ.....	3
OBSAH.....	4
ÚVOD .....	6
1. PROBLEMATIKA CESTOVNÍHO RUCHU, CESTOVNÍ RUCH DOBRODRUŽNÝ .....	9
1.1. <i>Pojetí cestovního ruchu</i> .....	9
1.1.1. Předpoklady vzniku cestovního ruchu .....	10
1.2. <i>Typologie cestovního ruchu</i> .....	12
1.3. <i>Vývoj cestovního ruchu</i> .....	14
1.4. <i>Dobrodružný cestovní ruch</i> .....	17
1.4.1. Dobrodružná hra aneb dobrodružství trochu jinak .....	19
2. ROLE-PLAYING GAME.....	21
2.1. <i>Vývoj vědecko-fantastické literatury</i> .....	21
2.1.1. Proto-Science Fiction .....	21
2.1.2. Science-Fiction.....	22
2.1.3. Vývoj fantasy literatury – vyčlenění v rámci science-fiction .....	26
2.2. <i>Role-Playing Game – pojem, princip</i> .....	29
2.3. <i>Vznik a vývoj role-playingu</i> .....	32
3. LIVE-ACTION ROLE-PLAYING GAME .....	36
3.1. <i>Pojem, základní principy</i> .....	36
3.2. <i>Typologie role-playingových her</i> .....	41
3.2.1. Technika boje .....	41
3.2.2. Návaznost akcí.....	43
3.2.2. Interakce .....	45
3.2.4. Žánr, velikost hry .....	46
3.2.5. Systém pravidel.....	47
3.2.6. Herní prostor .....	47
4. SPECIFIKA PŘÍPRAVY A PRŮBĚHU LARP AKCÍ .....	49
4.1. <i>LARP akce pohledem hráče (klienta)</i> .....	50
4.1.1. Vyhledávání vhodných akcí.....	50
4.1.2. Příprava na hru.....	53

4.1.3. Briefing před hrou .....	58
4.1.4. Průběh hry.....	59
4.1.5. Související okruhy problémů.....	64
4.1.6. Základní etiketa LARPingu .....	65
4.1.7. Zhodnocení LARP akce.....	66
<b>4.2. LARP akce pohledem organizátora (poskytovatele služby).....</b>	<b>68</b>
4.2.1. Čas a prostor.....	69
4.2.2. Tvorba scénáře příběhu, herní předměty, kostýmy.....	69
4.2.3. Pravidla .....	71
4.2.4. Ohlášení chystané akce .....	71
4.2.6. Komunikační síť .....	73
4.2.7. Účastnický poplatek.....	74
4.2.8. Řešení problémů .....	74
4.2.9. Praktická doporučení.....	77
<b>5. ANALÝZA MOŽNOSTÍ VYUŽITÍ LARP HER V CESTOVNÍM RUCHU .....</b>	<b>79</b>
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>84</b>
<b>SEZNAM LITERÁRNÍCH A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>85</b>

## **Úvod**

Svět dvacátého a jednadvacátého století. Moderní, možná až přetechnizovaný svět, kdy mnohé svazky s přírodou jsou zpřetrhány, napáchány nenapravitelné škody a člověk zápasí ve zběsilém tempu doby s denní rutinou. Časy, kdy primární náplní člověka bylo sehnat potravu, již dávno minuly, alespoň v moderním západním světě. Dnes člověk nemusí vykročit po několik dní z domu a už vůbec nikdy z města, život mu usnadňují hypermarkety, klimatizace, k překonávání vzdáleností dopravní prostředky, kávu si dokáže připravit bez rozdělání ohně. Vlastně se dá říci, že je zcela závislý na vymoženostech moderní doby, bez elektřiny si svou existenci nedokáže ani představit. Život bez mobilních telefonů a masových médií se mnohým zdá být prázdný, neví co si počít s časem.

Vědeckotechnický pokrok však má i světlou stránku, díky němu se zvýšil v průběhu staletí životní standard a rozšířil se fond volného času, vzniklo nové odvětví světové ekonomiky – odvětví cestovního ruchu.

Vzrůstající poptávka je výrazem touhy po změně, touhy zbavit se alespoň na chvíli uspěchané rutiny a relaxovat.

Ke konci dvacátého a s příchodem jednadvacátého století však pouhá relaxace nestačí. Městský život se mnohým zdá nudný a neoprávdový, izolovaný. Probouzí se v nich silná touha po určitém návratu k přírodě, touha otestovat si své základní instinkty přežití nebo jen nezdolná potřeba rozpumpovat své srdce a uvědomit si cenu života v adrenalinových sportech.

Chuť dobrodružství, opravdový zážitek, to je to, co vede k růstu poptávky po dobrodružné turistice a dává tomuto odvětví vyhlídky do budoucna.

Vedle dobrodružné turistiky však v mnohých lidech vyrašila touha pro dobrodružstvích běžným způsobem nerealizovatelných, dobrodružstvích, která prožívají hrdinové historických, vědeckofantastických a fantasy románů.

Reakcí na tuto potřebu byl vznik specifického typu hry, jejímž prostřednictvím účastník může být kýmkoliv, čímkoliv a prožít téměř cokoliv.

Zatímco při adrenalinových sportech jako jest dobývání osmitisícovky nebo raftování na divoké řece může účastník za dobrodružství zaplatit vlastním životem, ve hře může hráč zemřít „jen jako“, ve skutečnosti jeho život ohrožen není.

Zmíněná dobrodružná hra se vyvinula v polovině sedmdesátých let v Americe a získala název Role Playing Game – Hra na hrdiny. Podstata tkví v tom, že se hráči vžívají do role

imaginární historické či zcela smyšlené osobnosti či jiné bytosti a jejím prostřednictvím s využitím představivosti zažívají rozličná dobrodružství v interakci s ostatními hráči. Ze hry na hrdiny se vyvinula specifická forma, které vylákala hráče do lesů, motivovala k cestám mimo jejich bydliště a dodala hře na hrdiny punc reálnosti. Ujalo se pro ni označení Live Action Role-Playing Game (LARP), v češtině poněkud neohrabaně překládáno jako „hra na hrdiny naživo“.

Tato forma se začala rozvíjet koncem sedmdesátých let a zaznamenala značný úspěch téměř u všech věkových kategorií. V Americe a Velké Británii dokonce vzniklo celé odvětví k podpoře Role-Playingu – obchody s kostýmy, speciálně upravenými zbraněmi, knihami pravidel apod.

Do České republiky pronikla v polovině let devadesátých a nutno podotknout, že se jí daří. Bohužel, zatím je to aktivita české veřejnosti v podstatě neznámá, které se účastní zejména čtenáři vědecko-fantastické a fantasy literatury a organizují ji víceméně soukromě pouze nadšení příznivci, často jen pro zvané či pro užší okruhy zájemců.

Největším problémem rozšíření této aktivity byla od počátků xenofobie, strach z neznámého a předsudky. To lze vyřešit pouze objasněním LARP aktivit veřejnosti.

Vzhledem k tomu, že diplomantka se již několik let aktivně účastní různých LARP akcí a spatřuje v nich velice příjemný způsob trávení volného času, ráda by se o své poznatky podělila v této diplomové práci.

Krom obecnějšího cíle, kterým je *analýza problematiky aktivního role-playingu a jeho specifík*, je dalším cílem *analýza jeho uplatnění v různých oblastech cestovního ruchu*.

Struktura diplomové práce je následující:

První kapitola představuje stručný úvod do obecné tematiky cestovního ruchu, včetně typologie, vývoje cestovního ruchu, nastínění vývoje cestovního ruchu dobrodružného a vztahu mezi dobrodružstvím a hrou.

Druhá kapitola je věnována role-playingovým hrám, tj. hrám, ze kterých se vyčlenily LARP hry. Zahrnuje stručný přehled vývoje vědecko-fantastické a fantasy literatury, která se vznikem role-playingových aktivit bezprostředně souvisí, následuje rozebrání pojmu Role-Playing Game (RPG) a vývoj tohoto fenoménu.

Třetí kapitola se zabývá LARP hrou neboli Live-Action Role-Playing hrou, jejím vývojem, obsahuje definici pojmu, vysvětlení základních principů a užívanou typologii.

Čtvrtá kapitola zkoumá specifika LARP hry pohledem hráče a organizátora, analyzuje jednotlivé stránky přípravy účastníka na LARP akci, problémy, se kterými se v průběhu akce potýká a prostředí, v němž se po dobu hry pohybuje.

Pátá kapitola rozebírá problematiku začlenění LARP produktu do nabídky cestovní kanceláře a analyzuje možnosti využití LARPingu v cestovním ruchu.

Shrnutí diplomové práce je obsaženo v závěru.

## **1. Problematika cestovního ruchu, cestovní ruch dobrodružný**

### **1.1. Pojetí cestovního ruchu**

V roce 1991 uspořádala Mezinárodní organizace cestovního ruchu v kanadské Ottavě Mezinárodní konferenci o statistice cestovního ruchu. Výsledkem této konference bylo, krom jiného, definování cestovního ruchu a unifikace základních pojmů z této oblasti k usnadnění zpracování statistických údajů .

Vymezení cestovního ruchu je tedy následující:

*Cestovní ruch je definován jako činnost osoby, cestující na přechodnou dobu do místa mimo její běžné prostředí a to na dobu kratší než je stanovená, přičemž hlavní účel její cesty je jiný než vykonávání výdělečné činnosti v navštíveném místě.* <sup>1</sup>

U mezinárodního cestovního ruchu je stanovená doba jeden rok, u domácího šest měsíců.

Definování cestovního ruchu je dlouhodobým problémem již od počátku zkoumání tohoto jevu, patrná je zejména snaha o odlišení pojmu cestovní ruch od cestování a snaha o postižení různých sociálních či ekonomických stránek tohoto jevu.

Nicméně, všechny definice v sobě zahrnují následující tři základní rysy: dočasnost změny místa stálého bydliště a pobytu mimo něj, nevýdělečný charakter cesty a pobytu a vztahy mezi lidmi, jež cestovní ruch vyvolává.

Naopak, výše zmíněná definice cestovního ruchu vylučuje tyto činnosti: cestování v rámci místa trvalého bydliště, pravidelné cesty do zahraničí, dočasné přistěhování za prací a dlouhodobé migrace.

Cestovní ruch má dvě stránky, jež tvoří jeden celek.

Je vnímán jednak jako oblast spotřeby, jednak jako oblast podnikatelských příležitostí pro mnoho lidí v nejrůznějších oborech lidské činnosti, a tím i jako významná součást ekonomiky společnosti.

Cestovní ruch je pro svou mnohostrannost zkoumán z různých hledisek.

*Ekonomické hledisko* zkoumá ekonomické procesy nezbytné k zajištění účasti lidí na cestovním ruchu i význam cestovního ruchu v ekonomice státu.

---

<sup>1</sup> MALÁ, Vlasta a kol.: *Základy cestovního ruchu*, 1. vyd. Praha: Vysoká škola ekonomická 2002. ISBN 80-245-0439-1, str. 10

*Ekologické hledisko* se zabývá vztahem cestovního ruchu k životnímu prostředí a způsoby šetrného využití přírodních atraktivit.

*Geografické hledisko* zkoumá význam tohoto prostředí pro rozvoj cestovního ruchu. Nezanedbatelné je též *hledisko sociologické* a psychologické, které si všímá motivů účasti člověka na cestovním ruchu, vlivu cestovního ruchu na životní styl místních obyvatel v hojně navštěvovaných oblastech, změn vztahů místních k návštěvníkům apod. Toto je pouhý výčet těch nejčastěji zmiňovaných hledisek, kromě výše jmenovaných jich existuje mnohem více, prakticky všechny disciplíny týkající se společenské problematiky se určitým způsobem dotýkají i cestovního ruchu.

Důvody a předpoklady vzniku cestovního ruchu i příčiny jeho dalšího rozvoje jsou z historického i místního hlediska značně rozmanité a vyvíjejí se více či méně v souladu se společensko-politickými procesy na konkrétním území. Důvody motivující k cestování obyvatele ekonomicky vyspělých států jsou zajisté odlišné od důvodů charakteristických pro země, v nichž je potíží už pouhé uspokojování základních potřeb.

Z historického hlediska stála za počátky cestovního ruchu jen tak silná potřeba vydat se mimo domov, která dokázala přebýt jistotu vlastního domova něčím stejně hodnotným nebo ještě hodnotnějším.

K takovým potřebám mohla patřit například nutnost dosáhnout nových znalostí a dovedností, s rozvojem výroby přišla potřeba získávání dalších odbytišť nebo nových surovinových kapacit, pro jiné to byla pouhá touha po změně, po neznámém, po poznávání dalekých krajů a odlišných lidí a zvyků.

Hlavní motivy cestování se v průběhu staletí měnily. Zatímco v minulosti dominovala především potřeba vzdělání, dnes převažuje potřeba obnovení fyzických a psychických sil – potřeba celkové regenerace. Vzdělání je však i nadále jednou z významných hnacích sil, zejména v oblasti nauky cizích jazyků.

V neposlední řadě figuruje člověčí touha po navazování a udržování osobních vztahů, která v sobě zahrnuje nejen základní lidskou potřebu osobního kontaktu, ale i potřebu získávání a výměny informací a zkušeností, bez nichž se člověk v moderním světě neobejde.

### **1.1.1. Předpoklady vzniku cestovního ruchu**

Vznik i rozvoj cestovního ruchu je určován mnoha vlivy. Zcela zásadním faktorem je zejména *ekonomický růst a s ním spojený životní standard*.

Vznik cestovního ruchu je spjat s rozvojem výrobních sil, který měl za následek akumulaci kapitálu a posléze i koncentraci výroby a kapitálu, což umožnilo migraci obyvatelstva.<sup>2</sup>

K akumulaci kapitálu došlo v Evropě v průběhu 16. a 17. století. V závislosti na procesu akumulace vznikla nová společenská skupina osob – námezdních pracovních sil.

Ke koncentraci výroby a současně kapitálu došlo v druhé polovině devatenáctého století. Rozvoj výrobní základny vytvořil nová pracovní místa, čímž klesla nezaměstnanost a došlo ke snazšímu uspokojování potřeb většiny populace a v důsledku toho k růstu všeobecné životní úrovně, jež je předpokladem pro rozvoj cestovního ruchu.

Další výchozí podmínka vzniku a rozšíření cestovního ruchu je *podmínka míru*. Jakékoliv nebezpečí válečného konfliktu odráží od cestování nejen do kritické oblasti ale snižuje poptávku po službách v celém odvětví cestovního ruchu.

Podmínka míru je pro rozvoj cestovního ruchu tak zásadní, že jakákoliv odchylka v politické stabilitě země vede k obrovskému snížení příjmů odvětví cestovního ruchu a zvláště teroristické útoky zanechávají stopy po velmi dlouhou dobu.

Vedle těchto primárních podmínek musí být splněny další, zcela konkrétní požadavky, které se vztahují k potenciálnímu rozvoji jednotlivých odvětví cestovního ruchu.

Za prvé se jedná o *ekonomické ukazatele* jakými jsou velikost hrubého domácího produktu, výše reálných příjmů obyvatel, míra nezaměstnanosti, míra inflace, míra zapojení do mezinárodní dělby práce, stav a struktura platební bilance státu, fond volného času či průměrná dosažená životní úroveň. To vše ovlivňuje poptávku po produktech cestovního ruchu.

Dalším faktorem se vrůstajícím vlivem je *ekologický ukazatel*. Zdůrazňuje především co nejnížší stupeň narušení životního prostředí negativními civilizačními vlivy.

Cestovní ruch na jedné straně požaduje ekologickou nezávadnost prostředí, na druhou stranu sám toto prostředí zatěžuje, mnohdy neúnosným způsobem, vlastními negativními produkty.

K dalším ukazatelům patří *ukazatele demografické struktury země*, popisující vývoj obyvatelstva, jeho složením věkovou i etnickou strukturu, úroveň vzdělanosti, hustotu osídlení, průměrný zdravotní stav apod.

---

<sup>2</sup> KUČEROVÁ, Irah: *Ekonomika se zaměřením na cestovní ruch*, 1.vyd. Praha: IDEA SERVIS 1997, ISBN 80-85970-14-7, str. 119

Zásadní význam má souhrn věcných prostředků, které určují *materiálně technickou základnu* odvětví cestovního ruchu.

Hlavní složky materiálně-technické základny zahrnují: zprostředkovatelské organizace, dopravní organizace, ubytovací kapacity, stravovací zařízení, sportovně-rekreační zařízení, kulturně – společenská zařízení, obchodní organizace, komunální služby a infrastrukturu.

Pro výkonnost odvětví jsou určující materiálně-technické podmínky jako množství, kvalita a rovnoměrnost rozmístění turistických zařízení poskytujících stravovací a ubytovací služby, vyspělost dopravního systému, telekomunikací, nevyjímaje ani otázku životního prostředí.

S tím souvisí i *administrativní podmínky*, upravující formální náležitosti cestování a hlavně podnikání v cestovním ruchu.

Bezprostředním předpokladem úspěchu je *kvalita personálního vybavení*. Především kvalifikovanost pracovníků - odbornost v průvodcovských, stravovacích a jiných s turistikou spjatých službách a jazyková vybavenost, osobní přístup jednotlivých pracovníků cestovního ruchu a způsob jednání.

## **1.2. Typologie cestovního ruchu**

V průběhu času se vyvinulo členění cestovního ruchu dle nejrůznějších hledisek. Nejčastěji používané je členění na formy cestovního ruchu (dominuje zde hledisko motivů účasti na cestovním ruchu) a na druhy cestovního ruchu (zdůrazněn je jevový průběh a způsob jeho realizace v závislosti na nejrůznějších podmínkách).<sup>3</sup>

Cestovní ruch lze členit např. dle kritérií jako jsou tato: převažující motivace na účasti na cestovním ruchu, místo realizace, vztah k platební bilanci státu, délka pobytu, způsob zabezpečení cesty a pobytu, počet účastníků, způsob financování, věk účastníků, převažující prostředí pobytu.

Podle místa realizace rozlišujeme *domácí cestovní ruch*, při němž účastníci nepřekračují státní hranice své země, a *zahraniční cestovní ruch*, při kterém naopak dochází vždy k překračování hranic. Zahraniční ruch pak rozlišujeme na *aktivní* neboli *příjezdový* (má pozitivní vliv na bilanci státu) a na *pasivní* neboli *výjezdový* (má negativní vliv na bilanci).

---

<sup>3</sup> MALÁ, Vlasta a kol.: *Základy cestovního ruchu*, 1. vyd. Praha: Vysoká škola ekonomická 2002. ISBN 80-245-0439-1

Specifickým je tzv. *tranzitní cestovní ruch*, kdy dochází pouze k průjezdu přes území určitého státu a cílem je stát jiný.

Vedle toho existuje ještě pojem *cestovní ruch vnitrostátní* (veškerý cestovní ruch na území určitého státu) a *cestovní ruch národní* (cestovní ruch obyvatelstva určitého státu).

Podle délky pobytu se rozlišuje *cestovní ruch krátkodobý* (do tří přenocování) a *dlouhodobý* (více jak tři přenocování, ale ne více než šest měsíců v domácím a jeden rok v mezinárodním cestovním ruchu).

Podle způsobu zabezpečení cesty a pobytu je rozlišován *cestovní ruch organizovaný* (cestu i pobyt zajišťují např. cestovní kanceláře a účastník cestovního ruchu si nakupuje ucelený zájezd.) a *neorganizovaný* (veškeré služby si účastník zajišťuje sám).

Podle počtu účastníků se cestovní ruch dělí na *individuální* (účastník cestuje sám či s rodinou) a *skupinový* (cesta a pobyt jsou zajišťovány pro kolektivy).

Podle způsobu financování je rozlišován *komerční cestovní ruch* (veškeré náklady si plně hradí účastník) a *sociální* (část nákladů uhrazuje nějaká organizace či instituce).

Rozlišujeme též *cestovní ruch dětí* – do patnácti let, *cestovní ruch mládeže* – 15 až 24 let, *cestovní ruch seniorů*, *cestovní ruch rodin s dětmi* a v současnosti na síle nabývá významu i věková skupina lidí mezi čtyřicátým až padesátým rokem.

Ve vztahu k prostředí pobytu rozlišujeme *městský cestovní ruch* s návštěvou památek a zajímavých míst a *venkovský cestovní ruch*, kde se v poslední době výrazněji projevuje *agroturistika*. *Lázeňský cestovní ruch* zahrnuje převážně dlouhodobé pobyty spjaté s léčením, vedle těchto je vyčleněn cestovní ruch ve střediscích cestovního ruchu (horská či přímořská střediska).

Můžeme rozlišovat cestovní ruch dle ročního období, způsobu ubytování, též cestovní ruch *volný* (komerční) a *vázaný* (se sociálními aspekty) a cestovní ruch *mimo veřejná zařízení* (pobyty na chatách a chalupách, návštěvy příbuzných a známých, cestování karavanem).

Podle převažující motivace účasti na cestovním ruchu se rozlišují *formy cestovního ruchu*. Patří sem zejména:

*Rekreační cestovní ruch*, jehož cílem je reprodukce fyzických a duševních sil.

*Kulturně poznávací cestovní ruch* je zaměřený především na poznávání historie, kultury, tradic a zvyků, jde o návštěvy kulturně historických památek, kulturních zařízení, kulturních akcí apod.

*Cestovní ruch s náboženskou orientací* neboli poutní turistika představuje návštěvu poutních a posvátných míst, návštěvu církevních památek a náboženských událostí.

*Cestovní ruch se vzdělávacími motivy* uspokojuje touhu po poznávání a učení se.

Naproti tomu *cestovní ruch se společenskými motivy* je zaměřen na společenské styky, návštěvy přátel, známých, návštěvy různých společenských akcí i klubová turistiku.

*Zdravotně orientovaný cestovní ruch* klade důraz na prevenci, rehabilitaci a rekonvalescenci, fyzickou a duševní rovnováhu.

*Sportovně orientovaný cestovní ruch* zahrnuje krátkodobé či dlouhodobější pobyty se sportovní náplní, zaměřené především na udržování a posilování zdraví a prohlubování morálních a volních vlastností člověka. Populární je vysokohorská turistika, cykloturistika, vodní turistika i lovecké turistika. Specifickým typem je sportovní diváctví.

*Cestovní ruch zaměřený na poznání přírodního prostředí* zahrnuje návštěvu přírodních rezervací, národních parků, chráněných krajinných oblastí, jedinečných přírodních krás. Specifickým typem je *ekoturistika*.

K *cestovnímu ruchu s profesními motivy* se řadí *obchodní cestovní ruch* (služební cesty), *kongresový cestovní ruch*, *cestovní ruch veletrhů a výstav*, *incentivní cestovní ruch* (je využíván zaměstnavatelem jako stimul k pracovnímu výkonu, k setrvání ve firmě nebo jako odměna za dosažené výkony).

V poslední době se vyčleňuje v samostatný typ cestovního ruchu *tzv. cestovní ruch s dobrodružnými motivy*. Jedná se o takové aktivity, které jsou spojeny s nebezpečím nebo otestováním fyzických i morálních vlastností v boji s přírodou. Jde o lovecké výpravy, pronásledování divoké zvěře, extrémní sporty, sjezdy divokých řek, výpravy do ledových oblastí.

Poslední zmiňovanou formou je *cestovní ruch specificky orientovaný* - se specifickými motivy, např. nákupní cestovní ruch, politický cestovní ruch, vojenský cestovní ruch.

V praxi se ovšem jednotlivé formy nevyskytují vždy v čisté podobě, ale dochází k jejich prolínání a k vzájemnému propojování.

### **1.3. Vývoj cestovního ruchu**

Náznaky vzniku cestovního ruchu byly patrné již v období renesance, tehdy se jednalo o samostatné cestování svobodných osob za poznáním cizích krajů a mravů a nešlo pouze o majetné vrstvy. Začalo se mnohem častěji jezdit za vzděláním – na univerzity a do středních škol.

Krom toho se rozšiřovaly mezi šlechtou a zbohatlíky cesty do kulturních center za účelem rekreace.

V osmnáctém století se začala rozvíjet poptávka po lázních – zprvu jako po nutné součásti léčení, posléze se pobyt v lázních stal známkou společenského postavení.

Samotný cestovní ruch se začal rozvíjet až v devatenáctém století.

Za zakladatele moderního cestovního ruchu je považován Angličan *Thomas Cook*, který roku 1841 zorganizoval hromadnou výpravu po železnici.

V druhé polovině devatenáctého století došlo k prudkému vědecko-technickému rozvoji, spolu s ním k silnému hospodářskému růstu. V Evropě a v Severní Americe docházelo postupně ke stanovení maximální pracovní doby, a tedy k vyčlenění určitého relativně pravidelného fondu volného času.

Pro slabší sociální vrstvy byla dostupná především krátkodobá turistika s minimálním využíváním služeb cestovního ruchu.

Rozsáhlá poptávka vedla k významným investicím do materiálně-technické základny v již existujících rekreačních oblastech a k zakládání nových středisek pro využívání volného času.

Cestovní ruch se ještě nečlenil na zahraniční a domácí. Pohybovat se kdekoli po světě bylo považováno za naprosto přirozené.

Organizované cesty se prosadily ve významnějším měřítku až na počátku dvacátého století. Tehdy došlo k rychlým změnám v hospodářském vývoji a k růstu životní úrovně.

V období do první světové války cestování bylo výsadou majetnějších vrstev, produktem vyšší životní i společenské úrovně a tedy i záležitostí ekonomicky vyspělejších zemí. Až v průběhu dvacátých let se cestovní ruch, zejména krátkodobý, rozšířil masově.

Po první světové válce se staly běžnou součástí života krátké výlety do přírody ve všech společenských vrstvách.

V dalším období se mění a diferencuje kvalita služeb, podle různých příjmových a sociálních skupin. Roste kvalita služeb na jedné straně, na druhé se rozšiřuje nabídka produktů těm méně majetným. Cestování se stává běžnou součástí života, uspokojující jednu ze základních životních potřeb – potřebu relaxace a regenerace.

V polovině dvacátých let dvacátého století dochází ke zpomalení hospodářského růstu, v letech 1929 -1933 zasáhla svět hluboká hospodářská krize. Prudký pokles výroby, rostoucí nezaměstnanost a výrazně klesající životní úroveň měly za následek pokles poptávky po cestování a zpomalily rozvoj celého odvětví.

Nicméně v souvislosti s očekávanou válkou docházelo k investicím do dopravy – rozšířena byla silniční síť, přibýlo doprovodných služeb, hotelů, železniční doprava diferencovala své služby a obrovský rozvoj v třicátých letech zaznamenala i letecká doprava.

Třicátá léta však s sebou přinesla rostoucí protekcionismus, přibýlo mnoho pasových a vízových požadavků, což představovalo určitou překážku mezinárodnímu cestovnímu ruchu.

V druhé polovině dvacátého století došlo k masivnímu rozšíření cestovnímu ruchu, nabídka se rozšířila i na zimní období. Investice tentokrát směřovaly do zařízení umožňující vysokohorskou turistiku a zimní rekreaci.

Po druhé světové válce došlo k rozpadu koloniální soustavy a k rozdělení světové hospodářské soustavy na kapitalistickou a socialistickou.

Bezprostředně po válce se veškeré úsilí soustředilo na obnovení ekonomiky jednotlivých zemí. Motivem k cestování byla snaha o navázání zprerhaných kontaktů s příbuznými či návraty na určitá místa.

Klasická turistika se navrátila až na sklonku čtyřicátých let a až v polovině padesátých let se cestovní ruch stal masovou záležitostí.

Nabídka služeb se rozšířila na všechna roční období, prioritu si udržela letní a zimní sezóna.

Vedle dlouhodobého cestovního ruchu se výrazně zvýšil krátkodobý cestovní ruch spjatý s pravidelnými víkendovými zájezdy.

V průběhu padesátých a šedesátých let se v Československu rozšířilo chalupářství a stalo se výraznou, byť specifickou součástí cestovního ruchu jinde ve světě nevídanou.

Cestovní ruch se rozvíjel ve všech formách a pro všechny společenské třídy.

Postupně se vyčleňuje v rámci struktury národního hospodářství jako samostatné odvětví.

Stát však přikročuje k regulaci cestovního ruchu z obavy z nenapravitelných ekologických škod a opotřebení historických památek. Do cestovního ruchu se zapojují i rozvojové země a pro mnohé z nich se toto odvětví stává základem ekonomiky státu. Potíže jim obvykle působí politická nestabilita.

V šedesátých letech se těžiště cestovního ruchu přesouvá z Evropy do Ameriky.

V sedmdesátých letech světovou ekonomiku poznamenaly strukturální krize, které se projevíly v celkovém zpomalení světové ekonomiky. Nicméně, snížení poptávky cestovní

ruch nezaznamenal. Došlo pouze k přesunu poptávky od nadstandardní dovolené k levnější, která umožnila rekreaci a zároveň nezatěžovala tolik rodinný rozpočet.

Dochází též k přesunům v cílových destinacích, kdy se návštěvnost přesouvá z tradiční Evropy do Asie a Afriky, v osmdesátých letech se objevuje zájem o Austrálii, Nový Zéland a Jižní Ameriku. V devadesátých letech tento trend pokračoval.

Popularitu v Evropě získává eko a agroturistika a vysokohorská turistika.

Zájem o aktivní dovolenou vede k investicím do vybavenosti specializovaných rekreačních míst nejmodernějšími zařízeními pro sport. Důraz je kladen na maximální bezpečnost nástrojů i odbornou kvalifikovanost personálu.

Oblast kongresového cestovního ruchu přitahuje rozsáhlé investice do aktuálního technického a technologického vybavení kongresových center – do počítačové a telekomunikační techniky, audiovizuálního vybavení.

V běžném cestovním ruchu se zvyšují požadavky na úroveň základního vybavení ubytovacích míst., stejně tak na úroveň dopravních prostředků a dopravního systému vůbec.

Na jedné straně je zákazník stále náročnější, pokud jde o kvalitu, luxus a komplexnost služeb, na druhou stranu se objevuje touha po návratu k přírodě, touha se vymanit ze sevření moderní doby a vyzkoušet si, jaké to je, bavit se bez vymožeností moderní techniky, ocitnout se z doslechu únavného vyzvánění mobilních telefonů nebo být odkázán jen na přirozenou lidskou schopnost přežít, bez pomoci moderních přístrojů. A stále je tu touha po navazování osobních vztahů, touha zažít něco opravdového.

Snad právě proto dnes představuje v průmyslu cestovního ruchu *dobrodružná turistika* jeden z nejrychleji rostoucích doplňkových segmentů trhu, obliba roste zvláště v posledních dvaceti letech.

#### **1.4. Dobrodružný cestovní ruch**

V oblasti dobrodružného cestovního ruchu byly definovány dva typy dobrodružství, tzv. *extrémní dobrodružství (hard adventure)* a tzv. *měkké dobrodružství (soft adventure)*.<sup>4</sup>

*Tvrdé aktivity* se odehrávají ve volné přírodě, mohou vyžadovat určitou úroveň fyzické kondice a obvykle jsou účastníci vystaveni nebezpečí ohrožení osobní bezpečnosti. V průběhu hard adventure turistiky dochází k uvolňování adrenalinu.

---

<sup>4</sup> BAUERSFELD, Kip: *Jen kvůli tomu vzrušení*, www.cestovni-ruch.cz, 2.6.2003

Je možné se setkat s dalším dělením této kategorie na *aktivní* a *pasivní* tvrdou dobrodružnou turistiku. Vysokohorská turistika po ledovcích nebo armádní kurzy přežití patří k té aktivní, skoky z mostu či z letadla jsou už pasivnější a vyžadují podstatně méně znalostí a zkušeností, obvykle se o klienta postará specialista k tomu určený. Základní je překonání přirozeného pudu sebezáchovy a strachu.

*Měkká dobrodružná turistika* zahrnuje aktivity méně fyzicky náročné, kde se vylučuje podstatně méně adrenalinu, často obsahuje prvky vzdělávací, ekologické, určitě má svůj význam prvek netradiční zábavy. Patří sem například cestování na koních či velbloudech v exotických krajích, návštěva přírodních rezervací s průvodcem apod.

Vznik *komerční dobrodružné turistiky* je spojován s prvním dubnem 1979, kdy *Geoff Tabin* (americký horolezec) a jeho přátelé z *Oxfordského klubu nebezpečných sportů* skočili první bungee-jump z Cliftonského visutého mostu v anglickém Bristolu. Poté co se skok objevil v televizi, začaly se objevovat i první komerční operace tohoto druhu.<sup>5</sup>

Za pomoci moderních technologií a televize se nabídka trhu cestovního ruchu rozšířila o expedice od Antarktidy až po výstup na Everest.

Dobrodružná turistika v sobě mísí riziko, vzrušení, adrenalin, vzdělání i estetické zážitky. Člověk prožívá čas intenzivněji, svět se zdá opravdovější než ten, na který je moderní lidstvo zvyklé. V městském životě, bezpečném a nudném člověk ztrácí své přirozené instinkty, dokonce i schopnost navazovat hlubší mezilidské vztahy.

Překonání strachu je posilující, prokázání síly vůle má pozitivní vliv na lidské sebevědomí a chuť k životu.

Dobrodružná turistika ovlivňuje segmenty trhu jako jsou sportovní turistika, turistika založená na přírodě, ekoturistika a turistika za domorodým obyvatelstvem.

Produkty dobrodružného cestovního ruchu ve své nabídce mohou zahrnovat následující aktivity: parašutismus, potápění, rafting, vysokohorskou turistiku, lyžování, trénování schopnosti přežití, trénování pátracích a záchranářských schopností, trekking, horolezení, orientační běh, trénování navigačních schopností, cestování na koni, paint-ball, let vrtulníkem, či mořeplavbu.

Paleta aktivit je velmi rozmanitá.

Hlavním motivem účasti na takovýchto aktivitách je určitá výzva, překážka, kterou je třeba zdolat, touha něco zažít, něco si dokázat nebo otestovat sílu své vůle, pokořit svůj strach.

---

<sup>5</sup> BAUERSFELD, Kip: *Jen kvůli tomu vzrušení*, [www.cestovni-ruch.cz](http://www.cestovni-ruch.cz), 2.6.2003

Dalším cílem dobrodružné výpravy či aktivity může být přetvoření skupiny účastníků v tým, odhalení silných a slabých článků skupiny, testování vůdcovských schopností, kreativity, schopnosti logicky reagovat pod tlakem, podpoření vůle vítězit.

Dochází k odhalování morálních hodnot a vlastností účastníků.

Komerční dobrodružný cestovní ruch je určen zejména:

- Firemním skupinám, manažerským týmům – k výběru vůdců, vytvoření schopnosti týmové práce.
- Sportovním týmům, studentským skupinám – k utužení kolektivu, pro zábavu.
- Rodinám manažerů – k obnovení svazků s rodinou oslabených dlouhým obdobím odloučení.
- Lidem, kteří chtějí otestovat svou duchovní sílu, získat sebevědomí, překonat svůj strach, zkusit si bojové hry (paint-ball), otestovat své schopnosti a vůli přežít (postavit si přístřeší, získat v přírodě jídlo, rozdělat oheň, cestovat bez pomoci navigačních přístrojů).

#### **1.4.1. Dobrodružná hra aneb dobrodružství trochu jinak**

Vedle této komerční dobrodružné turistiky se nenápadně vyvíjí jiný fenomén, přibývá lidí, kteří touží po dobrodružství trochu jiného charakteru.

Adrenalin v něm sice nemá takové významné místo, jako v klasické dobrodružné turistice, ale chuť dobrodružných zážitků je všudypřítomná.

Jde o zážitek ze hry, kde se zapojením fantazie může hráč zažít jakékoliv dobrodružství, může být kýmkoli, kým se ve skutečném životě stát nemůže, ať už se jedná o oblíbenou postavu literární či filmovou, historickou osobnost či známou tvář médií současné doby..

Tento fenomén se nazývá *Live Action Role Playing Game*, „hra na hrdiny naživo“.

Avšak tady obvykle život účastníka není vystaven nebezpečí skutečnému, ale hernímu, tedy může zemřít „jen jako“, v rámci herních pravidel.

Popularita her na hrdiny spočívá v obrovských možnostech, které skýtá. V klasické dobrodružné turistice (zvláště v hard adventure) musí mít účastník buď znalosti a zkušenosti, nebo peníze, neboť k zajištění bezpečnosti nezkušených účastníků je třeba specializovaných pracovníků či drahé techniky.

K tomu, aby si člověk prožil rozličná dobrodružství ve zmíněné hře na hrdiny, nepotřebuje obvykle ani jedno z toho, přesněji řečeno, pravidla hry se snadno naučí a peněžní výdaje odpovídají výdajům na dopravu, jídlo, případně kostým a registrační poplatek.

Hra na hrdiny je svým způsobem jakýmsi útekem od všedních starostí, odreagováním se od pracovní či domácí rutiny, kde na chvíli je všechno jinak.

Život není hra, život je tvrdý. A právě proto hra získává tolik příznivců. Hra je jiný svět, s vlastními pravidly, jakýsi posvátný, nedotknutelný svět, který s životem nemá co dočinění.

Každá hra je striktně omezena, v prostoru a čase, zpravidla předem, existují zřetelné hranice, kam až sahá hra a kde už začíná reálný život. Mezi realitou a hrou nejsou přímé vazby. Chudák si může za hrát krále a handicapovaný člověk třeba Supermana. Je to otázka pravidel a představitosti.

Hráči dobře ví, že až se hra skončí, vrátí se do skutečného života, že budou zase tím, čím byli před ní, a že každá hra jednou končí.

Závazky a povinnosti ze světa hry v reálném životě neplatí a naopak. Herní privilegia neznamenají nic v životě a ta skutečná zase nic ve světě herním.

A to je na tom tak skvělé i zdrcující.

Ve hře (snad kromě hry o peníze, která podle tohoto pojetí není hrou v pravém slova smyslu) se člověk nemusí bát následků svých rozhodnutí, jde jen o hru, něco, co dříve nebo později skončí, hráč se proto může odprostit od všeho, co ho jinak v životě omezuje, být svobodný.

Hry mají na rozdíl od života pravidla. Ve skutečném souboji jde o život, ve hře nikoli a proto jsou účastníci ochotni akceptovat určitá pravidla, v souladu s nimiž pak jednájí.

Pravidla a případný dohlížitel nad pravidly umožňují dosáhnout spravedlnosti, což je další prvek, který hru odlišuje od života. Život bývá často nespravedlivý.

*Live-Action Role-Playing Game* je interaktivní společenskou činností, není důležité vyhrát, ale zúčastnit se, zažít dobrodružství a příjemně strávit čas. Všichni nemohou být vítězi, ale mohou se alespoň pobavit a mnohému se naučit.

## **2. Role Playing Game (Hra na hrdiny)**

Podstata a systémy pravidel většiny role-playingových her na hrdiny jsou silně ovlivněny významnými díly autorů vědecko-fantastické literatury. Pro pochopení principu role-playingu je nezbytné mít o tomto žánru alespoň hrubou představu. Následující řádky nastiňují stručný vývoj zmíněného literárního odvětví. Neobsahuje zdaleka všechny významné autory, ale pro přiblížení významu by měl přehled postačit.

### **2.1. Vývoj vědecko-fantastické literatury**

#### **2.1.1. Proto – Science Fiction**

Jakýmsi předstupněm vědecko-fantastické literatury<sup>6</sup> bylo období tzv. *proto-science-fiction*, jejíž počátky jsou spjaty s dílem syrsko – řeckého satirika a cestovatele *Lúkiana ze Samosaty* (asi 126 – 190 n.l.), nazvaným *Vera Historia (Pravdivé příběhy)*.

Kniha vypráví o lodi, na které se plavil autor s dalším půl stem pasažérů, o tom, jak byla unesena větrem na Měsíc, kolem Slunce a zpět na Zem, o tom, jak loď spolkla velryba a o mnoha dobrodružstvích, která zachránění pasažéři prožívali na různých ostrovech. Cílem vyprávění tehdy nebylo vzbudit ve čtenáři představivost, ale využít obyvatele Měsíce ke kritice pozemských současníků.

Uběhlo třináct set let pozemského času, než se objevilo další proto – science-fiction dílo – epická báseň „*Orlando Furioso*“ (*Zuřivý Roland*), kterou sepsal roku 1516 *Lodovico Ariosto*.

Také Ariostův hrdina končí na Měsíci, avšak poté, co se zbláznil z lásky.

Prvním autorem, který svým příběhům dal rys věrohodnosti tím, že využil historické skutečnosti, byl *Thomas More*.

Jeho příběh se odehrává ve vymyšleném světě, na ostrově Utopia, kde žije spravedlivá, beztřídní a jinak idealizovaná společnost lidí. Utopia je odhalena jedním z námořníků Ameriga Vespuccioho při objevování nového kontinentu.

Věrohodnost a přesvědčivost, to už je rys dnešní moderní science-fiction literatury.

Na Mora navázal *Tomaso Campanella* o století později, v díle *Civitas Solis (Sluneční stát, 1623)*.

---

<sup>6</sup> Ekvivalentem pojmu „vědecko-fantastická literatura“ jest „science-fiction literatura“ nebo též zkrácený výraz „sci-fi“.

Obyvatelé Slunečního státu vyrábějí roztodivné vynálezy jako létající stroje nebo lodě bez plachet. Nutno říct, že církvi byl Campanella považován za kacíře.

Sociální utopie se objevila i v díle *Francise Bacona* – „*New Atlantis*“ (*Nová Atlantida*) vydaném posmrtně roku 1629.

Podstatný význam kladl na vědecko-technickou stránku příběhu.

Baconovým současníkem byl anglický křesťanský biskup *Francis Godwin*.

Úspěšné dílo *Man in the Moon* (*Člověk na měsíci*, 1638) vyšlo až po autorově smrti a stalo se v té době jedním z nejpublikovanějších románů. Během následujících třiceti let zaznamenal dvacet pět vydání a překlad do čtyř jazyků.

Hlavní hrdina příběhu se na ostrově Sv. Heleny setká se zvláštním druhem labutí, které si ochočí. Při jednom z pokusů o vzletnutí ho labutě odnesou až na Měsíc, osídlený velmi vyspělou civilizací.

V témž roce 1638 vyšel traktát „*The Discovery of a New World*“. Jeho autor *John Wilkins* v něm zkoumá možnost cestovat na Měsíc z jakéhosi vědeckého hlediska. Jeho literatura se dala nazvat literaturou faktu popularizující vědecké poznatky způsobem, který vycházel vstříc široké veřejnosti.

V „*Mathematical Magic*“ uvedl eseje o ponorkách a létajících strojích, dokonce i o perpetuum mobile.

V 17. století vzniklo děl o cestě na Měsíc mnoho, nutno zmínit *Savinien Cyrana de Bergerac* (1619 – 1655). Tohoto francouzského básníka, satirika, filozofa a vojáka obdivoval Edmond Rostand tak, že ho zvěčnil v jednom ze svých dramát.

Cyrano nepřinesl do sci-fi odvětví žádnou převratnou myšlenku, ale nový literární styl, který se značně lišil od dosavadní formy diskusí a dialogů předešlých autorů. Obohatil literaturu humorem a duchaplností sobě vlastní, vložil do svých děl chuť dobrodružství.

Cyranův styl ovlivnil mnohé z pozdějších autorů. Patřil mezi ně i známý *Daniel Defoe* - stvořitel *Robinsona Crusoea*. Prvky proto – sci-fi obsahuje jeho dílo *The Consolidator* (1705).

Patrný vliv měl Cyrano i na *Jonathana Swifta* a jeho *Gulliverovy cesty* (1726).

### **2.1.2. Science Fiction (SF) – Vědeckofantastická literatura**

Nyní přichází na řadu člověk, který je považován za otce science fiction literatury.

Nicméně, není to on, ale ona - matka žánru: *Mary Wollstonecraft Godwin Shelleyová* (1797 – 1851).

Svým dílem „*Frankenstein: or The Modern Prometheus*“ (1818) položila základy žánru, který získal o sto let později své dnešní označení – *science-fiction*.

Jednoho večera roku 1816 se v Diodati ve Švýcarsku sešlo několik přátel: *Byron*, Byronův osobní lékař *Polidori*, *Persy Bysshe Shelley* (Maryin budoucí manžel) a *Mary Godwinová*.

Vyprávění strašidelných příběhů zakončili zvláštním slibem: každý z nich napíše do roka hrůzostrašný příběh.

Mary napsala Frankensteina.

Polidori napsal povídku „*The Vampyre*“ (Upír). Ne náhodou se tyto bytosti prý podobají Byronovi. Úspěšně přežívají ve SF i fantasy literatuře dodnes, vznikla dokonce i celá upírologie. Dílem se nechal inspirovat např. Bram Stoker ve svém *Dráculovi* 1897.

Byron napsal soubor veršů „*A Fragment*“, Shelley nenapsal nic.

Pro sci-fi měl největší význam výtvar vynálezce Viktora Frankensteina.

Frankenstein patřil ke gotickým románům anglického romantismu osmnáctého století, klíčovým rysem byla fantazie, ohromení čtenáře záhadnem a představoval určitou reakci na realismus spjatý s rozvojem vědy v osmnáctém století.

Znalosti z vědeckých disciplín pochytila Mary od svých přátel – Polidori měl důkladné znalosti z biologie, k Byronovým známým patřili Erasmuss a Charles Darwin.

Frankenstein pojednává studentu a vědci Viktoru Frankensteinovi, který se odváží stvořit živou bytost – nadmíru inteligentní a silnou, avšak vynikající svou ošklivostí. Sám stvořitel se vyděsí nad svým dílem. Bytost bojuje se svou osamělostí, Frankenstein se svým svědomím...

Z díla Mary Shelley je ještě významný „*The Last Man*“ (1826), ve kterém roku 2073 lidstvo zahyne na mor a poslední živý člověk si uvědomuje marnost života v samotě. Jde o jakýsi katastrofický sci-fi román.

Následovalo století technických zázraků a jmen jako Pasteur, Darwin, Edison, Tesla a Einstein, parní lokomotivy, fotografie a automobily se stávaly součástí běžného života lidí.

Nicméně, až *Edgar Allan Poe* (1809 – 1849) je uváděn jako pokračovatel Mary Shelley. Proslavil se jako básník a autor povídek vyvolávajících stísněnost a hrůzu a jako otec detektivního románu.

Přínos Poea pro vědecko-fantastickou literaturu nelze oddělit od přínosu pro literaturu jako celek. Jeho tvorba na hranicích SF se označuje jako „metafyzická fikce“.

V Americe se koncem devatenáctého století proslavil *Edward Bellamy* (1850 – 1898) svým utopickým románem „*Looking Backward* (Ohlédnutí nazpět, 1888).

Podařilo se mu ovlivnit širokou veřejnost, dokonce se uvádí, že jeho román byl přeložen do více než dvaceti jazyků, což bylo ve své době něco úžasného.

Ideální svět tu narozdíl od předchozích utopií není jiným světem, ale děj se odehrává v Bostonu v roce 2000.

Bylo by neodpuštělné opomenout výraznou osobnost sci-fi literatury pocházející z Francie – *Julese Verne* (1828 – 1905) a jeho literární dobrodružství, tzv. podivuhodné cesty.

Tento právník se nechal inspirovat díly V. Huga a A. Dumase, posléze objevila E. A. Poea a rozvinul plně svou představivost. Netřeba jistě zmiňovat nejznámější z jeho nespočetných románů: *Pět neděl v balóně* (1863), *Cesta do středu Země* (1865), *Ze Země na Měsíc* (1865), *Cesta kolem měsíce* či *Dvacet tisíc mil pod mořem*.

Verne je označován za otce „realistické science-fiction“, kam spadá přibližně třetina jeho románů.

Za své poslání považoval přiblížit čtenářům možnosti vědy a techniky, ale také hrozby s tímto fenoménem spjaté. Narozdíl od současné SF však odmítal jakékoliv spekulace a stavěl zásadně na současných vědeckých poznatcích.

V tomto smyslu posunul hranice sci-fi zase o kus dál *Herbert George Wells* (1866 – 1946) pocházející z Anglie.

Jeho práce lze rozdělit na dvě skupiny: šokující fikce a společenská fikce.

Do první skupiny patří román *The Time Machine* (*Stroj času*, 1895), kde hlavní hrdina cestuje časem za pomoci stroje, nikoli ve spánku, jako tomu bylo ve starších sci-fi dílech.

V díle *The Island of Dr. Moreau* (*Ostrov dr. Moreau*, 1896) šílený vědec provádí na zvířatech lékařské zákroky s cílem připodobnit je lidem. Zneužití vědy je bráno na zřetel i v *Invisible man* (*Neviditelný*, 1897). Angličany vyděsil představou Londýna zničeného Marťany v díle *The War of the Worlds* (*Válka světů*, 1898).

Do druhé skupiny Wellsovy tvorby spadá *When Sleeper Wakes* (*Když spáček procitne*) a *The Food of the Gods* (*Potrava bohů*, 1907), kde Wells předestírá nevyhnutelnou, neutěšenou budoucnost člověka.

V posledních třiceti letech se k science-fiction hlásí velké množství autorů, jako *R.L. Stevenson, E.E. Hale, A.N. Gončarov, P. Greg, J.J. Astor, Bulwor-Lytton, W. Morris, G.T. Chesney, A. Robida, M. Sókai, K. Lasswitz, J.H. Rosny, Ainé* a mnoho dalších.

O to, aby sci-fi literatura dvacátého století získala kvalitu uznávané literatury a rovnoprávnost s ostatními žánry, se postarali *Hugo Gernsback* a jeho časopis *Amazing Stories* a *John Wood Campbell* ml. (1910 – 1971), mimochodem autor románu *Who Goes There*, jenž se později stal předlohou pro filmový horor *The Thing (Věc, 1951)*.

Campbell prosazoval větší důraz na psychologii, vztah filozofie a kulturních projevů, možné zvláštní schopnosti jedinců lidské rasy i mimozemšťanů, rozšíření působnosti na sociální a politické protesty, obchod, válku a morálku civilizace.

Věda a technika se stává kulisou, nikoli jádrem.

Vědecko-fantastická literatura získává všeobecnou vážnost.

Jaký je rozdíl mezi starší sci-fi (před rokem 1935) a moderní sci-fi literaturou?

V té starší věnoval autor spoustu času informování čtenáře o tom, co se stalo, než začal vlastní příběh.

Moderní spisovatelé dokázali uvést pozadí a příslušné vysvětlení tak, aby nenarušili děj a spád příběhů.

Už nelze říct pouze „za deset let budou existovat mít atomové zbraně“, už se jde dál, řešeny jsou politické, ekonomické a kulturní následky.

Ve dvacátých a třicátých letech se hodně mluvilo o radioaktivitě. Objevila se díla jako *Blowups Happen (K výbuchu může dojít, 1940)* od *R.A. Henleina*, od téhož autora *Solution Unsatisfactory (Neuspokojivé řešení, 1941)*.

V povídce *L. del Reye Nervy, 1942* je řešena nehoda v jaderné elektrárně, která hrozí přerůst v katastrofu, a strach, který u lidí vyvolává.

*C. Cartmill* se ve svém příběhu *Deadline (Poslední lhůta)* zmínil o sestrojení atomové bomby, kvůli čemuž byl dokonce vyšetřován F.B.I.

Autorů působících v oblasti sci-fi ve dvacátém století je nespočet, proto následuje jen několik nejznámějších jmen.

Lester del Rey, Robert Silverberg, Arthur C. Clark, Isaac Asimov, Harry Harrison, Philip Kendred Dick, Frank Herbert, Robert Sheckley, Kurt Vonnegut Jr., Robert Silverberg, Brian Wilson Aldiss, Robert Shaw, James Graham Ballard, Michael Moorcock, Norman Spinrad, Herlan Ellison, Roger Zelazny, Samuel R. Delany, Thomas M. Disch, Joanna Russ, Philip J. Farmer.

### 2.1.3. Vývoj fantasy literatury – vyčlenění v rámci science-fiction

Moderní fantasy se začala vydělovat v druhé polovině 19. století. Prvním průkopníkem se stal *George MacDonald*. V roce 1958 napsal fantastický příběh s názvem *Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women*.

MacDonald se znal s *Williamem Morrisem* (1834-1896), známým skladatelem. Jeho první novelou byl *The house of the Wolfings* (1889). Do moderní fantasy spadá jeho novela *The Story of the Glittering Plain, or The Land of the Living Men* (1890).

Novela *The Well at the Worlds End* (1896) čítala 1000 stran a byla nejdelším fantasy dílem před Tolkienovým Pánem Prstenů.

V tomto díle je již klasický rys moderní fantasy – magie.

Dalším vlivným autorem byl *Henry Rider Haggard* (1858 – 1925).

Do historie fantasy literatury se zapsal svou novelou *King Solomon's Mines* (1885), následovanou *She: A History of Adventure* – příběhy o objevených neznámých kulturách a lidech.

Haggard inspiroval mnohé další autory mezi něž patřil i Edgar Burroughs, literární otec Tarzana.

S počátkem dvacátého století je už spjato více jmen.

Autor a hudební skladatel *Lord Dunsany* napsal knihy o království Pegana – *The Gods of Pegana* (1905), *Time and The Gods* (1906).

Pegana byla mezi prvními vymyšlenými fantasy světy, které byly opravdu důkladně propracovány.

Ironickou fantasy se zabýval *James Branch Cabel* (1879 – 1958).

Psal o nebi, pekle a magických královstvích. Roku 1919 přišla kniha, která ho proslavila: *Jurgen: A Comedy of Justice*, pro svou obscénnost však byla na čas zakázána.

Jedním z prvních celosvětově známých fantasy autorů je *Robert Ervin Howard* (1906 – 1936) narozený v Texasu.

Howard začal psát v patnácti letech, napsal spousty nejen fantasy povídek, avšak do širokého povědomí se zapsal svými popisy obrovských megalitických měst, pocházejících ze světa staršího než je pozemský, kde se kolem ponurých věží a bludišť vznáší atmosféra předlidské hrůzy a magie.

Pro jeho dílo je zcela typická záliba v krvavých scénách.

První příběh *Barbara Conana* – *The Phoenix on the Sword* vyšel v roce 1932.

Pro tato vyprávění z doby před patnácti tisíci lety si Howard připravil velice důkladnou pseudohistorii, svědčící o jeho inteligenci a velké síle fantazie.

Robert Howard se za svého života dočkal vydání jediného románu, o to víc však byly povídky a materiály, které po sobě zanechal, zveřejňovány. Román nesl název „Hodina draka“ (1935).

Na začátku třicátých let se v Oxfordu zformoval velmi netradiční klub. Jeho členy byli aspirující literární autoři. Spojoval je zájem o středověk, antiku, pohádky, mýty a legendy. Říkali si „*Inklings*“, setkávali se dvakrát týdně, četli si své pokusy a kritizovali se navzájem. Skalními členy byli *C.S. Lewis*, *J.R.R. Tolkien*, *Williams* a *Warren Lewis*. Fantasy psali *Ch. Williams*, *C.S. Lewis* a *J.R.R. Tolkien*.

*Charles Walter Stansby Williams* psal tzv. metafyzické trillery o boji lidí proti démonům ovlivněné křesťanskými příběhy. Jedním z nich byl román *Warin Heaven* (1930).

*Clive Staples Lewis* je znám jako autor románu *The Pilgrims Regress: An Allegorical Apology for Christianity Reason and Romanticism* (1933). Lewisovy romány se proslavily díky sedmi knihám o království Narnia: *The Chronicles of Narnia*, zároveň to byly jediné jeho knihy pro děti.

Nejvlivnějším z *Inklings* byl *J.R.R. Tolkien*.

Tento autor si zaslouhuje zvláštní pozornost, neboť jej mnozí považují za skutečného zakladatele moderní fantasy literatury.

*John Ronald Reuel Tolkien* (1892 – 1973) nebyl žádný bouřlivák jako autor Conanových příběhů. Potrpěl si na klidný rodinný život, měl tři syny a dceru.

Často jim vyprávěl pohádkové příběhy s motivy a zvyky ze středověkých eposů a nordických ság, avšak postavy měly povahu dnešních lidí.

Univerzitní kolegové ho donutili, aby svá vyprávění zpracoval a zapsal.

Když bylo *Tolkienovi* pětáctýřicet let, vyšlo první vydání knížky *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Měla úspěch. Ale byl to teprve předvoj velkého díla.

Díla, jehož zpracování zabralo třináct let autorova života - trilogie *Pán prstenů*.

Druhá světová válka poznamenala morálně-symbolický smysl dějového pásma.

Roku 1949 byla trilogie dopsána a čítala 1300 stran a 134 stran doplňku. Obsahuje podrobné údaje o starém jazyce Středozemě, přesně vypracovanou chronologii této vybájené říše za 6 462 let, přehled dynastií a rodových posloupností a množství dalšího faktografického materiálu, utříděného s vědeckou přesností.

Dílo vzbudilo ohromný zájem, hlavně mezi mládeží v druhé polovině šedesátých let.

Pán prstenů zahájil období tolkienistického kultu. Roku 1965 už měl za sebou dvě paperbacková vydání, byl přeložen do mnoha jazyků, Tolkienovi fanoušci se začali organizovat.

Tolkien po senzaci netoužil, odstěhoval se na venkov, kde dál pracoval na svém světě. Po své smrti zanechal nedokončen rozsáhlý epos Silmarillion, který vydal až jeho syn Christopher.

Do dneška se prodalo před 50 000 000 výtisků v mnoha jazycích.

Hobita se prodalo 35 000 000 výtisků.

Hlavní hrdina knihy – hobit Frodo pytlík se ve své domovině zvané Středozemě dostává do samotného centra bitvy mytických proporcí. Během svého putování musí prokázat, že moc přátelství a individuální odvahy dokáže úspěšně čelit i těm nejničivějším silám temnoty.

Frodova dobrodružství odstartuje dar od jeho příbuzného Bilba. Od něj získá magický prsten, který Froda postaví do souboje se silami zla, reprezentovanými krutovládcem Sauronem.

Ten touží za každou cenu získat prsten, protože je pro něj zdrojem neomezené moci, jedině s jeho pomocí se mu může podařit zotročit lid Středozemě a stát se jeho neomezeným pánem.

Ve snaze čelit Sauronovým temným plánům se musí Frodo spojit s několika bytostmi. Vytvoří s nimi tzv. *společenstvo* složené z jeho přátel (Samvěd, Pipin, Smíšek), čaroděje Gandalfa, elfa Legolase, trpaslíka Gimliho a lidí Aragorna a Boromira. Vydají se na cestu, na jejímž konci doufají, že se jim podaří prsten zničit jeho vhozením do Pukliny Osudu.

Jejich cesta prokáže, že nejen magické prsteny, ale také sounáležitost všech živých bytostí mohou dokázat netušené věci.

Musí však čelit nejen nebezpečím, která na ně číhají na územích ovládaných Panem temnot, ale i rozkladné moci samotného prstenu...

V Tolkienových knihách se objevuje mnoho bájných tvorů, ras, počínaje nečistými skřety, silnými trpaslíky milujícími nade vše zlato, po spanilé elfy. Většina z těchto ras se ujala, mnoho spisovatelů se jimi inspirovalo a Tolkien tím prakticky položil základy moderní fantasy literatury.

Dnes by se nikdo neodvážil psát o elfích hornících nebo trpasličích lučičkách, a to proto, že Tolkienův svět s pevně stanovenými pravidly je považován za reálný svět, jehož podstata je zcela neotřesitelná.

Ne že by např. elfové v literatuře neexistovali již dříve, jenže to byly pohádkové postavy pro děti a teprve Tolkien svým dílem, v němž popisuje vznik a charakteristiky jednotlivých ras, z nich vytvořil normální neinfantilní bytosti, takové, jak jsou známy dnes.

Popularita příběhu Prstenu se opět vzedmula na prahu jednadvacátého století, kdy po uvedení zfilmované trilogie tolkienistický kult zasáhl i okruhy společnosti, která jinak fantasy literaturu nečte.

Kromě Tolkiena existuje mnoho dalších uznávaných fantasy autorů. Patří mezi ně například Terry Prachet se svou humornou *Středozezí*, Ursula LeGuinová s čarodějem Gedelem – *Čaroděj Zeměmoří*, Roger Zelazny a jeho sága o *Amberu*, kde Amber je ovládán princem jediného skutečného světa. Ve střední Evropě má velký vliv polský spisovatel Andrej Sapkowski a jeho povídky a romány o Zaklánači Geraltovi. Dočkaly se již filmového zpracování a vznikl i seriál. Nutno podotknout, že s knižní verzí příběhu se nemůže měřit.

Sapkowski se liší pojetím různých ras – jejich charakterem – fyzicky odpovídají Tolkienovým postavám, avšak zatímco v Pánu Prstenu jsou elfi krásní a vznešení, v Sapkowskiho díle jsou řešeny pogromy na nelidi, elfi žijící v rezervacích, tvořící partyzánské oddíly.

Sapkowskiho svět je bližší realitě a dnešním problémům. Vystavěl své dílo na tom, čemu dal základ Tolkien, ale doplnil svět politiky, ekonomiky apod.

Tolkien řeší boj bílého dobra a černého zla, dobro na jedné straně podniká výpravu za zlem, aby ho zničilo. Sapkowski nepojímá svět černobíle, ale jako spoustu odstínů šedi.

Hlavní souboj tu svádí hrdinové se svými pochybnostmi. Mluva je značně slangovější, scény z válek naturalistické.

## **2.2. Role-Playing Game – pojem, princip**

Vědecko-fantastická literatura podnítila ve čtenářích touhu prožít osudy podobné osudům oblíbených postav, avšak bojovat s draky či potápět se ponorkou dvacet tisíc mil pod mořem není v reálném životě dost možné. Ne bez zapojení představivosti a určité úrovně předstírání.

Touha po fantastických dobrodružstvích přivedla čtenáře ke hře zvané *Role Playing Game*, zkráceně *RPG*. V České republice se ujal pojem „hra na hrdiny“, nicméně,

vzhledem k nepřesnému a poněkud zavádějícímu překladu, bude v dalším textu používán pojem „*Role-Playing Game*“, resp. jeho zkratkou „*RPG*“.

Role-Playing Game je typem hry, v níž hráč předstírá, že je někým jiným, vžívá se do role fiktivní postavy ve fiktivním světě a jejím prostřednictvím zažívá mnohá dobrodružství, prožívá její pocity.

Určitou úroveň předstírání v sobě zahrnují mnohé společenské hry (např. Monopoly, kde si hráči hrají na investory a podnikatele, Sázky a dostihy, kde zase představují majitele stájí dostihových koní apod.), ale hry na hrdiny se na aspekt chování (předstírání jiné reality) přímo zaměřují a dále ho rozvádějí.

Tento herní princip vžívání se do role imaginární postavy se nazývá *role-playing*, odtud také pochází název celé skupiny her, které na zmíněném principu vybudovaly své herní systémy – *Role-Playing Games (RPGs)*.

*Role-Playing Game* probíhá jako interaktivní a kooperativní vyprávění příběhu s rozličnými postavami. Zatímco při sledování filmu v kině, divadelního představení či pořadu v televizi divák pasivně přijímá, co je mu předloženo, aniž by mohl ovlivnit scénář a další osudy oblíbeného hrdiny, příběh v RPG aktivně vtahuje své účastníky do příběhu, umožňuje jim být současně diváky i autory a ovlivňovat osudy postav svých a jejich prostřednictvím i osudy postav ostatních hráčů.

Kromě tohoto interaktivního aspektu v sobě Role-Playing Game zahrnuje tzv. aspekt spolupráce, kterým se zásadně liší od klasických společenských a sportovních her.

Spolupráce se projevuje dvěma směry. Zaprvé, oproti sportovním, klasickým stolním či karetním hrám, které hráče staví do opozice, a kde hlavním cílem je zvítězit porážkou ostatních, ve hře na hrdiny mezi sebou hráči nesoutěží. RPG není hrou s nulovým součtem, jediným případem, kdy hráč může zažít pocity poraženého je ten, kdy se při hře nebaví. Zábava, pocit vzrušení, to je cílem každého účastníka hry.

Za druhé, na příběhu se podílejí všichni hráči společně jako tým, bez nich by se nemohl odvíjet. Dalo by se říct, že po skončení hry by celý příběh mohl být sepsán pouze tehdy, když zážitky a události svých postav poskládají všichni účastníci dohromady.

Postavy se v průběhu hry rozvíjejí, získávají různé schopnosti definované rozličnými herními tabulkami s přehledy schopností. Mezi základní schopnosti patří fyzická síla (síla útoku, síla obranná), obratnost, vtip/intelligence, šarm/kouzlo osobnosti apod. Pro každý typ postavy je důležitá jiná schopnost, např. válečník je charakteristický vysokou úrovní fyzické síly, zloděj obratností, čaroděj důvtipem.

Výhodou RPG je, že v reálném životě nešikovný člověk se špatným zrakem si může zahrát šikovného, bystrozrakého zloděje, nesportovec svalnatého válečníka apod.

Je to otázka pouhé představivosti, příběh se odvíjí v myslích hráčů a tam vystupují imaginární postavy, nikoli hráči. Právě pro tyto ohromné možnosti, kde překážky skutečného světa nic neznamenají, je hra populární i mezi fyzicky handicapovanými lidmi.

Existuje několik základních podob RPG her, mezi nejznámější patří stolní hry, videohry a počítačové hry.

- U *stolních RPG (tabletop games, pen-and-paper games)* se začínalo, na jednom místě hraje společně skupinka hráčů, krom představivosti používají knihu pravidel, papír, tužku, hrací kostky a stůl nebo jinou rovnou plochu, kde se dá kostkou házet. Tento tradiční způsob je hojně používán dodnes. Je vhodný zejména pro začínající hráče a hráči po celém světě zakládají RPG kluby a skupiny.
- S postupem času se z těchto stolních her vyvinul tzv. *Freeform Playing* systém, kde nejsou používány ani knihy pravidel, ani kostky, každý hráč si sám vytvoří svou postavu i její historii a Vypravěč pouze doplní podrobnosti o světě, ve kterém se příběh bude odehrávat. To už je ovšem hra pro zkušené a tolerantní hráče zároveň, neboť špatný hráč může rozhodit hru takovým způsobem, že ji zkazí všem ostatním.
- *Videohry* postrádají interakci mezi jednotlivými hráči, vypůjčují si mnohé prvky RPG.
- *Počítačové RPG*, pro které se vžila zkratka *CRPG*, přejala pravidla deskových her. V tomto případě komunikace mezi hráči také probíhá v reálném čase prostřednictvím internetu – *Internet Relay Chatu (IRC)*, kde hráči nemluví, ale píšou, co jejich postavy dělají. Hráč se, ač fyzicky nepřítomen, nevzdává možnosti interakce. Výhodu oproti stolní RPG tkví v tom, že pokud křehká dívenka hraje silného válečníka, ostatní to nepoznají a vidí v duchu pouze popsanou postavu.
- Hry, kterých se účastní naráz tisíce hráčů, jsou známy pod pojmem *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)*, fantasy světy jsou v nich vykresleny v 3D prostoru. Mají ovšem svá omezení a primárním cílem je zabíjení příšer..
- *Live Action Role-Playing Game, Live Role-Playing Game, tzv. role-playing naživo, hra na hrdiny naživo* – hra s kostýmy a různými rekvizitami, kde hráči nepopisují, co jejich postavy dělají, ale jednají za ně. Na rozdíl od RPG stolních, jsou u LARP her nezbytná přísná bezpečnostní pravidla. Obecně jsou organizačně náročnější.

Ve stolních hrách hrají hráči své postavy v imaginárním světě, který organizuje, v němž rozhoduje a který v některých případech i vytváří tzv. Game Master, v češtině je zažitý vedle anglického slova i pojem Vypravěč. Vypravěč vytváří prostředí, kde postavy žijí, zápletky, které ovlivňují jejich osudy a hraje různé příšery a jiné postavy v příběhu.

Aby mohla rozhodnout, zda se hráči ta která akce vydařila nebo nevydařila, opírá se vypravěč o více či méně komplexní pravidla. Je stanoven určitý počet bodů, který, když hráč hodí, znamená úspěch prováděné akce. Například, zda se strefil šípem nebo netrefil, zda se kouzlo vydařilo nebo se minulo účinkem. Za každou úspěšnou nebo hezky zahranou akci přiděluje Vypravěč hráčům body, díky nimž mohou zlepšovat schopnosti svých postav.

Vývoj RPG postupuje směrem, ve kterém hráči získávají stále větší autonomii v otázce jednání postavy a více se tak podílejí na tvorbě příběhu tam, kde dříve měl hlavní slovo Vypravěč. V některých hrách již ani Vypravěče v původním pojetí nemají.

### **2.3. Vznik a vývoj role-playingu**

Vznik role-playingových her je spjat s tzv. strategickými válečnými hrami, které byly populární v Americe v raných sedmdesátých letech dvacátého století.

Válečné hry se snažily simulovat hypotetickou bitvu. Hráči v nich musí zvažovat situace analogické těm, které museli svými rozhodnutími řešit slavní vojevůdci v historických bitvách. Válečné hry kladly důraz na simulační prvky, mnohé z nich používaly fyzické modely krajiny, ve které se bitva odehrávala, četné miniatury zastupující lidi (cínoví vojáčky, figurky z plastu) a další herní vybavení, které umožňuje popsat stadium bitvy.

Každý hráč ovládal celou armádní jednotku čítající mnoho jednotlivých vojáků.

Z těchto her se vyvinuly tzv. proto-RPG, kde hráč ovládal pouze jednu postavku.

V roce 1974 vydala společnost *Tactical Studies Rules*<sup>7</sup> první vydání knižních pravidel hry *Dungeons&Dragons*<sup>8</sup>. Tato hra je považována za první moderní role-playingovou hru a ovlivnila téměř všechny podobné hry vydané od roku 1974.

Zaznamenala neuvěřitelný úspěch, přitáhla do oblasti role-playingu početné hráče i nemálo imitátorů a konkurentů. K takovým hrám patřily např. *Tunnels & Trolls*, *Traveller* nebo *RuneQuest*.

---

<sup>7</sup> Vydavatelství fantasy her založené v USA společníky Garym Gygaxem a Donem Kayem v roce 1972

<sup>8</sup> zkratka *D&D*

*Dungeons&Dragons* připravilo půdu pro rozšířené vydání *Advanced Dungeon & Dragons*. To způsobilo posun hry z amatérské na profesionální úroveň, na trhu se začaly objevovat pokročilejší, dražší role-playingové produkty, organizovaly se RPG konference, prodávaly profesionálně publikované časopisy (např. *Dragon*), role-playing se přestěhoval ze studentských kolejí do prostředí běžného života.

V osmdesátých letech dvacátého století byl trh role-playingovými hrami přímo zaplaven, existoval obrovský výběr knih herních pravidel a herních systémů. Největší hrou se stala *Advanced Dungeon & Dragons*, která se rozrostla do množství rozříštěných systémů pravidel a dočkala se vydání již čtrnácti knih. Složitý systém si vynutil zjednodušení ve druhém vydání *Advanced Dungeon & Dragons* na přelomu osmdesátých a devadesátých let.

V polovině devadesátých let zastínil popularitu klasických RPG nový produkt - hra s obchodovatelnými kartami postav známá pod názvem *Magic: The Gathering* firmy *Wizards of the Coast*<sup>9</sup>. Náhlý vpád a výrazná popularita Magic karet překvapily mnoho hráčů i vydavatelů. Někteří pesimisté dokonce předpovídali konec odvětví role-playingu jako seriózní zábavy.

V roce 1997 koupila *Wizards of the Coast* společnost *Tactical Studies Rules* a upravila *Dungeons & Dragons* a *Advanced Dungeons & Dragons* do nové, přehlednější, jednodušší a přímočařejší verze. Třetí vydání *Dungeons & Dragons* mělo úspěch a přineslo s sebou třetí generaci role-playingu s jednodušším a realističtějším herním systémem.

V průběhu devadesátých let trh opět zaplavilo mnoho RPG, nejpopulárnější z tohoto období je hra *Vampire: The Masquerade*<sup>10</sup>, která spontánně přešla z role-playingu na LARPing<sup>11</sup>.

Pověst mu načas pokazila série vražd spáchaná gangem teenagerů, které média nazvala nešťastně „Upíří kult“. Naštěstí byla negativní odezva veřejnosti rychlá, krátká a nenapáchala velké škody.

Devadesátá léta s sebou přinesla i velký pokrok v počítačových technologiích, což se projevilo i v role-playingu. Rozšířením osobních počítačů se RPG (CRPG) stal dostupným v podstatě každému.

---

<sup>9</sup> Vydavatelství fantasy her založené v roce 1990 Peterem D. Adkisonem v Seattlu v USA, v roce 1997 koupilo společnost *Tactical Studies Rules*.

<sup>10</sup> První hra společnosti *White Wolf Game Studio*, odehrává se ve Světě temnoty „*World of Darkness*“, hlavními postavami jsou upíři z různých klanů.

<sup>11</sup> LARPing neboli *Live Action Role Playing* je základním principem LARP her.

V roce 2000 měl pro role-playingové odvětví význam krok společnosti *Wizards of the Coast*, v němž poskytla ostatním tvůrcům ke svému hernímu systému nazývanému *D20* (podle používané hrací kostky o dvaceti stěnách k třetímu vydání *Dungeons & Dragons*) bezplatnou herní licenci. To umožnilo mnoha malým vydavatelům rychle a snadno vytvořit role-playingový materiál, který jsou hráči schopni snadno upravit pro dvě potřeby.

Není to první systém s bezplatnou licenci, ale zřejmě nejoblíbenější.

Nejuniverzálnějším systémem je tzv. *GURPS (Generic Universal Role-Playing System)*, vytvořený *Stevem Jacksonem* tak, aby se dokázal přizpůsobit jakémukoliv imaginárnímu hernímu prostředí. (*D20* je určen pro fantasy prostředí, kdežto *GURPS* je použitelný i pro science –fiction a další prostředí).

V současnosti je velice populární herní systém Světa temnoty<sup>12</sup> od americké společnosti *White Wolf*. Gothic-punkový hororový svět přitáhl mnoho příznivců RPG a LARP her.

Od počátků role-playingu existovali tací, kteří hráče obviňovali ze spojení s ďáblem, hlásali, že role-playingové hry jsou ďáblovým dílem a přivádí účastníky k sebevraždám.

Nejnámějším případem byl román *Mazes and Monsters* autorky *Rony Joffe*, která čerpala z prostředí *Dungeons & Dragons*. Kniha byla zfilmována, hlavní roli získal mladý *Tom Hanks*. Hlavní hrdina – psychicky labilní student se ztratí ve světě RPG a ztrácí schopnost rozlišit realitu od hry.

Takovéto negativní zpodobení hráče RPG ovlivnilo mínění veřejnosti v neprospěch role-playingu.

Předsudky a nepochopení, to byl hlavní nepřítel této aktivity po mnoho let.

Například náboženští fundamentalisté přišli s názorem, že herní postavy, protože existují výhradně v imaginárním fantasy světě a mají schopnost používat magii apod., jsou antikristé.

Takováto obvinění a předsudky se táhly v západním světě až do devadesátých let, v ostatním světě, kam RPG hry pronikly později, se s tímto problémem hráči potýkají dodnes.

A to přestože bylo vypracováno mnoho studií, které obecně došly k závěru, že RPG rozhodně nepodporuje sebevraždu, ale dokonce naopak, účastníci RPG mají k tomuto aktu menší tendenci.

---

<sup>12</sup> Svět temnoty – World of Darkness, svět upírů, vlkodlaků a mágů



### **3. Live-Action Role-Playing Game**

#### **3.1. Pojem, základní principy**

*Live Action Role Playing Game* neboli LARP hra či LARPG, v češtině poněkud kostrbatě nazývaná „hra na hrdiny naživo“ patří do velké skupiny role-playingových her rozebíraných v předchozí kapitole.

Základním principem je aktivita nazývaná *Live-Action Role-Playing* ne též *LARPing*.

Role-Playing a LARPing mají mnoho rysů shodných, avšak LARPing klade větší důraz na fyzické prožívání hry.

Role-Playing Game i Live Role-Playing Game jsou vyprávěním příběhu, psychologickým cvičením a improvizovaným dramatem současně. Hráč předstírá, že je někým jiným a toto předstírání se řídí určitými pravidly. Hráči se vžívají do rolí smyšlených nebo historických osobností, snaží se vystihnout jejich charakterové rysy, dosáhnout cílů těchto osobností.

Stejně jako v RPG je základem LARPingu rozlišení *HRÁČE* a *POSTAVY*.

*Hráč* je fyzický účastník hry, skutečný člověk.

*Postava* je abstraktní osobnost. Hráč může hrát jakoukoli postavu.

Při role-playingu hráč říká, co říká jeho postava, co jeho postava právě dělá, jaké činnosti provádí.

V LARPingu namísto aby hráč vykládal o tom, co jeho postava právě dělá, provádí tyto činnosti sám.

Např. v RPG hráč sedící v křesle řekne: „jdu se podívat do jeskyně, před kterou stojím“ a všichni si tu scénu pouze představí. V LARPG hráč nic takového neříká a jednoduše vyrazí směrem ke skutečné nebo improvizované jeskyni.

Postava může být hráči napsána a přidělena Vypravěčem (Pán hry, Game Master, Pán jeskyně, Dungeon Master), nebo si ji vytvoří hráč sám podle pravidel.

I v LARPG má každá postava tzv. *kartu postavy* se seznamem a popisem vlastností a schopností postavy, pravidly jejich použití, může obsahovat i motivaci, minulost a vztahy postavy k ostatním herním postavám.

Po dobu trvání hry je hráč postavou, kterou představuje, se vším všudy.

Některé situace nemohou být řešeny pouhou konverzací nebo provedením nějaké činnosti reálně, proto má každá hra svou techniku, která určuje úspěšnost podnikaných akcí (např. souboje, magie).

Hranice, která dělí reálný průběh od abstraktního, se liší hru od hry. V některých herních systémech je pravidly řešeno velké množství činností abstraktně, v jiných je vše řešeno reálným uskutečněním činnosti (s některými výjimkami jako kouzlení) a pravidla jsou stanovena pouze pro zajištění bezpečnosti soubojů a řešení sporných situací, kdy by mohlo docházet k hádkám mezi hráči.

Např. v souboji, který probíhá abstraktně, pouze v myslích hráčů, vyhrává ten, který hodí na kostce stanovený počet bodů.

V souboji, který probíhá reálně, vyhrává ten, kdo zbraní (bezpečně upravenou) skutečně zasáhne protivníka. Samozřejmě jsou stanovena bezpečnostní pravidla, kam se smí sekat mečem, zajištěna bezpečnost zbraní. Vždyť se stále jedná o hru, kde se umírá „jen jako“, na to účastníci nesmí nikdy zapomenout.

Účastníci LARP her se dělí na dvě základní skupiny: *hráče a organizátory*.

*Hráči* hrají postavy v příběhu, jehož osnovu vymýšlí Vypravěč, ostatní postavy (např. nepřátelský oddíl vojáků, loupežníci, příšery, kouzelný dědeček) které v RPG zastupuje Vypravěč, jsou v LARP hře hrány organizátory, kteří zároveň dohlížejí na technický průběh hry.

*Organizátorům* velí Vypravěč, který obvykle vymýšlí zápletku příběhu, scénář jednotlivých setkání, pravidla hry, zákonitosti herního světa. Ostatní organizátoři jsou v podstatě jeho asistenti, jejichž funkce ve hře je následující:

- Hrají, jak už bylo zmíněno výše, tzv. „*nehráčské postavy*“ (NPCs – Non Playing Characters), tj. různé příšery, bandity, krále, se kterými se hráči střetávají v průběhu hry v rámci jednotlivých setkání.
- Řeší problémy v terénu, dohlíží nad dodržováním pravidel, řeší spory mezi hráči.
- Připravují herní prostor tak, aby navozoval atmosféru světa popsaného vypravěčem, tj. zajišťují dekoraci, kostýmy organizátorů.
- Zajišťují technický provoz - povolení na daném pozemku hrát, jídlo vodu, hygienické podmínky.
- Při setkáních popisují hráčům detaily prostoru, vlastního vzhledu apod., které nelze vzhledem k míře abstrakce jinak rozpoznat.

Např. válečník přijde k jeskyni, jejíž vchod hlídá zarostlá postava, v ruce třímající kyj a oblečená do kalhot z medvědí kůže. Na nich má přišpendlen fialový fáborek značící velkou sílu, tj. obtížnou zranitelnost. Už *to* nevěstí nic dobrého. Má si hráč s dotyčnou

osobou popovídat a přesvědčit ji, aby ho vpustila do jeskyně, nebo s ní vyvolat souboj a pokusit se ji zabít? Proto se nejprve ujistí, co je podezřelá bytost zač a zeptá se: „Koho vidím?“ Postava odpovídá: „Vidíš tři metry vysokého zlobra, zdá se ti trochu podrážděný.“ V tom okamžiku začne hráč uvažovat o svých vyjednávacích schopnostech a o posile.

Herní imaginární svět je zastupován prostorem skutečným, tj. vše je dáno představivostí hráčů a přesvědčivostí dekorace.

Např. obývací pokoj se zataženými roletami může představovat tajné místo v podzemí pro schůzky upírů, dlouhá chodba tunel nebo silnici, kemp se může stát improvizovanou vesnicí, kruh stromů, mezi nimiž je napjat provázek, může představovat stavení, provázek zdi, dvě zkřížené větve mezi stromy dveře a fáborek jejich sílu, pokud jsou zamčené.

Pokud je postava hráče zabita, může se hráč uplatnit jako nehráčská postava, podřízená Vypravěči či ostatním organizátorům.

Zatímco u stolních role-playingových her má hlavní slovo Vypravěč, v LARP hrách se samotný Vypravěč bez organizátorů neobejde. To platí obzvláště pro akce s větším počtem účastníků.

Rozsahu hry je taktéž nutno přizpůsobit herní systém. Obecně platí, že čím větší akce, tím jednodušší vyžaduje pravidla.

Hráči musí být schopni se naučit pravidla snadno a rychle, aby mohli brzy začít hrát a nedocházelo ke zbytečným nedorozuměním.

Jednoduchý, jasný systém pravidel umožňuje hráčům řešit běžné situace, určovat úspěšnost jednotlivých činností i bez přítomnosti organizátorů, kteří tak nemusí být nutně přítomni u všech herních střetnutí.

Herní techniky řešící souboje nebo výsledek jiné akce, kdy se utkávají dva hráči či hráč a nehráčské postavy, se liší.

Mezi používané techniky se řadí tzv. *kámen-nůžky-papír*, jinde dojde k porovnání úrovně schopností na základě *Karty postavy* nebo zamáváním zvláštní *kartičkou s danou schopností* a jindy se souboj řeší reálným soubojem za pomoci *herních zbraní*.

LARPG obvykle nemá podrobný scénář ani předem daný konec. Vypravěč sice naplánuje určitou osu příběhu, ale příběh sám je vytvářen vzájemnou komunikací a střetáváním, zkrátka interakcí mezi hráči navzájem a hráči a organizátory.

Mnoho příznivců LARPingu se snažilo tuto aktivitu nějak definovat, ale obecně dospěli k názoru, že je to věc velice obtížná, ba přímo nemožná. Existuje tolik různých stylů LARPingu, kolik existuje LARP skupin.

Na zdánlivě jednoduchou otázku není lehké najít tu správnou, výstižnou a jednoznačnou odpověď. Existuje totiž nesmírně bohatá škála her, každá z nich se trochu liší a proto se jakýkoliv pokus o ucelenou definici stává neúspěšným.

Dá se poměrně snadno vyjádřit, čím LARP hry nejsou. Nejsou to pouhé hry na zabijáky či nájemné vrahy, důraz je kladen na dramatickou stránku a na vzájemnou interakci hráčů, kteří se pohybují v herním prostoru, komunikují spolu, pomáhají si nebo spolu soupeří v rámci pravidel.

Interakce probíhá mezi hráči navzájem, mezi hráči a organizátory a mezi hráči a světem. Zatímco u RPG je Vypravěč klíčovou osobou, v LRP do započaté hry již vstupuje minimálně, obvykle především při řešení obtížných situací v rámci interpretace pravidel.

Hra je společenskou záležitostí.

LARP má mnoho společného se stolními RPG, s divadlem a skupinami pro historickou rekonstrukci.

V RPG však hráči jen popisují činnosti svých postav a už vůbec si neoblékají kostýmy.

Divadlo je umělecké představení, zatímco LARPG je společenská hra. Obecenstvo a herci jsou jedny a tytéž osoby. Hrají své role a vytvářejí příběh pro potěchu svou a ostatních hráčů, ne pro radost nezúčastněných diváků. A vytvářený příběh nemá žádný předem daný průběh nebo konec. Hlavní je improvizace.

Skupiny, které rekonstruují historické události, šermířské skupiny apod. se rovněž staly inspirací pro LARP hry, zejména při řešení soubojových prvků. V LARP hře však není nejdůležitější dokonale zrekonstruovat historickou událost nebo období, ale zahrát si, pobavit se. Odreagovat se od rutiny všedního života, nechat svou mysl vplout do světa fantazie a protáhnout si tělo na čerstvém vzduchu.

Pokud jde o definování LARPingu, tak této snaze se věnovalo americké sdružení hráčů LARP her, The Live Roleplayers Association. Výsledkem všech snah je následující definice:

„Live Action Role-Playing (nebo též Interaktivní literatura) je dynamické umění, ve kterém mezi sebou interaguje současně více účastníků a svým jednáním vytvářejí příběh.“<sup>13</sup>

Základním rysem je improvizace. Hráč zná historii a motivaci postavy, její cíle. Někdy si je vymýšlí sám, jindy jsou mu přiděleny Vypravěčem. Na hráči je vše ostatní, je na něm, jak dosáhne svých cílů. Je jen na hráči, jak bude jednat ve vztahu k ostatním hráčům a nehráčským postavám, kdy každý z nich má svou vlastní minulost a své cíle. Právě vzájemná interakce postav vytváří příběh.

Pro některé herní systémy je tato interakce podstatou hraní, v jiných systémech je soutěživý prvek důležitý a hráč má cíl, kterého je třeba dosáhnout, ať už ho dosáhne hráč sám nebo s pomocí ostatních hráčů.

Vítězství není důležité, klíčové je, zda se všichni baví, vyhrávání není cílem LARPingu. Někdy dobrodružství skončí splněním nějakého poslaní, jindy se to třeba nevydaří. Většina příběhů je stvořená tak, že je nemožné, aby vyhrál každý. Ostatně, koho by bavilo hrát předem vyhranou hru?

To, jak dobře a přesvědčivě hráč zahraje svou roli, to je ceněno nejvíc. Hrdinové, kteří se tváří nezranitelně a ignorují zásahy ve snaze neprohrát mezi oblíbené nepatří.

Cílem postavy je dosáhnout svého cíle, cílem hráče je bavit sebe i ostatní.

#### • Historie vzniku LARP her

První LARP akce začaly probíhat v souvislosti s prvním vydáním Dungeons & Dragons v sedmdesátých letech dvacátého století. Jedním z prvních britských klubů byl *Treasure Trap*<sup>14</sup> založený v roce 1982. V Americe patří k nejstarším klubům skupina nazývaná *NERO – the New England Role-Playing Organization*<sup>15</sup>, založená v osmdesátých letech.

Do Německa i k nám se LARPing dostal zhruba v polovině devadesátých let. Za první LARP skupinu je považována UnicorN, založená v roce 1995, za druhou Společnost Pro Ochranu Berušky S.P.O.B., k dalším patřily Surrendská dužina a Bratrstvo zeleného

---

<sup>13</sup> Webové stránky sdružení LARPA: [http://www.larpaweb.org/larpa/larp\\_faq.html](http://www.larpaweb.org/larpa/larp_faq.html)

<sup>14</sup> Treasure Trap je považována za první LARP skupinu se systémem Live Combat, byla založena v roce 1982 ve Velké Británii, hrávala se na hradě Peckforton.

<sup>15</sup> NERO – nejstarší LARP systém v USA a Kanadě, založen Fordem Ivey v roce 1988 v Massachusetts

stromu. Gawain ze Slaného úspěšně organizuje LARP akce dodnes, tradiční srpnová Pravda (LARP pořádaný každoročně na hradě Pravda) se může pochlubit hojnou účastí.

### **3.2. Typologie role-playingových her**

Kritéria pro rozlišení druhů her jsou různá, nejčastějšími jsou následující:

- a) technika boje
- b) návaznost
- c) interakce
- d) žánr
- e) velikost hry
- f) herní prostor
- g) rozsah pravidel
- h) tvorba postav

#### **3.2.1. Technika boje**

Již zmiňované americké sdružení Live Active Roleplayers Association rozlišuje dva základní styly LARPingu, lišící se herní technikou – způsobem, kterým se určuje úspěšnost prováděných činností, zejména soubojů: Live Combat a Theatre Style.

##### **• Theatre Style (TS)**

Technika Theatre Style<sup>16</sup> znamená zastoupení fyzického boje jinou činností, za pomoci které je možné určit vítěze a poraženého.

Každá postava má své vlastnosti a dovednosti: sílu, inteligenci, nadání, speciální schopnosti, vše definováno na Kartě postavy.

Některé schopnosti jsou úspěšné vždy, pokud protihráč nemá zapsanou schopnost opačnou, jiné schopnosti vyžadují po hráčích, aby porovnali svou úroveň za pomoci Karty postavy s požadovanou úrovní či s úrovní protihráče.

---

<sup>16</sup> též Simulated Combat, Abstract Combat, Card Waving, Interactive Literature, Freeforms, znamená zastoupení fyzického boje jinou činností

Někdy je výsledek použití schopnosti řešen za pomoci náhody – hodem kostkou, technikou „kámen, nůžky, papír“ apod.

Výsledek porovnání určuje úspěch či neúspěch použití schopnosti.

Souboj je v Theatre Style řešen abstraktně herními pravidly, nebo se nekoná vůbec. Rozhodně tu není žádný fyzický boj v pravém slova smyslu.

Theatre Style vůbec nesouvisí s fyzickými schopnostmi hráčů, postava může být od hráče naprosto odlišná, takže hráč může být v průběhu hry, kýmkoli se mu zachce být.

V Theatre Style vytváří charakter postav Vypravěč, který píše i scénář hry, osu příběhu. Hráč tak dostane soubor dokumentů s informacemi o minulosti postavy, schopnostech apod.

Hraje se často uvnitř budov, v hotelích.

Žánry se pohybují v širokém rozmezí, od fantasy, SF, historie, hororu, cyberpunku, kreslených seriálů až po komiksy.

Hry obvykle trvají přibližně víkend, kdy si hráč postupně vybuduje silnou postavu a na konci hry dojde k vyřešení záhady, dosažení cíle apod.

Vypravěč píše postavy s časovým předstihem, navrhuje osnovy a postavy, každá postava má své nepřátele, spojence, cíle a zajímavou osobnost.

Hráčovými protivníky jsou ostatní hráči, kteří mají své vlastní cíle. Mohou spolupracovat nebo soupeřit.

Cílem her je role-playing, zahrnující vyjednávání, předstírání, přemlouvání, lest a další dramatické střety jako ve skutečném životě.

Pravidla zde slouží jen jako rámec pro role-playing. Každá hra má svou vlastní sadu pravidel, obvykle ne delší než článek v časopise.

Některá pravidla jsou neměnná, jiná jsou specifická pro každou jednotlivou hru.

- **Live Combat (LC)**

Live Combat<sup>17</sup> je technika zahrnující „skutečný souboj“, používají se speciálně upravené zbraně jako meče, dýky, šípy apod. (V Americe používaný pojem Boffer Style byl odvozen od umělohmotných, izolací oblepených mečů, které při šermování vydávají zvuk znějící jako „boff“). Ve Velké Británii se boffer meč ujal až později, velkou oblibu mají dodnes ručně vyráběné dřevěné zbraně.

---

<sup>17</sup> též Simulated Combat, Boffer Style, Rubbersword

Pokud je protivník zasažen, řídí se rozsah zranění tabulkami v pravidlech nebo principem cti, kdy hráč předstírá věrohodně své zranění (například po určitou dobu kulhá apod.).

Zbraně jsou upraveny tak, aby byly bezpečné, jsou to simulované zbraně, jakési makety. Meč není ze železa, ale ze dřeva, americké meče jsou plastové trubky obalené pěnovým materiálem a zpevněné lemovací lepící páskou na koberce, sekery jsou vyrobené z koberce (Jekor) obaleného kobercovou páskou. nervové pistole jsou zastoupeny stříkáckými pistolemi apod.

Boj však není pravá podstata těchto her. Klíčové je hraní na hrdiny, vžívání se do svých postav. Ale neznamená to, že by dobrý hráč musel být dobrým hercem. Důležitá je ochota vžít se do své role.

Hráčova postava může být členem družiny žoldnérů ve fantasy či středověkém světě. Bohatý kupec si je najme, aby našli jeho ztracený šperk. Jak úkol splní, to už záleží na hráči. Může se stát, že když šperk nalezne, objeví v něm skryté plány na invazi nepřátel do království. Kupec je tedy špión. Dá hráč vědět svému veliteli? Je tak rozčilený, že se kupce pokusí zabít? Nechá si tajemství pro sebe, pokud mu kupec zaplatí dost zlatáků?

To je chvíle, kdy přichází na řadu hráčovo pojetí svého hrdiny, své role.

Činnosti, které je fyzicky nemožné provést, jsou simulovány za pomoci zvláštních schopností postavy, zaznamenaných na kartě postavy.

Např. kouzlení, magie – účinnost vyřčeného zaklínadla je dána např. sáčkem fazolí. Pokud čaroděj hodí po nepříteli sáček a trefí se, je nepřítel očarován.

Hráči mohou hrát rozličné postavy – lišící se vzhledem i charakterem, ale úspěch fyzických dovedností je závislý pouze na možnostech hráče.

V Live Combat hrách je většina činností prováděna reálně, ve skutečném prostředí.

Obvykle se hraje v lesích, používají se čalouněné meče, magie je provozována za pomoci různých elixírů a zaříkávadel, zloději musí být nenápadní, rychlí, chytří. Všechno závisí v různé míře na skutečných fyzických schopnostech hráče.

Hráč si navrhne svou postavu a v průběhu her si hromadí zkušenosti a znalosti, které zvyšují jeho herní sílu a moc, prochází sám nebo v družince plánovanými setkáními, jejichž rozmístění i časový rozvrh naplánoval Vypravěč.

### **3.2.2. Návaznost akcí**

Dle tohoto kriteriia dělíme hry na následující skupiny:

- **Jednorázová akce (One – Shot / Stand Alone Scenario)**

Hra obvykle trvá jen po dobu jedné akce (setkání hráčů za účelem hry), nebo omezeného počtu akcí, například jen během víkendu, a je charakteristická tím, že celý příběh vyvrcholí na konci hry, má jasné zakončení příběhu. Není žádné „příště“.

Nutný je napínavý scénář, každá postava musí mít důležité informace a motivaci střetávat se s ostatními postavami.

Obvykle se koná na jednom místě, postava příliš necestuje .

Pro svůj jasný začátek i konec jsou pro začínající hráče je ideálním typem hry.

Cíle a koncept jsou stanoveny jasně, situace jsou poměrně předvídatelné, proto postačí jednodušší soubor pravidel, která řeší schopnosti, dovednosti a souboje, které ke hře patří.

Hra může mít pokračování, ale ne nutně se stejnými hráči a postavami.

- **Hra na pokračování (On-Going Games)**

Hra na pokračování je charakteristická, jak už z názvu plyne, navazujícím příběhem.

Hráčům je přidělena postava, kterou hrají tak dlouho, dokud je to baví nebo dokud Vypravěč neurčí jinak. Hráči mohou hrát kdykoliv chtějí, podle daných vodítek.

Hry na pokračování mají obvykle jednu dlouhodobou zápletku, příběh, který se rozvíjí v delším časovém horizontu, během celé série akcí. S časem se postavy hráčů rozvíjejí, roste jejich síla, schopnosti, hráči se s postavami více sblíží.

S tímto typem hry je spojeno více problémů než s jednorázovými hrami.

Hráči se pohybují ve větším prostoru, jejich postavy cestují na různá místa, doba a přesné místo setkání není organizátorům předem známo jako u jednorázových her, takže organizátoři nejsou přítomni každému střetnutí hráčů, mnohé situace musí řešit hráči sami. Proto je velmi důležitý kvalitní systém pravidel.

Hra může probíhat několik týdnů, měsíců i let.

Příběh je psán jinak než u jednorázových her. Pokud hráčova postava nedosáhne svého cíle v rámci jedné akce, má možnost svého cíle dosáhnout během akce příští. Rozlišují se krátkodobé (v rámci jedné či několika málo akcí) a dlouhodobé cíle (v delším časovém období).

Děj je potřeba psát tak, aby nezávisel pouze na jediné konkrétní postavě, je účelné psát zápletky pro typy postav či družinky různých postav. Postavy by měly mít i protichůdné cíle, dynamizuje to hru a snižuje nároky na počet organizátorů.

K řešení mnoha situací je potřeba komplexnějších pravidel, která dávají postavám širokou škálu schopností, možnost logicky rozvíjet své postavy a řešit situace za nepřítomnosti organizátorů.

Špatná pravidla vedou k hádkám.

- **Kroniky (Chronicles)**

Jedná se o sérii jednorázových akcí se stejnými postavami, nebo časově omezené hry na pokračování.

Tyto hry nemají navazující příběh, ale hrají se pravidelně nebo podle dohodnutého rozvrhu, používán je stejný herní svět, hráči a postavy.

Kroniky kombinují výhody jednorázových akcí a her na pokračování.

Je znám přesný čas a místo jednotlivých setkání, proto organizátoři mohou být přítomni všem důležitým střetnutím.

Existuje „příště“, tzn., že příběh nemusí nutně končit uzavřeně v rámci jedné akce. Na konci každé akce je však očekáván nějaký závěr.

Psaní kronik je mnohem snazší než psaní one-shot her.

Hráči hrají většinou v družinkách, proto je psaní scénáře snazší.

Postavy v obu typech her mohou být buď předem napsané Vypravěčem nebo vytvořené hráči samotnými.

Výhoda hráči vytvořených postav je, že hráči mohou hrát více podle svých představ, umožňuje jim to i lepší získávání nových dovedností během hry a zlepšovat postavení.

Výhodou postav psaných Vypravěčem je, že scénář může být více provázaný, Vypravěč má jistotu, že hráči se v určité situaci rozhodnou přesně podle jeho plánu apod. Vypravěč nemusí tolik upravovat scénář během hry.

### **3.2.3. Interakce**

Podle toho, kdo s kým soupeří, rozlišujeme hry na tzv. *svět* a *tažení*.

- **Svět**

Hraje se obvykle při středním počtu hráčů, kdy je snazší vytvořit postavám nebo typům postav protichůdné cíle a tak je motivovat ke vzájemnému střetávání. Organizátoři tak

nejsou jediní protivníci hráčů. Hráči hrají sami za sebe nebo tvoří družinky, jednotlivá setkání jsou rozeseta po hrací ploše, nenavazují na sebe v jedné linii.

- **Tažení**

Při menším počtu hráči tíhnou k tvoření družinky bojující proti – organizátorským postavám.

Při opravdu velkém počtu hráčů je výhodné postavám dát společné cíle a motivaci, aby byli ochotni vytvořit družinky. Hra je pak organizačně méně náročná, neboť scénář může být psán pro celou družinu a ne pro každou postavu zvlášť. Jednotlivá setkání následují po sobě na vymezené trase, družinky je absolvují s určitým časovým odstupem jedna po druhé.

### 3.2.4. Žánr, velikost hry

Žánrů je opravdu nespočet, nejvíce LARP her spadá do science-fiction a středověkých fantasy her.

K dalším žánrům patří horor, válka, špionáž, superhrdinové, kreslené filmy a seriály, historie, cyberpunk. Míchání žánrů je samozřejmě běžnou záležitostí.

- *Středověk* – postavami jsou více či méně autentické historické osobnosti z období středověku. Účastníci stráví dost času šitím vhodných kostýmů a někdy staví i malé osady. Obvykle se hra odehrává v lese.
- *Fantasy* – postavami jsou úplně smyšlení lidé a jiné bytosti (elfi, trpaslíci, hobiti, trolové, mágové, druidi, zaklínači, skřeti, upíři, víly, dryády, vlkodlaci apod.), děj se odehrává ve smyšleném světě. Podobá se středověké LARP hře, také zde je velké úsilí věnováno vytvoření kostýmu, zbraní a kouzelnického náčiní (hole, elixíry). Většinou se odehrávají v lesích.
- *Upíři* – postavami jsou moderní upíři, hraje se hodně ve městech, v noci, téměř nikdy hráči nehrají před ostatním obyvatelstvem, pokud se přemísťují po městě, chovají se nenápadně, jako by se chovali upíři, aby uchovali svou podstatu v tajnosti.

Velikost hry je dána zejména počtem hráčů. Poměrně časté jsou hry s počtem účastníků do patnácti hráčů, které se hrají v rámci uzavřené společnosti.

Středně velké hry se pohybují asi kolem třiceti, čtyřiceti účastníků. Velké hry už vyžadují náročnější přípravu organizátorů.

### **3.2.5. Systém pravidel**

Systémů je spousta, každá skupina má hranice mezi čistým role-playingem a nástupem pravidel na jiné úrovni. Následuje několik příkladů herních systémů:

- **Systém Mind's Eye Theatre**

Tento herní systém byl vyvinut herním studiem White Wolf.

Je v něm možné hrát upíry, mumie, lidi i vlkodlaky, má v sobě mnoho z komplexnosti stolních RPG, pravidla jsou však zjednodušena ve prospěch atmosféry a rychlosti podobně jako u karetních systémů. Umožňuje používat mnoho herních předmětů.

Výhodou je detailní řešení schopností, postavy přizpůsobivé v delším období, rozvoj schopností, a skutečnost, že pravidla, svět a osnova příběhu jsou k dispozici již při koupi hry. Nevýhodou je poměrně pomalé řešení konfliktních situací.

- **Freeform systém**

Neexistují tu žádná pravidla, konflikty jsou řešeny hráči nebo organizátory. Tento systém je vhodný zejména tam, kde je jen málo soubojů nebo vůbec žádné, blíží se čistému role-playingu. Např. pro tzv. murder mystery party – hru, kde probíhá vyšetřování nějakého zločinu. Hráči se tak mohou soustředit na svou roli a nic jiného.

- **Karetní systémy**

Každý hráč má balík karet označujících, co postavy při užití té které schopnosti dělají.

Systém je rychlý, jednoduchý, nevyžaduje mnoho studia.

Nevýhodou je nedostatečné řešení neočekávaných situací, postava se jen těžko rozvíjí.

### **3.2.6. Herní prostor**

Velikost herního prostoru má zásadní význam především pro možnost dohlížet na průběh hry, dodržování pravidel a bezpečnost účastníků.

- **Úzce vymezený herní prostor, úplná kontrola**

Hra je omezena na poměrně malou plochu, která představuje jakékoliv fiktivní místo. Tam kam se hráč fyzicky nemůže dostat, stačí jen trochu představivosti. Pokoj může představovat např. palubu lodi, letadla apod.

Organizátoři jsou vždy při ruce, mají o hře přehled, jsou přítomni úplně *všem* setkáním.

Může se hrát v soukromém bytě, v konferenčním sále hotelu apod. Čím lepší je dekorace, tím lepší atmosféra hry.

- **Volněji vymezený prostor, relativní kontrola**

Postavy se pohybují svobodně po mnoha místech fiktivně, ve skutečnosti je kuchyň restaurací, obývací nočním klubem na konci města.

Druhou možností je fyzické cestování z místa na místo. Organizátoři jsou přítomni všem *důležitým* setkáním.

- **Volný prostor**

Hráči se pohybují volně po prostoru, organizátoři nejsou vždy přítomni při řešení problémů. Existují určitá vodítka, která zajišťují, že se hráči setkají a organizátoři jsou poblíž.

Je vhodné zavést metodu pro identifikaci aktivních hráčů (odznaky, špendlíky).

Hráči by měli být informováni, kdy a kde mohou v případě potřeby kontaktovat organizátory.

#### **4. Specifika přípravy a průběhu LARP akcí**

Dříve než práce přikročí k rozebírání specifík hraní a organizování LARP her v rámci kratších či delších akcí, považuje autorka za vhodné uvést pro představu alespoň jeden příklad LARP akce. Jedná se o již tradiční několikadenní LARP akce pořádanou každoročně koncem srpna na hradě Pravda, od něhož je odvozen i název celé herní akce – „Pravda“.

Hrad Pravda leží mezi Louny a Rakovníkem a každoročně se na něm koncem srpna schází několik desítek lidí ve věku 16 až 30 let, aby se na několik dnů ponořili do fantasy světa válečníků, čarodějů, draků, lesních vil i proradných skřetů a nestvůr, prožili neobyčejná dobrodružství, získali nové přátele a pozdravili ty staré, zavzpomínali na společné zážitky a především, aby načerpali novou duševní sílu a pohodu z příjemné atmosféry hradu a přírodních krás okolního lesa.

Celou akci připravuje a pořádá organizátorský tým kolem Vlčka a Gendrim ze Slaného, nedělají to pro peníze, ale z čirého nadšení pro hru a ohlasy spokojených hráčů.

Vzhledem k tradičnosti akce nemívají s nedostatečnou účastí potíže, naopak, početní limit hráčů byl omezen na padesát, což je podle pořadatelů hranice zvládnutelnosti a kdy se organizátoři ještě baví.

Komunikaci se zájemci o účast tedy řeší zejména webovými stránkami (<http://pravda.webpark.cz/index.htm>), na nichž vystavují veškeré potřebné informace, zejména pravidla k nastudování, informace týkající se polohy hradu a způsobu dopravy, nastínění průběhu akce, aktuality a především e-mailové kontakty na organizátory.

Zájemce se musí zaregistrovat, což spočívá v zaslání jména, věku a povolání, které by chtěl účastník hrát. (Pravda nabízí tyto možnosti: zaklínači, kouzelníci, léčitelé, zloději, válečníci.) Minimální věková hranice činí 16 let.

Od hráče se dále očekává, že akci přijede s již nastudovanými pravidly, vhodným kostýmem a zbraní.

Akce začíná úterním večerem, kdy se účastníci dopraví na hrad, postaví stany (pokud nespí „pod širákem“) a seznamují se, zpravidla u ohně a kytar s ostatními. Pokud jde o pitnou vodu, tu přivážejí organizátoři jednou denně v sudu z blízké vesnice, jídlo si přivážejí účastníci vlastní.

Ve středu dopoledne se konají zkoušky do jednotlivých herních povolání, rozdávají se užitečné informace, odpoledne začíná hra, obvykle scénkou s nastíněním zápletky, kterou organizátoři uvádějí hráče do hry.

Následující dny až do soboty hra pokračuje, s přestávkami na odpočinek, jídlo a hygienu apod. V sobotu v podvečer se završuje zápletky, hra končí, následuje rozebírání nově nabytých zážitků.

V neděli ráno si všichni sbalí stany, uklidí tábořiště při loučení posbírají bezpočet nových kontaktů a rozjedou se do svých domovů.

Zpětnou vazbu nachází organizátorský tým v e-mailech či dotazníku vystaveném na webových stránkách.

Výše podaný obraz vyvolává řadu otázek a úvah - účast na zmíněné akci není jistě zanedbatelná, nejedná se o jedinou akci, ale jednu z mnoha (další velkou LARP akcí je např. Ishad či Pán prstenů), LARP skupin se na Internetu vyskytuje bezpočet. Proč tedy LARP není v nabídce cestovních kanceláří? Nebo ještě jinak – proč se LARP rozvíjí především (a v ČR výhradně) v nekomerčním cestovním ruchu?

Hledání odpovědi na tuto otázku není prosté, jak by se snad mohlo na první pohled zdát. K jejímu nalezení je nezbytné probrat všechny aspekty LARPingu, a to jak z pohledu hráče – potenciálního klienta cestovní kanceláře, tak z pohledu organizátora (pořadatele) akce – poskytovatele služby.

#### **4.1. LARP akce pohledem hráče (klienta)**

##### **4.1.1. Vyhledávání vhodných akcí**

Každý, kdo má zájem si vyzkoušet jaké to je, zahrát si LARP hře, má k dispozici poměrně velké množství zdrojů, ze kterých informace o té které akci získat. Většinou není potřeba předchozí zkušenosti se stolními RPG hrami, nicméně, je to přeci jen určitou výhodou – hráči role-playingových her jsou již uvyklí sžívat se svými rolemi a snáze tak chápou podstatu LARPingu..

- **Zdroje informací**

Nejčastějším zdrojem informací a také nejvýznamnějším při rozhodování o účasti na akci, zvláště u prvohráčů, je tzv. *slovo z úst* – zmínka, vyprávění herních zážitků více či méně zkušeným hráčem či organizátorem. Od takového člověka obvykle není těžké získat potřebné kontakty nebo několik dobrých rad navíc.

Čas od času se objeví drobná reportáž či zmínka o LARP akcích v *televizi*, v Čechách zvláště v ranních pořadech, v pořadech věnovaných počítačovým hrám (Game Page na Čt 2), mládeži apod. I v těchto případech jsou často uváděny kontakty nebo se dají zjistit telefonicky.

Stejně tak je to i s *novinami*, o něco více relevantních informací lze vyčíst v časopisech věnovaných sci-fi a fantasy.

Nejvíce informací dostupných každému, kdo má na světovou síť přístup, je na *Internetu*. Každá schopnější LARP skupina má své vlastní webové stránky, ať už jednoduché nebo opravdu propracované. Obvykle obsahují termíny chystaných akcí, kontakty na organizátory akce, často i veřejná pravidla hry, pokyny ohledně parametrů herních zbraní, početní či věkové omezení apod.

Také *stránky různých LARP organizací* obsahují mnohé užitečné odkazy, obvykle jsou věnovány LARPingu obecně a obsahují kalendář akcí všech LARP skupin, které s nimi spolupracují. To dává lepší možnost výběru, pokud zájemce ještě nemá jasnou představu o výběru konkrétní akce.

Zajímavé webové stránky:

*IFGS (International Fantasy Gaming Society) <http://www.ifgs.org>*

*Larpa.org [www.larpa.org](http://www.larpa.org)*

*Larp.com [www.larp.com](http://www.larp.com)*

*NERO - New England Roleplaying Organization, [www.nerolarp.com](http://www.nerolarp.com)*

*Rpg.net/larp, [www.rpg.net/larp/](http://www.rpg.net/larp/)*

*Shade larp list, [www.larplist.com](http://www.larplist.com)*

*NEIL - Interactive Literature in the New England area, [www.interactiveliterature.com](http://www.interactiveliterature.com)*

*WhiteWolf - Vampire: The Masquerade, [www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)*

*ASF- Asociace Fantasy, [www.asf.cz](http://www.asf.cz)*

*Kalendář dřeváren - přehled fantasy her a bitev v Čechách, [www.ucw.cz/drevarny](http://www.ucw.cz/drevarny)*

*Dungeony.cz- vše o RPG a dungeonech, <http://dungeony.cz>*

Fantasy - stolní Hra na hrdiny, <http://volny.cz/rulemaker>

Pevnost- fantasy měsíčník, [www.pevnost.atlas.cz](http://www.pevnost.atlas.cz)

Prague by Night - Vše o vampire, [www.vampire.cz](http://www.vampire.cz)

*On-line vyhledávače* webových stránek jako např. Google, Altavista, Seznam apod. – stačí zadat heslo „LARP“ nebo „Live – Action Role-Playing“.

Dalším možným zdrojem informací jsou *obchody se stolními hrami* – často knihkupectví orientovaná na fantasy a sci-fi literaturu (v Praze např. knihkupectví Krakatit), která mívají prostory pro vývěsky s informacemi o chystaných turnajích ve stolních hrách, případně LARP akcích, sci-fi konech (conventions) – např. Pragocon.

Conventions, velké konference zaměřené na sci-fi a fantasy problematiku (říká se jim také „kony“) mají ve svém programu často zahrnuty počítačové a role-playingové hry, některé krátké LARP hry (spíše Theatre Style).

Existují dva typy konů:

- Prvním typem jsou kony zaměřené na sci-fi Fandom. Mohou v nich být zahrnuty jedna nebo dvě kratoučké LARP hry – na zkoušku to může stačit, nezaberou mnoho času a ve zbytku víkendu je možno zařídit mnoho dalších záležitostí, nevýhodou je však skutečnost, že krátký herní čas neumožňuje opravdu se vžít do postavy. Navíc hráči v průběhu hry odchází na různé přednášky a další akce v programu konu a po nich se vrací – hra je narušována.
- Kony určené výhradně LARPingu. Takové kony u nás zatím pořádány nejsou, ale v Americe se jedná o velké sjezdy s tisíci účastníky s celým seznamem LARP her. Účastnický poplatek nebývá bezvýznamným výdajem a může se také stát, že hráč vloží mnoho času a peněz na hru, o které dopředu neví, zda mu bude vyhovovat.

Jakmile zájemce najde LARP hru, které by se rád zúčastnil, měl by kontaktovat organizátora či patřičnou LARP skupinu a zpravit ji o svém zájmu.

Většina herních akcí vyžaduje předchozí registraci, někdy se stačí dostavit na místo akce bez ohlášení. Spousta herních setkání je jen pro zvané, za neznámé hráče nemusí organizátoři chtít převzít odpovědnost. Pak může pomoci přimluva některého ze

zkušených hráčů. U větších akcí se obvykle stačí jen včas zaregistrovat, aby organizátor mohl dodávat hráčům či po nich požadovat určité informace.

Mnoho her má stanovený horní limit počtu hráčů pro jednotlivé akce a také vyžadují určitý čas na to, aby Vypravěč mohl připravit dějovou linii hry - scénář tak, aby vyhovovala postavám všech hráčů.

#### **4.1.2. Příprava na hru**

Hráčova příprava na konkrétní akci zcela zásadním způsobem ovlivňuje prožitek hry v jejím průběhu.

Důležité je uvědomit si, zda jde o hru, ve které si svou postavu může hráč vytvořit sám, podle vlastních představ a tužeb nebo naopak, postava mu bude přidělena Vypravěčem a hráč ji pouze ožíví a pokusí se s ní ztotožnit. O takovýchto záležitostech je třeba se s dostatečným předstihem domluvit s Vypravěčem, neboť hrát někoho nebo něco, co hráči „nesedne“, může negativně narušit atmosféru hry a celkově ji znepríjemnit nejen dotyčnému hráči, ale všem zúčastněným.

K tvorbě postavy samotné patří i sestavení její minulosti, hráč by měl načerpat nové vědomosti z literatury o době, ve které se děj hry bude odehrávat, době minulé, týkající se postavy, o zvycích, měl by si sehnat odpovídající zbraně a další herní předměty, v neposlední řadě odpovídající kostým.

Z tohoto důvodu někteří organizátoři pořádají ještě před akcí tzv. briefing, kde podávají hráčům řadu užitečných informací a reagují na případné dotazy.

Nejdůležitější aspekty přípravy jsou rozebrány v následujících řádcích.

- **Výběr postavy**

Jak již bylo zmíněno, existují dva hlavní přístupy k tvorbě postavy:

- postavu si vymýšlí hráč
- postavu vymýšlí Vypravěč a hráči ji přidělí

V obou případech je pro kvalitní prožitek nezbytné zjistit a naučit se co nejvíce informací.

- Hry s postavami vymyšlenými hráči

Svoboda, která je hráči dána v souvislosti s tvorbou postavy, závisí na typu hry a složitosti pravidel, kterými je třeba se řídit.

Tam, kde jsou pravidla velmi složitá či rozsáhlá, je lepší požádat o radu zkušenějšího hráče, popř. organizátora. Ušetří to čas i zklamání z případných omylů způsobených nepochopením systému.

Naproti tomu mnohé hry výrazně podporují tvořivost hráčů a omezují je jen základními požadavky na celkové zastoupení jednotlivých typů postav<sup>18</sup>. Tyto požadavky souvisí s hratelností hry, technickou možností plnit cíle postav, družinek a s možností vyřešit zápletku.

Například drak před jeskyní stráží přístup k pokladu. Je natolik mocný, že prostý válečník ho nemůže porazit. Avšak schopný čaroděj může draka uspat kouzlem. Pokud družinka nemá čaroděje, nemůže poklad získat. Obvykle to znamená vymýšlení různých alternativních řešení, což může příběh notně zkomplikovat a hráčům pokazit náladu.

Aby se organizátoři vyhnuli takovému potížení, stanovují si určité statistiky, počty zastoupení jednotlivých charakterů, omezení některých schopností, apod.

Některé informace o svých postavách by měli hráči organizátorům poskytnout ještě před hrou – ať už jde o jméno, typ postavy, minulost, vlastnosti a schopnosti.

Dají tak tvůrcům příběhu větší možnost začlenit postavu nenásilně do dějové linie scénáře, sepsaného pro danou hru, a vyjít vstříc hráčovým představám.

V následujících bodech je stručně nastíněno vše, co by si měl hráč při tvorbě postavy promyslet:

- časový přehled o životě své postavy, jakýsi životopis včetně původu, rasy, povolání
- vztahy postavy k rodině, přátelům, nepřátelům, vnímání dobra a zla

---

<sup>18</sup> Příklady typů postav:

- Čarodějové – mají schopnost kouzlit, vysokou inteligenci
- Zloději - jsou mrštní, umí otvírat zámky, odhalovat pasti
- Válečníci - mají sílu, hbitost, umí ovládat různé zbraně, zato např. neumí číst
- Léčitelé - dokáží léčit za pomoci přírodních sil zranění, komunikovat se zvířaty

- největší výhry a tragédie v životě postavy – v dětství, dospívání, dospělosti, vliv těchto událostí na formování charakteru postavy
- věci, vlastnosti, jevy, které postava nenávidí, zbožňuje, uctívá
- možnosti, kterak se vyhnout stereotypům
- sepsání zábavné a poutavé historie, takové, kdy se svou postavou bude moci ztotožnit, užít si role-playing
- přípravu postavy na případné změny, ke kterým může dojít v rámci příběhu

Každá postava potřebuje motivaci k cílenému jednání, hráči musí dát své postavě určité cíle a snažit se jich během hry dosáhnout. Musí existovat něco, co postavu pohání vpřed, nezávisle na vůli hráče. Při tvorbě cílů je nezbytné se poradit s Vypravěčem, aby se cíle nekřížily s dějovou linií celého herního příběhu a nepůsobily zmatky a komplikace. Vypravěči v tomto ohledu nenávidí překvapení.

Z hlediska motivace je významné nejen zaměření na splnění krátkodobých cílů, ale i stanovení cílů dlouhodobějších, dalo by se říci životních.

Cíle mohou zahrnovat např. pátrání po vetřelcích, identifikování nepřátel, hledání práce nebo peněz nebo honbu za vlastní posedlostí – za pomstou, mamonem, touhou konat velké skutky.

Žádná postava není „ostrovem sama pro sebe“, samotářské postavy jsou sice zdánlivě zajímavé, avšak důsledné dodržování charakteru samotáře se může brzy zvrátit v nudu a frustraci. LARP hra je ve své podstatě hra společenská, což by měl hráč pro sebe využít jako výhodu a spojit se s dalšími postavami.

Hrát ledově chladnou postavu bez srdce, která kazí zážitek ze hry svým spoluhráčům, se může stát velmi brzy deprimující i pro samotného autora postavy.

- Hry s postavou vytvořenou Vypravěčem

Tento typ hry je velmi vhodný zejména pro prvohráče nebo začátečníky, neboť se nemusí proplétat složitými pravidly tvorby postavy. Není však určen těm hráčům, kteří již mají jasnou konkrétní představu o tom, co chtějí hrát, neboť by se mohli cítit značně omezováni.

Hráči mohou být požádáni, aby vyplnili formulář, přihlášku, registrační list kvůli kontaktním informacím a představám o rozdělení jednotlivých typů postav vystupujících v příběhu.

Vypravěč se pak snaží přizpůsobit přidělované postavy v rámci možností tak, aby si na nich hráči mohli najít něco, s čím se mohou ztotožnit.

Forma a obsah přihlášek se samozřejmě velmi liší.

Formulář může obsahovat následující požadavky na informace:

- předchozí zkušenosti s LARPingem
- oblíbená filmová postava, literární postava apod.
- význam role-playingu pro hráče
- přístup k řešení problémů
- kostým, preferovaný styl boje
- preference charakteru: hrdina/ podvodník/ zloduch
- preference schopností: s magické/ telepatické/ empatické/ věštecké/ válečnické/ zlodějské atd.

Pokud hráč výslovně nechce hrát konkrétní postavu, měl by to dát včas vědět Vypravěči. Nelze samozřejmě vyhovět všem, nicméně, často se podaří najít kompromis.

V přihlášce musí být z pochopitelných důvodů uvedeny významné zdravotní potíže, alergie, zvláštní požadavky na podávání jídla během hry apod.

Na základě informací z přihlášek Vypravěč přidělí hráčům postavy, u menších akcí s nimi může dořešit detaily ještě před začátkem hry.

#### • **Minulost postavy, pozadí příběhu**

Na mnoha akcích každý hráč dostane „balíček postavy“ (character pack), který může obsahovat Kartu postavy s charakteristikou přidělené postavy, jejími schopnostmi, vybavením, vlastnostmi, minulostí, definovanými vztahy k různým významným postavám v příběhu, s jejími cíli - motivací. Může též obsahovat doporučení, jak jednat v určitých situacích, které mohou nastat, požadavky na kostým či jeho prvky.

Součástí info balíčku jsou obvykle i obecná pravidla hry společná všem typům postav a organizační pokyny pro hráče.

Psané informace jsou zaznamenány ve dvou typech dokumentů:

- Prvním typem jsou veřejně přístupné dokumenty, které jsou k dispozici všem účastníkům hry, často na webových stránkách pořadatelské LARP skupiny. Jedná se o obecná pravidla, popis prostředí a doby, ve které se děj bude odehrávat, minulost, základní typy postav. Stejně tak v nich mohou být uvedeny organizační záležitosti jako mapa místa, kde se akce bude konat, možnosti dopravy, stravování apod.
- Druhým typem jsou pravidla konkrétních postav či typů postav, různá tajná povolání, která jsou přístupná pouze těm hráčům, kteří si danou postavu zvolili, na webových stránkách je to řešeno zaheslovaným přístupem či zasláním požadovaných informací e-mailem konkrétní osobě, případně vyzvednutím pravidel u Vypravěče.

Velmi přínosné je studium literatury či filmů vztahujících se k prostředí, ve kterém se příběh bude odehrávat. Například, pro děj spadající do období středověku je vhodné projít si základní materiály o daném století – vyhledat významné historické události, společenské zvyklosti, charakteristiku dobové mluvy apod. Takto nabyté znalosti napomáhají vžít se do role, spoluvytvářet pohlcující atmosféru a dodávat smyšlenému příběhu zdání reality.

#### • **Kostýmy a herní předměty**

Hráči se líčí tak, aby se vzhledem maximálně přiblížili svým postavám, neboť to pomáhá role-playingu a celkové atmosféře příběhu.

Kostýmy se liší dle žánru hry a typů postav (jejich rasy, povolání, společenské vrstvy), může se jednat o obyčejné vycházkové oblečení (upíři v ulicích města se snaží být nenápadní), speciální make - up, vlastnoručně vyrobený fantasy kostým atd.

Kostým pomáhá vžít se do role i fyzicky. Dobře zvolený kostým dává postavě esenci reality a pomáhá i ostatním hráčům vnímat se navzájem jako postavy.

Jestliže si hráč vymýšlí postavu sám, na základě dobré představy o jejím vzhledu si může kostým připravit. U přidělených postav se obléká hráč podle Karty postavy, případně doporučení Vypravěče, s detaily si může vyhrát sám. V požadavcích je zmíněno spíše jen pár nezbytných prvků kostýmu.

Existuje několik možností, jak si pořídit kostým:

- Vyrobit si vhodné oblečení, výzbroj a výstroj vlastnoručně - dobře se nakupuje v obchůdcích pro kutily i ve velkých obchodech jako jsou OBI či Bauhaus. Nezbytná je ovšem alespoň malá dávka představivosti a zručnosti
- V USA je běžným zvykem, že LARP skupiny pronajímají prvohráčům kostým nebo jim pomáhají získat kostým vlastní, jestliže se prvohráč rozhodne hrát častěji. Zvláště u prvohráčů nemá smysl pořizovat si drahý kostým ihned.
- Bohatší hráči si mohou koupit kostým ve specializovaných prodejnách, divadelních výprodejích nebo si ho pronajímat.
- Další možnosti:
  - Obchody s kostýmy, obchody s koženým zbožím
  - Halloween obchody (USA)
  - Bazary, výprodeje textilních látek
  - Army shopy
  - Vetešnictví
  - Železářství
  - Prodejny pracovních oděvů

#### **4.1.3. Briefing před hrou**

Poté, co proběhnou všechny přípravy na obou stranách, se obvykle v různém čase před začátkem hry setkávají hráči a organizátoři, aby mohli prodiskutovat organizační záležitosti. Rozdávají se balíčky postav, řeší poslední problémy ohledně tvorby postav atd.

Briefing se u složitějších her koná s několikadenním předstihem, u těch jednodušších stačí několik minut před začátkem hry.

Délka takového setkání se liší podle délky LARP akce a komplexnosti pravidel.

Pro čtyř až šestihodinový LARP trvá briefing zhruba půl hodiny, u vícedenní akce může zabrat až hodinu.

U jednoduchých her s minimálními pravidly stačí pět až deset minut před začátkem hry. Pokud se hráč briefingu neúčastní, měl by to oznámit organizátorům, aby mu informace poskytli dodatečně.

Diskuse ve stručnosti zahrnuje tyto body:

- 1) Představení organizátorů a Vypravěče hráčům, ujasnění kompetencí, povinností
- 2) Vymezení herního prostoru, přestávky na jídlo, spaní, doprava – harmonogram.
- 3) Vysvětlení pravidel, uvedení několika příkladů použití dovedností, boje
- 4) U her s přidělenými postavami rozdání balíku s listem postavy, herními předměty, odznaky se jmény apod.
- 5) Určení hráčů, jejichž postavy by mohly být známé většině ostatních postav.
- 6) Odpovědi na otázky o postavách, pravidlech, apod.
- 7) Poskytnutí dalších informací, které je třeba znát ještě před začátkem hry jako „žádný boj nebo používání schopností, dokud to organizátoři neodstartují“, popis události, kterou se hra začíná.
- 8) Ujasnění organizace příjezdů, ubytování, stravování, případných poplatků k uhrazení nutných nákladů

#### **4.1.4. Průběh hry**

Po všech přípravách konečně může započít samotná hra. Pro správný průběh je potřeba pochopit určitá obecná pravidla spíše technického rázu. Dají se rozdělit do tří základních okruhů, kterými jsou:

- role-playing,
- herní a neherní záležitosti,
- etická pravidla.

#### **• Role-playing**

Podstata role-playingu spočívá v následujících činnostech:

- 1) Oživení postavy prostřednictvím slov a jednání hráče
- 2) Snaha splnit cíle postavy

3) Pomáhání spoluhráčům bavit se, zažít příjemné dobrodružství

- Vzkříšení postavy

Vzkříšení postavy je záležitost hráče. Vypravěč vytvořil příběh, popř. i postavu, ale pouze hráč má odpovědnost za vdechnutí života do své postavy. Organizátoři „uvaří“ chutnou směs zážitků, ale je na hráči samotném, aby ji okusil. Bez hráče není postavy a bez postavy není příběhu.

Pokud se hráč cítí být vyřazen z příběhu, musí přijmout nové cíle nebo si promluvit s Vypravěčem o jiném způsobu, jak se do hry víc začlenit.

Oživení postavy vyžaduje jisté úsilí a každý hráč má svůj vlastní přístup.

Někteří si např. kladou otázku „co by teď udělala moje postava?“ a časem se otázka dostává do herního podvědomí.

Jiní používají k vyjádření charakteru své postavy řeč, ať už jde o falešný přízvuk, tón hlasu, veršování (např. hraje – li hráč Francouze – mluví s francouzským „r“) apod.

Mluva postavy se liší společenským postavením, historickou dobou, věkem apod.

Řeč těla není o nic méně důležitá, např. způsob chůze, gesta.

Kostým, make-up a herní předměty (hůlka, čapka, kápě, zbraň) neustále připomínají, že hráč je po čas hry někým docela jiným.

- Herní cíle

Každá postava má jeden či více cílů bez ohledu na to, kdo tvořil postavu.

Je dobré se před hrou zamyslet nad tím, čeho chce postava dosáhnout, jak by se to dalo provést a které cíle jsou nejdůležitější. Stanovit si priority.

Cíle a motivace se během hry mohou měnit, proto by postava měla být na možnost úpravy cílů připravena.

Některé z motivů vycházejí z podstaty hráčovy postavy. Postava má své přesvědčení, určité vzorce chování – např. udělá cokoli, aby pomohla jiným lidem, může mít čestné poslání nebo je to „padouch od kostí“.

Jsou to velmi osobní cíle, ale mohou být obtížně splnitelné pod vlivem nečekaných okolností, zásahu ostatních postav apod.

Ostatní cíle už nemusí vycházet z podstaty postavy, jde o konkrétní činy s konkrétními výsledky jako třeba uskutečnění převratu, vyřešení státního tajemství, získání nějaké výhody. K jejich splnění je obvykle zapotřebí pomoci ostatních postav – postava by měla zvážit spojenectví, spolupráci s ostatními, případně vytvořit několikačlennou družinku.

Někdy je potřeba důsledně utajovat svou totožnost – postava je hledaným vrahem, vetřelcem či spiklencem. Obvykle je ve hře minimálně jedna další postava, která to o ní ví. To může být dobré nebo moc špatné. Někdy je uchování tajemství tou nejlepší strategií. Ale většinou spiklenec prostě doufá, že ten vědoucí ho nepotká. Může být mnohem užitečnější sdílet tajemství s těmi, kteří mají stejné zájmy a společně tak získat určitou výhodu.

- **Pomáhání spoluhráčům se bavit**

LARPing je společenská aktivita a čím víc hráč baví ostatní, tím více baví i sebe.

Každý by se proto měl snažit vžít do své postavy a zahrát ji tak, aby si ji ostatní zapamatovali.

Měl by se také snažit vrátit motivaci spoluhráčům, kteří o ni přišli po nějakém neúspěchu, a pokusit se je dostat zpět do hry, vrátit jim potřebné nadšení.

Vítězství je věc velice relativní. Každé vítězství má totiž svého vítěze i poraženého. Proto je v případě LARPingu více než jinde důležité zúčastnit se a nikoliv zvítězit. LARPing není vystavěn na soutěžním principu.

- **Herní a mimoherní předměty a aktivity**

V průběhu hry je nesmírně důležité důsledně oddělovat aktivity týkající se příběhu a aktivity týkající se reálného života včetně organizačních záležitostí.

Pro nejdříve zmíněné aktivity se používá pojem „herní aktivity“, pro ty zbývající „neherní či mimoherní aktivity“.

Do těch mimoherních spadá vše, co se týká hráčů, organizátorů a organizačních záležitostí, reálných událostí.

Naopak, aktivity vykonávané postavou, tedy hráčem v průběhu hry, kdy hraje svou roli, se řadí mezi herní.

Mezi základní momenty rozlišování patří:

1) Herní předměty x neherní předměty

Rozlišuje se velmi přísně majetek herní a neherní.

Postava může získávat v průběhu hra různé peníze, artefakty, odnést si ze setkání kořist, poklad, vydobýt si novou zbraň či brnění apod. Pokud jsou zmíněné věci ve formě materiální, je povinen po skončení příběhu nebo před odjezdem domů danou věc vrátit oprávněnému majiteli, nejčastěji některému z organizátorů.

Takovéto herní předměty obvykle bývají postavám předávány organizátorskými postavami nebo jsou jasně označeny jakožto herní předměty.

Patří sem i předměty v majetku hráčů oprávněně používané jejich postavami v průběhu hry.

Do neherních předmětů spadají všechny věci, které se netýkají příběhu.

S osobním majetkem účastníka akce smí nakládat pouze jeho majitel nebo jiná osoba s výslovným svolením majitele.

2) Herní a neherní prostor

Prostor akce se může dělit na prostor, ve kterém hráč vystupuje jakožto postava, a prostor vymezený k aktivitám běžného života: tábořiště, místo ke stravování, odpočinku k hygieně. Některé hry toto rozdělení nedodržují a uznávají celý prostor akce jako herní.

S vymezením prostoru povolenému pro akci jsou hráči seznamováni v briefingů před hrou.

Opouštět herní prostor během hry je nevhodné, hráč se může ztratit, znepokojovat místní obyvatele svým kostým, vstoupit neoprávněně na cizí pozemek apod. I z těchto důvodů je důležité před opuštěním vymezeného prostoru dát vědět organizátorům, případně zdůvodnit důvod svého odchodu.

3) Výměna a získávání informací

Vše, co pronese, zaslechne nebo jinak zjistí postava hráče, ví a má právo použít postava i její hráč. Veškeré takové aktivity jsou součástí rozvíjeného příběhu.

To ovšem naopak platit nemusí. Hráč může zjistit mnoho informací náhodně, podvodem, zkrátka způsobem, kterým by ji postava v příběhu nikdy nemohla získat.

Zejména zvláštní informace o zdrojových materiálech, o tom, jak daný hráč nebo Vypravěč má tendenci rozhodovat, jednat v určité situaci, různé poznámky organizátorů pronesené neopatrně o scénáři apod.

K chráněným informacím patří též herní schopnosti a základní znalosti, které má každý hráč ve svém listu postavy, stejně tak údaje o minulosti postavy apod.

Použití takovéto neherně získané informace postavou je považováno za neoprávněnou výhodu a je považováno za porušení psaných i nepsaných pravidel a nečestné jednání.

V mnohých případech však rozlišování herních a neherních aktivit není zdaleka snadnou a jasnou záležitostí.

Naučit se a zejména chtít rozlišovat herní a neherní znalosti je otázkou vůle a zvyku. Jen málo hráčů dokáže úplně izolovat od vědomostí postavy vědomosti hráče. Každou nově přijatou informací se podvědomě mění herní chování, ačkoli se hráč snaží více či méně hrát poctivě.

Souvisejícím problémem jsou situace, kdy hráč získává určité pokyny, informace, kterými by se měla jeho postava řídit. Jednání postavy podle takovýchto pokynů se nazývá metagaming a dochází tu ke kombinování herních a neherních vědomostí.

Každý hráč je zapojen do určitého stupně metagamingu a může dojít i k tomu, že na základě pokynů organizátora musí jednat proti své postavě. Hráč a postava se dostávají do střetu zájmů.

Aby se hráč vyhnul zbytečným potížím, měl by se snažit mluvit a jednat co nejvíce herně a jestliže potřebuje řešit nějakou neveřejnou záležitost s jiným organizátorem nebo hráčem, měl by se ujistit, že nikdo jiný neposlouchá.

Některé hry jsou vedeny tak, že vše, co hráči říkají, je zároveň řečeno postavami, a pokud někdo něco zaslechne, uslyší to i jeho postava. Toto pravidlo zdůrazňuje potřebu přemýšlet dříve, než je cokoli proneseno nahlas.

Pokud má hráč nějaké nejasnosti o tom, co jako postava slyší nebo neslyší, stačí se zeptat.

Někteří hráči jsou dobrými herci, jiní méně dobrými. Občas je těžké říct, zda hráčovo chování odpovídá postavě nebo přirozenému charakteru hráče. V důsledku

nedostatečného rozlišení herního a neherního chování může docházet k nepříjemným nedorozuměním.

Např. v reálném životě dokonalý gentleman hraje postavu asociála. Jestliže spoluhráči berou jeho nepříjemné poznámky jako součást hry, je vše v pořádku. Jestliže však někdo nerozlišuje herní a mimoherní chování, může se doopravdy urazit. Pokud se objeví takovéto reakce, je důležité přizpůsobit hraní tak, aby bylo naprosto jasné, že hráč hraje svou roli a nevtahuje do hry osobní záležitosti.

#### **4.1.5. Související okruhy problémů:**

- **Osobní kontakt**

Zejména u rolí s romantickými prvky se hráči musí chovat tak, aby to bylo každému z nich pohodlné a přirozené. V žádném případě nesmí docházet k jakémukoliv obtěžování a pokud se tak stane, musí být okamžitě ukončeno i za cenu změny osnovy hry.

Fyzický kontakt v soubojích je zakázán (pěstní souboje, zápasy), řešení spočívá v alternativních činnostech.

- **Opuštění postavy během hry**

Jestliže hráč potřebuje jednat neherně a opustit svou postavu, musí to dát najevo ostatním hráčům. Obvykle existují speciální gesta, která naznačují, že hráč mluví neherně nebo nehraje vůbec.

Např. položení ruky přes odznak se jménem, sundání odznaku, obrácení, držení pěsti na temeni hlavy nebo prostě oznámení, že vše provádí mimo hru.

Pokud hráč potřebuje přerušit hru na delší čas, je vhodnější opustit herní prostor úplně.

Důvody, proč by měl hráč opustit herní prostor:

- 1) Hráč tím předejde situaci, kdy za ním přichází ostatní hráči a zkouší s jeho postavou interagovat.
- 2) Hráčova postava by neměla vědět, co se dělo v její nepřítomnosti, což se lépe daří, pokud to neví ani hráč.
- 3) Pokud hráčova postava zemřela, ani hráč by se neměl ukazovat v herním prostoru. Některé z postav třeba ještě o jeho smrti neví a je důležité pro příběh, aby o tom i nadále nevěděly.
- 4) Nemoc, nevolnost, potřeba spánku, jídla, odpočinku, hygiena.

V případě jakýchkoliv potíží má hráč k dispozici organizátory:

- 1) Ujasňují pravidla – znají je lépe než hráči a ujasňují situace, které pravidla neřeší.
- 2) Šíří informace – skrze Karty postav, herní dokumenty, odpovídají na otázky v písemných zdrojích neupravené, slouží i jako nápověda.
- 3) Řeší problémy, dohlíží na metagaming, zda se hráčům dobře daří, řeší případy obtěžování.
- 4) Řeší rozpory s pravidly, chyby jiných organizátorů, při hrozbě smrti hráčovy postavy poskytují nápovědu, jak přežít, po smrti postavy hledají možnost využít hráče jinde (jako nehráčskou postavu).

#### **4.1.6. Základní etiketa LARPingu**

Jako každá společenská aktivita, i LARPing má svoji etiketu, svá nepsaná pravidla chování, která zaručují kvalitní zábavu všem zúčastněným.

Zde je několik nejdůležitějších pravidel nebo spíše doporučení, jak se během hry chovat:

- 1) Neomezovat se v role-playingu pouze na herní čas

Každý by měl využít dobu, kdy se nehraje, k seznámení se s ostatními postavami a užívat si role-playing, třeba jen prostou konverzací.

Tvorba postavy a její minulosti nekončí začátkem hry, naopak, neustále se vyvíjí, k tomu je možné využít právě přestávek. Nesmí se zapomínat o nových skutečnostech uvědomit včas Vypravěče.
- 2) Naučit se prohrávat

Někdy se události nevyvíjejí podle hráčových představ, může se mu zdát podezřelé, když se jeho oblíbené postavě něco nečekaně nepodaří. Je otázkou hráčské vyspělosti toto překonat. Nikdo nemá rád ublížené ztroskotance, kteří svou zatrpklostí kazí hru ostatním.
- 3) Vítězit ohleduplně

Jestliže jedna postava vítězí, jiná prohrává, každý by měl myslet na pochroumané ego spoluhráče a počkat s projevy radosti nad vítězstvím a chlubením, až bude dotýčný z doslechu.
- 5) Nedotýkat se osobního majetku ostatních účastníků
- 6) Nechovat se příliš hlučně

- 7) Nerušit místní obyvatele, zbytečně je neděsit
- 8) Chovat se ohleduplně k ostatním účastníkům
- 9) Nenosit nic, co vypadá jako skutečná zbraň
- 10) Neopouštět hru bez informování organizátorů
- 11) Dodržovat rozlišení herních a neherních informací, aktivit a předmětů
- 12) Dát vědět spoluhráči, že dělá něco, co způsobuje druhému nepříjemné pocity
- 13) Uvědomit organizátory o ztrátě motivace ke hře, nemoci, únavě apod.
- 14) Nepožívat alkohol před hrou ani během hry
- 15) Držet se pravidel, která organizátoři stanoví během hry – při silném nesouhlasu řešit rozpory po hře.
- 16) Chovat se šetrně k životnímu prostředí
- 17) Dávat na sebe pozor – jíst pít, spát, brát lékařem předepsané léky. Nedostatek čehokoliv způsobuje podrážděnost – má to vliv i na ostatní hráče a celkovou atmosféru hry.

#### **4.1.7. Zhodnocení LARP akce**

Co se děje po skončení hry?

Po skončení LARP akce se obvykle hráči a organizátoři setkávají ještě jednou, aby shrnuli vše, co se událo. Organizátoři informují hráče, kdy nastaly události, které značí rozluštění zápletky a konec příběhu, a k čemu vlastně vedly. Ne každý hráč totiž projde všemi úseky příběhu.

V některých případech mohou být vybrání hráči za role-playing oceněni, jiní naopak pokáráni.

Organizátoři shrnou, oč doopravdy ve hře šlo, co se podařilo, co tak docela ne, často nechávají hráčům možnost se vyjádřit k prožitkům ze hry, k pochvalám, stížnostem apod.

Organizátoři děkují hráčům za účast, též ostatním organizátorům za pomoc.

Poté, co je vše podstatné řečeno, nechávají organizátoři hráčům možnost propagovat jimi připravované akce, ať už formou krátkých oznámení nebo scének apod.

Přirozeně, delší hry s komplikovanější zápletkou vyžadují více času ke shrnutí, některé příběhy je vhodné vysvětlit podrobně, jiné stručněji. Samozřejmě se často stává, že hra

končí v pozdních hodinách a na shrnutí nezbývá moc chvil. Hráči jsou po dlouhém hraní unaveni a mnoho z nich má jiné plány na zbytek večera nebo víkendu.

Pokračující komunikace mezi hráči a organizátory je zpravidla podporována, někdy organizátoři rozesílají zájemcům i e-maily s podrobným scénářem hry. To však platí zejména u jednorázových akcí. U her na pokračování je plné vyobrazení všech detailů nežádoucí, neboť ne každý hráč chce odhalit před ostatními své tajné cíle a skrytá tajemství.

Je užitečné poskytnout organizátorům zpětnou vazbu ať už pozitivní nebo negativní. Konstruktivní kritika je vždy vítána a naopak, ocenění úsilí potěší. Vítány jsou i psané komentáře zasílané e-mailem nebo příspěvky na Internet chatu.

Pokud hráč o hře hovoří s potenciálními hráči, (scénáře her mohou být použity vícekrát), neměl by vyradit momenty, které by tyto budoucí hráče připravily o překvapení.

Dokud jde jen o záležitosti známé obecně již před začátkem hry, je vše v pořádku, ale vyrazovat tajemství odhalená v průběhu hry může mít za následek znehodnocení příběhu do budoucna.

Znalost takových tajemství totiž přináší hráči neoprávněnou výhodu před ostatními, i když se snaží hrát jakoby tyto znalosti neměl.

Hráčům, kteří by si chtěli hru zahrát znovu, může ze stejných příčin být zakázána stejná nebo podobná role apod.

Po skončení hry je dobré popřemýšlet o tom, co užitečného se hráč naučil, jaké nové zkušenosti může uplatnit v budoucnu. Hodnocení zážitků lze vést různými směry:

- Co se hráči na hře zvláště líbilo? Když zjistí, co se mu na hře líbilo, lépe se mu bude hledat hra další.
- Co se hráči nelíbilo? Zjistit důvod a zkusit nalézt řešení pro příště.

Několik příkladů důvodů nespokojenosti:

- Nelíbila se některá stránka jeho postavy - pro příště se hráč bude vyhýbat postavám s tímto aspektem nebo najde způsob, jak danou potíž obejít

- Nelíbil se žánr nebo obecné zaměření hry – příště raději zkusí jiný typ LARP hry, nebo se pokusí s Vypravěčem v budoucnu domluvit, zda by mohl do příběhu zakomponovat postav vstřícnější tužbám hráče.
- Hráč se dostal do mimoherního konfliktu s organizátorem či hráčem – měl by se snažit si to s nimi nějak vyřešit, aby mohli spolu hrát i v budoucnu.
- Zlepšil si hráč své role-playingové schopnosti? Naučil se správně používat meč, odpozoroval techniky od zkušenějších hráčů nebo se mu dařilo snáze vžívat do postavy, naučil se udržet důležitá tajemství a v pravý okamžik jich využít.
- Může hráč pro příště určité věci řešit jiným způsobem? Není dobré se zabývat otázkami typu „co kdyby“ , ale přemýšlet spíše o alternativách, které by se daly využít v budoucnu.
- Kde si zase bude moci zahrát? Přišel čas si projít nové kontakty nasbírané během LARP akce.

#### **4.2. LARP akce pohledem organizátora (poskytovatele služby)**

Z pozice hráče zabírá příprava na LARP akci minimum času, to stejné se však nedá tvrdit o pořadatelích takové akce – Vypravěči a jeho asistentech – organizátorech.

Jejich práce začíná i několik měsíců předem, v nichž musí pečlivě naplánovat každíčký detail tak, aby byli připraveni hladce vyřešit jakýkoliv nenadálý problém anebo ještě lépe, aby potíží předcházeli.

A ač to hráčům nemusí být na první pohled patrné, oblastí, které musí být pečlivě promyšleny, je vskutku nemálo.

K základním podmínkám úspěchu patří rezervace dostatku času - na tvorbu scénáře příběhu, pravidel, herního světa postav. Klíčové je datum konání akce, zajištění vhodného prostoru.

Organizátoři též musí být připraveni na potenciální otázky zájemců – hráčů. Jakmile je chystaná akce oznámena, bude následovat bezpočet dotazů a požadavků a na dlouhé rozmýšlení již nezbude čas.

Systém pravidel, mechanismus hry, způsob, jakým budou sledovány postavy hráčů, to vše musí být jasné ještě před konzultacemi s prvními hráči a zcela bezpodmínečně před uspořádáním briefingu – setkání s hráči před započítím akce.

#### **4.2.1. Čas a prostor**

Vhodné načasování je otázkou zkušeností, co se týče prostoru, existují určitá pravidla a právní předpisy, které je třeba dodržovat a jejich studium nepodceňovat.

Velmi krátká akce bez základního tábora nepodléhá ohlašovací povinnosti, pokud počet účastníků výrazně nepřevyší obvyklý počet lidí v dané lokalitě, pokud se jedná o větší akci, pak se na ni lze dívat jako na shromažďování a podléhá oznámení obecnímu úřadu, v jehož katastru leží místo konání.

Chráněným krajinným oblastem, národním kulturním památkám ochranným pásmům vodních zdrojů apod. je lepší se vyhnout.

Některá místa jsou soukromým pozemkem, tam je doporučeno vyžádat si souhlas s konáním akce, raději písemný – ve formě nájemní smlouvy nebo písemného souhlasu s užíváním podle občanského zákoníku.

Zvláště u delších akcí se základním táborem konaných na veřejně přístupných místech – např. v lesích je zásadním krokem získání souhlasu lokální pobočky Lesů ČR, také ohlášení místnímu Mysliveckému sdružení. Pobíhat po lese v době hájení nebo lovecké sezóny je pochopitelně více než nevhodné. Dalším aspektem místa táboření jsou různé hygienické vyhlášky.

#### **4.2.2. Tvorba scénáře příběhu, herní předměty, kostýmy**

Je třeba si uvědomit, kdo budou ti jednotlivci, kteří si přijdou zahrát, co je vlastně spojuje? Mnoho her ztroskotalo na tom, že postavy neměli důvod být pospolu. Někdy vytvoří postavy soudržnou družinku, jindy si „jdou po krku“. Tak jako tak, pokud se nechtějí setkat, není žádná hra. Často je důvod setkání přímo vázaný na cíle příběhu.

Každá postava potřebuje nějaké cíle. Dobře rozvinutá postava má mít alespoň dva, jeden krátkodobý, který může být dosažen v průběhu večera, a jeden dlouhodobý, ke kterému se postava může propracovávat, ale nemusí být nutně dosažen. Pokud je skupina hráčů větší, není na škodu sepsat několik cílů, které postavy staví do opozice. V tomto případě je potřeba dát postavám několik cílů, abychom bylo zajištěno, že dosáhnou alespoň jednoho. Prohrát při plnění všech cílů je totiž poněkud frustrující.

Při sestavování úkolů pro skupinu, ať už je velká, či malá, obvykle existují některé větší, důležitější cíle, sdílené více postavami. V malé hře to může být cíl jen jeden. Např. v tzv. murder mystery hrách většina postav má stejný cíl – chytit vraha. Ve větších hrách může být skupina hráčů rozdělena na frakce, které si navzájem konkurují, snaží se chytit vraha samy. Tyto velké cíle jsou obvykle to, co drží postavy ve hře, jsou důvodem, proč se sdružovat. Každý z přítomných by na takovém cíli měl mít přímo nebo nepřímo zájem.

Vedle tvorby cílů je potřeba vytvořit svět, ve kterém se příběh odehrává. To, že postavy pravděpodobně nenavštíví v průběhu hra jiná města či nepotká staré přátele z dětství neznámá, že to není důležité. Naopak, jistý náčrtek politické atmosféry prostředí hry, staří spojenci a nepřátelé postav, to vše dodá hře hodnotu, větší či menší dávku reálnosti. Odkudsi s vymořivší starý nepřítel přinese hráči, kterému připadá vše příliš snadné a jednoduché, několik nových překážek.

Dobře zkonstruovaný svět – pozadí příběhu dá taktéž možnost postavám lépe se projevit, dá jí existenci nějakých kořenů, minulosti.

Je potřeba udržovat postavy pohromadě vhodně volenými vztahy. V pozadí uvést příklady příkoří, která si postavy navzájem způsobily, nebo naopak důkazy kladného vztahu. Je potřeba zdůraznit klíčová jména a zážitky, které pro hráče mohou mít význam. Je důležité, aby jednotlivci věděli, v jakém jsou vztahu, pokud se mají znát. Je trochu hloupé potkat někoho, kdo má dotyčného v Kartě postavy jako nejlepšího přítele a neznat ho.

Samozřejmě, pokud si hráč postavu tvoří sám, je potřeba těmto záležitostem věnovat podstatně více času, aby byly sladěny představy Vypravěče i hráče.

Součástí hry jsou různé herní předměty. Také ony významně přispívají k atmosféře hry. Jistě je lepší vydávat kus broušeného skla za drahokam, než napsat slovo drahokam na kus papíru.

Stejně tak a možná ještě víc jsou důležité kostýmy, přinejmenším u organizátorských postav.

Určitě zapůsobí intenzivnějším dojmem čaroděj s dlouhým černým pláštěm s kápí, než ten samý čaroděj v džínách, s odznakem „čaroděj“ na tričce.

Vhodně zvolené herní oblečení a předměty mohou zprostředkovat atmosféru hry, předejdou totiž otázkám typu: „jak vypadáš?“ a všeobecně činí hru zábavnější. Hráči jsou podporováni v nošení kostýmů. Někde je to dokonce povinné.

Některé rekvizity jsou zakázané, zejména skutečné zbraně (nože, pistole apod.). Jsou příliš nebezpečné. Napodobeniny zbraní mohou být použity pouze tehdy, kdy je jasné již podle vzhledu, že jde o nefunkční napodobeniny. Zvláště při hraní na veřejných prostranstvích se účastníci LARP hry musí vyhýbat děšení obyvatel či střetu s policií.

#### **4.2.3. Pravidla**

To, co může být zveřejněno nebo jinak zpřístupněno ve velkém předstihu, jsou obvykle základní pravidla společná všem postavám LARP hry a principy fiktivního herního světa, neboť ty se zpravidla často nemění.

Vystavení těchto informací na webových stránkách nebo rozeslání elektronickou poštou nezabere mnoho času a finanční náklady jsou zanedbatelné.

Pravidla, Karty postavy a další potřebné dokumenty, které jsou součástí balíčků postav, stačí hráčům předat až na briefingu. Výdaje za zhotovení těchto dokumentů činí spolu s výdaji za herní předměty, kulisy, pronájem prostor apod. náklady, které je později třeba rozpočítat do účastnických poplatků vybíraných od hráčů po skončení hry.

#### **4.2.4. Ohlášení chystané akce**

Pokud se o chystané akci nikdo nedozví, vyjde veškeré úsilí spjaté s přípravami nazmar.

Tomu se lze vyhnout včasným ohlášením akce a zvolením vhodných informačních cest.

Na základě kontaktů sesbíraných na předchozích akcích je užitečné využít tzv. „slova z úst“ - nejlepší volba v případě menších akcí pro zvané. U větších akcí je využívání dalších kanálů nezbytností.

V místních herních a komiksových knihkupectvích, na různých konech je možné zanechat k rozebrání letáčky. Je účelné se jim trochu více věnovat, dodávat je v tištěné formě.

Stejně tak je poměrně efektivní rozhodit informace na různých Yahoo skupinách, chat serverech apod.

Všechny informační zdroje musí zahrnovat potřebné kontaktní informace, zvláštní podmínky hry, které mohou ovlivnit zájemce hrát či nehrát (početní limit hráčů, poplatků, věkový limit). Bez nich by to bylo jen plýtvání úsilí a financí.

#### **4.2.5. Organizátoři**

Pokud se nejedná o zvláště malou záležitost, obvykle potřebuje Vypravěč k organizování akce společníky. Také oni mohou také pomáhat s psaním příběhu, zejména psát postavy,

vytvářet balíčky postav, registrovat hráče a hlavně pomáhat s řešením problémů během hry.

Každý by chtěl znát optimální počet organizátorů potřebný pro plynulý chod hry. Naneštěstí nic takového neexistuje. Záleží vždy na schopnostech a nadšení organizátorů, typu hry, typu hráčů atd. Existují jen určitá vodítka.

U malých akcí stačí k organizaci Vypravěč a několik organizátorů v rámci příběhu jemu podřízených.

U velkých akcí již jediný Vypravěč ztrácí přehled, proto část jeho tvůrčích pravomocí přechází na tzv. hlavní organizátory, kteří koordinují vedlejší organizátory.

Jeden hlavní organizátor si zachovává přehled o postupu cca dvaceti hráčů. Počítáno na jednoduchou hru se zkušenými hráči. Čím je hra komplexnější v pravidlech a příběhu, tím víc hlavních organizátorů je potřeba. Snáze se tak vyhne hádkám mezi hráči. Více organizátorů je potřeba tam, kde jsou hráči méně zkušení či úplní začátečníci.

Krom toho je potřeba mnoho vedlejších organizátorů, kteří hrají postavy, se kterými se hráči setkávají.

Organizátoři musí být schopni plánovat, organizovat, pracovat v týmu a plnit plánované termíny. Musí být kreativní, svobodomyšlní a velmi charismatičtí, schopni jednat s rozčilenými hráči a zvládat neočekávané zvraty v zápletkách. A všichni musí být schopni pracovat ve vzájemném souladu. To znamená, že organizátoři by měli sdílet stejné představy o průběhu hry a mít mezi sebou pozitivní vztahy.

Zatímco hlavní organizátoři se podílí na přípravě příběhu spolu s vypravěčem od počátku hry, vedlejší organizátoři se se svými rolemi mohou seznámit až při briefingu.

Posláním Vypravěče je vymýšlení zápletek a dobrodružných setkání. Scénáře jednorázových akcí mají tu výhodu, že se dají použít znovu pro jiné hráče.

Jinak je tomu u kronik a her na pokračování, kde Vypravěč píše scénář pro stejné hráče, tudíž se nemůže opakovat. Musí neustále vymýšlet nové a nové zápletky, potýkat se s novými problémy. To není zdaleka snadné, naopak, s časem hrozí tzv. „vyhoření“ nápadů, kdy tvůrci scénáře jsou příliš unavení na to, aby řádně vedli hru, aby se při ní bavili. Hráči si něčeho takového samozřejmě brzy všimnou a jsou rozčarovaní. Bez patřičného dohledu postavy méně zkušených hráčů zdegenerují do pouhého zabíjení ostatních postav. Hra se rozpadá.

Zabránit se tomu dá několika kroky:

- Nehrát příliš často. Jednou za měsíc je dostatečný stres. Nezačínat hru na pokračování, pokud není dostatek zkušeností s kronikou.
- Vzít si přestávku, cítí-li organizátoři potřebu relaxace, reorganizace. Lepší pauza než úpadek kvality hry.
- Zvýšit počet organizátorů tak, aby na každého připadalo zvládnutelné množství práce.
- Hráči sice předpokládají, že do hry je vloženo mnoho úsilí, ale často zapomínají, že nejde o placené služby, ale dobrovolníky. Nevidí to skutečné úsilí a námahu na vše vynaložené. Nezaškodí, když se jim to jemně naznačí.
- Střídat organizátory, aby si vyzkoušeli různé role, úkoly, neunavovali se stereotypem, nebát se úplné výměny pokud je to vhodné. Zdrojem pro doplňování organizátorů mohou být zkušení hráči.

Organizátoři hrají během hry různé postavy. Buď si to žádá scénář, nebo si prostě chtějí také zahrát.

Často ovšem bývají během hry neviditelní. Nehrají žádné postavy, jsou tu jen, aby pomáhali hráčům, ne postavám. Svůj neherní charakter naznačují například položením ruky na temeno hlavy, oblečením, odznakem či jiným znamením. Tito organizátoři jsou důležití tam, kde jsou jakékoliv organizátorské postavy nevhodným řešením.

Někdy se organizátor zamíchá mezi hráče, aniž by věděli, že hráčem není, je to důležité tam, kde se v určité situaci hráči mají zachovat podle Vypravěčových plánů.

#### **4.2.6. Komunikační síť**

Nezávisle na velikosti hry je zásadní, aby si organizátoři udržovali neustálý přehled o tom, jak se příběh vyvíjí. Všichni organizátoři by měli mít přístup ke všem Kartám, zápiskům a informacím o postavách. Informace musí být snadno dostupné a snadno použitelné.

Organizátoři by si měli dělat poznámky téměř o všem, co se během hry děje, neustále s sebou nosit tužku zápisník. Je důležité vědět, co který hráč již ví, co získal apod.

Stejně tak důležité je sledovat průběh zápletky, jak úspěšně se rozvíjí, co hráči udělali nebo naopak neudělali, i když podle scénáře měli a proč asi. Stejně tak je dobré zaznamenat opodstatněnou nespokojenost hráčů s nějakým odhaleným nedostatkem příběhu, nesouvislostí apod. Hráči trpí chronickou slepotou pokud mají vymyslet snadné

řešení problému, které organizátoři naplánovali, na druhou stranu jsou schopni rozluštit tajemství o tři hodiny dřív nebo úplně jiným způsobem, než jsou na to tvůrci příběhu připraveni. Poznámky tohoto rázu se ukáží být nesmírně cenné pro další opakování hry.

#### **4.2.7. Účastnický poplatek**

Většina her si vyžaduje výběr určitého poplatku za účast na hře. U malých her se jedná v podstatě o nepatrnou částku na pokrytí nákladů za herní předměty a občerstvení, u velkých her v tom může být zahrnuto i nájemné.

Jakmile jsou vybrány peníze, je třeba udržet si přehled o výši vybrané sumy, jaké náklady kryje apod. Za peníze vybrané nad rámec nákladů se dají koupit různé rekvizity apod.

Hráči by měli platit dopředu, po skončení hry se brzy ztrácí přehled a hráči se rozprchnou dřív než se organizátoři vzpamatují.

#### **4.2.8. Řešení problémů**

- **Problémoví hráči**

Na každé akci se objeví alespoň jeden hráč, který organizátory přivede k myšlence, že příště nad výběrem hráčů budou muset více zapřemýšlet.

Velmi vzácně chce hráč doopravdy působit problémy, obvykle se za jeho jednáním skrývá odůvodněný zájem. Naneštěstí hráči neznají celkový plán hry a jsou nuceni činit rozhodnutí založená na informacích, které nemají. Problémový hráč může reagovat na situaci, která se mu nelíbí tím, že proti sobě poštvé organizátory. Z tohoto důvodu musí zůstat organizátoři v kontaktu. Pokud něco takového hráč udělá, je třeba mu jasně říct, že je to nepřípustné. Pokud nějakou záležitost řeší znovu s jiným organizátorem, je důležité zmínit se, že už se ptal jinde a ne to zapřít a vybrat si řešení, které odporuje řešení prvního organizátora.

Jiní hráči budou podvádět např. tím, že používají informace, které postava znát nemůže, zapomínáním na schopnosti a statistiky své postavy, záměrnou špatnou interpretací pravidel nebo nahlížením do poznámek organizátorů. To je snadné zejména tam, kde hráči nejsou neustále pod dohledem. Pokud se to stane, je vhodné snažit se nejprve věřit tomu, že to bylo nepochopení pravidel, ne záměr. Vysvětlit problém a požádat o neopakování by mělo stačit. Pokud je jasné, že šlo o záměrné podvádění, zvážit, co bude uznáno, co ne, jak viníka potrestat či vyloučit ze hry.

Někdy přijedou hráči, kteří jsou k ostatním hrubí a sprostí, takových hráčů je lépe se zbavit. Kazí zábavu a pohodu hry.

- **Hádky o pravidla**

Pokud má hra pravidla, a většina her je má, stává se že, se najde hráč, který je interpretuje jinak a je ochoten se o své správnosti vytrvale hádat.

Tomuto lze předejít jednoduchým prohlášením před začátkem hry, že pokud se psaná pravidla a rozhodnutí organizátora liší, platí rozhodnutí organizátora.

Cenná je též informace, že rozhodnutí různých organizátorů se nemusí shodovat.

Je totiž téměř nemožné uhlídat každý krok hry, každé provedené rozhodnutí, není možné, aby všichni organizátoři byli v jednom časovém okamžiku informováni o všem. Navíc, konkrétní rozhodnutí je možné aplikovat jen na konkrétní situaci a do budoucna nebrat jako závazný vzor.

Pokud hráč nesouhlasí s rozhodnutím organizátora, může si vyžádat, aby se daný organizátor poradil ještě s někým, tak může být situace řešena jinak. Nicméně, organizátoři by měli podporovat jeden druhého.

A hráči by měli vědět, že pro rozhodování je primární dějová linie a atmosféra hra, nejen listina pravidel.

Problémy vychází z nejednoznačnosti pravidel a z touhy hráče dosáhnout svých cílů i na úkor pravidel. V obou případech je řešení jednoduché. Rozhodnout situaci tak, aby rozhodnutí dávalo smysl a zlepšilo hru. Jednat podle pravidel za každou cenu není nezbytné, dokonce ani vhodné. Je potřeba rozhodovat tak, aby se zabránilo zneužívání pravidla různým chytrákům.

- **Dilema ve scénáři**

Během hry se objevují neočekávané problémy. Hráči nepochopí situaci podle představ organizátorů, řeší situaci úplně jiným způsobem, na který při tvorbě scénáře nikdo nepřišel, vyřeší zápletku příliš brzy.

Nejjednodušší způsob kontroly hry a vedení hráčů je využívání nehráčských postav. Při psaní příběhu je dobré zařadit „dobrého stařečka“, který naznačí, jakým směrem se mají hráči ubírat. Jsou to neutrální postavy, které mají za cíl usměrňovat nenásilně vývoj zápletky. Naopak, hráčům, kteří se ocitli příliš brzy blízko řešení, je potřeba „mlžít a mlžit“.

Taktéž je užitečné mít v záloze další možné cíle, pokud jeden selže. Tak se alespoň zabaví hráči, kteří primární cíl vyřešili nečekaně brzy. A naopak, hráči, kteří nemají na to dosáhnout hlavního cíle, mohou uspět jinde

### • **Bezpečnost a odpovědnost**

Provozování LARP her je mnohem víc vzrušující než tradiční stolní hry, avšak se vzrušením přichází i riziko zranění nebo střet se zákonem. I tady existují určitá pravidla bezpečnosti:

- Nikdy nepoužívat skutečné zbraně, používat jen makety v kontrolovaných situacích.
- Nikdy nechtít po hráčích, aby podstupovali riziko, které by jinak nepodstupovali. Hráči musí vědět, že nemají riskovat. Hra by se měla vždy odehrávat po dohledem organizátora nebo na veřejném místě.
- Při použití překážek a fyzických výkonů, je třeba se ujistit, že jsou tak bezpečné, jak jen to je možné.

Pokud má hráč např. přeručkovat po laně, je nutné, aby bylo lano dostatečně nízko a podlaha vypodložená tak, aby i pád byl bezpečný. Ujistit se, že hráči s rizikem počítají a mají případně možnost návratu. Při použití překážek je potřeba se ujistit, že hráč je fyzicky schopný je překonat. Rána pěnou obaleným mečem vedená na nohy může zhoršit problémy s koleny hráče. Hráč může být alergický na divadelní kouř. Zvážit vycpávky a bezpečnostní brýle. Přeručkování skutečného lana může být nahrazeno například přejitím provázku nataženého na zemi.

- S každou LARP hrou přichází i odpovědnost. Je nutností se ujistit, že organizátoři jasně vysvětlili přípustné a nepřípustné chování hráčů a uvědomili hráče o tom, jak očekávají, že budou reagovat na případné ohrožení - například zranění.
- Pokud je to možné, měli by hráči podepsat prohlášení, ve kterém svým podpisem stvrzují souhlas s podstoupením rizik. Taková prohlášení sice nemohou poskytnout ochranu před soudním procesem, přinejmenším však ukazují, že zraněná osoba si byla vědoma rizik, byla na ně přímo upozorněna.

Dříve nebo později dochází při hře k použití fyzických překážek, činí to děj dramatičtější. Dobře provedeno, pomůže to atmosféře hry. Odbyto, může to celou hru zničit, způsobit zranění.

Primárním zájmem organizátorů by mělo být zajištění bezpečnosti pro každého, ujistit se o bezpečnosti hráčů i diváků. Zbraně, které používají musí být natolik bezpečné, že i když se hráč přestane ovládat, nemůže jimi nikoho vážně zranit.

#### • **Střetnutí s policií**

Pokud se hra hraje na veřejnosti, může se stát, že se hráči setkají s policií. Pokud si organizátor vede dobře, takové setkání může být krátké a bezproblémové. Pokud si povede špatně, může se stát noční můrou.

Zaprvé, je užitečné zvážit kontaktování policie ještě před konáním akce a vysvětlit jim, co vlastně skupinka lidí dělá. V tomto případě je ovšem vhodnější použít termíny srozumitelnější laikům, tj. místo „LARP hra“ použít třeba – „*improvizované drama*“, „*interaktivní divadlo*“ apod. Pomůže to vyhnout se mnohým nepříjemným situacím během hry.

Pokud k účastníkům během hry přistoupí strážník, okamžitě musí přestat hrát. Pouze jedna osoba by měla mluvit se strážníkem. Překřikování několika osob najednou policistovi neumožní pochopit, oč jde. Jedna osoba, nejlépe organizátor, vysvětlí strážníkovi oč jde, zatímco ostatní trpělivě a mlčky čekají. Situace tak bude pravděpodobně rychle vyřešena a hra může pokračovat.

#### **4.2.9. Praktická doporučení**

Příprava na LARP akci má mnoho aspektů, které nelze podceňovat. Nejčastějším selháním organizované události bývá špatný odhad času na přípravu, pozdní zjištění nedostatečných zásob, dopravní zmatky, mezery v herním systému, nelogičnost příběhu, nepřehledná situace po příjezdu na místo. Proto je více než vhodné si vyhradit dostatek času a energie k promyšlení všech aspektů přípravy a pokud možno, využít k tomu všechny hlavní organizátory. Co nenapadne jednoho, možná napadne jiného. Pokud již LARP skupina má podobné akce za sebou, měla by se zamyslet na příčinami minulých neúspěchů a problémů a vzít si z nich ponaučení.

Zde následuje několik doporučení, jak zabránit nejčastějším chybám:

- Udělat si časový rozpočet na přípravu hry a zdvojnásobit ho. Není dobré přijíždět na akci s nedodělkem.
- Odhadnout množství zásob, které je potřeba vzít s sebou – od karet po odznaky, provázky apod. a také zdvojnásobit.

- Přijet na místo hry tak brzy jak jen to jde, s tolika pomocníky, kolik jen se podaří sehnat.
- Ujistit se, že hráči rozumí záměru organizátorů a využít je. Hlavní organizátor by neměl dělat veškerá rozhodnutí, ani většinu z nich.
- Jestliže mechanismus hry je velmi složitý nebo neprůhledný, je vhodné uspořádat školení pro nováčky ještě před započítím hry.
- Mít připravenou registrační listinu s kontakty všech hráčů na každou hru. Pokud hráč hru dokončí, může získat zkušenosti do další akce.
- Pokud se hlavnímu organizátorovi neslučuje soukromý život s chystanou akcí, sehnat za něj schopného zástupce, nebo raději hru zrušit úplně. Nemá smysl pořádat akci s vědomím jinde vznikajících potíží.
- Upozorňovat hráče na potřebu jídla a pití během hry. Hladoví hráči jsou nešťastní hráči. Totéž se dá říct o organizátorech.

Každý, kdo se aktivně podílel na organizování akce, by si měl dopřát alespoň krátkou relaxaci před návratem do denní rutiny. Organizátor si odpočinek nejen zaslouží, ale dokonce ho potřebuje, aby byl schopen zrevidovat podstatné úspěchy i neúspěchy proběhlé akce s čistou hlavou.

Jakmile si odpočine, měl by rozeslat e-maily, navštívit chaty a shrnout výsledky hry. Organizátoři i hráči by se měli sejít a detailně rozebrat celou hru. Najít problémy a vyřešit je tak rychle, jak jen to jde. Jde o problémy související s osou příběhu, problémy hráčů a s hráči apod.

Každá nová zkušenost napomůže ke zvýšení kvality příští akce.

## **5. Analýza možností využití LARP her v cestovním ruchu**

V této fázi práce je již jasné, že LARPing, hraní i organizování více či méně dlouhých LARP akcí, naplňuje základní znaky cestovního ruchu. Účastníci se dočasně pohybují mimo místo svého stálého bydliště, charakter jejich cesty, pobytu a dalších činností je jiný než výdělečný a navazování mezilidských vztahů patří k podstatě tohoto rozvíjejícího se fenoménu.

K posouzení možností širšího využití LARPingu v cestovním ruchu poslouží následující SWOT analýza, hodnotící jeho silné a slabé stránky a příležitosti a hrozby .

### **Silné stránky**

- Věkově neomezená aktivita
- Relativní nezávislost na sezóně
- Ekologicky nezávadná činnost
- Nezávislost na geografických podmínkách
- Společenská aktivita zahrnující široké spektrum motivů

### **Slabé stránky**

- Organizačně náročná aktivita
- Subjektivní hodnocení kvality
- Doposud nedosažen status seriózní zábavy v očích veřejnosti
- Relativně krátká historie
- Účastníky pocházejí z komunity kolem sci-fi, fantasy literatury, RPG her
- Malý ekonomický význam – nekomerční charakter
- Vysoké nároky na organizátorský tým – početní i tvůrčí

### **Příležitosti**

- Spolupráce LARP asociací a klubů s cestovními kancelářemi
- Rozšiřování řad příznivců fantasy a sci-fi žánru díky vlivu filmových verzí literárních děl (např. Společenstvo prstenu, Matrix)
- Aktivity asociací v oblasti styku s veřejností
- Rozvíjení vzájemné spolupráce LARP skupin, klubů
- Sílicí poptávka po specifických formách cestovního ruchu, po dobrodružných aktivitách

- Rozvoj incentivního cestovního ruchu

### **Hrozby**

- Obtíže při budování širšího povědomí veřejnosti o LARPingu
- Předsudky občanských a náboženských sdružení – vliv na média
- Vzrůstající xenofobie podnětená teroristickými útoky
- Hráči porušující fair play, nedostatečné ošetření bojových technik
- Nedostatek tvůrčího personálu
- Nevstřícnost místních úřadů

Z *ekonomického hlediska* je cestování za LARP hrami významnější v zemích, kde má již třicetiletou tradici (USA, Kanada, Velká Británie), nicméně, vzhledem k nepříznivým zásahům různých občanských, zejména náboženských sdružení a médií ještě v devadesátých letech, se této aktivitě doposud nepodařilo dosáhnout v očích veřejnosti statusu seriózní zábavy.

Rozvoj LARPingu podpořil vznik obchodů s kostýmy, zbraněmi a dalšími herními pomůckami a řemeslnou výrobu, cestování za LARPingem s sebou přináší výdaje za potraviny, nápoje, dopravní, ubytovací služby a pronájem herních prostor, ale jakožto produkt cestovních kanceláří v podstatě nevystupuje. Pořadatelé jsou více či méně oficiální občanská zájmová sdružení.

V České republice je LARPing o dvacet let mladší disciplína, známá téměř výhradně příznivcům sci-fi a fantasy literatury, hráčům počítačových her a stolních role-playingových her. Proto se jí také účastní (na rozdíl od zemí s delší tradicí) spíše mladší generace – přibližně od šestnácti do třiceti let. Dalo by se říci, že tvoří určitou komunitu lidí, kteří se potkávají na různých akcích a vytvořil se mezi nimi určitý vztah. Nikoliv však komunitu uzavřenou, naopak, každý nováček do řad hráčů i organizátorů je vítán a příznivci LARPingu se obvykle snaží rozšířit povědomí o této aktivitě, jak jen to jde. Odbourávání předsudků a osvětu veřejnosti v tomto ohledu si v České republice vzalo na starost občanské sdružení ASF Asociace fantasy – společenství hráčů a pořadatelů, založené v roce 2000. Krom toho slouží k rozvíjení vztahů mezi jednotlivými LARP kluby, ke sjednocování pravidel, pořádání akcí apod.

Z *ekologického hlediska* je LARPing aktivitou nezávadnou, hráči jsou vedeni k úctě k přírodě, návrat k přírodě je jedním z motivů účasti – zvláště u fantasy her.

Z *geografického hlediska* je LARPing univerzální aktivitou, lze ho provozovat téměř kdekoliv, tam, kde se některého prvku krajiny nedostává, poslouží kulisy a představivost nebo vhodnější scénář. Fantasy akce preferují prostředí lesů a přírodní krajiny.

V rámci *sociologického a psychologického hlediska* LARPing společnosti prospívá, podporuje tvořivost jedince, toleranci, práci v týmu, osvěžuje mysl a pomáhá navazovat nové a utužovat staré vztahy, představuje zdravé aktivní trávení volného času.

Co je motivací účasti na tomto specifickém typu cestovního ruchu, co hledají účastníci LARP her?

- změnu
- možnost navazovat a udržovat mezilidské vztahy
- návrat k přírodě
- dobrodružství, nevšední zážitek
- možnost seberealizace, možnost rozvinout své tvůrčí schopnosti, sebevědomí, schopnosti se rozhodovat
- únik z každodenní rutiny, duševní relaxaci
- časově a finančně nenáročnou dovolenou
- zábavu pro každý věk
- zábavu, která odstraňuje bariéry fyzické, společenské, předsudky

Vzhledem k široké paletě motivů je LARPing specifickou formou cestovního ruchu, která se mísí s mnoha dalšími. Patří mezi ně zejména cestovní ruch s dobrodružnými motivy, se společenskými motivy, též přírodně orientovaný cestovní ruch, incentivní cestovní ruch, cestovní ruch se vzdělávacími motivy (historická LARP hra) i sportovně orientovaný cestovní ruch.

Z hlediska délky LARP akce jde spíše o cestovní ruch krátkodobý, což vyhovuje současným trendům v poptávce po produktech cestovního ruchu, je realizovatelný po celý rok a na jakémkoli teritoriu, v přírodě i ve městě.

LARPing má své místo v *nekomerčním cestovním ruchu*, kde LARP akce pořádají zdarma a pouze pro nadšení ze hry dobrovolní organizátoři, většinou se jedná o menší herní setkání pro přátele a blízké známé cca do patnácti lidí, velkých akcí s účastí nad třicet hráčů je již méně, jsou organizačně podstatně náročnější a zahrnují i formální jednání

s místními úřady. Organizátoři zajišťují herní místo, dodávají herní systém a svou účast. Stravování, dopravu popř. další služby si účastníci musí zajistit sami.

Využití LARP her v *komerčním cestovním ruchu*, tj. poskytování např. LARP zájezdů cestovními kancelářemi naráží na překážky vycházející ze specifík hry, které jsou odstranitelné jen dlouhodobým úsilím.

LARP hra, stejně jako každá hra, je dobrovolná činnost, která je vykonávána v rámci pevně stanovených časových a prostorových hranic, má svůj cíl v sobě samé a je provázena vědomím „jiného bytí“ než je každodenní život. Hráč jedná podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel. Dokud se hráči drží pravidel, je vše v pořádku.

Problém nastává s porušením pravidel, s podváděním.

Pokud si klient cestovní kanceláře koupí zájezd, může se stát, že není spokojen s kvalitou stravování, ubytování, s dopravou. Může podat stížnost cestovní kanceláři a ta je obvykle schopna určit, zda má klient na reklamaci nárok, posouzení kvality je do určité míry objektivní. Existují parametry kvality, popis produktu v katalogu, cestovní smlouva.

Naproti tomu, zážitek ze hry je velice subjektivní záležitost, vždy bude na stejné setkání, výkon organizátorů, napětí příběhu, nápaditost zápletek mít část hráčů názor pozitivní, část negativní. Za stávající situace, kdy pořadatelé dělají vše dobrovolně a nekomerčně, nemůže žádný z nespokojenců nic jiného, než vyjádřit svůj názor a poděkovat alespoň za vynaložené úsilí. Porušování pravidel se řeší vyloučením provinilce.

V případě placené služby se však z nespokojeného hráče stává nespokojený klient a dohadovat se s ním v tak subjektivní oblasti jako je LARPing, je poměrně komplikovaná záležitost. Vyloučit klienta za porušení férové hry také není tak prosté.

Dalším specifikem je náročnost na personální obsazení hry, zatímco u typického zájezdu postačí na skupinku patnácti lidí jeden až dva průvodci, LARP akce vyžaduje pro kvalitní hru Vypravěče a pět až deset organizátorů, také zvláštní vybavení (kulisy, herní předměty) a kostýmy. Personál znamená náklady, stejně tak pořízení herního vybavení. Pokud se vše sečte, dostane se cestovní kancelář na částku, na kterou stávající účastníci nejsou zvyklí a nemusí být ochotni ji vydat, vždyť znají staré, sice méně pohodlné, ale osvědčené cesty. Průzkumem trhu je nutná identifikace nové klientely, která si ráda připlatí, pokud jí bude nabídnut celý balík služeb, včetně dopravy, ubytování, stravy, kostýmu a další výbavy. K takové klientele by mohly patřit větší firmy s dostatkem financí na investice do vlastních zaměstnanců a vhodným produktem by mohl být dětský LARP

tábor, team-buildingové LARP akce k utužení pracovního kolektivu, k oživení kreativity v unavených pracovnících, odhalení vůdcovských schopností apod.

Problém vysokého počtu personálu by se mohl vyřešit najímáním brigádníků na dohodu o vykonání práce, větší potíží je odborná kvalifikace – znalost a zkušenost s organizováním role-playingových her a LARP her. Řešení by se mohlo nalézat ve spolupráci s LARP asociací a LARP kluby.

Významnou překážkou včlenění LARP akcí do nabídky komerčního cestovního ruchu, je nedostatečné povědomí veřejnosti o existenci tohoto druhu aktivit a předsudky starších generací, které mají nejen v České republice svou sílu.

LARPing má velký potenciál, jistě by mohl získat mnoho nových příznivců, pokud by se o jeho existenci dozvěděli a měli možnost zjistit podrobnější informace o jeho principech.

Stejně tak je možné, že cestovní kanceláře a další subjekty cestovního ruchu nejeví zatím o LARP aktivitu dostatečný zájem, neboť o nich téměř či vůbec nic neví.

Snahy o začlenění LARP akcí i do komerčního cestovního ruchu tedy nelze očekávat ze strany cestovních kanceláří, ale spíše ze strany různých LARP organizací, sdružení, LARP klubů.

Komerencializace LARP aktivit je téma poněkud diskutabilní, mnohými příznivci je ona „nekomerčnost“ vítána a vnímají ji jako jednu z pozitiv. Na druhé straně, cílem zájmových LARP a fantasy sdružení je protržení závoje nevědomosti, spočívající na očích užší či širší veřejnosti, vytvoření pozitivní představy LARPingu jakožto smysluplné zábavy. Tím, že o sobě LARP organizace dají vědět cestovním kancelářím, budou s nimi spolupracovat na tvorbě jejich produktu a jeho propagaci, získají cestu k šíření „osvěty“ o LARPingu a možnost navázat kontakt s širším okruhem lidí.

Krom toho, spolupráce by mohla konkrétním sdružením a klubům přinést finance na jejich herní vybavení, nové kostýmy, nájem zajímavějších prostor, možnost výrazně zlepšit atmosféru hry, zkrátka realizovat to, co bylo dříve (bez financí) jen obtížně realizovatelné nebo nerealizovatelné vůbec.

## **Závěr**

Diplomová práce „Analýza využití LARP her v cestovním ruchu“ je pravděpodobně prvním pokusem o komplexní analýzu potenciálu LARP her v tomto sektoru.

Zaměřuje se zejména na *rozbor specifik LARPingu* a následné *zhodnocení možností jeho uplatnění v cestovním ruchu nekomerčním i komerčním*.

*První z cílů byl naplněn* v kapitolách, v nichž autorka představila čtenáři teoretickou stránku LARPingu (hraní a organizování LARP her) a rozebrala jednotlivé aspekty reálné přípravy a průběhu LARP her v rámci pořádaných LARP akcí.

Diplomová práce se nezabývá detailní problematikou tvorby pravidel a scénáře příběhu - jedná se totiž o oblast značně rozsáhlou a rozmanitou, pro níž v této práci, zaměřené zejména na vztah LARPingu k cestovnímu ruchu, není dostatek prostoru.

Dosažení prvního cíle - identifikace specifik LARP akcí, poskytlo podklady *pro naplnění druhého cíle práce* - posouzení možností uplatnění LARP her v cestovním ruchu.

LARPing byl zhodnocen jako mnohostranně prospěšná součást cestovního ruchu s dynamickým vývojem, k jejímž silným stránkám patří výrazný společenský charakter, relativní nezávislost na konkrétních geografických podmínkách, šetrnost k životnímu prostředí a malý vliv sezónnosti.

Vzhledem ke své náročnosti na pořadatelský personál, s důrazem na počet a tvůrčí schopnosti účastníků se organizátorů a subjektivnímu charakteru hodnocení kvality hry, je LARP využíván téměř výhradně ve sféře nekomerčního cestovního ruchu.

Zařazení do nabídky cestovních kanceláří (komerčního cestovního ruchu) by mělo předcházet vytvoření pozitivního povědomí veřejnosti o LARPingu a navázání užší spolupráce cestovních kanceláří s LARP organizacemi a kluby. Tato spolupráce by mohla napomoci překonání stávajících překážek, které brání včlenění LARP akcí do komerčního cestovního ruchu, a přinést potřebné finanční zdroje a s nimi nové možnosti spolupracujícím LARP klubům a sdružením. Impuls k navázání spolupráce by měl (vzhledem k nedostatečnému povědomí subjektů cestovního ruchu o LARPingu) vzejít ze strany LARP sdružení a klubů.

LARPing je mladou avšak dynamickou disciplinou, která získává stále více příznivců. Přestože si své místo na výsluní bude muset teprve vybojovat, autorka věří, že tento boj bude úspěšný.

### **Seznam použitých literárních a internetových zdrojů:**

1. MALÁ, Vlasta a kol.: *Základy cestovního ruchu*, 1. vyd. Praha: Vysoká škola ekonomická 2002. ISBN 80-245-0439-1, str. 10
2. KUČEROVÁ, Irah: *Ekonomika se zaměřením na cestovní ruch*, 1.vyd. Praha: IDEA SERVIS 1997, ISBN 80-85970-14-7, str. 119
3. BAUERSFELD, Kip: *Jen kvůli tomu vzrušení*, www.cestovni-ruch.cz, 2.6.2003
4. <http://en.wikipedia.org/w/wiki.phtml?title=role-playinggame>
5. <http://www.highprogrammer.com/alan/gaming/gmtips.html>
6. <http://www.highprogrammer.com/alan/gaming/pctips.html>
7. <http://www.skaro.com/larpesp.html>
8. <http://www.skaro.com/larpcon.html>
9. <http://www.skaro.com/larp-pitfalls.html>
10. <http://www.skaro.com/larp-conplot.html>
11. <http://www.skaro.com/larpweb.html>
12. <http://skitten.best.vwh.net/100questions.html>
13. [http://www.skaro.com/larp\\_vmurder.html](http://www.skaro.com/larp_vmurder.html)
14. [http://www.skaro.com/larp\\_cthulhu.html](http://www.skaro.com/larp_cthulhu.html)
15. [http://www.skaro.com/larp\\_vmanifesto.html](http://www.skaro.com/larp_vmanifesto.html)
16. <http://www.skaro.com/larpstage.html>
17. <http://www.muweb.cz/www/zlatydrak>
18. <http://zlatydrak.d2.cz/pravidl/ohre.html>
19. <http://www.highprogrammer.com/larp/running.html>
20. <http://www.skaro.com/larp.html>
21. <http://www.larplist.com>
22. <http://geocities.com/timlarp/aftergame.html>
23. <http://www.skaro.com/larpplay.html>
24. <http://geocities.com/timlarp/glossary.html>
25. <http://asf.cz>
26. [www.gawain.pc-slany.cz](http://www.gawain.pc-slany.cz)
27. <http://www.volny.cz/pecharovo/vybava.html>
28. <http://www.geocities.com/timlarp/beforegame.html>
29. <http://www.larpaweb.org/larpa/larpa.html>

30. [http://fantasy-scifi.net/jrr\\_tolkien/hry](http://fantasy-scifi.net/jrr_tolkien/hry)
31. <http://www.miroslavkrupa.cz/mm/history.htm>
32. <http://pan-prstenu.mysteria.cz/narody.htm>
33. <http://www.rpg.net/larp/papers/washpost.html>
34. [http://www.larpaweborg/larpa/larp\\_fag.html](http://www.larpaweborg/larpa/larp_fag.html)
35. <http://www.volny.cz/pecharovo/cojeRPG.html>
36. <http://fan.mysteria.cz/fantasy/index>
37. <http://www.hackergrafix.com/AssemblageNocturne/LARP.htm>
38. <http://www.miroslavkrupa.cz/mm/history.htm>
39. <http://pan-prstenu.mysteria.cz/aotur.htm>
40. <http://lotr.mysteria.cz/tvorba.php>
41. [http://fandom.scifi.cz/histsf\\_i.htm](http://fandom.scifi.cz/histsf_i.htm)
42. <http://www.sapkowski.cz>
43. <http://www.geocities.com/Area51/Corridor/9588/unicz.html>
44. <http://www.geocities.com/Area51/Vault/1806/beruska.htm>