

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

LARP V PERSPEKTIVĚ LITERÁRNÍ TEORIE

A NARATOLOGIE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Hana Loudová

Specializace v pedagogice

Český jazyk se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: doc. PhDr. Daniel Bína, Ph.D.

Plzeň, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne 31. března 2016

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu bakalářské práce, doc. PhDr. Danielu Bínovi, Ph.D., za jeho cenné rady, připomínky a poznatky, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout. Poděkování patří i všem, kteří mi během studia pomáhali a podporovali mě.

OBSAH

ÚVOD.....	6
1 HRY S HRANÍM ROLÍ (RPG).....	8
2 LARP.....	10
2.1 VZNIK A HISTORIE LARPU.....	14
2.2 TYPY LARPŮ.....	15
2.2.1 Délka trvání.....	16
2.2.2 Počet hráčů.....	17
2.2.3 Místo a prostředí.....	17
2.2.4 Trojcestný model.....	17
2.2.5 „Game“, „Play“ a Herní narativismus.....	18
2.3 ŽÁNRY.....	19
3 TEORIE HER JAKO KLÍČ K IDENTIFIKACI NARATIVNÍHO POTENCIÁLU LARPU.....	20
4 LARP JAKO INTERAKTIVNÍ NARATIV.....	21
4.1 HYPERTEXT, KYBERTEXT, ERGODICKÁ LITERATURA A JEJICH VZTAH K LARPU.....	22
5 SPECIFIKA LARPOVÉHO NARATIVU Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ.....	23
6 LARPOVÉ TEXTY.....	24
7 LARP Z POHLEDU NARATOLOGIE.....	25
7.1 NARATOLOGIE, NARATIVITA, NARATIV, NARATIVNÍ KOMPETENCE.....	26
7.2 POJETÍ MIMESIS A DIEGESIS, TELLING A SHOWING.....	28
7.3 TEORIE FIKČNÍCH SVĚTŮ.....	29
8 KATEGORIE NARATOLOGICKÉ ANALÝZY.....	31
8.1 PŘÍBĚH A DISKURS.....	31
8.2 UDÁLOST A MOTIV.....	32
8.3 POSTAVY.....	35
8.4 PROSTOR.....	38
8.5 ČAS.....	39
8.6 VYPRAVĚČ.....	40
8.7 FOKALIZACE.....	42
8.8 ČTENÁŘ.....	43
9 LARP JAKO ADAPTACE.....	44
9.1 NEJČASTĚJI ZPRACOVÁVANÉ PŘEDLOHY.....	44

9.2 ZPŮSOBY ZPRACOVÁNÍ A KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY.....	45
9.2.1 Prostředí.....	45
9.2.2 Prostředí a postavy.....	45
9.2.3 Prostředí a děj.....	46
9.2.4 Prostředí, postavy a děj.....	46
10 MOŽNOSTI VYUŽITÍ LARPU V PEDAGOGICE A JEHO PŘÍNOS PRO HRÁČE	46
11 NARATOLOGICKÁ ANALÝZA VYBRANÝCH LARPŮ.....	48
11.1 ARKHAM LARP.....	48
11.2 MOON.....	50
11.3 MLHY MIRAMOSU.....	53
ZÁVĚR.....	56
RESUMÉ.....	58
SUMMARY.....	58
SEZNAM LITERATURY.....	59

ÚVOD

Vyprávění příběhů provází civilizaci od počátku věků až do dnešních dní. Lidská touha po informacích přetrvává, mění se ale jejich forma. Denně pomocí různých médií získáváme množství informací uspořádaných do příběhů, které tvoří současnou slovesnou kulturu. Nová média přenášejí multimediální interaktivní sdělení a poutají na sebe stále větší pozornost čtenářské obce. Čtenáři se stávají aktivními recipiency, přímo se účastní literární komunikace a ztrácí zájem o klasické texty. Aby literární teorie neztratila kontakt s aktuálními texty, měla by svou pozornost soustředit na popis, analýzu a interpretaci těchto nových slovesných jevů.

Mezi média, která by neměla uniknout pozornosti literárního zkoumání, patří i široké spektrum her na hrdiny, jejichž podstata tkví ve vyprávění příběhů. Tyto nové slovesné formy otevírají brány fikčních světů, do kterých je možné se plně ponořit, spoluutvářet je a nejen si je představovat. Larp, neboli živé hraní her na hrdiny, je typ hry, v níž se hráči vžívají do rolí fiktivních postav příběhu odehrávajícího se ve fikčním světě, který je reprezentován reálným prostorem. Rámcový příběh, který připravuje autor, hráči sami dotváří svým fyzickým a mluvním jednáním. Živé hry na hrdiny sice v současné době neohrožují existenci klasických textů, ale při bližším zkoumání se profilují jako médium s velkým narativním potenciálem a současně se schopností remediace klasických literárních narativů.

Předmětem zkoumání bakalářské práce je současná progresivní forma narativní komunikace – rolové hry a larp jako nová slovesná média. Práce načrtává strukturu larpu, obsahující narativní složky, které mohou být analyzovány pomocí literární teorie a naratologie. Cílem práce je zkoumání larpové struktury a význačné schopnosti tvorby a reprodukce fikčních světů larpem.

V České republice doposud nevznikla souhrnná práce, která by se zabývala narativním potenciálem larpu a zkoumala larp z pohledu literární teorie. Larpu bylo věnováno již poměrně velké množství akademických prací, ale jeho narativní potenciál prozatím poučenému pohledu uniká. Na rozhodnutí věnovat se tomuto tématu měl nepochybně svůj podíl fakt, že hraní larpů je jednou z volnočasových aktivit, kterým se věnuji. V rámci studia literární komparatistiky jsem se rozhodla zkoumat larp jako médium schopné adaptovat literární dílo. Když mi následně byla nabídnuta možnost zpracovat toto téma obecněji, jako práci kvalifikační, nemohla jsem odmítnout, neboť je tato práce pro mě

osobně zajímavá a přínosná. Nyní v krátkosti představím metody a postup práce.

V první fázi zkoumání bude vytvořen souhrnný popis larpu s ohledem na poznatky již existující larpové teorie. Následně budou prostřednictvím četby prohloubeny znalosti z oblasti literárně-teoretické disciplíny naratologie, již byl v rámci studia věnován poměrně malý prostor. Pro tuto práci je její poznání klíčovou dovedností. Ve větší míře bude pozornost soustředěna na studium kategorií naratologické analýzy. Spojení poznatků o larpu a znalostí z oblasti naratologie povede k představení aparátu vhodného ke zkoumání tohoto typu her.

Úvodní kapitoly práce představí larp a teorii rolových her. Nabídnou shrnutí základních principů her na hrdiny a vymezí znaky larpu, na jejichž základě bude formulována definice larpu. Čtenář bude seznámen se vznikem, vývojem, typologickou a žánrovou klasifikací her. Další část práce má za úkol popsat larp jako interaktivní médium s významnou narativní složkou. Poté bude vyložena základní naratologická teorie a představen pojmový aparát použitelný ke zkoumání struktury herního narativu. V následující části bude nahlíženo na larp jako na médium schopné adaptovat literární texty a bude vytvořena metodika zkoumání těchto adaptací. Závěr práce bude věnován nastínění možností využití larpu ve výuce a jeho přínosu pro hráče. Poslední kapitola formou strukturální analýzy tří larpů doloží praktickou využitelnost teoretických poznatků přednesených v předchozím textu.

Před vlastním textem práce je ještě potřeba objasnit některé formální náležitosti. Názvy her jsou uváděny ve stejné podobě, v jaké jsou tradičně uváděny názvy literárních děl (tedy kurzívou), neboť i hry jsou formou originálního uměleckého díla. Klíčovým pojmem, se kterým práce operuje, je slovo larp. Larp je zkratkové slovo, akronym, vzniklý z anglického výrazu „live action role-playing (game)“, tedy hra s hraním rolí naživo. V literatuře se můžeme setkat s dvěma grafickými podobami slova. Starší pojetí preferuje psaní kapitálkami (LARP). V současné době se hráčská komunita přiklání k fungování pojmu jako běžného slova (larp), které v rámci užívání podléhá skloňování (maskulinum, vzor hrad). K výrazu budeme tímto způsobem přistupovat i v textu práce.

1 HRY S HRANÍM ROLÍ (RPG)

Lidé mají od dětství tendenci unikat do fikčních světů formou her, které jim napomáhají odtrhnout se od běžných činností. V dětství je hra všeobecně přijímána jako způsob získávání zkušeností, nabývání smyslu pro fair-play. Děti si formou hry osvojují sociální vzorce, učí se vytrvalosti i přenášení se přes případné prohry.

S narůstajícím věkem se element hry z lidského života částečně vytrácí, ale i dospělí často hrají hry, které jim přináší relaxaci a zároveň již zmíněné odpoutání od všedních problémů, rutinního světa, který často není zábavný ani veselý a neuspokojuje lidské potřeby. Takové uspokojení nabízí fikční světy, které jsou pro svou ohraničenost dobře uchopitelné a mohou navozovat pocit postrádané ukotvenosti.

Touha být někým jiným je zřetelná již u dětských her na dospělé. Jedním z důvodů pro hraní her je nespokojenost s vlastním životem. Únik z vlastního života do role někoho jiného je pravděpodobně jednou z příčin, proč jsou rolové hry stále oblíbenější formou trávení volného času. Dříve takovéto odreagování poskytovala četba knih, které jsou v moderní společnosti stále častěji vytlačovány interaktivními médii, jež dělají z recipienta (původně čtenáře, nyní hráče) aktivního spolutvůrce děje.

Název rolové hry, nebo také hry na hrdiny, vychází z anglického názvu role-playing games (zkratka RPG). Hry na hrdiny jsou souborem širokého spektra her, ve kterých se hráči vžívají do role postavy, kterou pomáhají spoluvytvářet. Tato postava spolu s postavami dalších hráčů prochází příběhem, kterým v klasické podobě provází Game Master (hojně používána zkratka GM, též storyteller, v českém prostředí také vypravěč, Pán Jeskyně). Ten tvoří výchozí fikční svět a hlavní osu příběhu, který svým jednáním ovlivňují i hráči. Samotná hra se řídí předem stanovenými pravidly.

Pro hry založené na vyprávění příběhů je důležitým mezníkem rok 1974, kdy byla vydána první hra na hrdiny, Dungeons and Dragons (zkratka D&D). Ta spadá do dnes vymezované kategorie stolních RPG her. Hráči si vytvářejí postavy, kterým podle stanovených pravidel přidělují různé schopnosti a vlastnosti. Posun děje v imaginárním světě probíhá výhradně verbální interakcí hráčů a vypravěče, který do děje vpravuje zápletky a může do hry přidávat další, jím ovládané, postavy. Hráčské postavy v průběhu hry za splnění úkolů získávají zkušenosti, které dělají jejich postavu mocnější. Cílem hry není vyhrát jako jednotlivec, ale projít příběhem s celou družinou hráčů. V této podobě hry je do značné míry důležitý princip náhody, který je zajištěn házením kostkou při pokusu

o vyvinutí nějaké činnosti. Při posuzování úspěšnosti jsou zohledněny i vlastnosti a zkušenosti, které postava má. Hra obvykle probíhá v nevirtuálním prostředí, hráči a vypravěč sedí (např. u stolu) a postupně se střídají ve vyprávění. Hráči nepoužívají žádné kostýmy a prostor, ve kterém hru hrají, není nijak přizpůsoben fikčnímu světu, ve kterém se odehrává herní příběh. V České republice vznikla podobná hra až v roce 1990, byl to dodnes oblíbený herní systém Dračí Doupeň.

Hry s hraním rolí se postupem času vyvinuly do několika značně odlišných podob, všechny vycházejí z původního systému her na hrdiny. Nyní budou v krátkosti představeny a nadále se budeme věnovat již jen jedné z variant, larpu.

Stolní RPG hry jsou původní verzí rolových her. Hlavním rozdílem mezi běžnou stolní (deskovou) hrou a stolní RPG hrou spočívá v tom, že posun děje probíhá výhradně verbálně. Podstata rolových her tkví v tvoření charakteru postav a jejich vývoji, který ostatní podobné hry nenabízí. Rámcově dodnes stolní RPG odpovídají popisu, který byl uveden výše u hry Dungeons and Dragons. Vývoj těchto her je patrný zejména v žánrovém zaměření, které od fantasy přechází do různých forem alternativní současnosti, historie a dalších. Posun je zřetelný i v oblasti pravidel, která, oproti původním složitým a velmi komplexním návodům, směřují spíše k větší volnosti při tvorbě postav, stavbě fikčního světa, příběhu a hry samotné.

Největší oblibu u hráčů mají v současné době **počítačové rolové hry**. Rozlišujeme hry pro jednoho hráče, textové online hry, ve kterých je možno komunikovat s ostatními hráči (v dnešní době nejsou příliš oblíbené), a velmi oblíbené MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games), online hry s ropracovanou grafickou stránkou a možností komunikace s ostatními hráči.

Zcela na ústupu jsou dnes **gamebooky**, knihy, ve kterých čtenář prochází příběhem na základě volby jednoho z možných pokračování kapitoly. Ústup tohoto typu her je pravděpodobně způsoben menší virtualitou a faktem, že herní prostředí neumožňuje komunikaci s jinými hráči.¹

¹ Srovnej ČERNÍN, Karel, DANĚK, Tomáš. *Teorie RPG aneb Na hranicích fantazie*. [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.taria.unas.cz/files/TeorieRPG.pdf>

Rostoucí herní fenomén, kterým se zabývá i tato práce, je larp, hra, v níž se hráči vžívají do rolí postav a reálně se pohybují prostorem, představujícím herní fikční svět. Rozdíl oproti předchozím typům je v reálném prožitku z hraného, aktivní fyzické účasti hráče. Fyzické setkávání hráčů a velká názornost, napomáhající vžití se do role, jsou prvky, ve kterých lze spatřovat klíčový význam a potenciál larpu, který počítačové hry ani stolní RPG hráčům nenabízí.

2 LARP

„Vzhledem k tomu, že larpová scéna (komunita) není nijak závazně organizovaná (a nejspíš si přeje taková do jisté míry být), neexistuje tedy žádná autorita, která by stanovovala závazné vysvětlení či přesnou definici, případně nějaká pravidla. Každá skupina (herní celek) si to řeší po svém – tak jak to jim nejlépe vyhovuje.“

V této kapitole se pokusíme o vymezení pojmu larp a postihnoutí hlavních rozdílů mezi larpem a jinými formami aktivit, které mu mohou být podobné. Kapitola je uvedena příspěvkem Jaroslava „Roslava“ Voves z internetové diskuse vztahující se ke článku *Larp - Co je, odkud jde a kam kráčí*², který klade čtenářům otázku, zda-li má smysl larp nějak definovat. Vovesův názor na problematiku velmi výstižně popisuje současný stav larpové scény ve vztahu k určování jednotných definic a vývoji teorie disciplíny. Laicky řečeno – kolik hráčů, tolik názorů.

Různé pokusy o definování pojmu larp lze najít na mnoha webových stránkách. Poměrně oblíbené mezi hráči a autory larpů je shrnutí *Co je larp?*³ na webu Larp.cz. Tento článek nepodává žádnou vymezující definici, ale snaží se názorně popsat, co vše konkrétně je možné na larpu zažít a čím je pro hráče zajímavý, čímž pravděpodobně nejlépe vyhovuje běžnému uživateli, nováčkovi. Dalším oblíbeným a hojně citovaným je text z české Wikipedie, který ale svým obsahem není pro ucelené definování pojmu dostačující.

Z doposud vzniklých a publikovaných popisů pokládám za nejvýstižnější ten, který formulovala ve své bakalářské práci Romana Pištěková.

2 Larp: co je, odkud jde a kam kráčí. *Fantazeen* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.fantazeen.bluefile.cz/larp-co-je-odkud-jde-a-kam-kraci/>

3 Co je to larp? *Larp.cz* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/q=en/info>

„Slovo *larp* je anglická zkratka složená ze čtyř slov – *live action role-playing*. Volně je překládán jako *rolové hraní* (nebo *hraní rolí*) *naživo*. Stejně jako v případech předchozích dvou druhů *RPG*,⁴ berou na sebe hráči podobu fiktivní postavy, hrají v předem daném fiktivním prostředí a podle určených pravidel jednají s ostatními hráči. *Larpy* se však nehrají u stolu ani ve virtuálním světě, interakce je zde fyzická (proto označení *live action*) a probíhá také v reálném fyzickém prostoru. V něm se hráči procházejí, předvádí jednání svého charakteru, interagují s ostatními hráči, a to v reálném čase. Roli *Vyprávěče* zde nahrazuje pořadatel, organizátor, který kontroluje hladký průběh hry a dodržování pravidel, avšak jinak do hry nezasahuje. „Většina hry se týká sociální interakce, kdy hráči konverzují skrze své charaktery, sledují příběhové nitky a intrikaři vůči ostatním.“ (Salen, Zimmerman, 2004: 578)⁵ Důraz je mnohem více kladen na samotný příběh a jeho vývoj. *Larp* je často připodobňován divadelní hře bez publika, nejedná se však o žádnou improvizaci. Jedná se o hru „*jakoby*“, ve které se hráči vciťují do své postavy, do její minulosti i přítomnosti, do jejich vlastností, přebírá její vědomosti a znalosti, s ostatními hráči se ponořují do imaginativního světa a spoluvytváří jejich příběh, který hrají sami pro sebe, ne pro nějaké vítězství, ale čistě pro zábavu.“⁶

Na tomto místě nabízím vlastní náhled na to, co je *larp*. Mé závěry v zásadě souhlasí s výše uvedenou citací, v některých směrech ji doplňuji. *Larp* vymezují pomocí výčtu znaků, které jej v různých rovinách odlišují od podobných aktivit.

4 Romana Pištěková odkazuje k dalším dvěma typům her s hraním rolí – virtuálním a stolním, které jsou popsány i v předchozí kapitole této práce.

5 Romana Pištěková zde cituje z knihy SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play. Game design fundamental*. [online] Cambridge: Massachusetts institute of technology, 2004. [cit. 2012-12-15] Dostupné z: <http://books.google.cz/booksid=UMxyczrZuQC&printsec=frontcover&dq=Rules+of+Play.&hl=cs&sa=X&ei=4hCiUbzuJpTT4QTb6YDwAg&ved=0CDMQ6AEwAA>.

6 PIŠTĚKOVÁ, Romana. *Žít život někoho jiného (Soubor rozhovorů o LARPeč)* [online]. Brno, 2013 [cit. 2016-03-09]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jiřina Salaquardová Dostupné z: http://is.muni.cz/th/363655/fss_b/S.30-31.

Larp je hra.

Larp není reálný svět, může být pouze jeho odrazem, modifikací. Vše, co se odehraje ve hře, zůstává herním a nelze to spojovat s reálným životem, přestože zážitky ze hry mohou mít vliv na psychologii hráče. J. Huizinga v knize *Homo ludens*⁷ definuje hru takto: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.*“

Larp má pravidla.

Přestože mnozí hráči zatracují pravidla jako cosi svazujícího, je nutné vytyčit hranice, které hře dávají řád, tvoří bariéru mezi reálným světem a hrou. Mezi pravidla hry lze řadit i důležitou složku hry - herní mechanismy, znázornění činností, které nejsou ve fyzických nebo psychických možnostech hráče (nejčastěji mechanismy slouží pro znázornění kouzel, bojových schopností, nebo erotiky).

Larp se odehrává ve fikčním světě.

Ať už je herní zasazení jakékoliv, herní svět není nikdy plně totožný s reálným světem. Dochází k tvorbě alternativních realit, které mají vlastní strukturu. Hráči používají schopnost imaginace, únik z reality je srovnatelný s četbou knih, oproti kterým je imaginativní potenciál larpu mnohem vyšší. Fikční svět larpu je konstruován autory hry a jejími hráči a je vždy reprezentován světem reálným, který tomu fikčnímu co nejlépe odpovídá. Tato kategorie larpu přibližuje k literární teorii, konkrétně oblasti tvorby fikčních světů. Problematice fikčních světů je věnována samostatná kapitola.

Hráči larpu hrají fiktivní postavy.

V larpu se hráč stává postavou, kterou hraje. Vžívá se do předepsané role a snaží se dosáhnout co největší imerze⁸ s postavou. Postava může uznávat hodnoty, které mohou být

7 HUIZINGA, Johan, VÁCHA, Jaroslav. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, [1971]. 226 s. Ypsilon; Sv. 13. S. 33.

8 Imerze je vžití se do role. Stav prožívání a uvědomování si vnitřních pocitů a myšlenkových pochodů postavy, zážitek být někým jiným a žít jeho život.

protichůdné postojům zastávaným osobností hráče. To larp odlišuje od skautských her, bojovek, kde hráč jedná sám za sebe.

Larp má příběh.

Tento fakt larp v zásadní míře odlišuje od všech nenarativních aktivit, které by některými prvky mohly larpy připomínat (např. kostýmové průvody – od klasického karnevalu až po zombiewalky, cony⁹). Příběh larpu je rámcově vytvořen autorem a dotvářen organizátory a hráči. K posouvání připraveného děje dochází většinou vlastní interakcí hráčů. Larp je postaven na aktu fyzického hraní i mluvního vyprávění, akt narace je zde důležitý pro tvorbu příběhu.

Larp nemá publikum.

Přestože by některé z předchozích bodů mohly svádět k domněnce, že je larp některou z moderních forem divadelní hry, není tomu tak. Z určitého pohledu lze říci, že i hráč larpu má své obecenstvo, tvoří ho ale jen další hráči. Klasické auditorium není v larpu přítomno, každý účastník hry má v příběhu svou funkci, hraje přidělenou postavu. Výjimku tvoří pouze organizátoři a případní fotografové, zdravotníci a další osoby, které tvoří pro hráče zázemí a do hry přímo nezasahují. Jejich primárním zájmem není pasivní sledování průběhu hry, které je vlastní klasickému publiku.

Larp má autora a organizátora.

Z výše uvedených bodů vyplývá, že hra má daná pravidla a příběh, je tedy patrné, že musí existovat někdo, kdo tato pravidla tvoří a dohlíží na jejich dodržování. Osobnost autora a organizátora většinou bývá společná. V poslední době ale není výjimkou, že organizátoři uvádějí hry zahraničních autorů, kteří uvedení nejsou přítomni. Organizátoři zároveň v příběhu mohou účinkovat jako tzv. cizí postavy, role ovládané tvůrci hry, jejichž smyslem je přinášet do hry nové informace, tvořit zápletky.

Některé pokusy o definování larpu ještě zmiňují důležitou roli **kostýmů** a doprovodných **předmětů**, které napomáhají dotvářet atmosféru. Současné podoby larpu, zejména komorní larpy, tyto prvky již neřadí mezi nutné pro uskutečnění hry. Setkáváme

9 „Cony“ (odvozeno od anglického convention - setkání) jsou fanouškovské srazy příznivců science fiction, fantastiky, konkrétních seriálů, filmů, stolní nebo počítačových her a dalších moderních fenoménů.

se i s minimalistickým trendem, kdy se larp odehrává v co nejjednodušším prostředí (prázdná místnost) a ve větší míře je zapojena hráčova imaginace. Kostýmy často pomáhají charakterizovat postavu, ale též k sobě strhávají pozornost. To může v některých hrách působit rušivě. Autoři a organizátoři v takových případech preferují běžné civilní oblečení, které není charakterizačním znakem postavy.

S přihlédnutím k výše uvedeným znakům larpu uvádím vlastní stručný návrh definice, se kterou budeme ještě pracovat v dalších kapitolách.

Larp je hra ohraničená souborem pravidel, odehrávající se ve fikčním světě reprezentovaném reálným prostředím. Hráči larpu se vžívají do rolí postav, které procházejí určitým autorem a organizátorem připraveným příběhem, který hráči svou fyzickou interakcí sami dotvářejí. Přestože je jednou z hlavních složek larpu hraní rolí, není zde přítomné publikum.

2.1 VZNIK A HISTORIE LARPU

V předchozí kapitole byly shrnuty klíčové znaky larpu. Do současné podoby, kterou popisují, se larp vyvíjel a formoval ve světě několik desetiletí. Za předchůdce larpu lze považovat některé skautské hry, cony, improvizální divadlo a rekonstrukce historických bitev. Z těchto volnočasových odvětví se následně pravděpodobně vyčlenili i larповí hráči. První larp byly, stejně jako první stolní hry na hrdiny, inspirovány dílem J.R.R. Tolkiena. Hlavním prvkem těchto her byly souboje, hra rolí téměř neexistovala.

Světový vznik larpu není nijak přesně datován. Je známé, že larp vznikly hned na několika místech na světě, v Americe, Austrálii a Evropě, nezávisle na sobě někdy po roce 1974.¹⁰ Za 40 let své existence prodělal larp dynamický vývoj.

V České republice předcházely vzniku larpu skautské hry, probíhající od prvních dekád 20. století. Larp v jeho českých začátcích ovlivnila i trampská kultura. Opravdové larp se v České republice začaly hrát až po Sametové revoluci, kdy se na naše území dostala ve větším množství klasická fantasy literatura. Nedlouho po revoluci, v roce 1990, vzniká i již zmiňovaný český systém her na hrdiny, Dračí doupě. V této době probíhají i oblíbené bitvy s příběhem, pořádané skupinami historického šermu.

¹⁰ Rok vydání pravidel hry Dungeons and Dragons je většinou považován za začátek historie hraní rolových her.

Prvními fantasticky zaměřenými larpy na českém území byly družinovsky, v nichž skupinky hráčů procházely připraveným příběhem, ve kterém plnily úkoly a bojovaly proti organizátory vytvořeným nástrahám. Lze říci, že šlo o Dračí doupež naživo. V roce 1997 se v ČR konal první larp s vlastním, autorsky vytvořeným, fikčním světem, *Fraška*. Následovaly další hry, jejichž společnými znaky byly propracovanost, složitost a delší doba hraní. Výjimečné nebyly týdenní akce. Některé z nich mají svá pokračování dodnes, například *Zlenice* a *Florie*. S rozšířením internetového připojení po roce 2000 se sdílení informací o hrách stalo jednodušším. Ve větším měřítku se objevují nové larpy a množství článků, recenzí a návodů na výrobu kostýmů a vybavení, které usnadňují cestu k larpu novým hráčům.

V současné době se larpem, tedy vývojem her a jejich propagací, zabývají mnohé spolky (dříve občanská sdružení), zároveň se o larp začínají zajímat média. V druhé polovině minulých dekad se v České republice pravidelně konala larpová konference, která po vzoru podobných zahraničních setkání sledovala současné trendy a snažila se přinášet nová témata do her a jejich tvorby. Přestože u nás v poslední několika letech vzniká množství her s edukačním nebo uměleckým záměrem, larp je stále vnímán spíše jako forma zábavy a volnočasová aktivita.

2.2 TYPY LARPŮ

V českém i světovém prostředí neexistuje jednotná klasifikace larpů. Situace je tedy podobná definování pojmu larp - jednotlivé skupiny, autoři a hráči používají vlastní typologii. Hry je možné dělit podle různých kritérií na základě vymezení sledovaných prvků. Nejčastěji jsou hry rozdělovány podle žánru, délky trvání, počtu hráčů a prostředí.

Z funkčního hlediska není tento klasifikační nedostatek zásadní. Pro běžného hráče není důležité vědět, jaké všechny typy her existují, ale k čemu z toho, co je jim známé, lze nejlépe připodobnit konkrétní hru. Níže uvedená klasifikace slouží tedy především pro snazší představu o tom, jaké hry existují a co obnášejí, nicméně není a ani nemůže být považována za vyčerpávající.

Je nutné mít na paměti, že jednotlivá rozdělení se většinou překrývají, čímž vzniká nepostihnutelné množství možností. (Je možné hrát týdenní outdoorový fantasy larp pro 50 hráčů i jednodenní indoor postapokalyptickou hru pro 10 účastníků.) Za specifickou formu rozdělení je považován žánr, kterému se věnuje samostatná podkapitola. V rámci klasifikace larpů jsou uvedeny konkrétní příklady českých her, zejména vytvořených nebo

uváděných v západočeském regionu. Tyto hry nebudou v práci většinou konkrétně rozebrány a popsány, neboť cílem práce není postihnout kompletní českou larpovou tvorbu. Jejich popis je možné dohledat na Larpové databázi¹¹, Larpedii¹² nebo stránkách plzeňského spolku Pilirion.¹³

2.2.1 DÉLKA TRVÁNÍ

Larpy podle délky trvání členíme na komorní (několikahodinové), jednodenní, vícedenní a dlouhodobé akce.

Komorní larp je dnes nejprogressivnější formou hry. Zpravidla trvá několika hodin, během kterých se hráč seznámí s postavou a odehraje její příběh. Hra probíhá v malé skupině hráčů a hraje se na jednom místě, bez přestávek. Komorních larpů vzniklo a bylo odehráno na naše území velké množství. Příkladem regionální tvorby je komorní larp *Pineapple*, vytvořený plzeňskou skupinou Ale?!. Autorem a organizátorem značného množství tohoto typu her je Jakub „Balda“ Balhar, který je členem západočeského spolku Pilirion. Mezi jeho díla patří např. *Bodlák* a *Tango pro dva*. V Plzni každoročně probíhá festival komorních larpů PIVKo, který nabízí hráčům množství her dovezených z celé republiky. Podobně zaměřených festivalů je v ČR několik, za zmínku stojí nejstarší a největší z nich, např. pražský Larpvíkend, HRAJ LARP a brněnský Larpvíkend.

Jednodenní hry jsou dnes spíše na ústupu, pravděpodobně z důvodu nahrazení krátkodobého formátu komorními larpy. Dříve tento typ her převládal, ve formě družinovek, bitev a menších larpů typu svět, kde hráč trávil celý den hraním postavy. V Plzni mají tyto akce poměrně bohatou tradici, v posledních letech je počet akcí menší, ale i přesto se zde odehrály např. *Sekery a Vařečky* (autorka Terka Marková) nebo *Bitva o Mrkev*, kterou organizovala larpová skupina Fanatici.

Vícedenní hry jsou typickým formátem pro larp typu svět a velkoformátové bitvy, zpravidla trvající celý víkend až týden. V rámci takových her je rozehráváno množství zápletek a hráč má dost času na vžití se do role. Zároveň je u vícedenních akcí přesně

11 *Česko-slovenská larpová databáze* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://larpovadatabase.cz/>

12 *Larpédie* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/>

13 *Pilirion, o.s.* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://pilirionos.org/>

rozlišen herní a neherní čas, kdy neprobíhá děj hry, hráč vystupuje z role a jedná sám za sebe. Každoročně pořádané víkendové larpky v západních Čechách jsou *Mlhy Miramosu* a *Dobro proti Dobru*, dříve i *Erinor*.

Dlouhodobé hry se velmi liší dobou trvání, způsobem oddělení herního a neherního času i množstvím herního času. Mohou trvat nepřetržitě od několika týdnů až po několik měsíců. Většinou se účastníci vžívají do rolí pouze při domluvených etapách, někdy se ale stávají postavou už při interakci s dalším hráčem. V Praze se pravidelně konají několikátýdenní *Pražské hlídky* a larp *Maškaráda*, v Plzni v současné době probíhá testování hry *Esence*.

2.2.2 POČET HRÁČŮ

Množství hráčů rozděluje larpky na komorní, s účastí přibližně do 15 hráčů, a všechny ostatní, s větším počtem účastníků.

2.2.3 MÍSTO A PROSTŘEDÍ

Podle místa, na kterém se hra koná, rozlišujeme hry na vnitřní (na larpovém kalendáři označované „indoor“) a akce, které se odehrávají pod širým nebem, venkovní larpky („outdoor“). Dle prostředí hry rozdělujeme na komorní larpky, městské larpky, dřevárny¹⁴ a larpky typu svět, kde hráči oblékají propracované kostýmy, přizpůsobují hře prostředí (living fantasy, living history) a snaží se plnit své herní cíle.

2.2.4 TROJCESTNÝ MODEL

Specifickým teoretickým vymezením larpky je rozlišení podle zaměření hráčů na určitou složku děje, tzv. trojcestný model. Tento model rozděluje hráče na tři skupiny. **Dramatici** si užívají stavbu a tvorbu příběhu i za předpokladu, že poškodí vlastní postavu. **Vyhrávači** (z anglického výrazu „gamist“) cílí na vyřešení herních zápletek a dílčích úkolů a snaží se co nejúspěšněji se svou postavou dostat do cíle. Poslední skupinou jsou **imerzionisté**, kteří se snaží dosáhnout co největší imerze, tedy prožívání role. Každá hra většinou obsahuje všechny tři složky modelu – má cíl, nabízí prožitek z průběhu i spoluúčast na tvorbě příběhu a jedna z těchto složek převažuje nad ostatními.

¹⁴ Dřevárny jsou většinou vícedenní hry pro větší množství hráčů probíhající v přírodě, nejčastěji s bitevní fantasy tematikou. Název je odvozen od dřevěných mečů, které se dříve užívaly pro znázornění boje.

Informace o trojcestném modelu a jeho předchůdcích je možné najít v článku dostupném na české larpedii.¹⁵

2.2.5 „GAME“, „PLAY“ A HERNÍ NARATIVISMUS

S trojcestným modelem souvisí náhled na larp, který přináší Tomáš Kopeček a Juraj Pšenák, kteří svůj koncept publikovali ve sborníku z larpové konference Odraz 2008 v článku *Narativistické postupy v larpu*.¹⁶ Za jedno z hledisek zkoumání larpu považují práci s narativem, podle níž identifikují tři základní herní přístupy, které je možné aplikovat.

První vnímá hru jako soubor nutně vyřešitelných zápletek – „**game**“. Základem toho principu je kompetice. Hráči musí neustále překovávat nové výzvy v podobě konfliktů s jinými hráči, nebo problémů se hrou samotnou. V tomto typu hry je hráčovou prvořadou motivací naplnění herních cílů postavy za pomoci maximálního využití prostředků, které mu herní systém nabízí. Tyto systémy se často vyznačují snahou o vyváženost konfliktu a použitím mechanismů reagujících na nárůst schopností postav.

Druhý přístup klade důraz na hru ve významu „**play**“, tedy požitek ze souznění s postavou. Prostředkem dosažení cíle i samotným cílem této hry je přesvědčivá simulace světa a zároveň přesvědčivé herecké výkony. Věřohodnosti může pomáhat využití vhodných rekvizit a kvalitních kostýmů. V roce, kdy byl článek sepsán, se jen zřídka objevovaly mechanismy, které by takovéto systémy přímo podporovaly a rozvíjely hraní v tomto smyslu. V současnosti lze ale pozorovat velký nárůst počtu her, které kladou větší důraz na hru a prožitek z hraní, než na dosažení cíle.

Poslední z přístupů je označován jako herní **narativismus**. Jde o způsob hry, ve které je kladen důraz na budování příběhu rozvíjejícího hlavní myšlenku. V pojetí narativismu není dobrý příběh jen plynulým sledem scén točících se okolo některých protagonistů. Příběh musí rozvíjet určitou ideu, hledat odpověď na otázku, řešit některá

15 BÖCKMAN, Petter. *The Three-Way Model: Revision of the Threefold Model* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/The_ThreeWay_Model:_Revision_of_the_Threefold_Model

16 KOPEČEK, T., PŠENÁK, J. *Narativistické postupy v larpu*. s. 7-14. In: Odraz - Tváře českého larpu / Výstupy : Sborník Odrazu 2008 [online]. 2007 [cit. 2015-05-25]. Dostupné z: <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz08-sbornik.pdf>

morální dilemata. Hráč proto sleduje hru nejen očima postavy, ale i očima diváka. Postava je jakýmsi nástrojem, který je používán k rozvinutí myšlenky. Možnosti rozvoje narativistického hraní pak autoři představují ve zbytku článku.

Model představený v roce 2008 je do značné míry aktuální dodnes. Pokud přihlédneme k současné larpové teorii, lze jej přirovnat k již zmíněnému trojcestnému modelu. Modelu „game“ nejlépe odpovídá vyhrávačský způsob hry, modelu „play“ zase imerzionistický a narativistický přístup koresponduje s dramatickým hraním. Většinou se ve hrách vyskytuje kombinace všech výše popsaných přístupů, z nichž jeden výrazně dominuje a je záměrně rozvíjen autorem hry.

2.3 ŽÁNRY

Podrobněji se zaměříme na žánrové vymezení larpů, které má velmi blízko k literární teorii. V rámci tří klasicky rozlišovaných literárních druhů by se larpy pro svůj vyprávěcí potenciál spojený s hereckým vyjádřením pravděpodobně nacházely někde mezi dramatem a epikou, neboli, podle Jonathana Cullera, narativem.¹⁷

Žánry larpu odvozujeme od narativních literárních žánrů. Jsou v podstatě shodné s žánry populární kultury, někdy označovanými jako pokleslá literatura nebo paraliteratura. Méně často jsou zpracovávány žánry klasické. Larpová komunita využívá vžitě rozdělení, které je pro hráče srozumitelné a pomáhá jednoduše se orientovat v rámci širokého spektra her. Blízké spojení s literaturou je patrné již od začátku larpové historie, neboť první velké hry vznikly na motivy děl spisovatelů fantastické literatury a fantasy i nadále zůstává jedním z nosných žánrů larpu.

Mezi hry s fantasy tematikou řadíme různé formy science fiction, klasického fantasy a postapokalyptické světy. Larpy žánru fantasy jsou již zmíněné víkendové hry *Mlhy Miramosu* a *Dobro proti Dobru*. Do kategorie science fiction lze řadit např. *Pineapple* a *Moon*. Již několik let v západočeském kraji pokračuje série postapokalyptických larpů *Ochori* a *Nákaza*.

Dalším z populárních žánrů je kriminálka, ve formě interaktivní detektivky, nebo psychologicky zaměřeného thrilleru. Detektivní prvky nese *Arkham Larp – The Show Must go on* a *Následovníci*, další hra z pera Jakuba Balhara.

17 CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7. S. 84.

Je možné se setkat i se zasazením do westernového prostředí, které je zajímavé zejména pro pestrost kostýmů a celkové vizuální ztvárnění. V centru Plzně se před několika lety konal víkendový larp *Tenkrát v El Pasu*, který se odehrával v kulisách reálného města. Westernové prvky měly i komorní larpy *Vzpouřa na vzducholodi Bounty* a *Moon*, které byly v Plzni několikrát uvedeny v rámci festivalu PIVKo. Nejznámějším českým westernem je velkoformátová hra *Hell on Wheels*.

Některé hry je, s přihlédnutím k obsahu, možné zařadit do červené knihovny. Typicky jsou to hry založené na prožívání vztahů, nebo jejich parodie. Příkladem druhého typu je *Telenovela*, uvedená v rámci festivalu PIVKo.

Ve hrách lze najít i prvky hororu. Ty nabízí již zmíněny *Arkham Larp*.

Časté je ztvárnění vážných témat v podobě sociálních dramát. V nich se setkáváme s problematikou řešení složitých mezilidských vztahů, bezvýhodných situací, tématem války a všeobecně různými katastrofami, od lidských až po celospolečenské. V Plzni byly z této kategorie uvedeny např. *Kdyby*, *Odměna za skutky* a *Večeře*.

Paralelu s historickou prózou lze spatřovat v larpech s tematikou reálných událostí minulosti, historické bitvy, politické larpy a další, které jsou velmi oblíbené i pro svůj edukační potenciál. Nejvýrazněji na české scéně v tomto ohledu působí dvě velkoformátové hry, *Legie* a *Projekt Systém*.

3 TEORIE HER JAKO KLÍČ K IDENTIFIKACI NARATIVNÍHO POTENCIÁLU LARPU

Zkoumání her se rozděluje do dvou názorově odlišných směrů. První z nich považuje za potřebnou tvorbu vlastní teorie pro nový obor výzkumného zájmu – hry. Tím dochází ke vzniku nové teoretické disciplíny, ludologie. Druhý proud se soustřeďuje na využití již získaných poznatků z jiných oborů a jejich aplikaci, hledá společné znaky her s jinými médii.

Tvůrci nové vědní disciplíny jasně rozlišují hru na její principy a příběh. Tyto dva aspekty popisují jako dva odlišné objekty zkoumání. Ludologové se též vymezili proti tvrzení, že hra je pouze médiem k přenášení příběhu. Základní literaturou pro studium her byly texty Espena Aarsetha, zejména jeho práce o kybertextu.¹⁸ Uvádí v ní vymezení hry –

18 AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. [Baltimore, Md]: Johns Hopkins University Press, 1997.

interaktivního média, kde text není pouze interpretován, ale i dotvářen samotnými hráči. V následující kapitole budou vysvětleny i další pojmy z této oblasti (ergodická literatura, hypertext). Starší i současná ludologická a naratologická zkoumání se zabývají především studiem počítačových her a larp stojí na jejich periferii (přestože nepochybně patří do množiny her, kterou by se tato disciplína měla zabývat). Vhodným herněteoretickým pohledem na larp se jeví názor Marka Eskelina, v podobě, ve které jej popisuje Vítězslav Praks.¹⁹ Zdůrazňuje, že je nutné zvolit správnou interpretační strategii hry pro její rozbor. Pokud je narativ základní složkou, bez které by hra nedávala smysl, je vhodným přístupem zkoumání larpu z pohledu naratologie.

4 LARP JAKO INTERAKTIVNÍ NARATIV

Změny mediálních a informačních prostředků implikují nutnost transformace klasického textu na text moderní, který by těmto novým vyjadřovacím prostředkům vyhovoval. Díky tomu dochází ke vzniku nových narativních struktur, ve kterých se text pomocí spojování jednotlivých složek mění v hypertext, čímž je zapojen do procesu tvorby díla i recipient. Dílo se stává interaktivním multimediálním textem. Tato práce se snaží na nově vznikající texty aplikovat již získané poznatky z naratologie a literární teorie, s úmyslem ukázat, že interaktivní narativy mají své místo v historii zkoumání textů.

Jednou z nových forem je interaktivní narativ. Ten definuje Anna Lukešová ve své studii následovně: „... *dílo, při jehož recepci si čtenář nebo publikum ve specifických bodech musí vybrat mezi větvími se možnostmi cesty narativem. Jedná se o transmediální fenomén, to znamená, že s tímto typem narativity se můžeme setkat v textech slovníkového typu, digitálních videoinstalacích, ve všech typech hypertextů nebo i v počítačových hrách, v nichž si hráč k tomu, aby dosáhl cíle hry, musí vybrat jednu z alternativ postupu textem.*“²⁰

19 PRAKS, Vítězslav: *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. [online]. Praha, 2009 [cit. 2016-03-29]. Disertační práce. Universita Karlova v Praze, Fakulta filosofická. Vedoucí práce: Zdeněk Hrbata. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/140001301>.

20 LUKEŠOVÁ, Anna. *Čtenář – čtenář-autor – uživatel?* In *Kniha, filmový pás, internet*. Ediční příprava a redakce Alice Jedličková. Praha, 2012. [online]. Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/slk/?expand=/2011/sbornik> S. 165.

Interaktivní narativ je formou ergodického textu, kybertextu, která je vlastní i vnitřnímu uspořádání larpové struktury.

4.1 HYPERTEXT, KYBERTEXT, ERGODICKÁ LITERATURA A JEJICH VZTAH K LARPU

Předchozí kapitola nastínila pojetí larpu coby ergodického textu, ten je ale vnímán spíše jako struktura, která existuje především na internetu. Ideovým tvůrcem internetového prostoru, který se stal průkopnickým médiem ergodických textů, je Vannevar Bush, který přišel s konceptem Memexu, komplexu, který by obsáhl všechny lidské vědomosti a zkušenosti a uměl je vzájemně propojovat.

V rámci internetového prostoru je interaktivním narativem hypertext – text složený z vzájemně spojených prvků, které dohromady tvoří nedokončenou a stále se rozvíjející síť. Běžný internetový text odkazuje na další texty, které je možné otevřít kliknutím na odkaz (hyperlink). Kybertext může být považován za další stupeň hypertextu. Hlavním rozdílem je schopnost kybertextu přizpůsobovat se čtenáři v závislosti na jeho postupu textem. Tato forma textu se vyvíjí spolu se vznikem nových médií. Kybertext je dynamický a nechává volbu dalších pokračování na čtenáři, který jej tím ovlivňuje. Kybertext můžeme připodobnit nekonečné virtuální síti propojených chodeb, ve které je na čtenáře kladen požadavek vlastní činnosti při jejich tvorbě a spojování.

Ergodická literatura začleňuje čtenáře do procesu vytváření textu jako spolutvůrce. V jistém smyslu se dá říci, že každá literatura je ergodická, neboť vyžaduje vnější znalosti světa, které pomáhají k jejímu pochopení a interpretaci. Nicméně ergodické texty jsou mimo to specifické tím, že dopředu není známá jejich strukturní podoba. U všech čtenářů nelze rozpoznat stejnou osnovu, protože tuto osnovu ovlivňuje recipientovo chování. „*V ergodické literatuře je od čtenáře k procházení textu vyžadována netriviální činnost. Pokud má ergodická literatura jako koncept dávat smysl, musí existovat také neergodická literatura, ve které je činnost při procházení textu triviální, s tím, že na čtenáře nejsou kladeny žádné extranoematické nároky kromě například pohybu očí a periodického otáčení stránek.*“²¹

21 AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. [Baltimore, Md]: Johns Hopkins University Press, 1997. S. 203.

Požadavek (fyzického) zapojení recipienta při recepci textu je v rámci hraní larpu nepochybně realizován, do hry je fyzicky zapojeno celé hráčovo tělo. Larp lze tedy přeneseně chápat jako formu ergodického textu, kybertextu (přestože je nutné respektovat vztah pojmu k internetovému virtuálnímu světu, zatímco larp probíhá ve světě reprezentovaném reálnou existencí). Jednotlivé prvky larpu jsou vzájemně spojitelné, recipient ale nikdy nemůže obsáhnout celou strukturu. V rámci procházení vláken tvoří vlastní text, příběh, který je odlišný od příběhů ostatních hráčů. Každý ergodický text, tedy i larp, lze klasifikovat jako otevřené dílo.

5 SPECIFIKA LARPOVÉHO NARATIVU Z POHLEDU HERNÍCH TEORETIKŮ

Larpový narativ je tvořen sítí možností, nabízí množství voleb, které nevedou jednotnou cestou. Hráč se musí procesu aktivně účastnit, čímž spoluutváří herní prostředí, které na hráčovu aktivitu odpovídá a může jím být ovlivněno, případně pozměněno. Hra se formálně podobá kybertextu, neboť nabízí množství variantních postupů, nicméně neodehrává se ve virtuálním prostředí a nenabízí uzavřený počet možností, který ji od něj odlišuje. Larp je typem ergodického textu – vyžaduje aktivitu nejen při recepci, ale musí být dohotoven recipientem. Nyní budou vymezeny základní znaky larpového narativu.

Pro počítačové hry tyto znaky ve své diplomové práci popisuje Daniel Hanták.²² Upozorňuje zejména na teorii Pierra Gandera, který považuje za hlavní znak herního narativu participaci, což jeho teorii přibližuje k teorii her s hraním rolí. Participací rozumíme schopnost hráče ovládat část herního prostředí – postavu, se kterou vnímá možnost vícerých cest příběhem, z nichž jednu následně realizuje. Hanták odkazuje na publikaci Pierra Gandera²³ *Participating in a story: exploring audience cognition* a píše: „Zároveň upozorňuje,²⁴ že ne všechny hry jsou interaktivní fikcí a naopak všechny

22 HANTÁK, Daniel: *Vztah narativity literatury a počítačových her* [online]. Praha, 2013 [cit. 2016-03-29]. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: Dagmar Mocná. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120194337/?lang=cs>.

23 GANDER, Pierre. *Participating in a story: exploring audience cognition*. Lund: Avdelningen för kognitionsforskning, Lunds universitet, 2005. ISBN 9162864173.

24 Tím, kdo upozorňuje, je autor publikace, Pierre Gander.

interaktivní fikce nejsou hrami (různé typy textových her bez herních překážek). Stejně tak mohou existovat hry, které nejsou participativními příběhy (především abstraktní logické hry), protože neposkytují dostatečný prostor pro rozvinutí alespoň narativu samotným konzumentem.“ Gander svou teorii nevztahuje pouze na počítačové hry, ale i jiné hratelné narativy, což je blízké i této práci.

Dalším zajímavým konceptem pro zkoumání larpu je teorie Chrise Crawforda – koncept interaktivního vypravěčství, jak jej popisuje Hanták ve své práci. Podle něj by měl hráč být vystaven důležitým, vyváženým a častým rozhodnutím, zároveň by měl ale řešit problémy, které nemají zásadní dopad na hru, ale jen na samotného hráče. Hry s příběhem by měly mít jedno hlavní téma, okolo kterého je příběh postaven. Crawfordův koncept se dále rozvíjí do dvou již známých pojetí her – naratologického a ludologického.

Larp je forma otevřeného interaktivního narativního textu, vyznačuje se i určitou multiformitou, neboť je nahlížen z perspektivy různých postav. Larp je participativní interaktivní vyprávění.

6 LARPOVÉ TEXTY

Z předchozí kapitoly vyplývá, že text larpu pro teoretické zkoumání není tak snadno uchopitelný, jako psaná literatura, film nebo jiná zobrazovací média. Výsledný dojem, který si hráč odnese, je značně subjektivní, což ale v oblasti porovnávání a sdílení zážitků ze hry nabízí hráčům (recipientům) mnohem více témat pro komparaci a diskusi. Text larpu je virtuální a zapamatovatelný, z větší části nepsaný a nezaznamenaný. Stejně jako si každý čtenář hledá vlastní cestu při poznávání literárního příběhu, hráči larpu vnímají příběh odlišně, vlivem subjektivních faktorů (např. množství interakce s ostatními hráči, míra vžití se do role a prožité emoce). Hlavní myšlenka hry a celkový příběh jsou i přes velkou interaktivitu všem hráčům společné.

Hlavní produktem larpu je příběh, konkrétní události a zápletky, které prožijí hráči v roli přímo zainteresovaných postav. Hraním larpu vznikají texty, které tvoří sekundární literaturu. Jedná se o pretexty určené ke studiu před začátkem hry (pravidla dovedností, úvod do světa, historie) a následné příběhy her samotných (shrnuté v epilogu, metakomunikace hráčů), posttexty. V larpové komunitě se traduje množství nepsaných historek, ústně předávaných, jakási forma urban legend. Spolu s nimi existují i kratší útvary vymyšlené pro konkrétní hru – písňové texty, pořekadla, anekdoty a pověsti, které často hráčům ulpí

v paměti natolik, že z původní hry proniknou do neherního prostředí a jsou interpretovány i na dalších setkáních. Za metatext lze považovat i videozáznamy a fotodokumentaci her. Larpová komunita tvoří vlastní subkulturu se souborem originálních narativních textů.

7 LARP Z POHLEDU NARATOLOGIE

V předchozích kapitolách byl popsán larp jako médium,²⁵ jehož hlavním vyjadřovacím prostředkem je narativ, tedy takové médium, jaké by mělo být přímo zkoumáno teorií literatury, teorií vyprávění. Pro zopakování již vysvětlených poznatků zde znovu uvádím definici larpu, která přímo odráží několik kategorií naratologické analýzy.

Larp je hra ohraničená souborem pravidel, odehrávající se ve fikčním světě reprezentovaném reálným prostředím. Hráči larpu se vžívají do rolí postav, které procházejí určitým autorem a organizátorem připraveným příběhem, který hráči svou fyzickou interakcí sami dotvářejí. Přestože je jednou z hlavních složek larpu hraní rolí, není zde přítomné publikum.

Tato definice pracuje s pojmy fikční svět, postavy, příběh a autor, které jsou společné teorii larpu i naratologii. Určení dalších kategorií zkoumání a jejich logické řazení ve zbytku práce je převzato ze základních naratologických prací, které byly v Česku vydány. Jako základní literatura pro klasifikaci kategorií naratologické analýzy posloužily publikace *Příběh a diskurs* Seymoura Chatmana, kolektivní česká monografie *Naratologie* a kapitola *Narativ z Krátkého úvodu do literární teorie* Jonathana Cullera.

Petr A. Bílek v *Hledání jazyka interpretace* uvádí tři základní naratologické kategorie, které tvoří vyšší významové prvky struktury příběhu – časoprostor, postavy a děj.²⁶ Zároveň ale Bílek upozorňuje, že problematika těchto kategorií tkví v klasifikační popisnosti jejich pojmového aparátu, obecnosti, neumožnění popisu konkrétní realizace příběhu. Jonathan Culler v kapitole o narativu zkoumá vyprávění jako příběh a vyprávění

25 Z pohledu teorie médií nelze larp považovat za nové médium, neboť nespňuje základní požadavek digitality, nicméně svou hypertextualitou a interaktivitou je těmto médiím velmi blízký.

26 Srovnej BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vydání první. Brno: Host, 2003. 360 s. Teoretická knihovna; sv. 8. ISBN 80-7294-080-5. S. 124-127.

jako diskurs.²⁷ Vymezuje základní okruhy otázek, na které je potřeba odpovídat při analyzování narativního textu. Tento postup je velmi dobře uchopitelný pro analyzování larpových textů. V kolektivní monografii *Naratologie* autoři rozdělují kategorie podle příslušnosti k příběhu (událost, postava, prostor), nebo diskursu (čas, vypravěč, focalizace). Čtenář je uveden samostatně. Přestože autoři v úvodu upozorňují, že teorie obsažená v publikaci je aplikovatelná v nezměněné podobě pouze na klasická literární díla, teoretický systém a základní poznatky v knize obsažené budou užity i v této práci. Seymour Chatman, souhlasně s předchozími uvedenými autory, člení vyprávění na příběhovou a diskursivní rovinu. Příběhové složky pak dělí na události a existenty (postavy, prostor) a v rámci diskursu se zabývá formami vyprávěného a vztahem čtenáře, vypravěče a autora.

7.1 NARATOLOGIE, NARATIVITA, NARATIV, NARATIVNÍ KOMPETENCE

Naratologie je obor literární teorie zkoumající narativní texty. Za narativní texty považujeme takové texty, které mají děj, osnovu, zápletku, vyprávějí příběh. Strukturalisté vymezují jako základní znak narativních textů dějovou sekvenci zakotvenou v čase, ve které dochází ke změně situace a vzniku zápletky.²⁸ Franz K. Stanzel v *Teorii vyprávění* popisuje narativitu textu jako schopnost odrážet zkušenost s přirozeným světem zprostředkovanou vypravěčem.²⁹ Jonathan Culler v *Krátkém úvodu do literární teorie* uvádí tři základní pojmy, které konstituují narativ. Prvním jsou události, základní složky příběhu, ze kterých vzniká osnova, logické uspořádání událostí v příběhu. Finálním produktem je diskurs, který je konkrétní reprezentací příběhu podle určitého hlediska.³⁰

27 Srovnej CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7. S. 96.

28 Srovnej NÜNNING, Ansgar, ed., TRÁVNÍČEK, Jiří, ed. a HOLÝ, Jiří, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2006. 912 s. ISBN 80-7294-170-4. S. 539.

29 Srovnej STANZEL, Franz K. *Teorie vyprávění*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988. 321 s. ARS. Literárněvědná řada. S. 9.

30 Srovnej CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7. S. 96.

Již od dětství se vyvíjí u člověka narativní kompetence, schopnost rozpoznat základní příběhové osnovy. Čtenář je kupříkladu schopen rozeznat dvě verze stejného příběhu a sumarizovat osnovu nezávisle na médiu a jazyce užitém k jeho zprostředkování. To odlišuje narativní text od poezie, která je jazykem specifická. Prostřednictvím příběhů se lidé učí rozumět základním principům fungování světa, který se neřídí vědeckou logikou, ale logikou příběhu, ve kterém jedna událost ústí v další. Už v dětském věku jsou lidé schopni poznat nelogické vyústění příběhu, proto lze pojmovat narativní teorii jako výklad přirozeného kulturního vědění a porozumění.

Kořeny narativní teorie sahají až do doby antiky. Podle Aristotela je základním znakem narativu osnova, logicky strukturované řazení událostí v příběhu. Aristoteles dále tvrdí, že dobré příběhy musí mít začátek, střed a konec. Slovy literární teorie: musí existovat výchozí situace, změna přinášející zvrat a rozuzlení, které dává změně význam. Někdy je za nejúčinnější typ změny považován paralelismus, popsáný jako posun původního stavu do protikladu. V rámci osnovy vždy dochází k vývoji na rovině událostí a změně na rovině tematické. O osnově bychom tedy měli uvažovat dvěma způsoby. První hledisko označuje osnovu za způsob formování událostí tak, aby z nich vznikl příběh, kterému lze porozumět. Podle druhého je osnova formována narativy ve snaze prezentovat příběh různými způsoby.

Naratologie prošla od svého vzniku velmi rychlým a dynamickým vývojem. Hned od svého ustanovení se nová disciplína těšila enormnímu zájmu, analogicky proto brzy nastalo období všeobecné skepse, neboť podle mnohých již bylo vše podstatné vyzkoumáno a popsáno. Toto tvrzení se však v 90. letech ukázalo být neplatným a nepodloženým. Veřejnost v té době došla k uvědomění, že spojování dat do podoby struktury napomáhá pochopení skutečnosti a utvoření vztahu k ní.

Naratologické návrhy a modely pronikly i do různých mimoliterárních oborů, např. historiografie, teatrologie, psychologie, sociologie, muzikologie, matematiky, ekonomiky a teorie práva. Později se vymezily i nové moderní přístupy k teorii vyprávění, vznikla např. feministická naratologie, kognitivní naratologie. Naratologické návrhy a modely pronikly i do různých mimoliterárních oborů, např. Současná teorie vyprávění se taktéž zabývá narací žurnalistickou a všeobecně mediální.

Naratologie je disciplína literární teorie, která zkoumá složky vyprávění, jeho strukturu a vytváří modely popisující tuto strukturu. Teorie vyprávění by se neměla zaměřovat pouze na literární texty, ale měla by věnovat pozornost všem médiím, která jsou schopna předávat vyprávěcí složku, měla by být internacionální a interdisciplinární.³¹

7.2 POJETÍ MIMESIS A DIEGESIS, TELLING A SHOWING

Mezi nejstarší objekty naratologického zájmu patří zkoumání schopnosti nápodoby skutečnosti textem. Mimesis a diegesis od antiky určují funkci umění podle schopnosti napodobovat mimoliterární skutečnost. Diegesis je konkrétní vyprávění, pojednání a mimesis chápeme jako schopnost nápodoby vnějšího světa.

Autor pojmů, Platón, označuje mimesis za odraz světa smyslových jevů, který je jen odrazem vyšší pravdy. Oproti tomu Aristoteles v *Poetice* mimesis srovnává s lidskou potřebou odrážet v umění reálný svět. V mimesis se autor snaží předstírat, že ten, kdo zprostředkovává vyprávění, není on sám. Diegesis označuje narativní zprostředkované vyprávění a jeho časoprostorové zasazení zprostředkované autorem, který vypráví sám za sebe. Podle Seymoura Chatmana toto rozdělení v moderní teorii představuje princip „telling“ a „showing“. Vyprávění rozlišujeme dle přítomnosti vypravěče na procesuální líčení děje (tell), nebo jeho inscenování (show). Nezprostředkovanou prezentací je v klasické literatuře např. dialog, přímá řeč. Nepřímá řeč, coby příklad „telling“, referuje o něčem nebo o někom, o tom co někdo někde nějak udělal.³² Mimesis je tedy zprostředkování co nejvíce informací bez toho, aby byl určen jejich zprostředkovatel, který je v diegetickém pojetí znám. Někteří teoretikové upozorňují, že narativ nemůže být nikdy zcela mimetický, vždy je obsažen i diegetický princip. S tímto tvrzením se lze ztotožnit i vzhledem k larpu. Larp je nutné rozlišovat na hru jako celkový koncept a konkrétní realizaci z pohledu konkrétního hráče. Celkový koncept, rámeček, má vždy svého autora, vypravěče. Dobře vytvořená hra pohledem hráče bude převážně mimetická – prvek vypravěče je minimalizován.

31 Srovnej NÜNNING, Ansgar, ed., TRÁVNÍČEK, Jiří, ed. a HOLÝ, Jiří, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2006. 912 s. ISBN 80-7294-170-4. S. 810.

32 Srovnej CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 328 s. Teoretická knihovna; sv. 21. ISBN 978-80-7294-260-2. S. 31.

V rámci hráčských interakcí převládá model „showing“. „Telling“ se často používá v metarovině, když jeden hráč chce druhého např. okrást, nebo omráčit ze zálohy, ale nechce mu ublížit tak, aby pocíťoval reálné následky i po skončení hry, takže vyřeší takovou situaci buď pomocí mechanismů (pokud existují), v tom případě se jedná o „showing“, nebo mluvně („telling“), jestliže mechanismy typ jednání neošetřují. Za čistě diegetické se dá označit již zmíněné jednání autora hry, který pouze z povzdálí sleduje jím vytvořenou hru, nebo pomáhá řešit výše popsané situace (vysvětlování pravidel, účinků kouzel, konce hry apod.).

7.3 TEORIE FIKČNÍCH SVĚTŮ

Tato kapitola bude věnována kategorii teoretického zkoumání stavby příběhu, která je velmi blízká larpu. Jedním z určujících znaků larpu je to, že se odehrává ve fikčním světě, prostoru, ve kterém se pohybují postavy. Právě o tvorbě, fungování a zákonitostech existence fikčních světů larpu pojednává následující kapitola.

Teorie fikčních světů se rodí na pozadí kritiky mimetického pojetí literatury. Je zde odmítnut paralelismus s reálným světem. Interakcí mezi textem a čtenářem vzniká fikční svět. Fikční světy nám nabízejí únik z reality, únik, který poskytuje zkušenosti do reálného života.

Fikční světy jsou objevovány postupně, obdobně jako svět reálný, jejich obraz vytváříme procesem interpretace. Jedná se o světy malé, které dotváříme pomocí presupozic. Presupozice jsou případem dedukce, předpokladu, který si utváří čtenář na základě vlastní zkušenosti. Pomocí tvrzení uvedených v textu jsou předkládána fakta o něčem, co je recipientovi známé a s čím se díky těmto tvrzením ztotožňuje. Seymour Chatman uvádí příklad: pokud někdo prohlásí „*Rád vidím, že Honza už tolik nepije*“,³³ vzniká tím presupozice toho, že Honza dříve patrně hodně pil, přestože to v dané výpovědi není přímo popsáno. Přijmutím předpokladu podle Chatmana „platíme“ za to, že jsme schopni sledovat diskurs. Presupozice zároveň skrytě sděluje informace o fikčním světě a zavádí fakta bez jejich přímého popisu.

33 CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 328 s. Teoretická knihovna; sv. 21. ISBN 978-80-7294-260-2. S. 221.

Takto popisuje fikční světy Umberto Eco: „*Fikční možný svět je řadou lingvistických popisů, které mají čtenáři interpretovat jako odkazy k možnému stavu věcí, kde pokud p je pravdivé, pak ne-p je nepravdivé...*“³⁴ Fikční světy jsou podle Eca neúplné a nesourodé, nejsou schopny komplexně popsat všechny obsahy a v základu předpokládají, že čtenář jejich realitu doplňuje podle znalostí z reálného světa, pokud není vyvrácena, tedy „parazitují“ na naší znalosti světa. Ve fikčním světě existuje spousta věcí, které považujeme za samozřejmé a další spoustu je nutné přijmout jako fakt, přestože je často jen stěží uvěřitelný. Fikční svět má performativní povahu, jestliže je možný stav věcí vyřčen (popsán), stává se fikčně existujícím.

Eco v *Mezích interpretace* pracuje s modelem Barbary Hall Parteeové, která ještě hlouběji rozlišuje mezi možnými, věrohodnými, pravděpodobnými a myslitelnými světy. Zároveň existují i nemyslitelné světy. Možné světy jsou takové, které si recipient dokáže přirovnat k jiné časové rovině reálného světa, události které se mohly a mohou reálně udát. Nepravděpodobné světy již vyžadují úpravu na rovině aktuálních zkušeností. Například pokud přijmeme fakt, že by zvířata mohla umět mluvit. K jeho pochopení ale potřebujeme buďto notnou dávku fantazie a flexibilního myšlení, které je schopné objasnit odlišnou evoluci druhů, nebo poněkud povrchnější myšlení, které nám dovolí spokojit se s tím, že nedokážeme plně analyzovat pozadí událostí. Nemyslitelné světy jsou pak mimo naše chápání, neboť se přímo vylučují s vžitými zkušenostmi. Nicméně vzhledem k tomu, že i takovéto světy je možné popsat, nelze jim upírat jejich možnou fikční existenci. Nemožné světy jsou takové, jejichž představení si nás dovede k poznání, že jsou nepředstavitelné, tedy nemyslitelné.

Eco označuje za hlavní kvality čtenáře flexibilitu a povrchnost – schopnost přizpůsobit se neznámému světu a současně jej nezkoumat příliš do hloubky (neb tato hloubka patrně neexistuje, není popsána).³⁵ Nutná je schopnost imaginace fikčního světa, která nemusí přesně odpovídat popisu, protože čtenář nemusí být absolutně znalý popisovaných reálií, musí ale být schopen utvořit si obraz z toho, co je mu známé a do něj zasadit dění.

34 ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. 330 s. ISBN 80-246-0740-9. S. 75.

35 Srovnej ibidem S. 91.

Modelový čtenář nemusí dokonale poznat každé z míst a postav, které jsou v textu zmíněny, podle Eca stačí pouze, když bude předstírat, že je zná, tedy projeví vůli ke spolupráci. Takový čtenář si může příběh užít, protože mu malé světy postačí. Stejně tak by měl k larpu přistupovat i jeho hráč, aby si hru užil.

Pro larpovou tematiku je zajímavé i Doleželovo bádání ve světě fiktivních postav, které jsou inspirovány osobnostmi reálného světa, historie. Upozorňuje, že takovéto mimetické zobrazení nelze ztotožňovat s reálným zobrazovaným člověkem, který je naprosto odlišnou osobou. Jediným pojítkem mezi těmito dvěma postavami je jméno, které se vyskytuje v obou světech. Tento paralelismus nazývá meziglobální totožností.³⁶

8 KATEGORIE NARATOLOGICKÉ ANALÝZY

8.1 PŘÍBĚH A DISKURS

V následující kapitole se budeme zabývat dvěma rovinami vyprávěného, které by se daly popsat jako jeho ztvárnění a jeho abstrahovaný obsah. Seymour Chatman pokládá příběh (histoire) a diskurs za základní složky narativu, které jsou pro jeho utvoření nutné již od doby Aristotela a jejich nezbytnost byla následně potvrzena strukturalismem. Příběh je chronologicky uspořádaný řetězec událostí se všemi jeho aktanty (události, postavy, prostředí), to, co je v narativu zobrazeno. Diskurs je prostředek, který tento obsah vyjadřuje, zobrazení vyprávění konkrétním způsobem. Diskurs lze zkoumat např. z hlediska času, vypravěče a spolehlivosti vyprávění. Ruští formalisté pro základní příběh (osu) užívají pojem fabule. Fabule je soubor vzájemně spojených událostí, o nichž jsme spravováni v průběhu díla. Pro konkrétní uspořádání událostí v příběhu byl vytvořen termín syžet. Ten vyjadřuje způsob, jakým se čtenář dozvídá to, co se stalo. Francouzští strukturalisté tyto roviny pojmenovávají récit (příběh) a raconté (diskurs).

Diskurs je možné dělit na jeho narativní formu (strukturu) a její manifestaci (pomocí čeho je přenášena), přenos můžeme zkoumat například z hlediska časové distance, nebo pohledu vypravěče. Diskurs vyjadřuje příběh pomocí statických a procesuálních výpovědí. Procesuální výpovědi popisují nějakou akci (něco se událo, stalo). Statická výpověď nás spravuje o tom, že něco existuje (je). Příběhem rozumíme to, co je vyprávěno. Pokud zkoumáme příběh coby formu toho, co je vyprávěno, je nutné zkoumat

³⁶ Srovnej DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN 80-246-0735-2. S. 30-31.

postavy, prostor, témata a jednání. Klasický příběh je sledem událostí, kde je jedna událost motivována předchozí, analogicky na sebe navazují a vynecháním jedné události se ztrácí logika příběhu.

Diskurs může respektovat chronologickou posloupnost děje, nebo využívat jakékoliv jiné možnosti uspořádání děje. Události na sebe nemusí navazovat, ale při zpětné rekonstrukci se opět potvrzuje jejich závislost. Pokud je nějaká událost záměrně zatajena a je vyprávěna až později, mluvíme o analepsi. Pakliže je událost uvedena dříve, než její příčina, jedná se o prolepsi. Charakter události se významně mění i pohledem vypravěče nebo média užitého k vyprávění.

Podle Aristotela musí mít příběh 3 části – úvod, zápletku a konec. Modernější teorie za základ příběhu považuje spojení dvou chronologicky navazujících událostí. Některé teorie za příběh označují již událost, která má potenciál vytvořit příběhovou strukturu. Tyto teorie pracují s předpokladem, že existují rámce, které určují naše očekávání. Díky nim jsme schopni předpovídat důsledky a vyplňovat prázdná místa v textu.

Některé z novějších her pracují s diskursivní rovinou času takovým způsobem, že jsou události záměrně řazeny anachronicky, případně jsou různé scény volně řazeny. Souhlasně s literárními texty tím nechávají recipienty tápat, hledat možná řešení. Moderních vyprávěcích technik využívají zejména hry, které se snaží působit psychologicky a případně umělecky. Jejich cílem je umocnit v hráči zážitek ze hry odhalováním příčin a následků, udržení dojmu ze hry co nejdéle, rekonstruování příběhu a jeho složek zpětně. Stejně tak je možné použít techniku prožití příběhu z pohledu různých postav.

8.2 UDÁLOST A MOTIV

Událost byla zmíněna v předchozí kapitole jako jedna ze složek příběhu, které na sebe logicky navazují, čímž tvoří dějovou linku. Podle Tomáše Kubička je událost „*nositelkou souboru sémantických možností pro výstavbu příběhu, které jedinečný narativ aktualizuje, z nichž je jako z posibilití vybíráno; narativ je pak výsledkem tohoto výběru.*“³⁷ Zkoumání nejdrobnějších příběhových struktur motivujících další dění je jednou

³⁷ Srovnej KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2. S. 42.

z teoretiky oblíbených oblastí naratologie. Tyto nejmenší struktury nesou množství názvů (narrém, motiv) a jejich jednotná obecně platná definice neexistuje. Touto nejmenší jednotkou může být složka postavy, prostředí či příběhu. Ve větší míře se jimi zabýval ruský formalismus (nejznámějším dílem tohoto směru je *Morfologie pohádky* Vladimira Proppa). Naratologie bývá v souvislosti s hledáním stavebních jednotek příběhu někdy nazývána gramatikou příběhu, syntaxí vyprávění.³⁸

Je nutné rozlišovat dva základní pojmy – událost a motiv. Událost je nejmenší stavební jednotka příběhu a je definována změnou stavu, která je těsně spojena s postavou. Pojem motiv má mnohem větší rozsah, nemusí být nutně spojen s jednáním. Původně byl použit právě k popisu stavebních jednotek textu ruskými formalisty. Událost je nositelkou možností pro další výstavbu textu, narativ je pak výsledkem aktualizovaného výběru. Populární texty aktualizují klišé, která se stávají významnou stavební jednotkou textu.

Podle Kubíčka se událost se musí ve fikčním světě reálně stát (nebýt pouze snem, nebo představou) a musí směřovat k ději a být jeho výsledkem (být rezultativní).³⁹ Lze rozeznat pět příznaků, které určují význam události. Jsou jimi relevance v rámci příběhu, neočekávanost, konsekutivita (účinnost změny – koho a co událost zasáhne), nevratnost události a její neopakovatelnost. Některé události jsou klíčové pro utváření příběhu, jiné „pouze“ utváří charakter prostředí a postav. Určité události mohou být v žánru daného textu považovány za nutné pro stavbu nedefektního příběhu. To, co tvoří z jednotlivých neprovázaných událostí diskurs, je osnova. Osnova nemusí uvádět události v chronologickém sledu, posloupnost v příběhu Seymour Chatman označuje za chronologickou. Tím je myšleno, že logika vyprávěného nespočívá pouze v čase, ale i myšlení.⁴⁰ Pro narativ není důležitá přesná podoba výpovědi, ale logika příběhu.

38 Srovnej BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vydání první. Brno: Host, 2003. 360 s. Teoretická knihovna; sv. 8. ISBN 80-7294-080-5. S. 137.

39 Srovnej KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2. S. 43.

40 Srovnej CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 328 s. Teoretická knihovna; sv. 21. ISBN 978-80-7294-260-2. S. 44.

Každý narativ obsahuje hlavní dějovou linii a vedlejší příběhové linie. V klasickém narativu jsou často vyzdvíženy pouze významné části děje, to ale neplatí o larpu. Hráč prožívá příběh (komplex událostí) a nemusí být vždy přítomen všem klíčovým událostem, často prochází různé odbočky od hlavní linie. V souvislosti s hlavní a vedlejší příběhovou osou rozeznáváme tzv. jádrové a satelitní události. Jádra určují směr, nebylo by bez nich možné příběh vyprávět. Jedná se o klíčové momenty děje, jejichž řešení významně ovlivňuje příběhovou kostru (např. pokud se hrdina v opakovatelném larpu rozhodne pro zásadně odlišné řešení problému, než jeho předchůdce v předchozím uvedení, může příběh směřovat úplně jiným směrem). Satelitní události jsou části děje, které nemají schopnost ovlivnit směr děje, protože pouze rozvíjejí rozhodnutí učiněná v jádrech. Chatman označuje satelity za protipříběhy. Říká, že je nelze vypustit, pokud se nemá změnit charakter vyprávění, dodávají příběhu jedinečnost. Díky nim jsme schopni odlišit od sebe jednotlivé adaptace. Zároveň ale zpochybňují narativní logiku, kde jedna událost ústí v druhou, neboť satelity je možno označit za přechodné stavy. Chatman dále rozlišuje složky děje napětí a překvapení.⁴¹ Napětí je sekvence, kdy recipient čeká na překvapení.

Larpové události můžeme klasifikovat, shodně s událostmi literárními, z pohledu všech výše uvedených možností. Většina larpů obsahuje více dějových linií, které se vztahují k jedné hlavní, okolo které tvoří síť možností a linek. Některé události implikují další (např. vražda, krádež), někdy se pro nedostatek času, případně hráčské invence, stává z fakultativních zápletek slepé rameno. Tyto zápletky často nemusí být nutně vyřešeny. Jejich funkcí je vyplnit dějovou linii v době útlumu řešení hlavní dějové linky. Fakultativní události často záměrně komplikují děj a částečně odvádí hráče od hlavní linie. Někdy se vlivem hráčů může původně zamýšlená vedlejší linka dostat do pozice linie hlavní. To tvoří jeden ze zajímavých interaktivních prvků larpu, v němž nikdy nelze dopředu říci, jak přesně se hra vyvine.

Události se mohou vztahovat k hlavní dějové linii, prostředí fikčního světa nebo k postavám. Hráči mají často v charakteru predepsané cíle, kterých chtějí dosáhnout, a zápletky, které mají v úmyslu řešit (a vyřešit), čímž sami vytvářejí nové události i pro ostatní hráče. Zápletky hráčů jsou do hry vnášeny výhradně hráči a zpravidla v nich nefigurují žádné nehráčské postavy. Někdy takovéto události mohou tvořit hlavní linii, pokud se jedná např. o komorní larp, který řeší rodinné a společenské vztahy.

⁴¹ Srovnej ibidem S. 60-61.

Hlavní příběhová linie hry bývá předem určena larpovými pretexty – úvodními dokumenty, které hráči obdrží před hrou, v nichž nejsou vyzrazeny zápletky, ale ukazují hráčům směr, kterým se bude příběh ubírat. Jádrem lardu je vše, co napomáhá vyřešit hlavní zápletku a podporuje události konstituující hlavní osu příběhu. Interaktivita lardu mírně stírá rozdíl mezi satelitem a jádrem, neboť každá z drobných událostí a činností, které mohou zdánlivě souviset pouze s postavou, může ve finále ovlivnit celý děj. Vše, co je v lardu vytvořeno, by mělo mít nějaký smysl, všechny informace, které postavy mají, by měly být vneseny do hry. Většina her je stavěna tak, že hráči mají možnost ovlivnit hlavní děj, ale jádrové události a jejich uspořádání bývají předem stanovené.

8.3 POSTAVY

Následující kapitola popisuje množství specifík hraní postavy a zobrazení postav v lardu. Jak již bylo popsáno v kapitole o fikčních světech, postavy jsou mimetické konstrukty, které ve fikčním světě plní nějaký úkol. Naratologie na postavy nahlíží jako na funkce děje, aktanty. Postavy jsou složeny z prvků textu vztahujících se k literárním typům a způsobu vnímání osob.

Charakterizace postavy je několikaúrovňová. Prostředky charakterizace jsou přímé a nepřímé. Nejjednodušším zobrazením je přímé pojmenování (např. vlastnosti postavy uvedené v pretextech). Nepřímé charakterizace tvoří jednání postavy a proklamované vztahy k ostatním aktantům. Postavu dále charakterizují její vlastní promluvy, zkoumáme jaké výrazy používá. Postavu můžeme hodnotit na základě vnějšího zjevu, reprezentovaného kostýmem a případným líčením. Klíčem k odhalení charakteru postavy je i sociální zařazení. Pro postavu může být určující prostředí, které je pro ni typické.

Základními akcemi postavy jsou neverbální pohybové jednání, mluvení, myšlení, vnímání a obecné počítky. Postavy lze kategorizovat podle charakteru – individua (osobitost, nezaměnitelnost) a typu (obecné vlastnosti, společenská vrstva), ten může sklouzávat až ke stereotypu. Podobně rozlišujeme také postavy ploché a plastické. Zvláštním typem postavy je protagonista, hlavní postava, se kterou mívá často čtenář klasické literatury tendenci se identifikovat. Daniela Hodrová říká, že postava je souborem informací, dynamickou složkou textu, dynamickým znakem, který prostupuje všechny složky literárního díla a ukazuje jejich propojenost. Ve svých pracích představuje vlastní typologii postav – postavu definici a postavu hypotézu. Postava definice je v textu plně charakterizována, nahlížena z pohledu autorského vypravěče, zatímco postava hypotéza je

popsána jen částečně a v průběhu děje je dotvářena přímým vypravěčem. Shlomith Rimmon-Kenanová označuje postavu za konstrukt, který si čtenář sestavuje z údajů obsažených v textu.⁴² Postavy jsou podle ní buďto tvořeny souborem různých vlastností, nebo jedním výrazným rysem. Vlastnosti mohou být v textu přímo vyřčeny, nebo jsou pouze naznačeny a čtenář si představu dotváří sám. Postavy můžeme členit také podle jejich důležitosti. Rozlišujeme tak hlavní postavy (protagonisté), postavy vedlejší a postavy epizodní. Mezi hlavní typologické rozlišení postav patří i rozdělení podle základních atributů přiřazovaných postavě, to je hloubka a mělkost, důležitost postavy (hlavní a vedlejší postavy), realističnost postavy (realistické a nerealistické postavy) a vývoj postavy (statické a dynamické postavy).

Literární postavy lze nahlížet z vnějšku i vnitřně. V běžném životě jsme schopni nazírat bytosti pouze z vnější perspektivy, pokud nám samy nesdělí své myšlenky. V larpu je to možné opět pouze do té míry, do jaké můžeme myšlenky sdílet reálně, jak moc chce který hráč své vnitřní myšlenky postavy prezentovat. Mimo to ale existují hry, které téma myšlení a vnitřního vnímání zpracovávají do příběhu. Příkladem je již zmiňované *Tango pro dva*, kde dva hráči hrají jednu postavu. První ovládá její vědomí a druhý její podvědomí. Při dekódování chování postav používáme vžitě kognitivní rámce, na které spoléhají i autoři příběhů. Postava by měla mít mimetickou, syntetickou a tematickou dimenzi. Mimetickou funkcí rozumíme schopnost aplikace poznatků z přirozeného světa k tvoření obrazu postavy, syntetickou funkcí je uvědomění, že postava je jen umělý konstrukt fungující výhradně v rámci fikčního světa a tematická rovina postavy popisuje to, že postava má úděl, význam.

Přímá charakterizace je v larpu realizována vizuálním kontaktem postav, případně formou pretextů. Nepřímá charakterizace probíhá pomocí jednání a promluv mezi postavami, ve kterých hrají roli reference o jiných postavách, ale i jazykové ztvárnění jejich promluv. Postavy v larpu lze rozdělovat i podle mnoha dalších hledisek. Hráč může hrát předepsanou postavu, nebo vlastní vytvořenou roli. Předepsané role jsou pro hráče náročnější na pochopení, ale umožňují organizátorovi koncipovat děj tak, aby do něj postava dobře zapadla. Oproti tomu vlastní postavy nabízí hráči neomezenou realizaci jeho vlastní tvůrčí fantazie, ale pro autora hry je náročnější postavu zapojit. Ve větších hrách typu svět se většinou vyskytují oba typy postav. Komorní larp preferují předepsané

⁴² Srovnej RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Vyd. 1. Brno: Host, 2001.

174 s. Strukturalistická knihovna; 7. ISBN 80-7294-004-X. S. 44.

postavy. Postava v larpu má zpravidla vytvořené vztahy s ostatními postavami a cíle, které ilustrují její postoje a hodnoty. Tyto informace se většinou dají vyčíst z pretextů. Opět záleží na uvážení autora hry, jak propracované postavy hráčům předloží a jak velká část tvorby postavy bude záležet na vlastní invenci hráčů. To samé platí i u cizích postav (ovládaných organizátory), u kterých ale jejich hráči mají velmi omezenou (časovou) možnost sžívat se s postavou a jejím charakterem. To dokonce ani není žádoucí – cizí postavy mají zpravidla krátkodobý jednoduchý úkol (vpravení určitých informací do hry). Hráči cizích postav mohou vystřídat i několik takových rolí za hru.

Charakteristickým znakem postavy může být i řeč a použití různých speciálních výrazových prostředků – přízvuky, dialektismy, atp. Řeč je nepochybně jedním z charakterizačních znaků postavy – král se nemůže vyjadřovat vulgárně, naopak žebrák pravděpodobně nebude užívat spisovnou mluvu. Když hráč hraje cizince, není neobvyklá ani komunikace v angličtině nebo jiném „nesrozumitelném“ jazyce. Ke komunikaci mezi postavami může být užito i písemného projevu realizovaného fiktivními runami a dalšími typy písem.

Na tomto místě je vhodné zmínit jeden aspekt, který larp odlišuje od klasické literatury i jiných typů her na hrdiny. Literární postava může vypadat jakkoliv, stejně tak hráč počítačové hry může vytvořit libovolně vizuálně ztvárněný charakter, nezávislý na jeho vzhledu. Larp tuto možnost má jen omezeně. Hráč musí počítat s tím, že ke ztvárnění postavy používá své reálné tělo, které má neměnnou výšku, váhu a věk. Jestliže si hráč tvoří vlastní postavu, je vhodné alespoň částečně její vzhled připodobnit své fyziologii. Pokud si vytvoří postavu, která je fyziologicky vzdálená jeho proporcím, vystavuje se nebezpečí, že bude při každém setkání s dalšími postavami verbálně popisovat, co vlastně ostatní hráči vidí, což bude narušovat kontinuitu hry. K připodobnění se samozřejmě používají již zmiňované kostýmy, které mají v larpu charakterizační funkci. Obecně známé je např. charakterizační rozlišení trpaslíků – dlouhý vous a záliba v doložení zlata. Pokud narazíme v larpu na dvoumetrového hráče s dlouhým vousem, který nese krumpáč, pravděpodobně se bude jednat, i přes netypickou výšku, o trpaslíka. Nadměrná výška může být ignorována (coby neherní záležitost), nebo označena za anomálii, způsobenou např. nepovedeným kouzlem. Téměř každý larp má vytvořeny vlastní charakterizační vizuální prostředky, které napomáhají v orientaci mezi postavami. Některé z nich by mohly být nazývány charakterizačními archetypy (např. elfi špičaté uši, červená – barva ohnivě magie). Typicky to jsou odlišné barvy kostýmů armád u bitev a zástupné

předměty (vousy trpaslíka, hůl mága). Náročnější na tvorbu i imaginaci jsou postavy nadpřirozených bytostí či živočichů neantropomorfního charakteru. Někteří organizátoři vybírají v rámci konkurzů na předepsané role typově vhodné hráče. Pro získání těchto rolí občas nejsou důležité jen zkušenosti hráče, ale i jeho vzhled.

Poměrně nedávno začaly vznikat hry, ve kterých je hráč při příjezdu vybaven kostýmem a doplňky. Tyto hry mají většinou několik běhů, na kterých se vystřídá více hráčů, takže jsou kostýmy několikrát využity. Organizátory předem vytvořené kostýmy tak bezchybně plní i charakterizační funkci, současně si hráč může být jist stylovou správností a použitelností v daném prostředí. Tento postup je pro hráče jednodušší na předherní přípravu, avšak tomuto komfortu odpovídá i cena takových her. Celkovým trendem současných her je zachování stylovosti i za cenu sníženého pohodlí hráče v roli postavy.

Ve hře se mohou vyskytovat i „pasivní“ postavy, které mohou být pro děj svou existencí důležité (mohou vysvětlovat určité principy), ale do děje aktivně nezasahují. Příkladem může být postava, která má za cíl nalezení léku pro nemocnou sestru, která pro svou nemoc nikdy nevychází z domu. Žádný hráč ale samozřejmě netouží hrát postavu, která se neúčastní děje. Pokud je tedy z nějakého důvodu interakce s touto postavou nutná (např. jestliže se jiná postava domnívá, že se v domě ukrývá něco víc, než sestra), může tuto postavu zahrát některý z organizátorů. Na závěr lze ještě dodat, že žádná postava nemůže být plochá, když je hrána delší dobu.

8.4 PROSTOR

Prostor patří k hlavním složkám fikčního zobrazení skutečnosti. Všechny příběhy se odehrávají ve vymezeném prostoru, přestože jeho přímý popis nemusí být v díle obsažen. Za narativní prostor je považováno prostředí, ve kterém se pohybují postavy. V základu lze rozlišit dva základní typy prostředí: místa, kde se jednotlivé složky děje odehrávají a ostatní prostor, který je těmito ději ovlivňován.

V rámci kategorie prostoru rozeznáváme základní pojmy zasazení (děj se odehrává v určitém prostředí, které má své sociální, historické a geografické vymezení), rámce (ostré a neostré přechody mezi jednotlivými lokacemi) a prostor příběhu (všechna místa zmíněná v textu). Práce s prostorem je často do značné míry založena na předpokládané čtenářově znalosti reálného světa, která napomáhá vytváření představ světa fikčního (presupozice).

Prostor příběhu je v larpu fikční svět, reprezentovaný skutečným prostředím. Někdy je částečně doplňován o části reprezentované textem (papírové popisky umístěné na předmětech, místech) a zástupnými předměty. To jej staví na pomezí mezi silně imaginačním textem literárním a textem filmovým. Larp dokáže vytvořit kompletní obraz, je možné prozkoumávat detailně prostředí, v podstatě je nejpropracovanější formou narativu. Larpový prostor může obsahovat prázdná místa, ale jen ve slovní rovině. Nelze ani rozlišovat mezi centrem a periferií prostoru – pouze to, co je přítomno a co není přítomno.

Jak již bylo zmíněno, charakterizačním znakem je i prostředí, ve kterém se postava pohybuje. Pro znázornění staveb herního světa jsou užity různé techniky – od stavby reálných vesniček, přes využití kulis reálného města, užití historických stanů, které slouží coby obydlí, po pouhé vymezení lokací provázkem a papírovými popiskami.

8.5 ČAS

Ansgar Nünning v *Lexikonu teorie literatury a kultury* uvádí, že čas je „fyzikální jev, který není přístupný bezprostřednímu vnímání. Zprostředkovávají jej příznaky a je vnímatelný jako pohyb v prostoru (vztahující se k rychlosti) a překonávání vzdálenosti, změna stavu materiálu, resp. stavu vývoje matérie, resp. živého tvora, prodlužování a kontrakce, pravidelné opakování stejných procesů jako den a noc, roční období atd. ... Čas je závislý na systému vztahů, daných kontextem kultury, technikami měření času a politickou aplikací řádu času a je platný pouze v jejich rámci. Proto nemohou existovat teorie času, pouze teorie jeho vnímání/měření a „obhospodařování“, vždy v souvislosti s kulturou.“⁴³ Čas v narativní fikci definuje chronologický vztah mezi příběhem a textem. Teorie vyprávění se zaměřuje zejména na čas vyprávění a čas vyprávěného. Tyto pojmy rozlišují čas, který čtenář potřebuje k vnímání díla a čas, o kterém dílo vypráví.

Čas lze zkoumat podle autorem zvolené posloupnosti děje, rozeznáváme posloupnost retrospektivní, chronologickou, rámcovou, paralelní, tříštivou, mozaikovitou a řetězovou. Kategorie časové posloupnosti je zkoumána i v souvislosti s fabulí a syžetem, kde stylizovaný čas syžetu neodpovídá chronologické posloupnosti fabule.

43 NÜNNING, Ansgar, ed., TRÁVNÍČEK, Jiří, ed. a HOLÝ, Jiří, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2006. 912 s. ISBN 80-7294-170-4. S. 106-107.

Pojmem narativní přítomnost rozumíme vztah času osnovy a času diskursu – tento čas bývá většinou shodný, neshodnost může působit ozvláštňujícím způsobem. Podle Genetta rozlišujeme tři typy vztahů mezi časem příběhu a diskursu: pořádek (také ekvivalentně posloupnost), trvání a frekvenci. Pořádek znamená uspořádání události ve vztahu k jiným událostem. Ve vztahu děje k současnosti rozlišujeme analepsi – pohled do budoucnosti a prolepsi, pohled do minulosti. Ve hře se mohou vyskytovat různé flashbacky, vkládání informací o minulosti, vzpomínky, ale i předpovídání budoucnosti, vize. Trvání je doba, kterou trvá čtení textu oproti času děje. Frekvence pak značí opakování událostí v minulosti, o které text referuje. Čas vyprávění je také utvářen užitými gramatickými prostředky.

Čas herního diskursu začíná před hrou, různými prology a pretexty. Končí ve chvíli, kdy organizátoři hru ukončí, jsou dohrány všechny zápletky a napsány epilogy. V larpu bývá hojně využito časové elipsy. Pro zkrácení činností, které by reálně zabraly velké množství času, jsou užity herní mechanismy, které tento čas eliminují vzhledem k celkové herní době. Příkladem může být mechanika těžby, kdy hráč vykonává po určitou dobu zástupnou činnost (např. 10 minut předvádí rýžování zlata), která mu zajistí dosažení požadovaného stavu.

Scény larpu se odehrávají v reálném čase, stejně tak i herní přesuny mezi lokacemi. Zastavení času (stop-time) může být využito pouze tehdy, pokud je nutné vysvětlit některé okolnosti (např. efekt kouzla, zjištění dílčích informací o od organizátora), případně pokud některému z hráčů hrozí reálné fyzické nebezpečí vyplývající ze situace (např. když se boj odehrává v blízkosti srázu, může být prostorově posunut na bezpečnější místo, z hlediska herního času se ale žádný posun nestane).

Pro dosažení hlubšího prožitku z narativu mohou některé hry nabízet specifické využití kategorie času. Příkladem jsou retrospektivní hry, kde je v pretextu uveden finální stav událostí, ke kterém se hráči ve hře postupně dostávají. Tento prvek je společný s ostatními médii a typický např. pro detektivní žánry, kdy může být nejdříve zobrazen pachatel, který vysvětluje, co ho vedlo ke spáchání vraždy.

8.6 VYPRAVĚČ

Jednou ze základních otázek naratologie je, kdo je vlastně vypravěč a jaká je jeho úloha ve výstavbě literárního textu. Zájem o vypravěče se začal projevovat tehdy, když se začal z vyprávění vytrácet. Ústup vypravěče v druhé polovině 20. století souvisel

s nástupem nového literárního narativu, který je více založen na dramatizaci příběhu a bezprostřednosti. Čtenář se díky tomuto postupu stává očitým svědkem vyprávěného, bez jakéhokoliv zprostředkovatele. Vypravěč je mluvčí narativní výpovědi, jehož prostřednictvím je nám předkládán příběh. Vypravěč může být personalizovaný, nebo skrytý.

Tomáš Kubíček říká, že vypravěč je mluvčí, „hlas“ narativního diskursu.⁴⁴ Je tím, kdo ustanovuje komunikativní kontakt s adresátem vyprávění, je tím, kdo vypráví příběh. Literární teorie vypravěče vymezuje a systematizuje na základě otázky, kdo vypráví a jaký je jeho vztah k příběhu. Vypravěče lze charakterizovat coby prostředníka mezi obsahem sdělení a čtenářem. Ve čtenářském povědomí často mylně splývá autorem. Vypravěč je fiktivním subjektem a nelze jej pokládat za interpreta autorových vlastních postojů a názorů. Franz K. Stanzel v *Teorii vyprávění* píše, že vypravěč je literární subjekt, který zprostředkovává příběh. Postavu vypravěče je potřeba rozlišit od osobnosti autora.⁴⁵ Ve většině případů je možné označit vypravěče za samostatnou postavu, která je prostředníkem mezi autorem a čtenářem. Moderní vypravěč není odlišen od postav. Vše, co se děje, je popisováno z hlediska některé postavy, která se účastní děje. Moderní vypravěč není vševědoucí, nezná myšlenky ostatních postav. Oproti tomu klasický vypravěč, forma užívaná do konce 19. století, byl přísně oddělen od postav a vyznačoval se vševědoucností. Porozumění čtenáře a jeho výsledný postoj k textu jsou významně konstituovány rozsahem účasti vypravěče v příběhu a jeho důvěryhodností.

Jonathan Culler souhlasí s tím, že vypravěč stojí mimo příběh, nebo je jednou z postav. Rozeznáváme vypravěče v první osobě („já“) a vyprávění ve třetí osobě, v němž vypravěč není postavou příběhu a o všech ostatních postavách mluví ve třetí osobě. Vypravěč v první osobě může být protagonistou, účastníkem, vedlejší postavou, nebo pozorovatelem.⁴⁶ Jestliže toto rozdělení aplikujeme na larp, lze říci, že každý hráč je

44 Srovnej KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2. S. 124.

45 STANZEL, Franz K. *Teorie vyprávění*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988. 321 s. ARS. Literárněvědná řada. S. 12.

46 Srovnej CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7. S. 97.

ze svého pohledu protagonistou a současně se stává vypravěčem příběhu, neboť sám prochází příběhovou linkou vlastním originálním způsobem. Jestliže srovnáme po-herní vyprávění dvou hráčů, uslyšíme dva odlišné příběhy, které se pravděpodobně budou v některých bodech stýkat, ale rozhodně nebudou stejné, přestože se jedná o stejnou hru. Sami sobě jsou hráči nepochybně spolehlivými vypravěči, pokud neporušují nějakým významným způsobem kontinuitu vyprávění (jednají podle toho, jak by se zachovaly postavy).

Klasická literární typologie vypravěče není na larp jednoduše aplikovatelná, neboť v larpu nelze jednoznačně rozlišit konkrétní osobu jednoho vypravěče. V omezené míře je možné tvrdit, že larpový vypravěč je homodiegetický, přímý vypravěč.

8.7 FOKALIZACE

Jonathan Culler označuje fokalizaci za úhel pohledu, ze kterého je nám umožněno sledovat příběh. Popis jevu jako „hledisko, z něž je úhel vyprávěn“ se mu jeví nesprávným, protože směřuje osobu toho, kdo mluví a toho, čí pohled je prezentován. Ten, kdo mluví, nemusí být tím, kdo vybírá prezentované informace. Culler rozlišuje několik typů fokalizace. Zaostření příběhu může být podle časové dimenze, distance a rychlosti a mezi vědění.⁴⁷ V případě larpu je opět fokalizátorem konkrétní hráč konkrétní postavy.

Jiří Hrabal v publikaci *Naratologie* rozlišuje tři typy fokalizace.⁴⁸ Nulová fokalizace probíhá tehdy, když vypravěč prezentuje události bez omezení. Interní fokalizace je forma, v níž mluví a vnímá jen jedna z postav. Externí fokalizace nahlíží události z pozice uvnitř fikčního světa, ne však očima některé z postav.

Larp je, jak již bylo popsáno v kategorii vypravěče, vnímán z pohledu konkrétního hráče, hrajícího postavu, a tudíž se jedná bez výjimky o fokalizaci interní.

⁴⁷ Srovnej ibidem S. 99.

⁴⁸ Srovnej Srovnej KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2. S. 150.

8.8 ČTENÁŘ

Posluchač, recipient, adresát, neboli ten, jemuž se vypráví, může být postavou z textu, nebo nemusí být explicitně identifikován. Posluchači (čtenáři) jsou konstruováni podle toho, co je v textu obsaženo, vysvětleno, a podle toho, co je považováno za samozřejmé (může se měnit např. dobově). Culler v *Krátkém úvodu do literární teorie* popisuje čtenáře jako toho, ke komu mluví ten, kdo mluví (tedy vypravěč). Posluchači mohou být implikováni a předpokládáni, případně, u příběhů v rámci jiných příběhů, přímo pojmenováni.⁴⁹

Umberto Eco pracuje s pojmy empirický a modelový čtenář. Empirickým čtenářem je jakýkoliv recipient, který text interpretuje. Interpretace se nemusí shodovat s autorovým záměrem, může být dokonce protichůdná autorovu záměru. Příkladem může být situace, když čtenář považuje textovou událost za reálnou. V larpu se tato mylná interpretace vyskytuje v případě, kdy je hráč ztotožňován s postavou a jeho herní vztahy jsou přeneseny do reality. Modelový čtenář je v podstatě nereálnou entitou, protože vnímá v danou chvíli pouze dílo a není rušen žádnými vnějšími vlivy. Pro správnou interpretaci díla je ale nutná i znalost kontextu a schopnost vyplňování prázdných míst. Wolfgang Iser vymyslel subjekt implicitního čtenáře, který je podobný čtenáři modelovému. Je přímo obsažen v textu a s textem spolupracuje. Takovýmto implicitním čtenářem je i hráč larpu. Hráč může být popsán jako spoluvypravěč, fokalizátor a je současně i čtenářem připravené struktury příběhu, který pomáhá vytvářet.

Posunutí čtenářské role při interakci s textem je u larpu naprosto patrné. V praktické analýze larpů kategorii čtenáře vynecháváme, neboť primární čtenář larpu je jeho hráč, tedy implicitní čtenář.

⁴⁹ Srovnej CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7. S. 97-98.

9 LARP JAKO ADAPTACE⁵⁰

Pojem adaptace vyjadřuje transformaci textu, díla, či jeho významné části, do jiného vyjadřovacího média. Pro účely práce za adaptaci považujeme takové hry, které používají prvky z již vytvořeného systému (fikčního světa popsaného v adaptovaném díle), i přesto, že se nemusí jednat o zápletku a děj vymyšlený původním autorem díla, ale např. o jakousi formu fanfikce.⁵¹

Zástupce her motivovaných literární předlohou lze najít v průřezu celého spektra larpových typů i žánrů. Již první hry vzniklé na našem území byly založeny na literární předloze - jedná se o světy s tematikou knih J.R.R. Tolkiena. V průběhu let na larpové scéně vzniklo velké množství her, které nesou znaky adaptace, z nichž poměrně velká skupina byla inspirována klasickou literaturou. Až v poslední době ale vzniká větší množství her s předlohou jiného žánru, než fantasy. Ne snad, že by komunita o tyto hry nejevila zájem. Důvod je pravděpodobně ten, že tvorba a kvalitní zpracování takových her klade velké nároky na autory a jejich recepce je poměrně náročnější i pro hráče. Pojetí látky tak, aby nezklamala poučené čtenáře a byla hratelná i pro hráče předlohy absolutně neznalé, je velmi náročné. Zároveň je potřeba dodat, že adaptována nejsou pouze díla literární, ale i jiné narativní formy textů, např. počítačové hry, filmy a seriály.

9.1 NEJČASTĚJI ZPRACOVÁVANÉ PŘEDLOHY

Jak již bylo popsáno výše, nejčastěji zpracovávanou literaturou je literatura žánru fantasy a různých jeho subžánrů. Obecněji lze hovořit o paraliteratuře jako takové. V České republice vzniklo mnoho her ovlivněných dílem J.R.R. Tolkiena, dále pak např. *Pražská Hlídka* inspirovaná knihami Sergeje Lukjaněnka, výpravná hra podle Martinovy knihy *Game of Thrones*, Sapkowského *Zaklánač*, v loňském roce byly poprvé uvedeny projekty inspirované ságou *Abhorsen* Gartha Nixe a Lovecraftovým *Arkham Hororem*.

⁵⁰ Kapitola byla v pozměněné formě uvedena v mé seminární práci *Zpracování literární předlohy v LARPU* v rámci předmětu Literární komparatistika 1 v letním semestru 2014/2015.

⁵¹ Fanfikce je dílo (literární i jiné), vycházející primárně z díla již existujícího a sepsané jeho fanouškem. Jedná se např. o povídky vzniklé pod vlivem četby konkrétní knihy.

9.2 ZPŮSOBY ZPRACOVÁNÍ A KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY

V této kapitole a jejích podkapitolách budou vymezeny čtyři možné způsoby zpracování larpové adaptace. Hlavním rozlišujícím kritériem je soubor prvků, které adaptace z původního díla používá a do jaké míry mění vytvořený fikční svět. Toto rozřazení nelze považovat za jediné správné a určující, nicméně lze jej chápat jako funkční a prakticky aplikovatelné schéma.

Pro jednodušší orientaci a klasifikaci rozeznáváme 3 úrovně díla – prostředí, postavy a děj. V larpové adaptaci existují buď samostatně, nebo v různých kombinacích, nejčastějšími z nich se zabýváme v dalších podkapitolách.

9.2.1 PROSTŘEDÍ

Forma adaptace, která dává autorovi hry největší volnost, ale současně klade největší nároky na jeho fantazii. Úskalím tohoto zpracování může být nesplněné očekávání hráčů, kteří mají zažitou šablonu konkrétního originálního díla. Ve hře se oproti předloze vyskytují nové postavy, zápletky i celkový děj. Nejčastějším typem larpu, který využívá pouze prostředí popsané v literatuře, je typ svět. Konkrétními případy jsou *Para Bellum* a *Arkham larp* (inspirováno tvorbou H.P. Lovecrafta) a *Hlidky* (námět z knih S. Lukjaněnka). V současné době vzniká hra na motivy knihy Terryho Pratchetta *Svobodnej národ*.

9.2.2 PROSTŘEDÍ A POSTAVY

Zpracování, které se pohybuje na pomezí mezi kreativitou autora a originálním dílem, často využívá „předpřipravených“ postav a prostředí. Autoři uplatňují myšlenku alternativního děje, který se v literární předloze neobjevuje. Takovýto larp často navazuje na děj, nebo předchází ději v předloze, případně více rozvádí nějakou vedlejší linku. Výhodou tohoto postupu je snazší vžití do role pro hráče, postavy a prostředí jsou jim známé. Jako příklad lze uvést jednu z nejtradičnějších a největších akcí na našem území, *Bitvu pěti armád* (podle J.R.R. Tolkiena) nebo ságu *Zaklínač* (předlohou dílo A. Sapkowského). Larp inspirovaný počítačovou hrou, který využívá její prostředí a postavy, je *Stín Smrti* (předlohou mu jsou *Heroes of Might and Magic*). Inspiraci seriálem můžeme sledovat u larpu *Moon* (seriál *Firefly*), který dějem předchází události předlohy.

9.2.3 PROSTŘEDÍ A DĚJ

Kombinace prostorového zasazení a známého děje nabízí hráčům možnost náhledu na problematiku z doposud neznámé perspektivy nových postav. Postavy z původního díla se mohou ve hře vyskytovat např. coby organizátory ovládané cizí postavy, sloužící k posunu děje, nebo k projekci známých událostí. Příkladem budiž experimentální parodie s názvem *Pohádka*, která ve známém pohádkovém prostředí postavila příběh ze scén, které můžeme považovat za klišé. Na principu použití prostředí a děje fungují i některé bitvy inspirované *Pánem prstenů*.

9.2.4 PROSTŘEDÍ, POSTAVY A DĚJ

Tento působ adaptace se nejvíce podobá originálnímu zpracování. Problémem této skupiny her je tenká hranice mezi larpem a divadlem. Umožnit hráčům dostatečnou volnost v jednání a „nesklouznout“ k pouhému převyprávění situace, je pro autory těžkým úkolem. V tomto případě se většinou jedná o hry s převládající formou „play“ - hráči se soustředí na hru samotnou, prožívání situací a konkrétní tematiku, zatímco cíle postav a vůle hráčů jsou v pozadí. Nejčastěji tímto způsobem vznikají komorní larpy s hlubokým prožitkem. Tento typ hry představuje např. *Sen noci svatojánské* (předlohou stejnojmenná hra W. Shakespeara) a *Brouk* (na motivy *Proměny* F. Kafky).

10 MOŽNOSTI VYUŽITÍ LARPU V PEDAGOGICE A JEHO PŘÍNOS PRO HRÁČE

Larp je dnes vnímán především coby zábava, způsob trávení volného času, forma relaxace. Stejně jako každá jiná hra má larp potenciál rozvíjet osobnost jedince samotnou hrou i činností s ní spojenou.

Hry s živým hraním rolí nabízí široké využití v různých vzdělávacích i volnočasových oblastech. Larpová adaptace literárního díla může sloužit k účelům výukovým – seznámení studentů s dílem a jeho atmosférou nebo k propagaci literárního díla. Hráči mohou dojít k závěru, že se chtějí blíže seznámit s předlohou. V dnešním světě, kdy je čtenářství na ústupu, se jedná o neopomenutelnou propagaci literatury. Navíc nepodporuje šablonovitost, vzhledem k tomu, že je vždy příběh prožíván z pohledu jiné postavy.

Před odjezdem na hru (zejména vícedenní akce) účastníci mohou tvořit vlastní postavy. Jedná se o tvorbu drobných povídek popisujících dosavadní život hrdiny (historie), jeho povahové rysy a dovednosti. Pro svou roli tvoří hráči vhodné kostýmy,

připravují si nutné vybavení a rekvizity. Při šití kostýmů a tvorbě doprovodných předmětů získávají praktické dovednosti a manuální zručnost. V neposlední řadě larp hráče učí samostatnosti – účastníci nejsou mimo hru organizátory ve větší míře kontrolováni a většinou si zajišťují vlastní zázemí (ubytování, strava).

V severní Evropě jsou již nyní larp využívány ve výuce. Konkrétní příklad z dánské Østerskov Efterskole, v níž je larp hlavní náplní výuky, uvádí vzdělávací web Learning4life.eu: „*V rámci jednotlivých tematických bloků se děti aktivně účastní příběhu a pomocí nového učiva se podílí na jeho dotvoření. Stěžejním důvodem proč použít larp je motivace dětí učit se. V Østerskov Efterskole s ní pracují přímo, děti díky příběhu ihned vidí, k čemu jim učivo je. Jednoduchý příklad: v průběhu několika týdnů zaujmou děti společně s učiteli role posádky zaoceánského parníku. V rámci učiva matematiky mají pomocí trigonometrie provést loď mezi polem ledovců, v biologii proberou mořský život, v zeměpise poté předpověď počasí, v historii proberou mořeplavecké objevitele a jejich objevy... Pro další plánování kurzu na základě kombinovaných znalostí poté řeší velký úkol plánování další trasy právě v závislosti na počasí, délce plavby a cenách surovin v jednotlivých přístavech. Každé dítě si vytvoří roli pasažéra lodi, který se podílí na jejím fungování a je součástí příběhu – plavby lodi. Do příběhu vstupují další události: depeše v cizím jazyce, které děti musí přeložit nebo záchrana tonoucích trosečníků z jiné lodi, které se v rámci zdravotní naučí zachránit.*“⁵² Výuka je rozdělena do třítýdenních období. V průběhu každého z nich děti tvoří příběh a naučí se novou látku, pomocí níž zpracují projekt. Následně jsou z látky vyzkoušeni a v závěru vyhodnocují přínos projektu.

Účastník larp se může plně ponořit do fikčního světa, tvořit osud své postavy, plnit úkoly, které ho v reálném životě nepotkají. Vzhledem k tomu, že je larp skupinová aktivita, zlepšuje také komunikační a rétorické schopnosti hráčů. Larp pomáhá získávat zkušenosti v oblasti mezilidských vztahů a učí hráče přijímat zodpovědnost za své činy.

Oproti často kritizovaným počítačovým a případně i stolním hrám, disponuje larp jednou nediskutovatelnou předností – reálným setkáváním hráčů a jejich aktivním fyzickým zapojením. Pakliže je u předchozích zmíněných kritizován aspekt nedostatečného sociálního rozvoje a sedavého životního stylu, je larp slovesným médiem, které by mělo být v rámci této skupiny cíleně rozvíjeno a propagováno, např. i ve školní praxi.

⁵² Larp ve výuce. In: *Learning 4 Life* [online]. [cit. 2016-03-26]. Dostupné z: <http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacouteuce.html>

11 NARATOLOGICKÁ ANALÝZA VYBRANÝCH LARPŮ

V prakticky zaměřené části práce bude ukázáno, jakým způsobem je možné zkoumat larp s využitím poznatků z teorie vyprávění a přednesené teorie larpové adaptace. Zkoumaný vzorek her byl vybrán tak, aby zahrnul rozdílné typy her, se zřetelem na jejich uvedení (příp. vytvoření) v západních Čechách.

11.1 ARKHAM LARP

Hra je inspirována povídkami H.P. Lovecrafta a dalších autorů, kteří na něj navazují. Jedná se o volnou tvorbu na dané téma, takže hra nevyžaduje žádnou znalost světa a povídek. V rámci přednesené teorie o larpové adaptaci se jedná o typ hry využívající prostředí již popsaného fikčního světa. Organizátoři ale upozorňují hráče, kteří četli Lovecraftovy povídky (případně hráli stolní hry na jejich motivy), že znalost prostředí by měla být pouze informativní a referovat o tom, co vše je ve světě možné. Tyto znalosti mají ale pouze hráči – většina postav s nimi neoperuje. Hra obsahuje prvky, které nejsou předem hráčům známy, ale pro ty, kteří jsou znalí světa Arkhamu, nejsou překvapující.

Hře předchází poměrně obsáhlé a dobře zpracované pretexty (dostupné na webových stránkách larpu), které informují o dobovém zasazení. Organizátoři současně s hráči spoluvytváří postavy, takže je dosaženo optimálního sžití hráče s postavou i její zasazení do příběhu. Před hrou probíhají workshopy, které mají pomoci hráčům k přednesení divadelního kusu a uvedení do atmosféry.

Larp byl poprvé uveden v srpnu 2015 na zámku Daňkov. Další uvedení by mělo proběhnout v dubnu 2016 tamtéž. Autorský tým tvoří Terka Marková, Jan „Spell“ Andrejch a Zuzana Kozáková. Hra vzniká pod záštitou spolku Pilirion (larp) ve spolupráci se sdružením Vilicus (zámek Daňkov).

Příběh a diskurs

Děj se odehrává v roce 1924 ve fikčním světě vytvořeném H. P. Lovecraftem, na zámku Morrow Manor, poblíž městečka Morrowbay, nedaleko Bostonu. Dění probíhá v době konání divadelního festivalu na zámku. Festivalu se účastní amatérské i poloprofesionální divadelní soubory, divadelní kritici, novináři a majitelé objektu, sourozenci Morrowovi.

Příběh hry je tvořen základní osou, řazení událostí v diskursu je chronologické, v podstatě se jedná o klasický příběh, kdy jedna událost navazuje na druhou, interaktivní je řešení zápletek. Základní osu děje hry lze rozdělit na tři části: úvod – soubory se potkávají na zámku, střed – soubory nacvičují představení a na zámku se dějí podivné věci, závěr – soubory prezentují svá představení.

Událost a motiv

Osa hry je tvořena z jader, za satelity považujeme akce hráčů motivované splněním svých herních cílů. Zápletky (jádrové) jsou do hry vpravovány pomocí cizích postav i hráčů samotných. Hlavní dějovou linii tvoří nácvik a předvedení divadelního představení, za vedlejší lze považovat např. problematiku distribuce alkoholu (děj se odehrává v době prohibice) a řešení nadpřirozených událostí (ty částečně zasahují i do hlavní linie).

Postavy

Postavy hry jsou spoluvytvářeny organizátory a hráči, což napomáhá dobrému začlenění do děje a dosažení dobrého komfortu pro hráče. Postava je popsána na základě přímé charakterizace. Tvorba je založena na odpovědích na soubor otázek, publikovaných na webu hry, které mají napomoci hráči při vymýšlení postavy.⁵³ Organizátoři se ptají na základní atributy jako jsou jméno, věk postavy, původ (sociální i geografický), rodina a mezilidské vztahy, morální zásady, náboženství, předsudky, preference, strachy a vztah k nadpřirozenu, její cíle a sny a v neposlední řadě vztah k divadlu. Z množství zkoumaných vlastností je jasné, že do příběhu vstupují propracované postavy. Postavy se navzájem znají pouze částečně, v rámci divadelních souborů. Organizátoři se touto vstupní informací snaží docílit co největší věrohodnosti. Hráči ve hře používají vlastní kostýmy. Hrou provází několik cizích postav, některé jsou přítomny po celou dobu hry – např. sourozenci Morrowovi.

Prostor

Fikční svět je popsán jako americké pobřeží poblíž Bostonu 20. let 20. století, doba po první světové válce, kdy byla vyhlášena prohibice, se všemi svými sociálními specifiky. Hra je zasazena do prostoru zámku Morrowbay. Tento fikční svět je reprezentován reálným zámečkem Daňkov v blízkosti Konstantinových lázní. Herní prostor je ohraničen

⁵³ Arkham LARP - The show must go on!: Tvorba postav. *Pilirion o.s.* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://arkham.pilirionos.org/postavy>

zámkem a blízkým okolím, ve kterém se nachází i zřícenina hradu Gutštejn. Velkou výhodou hry je reálnost kulis – lokace jsou skutečné, není potřeba používat popisky (např. pokud jsou dveře zavřené, je potřeba k nim najít reálný klíč).

Čas

Ději, který se odehrává během dvoudenního divadelního festivalu, odpovídá i herní čas. Stejně jako již zmíněná reálnost prostředí je i čas vnímán reálně – hráči odehrávají činnosti v reálném čase, nejsou používány urychlovací prvky (elipsy) a děj je chronologický. Vzhledem k povaze hry nejsou veřejně dostupné epilogy (z důvodu znovuhratelnosti a nevyzrazení překvapivých zápletek hráčům, kteří by si hru chtěli zahrát při dalším uvedení).

Vypravěč

Děj je nahlížen očima jedné z postav. Hybné momenty zajišťují sami hráči i cizí postavy. Hlavní kostru příběhu tvoří organizátorský tým. Hráči nejsou schopni číst myšlenky jiných postav, takže při převyprávění děje se hráč stává přímým vypravěčem.

Fokalizace

V larpu obecně je použita interní fokalizace (pohled hráčem konkrétní postavy).

11.2 MOON

Moon je komorní larp z prostředí westernového science fiction seriálu Firefly. Herní setting využívá fikčního světa seriálu, jeho prostředí a některých postav. Děj hry se odehrává na kolonizovaných planetách v době před válkou mezi Aliancí a Nezávislými, tedy před dějem seriálu. Neznalost předlohy neruší dojem ze hry a není překážkou v účasti. V seriálu Firefly je zobrazen fikční svět, ve kterém, vedle velmi vyspělých planet ve Středu, které jsou pod vládou Aliance, existují také Nezávislá vnější území. Ta mohou atmosfericky připomínat období kolonizování Ameriky.

Děj se odehrává na konferenci, která má rozhodnout o budoucím osudu osady Moon, jež je ohrožována smrtící epidemií a současně vojsky Aliance. Skupina významných osobností osady se schází v haciendě guvernéra, aby našla řešení problémů. Kromě propracovaného příběhu nabízí hra hlubší prožitek v podobě rozhodování o osudu státu a deklarování jeho postojů. Tento aspekt hry je inspirován reálnou historickou situací, ve které se ocitla Československá republika po Mnichovské dohodě. Autoři kladou důraz

na propracovanost postav a jejich příběhů, zarámovaných situací, ve které musí učinit klíčová rozhodnutí, která mají vliv i na všechny ostatní obyvatele, čímž se snaží hráče donutit k přemýšlení nad dosahem svých rozhodnutí.

Larp má za sebou více než 50 uvedení pod taktovkou jeho tvůrců i dalších organizátorů. Jeho autoři, Martin „Pirosh“ Buchtík, Jindřich „Estanor“ Mašek, Petr „Drrak“ Platil, Filip Kábrt a Roman „Gordhart“ Čech, působící pod záštitou sdružení Mad Fairy, poskytli potřebné materiály a proškolení dalším zájemcům o jeho uvádění v rámci víkendového kurzu. Moon je jeden z nejuváděnějších larpů v České republice, několikrát byl uveden i v rámci plzeňského festivalu komorních larpů PIVKo.

Příběh a diskurs

Hra se odehrává ve fikčním světě popsaném v seriálu Firefly. Postavy se setkávají v domě guvernéra osady Moon v blíže neurčeném čase před útokem Aliance. Příběh hry je uveden sledem několika scén, které mají za úkol hráče vtáhnout do děje. Po odehrání úvodních scén již probíhá hra chronologicky, bez velkých střihů. Hráči jsou nuceni vyřešit problémy, jejichž počet a závažnost v průběhu hry narůstá. Larp je rozdělen do pěti propojených scén. Hra má uzavřený počet možných konců, které zná dopředu pouze hráč postavy guvernéra. Tyto konce jsou reprezentovány projevy, inspirovanými reálnými řeči státníků, které deklarují postoj obyvatel vůči intervenci na jejich území. Průběh hry následně ovlivňuje finální osudy konkrétních postav, jejichž prezentací hra končí.

Událost a motiv

Hru tvoří soubor několika klíčových zápletek, které je potřeba vyřešit, tedy najít jednotný postoj s jakým se k nim postaví hráčské postavy. Tyto zápletky tvoří hlavní dějovou linku, vedlejší linie jsou příběhy konkrétních postav, snaha o splnění vlastních cílů a řešení menších interpersonálních konfliktů. Události jsou ohlašovány zesílením hudby, která hraje na pozadí. V určitých momentech je hudba vystřídána namluvenými vstupy (např. vzkaz od velitele ozbrojených sil Aliance).

Postavy

Hra je určena pro deset hráčů, kteří hrají postavy vytvořené organizátory. Tyto postavy jsou hráčům rozděleny na základě preferencí zjišťovaných delší dobu před hrou. Postavy jsou velmi propracované, to na hráče klade požadavek se včas připravit a přečíst si poměrně velké množství textu (podle konkrétní postavy 5-10 stran). Hráči jsou

povinni si připravit základní kostým, který koresponduje s prostředím. Bližší informace o postavách je možné najít na stránkách laru.⁵⁴ Ve hře (kromě závěrečné části) se fyzicky nevyskytují žádné cizí postavy. Veškerý kontakt a pohyb událostí je zprostředkován pomocí zpráv a mluvených vstupů.

Vzhledem k tomu, že se postavy navzájem znají, tvoří významný prvek charakterizace i jejich vnímání ostatními, které je taktéž obsažené v úvodních materiálech. Hra staví na hlubším prožitku, jehož nedílnou součástí, je dobrý roleplaying hráčů, podpořený např. stylizací řeči.

Ve hře se vyskytují názorově velmi rozrůzněné postavy, takže finální pohled hráčů na proběhlou hru je značně odlišný. Moon využívá zajímavou mechaniku sdělení vnitřních sympatií postav. Pokud je postava přikloněna k Alianci, obleče si jeden z šedých baretů, kterou jsou ve hře k dispozici. Jestliže sympatizuje s hnědokabátníky, jsou připraveny hnědé peleríny. Tento mechanismus zároveň může napomoci eskalaci konfliktů mezi postavami, které se použitím doplňku staví otevřeně na jednu ze stran.

Prostor

Děj se odehrává v jedné místnosti, která představuje haciendu guvernéra. Tato místnost není nijak speciálně vybavena, neboť konkrétní podoba prostředí pro příběh není důležitá. Některé postavy v průběhu hry opouští místnost, aby komunikovaly s jinými postavami světa (tyto dialogy probíhají v zázemí organizátorů hry, postavy mimo příběh jsou reprezentovány organizátory).

Vnější svět je popsán jako soubor planet, na které se přestěhovali lidé poté, co jim Země začala být malá. Planety jsou postupně kolonizovány a na jedné z nich vzniká osada Moon. Svět má velmi blízko k žánru science fiction (alternativní realita, dějištěm je vesmír, použití kosmických lodí), ale i westernu (vizuální ztvárnění, charakterly postav).

Čas

Moon trvá přibližně 4 hodiny. Hra je rozdělena na 5 scén, které jsou odděleny pomocí užití hudby. Hráčská komunikace se odehrává v reálném čase. Zpracování motivů je chronologické.

54 Moon. *Mad Fairy o.s.* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://moon.madfairy.cz/>

Vypravěč

Děj je nahlížen očima jedné z postav, při převyprávění děje se hráč stává přímým vypravěčem.

Fokalizace

Příběh Moonu je fokalizován interně, z pohledu jednotlivých postav.

11.3 MLHY MIRAMOSU

Larp *Mlhy Miramosu* je klasická víkendová hra typu svět. Přestože se její organizátoři vyhýbají spojování s již existující literaturou, lze ve hře najít konkrétní prvky a postavy z děl Terryho Pratchetta. Fikční svět *Miramosu* tvoří syntéza prvků Pratchettových fikčních světů a autorské fantazie. Hráči nejsou povinni znát Pratchettovo dílo, jemuž je larp podobný zejména v oblasti karikování světa a postav. *Miramos* je typickým fantasy světem, který obsahuje množství prvků nereálných v běžném světě (různé fiktivní a mytické rasy – lidské i bestiální, existence magie apod.).

Vlastní fikční svět je popsán v pretextech ke hře na webových stránkách larpu.⁵⁵ Ty v některých oblastech velmi zevrubně popisují realie světa (historie, fungování magie, pověsti), ale vzhled světa jako takový připodobňují co nejvíce k místu konání hry. Geografie se váže spíš k celkovému rozvržení *Miramosu* a popisuje co vše je možné ve světě najít.

Mlhy Miramosu se poprvé konaly v srpnu 2013 poblíž obce Sedlecko na severním Plzeňsku. První ročník nesl stejný název, jako celá série her. Další pokračování se konají vždy po roce. Mezi ročníky 2014 a 2015 proběhl mezidíl s tematikou magické konference. Organizátory larpu a tvůrci fikčního světa jsou Michaela „Mia“ Kačinetzová a Lukáš „Katcher“ Kačinetz.

Příběh a diskurs

Příběh každého ročníku je specifický a řeší akutální události týkající se *Miramosu*. Zpravidla se jedná o běžné situace související s obživou postav, zarámované v konkrétním příběhu. Larp má propracovaný systém povolání a dovedností, který přináší hráčům velké

⁵⁵ Knihovna. *Mlhy Miramosu* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://mlhymiramosu.criticalhit.cz/subdom/mlhymiramosu/index.php/knihovna>

množství způsobů možného trávení času ve hře. Děj je posouván zásahy cizích postav. Vzhledem k tomu, že děj probíhá chronologicky a nepřetržitě, je vytvořeno poměrně velké množství herních mechanismů, které napomáhají simulaci reálného prostředí. Mezi ně patří např. stanovení určitých hodin vhodných pro konání magických rituálů a „Matka příroda“ obstarávající několikrát denně úrodu na polích. Každý díl má svůj úvod (daný pretexty), samotný děj hry a závěr (většinou realizovaný herně a shrnutý v epilogu).

Událost a motiv

Hra obsahuje velké množství událostí, které do hry vnášejí sami hráči. Jádrové události se netýkají vždy všech postav. Hra je velmi bohatá na události a motivy, to je způsobeno velkou volností při tvorbě světa, postav i herních zápletek.

Postavy

Postavy Miramosu jsou vytvářeny převážně hráči. Organizátoři postavy zapojují do děje různou mírou, což může hráčům, zejména nováčkům, činit potíže a ochuzovat je o dojem z hry. Někteří hráči ale tento přístup naopak vyhledávají, vytváří si vlastní zápletky a snaží se dosáhnout cílů postav. Hráči používají vlastní kostýmy i kompletní vlastní vybavení potřebné k strávení víkendu v přírodě (to by mělo částečně korespondovat s prostředím fantasy světa). Postavy jsou vytvářeny na základě přímé charakterizace. V larpech typu svět je častá provázanost více postav, které tvoří různé rodinné vztahy. Příběhem provází velké množství cizích postav, jejichž hráči často za herní dobu vystřídají několik rolí.

Prostor

Fikční svět Miramosu je ve své realizaci velmi propracovaný. Oxbridge, dějiště posledních dvou epizod hry, připomínalo ztvárněním reálné město. Postavy v něm mohly navštívit chrám, hospodu, čajovnu, poštu, univerzitu, alchymistickou dílnu, kováře, farmu a spoustu dalších lokací. Budovy jsou znázorněny historickými a vojenskými stany, lokace mimo město pak reprezentují papírové popisky. Herní území larpu je rozlehlé a obsahuje velké množství různých lokací, ve kterých konkrétní postavy mohou vykonávat specifické činnosti (např. magická zřídla, řeka, lupičská jeskyně).

Čas

Zajímavým prvkem larpu je nepřetržitá herní doba od pátečního večera až po nedělní poledne, kdy hráči nevystupují z rolí. V rolích postav si zajišťují jídlo, chrání svůj herní majetek (případně, podle zaměření role, se snaží sebrat majetek jiným postavám) a žijí životem své postavy po celé tři dny.

Vypravěč

Děj je nahlížen očima jedné z postav, kterou hráč hraje. Hybné momenty zajišťují sami hráči i cizí postavy. Hlavní kostru příběhu tvoří organizátorský tým. Hráči nejsou schopni číst myšlenky jiných postav, takže při převyprávění děje se hráč stává přímým vypravěčem. Mlhy Miramosu hráčům nabízí větší možnost participace na tvorbě příběhu než předchozí dva uvedené larp. Systém hry je celkově volnější a u každé činnosti všeobecně platí pravidlo, že to, co je zahráno a schváleno organizátorem, ve hře existuje.

Fokalizace

Stejně jako u předchozích her je děj fokalizován interně.

ZÁVĚR

Vyprávění příběhů hraje důležitou roli v životě každého člověka i v historii celého lidského společenství. Příběhy lidem nabízí únik do fikčních světů, jejichž ohraničenost a ukotvenost navozuje recipientům pocit řádu, který často jejich vlastní život postrádá. Příběhy slouží nejen k odreagování, přinášejí i poučení a cenné zkušenosti. Dříve byly hlavním médiem pro prezentaci příběhů knihy, ty jsou v současnosti stále častěji vytlačovány interaktivními médii, která dělají z pasivního čtenáře aktivního recipienta.

Na předcházejících stránkách byl popsán larp jako nové interaktivní slovesné médium. Bakalářská práce shrnuje poznatky ze dvou teoretických oblastí – larpu a naratologie. Práce představila larp jako komplexní volnočasovou aktivitu s narativní složkou, která z něj dělá téma hodné literárně teoretického zájmu. Současně byl vymezen pedagogický přínos a vyjevena jeho schopnost být plnohodnotnou formou literární adaptace. Praktickým prostředkem k ověření teoretických východisek byla analýza tří her.

V práci byla komplexně popsána teorie larpu a teorie naratologického zkoumání larpové struktury. Larp byl vymezen jako interaktivní narativ, forma ergodického textu, kybertextu. Pro potřeby práce byla vytvořena autorská definice larpu na základě vymezeného souboru znaků, které jej odlišují od podobných aktivit. Pakliže tyto znaky porovnáme s kategoriemi naratologické analýzy, které jsou uvedeny v druhé části práce, dojdeme k závěru, že se v několika bodech shodují. To potvrzuje domněnku, že je larp médiem, jehož základy tvoří narativní složka, která je nutná pro jeho existenci.

Schopnost přebírat určité prvky příběhu dělá z larpu médium schopné adaptace jiných textů. Při zkoumání larpové adaptace byl vytvořen čtyřstupňový systém podle množství reálií převzatých z adaptovaného díla. Jeho aplikovatelnost a přínos byly prokázány aplikací na hry, které jsou v rámci jeho popisu uváděny jako příklady.

Prakticky zaměřená část práce potvrdila, že larp může být zkoumán a analyzován pomocí etablovaného naratologického aparátu. Aplikovaný postup by mohl být užíván například i hráči při tvorbě epilogů, stejně tak autory při tvorbě prologů.

Na základě poznatků formulovaných v práci již nyní můžeme tvrdit, že larp je současná forma slovesné komunikace, jež by neměla uniknout pozornosti literární teorie. Její struktura je založena na vyprávění a rozvíjení příběhu, do kterého jsou přímo zapojeni hráči, aktivní recipienti. Larp je zároveň autentickým prostředkem k tvorbě a prezentaci fikčních světů, který má oproti klasické literatuře větší potenciál imerze. Přestože by se mohlo zdát, že larp je pouze „oddychová“ hra, práce vymezuje i jeho edukační potenciál.

Larp byl představen jako volnočasová aktivita, založená na vyprávění příběhu. Mimo rozvíjení vyprávěcích schopností larp přispívá k všeobecnému osobnostnímu rozvoji hráče v oblastech komunikačních dovedností, manuální zručnosti, sociálního citění i samostatnosti hráčů. Pakliže je u ostatních progresivních forem her kritizován aspekt nedostatečného sociálního rozvoje a sedavého životního stylu, měl by být larp propagován v rámci pedagogiky jako zdravý způsob hry. Larp je zároveň schopen práce s již vytvořenými literárními texty, je schopen adaptace jejich narativní složky. Při vhodné manipulaci tak může sloužit jako prostředek k poznání klasické literatury.

Význam této práce lze spatřovat především v tom, že je první svého druhu v českém prostředí a umožňuje vhled do problematiky strukturální analýzy narativních larpových textů. Předkládaná bakalářská práce může posloužit jako základní příručka pro zájemce o studium rolových her, zejména larpů, z řad široké i odborné veřejnosti, jimž poskytuje popis tohoto typu her a náhled na jejich vývoj a typologii. Zároveň nabízí shrnutí základních poznatků z oblasti naratologie, snaží se stručně popsat základní pojmy a klasifikační aparát pro zkoumání narativních textů. Tento aspekt práce může být užitečný studentům literární teorie, kteří mají zájem o vhled do oblasti naratologie. Vymezení naratologických kategorií pak může být použito nejen ke zkoumání larpů, ale i dalších her a médií s převládající narativní složkou.

RESUMÉ

Bakalářská práce se zabývá progresivní formou současné slovesné kultury, fenoménem rolových her, larpů. První část práce pojednává o teorii rolových her, definuje pojem larp a popisuje jeho typy a vývoj. Larp je vymezen jako interaktivní narativ, typ ergodického textu. Druhá část práce je věnována teoretickému zkoumání literárně teoretické disciplíny naratologie. Jsou vysvětleny základní pojmy a popsány kategorie strukturální naratologické analýzy se zřetelem na zkoumání larpu. Práce dále zkoumá larp jako médium schopné literární adaptace. V závěru je nastíněna možnost využití larpu ve výuce a jeho přínos pro hráče. Poslední část práce tvoří strukturální naratologická analýza tří larpů, která je praktickým ověřením získaných poznatků.

Klíčová slova

larp, naratologie, literární teorie, interaktivita, adaptace, hra

SUMMARY

This thesis is focused on a progressive form of a contemporary narrative culture, a phenomenon of role-playing games, larps. The first part of the thesis deals with the theory of role-playing games. There is also determined the term larp, its evolution and types. Larp is defined as an interactive narrative, a kind of an ergodic text. The second part of the thesis is about narratology, the discipline of literary theory. There are explained essential terms and defined categories of a structural narrative analysis with focus on larp. The bachelor thesis also focuses on larp as a medium suitable for literal adaptations. At the end of the thesis are outlined educational use possibilities of larps and their benefits for players. The last part of the thesis contains a structural narrative analysis of three larps, which proves the importance of knowledge described in the thesis.

Key words

larp, narratology, literary theory, interactivity, adaptation, game

SEZNAM LITERATURY

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. [Baltimore, Md]: Johns Hopkins University Press, 1997.

BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vydání první. Brno: Host, 2003. 360 s. Teoretická knihovna; sv. 8. ISBN 80-7294-080-5.

BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity, 2012. ISBN 978-80-87510 17-9.

BÍNA, Daniel. *Literární komunikace v multimediální době*. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity, 2009. ISBN 978-80-7394-184-0.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 328 s. Teoretická knihovna; sv. 21. ISBN 978-80-7294-260-2.

CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN 80-246-0735-2.

DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. 1. [čes.] vyd. Praha: Český spisovatel, 1993. 144 s. ISBN 80-202-0418-0.

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. 330 s. ISBN 80-246-0740-9.

GANDER, Pierre. *Participating in a story: exploring audience cognition*. Lund: Avdelningen för kognitionsforskning, Lunds universitet, 2005. ISBN 9162864173.

HUIZINGA, Johan, VÁCHA, Jaroslav. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1971. 226 s. Ypsilon; Sv. 13.

KUBÍČEK, Tomáš, HRABAL, Jiří a BÍLEK, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. 247 s. ISBN 978-80-7272-592-2.

KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007. 240 s. Studium; 20. ISBN 978-80-7294-215-2.

NÜNNING, Ansgar, ed., TRÁVNÍČEK, Jiří, ed. HOLÝ, Jiří, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce, osobnosti, základní pojmy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2006. 912 s. ISBN 80-7294-170-4.

RIMMON-KENAN, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Vyd. 1. Brno: Host, 2001. 174 s. Strukturalistická knihovna; 7. ISBN 80-7294-004-X.

STANZEL, Franz K. *Teorie vyprávění*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988. 321 s. ARS. Literárněvědná řada.

Články a kvalifikační práce dostupné z internetu a další internetové zdroje:

BØCKMAN, Petter. *The Three-Way Model: Revision of the Threefold Model* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/The_ThreeWay_Model:_Revision_of_the_Threefold_Model

ČERNÍN, Karel, DANĚK, Tomáš. *Teorie RPG aneb Na hranicích fantazie*. [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.taria.unas.cz/files/TeorieRPG.pdf>

HANTÁK, Daniel: *Vztah narativity literatury a počítačových her* [online]. Praha, 2013 [cit. 2016-03-09]. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta pedagogická. Vedoucí práce: Dagmar Mocná. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120194337/?lang=cs>.

KOPEČEK, T., PŠENÁK, J.: *Narativistické postupy v larpu*. In: *Odras - Tváře českého larpu / Výstupy : Sborník Odrasu 2008* [online]. 2007 [cit. 2015-05-25]. Dostupné z <http://korh.cz/obrazky/ruzne/odraz08-sbornik.pdf>

LUKEŠOVÁ, Anna: *Čtenář – čtenář-autor – uživatel?* In *Kniha, filmový pás, internet*. Ediční příprava a redakce Alice Jedličková. Praha, 2012. [online]. ©2012 <http://www.ucl.cas.cz/slk/?expand=/2011/sbornik>

PIŠTĚKOVÁ, Romana. *Žít život někoho jiného (Soubor rozhovorů o LARPech)* [online]. Brno, 2013 [cit. 2016-03-09]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jiřina Salaquardová Dostupné z: http://is.muni.cz/th/363655/fss_b/

PRAKS, Vítězslav: *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. [online]. Praha, 2009 [cit. 2016-03-29]. Disertační práce. Universita Karlova v Praze, Fakulta filosofická. Vedoucí práce: Zdeněk Hrbata. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/140001301>.

Arkham LARP - The show must go on!: Tvorba postav. In: *Pilirion o.s.* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://arkham.pilirionos.org/postavy>

Co je to larp? In: *Larp.cz* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/?q=en/info>

Česko-slovenská larpová databáze [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://larpovadatabase.cz/>

Larp: co je, odkud jde a kam kráčí. In: *Fantazeen* [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.fantazeen.bluefile.cz/larp-co-je-odkud-jde-a-kam-kraci/>

Larp ve výuce. In: *Learning 4 Life* [online]. [cit. 2016-03-26]. Dostupné z: <http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacuteuce.html>

Larpedie [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/>

Pilirion, o.s. [online]. [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://pilirionos.org/>

Mlhy Miramosu: Knihovna. In: *Mlhy Miramosu* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://mlhymiramosu.criticalhit.cz/subdom/mlhymiramosu/index.php/knihovna>

Moon. In: *Mad Fairy o.s.* [online]. [cit. 2016-03-24]. Dostupné z: <http://moon.madfairy.cz/>