

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

LARP – Kreativní trávení volného času

Autor práce: Lucie Jírová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: Prezenční

Ročník: 3.

Vedoucí práce: Irena Kovářová

2013

Prohlašuji, že svoji bakalářskou (diplomovou) práci jsem vypracoval (a) samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské (diplomové) práce, a to v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Teologickou fakultou) elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

„Děkuji vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Ireně Kovářové za cenné rady, psychickou podporu, připomínky a vedení práce. Dále děkuji své rodině za podporu a trpělivost.“

Obsah

Úvod.....	6
1. TEORETICKÁ ČÁST	7
1.1 Volný čas.....	7
1.2 LARP	9
1.2.1 Co je LARP?	9
1.3 Kreativita.....	10
1.3.1 Definice kreativity.....	11
1.4 Tvořivost – na LARPU i mimo něj	14
1.4.1 Fantazie	14
1.4.3 Inspirace	16
1.4.3 Kostým	16
1.5 Hraní rolí	18
1.6 Rozvoj dovedností a schopností.....	20
1.6.1 Týmová spolupráce	21
1.6.2 Pohybové schopnosti a dovednosti	22
1.6.3 Komunikační dovednosti a schopnosti.....	23
1.6.4 Schopnost a dovednost přizpůsobení se (adaptabilita).....	24
1.6.5 Rozvoj dramatiky	26
2. Praktická část	27
2.1 Úvod.....	27
2.2 Náměty a návody na tvoření	28
2.2.1 Dřevěná truhla.....	28
2.2.2 Kožená brašna	29
2.2.3 Kožená nádoba na vodu	30
2.2.4 Jednoduchá tunika.....	31
2.2.5 Středověké krpce.....	33
2.2.6 Zbraň – meč	34

Závěr	36
Seznam literatury	37
Seznam příloh	39
Přílohy.....	40

Úvod

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila kreativní hru LARP neboli hru na hrdiny. Toto téma jsem si vybrala především proto, že se tato dynamická volnočasová aktivita poslední dobou stává fenoménem nejen v zahraničí, ale i u nás v Česku. Stále více lidí se o tuto netradiční aktivitu začíná zajímat a mnozí z nich se jí také účastní. Dříve byly známy takzvané RPG (role playing game) hry, které jsou dnes překládány jako hry na hrdiny. Přesnější název pro tyto hry je rolové hraní. Tyto hry jsou buď ve formě počítačové hry, nebo hry ve formě papírové. U nás můžeme jako příklad uvést velmi známou hru Dračí doupě, k níž vyšlo velké množství knih s příběhy a mapami. V zahraničí je velice populární RPG stolní hra Dungeons and Dragons. K těmto hrám hráči využívají nezbytné hrací kostky, a to od normálních šestistěnných, které jsou běžně známy, až dokonce po kostky stostěnné. *„V počítačových hrách na principu RPG hráči ovládají akce postav na základě tzv. herního enginu, který řídí počítač. i zde postavy obvykle prožívají dobrodružství a získávají nové schopnosti. Odlíšností od stolních RPG her je tedy způsob zpracování virtuálního světa a řídicí element. Počítačové RPG hry se také liší mírou omezenější volnosti konání a mnohdy předem zcela daným příběhem a vývojem charakteru postav. Soustředí se spíše na výpravnost příběhu či propracovaný systém pro vývoj schopností a statistik postav.“¹* Hráče neláká jen virtuální realita, ale obléknou se do kostýmu a odjedou na takto zaměřenou akci, kde se mohou stát svou oblíbenou RPG postavou nebo postavou sebou stvořenou. Hráče láká především prostředí a atmosféra hry samotné. Jedinec se ocitá v neobyčejných světech obklopen různorodými a originálními postavami. Hráč je součástí nikdy se opakující příběhu, ve kterém získává velké množství zážitků a zkušeností. Hra lidem nabízí možnost navázání nových vztahů, uvolnění se a oproštění se od stereotypů a starostí všedních dnů. LARP nevychází pouze z RPG her, ale i ze známých i méně známých fantasy knih. Mnoho her je inspirováno knihami J. R. R. Tolkiena, jako je například Pán prstenů či Hobit. Dále můžeme zmínit například Barbara Conana a Hru o trůny a z post-apokalyptických knih je to Piknik u cesty od bratří Strugackých, u nás známý jako

¹ *Hra na hrdiny* [online].

Stalker. V této práci bych chtěla popsat kreativní prvky, které se vyskytují v dnes již známé volnočasové aktivitě LARP. Chtěla bych svojí prací zvýšit povědomí o tom, co je LARP, a že tato aktivita není jen o boji. Jelikož se jedná o volnočasovou aktivitu, tak se též stručně zmíním o volném čase a jeho trávení. Poté bych představila, co je to LARP, jaké jsou jeho druhy a z čeho hra vychází. Ve své práci se také budu zabývat kreativitou neboli tvořivostí, neboť je to jedna z výjimečných schopností člověka a je nedílnou součástí mnou vybrané volnočasové aktivity. Tvořivost v této aktivitě využijeme nejen v tvoření kostýmů, ale i v originálním řešení problémů a k tvorbě příběhů. Budu se věnovat fantazii, inspiraci a také dramatice. Definuji pojmy a poté je aplikuji do hry LARP. LARP rozvíjí nejen fantazii, inspiraci a komunikaci, ale i mnoho dalších prvků osobnosti člověka, a proto se ve své práci chci také zabývat rozvojem schopností a dovedností hráče při této aktivitě a hraním rolí. V praktické části práce bych ráda uvedla náměty na kreativní trávení volného času. Jako náměty na tvoření vyberu podle svého mínění základní části kostýmu hráče fantasy LARPU. LARP bychom mohli rozdělit na bitvy a na hraní role. Ve své práci při uvádění příkladů o této aktivitě se zaměřím na bitvy. LARP je divadlo, ve kterém je hráč jak divákem, tak současně i hercem a režisérem. Příběh je nastíněn a nikdy se neví jak skončí, je jen na hráčích jak hru ovlivní svými činy. LARP ovlivňuje život účinkujících, často se stává jejich životním stylem. Volný čas LARPem strávený není zaměřen pouze na bitvy a příběhy, ale největší část zahrnuje příprava

1. TEORETICKÁ ČÁST

Teoretická část mé bakalářské práce se zabývá pojmy jako je hraní rolí, kreativita, tvořivost, inspirace, fantazie, volný čas a rozvoj schopností a dovedností ve volnočasové aktivitě LARP. Popisuji, jak mnou zvolená aktivita podněcuje člověka ke kreativě a tvořivosti, jak rozvíjí fantazii a jaké je uplatnění a rozvoj uvedených schopností a dovedností.

1.1 Volný čas

„Volný čas je možno chápat, jako opak doby nutné pro práci a povinnosti a doby nutné k reprodukci sil. Je to čas, kdy si své činnosti můžeme svobodně zvolit, děláme je

rádi a dobrovolně, přinášejí nám pocit uvolnění a zároveň uspokojení.“²

Domnívám se, že v této práci je velice důležité definovat, co je to volný čas, a to také z toho důvodu, že se věnuji volnočasové aktivitě jako takové. Tímto pojmem se zabývá mnoho vědních oborů, mezi které patří psychologie, pedagogika, sociologie, ekonomika a další. Volný čas je takový čas, ve kterém si člověk svobodně a dobrovolně volí činnost, kterou se bude zabývat a která mu přináší pocit radosti, potěšení, zábavu a možnost odpočinku. Je to čas, který můžeme smysluplně využívat po splnění pracovních, rodinných či společenských povinností a po obstarání našich fyziologických a biologických potřeb (hygiena, spánek, jídlo). Po splnění těchto povinností nastává volný čas, který můžeme využít k seberealizaci, rozvoji osobnosti, tělesné schopnosti, tvoření a realizaci nápadů, rekreaci, návštěvě zájmových kurzů či kroužků nebo jen k odpočinku. Volný čas je chápán a definován různě a tak bych ráda představila několik citací k tomuto tématu.

„Volný čas můžeme vymezit i takto:

- *časový prostor umožňující člověku vykonávat činnosti dle vlastní svobodné volby,*
- *čas, se kterým člověk nakládá dle svého uvážení,*
- *opak doby povinností a spánku,*
- *čas, kdy vykonáváme to, co nás baví, přináší nám radost.*³

Známí sociolog a průkopník v sociologii volného času Joffre Dumazedie definuje volný čas takto: *„Volný čas je komplex aktivit mimo pracovní, společenské závazky, jimiž se jedinec zabývá ze své vůle, aby si buď odpočinul, pobavil nebo svobodně zdokonaloval svou tvůrčí kapacitu“*⁴

² PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času* Str. 15

³ PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času*, str. 65

⁴ TOMEČEK, A. , *Pojem volný čas u dnešních adolescentů*, s.3

Volný čas je tedy ta část dne, která nám zůstane po splnění všech povinností a úkolů. Na následujícím příkladu ukážu, na čem všem může záviset rozsah volného času. Jako příklad uvedu pracující ženu s dětmi a její pracovní a volnočasovou náplň dne.

Den (24h) – přesun mezi prací, domovem (2h) – práce (8h) – nákupy a starost o rodinu (3h) – jídlo, hygiena (2,5h) – spánek (7,5h) = volný čas (1h)

Volný čas tedy závisí i na tom, zda máme rodinu a děti, nebo jsme studenti, zda jsme pracující atd. Volný čas též ovlivňuje délka a kvalita spánku. i přesto, že máme mnoho volného času je důležité tento čas smysluplně a efektivně využívat. Volný čas využíváme také v závislosti na našich potřebách, přáních a touhách. Nepůjdeme přeci lézt na skály, když jsme unavení jen proto, že se jedná o smysluplné trávení volného času. Namísto toho si zvolíme nějakou rekreační aktivitu, jako je například plavání nebo četba knih. Aktivita, kterou se budu zabývat ve své práci, nabízí mnoho možností ke vhodnému strávení volného času. Prostřednictvím přípravě na LARP rozvíjíme své tvořivé schopnosti, rekreujeme se a zároveň se vzděláváme. Přímou na LARPU se jedinec může odreagovat a fyzicky se vybit, měl by komunikovat a spolupracovat s lidmi s podobným smýšlením a zároveň s tím vším pečuje o své duševní zdraví. LARP je velice pestrá volnočasová aktivita, která má co nabídnout.

1.2 LARP

1.2.1 Co je LARP?

LARP je anglickou zkratkou slov „Live Action Role Playing“, což lze do češtiny přeložit jako „hraní rolí naživo“, lidé hrají za svoji postavu a svými činy ovlivňují celé dění příběhu. *„Larp byl nezávisle na sobě vynalezen několika skupinami v Severní Americe, Evropě a Austrálii. Tyto skupiny sdílely zálibu v některém z literárních žánrů nebo hraní rolí a touhu zkusit fyzicky zažít jejich svět. Předchůdci a možnými ovlivniteli larpu jsou Společnost pro kreativní anachronismus, táborové hry, kostýmové párty, simulace v roli, Commedia dell'arte, improvizací divadlo, psychodrama, vojenské simulace a historické rekonstrukce.“⁵* Je to jako improvizované divadlo,

⁵ Larp [online].

přičemž má herec přidělenou svoji roli, kterou během hry ztvárňuje. Dle nastíněného příběhu hráč svými vstupy ovlivňuje jeho spád a není jasné, jak divadelní hra skončí. Oproti divadlu však LARP nepotřebuje diváky. Diváky hry představují samotní hráči. Během chvíle se můžete stát vojenskými odpadlíky, kteří chtějí opět dobýt svoji čest a místo, můžete se ocitnout v budoucnosti a stát se bláznivými vědci nebo například hrdinnými horaly, kteří hodlají zničit temnou stranu, jenž utiskuje a vykořisťuje kraj. Nemusíte být profesionálním hercem, abyste se mohli účastnit. LARP hrají obyčejní lidé, adolescentem počínaje, po lidi středního věku, kteří se rádi odpoutají od reality a chtějí vstoupit do příběhu. Hrají ho lidé, kteří rádi rozvíjí svoji představivost a kterým nevadí vyjít ven v jakémkoliv počasí, spát pod stanem, vařit si jídlo na ohni anebo se například nemýt každý den v teplé vodě. i když se LARP obejde bez diváků, téměř vždy se mnoho diváků na takovéto akci sejde. Sledují hru, doplňují příběh nebo pořizují fotky a videa, která nádheru a zvláštnost zážitku umocňují. LARP je velmi široký pojem a pokud někdo řekne „Hraju LARP“, je to skoro to samé jako kdyby řekl „Dělám sport“. Stejně jako sport má různá i LARP různá odvětví. LARP nemá jen jedno zaměření, ale můžeme ho rozdělit na dva základní druhy, podle toho na co se při hraní klade větší důraz. Jedná se o část bitev a část příběhovou. Bitva je částečně stavěna na příběhu a hraní rolí zde není neopomenutelnou součástí, ale důležitější je zde boj a týmová hra. Hráči mezi sebou bojují dřevěnými nebo měkčenými replikami zbraní. Bitva je akčnějším a rozšířenějším druhem této aktivity. Zatímco ve hře příběhové se klade velký důraz na hraní rolí, prožívání, tvoření historie a samotné chování postavy. Kostýmy a boj jsou jen oživením či doplněním celku. Právě na bitvách je většinou mnohem větší a výraznější kostýmová úroveň než na LARPech zaměřených na příběh. Hraní rolí je však také důležité i u bitev.

1.3 Kreativita

„Čím více ze sebe vydáme, tím jsme tvořivější. Ať už stavíme psi boudu či raketu na Měsíc, prostíráme stůl či malujeme chrámové fresky. Anebo se třeba jen díváme na rozkvetlý strom či orosenou pavučinu. Tvorbou je totiž už

*samotný úhel pohledu. Způsob, jakým se díváme (a už sám fakt, že se díváme), utváří náš životní styl, jeho atmosféru, kolorit, osobitost. Tím, že žijeme, zároveň tvoříme.*⁶

1.3.1 Definice kreativity

Kreativita neznamena jen vytváření určité umělecké činnosti, ale také vynalézavost na tvorbu něčeho nového, nevšedního a originálního. Je uplatňována snaha řešit vzniklé problémy tvůrčím způsobem. Dříve nežli se pustím do popisu, jak kreativita souvisí s hraním LARP hry a výpisu věcí, které ji rozvíjí, je důležité definovat pojem kreativita a tedy vše, co s tímto pojmem souvisí. V současné době se totiž pod tímto pojmem může skrýt úplně cokoliv. Všeobecně bychom mohli kreativitu definovat jako souhrn schopností, které poskytují cestu k tvořivému procesu nebo k řešení určitého problému. Kreativitu můžeme chápat jako souhrn schopností, procesů a postojů.

„ 1.Schopnost

- a) Představit si nebo vymyslet něco nového, přičemž se nejedná o stvoření něčeho z ničeho*
- b) Tvořit nápady, řešení, myšlenky, díla, a to za použití
 - i) kombinace*
 - ii) změny*
 - iii) replikace existujících nápadů**

Pozn.: všechny nápady (skvělé i obyčejné) jsou a priori založeny na této schopnosti.

2. Postoj

Jednotlivce, který charakterizuje:

- a) souhlas, přijetí změny a novinky*

⁶ MALINA, J., o tvořivosti ve vědě, politice a umění. s. 16-17.

b) *ochota hrát si s nápady a myšlenkami*

c) *flexibilita v pohledu na věc*

3. Proces

Charakterizovaný:

a) *tvrdou prací*

b) *kontinuální myšlenkovou činností na generování řešení*

c) *prostorem pro improvizaci*

d) *řádem“⁷*

Jestliže se budeme dále věnovat kreativitě, měly bychom si určit kritéria kreativity. Podle psychologů je kreativita takové jednání, které splňuje tyto kriteria. Patří mezi ně hodnota, správnost, aplikovatelnost, hodnota kreativního produktu a originalita. Dále uvádím dle knihy *Kreativita a její rozvoj* od Petra Žáka několik definic kreativity.

„ *Malá československá encyklopedie (1984 - 87) uvádí následující definici kreativity:*

Kreativita je produktivní styl myšlení, odrážející se v činnosti člověka; specificky lidská aktivita realizovaná v tvůrčím procesu, jehož výsledkem je artefakt (dílo, reálné řešení daného problému) vytvořený kreativním jedincem; jedna ze základních psychologických potencialit člověka, rozvíjená z prvotní formy dispozice do aktivní a vůli ovládané schopnosti tvůrčí produkce. Kreativní potenciál lze zjišťovat speciálními psychologickými testy.

Americká psycholožka T. Amabileová (1983) definuje kreativitu následujícím způsobem:

Dílo nebo řešení problému se považuje za kreativní do té míry, do jaké je novým, užitečným, správným a přínosným řešením zadaného úkolu, a zároveň do jaké míry je úkol heuristický (objevný, originální, původní, předpokládající nové řešení) než algoritmický (známí úkol s rutinním řešením)

⁷ ŽÁK, P., *Kreativita a její rozvoj* s. 28.

V příručce Trénink paměti a kreativity (Carter, Russel; 2002) definují autoři kreativitu jako:

...mentální procesy, které vedou k řešení, nápadům, konceptualizacím, uměleckým formám, teoriím nebo produktům, jež jsou jedinečné nebo nové...

V psychologii osobnosti (Smékal, 2004) je kreativita (tvořivost) chápána takto:

Pokusíme-li se definovat tvořivost podle výsledku, který podmiňuje, můžeme říct, že je to taková psychická činnost, v níž se vyskytuje netradiční přístup k předmětu, originalita, vynalézavost, bisociace (místo asociací, tj. používání vzdálených a neobvyklých asociací iniciativa)...“⁸

I když ve své knize Petr Žák píše, že mnoho lidí se nazývá kreativními, jen někteří lidé se dají po právu nazvat kreativní. Já se domnívám, že každý člověk je ve své podstatě kreativní. V Česku pod pojmem kreativita často shledáme i výraz tvořivost. V mnoha publikacích je kreativita a tvořivost definována dvěma odlišnými pojmy a v jiných publikacích naopak jako pojem jeden. Podle mého názoru je kreativita ekvivalentem tvořivosti. K tomuto názoru jsem dospěla po přečtení mnoha publikací zaměřených na toto téma. Definice pojmů jsou velmi podobné, v některých případech téměř shodné. U kreativity a tvořivosti se jedná o soubor vlastností a schopností osobnosti, které jsou předpokladem pro tvůrčí činnost či tvůrčí řešení problémů. Tato schopnost vychází z poznávacích a motivačních procesů, v kterých důležitou roli zastupuje fantazie, inspirace a intuice.⁹ K oběma výrazům se vztahují pojmy jako je tvůrčí činnost, tvorba, tvůrčí myšlení, tvůrčí práce, tvůrčí potenciál či tvůrčí zkušenost. „*J. Čáp vymezuje tvůrčí činnost jako činnost, jejímž výsledkem je něco nového, a to buď z hlediska společnosti a jejího vývoje (např. objev, vynález, umělecké dílo), nebo z hlediska jednotlivce (např. žák dojde samostatně k poznatku, který byl již dříve zformulován, a není tedy přímým přínosem pro rozvoj společnosti, avšak žákovu tvořivost pomáhá rozvíjet. Tentýž autor zároveň vymezuje tvůrčí činnost jako předpoklad pro řešení problému, který je jednotlivci neznámý,*

⁸ ŽÁK, P., *Kreativita a její rozvoj* str.28

⁹ PETROVÁ, A., *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. s. 14-15

se kterým nemá zkušenosti, pro který nezná schéma řešení. V průběhu tvůrčí činnosti jsou zpravidla tvůrcem řešeny tak obtížné problémy, že tato činnost vyžaduje více než jen pouhé úsilí intelektu. (Měřítka stupně obtížnosti je však individuální. Co je pro jednoho člověka obtížné, pro druhého obtížné být nemusí.) Tvůrčí činnost obvykle pohlcuje celou osobnost.¹⁰ Zbigniew Pietrasiński ve své knize Psychologie správného myšlení přímo o tvůrčí činnosti píše toto: „Spokojenost a radost, kterou přináší úspěchy v tvůrčí činnosti, patří k nejsilnějším příjemným pocitům, jež je člověk schopen prožívat. Projevují se mimo jiné silným pocitem vlastní moci a hodnoty, pocitem hlubokého smyslu existence. Zároveň však tvůrčí práce bývá také zdrojem nepříjemností, utrpení nebo i životních tragedií, zvláště naráželi na nepřekonatelnou hradbu hlouposti, rutiny a závisti“¹¹

Kreativitu, či tvořivost ovlivňuje flexibilita, inteligence či otevřenost novým zkušenostem. Hráči LARPU svou kreativitu využívají při tvorbě kostýmů, rekvizit nebo při hraní rolí. Hráči se inspirovali v knihách, nebo aplikují své vlastní nápady a vytvářejí neopakovatelné zbroje, šperky a zdobení rekvizit. Kreativita souvisí s tvořivostí, znamená to tedy, že pokud bychom něco jen vymysleli a poté věc nezrealizovali, tak by náš nápad zanikl. Z toho vyplývá, že na kreativitu se nahlíží stejně jako tvořivost.

1.4 Tvořivost – na LARPU i mimo něj

1.4.1 Fantazie

Tvořivost neboli kreativita se ve hrách LARP projevuje nejen ve vypracovávání kostýmů, masek, nádobí či zbraní, ale také v chování hráče, a v jeho přístupu k prožívání hry. Pro tvoření je jednou z důležitých složek fantazie a také do značné míry inspirace. i v díle, které se zdá doposud nepoznané, se originální prvky v něm nejspíše inspirovaly ve věcech již vzniklých. Módní návrháři například navrhnou elegantní oblečení, které je inspirováno přírodou. Lidé oblékají zvířecí či rostlinné vzory, nosí „tulipánové“ sukně a vizážisté líčí ženská oka po vzoru pávů. Inspirace je

¹⁰ PETROVÁ, A.,. *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. s. 16

¹¹ PIETRASIŃSKI, Z.,. *Psychologie správného myšlení*. str.126

podobně důležitá jako fantazie. Bez fantazie bychom si jen těžko představili aplikování věci, jež se nám líbí do nápadu, který se v nás rodí. Fantazie je jednou ze základních složek tvořivosti. Fantazie (obrazotvornost či představivost) se dá charakterizovat jako vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání nebo jako obměňování zkušenosti z minulosti. Klíčovou složkou fantazie je novost kombinací, které člověk doposud nezažil, přičemž vychází z vnímané reality. Na míru fantazie má vliv nadání. Fantazie může být člověku únikem z reality a obohacením života.¹² i když fantazijní představy z části vychází z dřívějšího zážitku, prožitku, vznikají specifickou kombinací minulých zážitků a se nedají vysvětlit zkušeností ani pamětí. Jsou to zcela nové výtvořiny v oblasti názorových představ.¹³ Fantazijní představy lze rozlišit podle následujících kategorií: rekonstrukční fantazie, tvořivá fantazie, bdělé snění a sny během spánku. Při tvoření na LARPU hráči využívají především tvořivé a rekonstrukční fantazie. Jak jinak by mohli vytvořit gotické šaty či kabátce, když by si nedokázali vytvořit střih, podle kterého si dokážou představit, jak dílo bude vypadat. V poslední fázi musí oděv ušít. Jak jsem se již zmínila, pro tvoření na LARPU jsou důležité dvě kategorie fantazie. Krátce definuji, co která fantazie znamená a podporuje. Prvně zmíněná rekonstrukční fantazie se vyznačuje tím, že si člověk na základě slovního popisu, grafického znázornění či symbolického zobrazení předmětu dokáže představit výslednou věc. Takto si můžeme podle střihu nebo nákresu představit výsledný oděv, podle mapy si udělat obrázek v jaké krajině budeme bojovat nebo si představit podle not melodii písně, kterou plánujeme představit u večerního ohně.¹⁴ Na rozdíl od rekonstrukční fantazie, která nám pomáhá představit si již vymyšlený předmět, se tvořivá fantazie vyznačuje produkcí zcela nových, specifických a originálních názorných obrazů, které doposud neexistovaly. Můžeme tedy říci, že tvořivá fantazie se dá uplatnit ve všech oblastech lidské činnosti a působnosti, a tudíž i ve hře LARP. Tato fantazie hráčům pomáhá při tvoření ještě nehraných příběhů, při výrobě zcela nových a neobvyklých kostýmů

¹² HARTL P., HARTLOVÁ H., *Psychologický slovník*. s. 159-160

¹³ HOLEČEK, V.; MIŇHOVÁ, J.; PRUNNER, P. *Psychologie pro právníky*. s. 61-62)

¹⁴ GOŠOVÁ, V., *Fantazie* [online]. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/F/Fantazie

nebo nových a efektivních strategiích ve zcela neznámém prostředí. Hráč díky těmto dvěma druhům fantazie může dojít k překvapivému využití různých celků a částí, které by dříve nezkombinoval. Využití různých věcí, které se k sobě na první pohled nehodí, nebo které by jiného hráče nenapadli, se projevují například při tvorbě kostýmů nebo zdobení různých předmětů.

1.4.3 Inspirace

„ Zaprvé, „inspirovat“ v doslovném významu znamená prostě „nadechnout“. Ve významu přeneseném nacházíme definici následující: „Prodchnutí nebo proniknutí nějaké myšlenky, záměru atd. do mysli: nápad, vyburcování či vznik určitého pocitu nebo impulsu, obzvláště pak impulsu exaltovaného charakteru... Přichází spontánně a bez vědomého záměru. Může být vyvolána vnitřním světem, inspirující osobou nebo možná skutečně nějakým „osvícením shůry“. Většinou nevíme, odkud se vzala. Inspirace přesahuje naše přizemnější a sebestřednější záměry a omezení. Často je spojena s pocitem zvláštní jasnosti a s uvědoměním si nových možností. Nese s sebou obrovské navýšení motivace a aktivity. Pokud najednou dostaneme nějaký nápad nebo vizi, toužíme vše hned zrealizovat, sdělit to někomu dalšímu nebo jakýmkoliv způsobem se vyjádřit.“¹⁵ Inspirace může také znamenat čerpání nápadů z již existujících věcí. Nejen při tvorbě kostýmů, ale i při zjišťování charakteru hraných postav či při táboření se hráči inspiroují například v knihách se středověkou tematikou, v počítačových hrách nebo filmech. i přes to, že si představujete, jak vyrobená věc bude vypadat, z jakého bude asi materiálu, jak a z čeho budete stavět vaše tábořiště nebo vyrábět nádoby, tak před tím nebo mezitím si pročtete historické knihy s dobovými kostýmy, stolováním, či se styly táboření. Můžete si pustit film nebo projdete internetové stránky s danou tematikou a hledáte inspiraci, která by váš nápad podtrhla nebo doplnila.

1.4.3 Kostým

Kostým je neopomenutelnou součástí každého hráče. Díky němu se více stáváte svou postavou. Kostým vás vtělí do těla skřeta, horala či trpaslíka. V dobře udělaném kostýmu zapomenete na svůj reálný život a stane se z vás malý trpaslík, ač vy sám

¹⁵ WURMOVÁ, N., *Odkud přichází inspirace?* [online]

měříte třeba 190cm a všichni ostatní vás tak uvidí. Můžete si jako skřet vytvořit hrb či změnit celou tvář, a to jen díky masce a troše líčidel. Kostýmem můžete vyjádřit finanční situaci své postavy či její postavení ve společnosti. Oblečení na LARPu hraje důležitou roli, obzvlášť pokud je LARP zaměřen na Living fantasy (dále LV). Základ living fantasy spočívá ve snaze vytvořit co nejreálnější, tedy živoucí prostředí, a v nemalé míře i funkční postavy.¹⁶ V začátcích LARPu byla kostýmová úroveň slabá. Hráči se neměli kde inspirovat a nebylo ani velké povědomí o tom, jak kostýmy vytvářet a především z čeho je vytvářet. Největší rozmach vylepšování a tvoření kostýmů začal po roce 2002, kdy do kin přišel film natočený na motivy knihy Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena. V tomto filmu se objevily zrealizované postavy, které čtenáři knihy měli pouze ve svých představách. V tomto momentu zjistili, jak by mohl vypadat elf, jak se obléká, jaké nosí doplňky, co si oblékají trpaslíci a jak můžou vypadat jejich zbraně. Hráč si uvědomí, že skřeti jsou zakrslí, nahrbení, s tmavou kůží, s dlouhými opičími pažemi, zkřivenými obličejí a žlutými, špičatými zuby.¹⁷ Prostřednictvím tohoto filmu se k hráčům dostalo již nějakého inspiračního zdroje, například při tvorbě svého LARPového oblečení. Spolu s tímto byl již poměrně rozšířen internet, na kterém se začalo objevovat mnoho kvalitně zpracovaných her. Díky internetu tu již nebyl problém prohlížet si fotky ostatních hráčů z jiných akcí a začala se zakládat fóra týkající se nejen kostýmové problematiky. Dříve se debaty ohledně zbraní, kostýmů či pravidel probíraly u večerních společných ohňů nebo při cestě z LARPů.

Není pravdou, že kostým ač efektní je praktický. Hráči jsou si vědomi toho, že jim nesmí být zima, že se v oblečení musí snadno pohybovat a že kostým musí být pevný, a z části také nepromokavý. Kvalitní kostým má přesně a jasně ztvárňovat postavu, kterou má daný jedinec kostýmem vyjadřovat. Měl by být pohodlný a pěkný. V kostýmu by neměl být problém strávit celou hru, musí být tedy přizpůsoben každému počasí. Některé akce se odehrávají v nepříznivém počasí, jako je například sníh či déšť. Proto bychom při výrobě kostýmu měli dbát na to, aby nám i v takovémto počasí bylo

¹⁶ STEFFAL, S., *Projekt „Living Fantasy“* [online]

¹⁷ J. R. R. Tolkien

v kostýmu příjemně a nemuseli se bát, že se nachladíme. Abychom měli funkční kostým je potřeba používat přírodní a historicky doložené materiály. Lidé dříve totiž vlněné látky a kožešiny nepoužívali pro estetiku jako je to u oblečení v dnešní době, ale materiálu využívali především pro jeho funkčnost. Při výrobě kvalitního kostýmu je důležitá celková sladěnost a dořešenost všech detailů a volba již výše zmíněných materiálů. Než se začne nějaký kostým vyrábět, je důležité si rozmyslet, jakou postavu chce v kostýmu člověk hrát. Je důležité si najít charakteristiku vybrané postavy, zjistit, kde tato žije a na jaké intelektuální úrovni se nachází. Každá postava má totiž zcela specifické oblečení, brnění a spektrum barev, které je pro ni specifické. Například jako horal nemohu mít lesklou a hladkou zbroj, jelikož horalé nemají přístup k většímu množství železa ani ke zkušeným kovářům. Zbroj se dříve dědila z otce na syna, a podle toho také vypadala. Byla vytloukaná, oprýskaná či rezavá. Horalé mají však přístup ke kožešinám, které by na kostýmu neměly v nějakém rozsahu chybět. Barvy u postav by se měly vybírat s rozmyslem. Pokud jsem horal, je pro mne typická fialová a zlatá barva,¹⁸ je vhodné tedy zvolit tmavé a tlumené barvy v nekřiklavém odstínu. Takto zvolené barvy poté plní jak estetickou, tak maskovací funkci. Podle barev vybíráme látky, které by měly být dostupné v době, v níž se naše postava nachází. Pokud například hraji horala, nosím bavlněné či lněné látky, mající tlumené barvy, vzor na suknicí může být károvaný. Například suknice v křiklavých barvách a z umělé látky se nehodí a kazí celý dojem z kostýmu, který by bez ní mohl být mnohem dobovější a lépe zapadající do hry.

1.5 Hraní rolí

V životě známe mnoho rolí a do mnoha rolí jsme také postaveni. Mezi druhy rolí patří například role sociální, což je očekávaný způsob chování, který se spojuje s určitým sociálním statutem. Role hrajeme jak nezávisle (studentka ve škole, zákaznice v obchodě, zaměstnankyně v práci), tak souběžně, kdy mými sociálními rolemi je například role dcery, dobrovolnice, skautky či přítelkyně. Lidé též znají i role divadelní (bohatý kupec Baptista Minola, Cyrano z Bergeracu, Roxana), ale pro moji práci jsou důležité především role LARPové. LARPové role se liší od rolí běžného

¹⁸ Typická pro horaly na B5A

života, především v cílech, potřebách, v motivaci či účelu. LARP může navodit téměř realistické prostředí, do kterého se hráč zcela ponoří. Při hraní zaniká rozdíl mezi skutečným a hraným světem, proto se získaná zkušenost bude zdát velmi skutečná. i přesto, že jsme rozhodnuti ztvárnit zcela jinou roli, s jinými zvyklostmi a odlišnostmi než jsme samy, vždy si do hrané role vnášíme naše skutečné životní a minulé herní zkušenosti, na základě kterých poté jednáme. Naše zkušenosti nás opět přeprogramují na situační chápání a jednání, které je pro nás běžné, tudíž se stane, že i i přes veškerou snahu být jako naše postava, instinktivně zareagujeme jako my samy¹⁹ „*Děje se s nimi stejná proměna jako s herci na jevišti – když se ujímají role, přestávají být obyčejnými lidmi s omezenými schopnostmi a stávají se z nich stateční bojovníci, odvážní badatelé, nepolapitelní rozvědčíci, hrdinové historických příběhů. Ve svých nových rolích jsou schopni takových výkonů, které je samotné překvapí, odkládají své zábrany a komplexy.*“²⁰ Pro hraní rolí je nezbytné, aby si hráč nastudoval množství potřebných informací o prostředí, ve kterém jeho postava žije (o její rodině, pokud nějakou má, o přátelích, zvyklostech společnosti)aj. Obzvláště historie a fantasy u LARPU vyzývají k tomu, aby si hráč přečetl tematickou knihu, prohlédl si obrázky podobných postav, které hodlá ztvárnit na internetu nebo se začal učit o určité historické epoše. Všechny tyto informace jsou důležité pro správné ztvárnění role. Nejste to vy jako trpasličí válečník, ale trpasličí válečník, který má část z vás. Ve hře totiž nepředstavujete osobu z reálného světa, ale jste osoba z fantasy, z historie či z daleké budoucnosti. „*Hráč neztvárňuje pouze sebe samého v herním prostředí. Rolí přejímá cizí charakterové rysy, i když některé mohou být totožné s jeho vlastními. Fyzická i psychická námaha je prožívána a vnímána skrze roli, nikoliv jako přímé působení na hráče samotného. Hráč během herního jednání nedává najevo své pocity, ale naopak se soustředí na vyjádření pocitů postavy určené roli... Kostým nedostatky ve ztvárnění role nenahrazuje, věrnost role pouze podporuje. Není tedy nutností.*“²¹ Uvedu názorný příklad. Rozhodl jste se vcítit a hrát trpasličího bojovníka, v normálním životě jste však klidný jedinec, který je mluvný, nic vás nevyvede z míry, jste přátelský a rád pomůžete lidem nebo někoho pozvete na kávu. Ve fantasy světě si však pro

¹⁹ ZMEŠKALOVÁ, P., *Religionistika a larp III. aneb larp je hra* [online].

²⁰ ZAPLETAL, M., *Velká encyklopedie her, hry v přírodě* s. 45

²¹ KOPEČEK, T., *Kostým neznamená roli* [online] str.17

svoji postavu určíte, zda budete ztvárňovat trpaslíka, který je výbušný, agresivní, na kterého když někdo promluví, bude odtažitý, a namísto odpovědi si budete pro sebe něco drmolit pod vousy. Můžete si hrát na chudého či například říkat, že neumíte číst. Takže se v herním světě můžete setkat s nějakým psaným textem, ale nebudete ho umět přečíst nebo jen stěžít, a to i přes to, že Vám čtení v běžném životě nedělá vůbec žádný problém. V této situaci jste totiž trpaslík, který není příliš vzdělaný, nedůvěřuje jiným rasám a chová lásku ke svému měšci se zlatem. „*Co jsou hry v roli? Hry, ve kterých hrajete hlavní roli. Podobně jako na divadle, ale s mnohem větší svobodou v tom, jak se zachováte. Místo učení replik sami řídíte strhující děj. Nehrajete pro diváky, ale pro sebe a své spoluhráče. Náměty a žánry her jsou stejně pestré jako ty filmové. Nabízejí netradiční zábavu, nové zážitky i zamyšlení – můžete být gangsterem 30. let, jindy polárním badatelem. Především však nabízejí zážitek silnější, než sledování filmu či čtení knihy. Rolovým hráčem, ve kterých hráč vystupuje přímo za svoji postavu, tedy fyzicky hraje, se říká LARPy.*“²²

1.6 Rozvoj dovedností a schopností

LARP je širokospektrá volnočasová aktivita a tak není tedy divu, že u této činnosti je velká možnost rozvoje schopností a dovedností. Už jen účast na LARPu a uchopení se nové role podporuje rozvoj kreativity a improvizace. Samotné hraní rolí v hráči rozvíjí verbální, ale i neverbální projev. Interpretace povahy postavy, kterou člověk ztvárňuje, mu umožňuje vybočit z obvyklých stereotypů myšlení a jednání, a to díky neobvyklým situacím a problémům, při kterých si hráč rozšiřuje schopnost řešit problémy a zvládat obtížné situace. LARPy nepřímo vedou ke schopnosti nahlížet na problém z více úhlů pohledu, a tím jedince vedou k určitému jednání. Jelikož ve hře čin jediného hráče může zvrátit celý spád příběhu, tak LARP nepřímo vede hráče k zodpovědnosti za vlastní jednání a činy. Díky tomu, že hra není dlouhodobou záležitostí, ale odvíjí se během dvou či tří dnů, činy jsou téměř okamžitě reflektovány, je mezi nimi zřetelná souvislost a hráč okamžitě vidí důsledky svého jednání. Jelikož na LARPu za vzniklé jednání neseme zodpovědnost pouze po dobu hry, dává nám

²² Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online]. 2008, září 2009 [cit. 2013-03-12]. Dostupný z WWW: <<http://v-rolí.cz/>>

LARP příležitost zachovat se v určitých situacích jinak, než bychom jednali v běžném životě. Můžeme si tedy vyzkoušet jednat v situacích, v kterých bychom se v běžném životě dostali jen stěží, a ke kterým bychom mnohokrát neměli ani odvalu. Díky tomu, že hráči zažívají situace na vlastní kůži, snadněji si zapamatují informace, které při hře získali a s kterými pracovali. V oblasti neformálního vzdělávání má LARP velký potenciál a domnívám se, že by se dal využít i ve vzdělávání formálním, u kterého by bylo však nutné stanovit si cíle a reflexe právě zažité situace. Domnívám se, že formálního vzdělávání prostřednictvím LARPu by mohla využít zážitková pedagogika.²³ Mezi dalšími schopnostmi a dovednostmi, které se na LARPech rozvíjí je schopnost týmové práce, pohybové schopnosti a dovednosti, samostatné rozhodování, adaptabilita, psychomotorické schopnosti – (motorická rychlost, orientace v prostoru, koordinace), produktivní schopnosti - využití starých vědomostí k získání nových, poznávací schopnosti, rozvoj rétoriky a dramatiky. „*LARPy nepřímou formou podporují rozvoj rétorických schopností, sociální komunikace a osobnosti hráče celkově.*“²⁴

1.6.1 Týmová spolupráce

LARP je týmová hra vhodná pro účastníky, kteří rádi hrají hry ve skupině, dokážou si ji užít a jdou za společným cílem. Důležitým prvkem je týmová spolupráce a nejde zde o vítězství jednotlivce, ale o úspěch celého týmu. Při LARPu je souběžně zapojeno několik skupin. Každý z účastníků může v týmu přispět svými schopnostmi a dovednostmi. Týmová spolupráce se nejvíce vyskytuje a je potřebná především na LARPech, které jsou zaměřeny na bitvu. Většinou je zde jeden nebo více vůdců armády, kteří již mají nějakou zkušenost s vedením armády (týmu) a umí vymyslet funkční a úspěšnou strategii. i když se zdá, že vůdce již všechno rozhodování převzal a armáda se bude řídit podle něj a opak je pravdou. Když se spustí boj, tak nápad či zásah jednotlivce může být přínosem a pomoc a spolupráce v armádě teprve začíná. Bez spolupráce by Vám nikdo nekryl záda, neupozornil vás na blížícího se nepřítele nebo by bojovníci neudrželi řadu. Vůdce je pro armádu velice důležitý, snaží se o to,

²³ LEARNING 4 LIFE., *Larp - live action role playing* [online].

²⁴ Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online].

aby se armáda nerozpadla. Spolupráce také závisí na tom, zda jedinec chápe zodpovědnost nejen za sebe, ale hlavně za svou armádu. Nesmí se zajímat pouze o to, aby přežil on sám, ale aby zůstalo na živu co nejvíce jeho spolubojovníků. Sám by se totiž jen stěží odvážil bojovat s nepřátelskou armádou. Proto je důležitá spolupráce všech bojovníků v jednom oddíle. Týmová spolupráce, jak již název napovídá je spolupráce různých lidí s odlišnými vlastnostmi, schopnostmi a znalostmi jiných věcí. Týmová spolupráce umožňuje vidět určité problémy z více úhlů pohledu a vyžaduje kreativitu lidí v týmu. Lidé v týmu se navzájem inspirují. Každý hráč v týmu má odpovědnost vůči svým spolupracovníkům. Tato odpovědnost motivuje k vyšším výkonům, přičemž jsou si hráči navzájem oporou. „*Týmová spolupráce na LARPU „posiluje sebevědomí, podnikavost, snahu hledat netradiční a originální způsoby řešení, vede k týmovému duchu a atmosféře. Chápeme pak každodenní starosti a problémy jako výzvy, které je možné řešit a překonat.*“²⁵ Hráč musí chápat skupinu jako jeden celek a důležité k přežití je plná zodpovědnost a spolupráce s celou skupinou jako s jedním kompaktním celkem.

1.6.2 Pohybové schopnosti a dovednosti

I přes to, že pohybové vlastnosti a dovednosti jsou definovány jako relativně samostatné komplexy funkčních vlastností organismu, podmiňující realizaci určitého druhu pohybových úkonů, dají se velice snadno a pestře rozvíjet a zdokonalovat. Každý jedinec má nějaké pohybové schopnosti a dovednosti a je na každém člověku, zda tyto schopnosti a dovednosti bude dále rozvíjet. Při LARPU se rozvíjí a procvičují téměř všechny druhy pohybu. Je zde nezměrné množství situací, kdy má hráč příležitost k realizaci určitého pohybového úkonu. Rozvíjí se zde silová schopnost, kterou lze využít a procvičit při bojích se zbraní. Pokud nebudete mít sílu, některé zbraně nebudete moci používat. Při bitvách není síla úderu hraná, ale hráči se bijí stejnou silou, jakou se bijí opravdoví bojovníci. Silová schopnost významně ovlivňuje jak rychlost, tak i vytrvalost. Dále je to rychlostní a vytrvalostní schopnost, které jsou velice užitečné při přemísťování se z jednoho bojiště na druhé či při dobíhání prchajícího nepřítele. Všeobecně by měli být lidé, kteří se zabývají bitvami v dobré kondici. Brnění a oblečení je těžké a běhat a bojovat v něm celý den je velmi fyzicky

²⁵ HANUŠ, R., HRKAL, J. *Lanové překážky a lanové dráhy* s.19

náročné. V neposlední řadě LARP rozvíjí i schopnost koordinační. Účastníci LARPu by měli mít rozvinuté všechny schopnosti a dovednosti, jelikož rychle zareagovat na různé signály a podněty je velmi důležité, a to obzvláště, když proti Vám stojí nepřítel, a vy nevíte, co má v plánu. Při boji by měl hráč, který chce být úspěšný, přesně a rychle uskutečňovat pohybové činnosti. Naučí se rozlišovat prostorové, časové a silové parametry pohybu, přizpůsobovat se novým pohybovým úkolům a rychle měnit se situaci. Hráči si též osvojují orientaci v prostoru a čase. Orientovat v čase se hráči naučí velmi rychle, neboť například na LARPech historických se nepoužívají hodinky. Domnívám se, že mnozí lidé se v dnešní boji a stydí hýbat. LARP je příležitostí se tohoto strachu a studu zbavit, a to prostřednictvím jak boje samotného, tak například prostřednictvím převleku, ve kterém se hráč snáze oprostí od svých strachů a uvolní se. *„Žádná z pohybových schopností neexistuje izolovaně. Pohybové schopnosti představují dílčí stránky určitého motorického projevu člověka. Při pohybové činnosti jsou jednotlivé pohybové schopnosti propojeny anatomickými, fyziologickými, biomechanickými a psychickými zákonitostmi. Na každé pohybové činnosti se tedy podílí všechny pohybové schopnosti, i když jejich poměr zastoupení je různý a je závislý na charakteru dané činnosti. Rozvoj jedné pohybové schopnosti působí na rozvoj ostatních.“*²⁶

1.6.3 Komunikační dovednosti a schopnosti

Mezi další schopnosti a dovednosti, které se na LARPu rozvíjí, patří dobrá komunikace. s touto schopností má mnoho lidí problém. Často se jedinec bojí sám od sebe někoho oslovit, s někým se seznámit nebo jen vyjádřit svůj názor. Na LARPu se hráč uvolní a může se částečně „skrýt“ za svou postavou. Vždyť toho trpaslíka neoslovuji já, ale já jako trpaslík, není se tedy čeho bát. V této aktivitě dochází k odstranění zbytečných bariér mezi hráči, snáze se překonávají zábrany, které se objevují v každé nové skupině. Mezi dosud neznámými lidmi dochází prostřednictvím hry k efektivnější komunikaci, hráč ve skupině nachází jistotu a bezpečí. Díky tomu, že na sebe nahlíží hráči jako na sebe rovné, tak se hráči s menším sebevědomím necítí tak utlačováni. Čím více

²⁶ MAREK, V., *Kondiční a pohybové aktivity*.

jsou hráči ochotni komunikovat, tím mají větší chuť se zapojovat do dalších činností. Na LARPu mají hráči možnost rozvíjet schopnost dobré komunikace a učit se vycházet s různými typy lidí. Díky tomu, že některé příběhy vycházejí z knih, a je tedy vhodné si knihu pro lepší pochopení děje přečíst, tak si také hráči rozšiřují slovní zásobu. Na LARPech je důležitý mluvený i nemluvený projev, hráči jsou pobízeni ke komunikaci nejen večer u ohňů, ale diskuze probíhá i během dne. Hráči si tak osvojují významy gest, protože komunikace není jen o verbálním projevu, ale i o nonverbálním projevu a gestech. s tímto samozřejmě souvisí i trénování správné výslovnosti. Rozvíjí si výslovnost, srozumitelnost řeči. V diskuzích se učí argumentovat, vyjádřit hlavní myšlenku, vyjednávat a v neposlední řadě naslouchat. V této aktivitě se komunikační schopnosti a dovednosti rozšiřují a vylepšují podobně jako v dramatu.

„Zkušenosti s dramatem umožňují budování sebedůvěry a rozvíjení komunikačních dovedností, k nimž patří i schopnost společenského kontaktu s druhými. Kromě toho divadlo stimuluje lidskou představivost a pomáhá lidem převzít aktivní úlohu v plánování vlastního života.“²⁷

1.6.4 Schopnost a dovednost přizpůsobení se (adaptabilita)

Účastník LARPu prostřednictvím hry rozvíjí též adaptabilitu neboli přizpůsobení se. Ve hře se hráč musí rychle přizpůsobit podmínkám, do kterých díky příběhu vstoupil a které se kolem něj postupně utváří. Přizpůsobení se v této aktivitě neznamena unáhlené a bezmyšlenkovité jednání za cílem přizpůsobit se, ale jde spíše o schopnost v dané situaci umět zareagovat, umět se zorientovat a zapadnout do kolektivu.²⁸ Hráči této aktivity se v podstatě připravují na krizové situace, které mohou v budoucnu nastat. Do schopnosti přizpůsobení se bych zařadila také schopnost přežití. V dnešní době se na schopnost přežití nebere takový důraz jako dříve. Bezpečnost máme zajištěnou, jeskyni si nemusíme hledat ani hlídat, jelikož stačí pár podpisů a peníze a obydlí je zajištěno. Jídlo si také lovit a shánět

²⁷ HICKSON, A., *Dramatické a akční hry : ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. S. 22

²⁸ MALEČKOVÁ, M., *Schopnosti vést sám sebe* [online].

nemusíme a teplo nám zajišťuje elektřina nebo plyn. i přes tohle všechno se domnívám, že rozvoj tzv. survival schopností (schopností důležitých pro přežití) by se neměl zanedbávat. Na LARPu se hráči naučí postavit si přístřešek z přírodních materiálů, najít a naštipat suché dřevo, rozdělat oheň i v dešti a za pomoci křesadla a uvařit jídlo na ohni. Hráči se musí umět orientovat ve tmě, přefiltrovat a vyčistit vodu nebo ošetřit raněného. i když se to zdá neuvěřitelné, tyto schopnosti jsou i pro dnešní společnost důležité. Proč bychom potřebovali vyčistit vodu, když nám teče z kohoutku, nebo proč je důležité umět rozdělat oheň, když stačí otočit spínačem. Ale jak bychom se chovali, když by nastal dlouhodobý výpadek proudu a my nemohli zapnout elektrický sporák. Co když přijdou povodně a nepoteče voda, tak co budeme pít? Tyto příklady nejsou nesmyslné, neboť vychází z reálných událostí. Když v Americe vypadl proud, lidé začali šilet a zpanikařili, a první co udělali, bylo to, že se pustili do vykrádání obchodů s elektronikou a nenapadlo je, že pokud nepůjde elektřina, nepůjde ani elektronika. K čemu nám potom budou tři počítače, stereo souprava a mikrovlnná trouba, když nebudeme mít co jíst a pokud nějaké jídlo budeme mít, tak na čem ho připravíme? Je to možná nadsazená úvaha, ale je získaná z události, které se skutečně staly a na kterých se ukázalo, že lidé jsou čím dál tím více závislí na elektřině, plynu, konzumní společnosti a ztrácejí přirozené instinkty. Pokud by měli nějaké survival schopnosti, tak by se snažili sehnat jídlo, sirky a lékárnické pomůcky. Hráč LARPu je v některých příbězích postaven do podobných situací. Při útěku z domoviny si může vzít jen určitou část věcí, ty, které unese. Vezme zlato a bude čekat až se v hlubokém lese objeví obchodník nebo město, ve kterém zlato smění za jídlo? Nebo si raději vezme zbraň a potravu, díky které přežije. Neříkám, že LARP z nás udělá člověka, který se odpoutá od dnešní společnosti, a že každý hráč LARPu bude odborníkem přes přežití, ale jisté použitelné schopnosti a dovednosti získá. Domnívám se, že hráči LARPu dokážou i lépe odolávat stresu a nátlaku ze strany druhých. Ve hře se často setkávají se stresovými situacemi a jsou nuceni je řešit. Dalo by se říci, že LARP je malou přípravou na život.

1.6.5 Rozvoj dramatiky

"Dramatická výchova je učení zkušeností, tj. jednáním, osobním, nezprostředkovaným poznáváním sociálních vztahů a dějů, přesahujících aktuální reálnou praxi zúčastněného jedince. Je založena na prozkoumávání, poznávání a chápání mezilidských vztahů, situací a vnitřního života lidí současnosti i minulosti, reálných i fantazií vytvořených. Toto prozkoumávání a poznávání se děje ve fiktivní situaci prostřednictvím hry v roli, dramatického jednání v situaci. Je to proces, který může, ale nemusí vyústit v produkt (představení). Cíle dramatické výchovy jsou pedagogické, prostředky dramatické." ²⁹ V LARPU se nachází i část dramatické výchovy. Dramatika je výchovná metoda, která využívá prostředků z dramatického umění. Mezi ně například patří schopnost improvizace, simulace, interpretace a již zmíněné vstupování do rolí a hraní rolí. Dramatika obohacuje člověka o jeho schopnosti prožívání, sdílení a sdělování. Dramatická výchova má řadu společných rysů s LARPEm, ale na rozdíl od dramatické výchovy nemá LARP z primárního hlediska pedagogický nebo psychologický záměr. Jsou však i organizace, které LARP záměrně využívají k výukovým účelům. Jsou to většinou zahraniční organizace, ale i u nás se takové objevují. Mezi ně patří například Court of Moravia nebo Learning 4 life. *„LARPové postupy se již dnes začínají používat ve školství, v zahraničí je pak praxe edukativních LARPů zcela běžná.“* ³⁰ V LARPU i dramatu se hráči/herci ponoří do své role a prožívají ji skrze hranou postavu. Společně s postavou herci prožívají radosti a strasti a mohou dotvářet příběh. Výhodou hraní je i to, že vědomí toho, že naše činy ve hře působí na budoucnost postavy a ne na náš reálný život, se můžeme o to více odpoutat a osvobodit se od stereotypů. LARP je v primární řadě hra, a jako taková je směřována k pobavení hráče a k jeho uvolnění, ale i přes to všechno má neocenitelný význam pro přínos hráče a pro rozvoj jeho osobnosti.

²⁹ MACHKOVÁ, E. *Úvod do studia dramatické výchovy.* s.22

³⁰ Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online].

2. Praktická část

V praktické části bakalářské práce bych chtěla představit pár námětů a návodů na kreativní trávení volného času na LARPU.

2.1 Úvod

Nedílnou součástí LARPU je, jak jsem se již výše zmínila, vymýšlení a tvorba kostýmů, brnění, rekvizit a věcí potřebných k přežití v imaginárním světě. Většina věcí se dá pořídit již hotová na nejrůznějších internetových obchodech, ale většinou si hráči věci vyrábí doma, neboť je to finančně výhodnější. Již samotná výroba je pro hráče zážitek. Doma vyrobená věc je i hráči více oceňována a především se vám nestane, že byste měli stejný kostým s někým jiným. Hráči si zakládají na tom, aby jejich kostým byl důvěryhodný, originální a co nejpropracovanější. Velká část času věnovaná této volnočasové aktivitě je vložena právě do tvorby a vymýšlení nových věcí, popřípadě vylepšování starých. Základem tvorby je mít nějakou představu o tom, co a jak chci tvořit. Je dobré vytisknout si obrázky pro inspiraci, najít či vymyslet si stříhy a podle toho si poté vybrat materiál a pracovní postup, jakým budeme chtít věc vytvořit. Existuje mnoho fór, internetových stránek či videí a tutoriálů, (tutoriál = návod krok za krokem) kde se lze mnohým věcem přiučit či se inspirovat. Pokud již víme, co chceme dělat, a víme, jak na to, je třeba sehnat si vhodné materiály. Materiály by neměly být jen pěkné na pohled, ale měly by být i odolné, účelné a funkční. Musíme totiž počítat s tím, že na LARPU budeme několik dní v kuse a počasí nebude jen slunečné a že noci můžou být chladné. Se zbraněmi budeme bojovat a ne je mít jen na okrasu a tedy by měly něco vydržet a neměli by ublížit ostatním hráčům. Shánění materiálů je otázka sama o sobě. Každý si nemůže dovolit drahé látky, kůže nebo si koupit již hotové brnění. Na internetových obchodech zaměřených na LARP se dá mnoho materiálu pořídit, ale většinou není tak široký výběr, jak by si hráči přáli. Šikovnější a cílevědomější hráči si například obejdou firmy, které zpracovávají materiál, který hráč potřebuje, a požádá firmu o zbytky, které firma již nepotřebuje. Ne u všeho se však dá postupovat takto. Pokud chci mít hezkou halenu, nebudu ji šít z dvaceti kousků látky, ale koupím si látku celou. Otázka materiálů je také o hledání nejvhodnějšího dodavatele, jenž bude mít co nejvýhodnější cenu a zároveň dobrou

kvalitu. Na výrobu rekvizit a oblečení na LARP však není hráč sám. Hráči si navzájem materiály mění nebo nakupují společně. Někdo sežene kožené řemeny a jiný zase železné pláty na zhotovený kyrysus. Nejlépe tento směnný obchod funguje ve skupině hráčů, kteří se dobře znají. Hráči LARPů se sdružují do takzvaných klanů, kde je tato spolupráce běžná. Klany se většinou skládají z hráčů stejné herní rasy nebo ze strany, za kterou hrají. Hráči mezi sebou komunikují a některé skupiny pořádají pro svůj klan komorní akce ve stylu workshopů, kde si každý přinese nějaký materiál, věc, kterou by chtěl udělat nebo pomoci dodělat nebo ukáže ostatním novou techniku práce nebo zdobení, kterou ostatní neznají a zde mají šanci si ji vyzkoušet pod “odborným“ dohledem. Ti, kteří ovládají spíše jemnou a časově náročnější práci (šití, vyšívání, zdobení) pomohou těm, kterým tento typ práce nejde a na oplátku jim ostatní pomůžou s prací hrubší, jako je například kování. Soužití skupiny a spolupráce je jedním z velmi důležitých faktorů u této volnočasové aktivity.

2.2 Náměty a návody na tvoření

V této části bakalářské práce bych vždy představila předmět či věc, která se týká tematicky volnočasové aktivity LARP a poté popíši jednoduchý návod, jak si onu věc snadno zhotovit. Vybírala jsem věci podle toho, jak si myslím, že se využijí na LARPU. Věci jsou vybrány podle mého mínění, a proto se nemusí shodovat s míněním někoho jiného. Předpokládám, že věci, které představím, jsou základem téměř každého kostýmu a jejich výroba není nijak složitá. Domnívám se, že popis věci a následní návod na její zhotovení bude čtenáři přínosem pro snadnější představení si hotového výrobku a jeho následného využití.

2.2.1 Dřevěná truhla

V dnešní době existuje nespočet zavazadel, přepravek nebo tašek, ve kterých můžeme přenášet a přepravovat věci. Dnes máme pro každou příležitost určené jiné zavazadlo. Když jedeme na dovolenou, tak věci uložíme do kufrů, když se chystáme na výpravu do přírody, tak si dáme na záda batoh a každý den věci skládáme do nákupních tašek. V dnešní době máme mnoho takovýchto prostředků, které nám ulehčují život. Ale kam dát jídlo, pití, koření, oblečení nebo brnění pokud se chystáte na LARP a chcete vypadat dobově? Mnoho hráčů tuto otázku neřeší a přijedou

s krosnou na zádech a s igelitovou taškou v ruce, ale pro správnou atmosféru a role playing bychom neměli ani zavazadla podceňovat. Jednou variantou vhodného zavazadla je dřevěná a okovaná truhla. Pokud ji chceme pouze na oblečení s vnitřkem truhly, nemusíme nic dělat, ale pokud budeme chtít truhlu využít i na přepravu jídla je vhodné v ní vytvořit přihrádky nebo vaky. V truhle se vám nic nezmačká, nevysype a vše bude přehledně uloženo. Vyrobit truhlu chce již více zkušeností. Je na ní potřeba dostatek prken, která nejsou těžká a dají se spojit dohromady. Také budeme potřebovat užší hřebíky, lepidlo na dřevo, smirkové papíry, železná madla, železné panty, petlice a na konečnou úpravu, mořidlo na dřevo a matný lak. Jako na začátku každé složitější práce je potřeba si nakreslit, jak bude finální výrobek velký a jak bude vypadat, abychom mohli správně nařezat díly. Nejprve si ze dřeva vyrobíme dno truhly a na něj budeme postupně klást, lepit a přibíjet části stran truhly. Je dobré postupovat tak, abychom kladly prkna samostatně. i když se může zdát, že vyrobit si celý obvod truhly a poté ho položit na dno může ušetřit čas, tak skutečnost je opakem. Dřevo nemusí sedět a vy ztratíte materiál a čas. Po dokončení spodní části truhly přichází na řadu víko. Můžeme ho udělat ploché stejně jako dno, což je mnohem snadnější nebo se pokusit o víko kulaté, ke kterému je zapotřebí větší zručnosti. Pokud máme hotové i víko truhly, tak celé dílo namoříme nejlépe lihovým mořidlem, které nám dřevo ošetří a zároveň obarví. Další povrchovou úpravou je lakování, které zabezpečí, aby truhla nehnila a nevlhla. Nakonec k truhle připevníme železná madla, abychom s ní mohli snadněji manipulovat. V neposlední řadě dodáme petlice a panty na otevírání a zavírání víka. Jak jsem již zmínila, každý si může truhlu dokončit podle sebe. Může ji vyzdobit, udělat přihrádky nebo do ní všít vaky na věci. Takováto truhla je snadno skladná, má různé využití a hráči jí ocení i jako sedátko k ohni. (Viz příloha I.)

2.2.2 Kožená brašna

I přesto, že jsem se již věnovala jednomu druhu zavazadel, domnívám se, že i o kožené brašně bychom se též měli zmínit. Do truhly můžeme umístit brnění, oblečení nebo jídlo, ale jsme zvyklí u sebe stále nosit své osobní věci, a k tomu by nám posloužila právě brašna. Je pochopitelné, že truhlu nemůžeme mít stále při sobě kvůli její velikosti. Proto je potřeba mít koženou brašnu. Je mnoho druhů brašen. Co člověk, to jiná brašna. Můžeme si vyrobit malou brašničku, kterou lze zavěsit na opasek

a používat ji na ty nejnужnější věci nebo si můžeme vytvořit brašnu větších rozměrů, do které se kromě osobních věcí, vejdu například i léky, svačina, láhev s vodou a mnoho dalších drobností. Na výběr je velká spousta materiálů a stříhů, ale já jsem zvolila větší brašnu z kůže, kterou lze nosit přes rameno. Taška bude složena ze čtyř dílů. Na brašnu je potřeba 1,5 x 1 m kůže a kožené řemínky. Nejprve si vyrobíme stříh tašky z papíru a následně si celou brašnu podle stříhu složíme, abychom viděli, jak bude taška vypadat a popřípadě jsme mohli stříh upravit. Brašna se skládá ze dvou postranních dílů, ze dvou dílů na popruh a z jednoho obdélníkovitého dílu na tělo brašny. Pokud máme stříh upravený, tak můžeme přejít k přenášení stříhu na kůži. Každý díl stříhu si na kůži obkreslíme nejlépe ševcovskou křídou a následně stříh vystříhneme. Po vystřížení stříhu je vhodné si díly tašky po obvodu protlouct železnými tloučky nebo proděravět šídlem, aby se nám taška lépe sestavovala dohromady. K šití v tomto případě nepoužíváme nit, ale brašnu sešijeme koženými řemínky rozdílné barvy. Před šitím si obdélník na tělo brašny přeložíme tak, aby nám po přeložení zbyl dostatečný kus obdélníku na zavírání brašny. Poté si vezmeme první postranní díl a přišijeme ho k pravé části obdélníku, stejně pokračujeme na straně levé. Postranní díly mohou být u dna brašny kulaté nebo hranaté, výběr je na každém. Po přišití postranních dílů koženými řemínky obšijeme celý obvod brašny, aby se zpevnila, a nakonec ke každému boku připevníme popruh. Je vhodné si na přední klopu tašky připevnit přezky, aby se brašna neotvírala. Takováto brašna velice dobře poslouží, vypadá historicky a je z pevného materiálu, který vydrží. Alternativou kůže může být hustě tkaný len nebo jiná textilie. (Viz příloha II.)

2.2.3 Kožená nádoba na vodu

Denně má zdravý dospělý člověk podle zdravotních odborníků vypít 2 - 3 litry tekutin. V běžném životě se toto pravidlo snáze dodrží, než na LARPu, kde celý den běháte nebo bojujete. Obzvlášť na LARPu je dodržování pitného režimu důležité, neboť při přehřátí organismu a nedodání mu tekutin může nastat kolaps organismu nebo dehydratace. Na většinu LARPů je povinnost mít nádobu s vodou, kterou si během hry můžete doplňovat. Některé akce vodu zajišťují, na některé si musíte dovézt vlastní zásoby vody. Jelikož je mít na LARPu nádobu na vodu povinností, je vhodné mít vodu ve stylové nádobě a ne v PET lahvi. Jako nádoby na vodu se osvědčily skleněné

demžony, čutory, měchy a lahve. Já se zaměřím na koženou lahev, jelikož je to jednoduchá nádoba a jednoduše se nosí u těla a máte ji tedy stále po ruce. Výroba není těžká, ale poněkud zdlouhavá. Na výrobu kožené lahve je vhodná 2mm silná kůže, nejlépe vepřovice. Dále je potřeba sehnat lněnou voskovanou nit, včelí vosk, zátku a řemínek na zavěšení lahve. Jako téměř při každé práci si musíme nejprve vytvořit šablony, podle kterých budeme lahev vyrábět. Šablony si přeneseme na kůži a vyřízneme. Než začneme šít, tak si po obvodu dílů šídlem v kůži označíme otvory. Jednotlivé díly k sobě přišíváme lněnou voskovanou nití sedlářským stehem a švy řádně utahujeme, aby byla láhev pevná. Kůže je při šití potřeba mokrá, aby k sobě díly lépe přiléhaly. Po zaschnutí se kůže smrští a švy budou pevné. Po sešití dílů lahev obšijeme, aby se nám lahev netřepila. V této fázi můžeme na lahvi ještě dělat úpravy, po dokončení to bude nemožné. Lze udělat do kůže dírky pro zavěšení. V této fázi sešitou lahev opět namočíme a po vytažení vody vnitřek budoucí lahve napěchujeme pískem. Pískem můžeme ovlivnit budoucí tvar lahve. Do hrdla lahve vložíme zátku. Kůže je potřeba vytvrdit a to tím způsobem, že lahev nejprve vložíme na 5 minut do nádoby s horkou vodou a poté ji necháme až 5h v troubě při teplotě 60°C. Láhev je potřeba často obracet, aby se nepřipálila. Až bude lahev dokonale suchá, tak ji necháme vychladnout a písek vysypeme. Po vysypání písku láhev opět nahřejeme v troubě, aby se vypařila zbylá voda a také proto, aby se do kůže lépe vstřebal včelí vosk. Zahřátý včelí vosk vlijeme do zahřáté lahve a celý vnitřek jíím pokryjeme. Nakonec lahev potřeme včelím voskem i na povrchu, aby byla voděodolná i zvenku a připevníme zátku a řemínek na zavěšení. Takto vyrobená lahev je stylová a splní svůj účel. (Viz příloha III.)

2.2.4 Jednoduchá tunika

Domnívám se, že jedním z nejzákladnějších kusů oblečení na LARPU je tunika. „Tunika, též dalmatika byla základní součástí raně středověkého oděvu. Tvořila v různé formě šat pána, kněze i sedláka - oděv nobility se od oděvu prostého nelišil stříhově, ale spíše výběrem materiálu, jeho spotřebou (široké řasení) a zdobením. i když je střih tunik jednoduchý, prošel určitým vývojem od nejjednodušších forem po poměrně

složité krejčovské výrobky.³¹ Stejně jako ve středověku se nelišil střih tuniky pána, kněze ani sedláka, tak také na LARPU můžeme použít pro jakoukoliv postavu jeden střih. Jak již bylo zmíněno, záleží na volbě materiálu, zdobení nebo úpravě střihu. Pokud půjdeme za skřeta, můžeme mít podobný střih tuniky jako horal, ale místo čisté lněné látky použijeme nabarvenou, různě posešivanou a poškozenou látku, aby náš kostým byl věrohodný. Nejen střih nám udělá tuniku nositelnou a hezkou na pohled. Důležitým faktorem je i výběr látek. Nejvhodnějším materiálem na tuniky jsou vlněné, konopné, bavlněné nebo lněné látky. Všechny tyto látky jsou věrohodné a velmi funkční. V horku Vás chladí, v zimě hřejí, a jsou příjemné na tělu. Umělé látky nejsou moc vhodné, protože nejsou prodyšné a savé. Možná nevýhoda lněné látky je její mačkavost, ale tuniky se nosí pod dalším oblečením, takže tato nevýhoda není tak závažná. Základním střihem se můžeme pouze řídit nebo inspirovat nebo si můžeme zhotovit svůj jedinečný střih. Každá tunika, pokud je šita ručně, je jedinečná a originální. Tuniky mohou být dámské, pánské i dětské. Já zde představím asi nejjednodušší střih, který by měl zvládnout každý bez větších obtíží. Střih se liší podle velikosti postavy. Skládá se ze čtyř až šesti dílů, podle toho, zda chceme mít tuniku od pasu dolů sešitou nebo nikoliv. Základem úspěchu je vytvořit si funkční střih. Střih se skládá ze základního zadního a předního dílu košile, ze dvou dílů na rukávy a ze dvou klínů na rozšíření tuniky. (Viz příloha IV.) Délku základních dílů je potřeba naměřit přibližně ke kolenům, délka rukávů by měla přesahovat naše zápěstí. Po přenesení střihu na látku a vystřížení dílů je potřeba díly oentlovat a začistit, aby se látka netřepila. Postupujeme tak, že nejprve sešijeme základní zadní a přední díl v oblasti ramen. Poté založíme a sešijeme látku v části, kde bude konec rukávu, rukávy sešijeme a všijeme je do tuniky. Po přišíání rukávů sešijeme tuniku od rukávů až do pasu. Pokud budeme chtít, jednodušší tuniky v tomto bodě skončíme a můžeme pokračovat v úpravách a zdobení. Pokud chceme mít tuniku i v těchto místech sešitou v pase vložíme připravené trojúhelníky, které budou sloužit pro lepší pohyblivost. Po přišíání posledních dílů máme hotovou tuniku a následuje začistění a zdobení. (Viz příloha V.) U krku a na konci rukávů je možnost vložení šněrování. Takto vyrobená tunika může sloužit jako oblečení do tábora nebo může být součástí oblečení do bitvy.

³¹ TOMIČ, L. a spol. *Střihy a rekonstrukce oděvu v 11-13.st.*: [online].

Je lepší mít více košil nebo tunik, aby se hráč při větším znečištění nebo promoknutí mohl převléknout.

2.2.5 Středověké krpce

Ač se to možná zdá přehnané, tak správná volba toho co máme na noze, udává spád celého našeho vzezření. Obuv je naprosto nedílnou součástí kostýmu. i přesto, že máme nádherný dobový nebo fantasy kostým, nesprávná volba obuvi nebo nošení dnešní moderní obuvi nám může zkazit celý vzhled kostýmu. Každý si však nemůže dovolit nechat boty za několik tisíc korun ušít, a tak mu nezbývá nic jiného, než si boty sám vyrobit. Podobně jako mnoho z částí kostýmu i boty se dají vyřešit levně a efektně. Pro svoji práci jsem zvolila návod na jednoduché středověké krpce. „*Již za raného středověku si vesničan, který nechtěl chodit po trní bosky a neměl čas a prostředky na ušití pořádných bot, vyráběl jednoduché krpce. Jelikož se jedná o obuv navýsost jednoduchou, levnou, na výrobu nenáročnou, přetrvaly až do novověku, kde se s nimi můžeme shledat na folklórních vyobrazeních zbojníků a jiných veselých postav.*“³² Na výrobu krpců je potřeba větší kus silnější kůže (2,5-3mm), lněnou voskovanou sedlářskou dratev, kožený řemínek, který bude sloužit na stáhnutí bot. Abychom si udělali co nejlepší představu o tom, jak bude bota vypadat, tak si vytvoříme model ze staré látky. s látkou se dá experimentovat a nehrozí, že bychom si zničili kůži. Model krpce vytvoříme tak, že na látku postavíme nohu a látkou ji obalíme, poté si vyznačíme, kam má krpec sahat, nebo si na látku obkreslíme chodidla a po obvodu ponecháme pruh látky jako boky boty. U obou způsobů si na patě vyznačíme šev. Vzniklý tvar vystříhneme a vyzkoušíme na noze, zda krpec sedí, popřípadě upravíme. Nesmíme zapomenout, který stříh je na jakou nohu, aby krpce seděly. Pokud máme hotový model, který nám sedí na noze, tak ho překreslíme na kůži a vystříhneme. Po okrajích krbců naděrujeme otvory, kterými nakonec protáhneme kožený řemínek. Před protažením řemínku sešijeme voskovanou nití patu krpce. U paty a u prstů uděláme otvory blíže u sebe, aby boty lépe držely. Nakonec protáhneme řemínek a boty jsou hotovy. Dříve nebyly ponožky, jako je známe dnes, ale místo nich sloužily pruhy látky, nazývané onuce. Onuce se omotají kolem celé nohy a zajistí se

³²ŠRÁMEK, P. *Výroba jednoduchých krpců*. [online]

provázkem či řemínkem. Tento typ obuvi je vhodný do suchého a teplého prostředí, kde se krpce nenamočí. Pro LARP, který se odehrává v horším počasí nebo ve sněhu, jsou lepší volbou boty kožené, jako jsou například škorně nebo vysoké gotické boty. (Viz příloha VI.)

2.2.6 Zbraň – meč

Pokud se chceme pustit do hraní LARPU, a to nejen v podobě bitev, je důležité mít čím bojovat a čím se bránit. Zbraně na LARPU nejsou opravdové, ale i tak vypadají věrohodně a úder jimi cítíte. Jedná se o repliky středověkých mečů a dalších chladných zbraní. Chladnou zbraní je myšlena jakákoliv zbraň, která ke svému provozu nepotřebuje střelný prach (luk, meč, halapartna, sekera). Meč byl nejběžnější zbraní v rámci lidské společnosti a i na LARPU se těší velké oblíbenosti. Další variantou podobné zbraně jako je meč je dýka nebo tesák. *„Poté, co bojovník v bitvě odhodil kopí nebo o něj přišel a nepoužil-li ještě sekeru či mlat/palcát atd., přišla na řadu další zbraň - meč. Meč býval základní zbraní všech, kdo si jej mohli svým postavením i materiálním zabezpečením dovolit a provázel jej často jako osobní zbraň u boku i když zrovna nebyl v bitvě. i když již v 11.-12. století dokázala vzrůstající domácí produkce stále více uspokojit potřebu, dokonce i v různých cenových relacích (dle provedení a kvality čepelí, povrchové úpravy, zdobení) stále se jednalo o velmi drahou zbraň. Meč byl tedy ještě ve 12. století prestižní zbraní feudála a jeho význačnějších družiníků a to nejen díky své ceně, ale také symbolickému významu postavení jeho nositele. Koncem 12. a počátkem 13. století si však již meč mohli zřejmě dovolit i někteří zbrojnoši a výjimečně zřejmě i svobodní pěšáci.“*³³ Výroba meče není nijak složitá, ale zabere více času. Meč si můžeme velikostně vytvořit dle své libosti, ale na většině LARPů jsou velikosti mečů určeny, a proto bychom se měli řídit jimi. Meč se skládá ze dvou částí, a to z jílice a čepele. Na meče lze použít kov, avšak přístupnější materiál je dřevo. Čepel meče lze vyrobit ze dřeva. Podle tohoto materiálu se bitvy nazývají dřevěné. Jílec i čepel mohou být z jedné části. Základem celého meče je dřevěná konstrukce,

³³ CURIA VÍTKOV, *Meč v 11. až 13. století* [online].

kteřá by měla být vyrobena z tvrdého a odolného dřeva, jako je například buk nebo dub. Ideální dřevo na zbraň musí být rovné, v řezu mít tvar o nebo obdél níku se zakulacenými rohy a od zástity (součást jí lce) ke špičce se zužovat. Poslouží i vyschlá nesukovatá větev upravená do tohoto tvaru. Když je hotové tělo meče, je potřeba zhotovit zástitu meče. Nejlépe zástitu vyrobíme z překližky, kterou na sebe vrstvíme a lepíme. Můžeme použít i tenčí prkno, ze kterého pilkou vyříz neme požadovaný tvar. Zástita by neměla mít složitý tvar a nesmí mít ostré hrany, abychom neublížili sobě ani ostatním. Při připevňování zástity nikdy nevráme nebo nezatloukáme hřebíky do těla meče, protože v místě, kde uděláme do meče díru, meč zeslabíme a bude se snáze lámat. Po dokončení těla meče a zástity se můžeme pustit do měkčení meče a výroby čepele. Měkčení meče můžeme vytvořit z molitanu, jekoru, karimatky, mirelonu nebo koberce. Měkčení je důležité z hlediska bezpečnosti a z části i estetičnosti zbraně. Ve své práci použijí měkčení pomocí karimatky EVA, která je podle mě nejlepší variantou na výrobu čepele. Než začneme do karimatky řezat, je vhodné si udělat nákres čepele, a ten poté přenést na karimatku a vyříz nout. Do vyříz nuté čepele si zakreslíme tunýlek velikosti dřevěného těla meče. Tunýlek vyříz neme, ale nesmíme proříznout karimatku skrz. Tunýlek slouží k tomu, aby nám čepel správně sedla na tělo meče. Když jsou oba díly vyřezané a vystříhané slepíme je k sobě chemoprenem. Dbáme na to, aby čepel byla rovná a na všech místech slepená. Po slepení necháme lepidlo na čepeli vytvrdnout, a až po vytvrdnutí ji nasadíme a přilepíme na tělo meče. Vzniklý artefakt budeme dále obalovat kobercovou páskou tak, že nejprve obalíme hrany čepele, a poté plochu čepele. Páskou čepel vytvarujeme do požadovaného tvaru. Čepel můžeme ještě povrchově upravovat například barvou. Aby se nám s mečem dobře bojovalo, je důležité ho vyvážit. Meč se vyvažuje na konci jí lce, který se nazývá hruška nebo hlavice. Po vyvážení meče se můžeme pustit do konečných úprav a do zdobení. Jílec meče lze nabarvit a omotat koženým řemínkem. Zástitu lze také nabarvit nebo ozdobit. s takto vyrobeným mečem si na LARPu užijeme mnoho zábavy a při jeho výrobě si osvojíme práci se dřevem. Tvar meče a zástity si vyrobíme podle své fantazie nebo se můžeme inspirovat v historii. (Viz. Příloha VII.)

Závěr

Ve své bakalářské práci jsem se zabývala fenoménem LARPU, který je poměrně známou a novou volnočasovou aktivitou nejen u mladých lidí. Jelikož se jedná o volnočasovou aktivitu a volný čas je mým oborem, nejprve jsem definovala pojem volného času a poté jsem se zabývala vším, co se k volnému času váže. Dále jsem chtěla ukázat, že LARP není jen volnočasovou aktivitou, ve které je hlavní boj, ale že je tato aktivita plná kreativních prvků a tvořivosti. Hráč si ve hře rozvíjí mnoho užitečných schopností a dovedností, které jsou užitečné nejen při hře, ale především v reálném životě. Myslím si, že jsem LARP dostatečně představila a přiblížila i neznalému čtenáři, který si podle mé práce dokáže představit, co tato aktivita obnáší. Mým cílem v teoretické části bylo objasnit, co je to aktivita LARP a co tato hra obnáší. Snažila jsem se popsat a vysvětlit, co vše si hráč může v této aktivitě rozvinout. Zabývala jsem se fantazií, inspirací, dramatizací, hraním rolí a rozvojem schopností a dovedností. Pojmy jsem definovala a následně je vložila do prostředí LARPU, kde jsem popsala, jak se projevují nebo rozvíjí. V kapitole o rozvoji schopností a dovedností jsem se snažila nalézt co nejvíce schopností a dovedností, které si při hraní LARPU může člověk rozvinout a vylepšit. Popsala jsem, jak si jednotlivé schopnosti a dovednosti hráč rozvíjí a jak se tyto získané zručnosti dají dále uplatnit i v běžném životě. LARP pomáhá hráči oprostít se od svých problémů a domnívám se, že dokáže některé bloky lidské psychiky odstranit a získanou schopnost posílit. Hráči LARPU získají odolnost proti stresu a naučí se uznávání autorit, naslouchání a koordinaci se skupinou. Také jsem se zabývala kostýmem, který je jednou z hlavních složek LARPU. Popsala jsem, jak se kostým rozvíjel společně s natáčením fantasy filmů, rozvojem internetu a zakládáním diskusí s danou tematikou. V praktické části jsem navrhla 6 námětů na kreativní trávení volného času. U každého námětu jsem popsala výrobu věci, a to především pro lepší představu o daném výrobku a o jeho tvorbě, jelikož se občas veřejnost a neznalý LARPU mylně domnívá, že většina věcí se koupí a výroba a zpracování přírodních materiálů není nijak složitá. U každé věci jsem popsala využití věci a u některých i jejich historický původ. Všechny mnou popsané předměty jsem doma vlastnoručně vyrobila. Domnívám se, že díky praktické části si lze udělat dobrou představu o kostýmu a rekvizitách LARPU. Vcelku shledávám, že jsem naplnila cíle, které jsem si

stanovila jak pro část teoretickou, tak pro část praktickou. Z mé práce vyplývá, že LARP je plnohodnotnou volnočasovou aktivitou, které je velmi kreativní a některé prvky se dají použít i v pedagogice.

Seznam literatury

Tištěné

DACEY, John S. *Kreativita*. Vyd. 1. české. Praha: Grada, 2000, 250 s. ISBN 80-716-9903-9.

EYSENCK, T KEANE. Michael W a Mark *Kognitivní psychologie*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2008, 748 s. ISBN 978-80-200-1559-4.

HANUŠ, R., HRKAL, J. Lanové překážky a lanové dráhy. 1.vyd. Olomouc: HANEX, 1999. 156 s. ISBN 80-85783-25-8

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, 774 s. ISBN 80-717-8303-X.

HICKSON, Andy. *Dramatické a akční hry ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Vyd. 1. Překlad Milan Koldinský. Praha: Portál, 2000, 167 s. ISBN 80-717-8387-0.

HOLEČEK, V.; MIŇHOVÁ, J.; PRUNNER, P. *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Aleš Černý, 2003. 311s. ISBN: 80-86473-50-3.

CHADT, KOUŘIL, PECHOVÁ. *Art of creativity, aneb, Kreativita jako klíčová kompetence v době změn*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2009, 136 s. ISBN 978-80-86723-82-2.

CHALUPA, Bohumír. *Tvořivé myšlení: tvořivost jako dobrodružství poznání*. Vyd. 1. Brno: Barrister, 2005. ISBN 80-736-4007-4.

KÖNIGOVÁ, Marie. *Tvořivost = kreativita*. 2. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1999, 197 s. ISBN 80-858-9971-X.

Kreativita: hledání alternativ. Editor Radek Schuster. Plzeň: Aleš Čeněk, 2004, 127 s. ISBN 80-868-9805-9.

MACHKOVÁ, E. Úvod do studia dramatické výchovy. 2. upr. vyd. Praha: NIPOS, 2007. 199 s. ISBN 978-80-70-68-207-4

MALINA, Jaroslav. *o tvořivosti ve vědě, politice a umění: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Vyd. 1. Brno: Nadace Universitas Masarykiana, 1993, 3 v. ISBN 80-901-3057-7.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999, 229 p. ISBN 80-717-8295-5.

PIETRASIŃSKI, Zbigniew. *Psychologie správného myšlení*. 1. vyd. Překlad Antonín Měšťan. Praha: Orbis, 1964, 209 s., [2] s. příl. Malá moderní encyklopedie (Orbis), sv. 49.

PETROVÁ, Alexandra. *Tvořivost v teorii a praxi: (učební texty)*. 1. vyd. Ilustrace Jan Saudek. Praha: Vodnář, 1999, 169 s. ISBN 80-862-2605-0.

SVATOŠOVÁ, Veronika. *Tvořivé myšlení a inovace*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2010, 168 s. ISBN 978-80-7452-010-5.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her, hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: OLYMPIA, 1985. 629 s. ISBN 27-017-85

ŽÁK, Petr. *Kreativita a její rozvoj*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004, 315 s. ISBN 80-251-0457-5.

Elektronické

CURIA VÍTKOV, *Meč v 11. až 13. století* [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/valka32.html>

GOŠOVÁ, Věra. *Fantazie* [online]. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/F/Fantazie

Hlavní role pro vás: projekt Court of Moravia [online]. 2008 [cit. 2013-03-12].

Dostupný z WWW: <<http://v-rola.cz/>>

Hra na hrdiny [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny

KOPEČEK, Tomáš. *Kostým neznamená roli* [online]. 2008 [cit. 2013-02-27]. Dostupné z: <http://www.odraz.org>

Larp [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

LEARNING 4 LIFE. *Larp - live action role playing* [online]. [cit. 2013-03-05]. Dostupné z: <http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacuteuce.html>

MALEČKOVÁ, Monika. *Schopnosti vést sám sebe* [online]. 2009 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.softskills.wz.cz/html/seberizeni.html>

MAREK, Vlastimil, *Kondiční a pohybové aktivity. Něco v síti: fejetony, které vycházely od roku 1997 na internetu na adrese http://svet.namodro.cz* [online]. 1. vyd. Praha: Dharma Gaia, 1999 [cit. 2013-03-24]. Dostupné z:

<http://lide.uhk.cz/pdf/ucitel/roztoto1/kondi%C4%8Dn%C3%AD%20pohybov%C3%A9%20aktivit%C3%BD%20v%20TV.htm>

STEFFAL, Simon. *Projekt „Living Fantasy“* [online]. 2006 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: http://sath.larp.sk/LF_manifest.pdf

ŠRÁMEK, Petr. *Výroba jednoduchých krpců*. [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek17.html>

TOMEČEK, Antonín; *Pojem volný čas u dnešních adolescentů*, Brno, 2010, Bakalářská práce, UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ, FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ, Institut mezioborových studií Brno. Dostupné na: http://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/14495/tome%C4%8Dek_2010_bp.pdf?sequence=1

TOMIČ, L. a spol. *Střihy a rekonstrukce oděvu v 11. -13. st.*: [online]. 1999-2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.curiavitkov.cz/clanek24.html>

WURMOVÁ, Nela. *Odkud přichází inspirace?* [online]. 2011 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://psychologie.cz/odkud-prichazi-inspirace/>

ZMEŠKALOVÁ, Petra. *Religionistika a larp III. aneb larp je hra* [online]. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.larp.cz/cs/clanek/2058/religionistika-a-larp-iii>

Seznam příloh

Příloha I.³⁴ – Dřevěná truhla

Příloha II. – Kožená brašna

Příloha III. – Kožená nádoba na vodu³⁵

Příloha IV. – Jednoduchá tunika - střih

Příloha V. – Jednoduchá tunika

Příloha VI. – Středověké krpce

Příloha VII. – Zbraň - meč

³⁴ *Truhla NC10084* [online]. 2013 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.donate.cz/interierovy-nabytek/produkty/komody-knihovny-tv-stolky/doplanky/truhla-nc10084/>

³⁵ TOULEC, Martin. *Kožená čutora 0,75 L* [online]. 2013 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z: <http://pekelnadira.cz/images/colorbox/koenutora.4cb9.jpg>

Přílohy



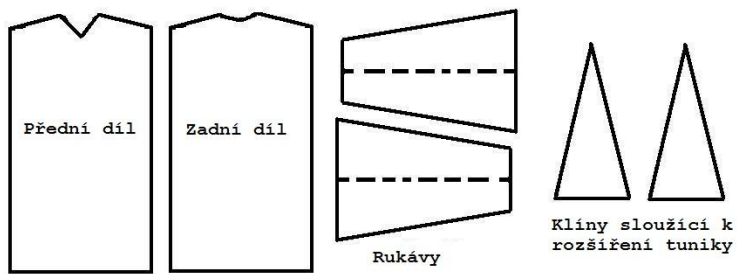
Příloha I. – Dřevěná truhla



Příloha II. – Kožená brašna



Příloha III. – Kožená nádoba na vodu



Příloha IV. – Jednoduchá tunika - stříh



Příloha V. – Jednoduchá tunika



Příloha VI. – Středověké krpce



Příloha VII. – Zbraň - meč

ABSTRAKT

JÍROVÁ, L. *LARP – Kreativní trávení volného času*. České Budějovice 2013.
Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta.
Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. Irena Kovářová.

Klíčová slova: LARP, kreativita, dovednosti, schopnosti, inspirace, náměty, volný čas

Práce se zabývá poměrně známou volnočasovou aktivitou LARP. Na začátku se práce zabývá volným časem. Poté práce pokračuje vysvětlením, co je to LARP a čím se zabývá. Dále práce definuje pojem kreativita a inspirace, protože tyto pojmy jsou nedílnou součástí zvoleného tématu práce. Na tyto pojmy navazuje pojednání o kostýmu a hraní rolí, které je nedílnou součástí prací zvolené aktivity. Práce pokračuje kapitolou o schopnostech a dovednostech, které se při hraní LARPU rozvíjí a které si hráč osvojuje. Tyto schopnosti a dovednosti se dále využijí nejen při hraní LARPU, ale i v běžném životě. V praktické části práce navrhuje náměty a návody na kreativní využití volného času. Náměty a návody, které jsou v práci zvoleny, se týkají LARPU. Výrobky v práci prezentované jsou částí vybavení, které by podle autora na LARPU nemělo chybět.

ABSTRAKT

LARP - creative use of free time

Keywords: LARP, creativity, skill, ability, inspiration, suggestions, free time

This work deals with a relatively well-known free time activity LARP. At the beginning of the thesis deals with leisure. Then the thesis continues with an explanation what it is LARP. The thesis also defines the concept of creativity and inspiration, because these concepts are an integral part of the theme chosen thesis. These concepts followed by a treatise on the costume and role-playing, which is an integral part of the thesis of the chosen activity. Thesis continues chapter about the abilities and skills that are playing LARP develops and acquires a player. These skills are further utilize not only playing LARP, but also in everyday life. In the practical part of this thesis proposes suggestions and tutorials on creative use free time. Suggestions and tutorials, which are in thesis selected relate LARP. The products of the thesis presented are part of the equipment that the author did not be missing the LARP.