



Študentská vedecká aktivita

LARP jako potenciální produkt cestovního ruchu

Zuzana Nováková

Sekcia: Cestovný ruch

Konzultant: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

Banská Bystrica

2014

1. Úvod

S rozvojem cestovního ruchu vznikají stále nové produkty cestovního ruchu. Jedním s nových produktů cestovního ruchu, který může oslovit zejména mladé lidi, jsou Larpy.

Problematika larpu jako produktu cestovního ruchu mne zaujala proto, že mám v okruhu svých přátel několik larperů, kteří zároveň patří mezi členy organizací, jež se zaměřují na realizaci a organizaci larpů. Spolupracovala jsem především s občanským sdružením Court of Moravia (dále CoM), které pořádá larpy. Cílem mé práce je shrnout poznatky o larpech a vyhodnotit potenciál larpu, jako možného produktu cestovního ruchu.

2. Produkt cestovního ruchu

„Za produkt se považuje to, co lze na trhu nabízet k pozornosti, k získání, k používání nebo ke spotřebě, co má schopnost uspokojit přání nebo potřebu druhých lidí. Produkt je cokoli hmotného či nehmotného. Produktem může být výrobek, služba, myšlenka, osoba, organizace, kulturní výtvar, místo apod. (Jakubíková, 2010, 203). Je to služba nebo většinou soubor (balík služeb). Jedná se o balík služeb základních (ubytování, stravování, dopravní služby, služby cestovních kanceláří či agentur, průvodcovské služby,...) a doplňkových (obchodní služby, směnářenské apod.), který je schopný uspokojit potřeby zákazníka. Má omezenou životnost, proto se musí neustále přizpůsobovat měnícím se požadavkům zákazníka s ohledem na stadium životního cyklu, kde se nachází (uvedení na trh, zralost, pokles).

Z hlediska poptávky musí produkt splňovat požadavky na atraktivnost, přístupnost, upoutat zákazníka. Na produkt se musíme dívat očima hosta. Výběr turistické destinace je často ovlivněn očekáváním hosta, podle kterého host hodnotí image destinace. Produkt destinace je tvořen těžkými a měkkými faktory:

- těžké faktory produktu destinace: ubytování, gastronomie, doprava, zařízení volného času,
- měkké faktory produktu destinace: přátelskost, pohostinnost, nálada, zábava, vkus, radost, zážitek aj. (Ryglová, 2009, 102 - 103)

V případě larpu můžeme říct, že larp jako produkt obsahuje měkké faktory, jako je již zmíněná zábava, atmosféra, atp. Avšak některé larpy obsahují i těžké faktory, většinou to bývají například víkendové larpy, při kterých je zajišťováno ubytování a strava. Avšak nebývá tomu tak vždy, často organizátoři spíše volí prostředí, které není příliš vzdálené od stravovacích zařízení, a hráči se pak sami starají o zajištění své stravy.

Při tvorbě jakéhokoli turistického produktu si v první řadě musíme uvědomit, jaký je klient, jak se chová, co požaduje. Požadavky klientů jsou mj. ovlivňovány faktory prostředí a faktory vyplývajícími z psychologických aspektů chování jednotlivců. (Hesková a kol., 2006) uvádějí, že při tvorbě produktů jsou důležitými faktory i seberealizace a vlastní preference.

U larpu, jako produktu cestovního ruchu, můžeme pozorovat ovlivnění zejména ze strany faktorů seberealizace, tendence návratu k přírodě,žitkářství a zážitku.

Můžeme tedy říct, že larp je potenciálním produktem cestovního ruchu, neboť má zacílení na konkrétní zákaznickou skupinu, uspokojuje potřebu zkušenosti, zážitku, seberealizace a kontaktu s lidmi. Larp splňuje mj. i atribut přístupnosti, jak finanční, tak i (díky mnoha organizacím rozmístěných po celé České republice, které mají velmi široké pole působnosti) dostupnost v rámci dopravy na místo konání larpů. Larpy v České republice začíná hrát stále více lidí. To vypovídá, že témata larpů jsou dostatečně atraktivní a cena, kterou je ochoten zákazník za tuto atraktivitu zaplatit, je z velké míry akceptovatelná.

3. Definice larpu

LARP (akronym) z anglického live action role-playing game je formou hraní rolí, kterou hrají živí lidé podobně jako představení. Hry bývají pečlivě připravené, skupiny hráčů plánují děj a připravují kostýmy mnoho týdnů a mnohdy i měsíců předem. Larp může být nahlížen jako forma improvizačního divadla – např. italská commedia dell'arte (<http://moravianlarp.eu>).

V těchto hrách má každý hráč přidělenou roli nějaké postavy, kterou během hry ztvárňuje, podobně jako herci na divadle. Oproti divadlu však nehrají hráči pro diváka, ale pro sebe samé a své spoluhráče.

Dle Veselého (2010, 7) se hráč larpu „... vždy vyznačuje tím, že „si hraje na něco“. Tím něčím může být jakákoli myslitelná role od elektrické ovečky po kamenného trola, od horkokrevné pokojské po chladného kapitána námořní flotily.“

Každá postava má vytvořený charakter, podle kterého za ni hráč jedná, a své herní cíle, kterých se v rámci této role snaží dosáhnout. (www.larpy.cz). Je potřeba jednat ve hře tak, jak by jednala daná postava. Vzájemnou interakci hráčů mezi sebou a občasnými zásahy organizátorů se pak vytváří příběh, jehož jsou hráči součástí. (<http://www.pilirionos.org>). Rozuzlení celého příběhu obvykle není pevně stanoveno a je tedy zcela na hráčích, jak se rozhodnou herní situace v rolích vyřešit. (www.larpy.cz)

V larpech účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím a zároveň se snaží splnit cíle dané postavy ve fiktivním světě. Larp nemá žádné publikum a jeho smyslem je tedy hlavně zábava a zážitek účastníků, které vychází z prožití příběhu skrz svoji postavu. Všechny konflikty v tomto fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti nebo různými zástupnými mechanismy.

Podle Kopečka a Pšenáka (2008) můžeme pozorovat dva herní přístupy, které se objevují v současnosti v českých larpech. První přístup vnímá larp pouze jako hru – „game“, tedy je postavený na aspektu soutěživosti, proto je pak zážitek postavený především na překonávání překážek (výzev), které mohou být nastaveny cíli dané postavy, samotnou hrou, či jinými hráči, kteří se taktéž snaží dosáhnout nějakého cíle. Jedinou a hlavní motivací v tomto „game“ přístupu je splnění cílů své postavy, za použití všech možných prostředků, které jsou mu nabízeny. Charakteristické pro tento přístup je snaha udržovat nejistotu o schopnostech soupeře a nutit hráče zdokonalovat se a udržovat s nimi krok. Jde tu tedy o snahu o vyváženost v mechanismu reagujícího na nárůst schopností jednotlivých herních postav.

Přístup zvaný „play“ je druhým přístupem, který klade důraz na věrohodnost simulovaného prostředí (světa) a na dramatické ztvárnění postav. Je tedy zřejmé, že právě přesvědčivé herecké výkony jsou nejen prostředkem k dosažení stanovených cílů, ale jsou i samotným cílem. K těmto cílům a především k věrohodnosti postavy mohou hráčům dopomoci především precizní rekvizity či propracované kostýmy. Za jedny z nejtypičtějších projevů tohoto proudu mohou být považovány také například historické rekonstrukce.

Na závěr této kapitoly tedy můžeme říct, že díky tomu, že je larp v podstatě mladou volnočasovou aktivitou, neexistuje pro něj jasná definice, která by byla všemi uznávaná. Na larp neexistuje jednotný názor a to jak mezi organizátory, tak mezi účastníky.

3.1 Dělení larpů

Spektrum larpů, které se v Česku i ve světě hrají, je široké a navzájem mohou být jednotlivé larpy v mnoha ohledech velmi rozdílné. Mohou se lišit svým námětem, žánrem, počtem účastníků, délkou trvání, herními pravidly či prostředím samotné hry. (www.larpy.cz)

Oficiální dělení larpů však neexistuje a proto jsem se larpy pokusila rozdělit podle délky jejich trvání, podle formy a dle jejich žánru. Je samozřejmé, že mnohé larpy mohou spadat až do několika kategorií daného rozdělení (např. dlouhodobý městský larp v hororovém žánru).

Dělení larpů podle délky trvání

Dle Holendové (2009) můžeme larpy dělit podle délky trvání. Za nejkratší larp považujeme několikahodinový (např. komorní larp), dalším typem je pak víkendový larp, který by měl dle Holendové trvat alespoň 10 hodin, ale nepřesahovat jeden víkend. Poslední kategorií jsou dlouhodobé larpy, které na rozdíl do víkendových larpů přesahují svou hrací dobou jeden víkend.

Komorní larpy (krátkodobé larpy) se odehrávají v omezeném prostoru, neboť to většinou děj nevyžaduje, protože by se případnými přesuny ztrácel drahocenný čas. Nejen že jsou komorní larpy realizovány v omezeném prostoru, ale omezené je i množství lidí, kteří larp hrají. Průměrný počet hráčů se pohybuje kolem 10 larperů, avšak maximální počet může dosahovat cca 15 hráčů.

Víkendové, nebo také střednědobé larpy svým trváním nepřesahují jeden víkend, tedy zahrnuje nejen den, ale i noc, která může být (záleží na typu larpu) výrazným hracím prvkem. Jde pouze rozhodnutí organizátorů, zda prvek noci do larpu zařadí – tedy hraje se i v noci, nebo se hra zastaví a hráči si jdou přes noc odpočinout a ráno se naváže tam, kde byl děj utnut. V českém prostředí se setkáváme s oběma typy. Často se stává, že hráči veškerý svůj denní program omezí jen na věci nezbytné k životu a celý herní čas věnují pouze hře. V těchto případech je tedy zřejmé, že i spánek je součástí hry, což se jeví jako další zajímavý herní prvek (noční přepady, „krádeže“, atp.) a je jen na organizátorech, zda a jak tuto možnost využijí, ale ještě předtím by si měli dobře rozmyslet, čeho tím chtějí dosáhnout. Dále Holendová dodává, že pokud je hra spíše zaměřená na dramatické výkony larperů, je lepší nechat hráče mimo jejich roli fyzicky i psychicky odpočinout. Víkendové larpy nejsou stejně vhodné pro dramatickou hru, jako komorní larpy, avšak je zde dostatečný prostor pro vytváření pevnějších sociálních vazeb a odvíjení příběhu.

Pro dlouhodobé larpy jsou charakteristické svou intenzivností a podobností larpům víkendovým, pouze herní doba přesahuje svou délkou jeden víkend. I když je tak larp koncipován, toto časové období neumožňuje ucelené hraní bez přerušení, neboť není v hráčových silách si udržet roli po tak dlouhou dobu. Proto jsou tyto larpy organizovány především o prázdninách, kdy si pracující hráči berou dovolenou a hráči školou povinní do školy chodit nemusí chodit.

Dlouhodobé larpy Holendová dále rozděluje na intenzivní a průběžné. Intenzivní dlouhodobý larp nevyžaduje nepřetržitou hru, ale hráč se v neherní době většinou věnuje pouze fyzickým potřebám (spánku, jídlu, hygieně). Proto se intenzivní larp hraje až 16 hodin

denně. Kvůli této časově náročné herní probíhá intenzivní larp obvykle maximálně týden, což je hraniční doba, po kterou se lidé mohou uvolnit z domácích i pracovních povinností. Naopak při průběžných dlouhodobých larpech se může hráč věnovat práci či škole, neboť čas strávený hrou čítá je jen několik hodin denně.

Dělení dle velikosti a místa konání larpu (dle formátu)

Svět (Outdoor fantasy larp)

Světy patří k jedné z nejhranějších forem larpů. Oproti dřevárnám (viz. níže) obsahují větší množství rolí (které jsou více individuální) a trvají často delší časový úsek – většinou jsou to tří až čtyřdenní akce, nicméně v extrémech mohou trvat i čtrnáct dní a na jejich modelu je pořádána i řada dětských táborů. Simulace boje je shodná se dřevárnami – provádí se pomocí dřevěných měkčených maket zbraní. Oproti dřevárnám světy o dost více pracují s magií ve fantasy pojetí a začleňují ji do aktivní hry (včetně boje). (moravianlarp.eu)

Larpy tohoto typu se snaží simulovat chod a pravidla vymyšleného prostředí (světa), které bývá většinou velmi precizně zpracováno. Každý takový svět je rozpracován na velkém množství úrovni, tak, aby si hráči mohli najít oblast svého zájmu. Rozsáhlá pravidla a herní legendy jsou typickou stránkou každého světa. Samozřejmě toto klade obrovské nároky na organizátory a částečně i na hráče. Každý hráč si svoji postavu připravuje sám a snaží se ji „zapasovat“ do herního světa, podle pokynů organizátora. Drtivá většina světů je ve stylu fantasy. Světy sledují co do pravidel i samotné hry dva směry: první klade velký důraz na herní složku, které jsou podřízena rozsáhlá pravidla. Druhý se snaží o co největší prostor pro hraní rolí a samostatné jednání hráčů, většinou má výrazně jednodušší pravidla, která obsahují pouze návrhy, jak situace řešit. (<http://www.pilirionos.org>)

Počtem hráčů patří fantasy světy mezi středně velké formáty. Standardně se hrají již od počtu zhruba 20 hráčů. Největší české světy mají mezi 150 a 200 hráči. Delší formát trvání a náročnější pravidla a požadavek většího hraní v roli vyžaduje od hráčů větší přípravu na hru samotnou. (<http://www.moravianlarp.eu>)

Městský larp

Do této škatulky spadá celé spektrum her odehrávajících se v odlišných světech, časech a využívajících jiné mechanismy. Společným prvkem těchto her je městské prostředí jako kulisa, kde se larp odehrává. Město je součástí herního světa, nemusí být omezen herní prostor, ale bývají v něm vymezeny určité herní lokace – organizátory zařízené prostory.

Doba trvání akce je od několika hodin po měsíce. Z tohoto důvodu musí hráči při hře koexistovat s okolím. (<http://www.pilirionos.org>)

Městský larp klade důraz především na roli, příběhové zápletky a konfliktní situace. (www.larp.cz)

„V městských larpech má každý hráč postavu přesně nadefinovanou do posledního detailu (životopis, charakterové vlastnosti, tělesné postižení nebo jiné nevýhody, kontakty). V těchto hrách jde o magický role-playing (hraní postav) daleko více, než na běžných dřevárnách a hráč se snaží ztvárňovat svoji postavu co nejlépe.“ (Kunstovný, 2007)

Hráči městských larpů nosí v mnoha případech civilní oblečení namísto kostýmů, aby nepoustali pozornost policistů. Ve hře lze nalézt celou škálu zbraní (dřevěné, železné meče či airsoftové zbraně), avšak ty také často vzbuzují pozornost obyvatelstva a již zmíněné Policie České republiky. Proto se v některých hrách používají dotyky rukou, papírové zbraně, případně zbraně o maximální délce 40 cm.

Mezi městské larpy v České republice patří například či Písek by Night, dále Shadowrun: Sluneční loterie, hraný v Hradci Králové, Dies Irae, Vampires the Masquerade, Corleone larp, Noir a Nikdynikde hrané v Praze.

Komorní larp

Komorní larpy jsou hry zaměřené na menší (zhruba 5-20) počet hráčů, soustředěných v nějakém uzavřeném prostoru. Tím může být třeba prázdná kavárna, opuštěný dům, divadelní sál nebo úplně obyčejný byt. V něm jsou pak hráči postaveni před nějaká velmi konkrétní a velmi palčivý problém, který musí ve svých rolích řešit. Protože se jedná o akce pro menší počet hráčů, jsou jejich postavy velmi pečlivě připraveny dlouho před hrou. Jejich charakter, cíle a touhy jsou nastaveny tak, aby se vzájemně doplňovaly, vytvářely zápletky pro hraní a sociální hroty. Všichni zainteresovaní tak ztvárňují rovnocenné figury, které by jedna bez druhé nemohly fungovat. (Gotthard, 2008)

Děj je dopředu orámován a sleduje předem určený „scénář“. Na hráčích potom je, jak zareagují na okolní dění. Hra samotná je zaměřená na interakce hráčů mezi sebou, prostředí je většinou využíváno okrajově a pouze dotváří atmosféru. (<http://www.pilirionos.org>). Komorní larpy zpravidla trvají několik hodin, během nichž mají hráči možnost se plně položit do hraní svých postav, zkonfrontovat se s ostatními a společně vlastní kreativitou rozvinout příběh, který jim organizátoři připravili.... Vzhledem k tomu, že hra trhá krátce, mohou se její hráči naplno soustředit na své role bez uvažování o tom, jaké to bude mít důsledky na její další fungování. Stejně tak není ani nutné se snažit o nějaké herní rozuzlení situace. Jde pouze o to,

aby si hráči užili neobvyklou situaci v cizí kůži, zahráli si a společně pomohli vzniknout nějakému příběhu. (Gotthard, 2008)

V Česku se komorní larp začaly objevovat zhruba před devíti lety. Tato nová forma larpu převzala mnohé ideje a myšlenek ze skandinávských zemí, kde larp vyrostl ze hry a stal se prostředkem k vyjádření názorů.

Název vymyslel Tomáš Kopeček v roce 2005 a dnes je již celosvětově rozšířen pod názvem Chamber LARP. (<http://www.pilirionos.org>)

Situační larp / situační hra

Tyto hry jsou v mnohém podobné komornímu larpu. Mají formát většinou krátkodobých akcí trvajících od několika hodin po maximálně jeden den. Jejich konec nemusí být striktně dán, většinou ale je. Počet hráčů také není pevně určen, ale ve většině případů se pohybuje mezi 20 a 40 hráči. Postavy jsou předem připravené pouze z části a je dán prostor pro osobní intervenci hráče. Postavy se během larpu stejně jako u komorních larpů nevyvíjí. Situační larp není omezen malým prostorem a většinou se odehrává tzv. outdoor. Ohniskem situačního larpu je navození konkrétních situací s nosnou atmosférou. Organizátor se snaží o cílené navození konkrétních pocitů v hráčích. (<http://www.pilirionos.org>)

Často je také pro situační larp používán termín outdoor larp. Ten ale, jak je výše zmíněno, zahrnuje nepřebernou škálu mnohem větších akcí, jejichž herní principy se od situačních larpů výrazně liší.

Larpové divadlo

Tento směr je poměrně nový a České republice je poprvé uveden v dubnu roku 2011 a to konkrétně v západních Čechách ve formě larpové divadelního večera (LDV). Larpové divadlo čerpá z komorních larpů, divadelních technik, improligy a také z jeep formy, která klade důraz na příběhovou linii a spojována s improvizacním divadlem či psychodramatem.

Hlavním rysem tohoto odvětví larpu je reálná přítomnost diváků, kterým se samotné provedení do jisté míry podřizuje. Larpové divadlo se snaží o velmi silný prožitek jak samotných hráčů, tak i diváků. Jednotliví hráči se střídají v hraní jedné postavy mezi scénami. Hráči i diváci mají možnost si vybrat jednu z postav a obdrží kompletní historii a popis postavy, jejích scén a příběh z jejího pohledu. Postupně prochází celým příběhem po jednotlivých scénách (jeep forma). Předdefinování jednotlivých scén se výrazně liší a postupně se ke konci uvolňuje. Typicky jsou zařazené tzv. larpové scény, které jsou minimálně řízeny a minimálně předdefinovány. (<http://www.pilirionos.org>)

Art larp (umělecký larp)

Tato forma je v České republice, stejně jako Divadelní larp, novým typem larpu.

Z počátku jsme mohli podobné tendence spatřovat v některých komorních larpech. Dnes se objevují první art larpové hry jejichž podoba může být nejrůznější. Vychází ze svého protějšku v severských arthausových larpech, ale v některých aspektech se mu vymykají a nachází svoji jedinečnou podobu.

V našem pojetí Art larp již není moc hra, ale prvek uměleckého vyjádření a také způsob jak jej předat. Art larp čerpá z divadelních technik, technik psychodramatu, improvizace, jepeu, dramaterapie, slam poetry, zážitkové pedagogiky a z mnoha dalších přístupů. Samotná forma larpu bývá experimentální a často staví na absurditách. Prostředí je často absurdní, zcela nereálné nebo dokonce neurčené. Samotný larp se věnuje silným emocím a obecně emocionálně vypjatým situacím. Klade velmi silný důraz na vyjádření hráče, které nutí ostatní k imerzi. Larp většinou nese jasně danou myšlenku či náměty, které se autor snaží umělecky vyjádřit. (<http://www.pilirionos.org>)

Družinovka

Družinovka pochází z 90. let, kdy bylo touto formou realizováno mnoho fantasy larpů. Družinovka je charakteristická pohybem hráčů (ve skupině – družině) po předem určené trase, na které je čekají organizátory naplánovaná zastavení. Při těchto zastavení organizátoři nejčastěji používají cizí postavy či hádanky. Tato forma larpu má pro organizátory jednu významnou výhodu a to, že jim umožňuje držet dramaturgii hry i jednání hráčů pevně ve svých rukou. Na druhou stranu z hráčského pohledu je hra (až na výjimky) lineární a její formát je nejen nutí zůstat ve skupině, ale i myslet skupinově a tak se ztrácí možnost individuálních rozhodnutí.

Bitva

Tato forma larpu je spíše a častěji nazývána dřevárnou a je nejrozšířenějším druhem larpu, kde se hráči sdružují do velkých skupin (armád), které pak mezi sebou navzájem bojují měkkými dřevěnými replikami zbraní. V těchto larpech tedy jde především o simulaci reálného boje a válečné vřavy.

Dřevárny může hrát jakýkoliv počet hráčů – od 20 po několik set (největší hra v České republice mívá přes 1200 účastníků). Doba trvání jedné hry se různí, nejčastějším formátem

jsou hry jedno-denní či dvoudenní. Nedílnou součástí mnoha dřeváren je i táboření a táborový život, protože kromě boje jde též o setkávání se s lidmi se stejným zájmem.

Pojem dřevárna se odvozuje od materiálu na výroby replik chladných zbraní, které se při bitvách používají. Dlouhou dobu se používaly čistě dřevěné repliky, nicméně nárůst popularity a počtu hráčů si postupně na většině her vyžádal užívání zbraní tzv. měkčených.

Pravidla hry bývají jednoduchá. Každý hráč obdrží na začátku hry určitý počet životů, které představují počet zásahů, které je jeho postava schopna vydržet. Po ztrátě všech životů postava umírá. Dle pravidel jednotlivých her pak dochází za určitou dobu k „oživení“ postavy (doplnění životů na počáteční počet) a hráč může opět pokračovat ve hře.

Souboje a tedy i ztráty životů jsou omezené pravidly, která zajišťují bezpečnost a spravedlivost hry. Jedním ze základních pravidel je, že zásah uznává vždy zasažený. Apeluje se tak i na poctivost a fair-play hráčů.

Dělení larpů dle žánru

Žánry jednotlivých her jsou velmi různorodé, od historie přes fantasy a sci-fi, politické hry ze současnosti, až po postapokalyptické vize budoucnosti.

Fantasy

Nejen v České republice, ale i ve světě je tento žánr jedním z nejobvyklejších larpových žánrů vůbec. Fantasy larpy jsou zasazeny do pseudohistorického světa inspirovaného fantasy literaturou (Pán prstenů, Hobit,...) a fantasy hrami na hrdiny. Larpy tohoto žánru nabývají obrovských rozměrů z pohledu počtu hráčů, obsahují práci s magií, omezenou technologií a především se zaměřují na střet mezi několika stranami nebo dobrodružné výpravy.

Science fiction

Takto laděné larpy se odehrávají ve futuristickém světě s vyspělou technologií a někdy také mimozemským životem. Spadá sem mnoho larpů inspirovaných post-apokalyptickou sci-fi, antiutopickou či utopickou představou společnosti, kyberpunkem či space operou.

Horory

Jak již vyplývá z názvu, tento žánr se inspiruje horory a hororovým prostředím. Existuje mnoho pod-žánrů, např. zombie apokalypsa. Hororový žánr je charakteristický tím,

že účastníci obvykle představují supernaturální stvoření – zombie, upíry, vlkodlaky, zmutovanou lidskou rasu, atd.

Historický žánr

Charakteristické pro tento žánr jsou larp'y z různých období historie lidstva. Důraz je kladen na dobové kostýmy a způsoby chování, odpovídající době, do které je larp zasazen.

Cyberpunk

Tento žánr nabývá podoby blízké budoucnosti nebo (častěji) post-apokalyptického (PA) světa. Postkatastrofické prostředí je pro fand'y fantastiky poměrně lákavé. Současná filmová díla ukazují, že spolu s vršícími se problémy globálního rázu (ať už politickými, ekologickými, energetickými, či ekonomickými) je představa konce světa stále bližší i běžnému divákovi. Svět PA je v podstatě dnešní svět s tím, že většina technologií je nedostupná a instituce, které ve světě zajišťují pořádek a kulturně sociální kontinuitu, již neexistují. (<http://www.moravianlarp.eu>)

Pro takový larp je nutné vymezit základní roviny příběhu (např. jak k apokalypse došlo - nukleární holocaust, kolaps klimatu, nukleární válka, lidstvo ohrožující virus atd.).

PA dále poskytuje geniální možnost do hry zapojit fantasy prvky: šamanismus, válečnické řády, feudalismus, monstra/mutanti apod., stejně jako sci-fi prvky: cyborgové, high-tech pozůstatky, tajné přeživší skupiny s technologickou kontinuitou na zašlou civilizaci atd. (<http://www.moravianlarp.eu>)

Reálné prostředí pro hraní larpů tohoto žánru není těžké, většinou lze pronajmout zkrachovalé podniky či bunkry. U PA žánru si účastníci nemusí pamatovat nebo se nějakým způsobem vžívat do své role, mluví běžně s tím rozdílem, že nepočítá se zabezpečovacími institucemi, jako jsou hasiči, policisté či vláda.

Steampunk

Steampunk je žánr odehrávající se především v období viktoriánské Anglie. Je charakteristický zaměřením na společnost a technologie založené na páře (anglicky *steam*), hlavním zdroji energie. Ve Steampunkovém larpu se objevují některé vynálezy, technologie nebo historické události, které neexistovaly nebo existovaly jindy a jinak. Specifickou součástí larpů jsou vynálezy podobné vynálezům Julese Verna.

Detektivka

Původ tohoto žánru sahá do doby viktoriánské Anglie, kdy se spíše jednalo o zábavné divadelní představení. Příslušníci vyšší střední třídy se scházeli v některém ze svých sídel, kde jim byly přiděleny role v zinscenované vraždě.

Ústředním motivem Detektivního larpu je tedy ledajaký kriminální případ, nejčastěji právě vražda, nejlépe se složitějším rozuzlením či tajemstvím, které je potřeba vyřešit.

4. Empirické šetření

Zkoumaný vzorek a metodika

Výzkum byl prováděn formou dotazníku, na jehož podobě se podílela firma Court of Moravia (CoM). Realizované dotazníkové šetření bylo řešeno tzv. záměrným výběrem (rozesílání dotazníků takovým typům osob, aby všichni dotazovaní dohromady představovali co nejdokonalejší vzorek celé populace).

Dotazník obsahoval 20 otázek, z nichž bylo jedenáct uzavřených, tři polouzavřené a šest otevřených. První tři otázky byly demografické, zbylé se týkaly tématu larpů. Uzavřené otázky byly dichotomické, výběrové (možnost výběru jen jedné odpovědi) a výčtové (nabízí možnost výběru několika nabízených alternativ). Jak bylo výše zmíněno, na podobě dotazníku se výrazně podílela firma CoM, neboť tento dotazník měl posloužit k získání potřebných informací od larperů jejich hráčské základny. Šetření se zúčastnilo 60 respondentů

V praxi proběhlo šetření on-line formou dotazníku v Google Docs, prostřednictvím serveru docs.google.com. Dotazník byl zaslán firmě CoM, která jej se svým newsletterem e-mailovou poštou rozeslala svým hráčům. Výhodou on-line dotazníků je časová nenáročnost v rámci distribuce, sběru i vyhodnocování dotazníků.

Výsledky

Většina larperů je ochotna jezdit na larpy mimo své bydliště, k čemuž je bezpochyby motivuje zábava, zážitek, atmosféra na larpech či vyhlídka setkání s přáteli. Většina respondentů také uvedla, že za čtyřhodinový larp jsou ochotni dát sumu mezi 200 – 500 Kč. Není tedy překvapivé, že téměř všichni respondenti, vyjma tří, odpověděli, že by za čtyřhodinový larp nedali více jak 1500 Kč. Překvapivé ale je, že na stejnou otázku, která se však týkala víkendového larpu většina uvedla, že adekvátní suma za víkendový larp se pohybuje od 500 – 2000 Kč. Což je vzhledem ke čtyřhodinovým (komorním) larpům nepoměrné. Pokud tedy vezmeme v potaz, že některé víkendové larpy zahrnují půjčení kostýmů,

pronájem specifických prostor nebo výrobu kulis, které jsou pro úplnost a věrohodnost prostředí, v němž se larp odehrává, nezbytné. A když k tomu navíc přičteme i nezbytné občerstvení, případně ubytování a především čas, který organizátoři stráví i nad vymýšlením postav a jejich zasazení do příběhu, nad zápletkami, korekturami a celkově přípravami a organizováním, zdá se i částka pohybující se kolem 2000Kč náhle nepatrná.

Lidé ochotně a rádi jezdí na larp, larpové festivaly a jiné události. Jsou ochotni zúčastnit se larpů i za větší částku peněz, pokud je larp něčím výjimečný nebo skýtá něco nového a neobvyklého

5. Závěry

Popularita larpů v České republice roste. Nejčastějším motivem účasti na larpových akcích je setkání s přáteli a nové zážitky. A právě přátelé a internet jsou dva z hlavních inofirmačních kanálů o larpech. V České republice patří mezi nejhranější formy larpů zejména dřevárny, komorní a městské larpy, které mohou mít podobu jakéhokoli žánru.

Larpy můžeme dělit dle časové náročnosti na dlouhodobé, střednědobé a krátkodobé, podle formy na městské, komorní, situační, divadelní larpy, art larpy, družinovky a dřevárny. Dále můžeme larpy dělit dle žánru, z nichž jsou hlavními zástupci hororové, detektivní, sci-fi, fantasy, steampunk, cyberpunk a historické larpy.

Díky nevědomosti či špatné informovanosti jsou hlavním problémem larpu předsudky, kdy lidé vidí v larpech jen pobíhání v přírodě, nikoli však jejich edukační potenciál, který může být využit nejen v rámci výuky na základních či středních školách, ale také na táborech, kurzech či školách v přírodě. Larpy se začínají prosazovat i v nabídce firemních akcí.

Larpy jsou pro zákazníky atraktivní, vznikají organizace, které se organizací larpů zabývají, a to i na komerční bázi. Larpy jsou v dnešní době dobře dostupné, neboť se sdružení zabývající se organizováním larpů situují ve větších městech (Praha, Brno, Pardubice,...). Z toho můžeme usoudit, že larp může být skutečně považován za potenciální produkt cestovního ruchu, neboť je závislý na přítomnosti klienta a obsahuje služby, za které je klient ochoten zaplatit, a které jsou schopny uspokojovat potřeby lidí, konkrétně potřebu bavit se, setkávat se s přáteli a především potřebu zažít a zakusit něco zvláštního a mimořádného.

6. Literatura

- Gotthard, P. (2008). Larpy, Jak je nejspíš neznáte. Pevnost 77 (9), 98 – 99.
- Gotthard, P. (Ed.). (2008). Odras tváře českého larpu. Sborník larpové konference. Brno: Court of Moravia.
- Hesková, M. a kol. (2006). Cestovní ruch: pro vyšší odborné školy a vysoké školy. Praha: Fortuna
- Holendová, M. (2009). Časová variace larpu. In Maleček & Weberschinke (Eds.), Odras: Ročník 2. Odras tváře českého larpu (pp. 25 – 28). Praha: Prague by Night.
- Jakubíková, D. (2009). Marketing v cestovním ruchu. Praha: Grada.
- Kopeček, T. & Pšenák, J. (2008). Narativistické postupy v larpu. In Gotthard (Ed.). Odras: Ročník 1. Odras tváře českého larpu (pp. 7 – 13). Brno: Court of Moravia, o.s.
- Kunstovný, M. (2007). Městské larpy. Pevnost 66 (10), 98 – 99.
- Ryglová, K. (2009). Cestovní ruch. Ostrava: Key Publishing.
- Stenros, J., & Montola, M. (Eds.). (2010). Nordic larp. Fëa Livia: Stockholm.
- Veselý, L. (2010). Odpoutejte se! In Veselý, Müller & Šamajová (Eds.), Odras: Ročník 3. Rozlety (p. 7). Brno: Tempus lidí, o. s.

Internetové zdroje

- Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. <http://moravianlarp.eu/>
- Oficiální stránky Pilirion, o. s. LARP. Retrieved 18. 11. 2011 from the World Wide Web: <http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/larp>
- Oficiální stránky Pilirion, o. s. Typy LARPů. Retrieved 10. 12. 2011 from the World Wide Web: <http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/typy-larpua>
- Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Dřevárny. Retrieved 10. 12. 2011 from the World Wide Web: www.moravianlarp.eu/Prezentace/larp_v_CR/poster_03_drevarny.pdf
- Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Postapokalyptické larpy. Retrieved 11. 12. 2011 from the World Wide Web: www.moravianlarp.eu/Prezentace/larp_v_CR/poster_07_postapo.pdf
- Oficiální stránky Moravian LARP, o. s. Co je LARP. Retrieved 18. 11. 2011 from the World Wide Web: <http://moravianlarp.eu/co-je-larp/>
- Oficiální stránky LARP.cz. Různé pohledy na larp. Retrieved 20. 11. 2011 from the World Wide Web: <http://www.larpy.cz/larp/>

7. Přílohy

Příloha 1. Dotazníkové šetření

Bydliště	
Ústecký kraj	1
Liberecký kraj	1
Královéhradecký kraj	1
Karlovarský kraj	0
Praha	20
Středočeský kraj	2
Plzeňský kraj	1
Jihočeský kraj	0
Pardubický kraj	2
Olomoucký kraj	3
Moravskoslezský kraj	6
Zlínský kraj	3
Jihomoravský kraj	18
Vysočina	1
Slovensko	1

Věk					
15 let a méně	15 – 19 let	20 – 26 let	27 – 35 let	35 – 45 let	46 let a více
0	6	35	14	4	1

Pohlaví	
Muži	Ženy
25	35

Zkušenosti s typy larpů					
Dřevárny	Postapokalyptický larp	Komorní larp	Městské larp	Fantasy larp	Jiné
41	21	52	39	39	5

Účast na larpech				
1 – 2 larp	3 – 5 larp	6 – 10 larpů	11 – 20 larpů	21 a více larpů

9	7	10	15	19
---	---	----	----	----

Prvotní zdroje informací			
Přátelé	Internet	Časopis	Jiné
40	16	7	13

Byly informace o larpu na stránkách akce dostačující	
Ano	Ne
54	6

Co bylo nejhorší na prvním hraní			
Vžít se do role	Zapamatovat si charakter hrdiny	Vžít se do herního prostředí	Jiné
13	20	12	15

Představy o larpu			
Málo, představoval (a) jsem si to úplně jinak	Napůl, rysy byly stejné, detaily rozdílné	Představa odpovídala realitě	Jiné
2	33	14	11

Sdílení informací po prvním hraní larpu	
Ano	Ne
57	3

Přivedl (a) jste někoho s sebou na nějaký larp	
Ano	Ne
43	17

Co Vám chybí k tomu, abyste o larpech řekli svým přátelům			
Zajímavé téma	Nic	Přesný popis na internetu	Jiné
10	27	13	10

Motivátory pro účast na dalších larpech

Zážitky	16
Známí, přátelé	18
Zábava	11
Chuť poznávat něco nového	8
Nové téma	4
Zkušenost	3

Zúčastňujete se raději larpu	
sám/sama (nikoho z účastníků není)	5
se známými (ale většinu účastníků neznáte)	48
v uzavřené skupině známých (znáte všechny nebo téměř všechny účastníky)	7

Proč jezdíte na larp	
Možnost zkusit řešit neobvyklé situace nanečisto	20
Relaxace, odreagování	13
Zážitek, zábava, radost	33
Lepší komunikační schopnosti, vyjádření emocí	4
Setkání s přáteli i novými lidmi	18

Jste ochotný(á) zúčastnit se larpu mimo místa bydliště?	
Ano	Ne
56	4

Akceptovatelná cena čtyřhodinového larpu					
100 – 200 Kč	201 – 300 Kč	301 – 500 Kč	501 – 700 Kč	701 – 1000 Kč	1001 – 1500 Kč
13	28	17	2	0	0

Akceptace ceny čtyřhodinového larpu vyšší, než 1500 Kč	
Ano	Ne
3	57

Akceptovatelná cena víkendového larpu
--

500 – 1000 Kč	1001 – 2000 Kč	2001 – 3000 Kč	3001 – 4000 Kč	4001 Kč a více
21	22	9	5	3

Požadavky na larpy s vyšší cenou	
ubytování, strava	31
nevšední zážitek	15
kostýmy, kulisy, autentické prostředí	38
profesionalita, funkční organizace	11
zajímavý příběh, propracovanost děje	20

Příloha 2. Obrázky



Obrázek 1. Dřevárna: Souboj dvou larperů
(Zdroj: <http://www.magazinsparta300.hustej.net/?p=45>)



Obrázek 2. Dřevárna: Bojovnice v kostýmu medúzy
(Zdroj: <http://www.magazinsparta300.hustej.net/?p=45>)



Obrázek 3. Hráčka ve steampunk kostýmu

(Zdroj: <http://www.robotvsbadger.com/images/steampunk-girls/>)



Obrázek 4. Příklad pánského a dámského kostým ve stylu steampunk

(Zdroj: <http://steamfashion.livejournal.com/374499.html> a
<http://www.robotvsbadger.com/images/steampunk-girls/>)



Obrázek 5. Komorní larp Noir

(Zdroj: <http://www.courtofmoravia.com/larpy/noir/>)



Obrázek 6. Komorní larp Perla Karibiku

(Zdroj: <http://www.courtofmoravia.com/larpy/perla-karibiku/>)



Obrázek 7. Vhodné prostory pro hraní Post-apokalyptických larpů

(Zdroj: <http://forum.rpg.net/showthread.php?621087-US-abandonend-Theatres>)



Obrázek 8. Obchodník v Post-apokalyptickém larpu

(Zdroj: <http://www.flickr.com/photos/arthurkoek/4545778855/>)