Hrdinou v hlavní roli o RP a LARP

Jiří Stibor

RP – HRANÍ ROLÍ
CO TO JE

Sociální role

Během života jich člověk přejímá mnoho. Do některých se dostane přirozeně, do jiných je vmanipulován, s některými je ztotožněn, ovšem jiné předstírá.

Hrané role

Je to záměrné přejímání vlastností jiné osoby a jejich ztvárnění jakožto prostředek hry.

RP – HRANÍ ROLÍ **TERAPIE**

- Sociální interakce a interpersonální inteligence
- Ovládnutí svých emocí
- Role pro život (sociálních rolí)
- Improvizace (spontánní reakce)
- Představivosti a koncentrace
- Sebedůvěra, sebeúcta (a zvyšování inteligence)
- Poznání (a přijetí) svých omezení a schopností
- Relaxace

V neposlední řadě je to konstruktivní aktivita.

RP – HRANÍ ROLÍ **INTENZITA**

RP můžeme rozdělit do několika úrovní podle intenzity hraní. Není mezi nimi přesná hranice.

Hraní vnější - Imitační úroveň

Hráč reaguje na podněty pouze vnějším vystupováním, tak aby jej ostatní vnímali jako někoho jiného.

Hraní vnitřní - Imerzivní úroveň

Hráč reaguje na podněty se snahou prožitku emočního rozpoložení své postavy a řeší pocity a chování podle ní. Pravděpodobně jinak, než by jednal sám.

Hraní celkové - Dramatická úroveň

Hráč navíc vnímá celkový děj a komplex světa vytvářeného hrou, do kterého se zapojuje nejen jako pasivní prvek, ale spolutvůrce. Reaguje nejen na podněty od okolí, ale sám dotváří zdání vnější reality.

RP – HRANÍ ROLÍ **PROBLÉMY**

Není to jen zábava, má to i svá rizika

Bleed

Termín označuje prosakování emocí mezi hráčem a postavou. Hráč zažívá bleed ve chvíli, kdy jsou jeho vlastní myšlenky a pocity ovlivněny myšlenkami a pocity postavy a vice versa. S narůstajícím bleedem se hranice mezi hráčem a postavou znejasňuje. U emočně vypjatého hraní může vést až k psychickému zhroucení, kolapsu hráče.

Např.: V realitě jsem rodič a v roli mé dítě umírá. Mám fobii z pavouků a mám hrát jejich chovatele.

Eskapismus

Hráč utíká do hraní role před reálným světem, hrou si (zejména společenským/mocenským postavením svých postav) nahrazují narušené sebevědomí, sebedůvěru apod. Většinou pak staví vlastní prospěch/úspěch nad principy hry a tím ničí prožitek ostatních.

LARP - **CO TO JE**

Larp (z anglického Live Action Role Play) je druh rolové hry, ve které živí lidé hereckým způsobem ztvárňují činy svých postav. Účastníci většinou oblékají kostýmy, interagují mezi sebou a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění cílů své postavy ve fiktivním světě vytvořeném ve světě skutečném.

Smyslem larpu je hlavně zábava a zážitek účastníků, obvykle nemá žádné publikum.

(wikipedia)

LARP - A **CO TO TEDY JE**

- hra, ve které můžete být středověkým válečníkem, velitelem letu na měsíc nebo novinářkou bojující za lidská práva
- hra, ze které si odnesete neopakovatelný zážitek
- hra v tvůrčím prostředí, kde poznáte nové přátele
- stačí sebrat odvahu a vyzkoušet si první hru

LARP - JAK SE TO HRAJE

Nemáte scénář jako např. herci ve filmu. Vy sami jste tvůrci svého příběhu. Svou roli hrajete podobně jako v divadle, nehrajete však pro diváky, ale pro sebe navzájem.

LARP - PRO KOHO TO JE

Larpy jsou opravdu pro každého. Některé hry však můžou mít věkové omezení, např. nad 15 či nad 18 let.

Larpy nehrají profesionální herci, každý hraje tak, jak je mu přirozené. Ze hry si odnesete nejen neopakovatelný zážitek, ale i spoustu zkušeností a nové přátele.

LARP - JAKÉ DRUHY EXISTUJÍ?

- Bitva (dřevárna)
- Městský larp
- Outdoorový larp
- Komorní larp

LARP - KOLIK TO STOJÍ A CO POTŘEBUJI

Potřeby pro jednotlivé larpy se velmi liší. Na většinu her je potřeba jednoduchý kostým, který si hráči buď vyrábějí nebo kupují.

Ceny larpu jsou různé podle typu hry. Nejčastěji se pohybují od padesáti korun do několika tisíců korun.

LARP - NĚCO TEORIE – O TROJÚHELNÍKU

Všechny larpy jsou založeny na třech zdrojích aktivity

- **Drama - založeno na příběhu**
- **Výhra - založeno na hře**
- **Imerze - založeno na prožitku**

LARP - DRAMATICKÝ LARP

Vždy je to ale právě **příběh**, který **je důležitý**.

Je zaměřený na RP, často způsobem, který by se dal přirovnat k divadelnímu. Jeho hráči dávají přednost hraní role pro ostatní hráče a kladou zážitek z interakce mezi postavami nad ostatní cíle hry. Herní konflikty jsou postaveny na mezilidských vztazích (provázané role v rámci příběhu), vyhrocených povahách postav (různé povahové rysy v jednom příběhu) a otevřeném hraní citů (pozitivních i negativních).

LARP - IMERZIVNÍ LARP

Cílem hráče je co nejvíce **splynout s postavou**. Herní události se řeší striktně ve hře, ve snaze co nejvíce omezit neherní systém. Nezáleží na tom, jestli si zachrání vlastní kůži nebo posunou děj hry, pokud by to bylo v rozporu s přirozeným jednáním jejich postavy. Organizátoři larpů tohoto stylu se obvykle snaží **o co nejuvěřitelnější herní prostředí.**

LARP - VYHRÁVAČSKÝ LARP

Nejvýše je ceněno **řešení zápletky**, dosahování cílů postav, zlepšování herních dovedností a **překonávání překážek** herního prostředí. Tyto překážky mohou znamenat taktický boj, řešení hádanek, odhalování tajemství či politikaření. Hráči se snaží vyřešit nastolené problémy, které sami organizátoři vytváří řešitelné.

Jsou **nejběžnější** v Česku i na Slovensku a také tento styl vyznává **největší počet hráčů**. Hry v tomto stylu mají často **komplexní pravidla**, která se snaží především o vyvážení **herních schopností** jednotlivých **postav** tak, aby mohlo docházet k **herním konfliktům mezi hráči**. Ač je nejobvyklejším způsobem řešení konfliktu fyzický boj (bezpečnými zbraněmi), tak existují pravidla také pro konflikty politické, mocenské či magické. Hráči tohoto typu larpů očekávají v průběhu hry – po nalezení vhodného řešení či překonání obtížné překážky – **možnost uspět v plnění svého úkolu**.

LARP - NĚJAKÉ TY TERMÍNY

- Sandbox
- Herní svět
- Skriptovaný larp
- Rudá stop
- A co erotika a sex v larpu

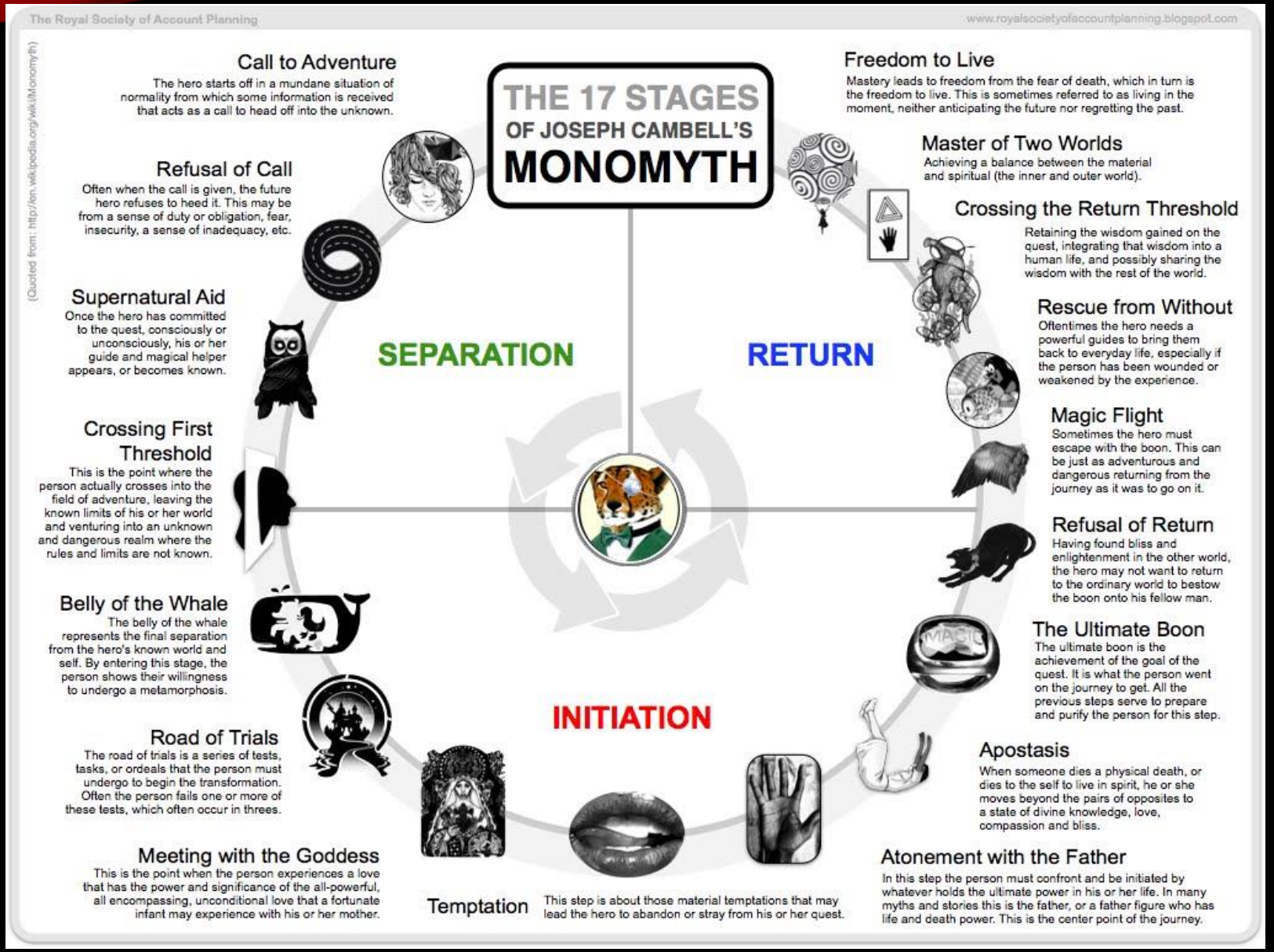
JAK JE TO S TÍM HRDINOU
ZÁKLADEM JSOU MÝTY A POHÁDKY

Joseph Campbell, Karl Gustav Jung

42 funkčních zápletek

Monomýtus – cesta hrdiny

MONOMYTH


The Royal Society of Account Planning
www.royalsocietyofaccountplanning.blogspot.com
(Quoted from: http://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth)
THE 17 STAGES
OF JOSEPH CAMBELL'S
MONOMYTH
SEPARATION
RETURN
INITIATION
Call to Adventure
The hero starts off in a mundane situation of normality from which some information is received that acts as a call to head off into the unknown.
Refusal of Call
Often when the call is given, the future hero refuses to heed it. This may be from a sense of duty or obligation, fear, insecurity, a sense of inadequacy, etc.
Supernatural Aid
Once the hero has committed to the quest, consciously or unconsciously, his or her guide and magical helper appears, or becomes known.
Crossing First Threshold
This is the point where the person actually crosses into the field of adventure, leaving the known limits of his or her world and venturing into an unknown and dangerous realm where the rules and limits are not known.
Belly of the Whale
The belly of the whale represents the final separation from the hero's known world and self. By entering this stage, the person shows their willingness to undergo a metamorphosis.
Road of Trials
The road of trials is a series of tests, tasks, or ordeals that the person must undergo to begin the transformation. Often the person fails one or more of these tests, which often occur in threes.
Meeting with the Goddess
This is the point when the person experiences a love that has the power and significance of the all-powerful, all encompassing, unconditional love that a fortunate infant may experience with his or her mother.
Temptation
This step is about those material temptations that may lead the hero to abandon or stray from his or her quest.
Atonement with the Father
In this step the person must confront and be initiated by whatever holds the ultimate power in his or her life. In many myths and stories this is the father, or a father figure who has life and death power. This is the center point of the journey.
Apostasis
When someone dies a physical death, or dies to the self to live in spirit, he or she moves beyond the pairs of opposites to a state of divine knowledge, love, compassion and bliss.
The Ultimate Boon
The ultimate boon is the achievement of the goal of the quest. It is what the person went on the journey to get. All the previous steps serve to prepare and purify the person for this step.
Refusal of Return
Having found bliss and enlightenment in the other world, the hero may not want to return to the ordinary world to bestow the boon onto his fellow man.
Magic Flight
Sometimes the hero must escape with the boon. This can be just as adventurous and dangerous returning from the journey as it was to go on it.
Rescue from Without
Oftentimes the hero needs a powerful guides to bring them back to everyday life, especially if the person has been wounded or weakened by the experience.
Crossing the Return Threshold
Retaining the wisdom gained on the quest, integrating that wisdom into a human life, and possibly sharing the wisdom with the rest of the world.
Master of Two Worlds
Achieving a balance between the material and spiritual (the inner and outer world).
Freedom to Live
Mastery leads to freedom from the fear of death, which in turn is the freedom to live. This is sometimes referred to as living in the moment, neither anticipating the future nor regretting the past.

NA ZÁVĚR – KDO JSEM

- Larpista
- Furry
- Larpař
- Pedagog volného času
- Středoškolský učitel

Co je mým cílem?

Pořádání a organizování volnočasových aktivit formou aktivního hraní rolí a společenských her.

Praxe

COPTH 1988-1991

Pedagog volného času - Vedení zájmového kroužku výpočetní techniky

SHŠ GLAMHOTH 1997-2018

Manager a účinkující - Vedení tréninků šermu - Organizování činnosti - Účinkování ve veřejných programech (50 rekonstrukcí bitev, 20 scénických vystoupení)

SPOLEČENSTVÍ MOLECHET 2004-

Jednatel, organizátor a účinkující Trénink šermu (2004-2016), Kroužek historických tanců (2004-2009), Skupina historických tanců (2010-2013), Organizování Festivalu Historického Tance (2005-2013), Klub stolních her (2009- do současnosti), Účinkování ve veřejných programech

VOŠIS A SŠEMI 2004 – do současnosti

Pedagog a správce IT, Odborný pedagog se zaměřením na teorii a praxi IT, Pedagog Večerní akademie ICT (2012-2015), Tvůrce kurzů v projektu Tři rozměry vzdělávání (2011-2012), Správce IT školy

DŮM DĚTÍ A MLÁDEŽE HL. M. PRAHY 2008 -2015

Pedagog volného času. Kroužek historických tanců (2009 – 2010), Kroužek romantického šermu (2008 – 2015), Klub Stolních Her (2012-2015)

DŮM DĚTÍ A MLÁDEŽE HORNÍ POČERNICE 2016–

Pedagog volného času , Historický šerm

DALŠÍ PRAXE

Účast na cca 25 larpech, organizování 5 larpů, Organizování minifestivalů stolních her GameDay, Logistická i fyzická podpora 8 LARPů většího rozsahu s dalšími organizacemi, Výroba a fundus kostýmů a rekvizit. V současnosti cca 50 kostýmů, stany, stoly, makety zbraní…, Obnova starých tradic – Masopustní průvod (15 ročníků), Vynášení Morany (4 ročníky), Obchůzka Lucií (8 ročníků)

Člen Komise kultury RMČPraha 20 (2014-19), Člen Komise ZMČ MA21 RMČ Praha 20 (2019-).