

2012

Odraž se dokud můžeš

Sborník larpové konference Odraž 2012

powerprint, Praha

2012 **ODRAŽ SE DOKUD MŮŽEŠ**

Sborník larpové konference Odraz 2012

Sestavil Michal Truhlář

2012

ODRAŽ SE DOKUD MŮŽEŠ

Sborník larpové konference Odráz 2012

<http://www.odraz.org>

Editor: Michal Truhlář

Redakce a editace: Alena Nekvapilová, Dominika Kováčová

Jazykové úpravy a korektury: Alena Nekvapilová, Sarah Lynne
Bowman, Nathan Hook

Překlad: Martin Bačík, Dominika Kováčová

Ilustrace: Martin Kühn

Grafická úprava a sazba: Michal Truhlář

Tisk: powerprint s.r.o.

Vydavatel: powerprint, Praha

Rok vydání 2012

První vydání

ISBN 978-80-87415-41-2

Věnování

Tento sborník bych rád věnoval všem tvůrcům, všem nadšencům i všem rejpalům, kteří nestále posouvají český larp po malých krůčcích kupředu. Snad nám všem to nadšení vydrží co nejdéle.

Rejpalům, kritikům i všem ostatním pak jen dodávám. „Kopejte do nás, křičte na nás, kritizujte nás, pomlouvejte. Protože pouze tak nezatvrdneme na místě, ale půjdeme stále kupředu.“

Obsah

Obsah.....	5
Uteč! Utíkej! Vyskoč! Odraž se! Odraž se dokud můžeš!.....	7
Poznámka na okraj	
By the Way Comment	11
Komunikace o komunikaci aneb v čem je problém?	
Communication About Communication or Where's the Problem?	19
Larp a jeho pedagogické využití	
Larp and its pedagogical use	47
Jak využít média ve svůj prospěch a neprohrát	
How to Use the Media to Your Advantage Without Losing	65
Promofotografie – jak na ně?	
Larp Promo-photography and How to Go About It.	73
Jak psát, aby se to dalo číst	
How to write a readable text	95
Promotion of Larp in Croatia	
Propagace larpu v Chorvatsku	113
Experiences with Emergent Plot	
Zkušenosti s neřízenou zápletkou	133
So, You Want to Spread the Larp Revolution?	
Takže vy chcete šířit larpovou revoluci?	147

Karpokalypsa

zkáza larpu

Odraž se dokud můžeš

2012

Toto je kniha knih

To poslední co jste kdy četli

Sborník, který ukončí vše!

Nevaž se! Odraž se.

Uteč! Utíkej! Vyskoč! Odraz se!

Odraz se dokud můžeš!

I takto bych mohl začít tento sborník. Katastrofa, pohroma, konec světa. Konec světa. Apokalypsa. Larpokalypsa.

Když jsme před rokem přebírali pádlo a upletli si tak na sebe bič pořádáním dalšího, již pátého ročníku Odrazu, netušil jsem, že jedna z nejtěžších zkoušek pro mne bude právě sborník.

Termíny uzávěrek mýjely jeden za druhým. Autoři se omlouvali a vymlouvali. Grafici a sazeči odmítali jeden za druhým. Tiskárny se omlouvaly, že nestíhají. Spolupracovníci chodili pařit. A vy všichni ostatní jste tvořili či hráli larpy.

A já seděl do nocí u počítače a zkoušel udělat něco, co jsem nikdy dříve nedělal. Vytvořit pro vás knihu, která by měla alespoň nějaký obsah a vypadala pěkně. Ve finále si troufám říci, že obojí se podařilo alespoň k mé spokojenosti. Zda se kniha

bude líbit vám, to je věc druhá. Tajně doufám, že ano. A pokud ne, voodoo panenky mám hned vedle počítače.

Sborník mi opravdu ve finále dal na celém pořádání Odrazu tu největší práci. A to i proto, že jsme již od začátku chtěli, aby se v něm objevili dobré, kvalitní texty, které by říkaly něco více než „*Letos jsem uspořádal larp a tato podoba fireballu fungovala.*“ Chtěli jsme vytvořit něco, co by našlo své uplatnění nejenom teď hned, pro tento jeden larp. Ale něco, co by mohlo pomoci všem, kteří chtějí pořádat (i třeba svůj první) larp.

Výsledkem je 9 kratších i delších příspěvků, které tvoří tuto knihu. Mix různých témat, různých autorů z různých zemí.

Všem těmto autorům, kteří přispěli svou prací ke zdárnému dokončení této knihy tak patří obrovské díky.

Velké díky patří i Dantemu, který se již podruhé nechal přemluvit, aby vytvořil ilustrace do této knihy. Takže pokud se vám jeho ilustrace líbí, tak až ho potkáte, kupte mu pivo.

A samozřejmě také všem, kteří se na přípravě tohoto sborníku podíleli. (těm také můžete koupit pivo, zaslouží si to.)

A aby úvodník nebyl tou největší katastrofou této knihy, už raději skončím. Je také na čase. Chcete si přeci tuto knihu dočíst dříve, než nastane konec světa.

Protože tato kniha je bezpochyby knihou knih. Tou poslední, kterou jste kdy mohli číst. Odražte se dokud můžete, a začněte číst.

Michal „Mealtiner“ Truhlář



K.K.K.

Poznámka na okraj

By the Way Comment

Jaroslav „Roslav“ Voves

Názor na to, co odrazuje případné zájemce o larpy a od akcí o předávání zkušeností (jako je např. Odraz). Výzva k diskuzi o struktuře larpové komunity

An opinion on what discourages potential players from larp and from events for sharing experience (such as Odraz). A challenge for discussion about the structure of larp community.

Úvodem považuji za nutné vysvětlit, že pokud v následujícím textu používám slova *profesionál*, *odborný* apod., není v tom sebemenší náznak ironie. Prostě tím jen označuji osoby, které dle mého laického pohledu dané problematice dobře rozumí, či se zmiňují o názorech, které se mi jeví fundované.

Já jsem larpový téměř začátečník, jsem především hráč, převážně komorákový, autorstvím téměř nepolíbený a na orgování se malou měrou podílím většinou tak, že někam vecpu, překážím, a sem tam něco podám. Nepřísluší mi tedy nejspíš do toho moc mluvit. Přesto se o to občas pokouším; především proto, že jsem larpový nadšenec a myslívám si, že můj názor může někam něco postrčit, něco zjednodušit, něčemu pomoci. Pravděpodobně nemůže, ale mně to opakovaně nedá. Například teď.

K napsání této poznámky mě vyprovokovala nedávná diskuze na FB ve skupině po mé nevinné otázce „*Jaký je rozdíl mezi zážitkovou hrou a larpem*“. Zároveň připomínám, že vůbec nechci řešit ten zmiňovaný rozdíl!

Larpeři - profesionálové postupně k položené otázce vkládali svoje odpovědi, vysvětlení. Během několika příspěvků se z toho stal flamewar, i když mírný a v mezích slušnosti. Náhodný čtenář, dosud nerozhodnutý, zda chce být larperem či nikoliv, se po přečtení pravděpodobně stal ještě více nerozhodnutým.

Jak podle mě trefně podotkl jeden z diskutujících: „*Tyhle zbytečný debaty jsou důvod, proč spoustu lidí nezajímá Odraz, je to diskuse pro diskusi samotnou.*“ Bud' je něco tak významné, že si to přesnou definici zaslouží - a pak je třeba ji nějakým konsenzem vytvořit a někde ji (např. larppedie) umístit. Nebo přesná definice není nutná, a pak jsou debaty o tom, kdo něco vyjádří přesněji, zbytečné - jen napruží ostatní a především zaskočí potenciální nové členy larpové komunity. A nové adepty není vhodné odrazovat.

V souvislosti s tou případnou tvorbou definice (čehokoliv) se mi připomnělo podobné téma, kterého jsme se už dotkli na schůzce zvané Larpová chata v únoru a pak v nějaké diskuzi na FB. Mohlo by pomoci larpovému dění, kdyby nastala nějaká

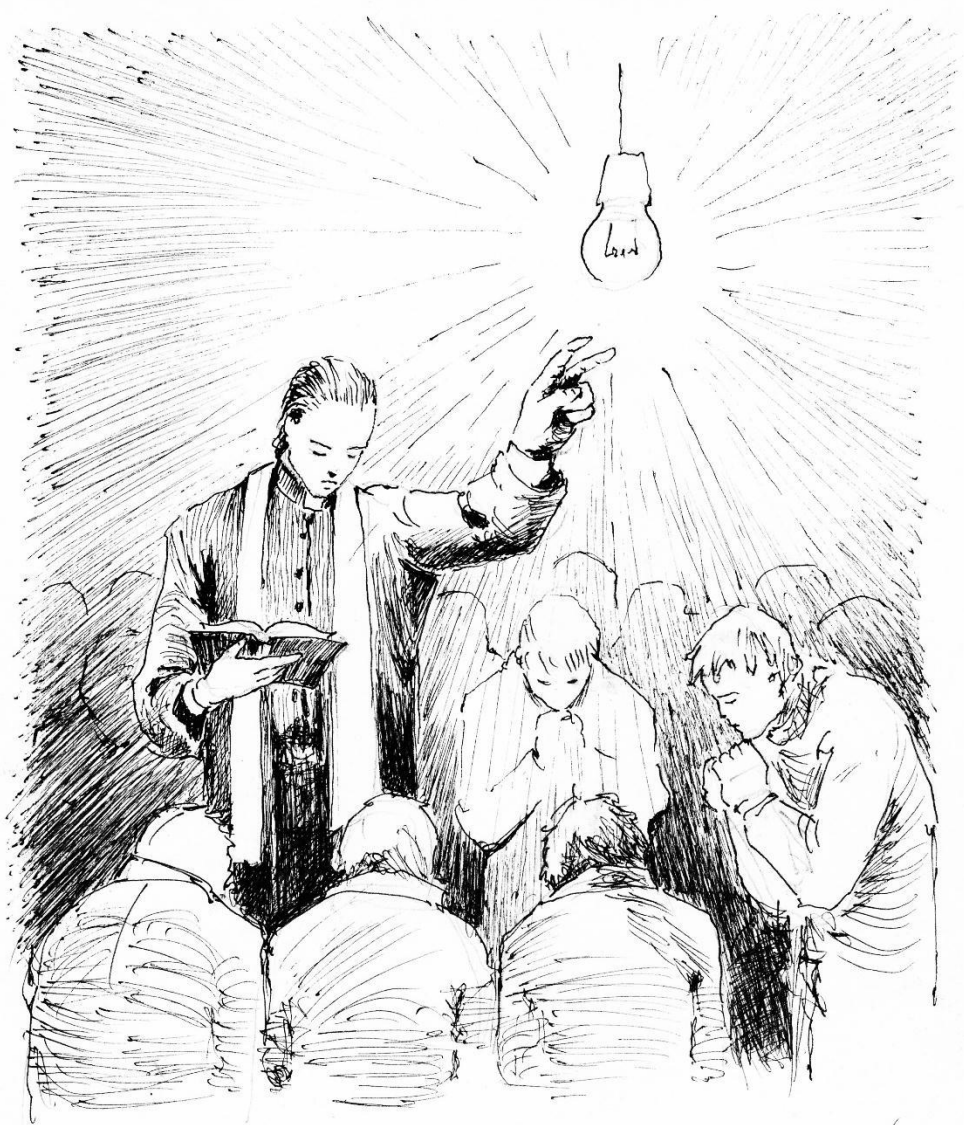
vyšší forma organizace komunity. Žádné složité organizace, jen to nějak zastřešit. Většina organizátorů je stejně organizována jako nějaké občanské sdružení, takže základy jsou již položeny. Ať už to bude samostatná Larpová asociace nebo součást již existující struktury, mohla by to být výrazně výhodnější základem pro vyjednávání případných grantů a dotací na různých úrovních (obec, kraj, republika), případně i dalších záležitostech.

Je to jen takový návrh. Pokud myslíte, že stojí za to se tím zabírat, je vhodné zahájit o tom nějakou diskuzi. Případně se jí rád zúčastním, ale necítím se vůbec povoláný ji zorganizovat.

Jaroslav „Roslav“ Voves

Jsem především hráč larpů, hlavně komorních. Hraji teprve od r. 2009, ale snažím se to intenzivně dohnat. V rámci o. s. LarPard (Larpy Pardubice) trochu pomáhám organizovat akce.

Jaroslav Roslav Voves. I am foremost a larp player, mainly a player of chamber games. I play only since 2009 but I try all the harder to catch up. As a member of LarPard I try to help organise events.



KIFUN

Komunikace o komunikaci aneb v čem je problém?

Communication About Communication or Where's the Problem?

Filip „Drirr“ Appl

Na podzim loňského roku proběhla řada rozhovorů s 16 respondenty z 10 larpových organizací. Tyto rozhovory daly základ diplomové práci o larpové subkultuře, která je zveřejněna na internetu a lze si ji kdykoliv přečíst. Vzhledem k logicky akademické podstatě diplomové práce jsem se v tomto textu

rozhodl pro jiný přístup. Tím je prezentace mého kritického náhledu na některé problémy uvnitř larpové subkultury.

V textu se tedy neodbornou formou zamýšlím nad částí výsledků diplomové práce. Problémy, které nadhazuji, nemusí být neznámé, ale i z vyjádření respondentů je patrné, že existují a je potřeba se jim věnovat. Práce je rozdělena na úvod, teoretickou část, hlavní část a závěr.

V teoretické části naznačuji některá teoretická východiska diplomové práce. Vycházím z výsledků analýzy, tedy z rozdělení subkultury na undergroundovou a profesionální část (organizovanou, chcete-li) a z etapizace vývoje subkultury podle dominantní internetové komunikační platformy (e-mail, diskusní fóra, Facebook). Uvádím základní teoretický výsledek analýzy, tedy potvrzení faktu, že na larpovou subkulturu lze uplatnit Muggletonův postmoderní přístup.

V hlavní části potom subjektivně interpretuji jednotlivé problémy a strategie, které mohou být klíčem k jejich řešení. Cílem ovšem nebylo zachytit a diskutovat všechny problémy.

Zaměřuji se spíše na vybrané – nedostatek larpových hráčů, (ne)vstřícnost webových stránek, (ne)možnost spolupráce na společném projektu, špatně nastavené priority, plány a cíle, špatnou komunikaci přes média nebo často proklamovanou neuchopitelnost larpu.

A range of interviews took place in the autumn of last year with 16 respondents from 10 larp organisations. These interviews created a base for a master's thesis about larp subculture which is available on-line and free to read at any time. Considering the strictly logically academic nature of a thesis I have decided to take a different approach in the following text. It will be a presentation of my critical view on several problems within the larp subculture. In the text I will be commenting on a part of the results of the thesis in a non-academic way. Problems I mention do not have to be well known but from the interviews it seems obvious that they exist and have to be addressed. I refer to the results of the analysis thus from the divi-

sion of subculture into an underground and professional (or-
ganised if you wish) part and from different evolutionary steps
of the development of subculture according to dominant inter-
net communication platform (e-mail, discussion forums, Face-
book). I list the main theoretical conclusion of the analysis
supporting the fact that it is possible to apply Muggleton's
post-modernist approach to larp subculture. In the main body
I subjectively interpret various problems and strategies that
might be a key to their solution. The aim was never to capture
and discuss all existing problems. I focus rather on a few spe-
cific problems – scarcity of larp players, user-friendliness of
web pages, possibility of co-operation on a joint project, badly
set player priorities, plans and goals, faulty communication
through media or often proclaimed intangibility of larp.

Aperitiv na úvod

Diskuze o vztahu larpové subkultury a veřejnosti¹, která nám v posledních dvou letech prosakuje v larpové komunitě, by mohla posloužit jako ukázkový soubor postmoderních diskurzů 21. století. Mám na mysli především rozmanitost a nejednoznačnost výkladů a názorů. Všechno je zpochybnitelné. Nekoněčná hyperkritická diskuze, snaha předvést své argumenty zpravidla převládá nad snahou o dosažení konsenzu. Zda to ale už nepřekročilo onen přínos zdravého postmoderního kritického přístupu a nestalo se to kontraproduktivním, to ponechám k jiné diskusi.

V tomto textu budu nějakým způsobem diskutovat výsledky své diplomové práce. Ta nese název Internet v životě larpové subkultury: analýza vnější komunikace a byla obhájena na Fakultě sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně. Po úvaze jsem se rozhodl, že místo striktně akademického textu se po-

¹ Pojmy subkultura– komunita tu nebudu podrobněji rozebírat. Zájemci si mohou o obou termínech přečíst více v samotné práci (Appl 2012: 10-12).

kusím spíše o esejistický mix výsledků a mých názorů, které vyplývají z jedenáctiletého (a až do minulého roku mistrně skrývaného) pozorování larpové scény. Ostatně, pokud má čtenář zájem o akademický text, může nahlédnout do zmíněné diplomové práce, která je veřejně přístupná. Necht' je tento příspěvek chápán spíše jako výzva k diskusi.

Nejsem odborník na PR nebo marketing a nehodlám si na něj hrát. Místo toho se pokusím nastínit svůj pohled na larpovou subkulturu s tím, že na med kolem pusy může čtenář zapomenout. Jádrem tohoto textu jsou totiž problémy, tak, jak je ukázaly výsledky výzkumu. Dodávám, že mi má diplomová práce poskytla spíše teoretický základ pro další zkoumání larpové subkultury a její empirická část byla tedy spíše deskriptivní. Pro mnohé proto nebudou prezentované výsledky převratné ani nové. I tak ale může mít jejich shrnutí a pojmenování svůj smysl.

Teoretický předkrm

Na podzim roku 2011 byly vedeny rozhovory se šestnácti respondenty, které lze více či méně považovat za larpové elity, jak o nich píše Martin Buchtík (2011). Tito respondenti pocházejí z deseti organizací, které se nějakým způsobem etablují na larpové scéně.

Cílem mé práce bylo určitým způsobem zmapovat jejich snahy o komunikaci s veřejností a v rámci sociologie potvrdit či vyvrátit současné dominantní paradigma ve zkoumání subkultur, které hovoří o subkulturách jako o apolitických, deautentizovaných uskupeních, které jsou těžko uchopitelné a popsatelné, protože se v nich mísí a překrývají různé styly, přístupy a názory.² Podle tohoto paradigmatu jedinec často patří i do několika takových subkultur. Zkoumání každé z nich (kdy je nutné kombinovat zkoumání vztahu subkultur k veřejnosti se zkoumáním jednotlivých stylů a vnitřního fungování subkultury) je

² Více například v publikaci D. Muggletona (2000).

důležité pro pochopení složení a fungování současné společnosti především mladých lidí.

Stěžejním závěrem vedeného výzkumu ve vztahu k teorii je fakt, že larpová subkultura v České republice je typickým představitelem takové postmoderní subkultury. Svědčí o tom už množství stylů, které ji tvoří (uvědomme si, kterými styly si každý z nás prošel v průběhu svého členství). Komunitu larpových hráčů jsem v empirické části rozdělil do dvou základních skupin podle dominantního postoje, který má skupina k řadě aspektů³. Tato dvě paradigmatata: underground (ono původní jádro subkultury, tvořené nejčastěji fantasy fanoušky. Styl a komunita zde hraje větší roli než samotná aktivita larp) a profesionalizace (skupina, která se vytvořila postupným stárnutím části subkultury a jejich sílícím zájmem o aktivitu larp spíše než o komunitní příslušnost) jsem se pokusil popsat v rámci tří vývojových etap subkultury.

³ Viz tabulka paradigmat (Appl 2012:49).

Tyto etapy jsem pojal možná trochu v (dnes již v rámci mediálních věd spíše opouštěném) technologickém determinismu, ale zdá se, že odpovídají tomu, co se tu v minulých letech opravdu odehrávalo. Každá etapa vývoje je totiž spojena s jedním komunikačním médiem. První etapa, kdy se vlastně zformovaly základy subkultury, byla poznamenána nástupem internetu a nového způsobu komunikace – e-mailu.

Druhá navazující etapa, ve které se ve vytvořené subkultuře vyprofilovala dvě výše uvedená paradigmatata, patřila diskusním fórům (vzpomeňme na proklínané, ale důležité flame diskuze na Hofylandu). Třetí etapu prožíváme. Je spojena s rozšířením internetu (prakticky) do všech domácností a nástupem sociálních sítí, které se stávají ústředním prostředím setkávání komunity (ovšem mail a diskusní fóra nezanikají, jen mírně ustupují do pozadí). Vedle sebe tu existují stále ta samá paradigmatata, která jsou v mnohém tak odlišná, že už lze do jisté míry mluvit i o odlišných subkulturách (při pokusu zmapovat sub-

kulturní kapitál⁴ se ukazuje, že podoba sociálního i kulturního kapitálu není v obou skupinách stejná). S etapizací vývoje subkultury souvisí význam internetu pro larp a larpéry. Zde se ukazuje, že internet není pouhým novým nástrojem komunikace. Jeho vliv na vývoj larpu je daleko rozsáhlejší. Internet především značně urychlil vývoj larpové subkultury a umožnil velmi rychlý nástup paradigmatu profesionalizace, čímž se nám částečně podařilo dohnat například severské státy, jejichž larpová scéna v současnosti spíše stagnuje, než že by se nějak divoce rozvíjela.

Nebudu se ale dál zdržovat u teoretických poznatků (v práci se lze dočíst dále například o stigmatizaci larperů nebo o názorovém vývoji jednotlivce v subkultuře), které jsou zajímavé spíše pro úzkou oblast sociologie než pro samotnou komunitu. Vzhledem k tématu tohoto sborníku přejdu spíše

⁴ Subkulturí kapitál je pojem socioložky Sarah Thornton (1995). Jde o kombinaci sociálního a kulturního kapitálu uvnitř sociální skupiny (v jejím pojetí klubu). Svým způsobem o tom vlastně mluví i Martin Buchtík ve svém příspěvku ve sborníku Odrazu (2009), byť on nepracuje přímo s pojmem subkulturí kapitál, ale jde ke kořenům pojmů sociální, kulturní a ekonomický kapitál, které zavedl už P. Bourdieu.

k analyzovaným problémům v larpové subkultuře a pokusím se rovnou popisovat možná řešení a strategie, tak jak vyplynuly z analýzy.

Hlavní chod

Analýza rozhovorů ukázala, že na tak malou komunitu máme opravdu dost problémů. Z analýzy vyšly následující: malý počet hráčů larpů, žádný nebo negativně zbarvený obraz o larpu ve společnosti (nízká informovanost a předsudky), obtížná uchopitelnost a vysvětlitelnost konceptu larp, špatná práce s médii, neschopnost konsenzu uvnitř komunity, špatné plánování a vytyčování cílů a nedostatek zdrojů (dělím na nedostatek znalostí o komunikaci, nedostatek financí a nedostatek specializovaných lidí). V následující části tohoto příspěvku se budu trochu zmateně pokoušet pojmenovat některé z těchto problémů a naznačit, jaké strategie a řešení existují.

Tak trochu zkažené stránky

Ústředním problémem, kterého se nějakým způsobem dotkli prakticky všichni respondenti, je poměrně malý počet hráčů, s čímž souvisí hned i problém druhý, totiž nízká informovanost o larpu ve společnosti. Problém se týká undergroundové i profesionalizované části komunity, ale zpravidla jen ta profesionalizovaná se ho snaží reflektovat a pracovat s ním. Podle odhadů většiny respondentů i mého, počet hráčů larpu v České republice stagnuje nebo spíše klesá.

Navíc věkový průměr hráčů roste, což při celkem logické úvaze, že s larpem se nejčastěji končí mezi 22 a 28 rokem (konec školy, práce, rodina) neznamena nic jiného, než že se počet hráčů bude při stávající situaci i dále snižovat. To je zřejmě základní problém, který si undergroundová část komunity neuvědomuje vůbec a profesionalizovaná pouze částečně. Výzkum ukázal, že zajištění pokračování larpu (tím, že ho budou dělat stále noví a noví lidé) je jedním z hlavních cílů řady nově

vzniklých organizací. Řešení nedostatku hráčů⁵ spočívá podle respondentů především v precizní a dobře naplánované komunikaci s cílovými skupinami, jejichž členové mají předpoklady stát se hráči larpu. Právě ve vhodném výběru cílových skupin spočívá jedno z navrhovaných zlepšení celkové komunikace. Internet v tomto směru nabízí velké možnosti, jak s poměrně malými náklady oslovit jednotlivé skupiny lidí skrze různá komunitní fóra a weby. Naopak jako spíše neefektivní se ukazují letáčky a letákové kampaně. Ty mají asi smysl uvnitř komunity, protože zvyšují prestiž propagovaného.

Bohužel propagovat larp (ať už konkrétní hry nebo činnosti organizace) tímto způsobem na veřejnosti (např. rozdávat letáčky před školami) se velmi často májí účinkem a vydaná energie (a náklady) mnohdy neodpovídají výslednému dopadu. Někteří respondenti přiznávají, že si jsou této neefektivity vě-

⁵ Dodávám, že na úrovni profesionalizované části komunity, která dnes hraje především komorní hry, nemusí jít nutně o začlenění nových lidí do stálé a aktivní komunity. Cílem může být i prosazení larpu jako nového koníčku mimo komunitních lidí, což je ještě nemusí nutně začlenit do komunity.

domi a i přesto jsou letáčky nejčastějším výstupem pro veřejnost.

A dostávám se k dalšímu problému. Aby letáčky mohly fungovat, musí neznalého člověka zaujmout (a i pak je to sporné), ale především – zaujmout musí web, na který zpravidla odkazují. Tady se objevuje obrovský vnitřní dluh, kdy jsou tu desítky až stovky lidí, kteří chtějí přilákat nové hráče z řad neobeznámené veřejnosti, ale naráží na naprostou neexistenci internetového prostoru, který by byl opravdu vstřícný k člověku zvenčí. Paradoxně tak dochází k tomu, že někteří respondenti neodkazují při různé komunikaci na web své vlastní organizace, ale na web organizace Court of Moravia. Ten je označován jako jediný web českých larperů, který má potenciál zaujmout někoho zvenčí.⁶ Při zběžném prohlédnutí jednotlivých webů je okamžitě jasné, že profesionalizovaná část larpové subkultury má špatně nastavené priority při komunikaci s veřejností. Místo toho, aby se nejprve vytvořilo zázemí, které nováčka chytne a už nepustí (interaktivní, rychlý, grafický web), produkují se

⁶ O webových stránkách pojednávám na stranách 61 – 62.

kvanta materiálů, které se rozdávají na ulicích v dobré víře, že se chytí nějaký v mase se ukrývající geek, který ten komunitní web (na který většina letáček odkazuje) překoná, protože bude oslepen vidinou sebe s mečem v jedné a nahou pannou v druhé ruce. Ano, čas od času to zafunguje. Bohužel opravdu jen čas od času.

Je společný oběd jen utopií?

Taková kritika se samozřejmě lehce píše, ale je nutné upozornit na tu druhou stranu mince. Totiž již naznačený problém nedostatku zdrojů. Zde se nám tak trochu vymstil ten všespásný internet. Sice urychlil vývoj subkultury a umožnil nám rychle se dopracovat k současnému: „chceme do toho víc zapojit veřejnost, jinak za chvíli zanikneme“, ale zatímco ideologický posun byl díky internetu urychlen, hmotné vybavení nestíhá. A tak plní ideálů stojíme v bitvě za známý a hraný larp. Bohužel je to quijotovské snažení, protože místo meče máme srolované noviny a místo helmy kbelík od růžové barvy, zatímco bychom

potřebovali pořádný meč a přilbu. Tedy alespoň pokud chceme, aby se do naší armády přidávali další bojovníci. Řada respondentů uvedla, že mají v plánu na webu zapracovat. Bohužel z nich také vypadlo, že to mají v plánu už několik let. Chybí peníze, chybí lidi, chybí vůle. Chybí správné priority. Na první pohled se ukazuje jako největší problém nedostatek programátorů, grafiků a peněz.

Tady se nabízí možnost, kterou v nějaké míře uvedli prakticky všichni respondenti: pokud nedokážou jednotlivé organizace vytvořit vlastní kvalitní prezentaci, uvařme si nějaký ten společný webový projekt. Bohužel společná spolupráce (na čemkoliv jiném než na konkrétní hře) je také kapitola sama pro sebe. V diplomové práci jsem se toho dotknul jen letmo, ale i tak bylo vidět, jak palčivá⁷ je to otázka. Téma, o kterém se pořád mluví, ale nikdy se nevyřeší. Zajímavé na tom je, že všichni by nějakou společnou iniciativu uvítali (viz diplomové rozhovory), ale všichni zároveň dodávají, že je to věc zhora nemožná.

⁷ A nejen palčivá, ale i vysmívaná, zpochybňovaná, diskutovaná a přitom stále nikoliv seriózně uchopená.

Ovšem čím víc diskuzí na tohle téma jsem absolvoval, tím víc mám pocit, že je to spíš všeobecná lenost a nechut' pouštět se do něčeho skutečně vážného, než že by byl opravdový problém něco takového napříč komunitou domluvit. Nicméně ať už se podaří uskutečnit nějaký společný projekt nebo ne, fakta jsou celkem jasná – máme tu řadu webů a online projektů, které mají nějaký smysl pro komunitu a mohou sloužit i jako centrální informační zdroje⁸, ale žádný portál určený primárně pro návštěvníka (a nemusí to být nutně jen zájemce o hru, ale třeba i novinář, úředník apod.). A poměrně častý názor, že přece stačí mít stránky hybridní (což prakticky znamená komunitní stránky s jednou stranou, která popisuje, co je to larp), se jeví jako chybný a nefunkční, neboť webu, který není uzpůsobený veřejnosti už od základů, jedna stránka s několika větami o tom, co je to larp, moc nepomůže.

⁸ V práci se centrálním informačním zdrojům věnuji na stranách 66 – 67.

Zákazníci chtějí mluvit s kuchařem

Pojďme k dalšímu problému, který už jsem naznačil výše. Možnosti, které larpové organizace mají, totiž reálně zaostávají za faktickým vývojem subkultury. Internet urychlil ideologický posun. Stal se prostředím, ve kterém bylo možné efektivně zformovat cíle a začít s larpem pracovat systematictěji, ale to- muto rychlému vývoji bohužel nestačila materiální a lidská základna komunity. A tak tu máme velké plány a sny, které se snaží protlačit larp jako uměleckou činnost, ale zároveň ne- máme prostředky ani lidi na to, aby tyto plány plnili.

Jedním ze základních problémů, který existuje v současné čin- nosti, je s tím související špatné plánování. Organizace chtějí napéct co nejvíc a co největších koláčů, které ale následně ne- dokážou prodat (protože na to nemají znalosti, lidi či finance) místo toho, aby zamakali na jednom koláči, který budou cíleně nabízet vybrané skupině a až postupně nabídku rozšíří ke stále větší a větší části populace. Není se pak čemu divit, že se kaž-

dotýdenní akce⁹, které pořádá například LarPard, potýkají s nedostatkem lidí. Ony se totiž potýkají i s nedostatkem organizátorů (příliš koláčů a málo kuchařů i zákazníků = mrhání energií na příliš vysoké cíle).

Ve výzkumu jsem se zabýval čtyřmi internetovými komunikačními kanály – weby, e-mailem, diskusními servery a Facebookem (jako v podstatě jedinou opravdu masově funkční sociální sítí). Současná etapa fungování subkultury se vyznačuje nutností používat všechny tyto kanály, přičemž e-mail představuje prvek spolehlivosti, web je prvkem serióznosti a zdrojem informací, diskusní fóra jsou už z názvu prvkem pro podrobnou diskusi a Facebook je virtuálním obrazem larpové sítě (tak jak už ji vlastně naznačil M. Buchtík) a asi nejefektivnějším internetovým šířitelem myšlenky (přičemž byl ale označován za nástroj nespolehlivý).

Zde se dostávám k jedné z nejdůležitějších strategií, která ale pro čtenáře tohoto textu nebude nic objektivního. Tím jednodu-

⁹ A seriózně dodávám, že nejde pouze o larpy, ale o řadu jiných aktivit.

chým receptem je osobní přístup. Právě ten totiž řeší řadu problémů v komunikaci. Úspěšnost osobního kontaktu je i jedním z důvodů, proč má Facebook tak obrovský úspěch. Prostě proto, že velmi věrně (nikoliv dokonale samozřejmě) nahrazuje osobní komunikaci. Internet je podle respondentů platforma sama o sobě nedostačující. Pokud chtějí larpeři získat nové členy komunity, pouze přes internet se jim to povede jen stěží. Na druhou stranu poměrně široký záběr při osobní komunikaci je také neefektivní.

Společnost je ve své naprosté většině konzervativní a pasivní a participační aktivita larp ji ani nemůže zaujmout. Proto je nutné při osobní komunikaci (podobně jako při komunikaci na internetu) důsledně vybírat cílové skupiny a komunikovat s lidmi, kteří mají pro takovou aktivitu předpoklady (divadelníci, skauti, lidé co dělají outdoor sporty apod.). Opět – banální – říkáte si. Bohužel tato banální poučka je ve značné míře stále ignorována a setkáváme se se snahou o široký a přitom logicky nefunkční rozptyl komunikace. Osobně se domnívám, že pokud je opravdu jedním z cílů většiny respondentů udělat

z larpu minoritní, ale fungující a obecně uznávanou uměleckou aktivitu (k čemuž potenciál má), je cestou například daleko masivnější spolupráce s divadly, divadelníky a improvizátory.

Jak jen tu chuť popsat...

Poslední, čemu bych se rád věnoval, jsou média a s tím související věčná neuchopitelnost larpu.¹⁰ Podle respondentů dnes larpeři neumí správně zacházet s médii a mediálním světem. Neumí si najít cesty, jak do médií proniknout a neumí vytvořit takovou zprávu, která zaujme a přitom se vyhne podporování zažitých stereotypů a předsudků. Základním problémem je fakt, že většina mediálních zpráv je dílem samotných larperů, než že by je nějakou zásadní iniciativou vytvářel sám novinář. Bohužel larpeři ale nedokážou předat médiím takovou informaci, která by čtenáře zaujala. Na jedné straně se tak zvyšuje snaha s novináři komunikovat a roste počet informací, ale na

¹⁰ Také médiím je v práci věnována jedna kapitola. (Appl 2012:51 – 52).

straně druhé roste problém nedostatečných znalostí pro vedení kvalitní komunikace.

Druhou věcí je fakt, že díky redakčnímu obsahu v médiích (ať už celostátních, tak regionálních) se počet hráčů larpu s velkou pravděpodobností nezvýší. V tomto případě jde o jiný uváděný cíl, kterým je jakási abstraktní snaha zvyšovat povědomí společnosti o naší aktivitě. Bohužel tento cíl je viditelně příliš neuchopitelný, těžko realizovatelný a souvisí s výše uvedeným problémem špatného plánování a vytyčování cílů.

Podle respondentů je larp těžko komunikovatelný i kvůli své podstatě. Ta je prý velmi těžko vysvětlitelná na krátkém prostoru. Osobně s tímto většinově rozšířeným názorem nesouhlasím. Zdá se mi, že larpeři si z larpu udělali své bytostně intelektuální dokonalé dítě, které přece není možné ve zkratce vysvětlit obyčejným smrtelníkům, protože ti jsou příliš hloupí na to, aby ho pochopili. Už tu byly a jsou projekty, které ukazují, že to vysvětlit jde (ostatně společnost je plná „divných“ nových zábav, které jsou nějak vysvětlovány a přijímány. Nebo

vám opravdu přijde, že iniciativy jako geocaching nebo třeba rychle se rozvíjející CouchSurfing jsou z principu o tolik jednodušší koncepty než larp?). Problém je podle mě opravdu spíše v tom, komu larp vysvětlujeme a jak ho vysvětlujeme.

V okamžiku, kdy v Deníku nebo v Mladé Frontě dokazujeme obyčejnému konzervativnímu českému člověku, že jsme normální, když si hrajeme na elfy, je asi něco špatně. Pokud se ale protlačíme do skautských / divadelních / outdoorových / studentských a dalších časopisů. Pokud budeme s aktivními lidmi komunikovat třeba na CVVZtkách, jak radí Jezevec, nebo budeme dělat prezentace a ukázky na školách a v DDM a to všechno s tím, že umíme odkázat na relevantní a přívětivý zdroj informací na webu, jsem přesvědčen, že to bude mít výsledky.¹¹ Tomu samozřejmě musí dále odpovídat i další (ale už komunitní) servis: síť na Facebooku (která je už nyní docela masivní a postupně na ní bude možné hezky zmapovat, jak zhruba vypadá profesionalizovaná část larpové subkultury),

¹¹ A to nemluvím o možnosti proniknout do sféry komerční, což je ale zcela samostatná diskuse, záměrně vyhnu.

databáze her a názorů na ně, prolinkované lokální vstupní brány s minimálními bariérami (weby) a na ně navázané stále komunity ochotných a otevřených lidí (a zde si neodpustím rýpnutí: Navzdory tomu, co si často myslíme, nejsme takoví. Elitářské chování řady z nás často odrazuje od spolupráce nejen undergroundovou část komunity, ale nepřispívá ani k dobrému prvnímu dojmu u nováčků¹²).

Dezert na závěr

V tomto textu jsem se pokusil kritickým okem zhodnotit vybrané výsledky mé diplomové práce. Text byl spíše zamyšlením nad vybranými (ale již známými) tématy než objevováním nových myšlenek. Mým cílem nebylo objevit nový geniální koncept (opravdu se o to potřebujeme snažit?) nebo nabídnout

¹² Zajímavý fenomén. Z toho se mi zdá (a nejde o výzkumem podpořená fakta, pouze o můj dojem), že zatímco undergroundová část subkultury odrazuje zcela přímo svou neskrývanou uzavřeností, profesionalizovaná část (my) odrazuje daleko rafinovaněji a to svým elitářstvím, intelektuální hyperkritičností, která může být často vnímána jako arogance („my jsme ti, co tomu larpu rozumí“).

dokonalá řešení. Jednoduše jsem chtěl posunout diskuzi k tématům, která jsou dle mého názoru důležitá. Ačkoliv si nemyslím, že by larp mohl v nejbližších letech zaniknout, rozhodně nemám dobrý pocit z toho, že česká společnost objevuje řadu jiných aktivit, přičemž larp jako obrovsky přínosná činnost se stále krčí tam někde v rohu. On se asi bude krčit vždycky, ale bylo by fajn, kdyby alespoň někdo věděl, že tam je. Pak se totiž i nám tvůrcům bude tvořit o dost lépe.

Filip „Drirr“ Appl

S larpy (či spíše dřevárnami) jsem začal v roce 2001. Během svého působení na larpové scéně (ve východočeské skupině Potkani) jsem odehrál desítky outdoor i indoor her a pod několik akcí jsem se podepsal jako organizátor (největší z nich byla série z prostředí světa A. Sapkowského, Křest ohněm). V současnosti už se věnuji larpům pouze jako jedné ze svých četných aktivit. Připravil jsem několik komorních her (Bůh s.r.o., Memento mori) a v průběhu roku 2011 vypracoval magisterskou diplomovou práci na téma larpové subkultury a její vnější komunikace.

I started with larps (or better said boffer fights) in 2001. During my presence on the larp scene (in a group from the east of Czech Republic called 'Potkani') I have participated in dozens of indoor and outdoor games and signed my name under a few

events as an organiser (largest one was a campaign set in the world by A. Sapkowski). In the meantime I participate in larps only within the limits of my many other activities. I have prepared several chamber games (Bůh s.r.o., Memento mori) and during 2011 I have worked on a master's thesis aimed at studying the larp subculture and its external communication.



Larp a jeho pedagogické využití

Larp and its pedagogical use

Viktor Zemene & Petra „Vendi“ Malečková

Článek pojednává o problematice výchovně-vzdělávacího potenciálu larpu. Zaměřuje se především na diskuzi o důležitosti stanovování cílů a jejich naplňování v rámci larpu. Naznačuje možnosti, jak larp využít k edukativním cílům s přispěním modelu Davida Kolba a ukazuje jeho provázanost s dalšími obory.

Celkově se článek soustředí na téma, které pomáhá rozšířit obecné povědomí o larpu a jeho možnostech.

This paper deals with the issue of educational potential of larp. It focuses on discussion of the importance of setting goals and their implementation in larp. It suggests ways to use educational larp goals with the help of David Kolb's model and shows its consistency with other disciplines.

Overall, the article focuses on a topic that helps spread awareness about larp and its possibilities.

Hledejme způsob, aby učitelé méně učili a žáci více pochopili.

(Jan Amos Komenský)

Základní pojmy

Vzhledem k tomu, že bylo popsáno hodně diskusních fór a pdf dokumentů, aniž by se všichni shodli na dostatečně výstižném významu slov jako je larp nebo pedagogika, tak si to pro tento-krát trochu zjednodušíme. Pokud by někomu náš přístup nevyhovoval, dosadte si za ta slova svou vlastní představu.

Pro účely našeho článku vezměme třeba tyto:

„Larp je forma *braní rolí*, ve kterém žijí lidé fyzicky svými *činy* představují činy svých *postav*. Účastníci *interagují* mezi sebou navzájem a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění cílů ve *fiktivním světě* reprezentovaném světem *skutečným*. Pro larp

je typické, že nemá žádné *publikum* a jeho smyslem je hlavně *zábava* a *zážitek* účastníků. Ty zpravidla pramení z prožití *příběhu* skrz svoji postavu či *kompetitivního* fyzického *boje*. Všechny *konflikty* ve sdíleném fiktivním světě mohou být řešeny jako ve skutečnosti (reálně, *diegeticky*), nebo různými zastupnými mechanismy (*pravidly*).“ (LARP - Wikipedie, 2012)

Zážitkovou pedagogiku můžeme definovat třeba takto:

„...teoretické postižení a analýza takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných prostředků mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statusem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivostními a dramatickými dílnami,

besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvo-
vými situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami.“ (Jirásek, 2004)

Zkušenostně reflektivní učení:

„... jde o takový proces učení, v němž se lidé individuálně nebo ve spolupráci s ostatními pokoušejí prostřednictvím cílené reflexe a ověřování či transformace zažitého objevit nové možnosti, které nemusejí být zřejmé z běžné zkušenosti. Takto nově získaným informacím přiřazují osobní význam s individuálním dopadem na jejich bezprostřední životní realitu a jejich fungování v ní.“ (Kolář, Nehyba, Lazarová, & Knotová, 2011)

Cílem článku není zabývat se definicemi, ačkoli je to jistě záslužná činnost, přenechme ji pro tentokrát jiným.

Další inspirací pro teoreticky založené jedince mohou být například Soudobé teorie vzdělávání (Yves Bertrand), Velká didaktika (Komenský).

Cíle

Naším cílem je

- Načrtnout možnosti
- Nastínit základní techniky
- Ukázat si stanovování konkrétních cílů
- Zamyslet se nad tím, k čemu je to vlastně dobré
- Promítnout tyto myšlenky do přípravy larpu

Proč?

Vyvstává otázka, zda je vůbec nutné se zabývat nějakými cíli nebo technikami. Proč by měl organizátor jít tímto směrem? Co to přináší hře, hráčům a co organizátorům? Ocení to někdo?

Každý má jinou motivaci, proč larp pořádá, každý má svou motivaci, proč larp hraje. (Ciniburk, 2009) nachází mnoho důvodů, proč se hráči larpů účastní (seberealizace, uznání, setkání s přáteli, socializace, společné zážitky, zábava, změna,

boj jako symbol konfliktu, adrenalin: aktuální prožitek, poučení). Domníváme se, že podobnou motivaci lze najít i u organizátorů larpu, někdy zřetelně deklarovanou, někdy spíše skrývanou.

Pokud existují hráči, kteří touží po poučení, a organizátoři, kteří touží po uznání a seberealizaci a kteří současně zvolí dostatečně zajímavé téma, otvírá se nám cesta k larpu a jeho výchovně-vzdělávacím možnostem.

Možnosti

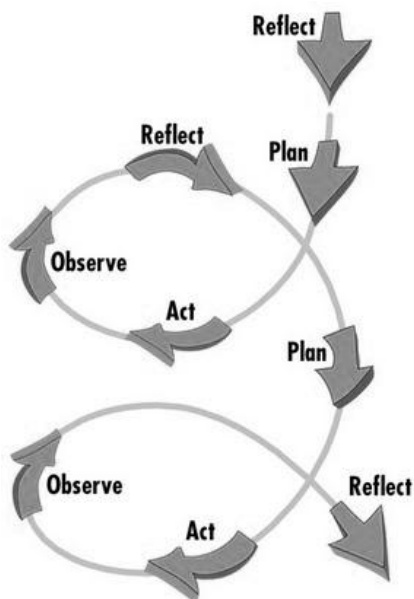
„Larp má v oblasti formálního i neformálního vzdělávání velký potenciál. Vzhledem k tomu, že účastníci prožívají jednotlivé situace na vlastní kůži, snáze a trvaleji si zapamatují informace, se kterými pracovali. Při vhodném zaměření témat a jejich následné reflexi během zpětné vazby, která následuje za každou hrou, je možné podpořit různost pohledů na danou problematiku, vysvětlit motivy jednání jednotlivých postav a tím rozebrat problém z různých úhlů. Každý účastník si na

základě hry i následné diskuze může udělat vlastní názor na danou problematiku, aniž by mu kdokoli vnucoval nějakou objektivní pravdu.“ (Larp ve výuce - LEARNING 4 LIFE)

„Nepodceňujme možnosti her. Mohou se stát základní činností jakékoli skupiny a mohou přispívat k rozvoji soudržnosti a akceptujícího ovzduší, v němž nikomu nejsou kladeny překážky k růstu. Jedním z hlavních pozitivních prvků v tomto ohledu je skutečnost, že při hrách je legrace. Dokonce bych se odvážil tvrdit, že žádná skupinová práce není úplná, pokud do ní na některé úrovni nejsou zařazeny hry.“ (Hickson, 2000)

Na obrázku - převzato z (Barret, 2007) – vidíme schéma Kolbova učebního cyklu.

Podle teorie Davida Kolba můžeme stručně říct, že člověk se nejefektivněji učí, pokud si nějakou akci sám prožije (zkušenost) a následně se zamyslí nad jejím průběhem a jejími dopady (reflexe). Na základě těchto (a dalších) poznatků se konstituovala například oblast zkušenostně reflektivního učení.



Jak to souvisí s larpy? Mnoho těchto postupů se v larpech už objevuje, někdy cíleně, někdy intuitivně, někdy více, někdy méně. Zajímavé na tom je to, že teprve pokud si to uvědomíme, objevíme, jaký potenciál se skrývá v našich akcích a s čím, mnohdy nevědomky, zacházíme.

Premýšleli jste někdy o tom, že byste chtěli mít larp se skutečně přesvědčivou, napjatou atmosférou? Napadlo vás někdy, zda

by taková situace mohla k něčemu sloužit? Toužili jste někdy po uskutečnění opravdu krutého larpu z drsného prostředí? Máte občas chuť na hráče rvát, týrat je, dokud si nesáhnou na dno nebo nedávat jim najíst? Může to být proto, že si s sebou nesete nějaké trauma z dětství, možná jste sadističtí nebo jinak vyšinutí, posílali vás na dětské tábory, tak si chcete zavzpomínat a pomstít se.... Možná je to proto, že chcete udělat akci něčím přitažlivou, zajímavou, neopakovatelnou, „bombu“, na kterou budou všichni ještě dlouho vzpomínat.

Všechny tyto „aktivity“ mohou být součástí dobrého larpu, ale jen tehdy, pokud povedou k nějakému rozumnému cíli. Jestliže organizátor neví, proč dělat larp ("chce pro hráče zábavu" nemusí stačit) a čeho chce dosáhnout, výsledek bývá často nespokojivý.

Stanovení cíle

Stanovování cílů není žádná byrokracie a nemusí to být pro organizátory složité, ani ztráta času.

Na počátku je vize larpu, kdy si musíme uvědomit, co chceme dělat, pro koho, jaké máme prostředky, co chceme využít atp., vymezíme základní rámec larpu a s ním i jeho obecný cíl. Vytváříme larp pro relaxaci a zábavu účastníků? Chceme, aby si odnesli nějaké poznatky (+ jaké)? Chceme se zaměřit na trénink specifických schopností nebo dovedností? Pokud bychom chtěli jít ještě dál, přejdeme k cílům specifickým, což pro naše potřeby znamená uvažovat o cíli například pro jednotlivé herní bloky nebo herní skupiny. Na závěr si ujednotíme cíle konkrétní, které mohou být využitelné v rámci jednotlivých questů.

Konkrétní cíle bývají mnohem detailněji zaměřené a můžeme je rozdělit na další tři podskupiny: cíle kognitivní (oblast poznatků a znalostí), afektivní (oblast postojů, návyků nebo sociálních dovedností a psychomotorické (manuální a fyzické dovednosti). Pro snazší formulování cílů byly vytvořeny různé taxonomie (například Bloom, Niemerik nebo Kratwohl), taxonomie je v podstatě seznam, podle kterého postupovat, aby se na nic důležitého nezapomnělo. Při tvorbě cílů bychom neměli

zapomenout, že konkrétní cíle by měly být podřízené cílům obecným, měly by být přiměřené lidem a situacím, postupné, jednoznačné a kontrolovatelné (evaluace). Častými chybami mohou být příliš obecné formulace u konkrétních cílů, slučování cílů s obsahem nebo formulace jako činnost určitých osob.

Při přípravě larpu, nebo i během něho se mohou vyskytnout i cíle latentní, tedy takové, které si sami neuvědomujeme, nebo je tajíme.

V neposlední řadě veškerá tato činnost může být využita v rámci žádostí o granty a dotace nebo nám usnadnit propagaci. Bude snazší říct/napsat, o čem ta hra je, budete vědět, jaké lidi by to mohlo zajímat a na co je chcete lákat. Ujasníte si, co použijete za atmosférické prvky, jaké questy zařadíte, v jakém duchu se má hra nést, jaké postavy do ní zapadají a jaké už ne.

Má to i své nevýhody, budete se muset zamyslet a zabere to chvilku času.

Shrnutí

Tento článek si v žádném případě nečiní nárok být celou, nezpochybnitelnou pravdou, ale spíše inspirací pro současné i budoucí organizátory a tvůrce larpů.

Na začátku jsme si nastínili, proč má smysl uvažovat nad tím, jaké larpy chceme dělat, že je na každém, kolik do toho chce vložit úsilí. Pak jsme zkusili nabídnout některé možnosti, které nám můžou pomoci udělat larp plný kvalitních zážitků. Řekli jsme si, k čemu je dobré stanovit si cíle a jaké by ty cíle měly být. Na závěr jsme navrhli jednu z možností, jak postupovat při plánování akce.

Citovaná literatura

- [1] Barret, H. (2007). *Why reflect?* Získáno 18. Březen 2012, z Reflection for learning:
<http://sites.google.com/site/reflection4learning/why-reflect>

- [2] Ciniburk, J. (2009). *Motivace aneb po čem všichni touží.* Získáno 20. Březen 2012, z Larpy jsou pro každého:
<http://www.larpy.cz/teorie/motivace-aneb-po-cem-vsichni-touzi/>

- [3] Hickson, A. (2000). *Dramatické a akční hry ve výchově, sociální práci a klinické praxi.* Praha: Portál.

- [4] Jirásek, I. (2004). Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion, časopis pro zážitkovou pedagogiku.*, stránky 6-16.

- [5] Kolář, J., Nehyba, J., Lazarová, B., & Knotová, D. (2011). Zkušenostně reflektivní učení v přípravě sociálních pedagogů. *Sborník z konference Sociální*

pedagogika v souvislostech globální krize. Brno: Institut mezioborových studií.

- [6] *LARP – Wikipedia*. (11. Březen 2012). Získáno 17. Březen 2012, z Wikipedie - otevřená encyklopedie:
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>
- [7] *Larp ve výuce – LEARNING 4 LIFE*. (nedatováno). Získáno 20. Březen 2012, z LEARNING 4 LIFE:
<http://www.learning4life.eu/larp-ve-vyacuteuce.html>
- [8] Pelánek, R. (2008). *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál.

Viktor Zemene

člen o. s. Krokodýl. Deset let působil jako aktivní člen a posléze vedoucí ve skautském oddílu. Účastnil se různých zážitkových a vzdělávacích kurzů. Od roku 1999 se s přestávkami věnuje larpu, bitvám s dřevěnými zbraněmi a mezitím několik let i historickému šermu. Tři roky se podílel na vedení airsoftové jednotky. Během posledních pěti let se podílí na přípravě a vedení táborů. Zabývá se pedagogikou a alternativními pedagogickými směry.

Member of association called Krokodýl (Crocodile). Active member of boy scouts for ten years, later their leader. Participated in various experiential and educational courses. Since 1999 actively interested in larp, boffer battles, and historical fencing. Shared leadership of airsoft club. Contributing to preparation and leadership of youth summer camps. Studying education, with focus on alternative education.

Petra „Vendi“ Malečková

Spoluzakladatelka občanského sdružení Krokodýl. Několik let připravovala tábory pro Stáje Štětice, spoluvytvářela kurz Smíchov pod Prázdninovou školou Lipnice a občas byla viděna na akcích České cesty. Věnuje se dramatické výchově, kterou uplatňuje nejen při kurzech, ale i na larpch, o které se zajímá od roku 2002. Od roku 2007 působí jako terapeut v o. s. Epona a pracuje jako školní psycholog na základní škole.

Co-founder of association called Krokodýl o.s. (Crocodile). Spent several years preparing summer camps, collaborated on a course for experiential summer school Lipnice and occasionally participated in events organized by Česká cesta. Focuses on drama education, both in courses and in larp activities, which she is interested in since 2002. Psychotherapist for association Epona since 2007. Employed as school psychologist in primary and lower secondary education.



C.K.O.

Jak využít média ve svůj prospěch a neprohrát

How to Use the Media to Your Advantage Without Losing

Eva Nepokojová

Slova jsou jak ptáci...

Jak je vypustíte, už je těžko budete chytat zpět.

Words are like birds...

Once you free them, it's hard to catch them back.

Média jsou často - a zcela oprávněně- nazývána „*sedmou velmocí*“. Co myslíte, je lepší být silné velmoci přítelem nebo nepřítelem? A jak takový vztah nastavit a udržet?

Předně si přiznejte, že ve velké většině případů potřebujete vy média a ne naopak. Novináři se bez vašich témat klidně obejdou, ovšem vám se bez mediální publicity bude váš projekt propagovat podstatně hůř. To ale neznamená, že máte být v komunikaci s nimi podřízení a nesmělí s image „*chudé tety odvedle*“. Naopak – buďte jim rovnocenným a profesionálním partnerem. Jak na to, se vám pokusím přiblížit v několika zásadách.

1. **Připravte si zajímavé téma.** Zkuste se vžít do role novináře, který musí psát o tom, co zajímá jeho čtenáře. A musí o důležitosti zprávy přesvědčit i svého šéfa. Nemusí to být za každou cenu negativní nebo šokující informace. Místo suché zprávy nabídněte příběh. Výsledek průzkumu. Čísla a data. Zajímavé novinky z re-

gionu. Na každém tématu můžete nalézt zajímavý úhel pohledu.

2. **Budte důvěryhodným zdrojem informací.** Okřídlené motto úspěchu „*Být vždy krok před konkurencí*“ platí i zde. Jakmile novinář ví, že mu na jeho dotazy vždy včas a ochotně odpovíte právě vy, nebude zkoušet štěstí jinde.
3. **Neříkejte to, co se nechcete zítra dočíst v novinách.** Při rozhovoru s médii není žádná informace takzvaně „*off record*“, tedy mimo záznam. Pozor si dávejte i při neformální společenské konverzaci na závěr setkání s novinářem a buďte profesionální až do konce.
4. **Pravdu, a nic než pravdu.** Lhát se nemá a před novináři to platí samozřejmě také. Budte vždy pravdiví. Když neumíte nebo nemůžete odpovědět, přiznejte to. Fair hru očekáváte i od novináře, že?
5. **Mluvte kvěci.** V odpovědi použijte vždy to nejdůležitější - klíčové - sdělení. Představte si, že máte možnost odpovědět jen jednou větou. Jak se nejpřesněji vyjádříte? Pokud máte více prostoru, například v rozhovoru

pro tištěné nebo online médium, můžete dalšími větami sdělení rozvinout.

6. **Používejte srozumitelná slova.** Rozumět vám musí babička i profesor, kteří jsou v tu chvíli vaši čtenáři nebo posluchači. Vyhýbejte se cizojazyčným nebo příliš odborným výrazům.
7. **Nebuďte nervózní.** Zdravé sebevědomí podpoří kvalitní příprava na rozhovor, vzpřímený postoj nebo poseď, hluboké dýchání, přímý pohled do očí a – úsměv!

8. **Zapomeňte na „no comment“.** Není nevhodnější odpovědi na nepříjemnou otázku. Existují desítky alternativ. (Jedna za všechny: *Na tuto otázku vám v tuto chvíli nemohu odpovědět....*)
9. **Nenechte se rozpovídat trapným tichem.** Jakmile máte pocit, že jste zcela zodpověděli otázku, mlčte. Strategie „*tísňového ticha*“ už potopila mnoho řečníků, kteří ve snaze zachránit situaci a předejít mlčení řekli víc, než plánovali.

10. **Nemáte právo na autorizaci.** Pokud se s novinářem dohodnete, že vám zašle rozhovor před publikováním k nahlédnutí, je to pouze jeho dobrá vůle, nikoliv povinnost. Zachovejte se podle toho – v textu opravte pouze případné faktické chyby, v žádném případě nezasahujte do stylistiky nebo gramatiky. Poslední slovo má korektor, tak mu neberte práci.

Hodně štěstí v mediální komunikaci přeje Eva Nepokojová.

Eva Nepokojová

Eva Nepokojová se v oblasti médií pohybuje přes 10 let. Pracovala 2 roky jako redaktorka a produkční v TV NOVA, poté začala kariéru v public relations, kde se pohybuje dodnes. Připravuje komunikační kampaně pro přední české i mezinárodní společnosti a působí také jako mediální poradce a trenér mediální komunikace.

Eva Nepokojová has been in the area of media over 10 years. She worked for 2 years as an editor and producer in TV NOVA and then began a career in public relations where she continues to work still. She prepares communication campaigns for leading Czech and international organisations and works also as a media consultant and trainer for media communications.



E.K.K.

Promofotografie – jak na ně?

Larp Promo-photography and How to Go About It.

Radovan „Wulf“ Vlk

Larpy mívají webové stránky, kluby na diskusních serverech a fanpage s eventy na facebooku. Ale příliš mnoho samotných písmeňek hráče nudí a ne každý má na to, aby udělal video trailer. Řešením jsou obrázky a fotografie, ale kde je vzít, aby se hodily, všechny ladily dohromady, a přitom nekrást?

Řešením může být vyhradit si v těch stovkách hodin přípravy larpu i několik hodin na pořízení promofotografií. Ty se dají využít i k hromadě dalších věcí, jako je napovězení příběhu, navození atmosféry, ukázání o čem larp bude. Nafotit promofotografie – to se snadno řekne, a vypadá to poměrně jednodu-

še, ale je kolem toho tolik chaosu, chystání a domlouvání, že není úplně snadné to v odpovídající kvalitě zvládnout. Tento článek bude nabitý postupy, tipy a radami, jak na ně.

Larps tend to have web-pages, discussion threads and fan pages with events on Facebook. But a too many letters on their own bore the player yet not everyone has the skills to make a video trailer. A solution are photos and pictures but where to get them so that they are suitable, match each other and not to steal anything in the process? A solution can be to reserve a few from those hundreds of hours that go into preparing a larp for making promo-photography. These pictures can also be used for plenty other things such as story-telling, creating atmosphere and presenting what a larp is going to be about. Making promo-photography - that's easy to say and it looks relatively simple but it is surrounded by so much chaos, preparation and haggling that it is not entirely easy to handle it well. This article will be bursting with tips and advice on how to go about it.

Úvod

Larpy se stále rozvíjejí a zkvalitňují, propracovává se každá role, příprava larpu probíhá spoustu měsíců, aby se pak zahrál jen jednou. Organizátor si nemůže dovolit, aby mu tam pak přijela jen polovina přihlášených hráčů, protože by se mu hra rozsypala pod rukama.

Je žádoucí hráče nějak nalákat, ba přímo natěšit je. Využívají se k tomu video trailery, pěkné webové stránky, přednášky o chystaných larpech na konferencích (jako třeba na Odrazu), a mohou s k tomu využívat i promofotografie, což zatím není tak časté.

Promofotografie má i další výhody: tím, že mluví obrazem, dokáže hráčům snadno sdělit věci, pro která by orgové marně hledali ta správná slova. Může sdělovat příběh, může ukázat ten podivný svět (changelingové, minulost), atmosféru, může navodit emoce (napětí, neurčité nebezpečí).

V tomto textu se dozvíte, jaké jsou cesty k pořízení promofo-
tografií, co si před focením dobře rozmyslet, jak to všechno
zvládnout a na co si dát i po nafocení pozor. Je zaměřen spíše
na management kolem promofocení, nežli na focení samotné.

Pro koho mohou být promofotografie vhodné? Pro organizá-
tory akcí, které mají větší rozpočet, ale méně hráčů, nebo jsou
to spíše okrajové akce, které nejsou určeny pro typického larpe-
ra.

Kde takové promofotky vzít?

Dobrym zdrojem může být loňský běh akce, pokud z něj jsou
nějaké kvalitnější fotografie. Pak je ale nutné získat k jejich
marketingovému využití souhlas jak autora fotografií, tak lidí,
kteří jsou na fotkách jasně identifikovatelní.

Dají se použít i fotografie z jiné podobné akce, ale krom toho,
že budete lákat na cizí peří (a spousta hráčů řekne „Ale vždyť

tohle jsou fotky z něčeho jiného!“) tak byste si měli získat souhlas i od orgů té jiné akce. Navíc tento způsob nelze zdaleka použít vždy.

Nebo si můžete sami zorganizovat vytvoření nových fotografií, které budou zcela podle vašich představ.

Teoretická příprava

Dá se sehnat pár lidí, pár rekvizit, někam vyrazit a tam něco vyfotit. Ale výsledek pak také bude vypadat tak nějak. Nebo se můžete napřed zamyslet, čeho vlastně chcete dosáhnout a jak to uděláte.

Co chci promofotografií sdělit? Je dobré najít si tři slova, kterými chci definovat svůj larp. Kladu důraz na emoce, nebo spíše na lehkost a vtipnost? Bude můj larp v něčem specifický, jiný, než ostatní larpy, a chci na to nalákat hráče? Je tohle larp pro hráče komoráků, světů, nebo pro Instruktory?

Chci hráče nalákat nějak lacině (spoře oděná elfka lákající na hru), ukázat jim, jak bude hra vypadat (tyto postavy v těchto situacích), navodit nějakou atmosféru (stísněnost, nebezpečí, vzrušení), ukázat nějaké střípky příběhu nebo emoce?

Mám už nyní jasno o výsledku, jak mají působit? Černobílé, vypadající jako fotky z dvacátých let nebo asociující komiks?

Rozhodně doporučuji už nyní vědět, jak fotografie použiju. Doplním jimi grafiku webu? Použiji je nějak na sociálních sítích? Budou to jen fotky na webu? Kolik jich na ten web chci? Chci nějakou na plakát nebo na letáky – a bude ten plakát na výšku nebo na šířku? A kde na plakátu bude název a text, aby text nemusel překrývat jiný prvek na obrázku? Chci nějaké z fotek použít přímo jako herní materiál (fotka sadistického dědečka, kterou najdou v šuplíku či kompromitující fotka politika)? V jakém je pro jaký účel potřebuji rozlišení (velikost v pixelech)?

Na závěr dvě doporučení: neslibujte na promofotkách hráčům něco, co ve svém larpu nemůžete splnit; a všechny tyto infor-

mace sdělte nejen fotografovi, ale ideálně i grafikovi, a všem, kteří vám budou s organizováním promofocení pomáhat, včetně lidí kteří na těch fotkách budou. Informace střídmě dávkujte pouze u případných spoilerů.

Co budete k nafocení promofotografií potřebovat?

Fotografa. Fotografy lze rozdělit na reportážní a na tvůrčí (kreativní), výhodou je ten, který umí pracovat s lidmi. Krom toho by jeho fotky měly za něco stát. Překvapivě nemusí být nutně z larp komunity, o to víc bude za takové pro sebe atraktivní fotky rád. Při výběru fotografa se řiďte jeho fotkami a svou intuicí. S fotografem se už nyní domluďte, že ty fotky budete chtít bez rámečků, jeho podpisů a podobných serepetiček, které by vyznění vaší promofotky mohly výrazně ublížit.

Prostředí. Mělo by odpovídat tomu, kde se to pak bude hrát – když budete mít pronajatou louku u lesa, tak to nefotěte u vodopádu před vysokými skalami, i když tam budou ty fotky

hezčí, protože lidi se pak budou těšit na vodopád. A naopak - pokud bude k dispozici vodopád, nefotěte to v městském parku, abyste nasimulovali kus lesa. Pokud se larp bude odehrávat v interiéru, je opravdu lepší to nafotit v interiéru. Další variantou (kterou vám může vnucovat externí fotograf) je nafotit to v ateliéru - ale pak musíte klást důraz na herce, jejich výrazy a gesta. Ne všichni z vašich kamarádů, které pro to máte vybrány, musí být dokonalými herci. Prostředí bude mít spolu se světlem hlavní vliv na výslednou atmosféru fotky. Nemusíte se omezovat na focení na jediném místě, čím pestřejší fotografie budou, tím lépe.

Modelové. A modelky. Pokud se to neodehrává vyloženě v mužském prostředí, opravdu si na focení domluvte i nějakou ženskou, jedna průměrná ženská mužského pozorovatele zaujme více, než deset chlapů. Jako modelové z většiny postačí hráči larpů, měli by zvládat gestiku i mimiku, nicméně pokud máte přístup ke studentům herectví, asi bych příliš neváhal. Dále by přitom měli umět dobře vypadat, to na té fotce bude důležitější, než jak dobře si v reálu rozumí s mečem. Takže by

si měli umět správně obléct kostým (např. plynovou masku), měli by se umět dobře nalíčit. Preferujte vizuálně zajímavé typy, pokud jedna z postav v larpu bude obrovský silák, tak ho na fotce daleko lépe zahraje někdo mohutný. Měli by být spíše aktivnější a kreativnější, nežli pasivnější a stydliví. Pokud plánujete deset záběrů, nevystačíte si jen se třemi modely, protože na všech fotkách by byli pořád ti stejní lidé.

Kostýmy. Čím ty kostýmy budou vizuálně lepší, tím lépe budou působit na fotografii, třebaže v larpu mohou být vyloženě nepraktické. Buď si sežene modely, kteří už nějaký zajímavý kostým mají, nebo si je půjčujete sami od lidí (či z půjčoven, což už ale zvyšuje náklady). Piště si, kolik kusů čeho jste si od koho půjčili, запиšte si, co všechno berete na plac, a při uklízení po focení si opět zkontrolujte, že máte všechno. Nechcete ztratit kamarádovi drobnou věc, která ho stála několik tisíc.

Rekvizity. Pokud máme dobré rekvizity (kompas z předminulého století), rozhodně je zapojte. Některé promofotky mohou být jen o rekvizitách.

Praktická příprava

Vymýšlet všechno při focení na místě je dobré k tomu, aby se zabila spousta času hromady lidí a výsledek nestál za nic. Mít vše do puntíku naplánované předem je zase dobré na to, aby to nakonec stejně moc dobře nevyšlo, protože mé představy jak to má vypadat vždycky budou jiné než realita. Výsledkem focení tak nakonec bývá mix toho, co je vymyšleno předem, a dění na místě.

Co chci fotografií sdělit, komu to chci sdělit, a jakým způsobem ty fotografie pak využijeme, jsme si už rozmysleli. Nyní vybereme fotografa, oslovíme modely, seženeme kostýmy a rekvizity. Popřemýšlíme, zda je něco dalšího vhodného, co bychom mohli do focení ještě zapojit. Domluvíme se s fotografem a obhlédneme si místo, kde chceme fotit. Ideálně ve stejné hodině, ve které později bude probíhat focení, aby si fotograf mohl obhlédnout světlo, jaké tam v tu dobu bude.

Nyní přišla řada na vymyšlení jednotlivých záběrů, scén, které chceme mít na fotografiích. Mělo by se v nich něco dít (pří-

běh, interakce postav), nebo by měly nějak působit (atmosféra, emoce). Pokud chcete mít na výstupu deset fotografií, doporučuji mít přichystaných alespoň sedm scén. Zbytek vznikne improvizací na focení. Lze si připravit více scén, např. dvacet, ale dost pravděpodobně je nestihnete nafotit všechny – sestavte si tedy priority, co nafotit určitě chcete a oč zase tak nestojíte. Buďte připravení na to, že do čeho vkládáte největší naděje, pravděpodobně podle vašich představ vůbec nevyjde, ale zato může vyjít nečekaně dobře jiný námět.

Domluvte všechny lidi a rekvizity na jeden termín a jedno místo. Nebudou moci všichni vybraní, proto mějte v záloze víc lidí, než kolik jich potřebujete na focení, už kvůli tomu, že na místo stejně nedorazí všichni, kteří to přislíbili.

Připravte se na to, že časově focení zabere dvakrát více času, nežli předpokládáte, i čtyři hodiny mohou být málo. Záleží na počtu požadovaných záběrů, technické zdatnosti fotografa a kreativitě modelů.

Podle charakteru focení můžete zkusit sehnat i vizážistku – někoho, kdo dokáže ostatní dobře nalíčit, protože líčení a maskování jiným člověkem je obvykle lepší, než když se člověk líčí sám. Profesionální vizáž dokáže nejen udělat, aby vaše kamarádka vypadala jako femme fatale, ale i aby někdo vypadal starší, jiný aby působil, jako by vylezl z kanálu, nebo nasimulovat krvavá zranění.

Pokud máte více těžších rekvizit (a nemusí to být jen piano), naplánujte si logistiku a časový plán (kdy, kde, kdo, co vyzvedne a kam to odveze, a kdy to tam bude). Je pitomé, pokud polovinu času čekáte na důležitou rekvizitu, ale i tak můžete mezitím fotit ostatní věci.

Focení

Dostáváme se k samotnému focení, proto následující rady budou hlavně pro fotografa.

Podle toho, co se fotí, je potřeba zvolit odpovídající technické řešení (hloubku ostroti, zachycení prostředí, ohnisková vzdálenost, expozice, při které budou postavy a prostředí nejzajímavější.) Je dobré si prostředí dobře prohlédnout, nalézt zajímavé světelné podmínky a využít jich (protisvětlo, siluety, lehké svícení z boku přinášející plasticitu). Využívat pěkné barvy prostředí / rekvizit, nezapomínat na pěkný bokeh (rozostřené pozadí ležící mimo rovinu ostroti).

Pokud je světla v místnosti (např. ve sklepech) málo, je lepší si přisvítit – stavební halogen stojí v hobby marketu poměrně málo, nedoporučuji s ním svítit napřímo, ale odrazem o světlou stěnu (nebo odraznou desku nebo o kartón polepený bílými papíry).

Během focení se snažte s modely vybudovat příjemnou atmosféru, hodně s nimi komunikovat, popsat jim, co po nich chcete (a spíše to nechat na nich, než abyste je stavěli do náročných póz – zůstanou pak moc statičtí). Nechejte je, ať sami přichází s nápady, ať improvizují.

Když se něco nebude dařit vyfotit, přejděte k další scéně. Třetina z nich prostě nevyjde podle představ, byť jsou ve fantasii bombastické. Pokud se něco fotí na plakát, nezapomeňte, že tam potřebujete mít i nějaký text, a na jeho pozadí by nemělo nic být.

Snažte se o rozmanité scény, nedělejte patnáct dobrých, ale navzájem hodně podobných fotografií. Foťte je z různých úhlů – ta stejná scéna pak může působit různě. Pozor na rušivé pozadí, nechtěné předměty a lidi v záběru, linie vyrůstající z hlav apod. Nezapírejte lidi, kteří nefotí s vámi – nemohli byste pak tu fotku stejně použít.

Využívejte perspektivu a kontrasty, všímejte si i detailů. Nezapomínejte na kompozici, přinejmenším na třetiny. Netlačte lidi k okrajům fotografie – někdo může později chtít tu fotografii oříznout. Nezapomeňte si doma kreativitu. Nespolehejte na to, že “se to pak dodělá ve foto editoru”.

Postprodukce

Vše je nafoceno, ale těch fotografií vzniklo dvěstěpadesát. Je nutné z nich vybrat stanovený počet těch nejlepších. Doporučuji do toho zapojit více lidí, i když jen jako poradních hlasů. Nejvíc se mi osvědčilo, aby širší výběr fotografií udělal fotograf, ale užší (finální) výběr páchali autoři larpu, případně grafik (u letáků, plakátu, grafiky na web), s poradním hlasem fotografa (toto jsou ještě neupravené fotografie a fotograf s nimi může mít vizuální záměr, který vy nevidíte). Vybírejte různorodé a zajímavé fotografie, a mějte v hlavě (nebo na papíře před sebou) všechny ty věci uvedené v kapitole o teoretické přípravě. Nezapomínejte ale i na kompozici, perspektivu, pózy hráčů a jejich výrazy.

Máte vybrané fotografie, které chcete použít. Víím, že to může přinést nečekané komplikace, ale fotografie, které chcete použít, si nechte schválit modely, kteří na nich jsou zobrazení. Vyhněte se případným pozdějším sporům, hádkám či až pomluvám. Pokud chcete vsadit na jistotu, nechte podepsat mo-

dely „model release“ – smlouvu o užití fotografií. Jejich vzory najdete na webu. Nepoužívejte fotografie k jiným účelům, než jaké byly dohodnuty (např. jako PFko, komiks nebo kalendář, ale jedná se i o zveřejnění fotky s nepovedeným výrazem proto, abyste dotyčného zesměšlili). Pokud to chcete udělat, tak si to s dotyčnými domluvte.

Dnes už je spousta zrcadlovek, které dokáží fotografie nafotit tak, že poté v podstatě nepotřebují dál upravovat. I tak je lepší je s citem prohnat grafickým editorem, minimálně kvůli ořezu, kontrastu a doostření. Během úprav mějte na mysli, jak chcete, aby fotografie působily. Může to působit pozitivně (pěkné, sladěné barvy) i negativně (tmavé, šeré, kontrastnější, s tlumenými barvami). Když jsme u barev – nepoužívejte sépii. To se dnes prostě už nedělá. Pokud chcete, aby fotka vypadala staře, zvolte raději černobílou. Fotograf ještě musí nechat úpravy odsouhlasit zadavatelem, ne ze všech jeho úprav totiž mohou být autoři laru nadšení. Fotograf nebo grafik mohou upravit obsah některých fotografií výměnou pozadí, přiretušováním zranění, ztmavením nedůležitých částí fotky apod. Různé gra-

fické filtry používejte hodně střídmě. V módě je pohrát si s barvami přidáním či ubráním jedné (čímž se posunou ostatní barvy), nechat zaostřený či světlý jen střed a ostatní rozmazat nebo ztmavit atd., ale tím hlavním by na vaší fotografii i nadále měl zůstat obsah a nikoliv úchvatný grafický plugin.

Nastává čas pro finalizaci fotografií k jejich použití. Pokud jste obdrželi jednu sadu fotografií v rozlišení 800x600, kterou nyní na všechno použijete, je asi něco špatně a váš grafik vás sežere. (Mimochodem - nemáte grafika nebo designéra a sami tomu vůbec nerozumíte? Zkuste se poptat mezi svými kamarády.)

Pokud dodanou fotku zmenšíte, sníží se výrazně její kvalita, sami to nejlépe uvidíte na rozostření. Proto je lepší dát grafikovi buď originál, nebo si vyžádat více rozlišení té stejné fotky pro různá použití (pro tisk, pro FB, pro web). Fotky pro tisk jsou nejlepší v původním nejvyšším rozlišení a bez doostření. Pro zapojení do grafiky webovek budete naopak potřebovat poměrně přesně definované a malé rozlišení a fotografii vhodně doostřenou. Navíc si zde grafik zřejmě pohraje s odpáráním

pozadí a s průhlednými vrstvami. Do fotografií můžete vložit textové (nebo i jiné) sdělení. Ještě před úpravami si všechny fotografie od fotografa dobře zazálohujte, a zálohujte si i výsledky vašich úprav.

Přichází chvíle, kdy konečně můžete fotografie publikovat. Třeba každý týden jednu na facebooku nebo jednu za každých deset přihlášených. Tedy pokud je mezitím už nepublikoval váš fotograf či modelové – je pěkné, že z nich mají ohromnou radost, ale je potřeba už před focením s nimi domluvit čas, kdy je mohou publikovat oni. Ideálně až tak týden po vás; nebo v týdnu před akcí, aby o vaši akci vzbudili větší zájem.

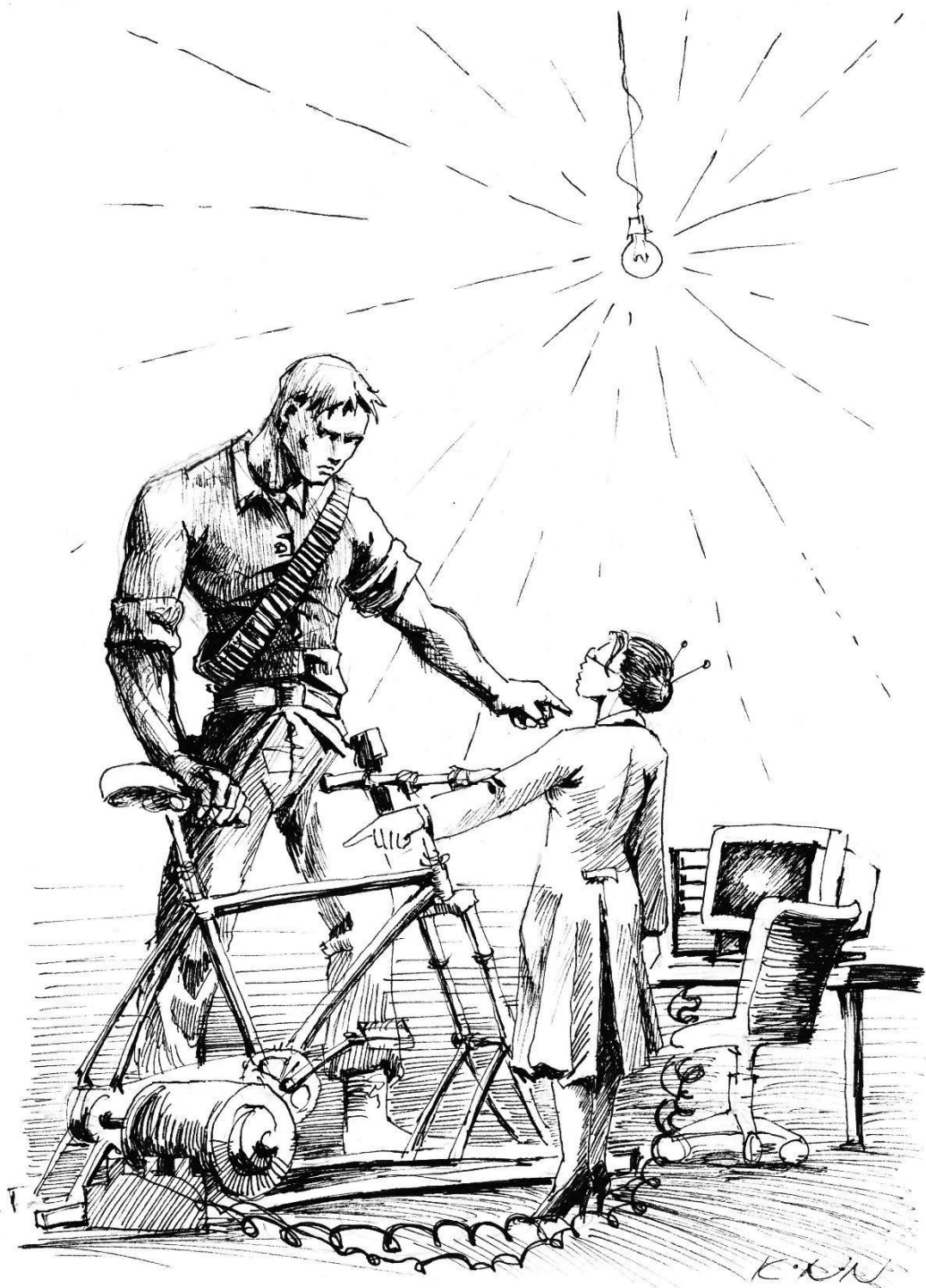
Dobré světlo!

Radovan „Wulf“ Vlk

Od čtyř let chtěl být profesionálním fotografem, ale naštěstí ho to rychle přešlo. Fotit začal na ZŠ na plně manuálních analogových přístrojích, aby skončil u digitální zrcadlovky. Na černobílý kinofilm stále nedá dopustit. Vyrostl na krajinkách, začal fotit reportáže, aby skončil u focení lidí. (Nadcházejícím stádiem je zřejmě focení zvířat.) Živí se sledováním počítačových sítí. Přes RPG se dostal k larpu, toho prvního se účastnil v roce 1993 a s občasnými přestávkami je hraje doposud. Poslední léta hraje nejčastěji komořiny a světy.

Since he was four he wanted to be a professional photographer but luckily he quickly got over it. He started photography in primary school using fully manual analog cameras but ended up with a digital DSLR. He will always cherish black-and-white movie film. He was raised taking pictures of sceneries,

later began doing photo-reports just to end up with taking pictures of people. (The next step of course is probably animal photography). He makes a living as a network administrator. He made his way into larp through RPGs, he took part in his first one in 1993 and with occasional breaks keeps playing since then. The last few years he mostly plays chamber games and worlds.



Jak psát, aby se to dalo číst

How to write a readable text

Alena „Kalmiel“ Nekvapilová

Zapomeňte na paní učitelku z češtiny a slohu. Každý může psát!

Ano, ty taky.

Bez psaní různých textů se při pořádání a propagaci larpů zkrátka neobejdeme. V následujícím článku najdete několik jednoduchých rad a návodů, jak to zvládnout.

Nemusíte se jich držet do posledního písmenka, ale pokud nevíte, jak dál, pomůžou vám zůstat na správné cestě.

Čtěte a vstupte do světa bez nervózních redaktorů a prázdných stránek...

Forget the words of your English teacher. Anyone can write.

Yes, you too.

Organisation and promotion of larp games just can't exist without writing various articles. In the following paper you will find a few simple advices and know-hows, which should help you to cope with it.

You don't have to stick to them too tight, but if you ever get lost in writing, they will set you back to the right way.

Read on – and enter the world without nervous editors and blank pages...

Pokud máte něco společného s organizováním larpů, asi taky potřebujete občas psát. Nechme stranou psaní příběhů a pravidel pro hráče a podívejme se na texty, které nám mají ty hráče teprve přivést.

Jsou to většinou ony, které nám dělají největší problémy a na konec se je rozhodneme řešit metodou „*odkládat, dokud se to nevyřeší samo*“ (například dokud neprošvihneme datum vydání článku nebo dokud místo textu někdo neplácne na stránku fotky z minulého ročníku).

Sem spadají všechny ty články o připravovaných akcích, úvodní nebo popisné texty na webu akce, ale i případné tiskové zprávy nebo dokonce příspěvky do sborníku. Jak si s nimi poradit?

Tři pilíře psaní

- Pro koho píšu?

I když vás k napsání článku většinou nutí nevrlý redaktor stránek nebo spoluorganizátor, ten, pro koho píšete především, je člověk. Občas hodně lidí. Najděte si chvílku na zamyšlení, kdo to je, co si chce přečíst a v jaké formě!

Jak starý je můj čtenář? Kolik toho už asi o mém tématu ví (nejen o mé akci, ale o larpu jako takovém)? Jaký styl psaní je mu blízký? Můžu si dovolit používat žargon, nebo mu musím všechno vysvětlovat?

- Co píšu?

Psaním textu sledujeme nějaký cíl. A ten nesmíme spustit z očí. Jinak nám dobře rozjetý článek sjede do koleje s názvem „nevím, co mám psát“ a s hlasitým rachotem se rozbije.

Struktura článku i styl psaní se budou hodně lišit, pokud chci napsat pozvánku nebo zhodnotit hru. Nejlépe je stanovit si

strukturu hned na začátku – co popsat na úvod a co potom – a aspoň přibližně se jí držet. Aby se nám čtenář vydržel soustředit, není vhodné míchat víc věcí dohromady – například popis herního mechanismu a historky z přípravy hry.

Chci přilákat hráče? Hodnotím mechanismy hry? Píšu recenzi proběhlé akce? Zamýšlím se nad teorií? Připravuju tiskovou zprávu?

- O čem píšu?

Tuto otázku jsme zdánlivě vyřešili v minulém odstavci, teď ji ale pojmem jinak. Je důležité, aby jádrem textu bylo vždycky jeho téma a ne třeba osobní hodnocení hráčů, co mě našťavali večer v herní hospodě.

Text musí být k věci. Netrapte se rozsahem článku – stručnost je dobrá. Pokud chcete zachytit více témat, poslouží dělení na odstavce, v krajním případě i rozdělení na více článků. Pomůže i sepsat si seznam faktů, které potřebujeme do článku dostat a odškrtnout si je.

Co všechno chci v článku mít? Potřebuju dostat všechny informace do jednoho článku, nebo jich vyjde víc?

Pravidla textu, který se dá číst

- 1) Pište jako lidi. Pište tak, aby to bylo čtenářům blízké, bez archaismů, zbytečně dlouhých souvětí a vycpávek (to jsou ty oblíbené fráze „*v podstatě*“, „*přesto, anebo právě proto*“ nebo „*poslední, ale ne nejméně důležité*“). Vynechte básnické popisy, zbytečné emoce a urážky i negativismy („*nemá smysl vám říkat, že...*“).

Stručně, pozitivně, vtipně – a máte to doma.

- 2) Rozděľujte text. Dlouhý slitý blok písmenek se nedá číst ani na papíře, natož na monitoru. Používejte odstavce, podnadpisy, číslované nebo odrážkované seznamy, obrázky a fotky. Dokonce i jednotlivé odstavce potřebují občas rozdělit.

Lidé milují seznamy a čísla – článek „*Šest chyb herního designu*“ bude mnohem úspěšnější než „*Poznámky k chybám herního designu*“.

- 3) Zaujměte hned. Čtenář se rozhoduje, jestli si něco přečte, během prvních pár řádků. Pokud je začátek nudný a text ještě k tomu moc dlouhý a slitý, půjde dělat místo čtení vašeho článku něco jednoduššího.

Důkladně si promyslete začátek textu. Varianta „*Myslím, že není důležité o tom psát, ale raději uvedu, že dne 12. 7. 2009 nás poprvé napadlo uspořádat komorní larp*“ je úplně špatně. Obzvlášť to platí pro články na webové magazíny, kde se čtenáři na hlavní stránce zobrazí jen perex.

- 4) Strukturujte. Článek potřebuje hlavu a patu – na začátku sdělte nejdůležitější informace, uprostřed je rozvíňte (znuděný čtenář už odpadl), na konec patří shrnutí a případná výzva k akci. Vždy postupujte od pod-

statných věcí k méně podstatným, ty důležité na konci zopakujte.

Důležité informace (datum a místo konání akce, jména významných organizátorů, pojmy) zvýrazněte tučným písmem, aby z textu „trčely“. Nikdy neztučňujte celou větu, tím se informace zase utopí. Nebojte se dát do textu odkazy – moct si z pozvánky prokliknout přímo do registračky akce a na fotogalerii minulého ročníku je příjemné.

- 5) Ohlídejte chyby. Každý dopsaný článek si několikrát projděte sami, ořežte zbytečné vycpávky a rozstříhejte metr dlouhá souvětí. Pak ho nechte projít někomu dalšímu – po čase trpíme na svůj vlastní text selektivní slepotou a třeba vynechané čárky nebo překlady už nevidíme. Obzvlášť to platí pro ty, kteří si nejsou jistí v pravopise.

V nouzi poslouží i označování chyb v textovém editoru, ale na ten moc nespolehejte. Najděte si radši nějakého schopného češtináře mezi kamarády – není to ostuda. On třeba zase neumí šermovat.

Různé typy textů a jak na ně

Pozvánka na akci

Cíl: Oznámit hráčům, že se něco koná. Seznámit s akcí, nalákat k přihlášení.

Struktura: Zajímavý začátek (např. dramatický skok do děje), hlavní informace o akci (kdy, kde, jak, co, proč, od koho a pro koho), podrobnější seznámení s akcí (seznámení s příběhem, světem...), na závěr shrnutí důležitých informací a výzva k přihlášení.

Trumfy: vypíchnutí nějaké zvláštní vlastnosti nebo výhody hry, pozitivní přístup, možnost přejít z článku do registrace hry.

Recenze akce hráčem

Cíl: Popsat akci ze svého pohledu.

Struktura: Co to bylo za akci, moje důvody se zúčastnit, moje očekávání a cíle na hře. Jak jsem vnímal hru jako celek, mechanismy, setting, příběh. Zda se moje očekávání a cíle naplnily. Shrnout výhody a nevýhody hry.

Trumfy: Text může být subjektivní a méně stručný – je to částečně vyprávění.

Hodnocení akce organizátorem

Cíl: Přiblížit proběhlou akci z pohledu organizátora - účastníkům, potenciálním hráčům příštího běhu, dalším organizátorům.

Struktura: Základní informace o akci, stručná historie jejího vzniku. Specifika přípravy akce. Průběh hry, zápletky, co se podařilo, nepodařilo a hlavně proč. Samozřejmě se musíme

řídít tým, pro koho hodnotíme především a zda máme v plánu uspořádat příští běh hry se stejným příběhem – v takovém případě se nebudeme zbytečně odkopávat a zápletky jenom naznačíme.

Trumfy: Pohled organizátora, který „vidí“ víc, než hráči. Subjektivita, menší stručnost.

Tisková zpráva

Cíl: Většinou informace o uskutečněné akci pro veřejnost.

Struktura: Specifickou strukturou tiskové zprávy je pyramida – nejnižší patro tvoří základní informace (kdy, kde, kdo, co, jak, proč), prostředek je rozvíjí, špička pyramidy jsou méně důležité zajímavosti. Tuto strukturu sledujeme jak kvůli získání pozornosti čtenáře – laika, tak kvůli případnému redakčnímu krácení.

Článek se ořezává vždy od konce, a tak „první patro pyramidy“ bude v prvním odstavci a v maximálně pěti větách, prostředek ve druhém odstavci, špičku pyramidy dáme na konec a budeme ji stylizovat tak, aby její odstrižení nemělo dopad na smysl článku.

U tiskové zprávy budeme obzvlášť pečlivě hlídat správná fakta, stručnost a zaujetí čtenáře na začátku. Pro zcela laické médium nebudeme používat žádné „odborné“ pojmy a radši všechno vysvětlíme hned od začátku.

Trumfy: Malý prostor tiskové zprávy znamená nechat v článku jen to nejzajímavější a pořádně promyslet, jak čtenáře strhneme a zaujmeme.

Informační text na web

Cíl: Informovat hráče o hře, světě apod. Představit akci nebo skupinu.

Struktura: Tento text může být (a bývá) dlouhý, takže dělení na odstavce s podnadpisy je klíčové. Použijte na každé téma (národy, zbraně, historie...) jeden odstavec a dejte mu výstižný nadpis, aby bylo možné v textu „skákat“ očima.

Pokud představujete svou skupinu, občanské sdružení, nebo třeba hru s více ročníky, nezačínejte úvodní text tím, jak vás napadlo založit skupinu a kolik měla členů v roce 1998. To se dá vždycky napsat do podstránky o historii. Jděte rovnou k věci – kdo jste, čím se zabýváte, co už se vám podařilo uskutečnit (v případě hry, čím je specifická, pro koho je určená, na jakém funguje mechanismu).

Trumfy: Na svém vlastním webu můžete mít článků, kolik chcete. Klidně si dovolte popsat každé důležité téma zvlášť.

Návod

Cíl: Vysvětlit, jak se co dělá. Poučit.

Struktura: Popis toho, co by podle návodu mělo vzniknout.

Určení obtížnosti. Seznam potřebného materiálu a nástrojů.

Logický, chronologický popis postupu. Na závěr třeba to, jak s hotovou věcí naložit, jak se o ni starat, možné obměny postupu.

Je jedno, jestli píšete návod na dobrý web nebo na ušití pláště, vždycky buďte maximálně přesní a popisní. Nevynechávejte věci, které vám přijdou jasné, představte si konkrétního kamaráda, který nikdy nic takového nedělal a vysvětľujte to jakoby pro něj (před vydáním mu to můžete dát přečíst a přesvědčit se, že chápe). Piště stručně, konkrétně a přehledně.

Trumf: Co nejtěsnější spojení s praxí. Obrázky, schémata a popisy. Jasný popis bez zbytečných složitostí.

Teorie, úvaha

Cíl: Nechat čtenáře nakouknout do své hlavy.

Struktura: Je to víceméně na vás, i tady ale postupujte podle pravidla „*od důležitého k nedůležitému*“, podstatné myšlenky nebo pojmy zvýrazňujte a na konci je shrňte. U delších úvah jsou různé seznamy a odrážky k nezaplacení – to, co v nich bude, si čtenář mnohem lépe zapamatuje.

Trumfy: Vaše neocenitelné myšlenky. Praktické podání, čtivost, možnost použít informace z článku rovnou do praxe.

Tak. Teď už se máte při psaní čeho chytit. Pamatujte, že žádná pravidla nikdy nenahradí kreativitu a spontánnost, takže je berte spíš jako tiché průvodce, než betonové mantinely.

Kdyby to nepomohlo, použijte na zadavatele článku papírovou verzi sborníku. Měla by být dost těžká.

Hodně štěstí!

Alena „Kalmiel“ Nekvapilová

Alena „Kalmiel“ Nekvapilová se motá kolem larpu asi sedm let jako hráč, pomocný organizátor, zdravotník, korektor, překladatel, psavec všeho potřebného a podržtaška.

Třináct let pracovala v pionýrské skupině Zeměpisná společnost a poslední dva roky v občanském sdružení Moravian larp, o. s. a přidruženém projektu larp.cz. Kam přijde, tam někdo potřebuje něco napsat či přepsat, a tak je jen logické, že před dvěma roky zakotvila jako copywriterka v marketingovém studiu Mirtelo. Dobře jí tak.

Ve volném čase studuje ekotoxikologii na Masarykově univerzitě v Brně.

Alena „Kalmiel“ Nekvapilová spins around the larp world for about seven years, playing, helping with organisation, writing, correcting and translating text.

For thirteen years she has been working in a Pioneer group and for the last two years in the Moravian Larp association. She keeps writing and revising articles for everyone she meets, which is probably the reason, why she became a copywriter in a marketing studio.

In her free time she studies environmental toxikology at Masaryk univerzity in Brno.



Promotion of Larp in Croatia

Propagace larpu v Chorvatsku

Ivan Žalac

Článek popisuje současnou larpovou situaci a způsob, jakým je larp v Chorvatsku prezentován. Zabývá se propagací larpu všeobecně i jednotlivých her; co fungovalo, co nefungovalo a proč. Dále pak popisuje, jaké formy larpu jsou v Chorvatsku populární, současné i minulé chorvatské trendy, národní i mezinárodní kooperaci mezi larpéry v Chorvatsku i v širším regionu, a předpovídá, kam se chorvatský larp a jeho propagační snahy posunou dál.

This article describes the current larp situation and the ways larp is promoted in Croatia. It discusses general larp promo-

tion and promotion of specific games; what worked, what didn't work and why. The article goes on to discuss which forms of larp are popular in Croatia, current and past Croatian larp trends, national and international cooperation between larpers in Croatia and its wider region, and predictions for where Croatian larp and its promotional efforts will go next.

Croatian larp has a relatively small following of around 100-150 active players; however, that following is highly dedicated, motivated, and internationally-oriented. Strong larp promotion has taken place here for the past six years.

Overall, we can differentiate three different target audiences for larp promotion:

- potential future larpers
- current larpers
- former larpers

Also, we can promote three different areas:

- Larp in general
- Specific larp games
- Larp-related projects for both larpers and non- larpers

Most groups would agree that getting new players is the main goal of larp promotion. Recruitment can be done in various ways. So far, word of mouth has proved to be the best way of getting new players in Croatia. Current players who are satisfied with larp as it is and share their positive experiences with their friends have proved to be the most valuable and productive marketing tool. We should heavily encourage spreading the word about larp in all larp groups.

Mass media appearances, such as those in newspapers or TV, have so far proven less effective in gaining new players than we had hoped. However, media spots are high-profile and they do carry a certain weight. They have a huge potential for reducing the stigma of larp in the eyes of general population. Ognjeni Mač association in Croatia has been featured in several newspaper and TV appearances.

Specific posters, flyers, etc. are likely to be quite effective, but we have not had much experience with them so far. Other methods are also currently under consideration, such as direct

promotion of larp in schools and college dorms. We do expect results from these methods; according to 2010 Croatian larp research by Petra Sabljar, over half of our larpers are students. However, the effectiveness of our future projects in this field still remains to be seen.

Plenty of photos are available from all Croatian larps; Ognjeni Mač gallery has the most, followed by Facebook and Krvo-mede gallery. In addition, several good larp promotional movies have been produced. While the effect on the number of new players is uncertain, these films still produced a “wow” effect in people.

Convention appearances have been quite important for us so far. The largest conventions in Croatia are Sci-Fi/Fantasy conventions, such as SFeraKon, Istrakon, Rikon, Essekon and Liburnicon. Conventions have proven to be a fertile ground for activities such as larp lectures and demos of all kinds. Several of our regular players started their larp “careers” at conventions. Also, since last year, the role-playing section of the Fac-

ulty of Humanities and Social Sciences in Zagreb has organized gaming conventions with short, Nordic-style larps as part of their program.

Similar to the conventions listed above, larpers in Croatia also promoted at outdoor fairs, such as medieval, renaissance and historical fairs, as well as some promos in public areas, such as parks, etc. While these activities may have served to give us some visibility, they did not get us any new players.

We had some success with gaining new players using online resources such as webpages and Facebook. While webpages are searchable through Google, social networks such as Facebook primarily serve as a representation of one's social circle and, therefore, are counted as an extension of the "word-of-the-mouth" approach to larp marketing. We also did some marketing on other social networks such as Twitter, Google+, and others, but Facebook proved to be most important for us due to its near ubiquity.

These above-mentioned methods our success with them reflects the current state of Croatian larp. Larp remains a non-mainstream activity, unlike re-enacting or Airsoft, and so far our marketing efforts had the most effect in environments and situations where people were already relaxed and open-minded enough to accept the concept of larp.

While the above methods have been used primarily to expand the hobby with the influx of new larpers, they have also, in part, targeted current and former larpers. However, several other projects aimed at the current and former larpers also exist.

Building an active online community of larpers has been the most important goal of our groups' efforts. Until approximately six years ago, the main Internet community of larpers in Croatia was gathered around a single mailing list. Since that time, the Ognjeni Mač forum emerged as the most important and active online larp community in Croatia; all major Croatian larps are announced there first. Facebook comes second;

many Facebook groups and pages cover Croatian larp; many of which also have an international following.

Two active larp blogs exist: Larp Hrvatska in Croatian and Diary of a Croatian Larper in English. These blogs have done a good job informing both the local and international larp community about upcoming larps and providing interesting larp-related articles and interviews. Of these two blogs, Larp Hrvatska is usually more formal, generally featuring medium to long articles in a more informative style. Diary of a Croatian larper is more informal, personal, and is updated more commonly. Therefore, the blogs are not exactly split between national and international markets. The Ognjeni Mač website is written in blog style, but also provides information about the association, links to the forum, and the biggest larp gallery currently available in Croatia.

Besides these websites, several smaller sites, larp microsites, news aggregators, and mailing lists also exist. All of these websites and resources play an important role by establishing

community for existing players, remaining available for potential new players, and providing updates for former players should they decide to return to the game.

Retaining existing players is a more complex task than it appears. New larp games should remain similar to the previous ones in order to retain current players, yet aspire to become better -- by the definition of majority -- to keep player interest high. Former players who still might be interested in playing and available would appreciate improvements to larps similar to ones that they used to play or new forms of larp.

One of our most important projects involved forming connections between different larps in Croatia. As is common in most of Europe, fantasy is the dominant form of larp in Croatia. All current fantasy larps share their heritage from one single larp, which was the most dominant since the start of Croatian larp from 1997 and remained dominant through the next ten years. It made connecting the storylines easier; currently all major fantasy larps in Croatia share the same game world with

independent “regions,” with characters, role-play and even storylines from one game commonly spilling into another.

That effort, however, is not only limited to Croatia. The Croatian larp scene helped to kick-start Serbian larp. Many Serbian larps use a system that is fully compatible with the systems used in Croatia; others, which use another rule set, are still highly compatible with ours in fighting style. Our “shared world” further expanded and merged with theirs, and, thanks to their efforts, it also connected to Bulgarian larps and their gaming world. Our cooperation with Serbian larps has proved to be of great value, as we already drew several Serbian players to our larps. More people will visit both ways this year and in the foreseeable future.

Sometimes, we have a chance to make history. Slovenian larps started to form this year and a couple of us visited them in order to offer our assistance to help kick-start the larp hobby there. Slovenian games are still in the early stages of larp development. We will see how their larp develops and remain

available for any questions they might have or assistance they might need.

A project recently started on Facebook entitled the United South-eastern Europe Larpers (Balkan larp), which currently has larp organizers and players from Croatia, Serbia, Bulgaria, and Slovenia. We are working on a common map, regional promotion of our events and promotion larp culture overall.

Apart from South-eastern Europe, Croatian larp players have successfully contacted many players from other countries. So far, we also had visitors from Austria and USA, and our connections with those larp communities are strong. Our players also maintain connections with some German, Czech, UK, Danish, Swedish, and Norwegian larpers; we find it interesting to see all the differences of interpretation of larp in those countries.

Those differences can sometimes give us ideas. Although fantasy larp is the most common in Croatia at the moment, there have been strong movements towards trying other styles of

larp, such as *Vampire larp*, *Fallout larp*, *Battlestar Galactica larp*, Steampunk larp, modern larp, and several other forms of Fantasy larp than those currently played. Some have also discussed special larps designed for children. All of these areas, with their distinct focuses, could expand the potential number of people interested in larp overall or help bring back former players. For example, rule-less Nordic-style larp could prove especially interesting to psychologists, sociologists, actors, and anyone interested in human behaviour and the way the human mind works, although in a broader sense, this observation remains valid for all larps.

We have also discussed several ideas regarding larp tourism. As Croatia is a popular tourist destination country and most of our big larps are held in the summer, larps could function as a nice stop for tourists on their way to the coast or back home. Larps would not incur extra costs; all Croatian larps held now are non-profit. They are basically self-funded and costs are very low. Plus, organizers are usually willing to offer discounts or sometimes even free entrance to international visitors, for

the sake of getting to know other larpers better and appreciating the effort international players made in travelling that far.

To keep larp quality up despite the low entry fee, which plays a significant part in larp marketing here, there have been several approaches. Many players invest their own money and time to buy or make larp gear, both for their own and collective use and there have been some quite generous donors. The Ognjeni Mač association collects membership fees from its members, though these fees are not required for participation in Ognjeni Mač larps. The fees are used to buy and make larp props, giving other benefits to its members, while keeping the general entry fee for a larps low considering its prop quality.

Ognjeni Mač also organizes regular workshops for larp weapon crafting, armor crafting, costume making, prop building, and everything else that needs to be done. Whether for larps organized by the association or for members' personal gear, the workshops proved quite popular. Access to workshops where

anyone can get help greatly facilitates both getting into larp and renewing the gear of more experienced players.

A good survey should be made for current players, such Petra's research we conducted in 2010. It can provide an important insight for what players value most and focus on those points in order to improve. According to that research, Croatian players value role-play, character development, and event quality over all other factors of a certain larp. After most of our larps heavily improved in those aspects, results including increased attendance and player satisfaction were visibly seen.

Getting a good larp terrain is also important in the marketing of a specific game. Jaska larps by the Ognjeni Mač association have a huge forest at their disposal and Jaska larp games have evolved around that fact. Istočna Anarhija larps by the Gaia association have an actual ruined fortress originally built to defend against the Turks at their disposal. Rajski Vrhovi larps have a historical Celtic graveyard nearby. Whatever terrain a

larp uses, it should be built around its strengths and play those strengths in order to reach its full potential for promotion.

Larp location is not the only important factor; duration matters as well. Most popular and visited larps in Croatia are camping events over an extended weekend: usually Friday to Sunday, but sometimes Thursday to Sunday. Currently all of them are fantasy larps and they are considered most significant by our players. They include the following larps: Jaska, Rajski Vrhovi, Istočna Anarhija, Lubena, and, starting this year, Terra Nova.

Besides those extended weekend larps, larps spanning two days have become popular since 2010. Few of them are camping events, like Jaska 9 or the roleplaying section's planned fantasy larp were. Most of them are mostly based indoors and the Croatian larp community calls them "feasts." Despite being shorter than full weekend larps and sometimes even being more costly, they have proven to be quite popular.

Another category is single-day larps, which are usually organized at low or no cost to participants. While several short, single-day indoor feasts have also been held, the only regular events of that type in Croatia are the larps Maksimir and Krvomeđe in Zagreb. Maksimir offers plenty of questing, role-playing, and challenges, while Krvomeđe focuses on battles. To keep costs down, these larps take place in public areas such as parks; while frequent contact with non-players is bad for immersion, it remains excellent for the purpose of promotion. Another kind of short larp is the convention larp, usually done at sci-fi/fantasy or gaming conventions; these games provide much of the same benefits, as well as easy access to potential new players.

We should also give credit to technology for improving our larp promotion. Free and open source software, as well as free online services empowers everyone, especially non-profits. These technologies give everyone with the skills and enough free time on their hands the ability to promote larps at much

lower price and with much higher effect than was possible several years ago.

“People” is what it comes to in the end. Motivated people who are willing to put in some time to promote larp -- either as a concept, or specific games, or related projects, or altogether -- to everyone who is interested in hearing about it. It is sometimes hard work, but is worth it; the rewards can be great. After all, you can always consider promotion a quest.

Ivan Žalac

Ivan Žalac se larpu aktivně věnuje posledních jedenáct let. Poslední čtyři roky je také členem manažerského týmu občanského sdružení Ognjeni Mač association, kde získal mnoho zkušeností s organizací a propagací larpu. Píše larpový blog „Diary of a Croatian Larper“ (Deník chorvatského larpera).

Ivan Žalac has been an active larper for the past eleven years. He has also been a member of the management board of Ognjeni Mač association for the last four years, gaining a great deal of experience running and promoting larps. He also runs his larp blog ‘Diary of a Croatian Larper.’



Experiences with Emergent Plot

Zkušenosti s neřízenou zápletkou

J. Tuomas Harviainen

The beauty of emergent plot is that the outcome is unexpected prior to the game. This short paper discusses its advantages and disadvantages as well as a few design tips.

Krásou neřízené zápletky je to, že výsledek nemůže být před hrou nikterak očekáván. V tomto krátkém příspěvku bych rád zmínil výhody a nevýhody této metody. Stejně tak bych rád přihodil pár designových tipů.

Over the last decade, I have experimented with various types of mini-larp design, but my favourite remains the ninety minute game that uses emergent plot. In basic terms that means a larp without pre-scripted narrative events, in which almost everything that happens takes place because it arises from the setting material and story seeds (*fabula*; Fatland, 2005) embedded in the characters. Some parts of the setting and situation are defined, but much is left up to the characters. The game becomes in both the good and the bad dependant on the participants' interaction. I liken such designs to paper planes - I prepare them as best I can, but when they leave my hands, they are on their own. I just watch and see if they fly or not.

Advantages and disadvantages

The good side of such an approach is that the game becomes somewhat new every time it is run. That makes it very enjoyable for the game master who gets surprised every time by what

the players make of the base ideas. Some tendencies do exist (see Harviainen, 2011, for examples) but there is still plenty of mutation.

People with no larp experience also often find emergent plot very easy to approach and in my experience it is a very good design approach for events directed at a non-larping audience. It appears that because there is little obvious plot, it is easier for newcomers to get inside the head of a character. My own *Desire Rites* (2011), about a fictional divorce party, was an excellent example of this: Written for the Culture Capital year of Turku, Finland, its inaugural run featured ten players without any larp experience whatsoever and just two who had larped before. It was for the most part a definite success, the sole exception being one non-larper attendee who occasionally broke the illusion of play as she did not quite grasp the idea of pretence.

The key problem with such a design is that it's not for everyone. Some players seem to require a clear plot or they get con-

fused, bored or both. In contrast, however, the design style can for some others seem constrained or railroaded. While most of the feedback on my cult-survivor larp *A Serpent of Ash* has been very positive, I have also received heavy critique on it from especially two players. One found it impossible to play because he thought the personality of the character (i.e. the fabula in it) was completely restricting his potential actions. The other said she did not enjoy the game, because it was mostly just talk, with nothing significant (in her opinion) happening.

The latter of these points is extremely interesting. My most popular game, the hang-over simulation *Prayers on a Porcelain Altar*, works through the characters throwing insults at each other. After a run at the Aalto University in Finland, however, it became obvious that this particular facet does not function well if the players know each other too closely. It then leaves them just the second potential point of interest - blood on the sheets - which some find a distraction, others something that keeps the design together. With enough people who do not know each other well, the game seems to run without a hitch.

Emergent-play larps can be deployed with great impact in places such as conventions and classrooms, as they rarely require much reading from the participants and last for an optimal hour or a bit over, and thus can make use of ideas that would likely become boring in a longer larp. If the organizer wants extra clarity to them, it is possible to set a goal through the use of Fates (events that are defined as inevitable; see Fatland, 2005). For example the very free-form *Prelude* by Lauri Lukka is about a band that breaks up just before a concert. The break-up is the only thing set in stone in the game material, as most of the other parts are either decided by the players or chosen at random. Occasionally players will reject even a Fated part, if it would to them seem to be against the events of the play. At a Belarusian run of *Prelude*, for instance, the band managed to reconcile all their differences, at least for a while, and the players decided they would thus not play the mandatory break-up. The Fate does not have to be all-encompassing either. In *The Family Andersson*, for example, it is fixed that the inheritance has to be divided, but not how. The whole larp

is about freely negotiating the potential future consequences of that one Fated aspect.

Designing for Emergent Plot

In my experience a good emergent-plot game relies on three facets: a solid reason for interaction, the cast of characters and revelation mechanics.

The first of these is the solid reason for interaction. It sparks discussion and gives meaning to the situation. In *The Family Anderson*, it is the division of the inheritance, in *Desire Rites* the supposedly relaxed moment of a divorced couple celebrating that divorce together with friends and family. In *The Tribunal*, it is basically one extended ethical dilemma about soldiers doing what's either right, safe or convenient for them and about trusting the others to hold to their promises. *Prayers* is actually a borderline case, as its central tenet for this is roughly

‘you don’t feel well enough to leave just yet, so you will spend the time by being mean to the others here.’

The second facet is a cast of characters. In my opinion, they need to be short and catchy, yet somehow also deep. They must be meaningful to play, suitably in conflict with each other, and they must have reasons to communicate on issues that do not completely relate to the central theme of the larp. In my experience, it is best if they can form cliques in game, but those groups should not be stable. For example in *Serpent of Ash*, the seemingly unanimous atheists can turn against each other, if certain issues come to light. I recommend creating easily graspable stereotypes as characters, to which is then added some context and flavour, so as to provide a personality. In *Prayers* the characters are all stereotypes of what actors and wannabe-actors are like, and each has a colour as his or her name. In *The Tribunal*, each character is named after an animal and resembles that animal in behaviour. That makes them easy to play and remember, quickly creating a sense that the characters really do know one another.

The third important facet is what I call revelation mechanics. As opposed to games that intentionally use no secrets (see Wrigstad, 2008, for examples), emergent plot one-trick-ponies require them. Otherwise, they become stale really fast. To make sure at least some of the secrets are used during play, I use a system of redundancies. In a 10-12 player mini-larp of mine, one other character usually knows a lot about the secret, one or two know something to that direction, and at least one more has reasons to mention things that bring the secret to mind, or make it look like he or she is in the know.

Beyond these an emergent plot mini-larp is just like any other small larp. Their core concept means that they are highly suitable for re-runs; indeed they only reach their full potential by being run many times. So if the first run is good or even great, they should be written down with instructions and re-run with different audiences (see Harviainen, 2009 and Trenti, 2011, on boxing larps). Sometimes it's worth the effort to also preserve emergent-plot games that do not go well. The first run of my *Haalistuvia unelmia* was not very spectacular, but we

spontaneously dug the script up half a decade later and tried it again, surprisingly to a great success.

You never know what you'll really get when writing and running an emergent plot larp, although one thing is for certain though: Every time it will be very different from all other times. With a central plot you just don't get that.

Ludography

- [1] Desire Rites (2011). Designed by J. T. Harviainen.
- [2] Family Andersson, The (2008). Designed by Åke Nolemo & Johan Röklander.
- [3] Haalistuvia unelmia (2005). Designed by J. T. Harviainen
- [4] Prayers on a Porcelain Altar (2007). Designed by J. T. Harviainen.
- [5] Prelude (2011). Designed by Lauri Lukka.
- [6] Serpent of Ash, A (2006). Designed by J. T. Harviainen.
- [7] Tribunal, The (2010). Designed by J. T. Harviainen

Bibliography

- [1] Fatland, E. (2005). Incentives as tools of larp dramaturgy.
In P. Bøckman, & R. Hutchison,
- [2] (Eds.) *Dissecting Larp* (pp 147-180). Oslo: Knutepunkt.

- [3] Harviainen, J. T. (2009). Notes on designing repeatable larps. In M. Holter, E. Fatland & E. Tømte (Eds.) *Larp, the universe, and everything* (pp. 97-110). Oslo: Knutepunkt.
- [4] Harviainen, J. T. (2011). Designing games for testing information behaviour theories. In Huvila, I., Holmberg, K. & Kronqvist-Berg, M. (Eds.) *Proceedings of the international conference Information Science and Social Media* (pp. 49-72). Turku: Åbo Akademi University.
- [5] Trenti, L. (2011). Boxing a larp. In Castellani, A. & Harviainen, J. T. (Eds.) *Larp frescos: Affreschi antichi e moderni sui giochi di ruolo dal vivo, Vol. II* (pp. 153-159). Firenze: Larp Symposium.
- [6] Wrigstad, T. (2008). The nuts and bolts of jeepform. In M. Montola, & J. Stenros (Eds.) *Playground worlds – creating and evaluating experiences of role-playing games* (pp. 125-139). Helsinki: Ropecon ry.

J. Tuomas Harviainen

J. Tuomas Harviainen tvoří larpy od roku 1996. Jeho mini-larpy byly přeloženy do sedmi jazyků a jsou hrány nejméně v 15 zemích. Je také známý tím, že tu a tam fušuje do výzkumu a teorie larpu.

J. Tuomas Harviainen has been designing larps since 1996. His mini-larps have been translated into seven languages and run in at least 15 countries. He's also known to dabble now and then in larp research.



So, You Want to Spread the Larp Revolution?

Takže vy chcete šířit
larpovou revoluci?

Claus Raasted Herløvsen

The paper provides an overview of how consideration of well known basics of marketing and behavioral psychology can impact the process of advertising larp activities to general public.

Tento článek se snaží vytvořit základní přehled o tom, jak mohou úvahy o základech marketingu a o psychologii chování ovlivnit proces reklamy a propagace larpu široké veřejnosti.

Larp. It's cool. We love it. Yeah. So far so good.

But how do we get from there to getting larp considered culture on the same level as theatre and making it accepted as part of modern society? There are several ways to do this and that's what I'm going to talk a little about.

Ah but you ask: 'Why should you listen to Claus? What does he know?' Not necessarily a lot but on the subject of bringing larp to the mainstream – quite a bit. When it comes to larp as part of mainstream culture Denmark is by far the leading country in the world – and for the last ten years I've made my living doing larps and spreading the idea of larp to the general public. So I know something, at least.

Of course I'm not claiming that the only ways to spread the revolution are those I suggest but at least these approaches have been tested and shown to work.

I'm going to be talking a lot about 'they' for the next couple of pages. Who are 'they?' 'They' are the normal people. The

mundanes. The muggles. Those who don't yet realise that larp is the future and those you want to convince that it is

Some of 'them' will be people you want to get money from. Some of 'them' will be people you want to sleep with. Others will be co-workers/family/friends who complain about your strange hobby. 'They' can be anyone.

But for whatever reason you want 'them' to change their opinion on larp. While there are many ways to accomplish this here are ten that work. So start spreading the love.

1: If the cool kids do it they'll like it

Whether it's larp, parkour or wearing crazy clothes – if the cool kids do it they'll like it. If leading Hollywood actors started talking about this cool thing they do in their spare time called larp the reputation of our hobby will receive a world-wide boost. If celebrities endorse something it's easier to sell

the idea to non-celebrities. This is just as true for larp as it is for water-skiing.

What does this mean for you?

If you know any cool/famous/influential people try to get them hooked. It'll help. This is sad but true. It's smarter to get a local politician interested in larp than your neighbour, unless your neighbour is a rock star.

2: If it looks good, they'll like it

Everybody thinks parkour is cool. It's hot dudes (and chicks) jumping and doing crazy-ass-shit stuff with walls, cranes and rooftops. It looks *good*.

Have you seen YouTube videos of American larps? It looks like shit. I'm not kidding around. Badly-dressed adults throwing weird small bean bags at each other and yelling 'Lightning Bolt' doesn't look cool. Sure it's great fun; I've been to three

American larps and enjoyed myself quite a bit there. But it looks like crap.

If you want to sell something – anything – make it look good. 400 adults dressed in plate armour crashing together in a battle that looks as violent as the ones in action movies is easy for people to like. Two untalented actors in bad pirate costumes making horrible in-game jokes just don't have the same effect.

What does this mean for you?

If you put crappy videos on YouTube they'll be seen by someone. If you show people pictures of ugly larpers in horrible costumes they'll believe that larp sucks even though the players may be awesome. If you show them the Nordic Larp book they'll be impressed. It's simple: If you want people to be impressed by what they do show them stuff that looks impressive.

3: Fear is always the third reason

Some weird Danes have this mantra that 'fear' is always the third reason no matter what the list is about. A strange people, the Danes.

What does this mean for you?

When you're trying to explain something to people remember that after giving them two good reasons give them a third reason that has to do with fear. Fear of being laughed at. Fear of being overheard. Fear of being labelled as strange geeks.

Because fear is always the third reason.

4: If you explain it in simple terms they'll like it

One of our biggest failings as larpers and role-players in general is overcomplicating things. I know, I know... you want people to understand all the nuances and intricacies of what

you do and if you play D&D you want them to understand that a Fighter and a Paladin are not the same.

But guess what? People don't want complicated. They want simple. If someone sends you a link to a YouTube movie, how many seconds are you willing to give it before it turns interesting? 5? 10? Probably not even that much. Explain things using simple words.

'Larp is organised play. No more. No less.'

'Larp is improvised theatre without a manuscript.'

'Larp is dressing up in weird clothes and pretending to be other people.'

Make it simple and people will listen.

What does this mean for you?

Don't make things complicated if you don't have to. If they are complicated then uncomplicate them. Use examples that people can relate to. If you're talking to somebody who's a football fan then explain larp using football examples. If it's your mom explain it as child's play – just with adults. If an explanation doesn't work use another one next time.

5: If you quote 'experts' they'll like it

There's a golden rule that says 'Nobody believes that friends or friends of friends are smart.' Of course it's not true (very few golden rules are) but it's true enough that you need to understand how it works. When your boss asks what larp can be used for and you quote your friend Petr, nobody's going to take you seriously but when you quote the world's leading expert on roleplaying for children Claus Raasted it will sound impressive. This sadly means that none of my friends quote me but refer to renowned Czech larp expert Petr Pouchlý instead; such is life.

What does this mean for you?

People who are far away sound impressive. It's sad but true. Not necessarily far away geographically but mentally. It needs to sound like it's somebody who's an authority. That's why people with university degrees are good to quote. They sound like they know something even though they sometimes have no clue. It's better to quote a woman with a PhD in Sociology who knows jack shit about larp than your friend who has twenty years of expertise at the front lines. Sad, but true.

6: If you tell them that your country is special they will like it

One of the things I always tell Danes about larp is that Denmark is the leading nation in the world when it comes to larp. Not because we do the most interesting stuff or have the most players, which we don't. But nowhere has larp reached the

mainstream as it has in Denmark. And it makes them feel good.

If you tell Danes that children's larp is a more or less uniquely Danish thing (which is true) and tell them that we (the Danes) are world leaders when it comes to kids and roleplaying they feel proud. Just like being a world leader in windmills, sausages or submarine technology sounds good to people who don't have a clue about either of these things.

What does this mean for you?

Tell them that larp in your country is interesting in some way. Maybe your larp scene started before others did. Maybe you had the first LOTR larp ever. Maybe you're the only people who've done larps about the 1968 'revolution' in Prag. Find something that's cool and talk about it. It works. People want to feel proud by association.

*7: If you make them understand that you are relaxed
about it they will like it*

One of the reasons larp has spread like it has in Denmark is that most people think it's a fun, refreshing and healthy activity for children. Of course it's a bit annoying that they don't know that it's exactly the same for adults but it's a start. One of the reasons they like it is that when kids do something it's cute. Adults wearing crappy costumes and doing bad acting is just embarrassing, but kids doing the same is cute. Adults pretending to be circus performers are horrible. Kids doing it? Cute.

Even adults can be cute if they're serious about something that seems ridiculous. Just not too serious. Stamp collecting is seen as nerdy because stamp collectors are dead-serious about their stamps. Collecting stamps (or coins) in a relaxed way and laughing about it is seen as interesting (and a little cute).

What does this mean for you?

When you talk about your hobby think about how it looks to other people. Does it seem weird and bizarre to them? Then maybe talking about dressing up in elf ears and being deadly serious about it isn't the way to go. If you meet someone who's passionate about teddy bears, chewing gum wrapping paper or Iranian poetry you'll be much more like to listen if they can make fun of themselves. The same goes for larp. It's ok to be passionate but not everyone will understand that passion off the bat and it can easily seem extremely weird. After all... elf ears?

8: If you get them to see that it's powerful they'll like it

In the 80s and 90s most adults thought that computer games were silly and would rather have their kids play football than computer games. Today most adults (at least where I come from!) know that games can also be educational and learning

games are a common feature in many schools. Football is still accepted, though.

What happened along the way? The right people realised that computer games could be powerful tools when it came to learning and suddenly they were ok. It is precisely the same with larp. Ten years ago larp was an unknown subculture and if people knew about it they laughed. Today museums, companies and even religious institutions use larp for learning and pedagogical purposes.

Larp hasn't changed a lot. The way it's seen has.

What does this mean for you?

Instead of talking about what larp is talk about what it can do. Anyone can understand that it's easier to understand a historical period if you've lived it. Nobody will dispute that you can learn something from trying out different perspectives. That's what we all do. So tell people about it.

9: If you don't force them to try it they'll like it

One of the most common mistakes of enthusiasts everywhere is their relentless quest to try to get others interested. 'This Harry Potter novel is cool. You have to read it,' 'You should try out this larp thing because I love it,' or 'I like gangbangs. Why don't you give it a try?'

People want to try new things but they don't want to be pressured constantly. Tell them you'll help them if they think it sounds cool but don't try to get them hooked. If what you're doing sounds interesting they'll want to try it. If it doesn't they won't no matter how much you bother them.

What does this mean for you?

One of the things I've found the least appealing about larpers is the tendency to try to convert the uninterested. I've done my share of preaching – more than most, I'd guess – but always to the curious and the interested. Not to the friends who just want me to shut up about it. Don't try to convert everybody; convert those who want to

know more and the rest will follow. It's a slow battle, but it can be won.

10: If you don't do it no-one will

Stop believing that the revolution will happen without you.
Because then you surely won't make much of a difference.

What does this mean for you?

It means that you don't know where you are in ten years. I certainly didn't know I'd be here ten years ago. Act like what you do matters even if you joke about it. It does.

Claus Raasted Herløvsen

Tvrdí, že je největším expertem na dětský larp ve světě, a zatím se mu to nikdo nepokusil vyvrátit. Je autorem osmi knih o larpu, editorem národního dánského časopisu o role-play ROLLE|SPIL a více než dekádu je profesionálním larperem. Když se zrovna nevěnuje larpům, tak je vzorovým příkladem otevřených vztahů a je hrdým vlastníkem 100+ kg Lega.

Claus Raasted (32) claims that he is the world's leading expert on children's larp, and so far no-one has challenged that claim. He is the author of eight books on larp, the editor of the national Danish roleplaying magazine ROLLE|SPIL and has been a professional larper for over a decade. When he's not involved with larping, he is a poster child for open relationships and is the proud owner of 100+ kgs of Lego.



2012

ODRAŽ SE DOKUD MŮŽEŠ

Sborník larpové konference Odraz 2012

<http://www.odraz.org>

Editor: Michal Truhlář

Redakce a editace: Alena Nekvapilová, Dominika Kováčová

Jazykové úpravy a korektury: Alena Nekvapilová, Sarah Lynne
Bowman, Nathan Hook

Překlad: Martin Bačík, Dominika Kováčová

Ilustrace: Martin Kühn

Grafická úprava a sazba: Michal Truhlář

Tisk: powerprint s.r.o.

Vydavatel: powerprint, Praha

Rok vydání 2012

První vydání

ISBN 978-80-87415-41-2

Sponzoři a mediální partneři

The logo features the text "XB-1" in a bold, blocky, sans-serif font. The letters are black with a white outline and a grey drop shadow, giving it a three-dimensional appearance. The "B" has a horizontal bar that is slightly offset.The logo consists of the word "pevnost" in a stylized, metallic, 3D font. Below it, the tagline "VÁŠ PRŮVODCE FANTASTICKÝMI SVĚTY" is written in a smaller, black, sans-serif font.The logo features the text "proficut.cz" in a large, bold, sans-serif font. Below it, the tagline "profesionální reklama" is written in a smaller, black, sans-serif font.The logo features a black shield icon on the left. To its right, the text "MORAVIAN LARP" is written in a bold, serif font.The logo features a stylized icon of a mountain or castle with three windows above the text "larp.cz" in a bold, sans-serif font.

