

LARP STO ROKŮ SAMOTY – MAPOVÁNÍ DOČASNÉ SÍTĚ

Sarah Komarová

*Institut politologických studií, Fakulta sociálních věd, Univerzita Karlova
sarah.komasova@fsv.cuni.cz*

One Hundred Years of Solitude – mapping of a temporary network

Abstract—Using the case of the LARP One Hundred Years of Solitude, based on the book by Gabriel García Márquez, this article presents the process of the game's formation by mapping interactions leading to the constitution and upkeep of the game reality. In the description of the game's development as a temporary autonomous network, special emphasis is put on the rise of the game's agency. The process of LARP's evolution is presented as a chronological action, beginning in the moment when the game is too weak to be autonomous, and follows the process of recruiting mediators as a necessary precursor to the players' connection into the game's network. Furthermore, the process of the players taking over recruitment activity is presented, followed by the final stage, when the game and characters acquire an active role in steering the game themselves. The article is inspired by actor-network theory, which offers multiple ways of analysing interactions, as well as the consolidation and subsequent dissolution of the game network. By creating a map of game interactions, the article tries to present an alternative perspective to the traditional concept of the magic circle.

Keywords—LARP; game; magic circle; network; actor-network theory; One Hundred Years of Solitude

ÚVOD

UNIKÁTNÍ zkušenost, kterou larp přináší, společně s jeho obtížnou zařaditelností na pomezí hry a umění, vytváří prostor pro výzkum interakcí i reklasifikaci zažitých konceptů obou oblastí. Larp skrze interaktivitu a otevřenost překračuje tradiční porozumění

konceptu autorství nebo vztahu herce a publika (Stenros 2010, 301). Základní analytickou otázkou při snaze porozumět tomuto fenoménu ale, dle mého názoru, představuje proces ustavení „hry“ samotné, jako svébytné interakce mezi účastníky. Z této perspektivy přistupuji k mapování hry Cien Años de Soledad. Cílem tohoto textu je analyzovat charakter herních interakcí v larpu skrze zmapování vzniku hry jako samostatné entity. Tento přístup umožňuje alternativní uchopení podmíněného a vyčleněného interakčního prostoru, který utváří samotný koncept hry.

Podmíněnost hry přitom není významná pouze z pohledu výzkumu věnujícího se larpu nebo z pohledu herních studií (Stenros 2015), význam i výzkumná přitažlivost tématu naopak vychází zejména z širší kondicionality interakčních situací, jak ji popisuje například Erving Goffman (1959). Jeho koncepce hry jako pouze jedné z blízkých skupin každodenních herních interakcí narušuje tradiční pojetí hry jako interakce oddělené od „skutečného života“ tzv. „magickým kruhem“, jak o něm hovoří Johan Huizinga (1949, 11, 77). Přestože interpretace hry jako interakce probíhající v myšleném světě odstríženém od žité skutečnosti patří k rozšířeným (Montola 2012, 48; Klabbbers 2009, 2), tak kromě Goffmana toto pojetí problematizují i výzkumy zabývající se novými typy her, a to ať už vymezují hry překračující magický kruh jako specifický typ tzv. pervazivních her (Montola, Stenros a Wærn 2009; Moore 2011), nebo zpochybňují celou koncepci magického kruhu (např. Richardson 2010). K tomuto směru patří i práce Daniela Mackaye (2001), který upozorňuje, že výsledná

herní performance je důsledkem interakce mezi vlastnostmi hráče a postavy, kterou hráč ve hře ztvárňuje, a pouze tato kombinace umožňuje realizaci larpové hry, nebo práce Edwarda Castronovy (2008), který počítačové hry konceptualizuje jako vydělené propustnou membránou, nikoliv pevnou hranicí. K tomuto názoru se přiklání i Marinka Copierová (2007), která svůj argument zakládá na autoetnografické analýze sítí herních interakcí ve hře World of Warcraft. Kromě teoretického uchopení hry jako magického kruhu, tak současní autoři nabízejí i interpretace založené na metafoře propustné membrány či interaktivního procesu, nebo poukazují na odlišný charakter „nových“ her, zpravidla zejména v kontextu MMORPG.

Na problematiku interakce jako klíčového prvku ustavujícího hru navazují i v této případové studii, avšak na rozdíl od Copierové se nezaměřují na problematiku ustavení interakcí jako nutné podmínky role-playingu, ale snažím se zmapovat vlastní proces ustavení hry jako svébytného aktéra. Tento proces je významný k porozumění podmíněného, avšak autonomního charakteru hry.

Analytická perspektiva zaměřující se na hru jako hlavního aktéra, který je realizován skrze interakci účastníků, je umožněna teoreticko-metodologickou perspektivou actor-network teorie, ze které čerpám. Zájem o popsání vlastní subjektivitu hry, tedy neživého aktéra, jehož subjektivita je naplňována skrze aktivní procesy interakce mezi živými a neživými aktéry, je zároveň důvodem volby tohoto teoreticko-metodologického rámce.

Hra je představena jako rodící se a zanikající interakční síť. Tento proces sleduje i struktura článku, která po představení úvodních teoretických a metodologických východisek chronologicky mapuje přípravu hry, její průběh i poherní proměny vztahů mezi hrou a účastníky.

ACTOR-NETWORK TEORIE A METODOLOGICKÁ ŘEŠENÍ

Teoreticko-metodologická východiska článku vycházejí zejména z přístupu actor-network teorie (ANT). Jako její hlavní rysy vnímám především možnost zkoumat vztahy heterogenních aktantů, ať se již jedná o ideje, věci nebo

osoby (Latour 2005, 76). Dále pak možnost sledovat proces vzniku sítě skrze kontroverzi a proces rozšiřování sítě skrze navazování nových prvků, tedy proces rekrutace a mobilizace. Jedná se o ustavení série překladů mezi počátečním a koncovým aktantem skrze propojující mediátory, tedy aktivní prvky umožňující překlad mezi jednotlivými body (1993, 10, 78; 1999, 73). Termín překlad je tak v celém textu systematicky aplikován v tomto specifickém významovém rozměru.

Dalším podstatným rysem ANT je pak možnost konstruovat nehierarchické mapy sítí, a tak mapovat interakce (1987, 180; 2005, 174). Teprve na pevném základě mapy interakcí umožňuje actor-network teorie hovořit o „velkých konceptech“, jakými jsou například společnost nebo moc, které považuje za objekty vysvětlení, a nikoliv za vysvětlující faktory (2005, 45). V kontextu této studie je pak objektem vysvětlení koncept menšího rozsahu, tedy konkrétně koncept larpu jako hry.

Studie sleduje larp Cien Años de Soledad, respektive proces jeho ustavení jako samostatného aktanta/aktéra, tedy subjektu s vlastní agencí s autonomním potenciálem akce (ibid., 10, 54).¹ Přestože moje práce z náhledu actor-network teorie do velké míry vychází, v některých aspektech se od tohoto přístupu odklání, a to zejména v užití míře obecnosti deskripce nebo v do jisté míry specifickém přístupu ke skupině aktantů tvořené hráči. Jejich místo v síti přesto nepovažuji za hierarchicky nadřazené. Tento přístup byl zvolen zejména vzhledem k udržitelnosti výpovědi práce v existujícím rozsahu a rovněž vzhledem ke snaze o přesah teoretického argumentu vztahujícímu se k povaze hry nad rámec analýzy sítě.

Inspirace ANT s sebou ale přináší i tradiční úskalí, vyplývající z jisté metodologické nejednoznačnosti. Jak píše Bruno Latour (ibid., 142), ANT je metoda, která je zejména v přístupu ke způsobu popisu metodou negativní. ANT nabízí odlišnou interpretační perspektivu, spolu s obnoveným zájmem o empirický detail, k tomu využívá široce definovaných etnografických postupů se zvláštním zájmem

¹ Problematika odlišení aktérů a aktantů skrze figuraci není v této práci diskutována, koncept hry se však svou podstatou přibližuje spíše pojmu aktéra, protože má svou vlastní figuraci (Latour 2005, 54).

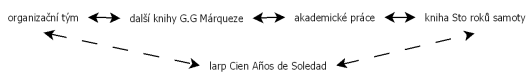
o terénní výzkum, přijetím aktivní role informátorů a důrazem na materiální artefakty (1986, 54; 1987, 63; 2005, 88, 133–135). V konkrétních metodologických otázkách je však ANT velmi nespécifická. Tato práce reflektuje jak požadavek terénního výzkumu, v tomto směru se opírá o aktivní přítomnost s autoetnografickou zkušeností autorky jako členky organizačního týmu. Rozhodujícím zdrojem dat je pak soubor devíti, přibližně hodinových, polostrukturovaných rozhovorů s účastníky hry pořízených Tomášem Hampejsem. Konkrétní účastníci byli vybráni na základě participace v konkrétní scéně. Přepisy těchto dotazníků byly následně zpracovány metodou otevřeného a následně pak axiálního kódování, kde při druhém kroku byly dále zpracovány koncepty účastníků vztahujících se k fenoménu hry a ke vztahu k rolím. Ze spektra materiálních artefaktů, pak práce jako doplněk rovněž využívá dotazník, který hráči vyplňovali před hrou a jehož cílem bylo vybrat účastníky hry a rozdělit mezi ně hráčské role (Hráčský dotazník 2016). Dotazník obsahoval sérii otevřených otázek, které zjišťovaly motivaci k účasti na hře a očekávání od hry. Textová podoba dotazníku pro potřeby této práce při tom byla zpracována zároveň a za použití stejných metod jako rozhovory.

PŘED HROU

Kde se bere hra?

Hlavním inspiračním zdrojem larpu byla stejnojmenná kniha Gabriela Garcíi Márqueze (1986), významným motivačním prvkem byly ale také designové představy organizátorů, které se pokoušely překročit v českém prostředí často využívanou jednotu času místa a děje zobrazovaného ve hře. Tato motivace byla i jedním z důvodů pro volbu *Sta roků samoty* jako hlavního tématu. Do přípravného procesu tak jednoznačně vstoupila i představa o podobě žánru ve skupině larpových hráčů, pro kterou byla hra určena. Většina designových rozhodnutí ale vycházela z charakteru knižní předlohy a snahy zajímavě ztvárnit jinak nezachytitelné prvky knihy ve hře. Kniha se tak stávala zdrojem akce a osoby organizátorů byly mediátory, kteří překládali

(ve smyslu ANT) její prvky do světa larpu. Procesu překlada napomáhaly akademické práce analyzující knihu *Sto roků samoty*, ale i další knihy autora, které snižovaly vzdálenost mezi knihou a osobami organizátorů. Kniha byla naopak mediátorem, který umožňoval autorům zprostředkovat jejich osobní sdělení.



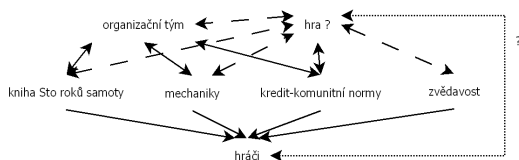
Obrázek 1: Řetězec překlada mezi organizačním týmem a knihou

Hra samotná byla v této fázi spíše společným projektem a zodpovědnost vůči tvorbě vycházela spíše z odpovědnosti vůči organizačnímu týmu nebo z pocitů vnitřní disciplíny jednotlivých členů týmu. Pocit zodpovědnosti byl, do značné míry vědomě, posilován snahou vytvořit očekávání u larpové komunity, tedy skupiny potenciálních hráčů. Obava ze ztráty kredibility v očích komunity pak dle autoetnografické zkušenosti autorky působila jako přímý nástroj zvyšování odpovědnosti k tvorbě. Tyto mechanismy vznikaly zejména vzhledem k dosud nerozvinuté agency hry, která nepostačovala k tomu, aby působila jako hybatel organizační činnosti. Na stranu druhou, již v této fázi bylo možné postřehnout ojedinělé odkazy na vnímanou nutnost konkrétního jednání jako vnučeného povahou hry.

K tomu, aby se hra mohla stát hrou, bylo potřeba rekrutovat zcela zásadní skupinu aktérů – hráče. Jejich zapojení do interakční sítě bylo umožněno skrze sérii mediátorů, kteří byli rekrutováni již dříve. Jak ukazuje grafické znázornění vycházející z analýzy dotazníků, které hráči vyplňovali před hrou (Hráčský dotazník 2016), hlavními aktanty, kteří působili jako rekrutující aktéři mediující herní záměr, byly zejména: knižní předloha, mechaniky, zvědavost a kredit.² Jinými slovy: To, co přimělo budoucí účastníky hry k participaci, byl zejména pozitivní vztah ke knize *Sto roků samoty*, zaujetí plánovanými pravidly interakce a reprezentace – mechanikami, snaha zažít/seznámit

² Šipky znázorňují sílu a směr propojení. Jako nejpěvněji ustavená je znázorněna vazba zakreslená plnou čarou, přechodovým stavem je čára přerušovaná, nejslabší, ustavující se vztah mezi hráči a hrou je znázorněn tečkami.

se s něčím neobvyklým – zvědavost a v neposlední řadě kredit organizačního týmu, tedy důvěra v kvalitu připravovaného záměru na základě přímé nebo zprostředkované zkušenosti s předchozí činností jednotlivých členů organizačního týmu. Význam, který budoucí účastníci přisuzovali právě kreditu, sice mohl být ovlivněn snahou zvýšit šance zúčastnit se hry (přestože skutečná motivace účasti byla jiná), ale i přesto se jeví jako faktor, jehož význam byl z autoetnografického hlediska překvapivý. Bližší analýza sítě a pravidel interakcí v rámci samotné komunity hráčů larpů se zaměřením na problematiku kreditu by mohla prohloubit porozumění interakcí uvnitř skupiny hráčů larpu.



Obrázek 2: Vznik vztahu mezi hráči a hrou

Na místě – posilování agency

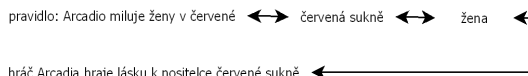
Ze zpětného pohledu je možné veškeré předherní aktivity na místě konání označit za proces posilování agency hry, kdy skrze provázání hráčů s předem získanými mediátory dochází ke vzniku řetězů překladu mezi hráčem a hrou. Dále zmiňuji okruhy typů překladu tak, jak jsme je vnímali při přípravě předherních aktivit. První dva se vztahují k formování interakčních pravidel a další dva pak k tvorbě myšlenkového světa hry.

První z okruhů označuji jako *potvrzení komunitních norem*. Jedná se o nejméně formalizovaný proces interakčního ujištění mezi členy komunity, že všichni členové respektují nepsaná pravidla vzájemné interakce. Jedním z nejsilnějších pravidel je přitom ujištění, že jsem schopen rozlišovat mezi hrou a realitou. Toto pravidlo je pravděpodobně jednak výsledkem některých nepříznivých reakcí veřejnosti,³

³ Např.: „Musím podotknout, že jednou z věcí, která mě od LARPů odrazuje, je situace, kdy tam potkám osoby nad dvacet, pokud možno nějaké obtlouklé muže ženy, přinejmenším průměrného vzezření, jak o sobě říkají: ‚my jsme elfové‘. [...] Ta představa mě děsí

jednak snahou dopředu jasně zamezit přenosu herních emocí mimo rámec hry – jev známý jako tzv. bleed (Meland a Svela 2013, 29). Nejistotu vyplývající z nedůsledného dodržování této zvyklosti popisuje jeden z respondentů: „Překvapilo mě, že hrají manžele, když spolu chodí.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) V širším kontextu herní komunity jsou ale experimenty s překračováním rámce hry realizovány (Montola, Stenros a Wærn 2009), a to i v českém prostředí – například hra Para Bellum (Česko-Slovenská Larpová Databáze – Para Bellum 2017).⁴

Druhý z okruhů *představení mechanik* definuje rámec a pravidla interakcí, které budou v rámci hry možné, a objasňuje jejich symbolický význam. Takovou mechanikou je například pravidlo pro použití barev k označení milované osoby. Postava, kterou hráč ztvárňuje, podle tohoto pravidla interaguje s postavou, která má část oděvu předem dané barvy, jako by tuto postavu milovala. Jedná se tedy o seznámení se s herně podmíněným řetězcem překladu, který v průběhu hry bude formovat konkrétní interakci. Podoba interakce je pak do velké míry odvozena od třetího z představovaných okruhů překladu.



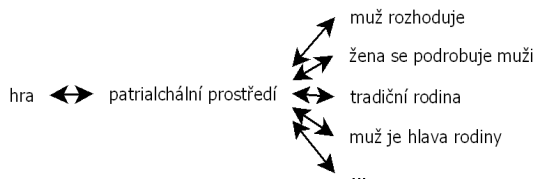
Obrázek 3: Aplikace pravidla jako řetězce překladu

Ten zde označuji jako *asociace se známým*. Tento typ překladu je založen na představení některých typů mediátorů a řetězců překladu jako platných v rámci formátu hry. Takový proces uvozuje například věta: „Hra se odehrává v patriarchální společnosti.“ Ta pro hráče jasně definuje skupinu hodnot a interakcí, které může při hře použít a na které se může odkazovat. Tím je zvýrazněna možnost využití konkrétních typů překladu mezi hrou, mediátorem, „patriarchální“ a konkrétní hráčskou akcí.

a bohužel jsem už pár takových lidí potkal a vypadali, že to berou vážně, tak jsem se radši neptal.“ (RPG Fórum 2017)

⁴ Další příklady uvádí například Tomáš Kopeček (2009).

Hráč tak získává nejen „povolený seznam akcí“, ale i možnost vlastní rekrutace aktantů vycházejících z tohoto okruhu, a tím dochází k rozvíjení konceptu hry nad rámec tvůrčí činnosti organizátora.



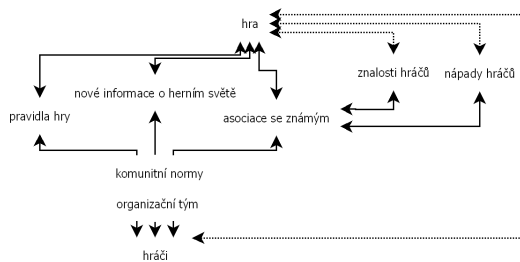
Obrázek 4: Vytvoření otevřeného řetězce umožňujícího vlastní rekrutaci mediátorů hráčem

Vlastní rekrutační práci dokládají například následující zážitky hráčů: „Ty jihoamerické státy mají úctu k matkám.“ Nebo: „Vzhledem k settingu toho 19. století tam nemůžu nechat běhat blázna, jako bylo to dost tvrdé, ale děly se tam horší věci.“ (Rozhovor s respondentkou Františka 2016) Vzhledem k tomu, že ani úcta k matkám, ani nutnost zneškodnění osob odchylojících se od společenských standardů normality nebyla před hrou nějak přímo diskutována, jedná se o vlastní odvození předpokladu „vhodnosti“ hráčkou, tedy o samostatný rekrutační proces nezávislý na přípravě hry. V předherní části tuto samostatnou rekrutační schopnost rozvíjela především společná strukturovaná debata zaměřená na rozvíjení představ o Novém světě a důvodu odchodu předků obyvatel z evropského prostředí.

Posledním z okruhů je *představení nového*. Příkladem takové situace může být zprostředkování informace, že „Z více než deseti milionů otroků dovezených do obou Amerik, pouze necelý půl milión směřoval do USA, drtivá většina naopak směřovala do Střední a Jižní Ameriky“ (Komasová 2016) a další informace popisující situaci otroků a jejich potomků v Kolumbii a jejich soužití s většinovou populací. Tato informace je pro část hráčů nová (Rozhovor s respondentem Ivan 2016). Kromě asociace se známým (zde představa o otroctví) tak zejména upozorňuje na přítomnost nového tématu a umožňuje hráčům s ním během hry pracovat na základě nově získaných informací, např. jak jednat s hráči hrajícími postavu odlišného etnického původu nebo jak přistupovat k problematice obchodu s lidmi ve hře. Tato

témata na jedné straně představují silný herní impuls, protože se s nimi hráči často dosud nesešli a konfrontace může ve hře vytvářet silné reakce. Na druhou stranu, rekrutační řetězec často končí u informací, které představili organizátoři a hráč v daném prostoru a čase nedisponuje dostatečnými znalostmi pro to, aby rekrutoval další aktéry odvozené z dané problematiky. I pokud hráč tyto zdroje má, může nastat problém v oblasti intersubjektivního ustavení interakcí založených na takovýchto informacích, protože druhý hráč nemusí takovým podnětům rozumět.

Všechny zmiňované aspekty procesu posilování agency hry představuje následující schéma, které ukazuje nejen rekrutaci konkrétních okruhů mediátorů, ale i přímé navázání hráčů na hru skrze ně, a zejména rozvoj vlastních rekrutačních možností účastníků.



Obrázek 5: Ustavování vztahu mezi hrou a hráči

V neposlední řadě organizační tým shromáždil množství neživých aktantů, kteří nejprve prohlubovali autonomii vznikající hry a následně utvářeli herní interakce ať už díky vzhledu a prostorovému uspořádání statku představujícího dům Buendiů, kde se hra odehrávala, nebo díky množství předmětů, které pomáhalo dodefinovat charaktery jednotlivých postav a umožňovalo specifický typ interakce. Jako příklad uvádím gramofon, který do herního prostoru v průběhu hry přinesla postava založená na literárním předobrazu Pietra Crespiho (Márquez 1986). Gramofon byl hráčům prezentován jako symbol modernity, pokroku a řemeslné dokonalosti. Postava Crespiho se tak stávala představitelem civilizovaného světa s unikátní dovedností obsluhovat řemeslně dokonalý jemný stroj. Hudba gramofonu pak sice na jednu stranu umožňovala tanec, a tím poskytovala záminku k tělesné blízkosti „zamilovaných“ postav, na stranu

druhou klíčka gramofonu vyžadovala neustálou obsluhu, a tak postavu Crespiho zpětně vyčleňovala ze skupiny obyvatel Maconda.

HRA – JEN ŽITÁ REALITA JE OPRAVDOVÁ

K naplnění konceptu hry dochází skrze uskutečňování interakcí, které vyplývají z vytvořené sítě představ o herním světě. Protože vztahy, které jsou simulovány interakcí mezi postavami, nejsou nijak ukotvené v minulosti, dochází k jejich realizaci právě a jen interakcí. Tedy například ztvárnění vztahu matka–syn je realizováno skrze vykonávání interakcí, které hráči považují za typické pro tuto dyádu. V okamžiku, kdy hráči tyto činnosti přestanou vykonávat, se hra rozpadá, protože neexistuje jakákoliv vazba zakotvená v minulosti, která by hráče tímto specifickým způsobem propojovala. Ve hře jako v dočasné a cíleně vytvořené síti tak oproti jiným typům sítí vzrůstá význam interakce jako ukotvujícího prvku reality. Aby hráč mohl zažívat imerzi, tedy pocit, kdy „nemusí aktivně potlačovat nevíru ve fiktivní svět a kdy odehrávání role plyne přirozeně a snadno, jako by hráč opravdu představoval postavu“ (Meland a Svela 2013, 58), musí vykonávat nějaký typ akce charakteristický pro postavu. Tato skutečnost vytváří i nutnost existence „zápletek“, tedy konfliktních cílů postav, které vedou k nutnosti akce. Vráťm-li se k inspiračním zdrojům larpu z dob před jeho vznikem, tak je i zde jasně patrná interakce jako spouštěcí bod imerzivní hry. Například ve světě Dračího doupěte si tak hráč volí postavu kouzelníka nikoliv proto, že kouzelník je postava moudrého vzezření, ale zejména proto, že má potenciál magické akce (Dračí doupě 2001).

Vykonavatelé skriptu

Nezbytnost interakce je hráči do jisté míry reflektována, a proto hráči vyhledávají interakce, které jim umožní předvést specifika své postavy. Na začátku hry, kdy hráči ještě nemají společnou síť herních zážitků a interakcí, na kterou by se mohli odkazovat a z níž by mohli čerpat další akce, jsou proto zprvu spíše vykonavatelé skriptu. Jinými slovy, skrze svoji postavu cíleně realizují vstupy, které získali před hrou od organizátorů nebo které

si společně vyjednali. Jejich akce vycházejí z pravidlového rámce a skriptu, a odkaz na zákonitost herního světa funguje spíše jako zdůvodnění akcí.

Tento přístup ke hře jasně předkládají někteří respondenti: „Neřešil jsem, jestli otce přivázat, nebo ne – vycházelo to z knížky.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) Nebo: „Tu roli tam hrál ten skript.“ (Rozhovor s respondentkou Hana 2016) Případně: „Kdybyste chtěli, aby zasáhla, tak byste mi to řekli. Ale pokud vy [organizační tým] mi to tam neříkáte, tak mým úkolem není to posouvat jiným směrem, ale spíš zkoumat, co tam je.“ (Rozhovor s respondentkou Bára 2016)

Jak naznačuje poslední promluva, hráči jsou si vědomi designovaného skriptu v pozadí hry a nutnosti respektu k němu proto, aby vzájemné interakce byly z hlediska hry dlouhodobě funkční. Zážitek z hraní přichází tedy zejména v kvalitě inscenované interakce. Rozdíl mezi realizací skriptu a situacemi popsány níže tak spatřuji zejména v přístupu hráče. Tedy, zda je naplňování scénáře motivováno zejména snahou naplnit pravidla a očekávání larpu jako formátu, nebo zda se jedná o situaci popsanou v další části, tedy o sdílený pocit interakčního prostoru, kde jsou akce řízeny hrou samotnou.

Agency hry

Působí-li síť interakcí jako funkční a srozumitelná jejím účastníkům, dochází k posilování agency hry. Hra se stává autonomním aktantem, který může do jisté míry vynutit konkrétní akce hráčů. Hráči již nejsou motivováni snahou o naplnění pravidel, ale samotným průběhem hry: „To potřebovala hra.“ (Rozhovor s respondentem Emil 2016) „Nezabil jsem ho, protože jsem tušil, že to ta hra nechce a že to chce nějaký inteligentnější řešení.“ (Rozhovor s respondentem Cyril 2016) „Stávám se rukou, co to naplňuje, jsem zavázán být rukou osudu.“ (Rozhovor s respondentem David 2016)

Vnímání dramatického oblouku a potřeb hry vychází z představ o konstrukci příběhu, který hra předkládá. Tento typ uposlechnutí hry bývá někdy označován jako „imerze do příběhu“. Hráči ale neuposlechnou volání hry vždy. Někdy se jim může například požadavek

kladený na postavu natolik přičít, že jej odmítnou uskutečnit. Vzhledem k tomu, že ale silně vnímají agency hry, mohou pocítovat, že se tak provinili proti hře: „My jsme znásilnili hru.“ (Rozhovor s respondentem Emil 2016)

Autonomie hry tak umožňuje nastavit odlišná interakční pravidla, než jaká jsou přijímaná v běžné interakci v rámci komunity. Model interakce, kdy hráč jedná skrze postavu, je tak změněn, protože interakce nerespektuje normy hráče. Tento aspekt je tedy možné vnímat jako narušení magického kruhu (Copier 2007, 197). Na druhou stranu magický kruh zůstává přítomen ve vymezení hry časem a prostorem a pravidly interakce.

Zpochybnění magického kruhu je problematické i vzhledem k tomu, že hráči na taková pravidla interakce dopředu vědomě přistupují, a lze tedy argumentovat, že by některé interakce mohou stát za hranou normy společenské, nestojí za osobní hranicí hráče: „Ve světě Cien Años se stalo normou, že se dějí věci, který by mi normálně přišly za hranou – a tak mě neznejšťovaly – jako v komiksu, když někdo nastřílí atomovky na města – stáváš se fikcí.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) „[V]ěděli jsme, že jdeme do bizáru, tak jsem to respektovala.“ (Rozhovor s respondentkou Bára 2016)

Agency postav

Autonomním hybatelem děje se nemusí stát pouze celá hra, ale i jednotlivé postavy. Zde nejde o směřování hry jako celku směrem, kterým se jako hráč domnívám, že mě hra vede, ale o vytváření osudu postavy na základě představa o jejím charakteru a typu jejího osudu. Toto směřování může být vědomým důsledkem sledování dramatické linie: „Potřeboval svůj klid – ta postava už potrebovala klid.“ (Rozhovor s respondentem Emil 2016) Případně naopak důsledkem vcítění se do prožitků postavy: „Jsem skoro Aureliano – hlídám si, abych věděl, že je to virtuální.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) Případně: „Cílem pro mě je, abych byl co nejautentičtější, abych nemusel přemýšlet nad reakcemi.“ (Rozhovor s respondentem Ciril 2016)

Za těchto okolností pak do značné míry klesá potřeba interakce hráče s ostatními hráči,

protože může vnitřně interagovat i se svojí postavou. Tento vnitřní dialog umožňuje přemýšlet nad motivacemi postavy i hráče a zvažovat další herní akce. Takový způsob prožívání larpu je ale patrně specifický jen pro určitý typ hráčů. Významný prvek prožívání v těchto situacích může tvořit interakce s neživými aktéry.

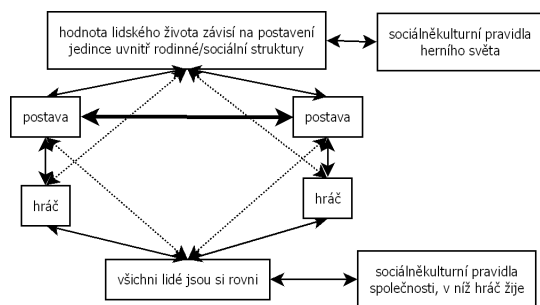
V případě hry Cien Años de Soledad byl na tento typ akce kladen zvláštní designový důraz a každá postava měla svůj charakteristický předmět, který mohla využít nejen pro lepší propojení s hráčem, ale i jako překladový prvek pro snazší navázání vazby s jinými postavami. Interakci mezi postavou, jejím předmětem a hráčem přibližuje například David: „Nesilnější bylo, když jsem čekal na smrt a vědomě jsem se rozhodl pro samotu – sám jsem tam seděl a vyráběl zlatý rybičky a čekal jsem na smrt.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) Naopak předmět, jako článek symbolizující vztah k jiné postavě, popisuje informantka následovně: „když jsem byla už druhý dítě⁵ a José chtěl prodat ty vzpomínkové věci, aby měl jako na školu. Třeba když tam ukazoval ten dalekohled, se kterým jsme si s [postavou manžela] hodně hráli a pohádali jsme se kvůli němu. To mě zasáhlo, že pro ty nové lidi to už nic neznamena. [. . .] Je to moment, který si pamatuji a který si budu pamatovat i za rok. Měl hroznou sílu, jsem v tom uviděla tu cykličnost.“ (Rozhovor s respondentkou Františka 2016)

Když magický kruh není úplný

Předpoklad ideálního⁶ oddělení hry a reality vychází z výše představeného modelu magického kruhu, kdy se hráč vztahuje k normám existujícím v každodenním světě a k pravidlům interakce uvnitř hry, skrze postavu pak interaguje s ostatními postavami a jako postava se zároveň vztahuje k myšlenkovému hernímu světu. Tuto herní interakci na následujícím schématu znázorňuje silnější čára.

⁵ Když informantka ztvárňovala druhou postavu v pořadí.

⁶ Nedosažitelného.



Obrázek 6: Spojení narušující herní interakci

V průběhu hry ale mohou nastat situace, kdy je tato interakční síť narušena (znázorněno přerušovanou čarou). Jedním z případů takového narušení je situace, kdy se hráč není schopen skrze svou postavu napojit na její myšlenkový svět. K tomu dochází obvykle, pokud neexistuje řetězec překladu mezi postavou hráče a hodnotou, kterou by měl z pozice postavy zastávat. V předherní části nedošlo k vytvoření tohoto řetězce a interakce mezi konkrétním okruhem hodnot existujících ve světě hry a hráčem je problematická nebo omezená. Akce se tedy hráči může jevit jako nesmyslná, nebo se z pozice postavy může pokusit využít známý řetězec vazeb vedoucí do světa hráče. Rozdíl mezi oběma přístupy i problematiku setkání s druhým přístupem přibližuje jedna z respondentek: „Nehrálo se mi to úplně snadno před lidmi, co používali takové ty moderní racionální argumenty. Tam jsem řekla, že to je nedůstojné, protože to je on, a normálně bych řekla, že to je nedůstojné, protože to je lidská bytost. A proti [jméno spoluhráčky] se hraje občas těžko, umí dobře argumentovat, ty argumenty moderního člověka [...], a když člověk zapomene, že by měl myslet z téhle perspektivy, tak je těžký to udržet. Ona řekne, já jsem svobodný člověk a můžu se rozhodnout, jak chci. A co na to říct? Asi jo. Já jsem vytahovala, že to bude ostuda, Pánbůh ji potrestá, zničí si život, měla by zachovat úctu. A ona si z toho hrozně jako nic nedělala, tak to bylo takový náročný.“ (Rozhovor s respondentkou Františka 2016)

Druhým případem je pak naopak navázání hráče na myšlenkový svět hry: „Zasáhlo [ho to] i mimo roli [...]. To, co ho zranilo, bylo, že jsem řekla, že si už nebudeme rozumět, já to

myslela jen na ten jazyk,⁷ ale on to vzal i na jinou rovinu, to bylo zatížený tím, že to hrál se mnou.⁸ [...] Sji to asi navázal na něco z našeho reálného života – můj tip, že tohle je pro něj asi téma, že z toho má strach, a když to uslyšel, tak to tam nějak jako zarezonovalo.“ (Rozhovor s respondentkou Hana 2016) Zde hráč přijímá vysvětlení vytvořená ve fiktivním světě jako platná pro jeho hráčské já. Tento případ nejvíce odpovídá představě narušující teoretickou představu magického kruhu, a naopak se přibližuje výše popsanému modelu membrány, který je založen na představě obalů oddělujících herní realitu od vnějšího světa, jak ji popisuje Edward Castronova (2008, 147). Tento model ostatně spontánně popisovali i někteří hráči: „Je tu Aureliano a nad ním [já], mezitím membrána, kterou to prosakuje. Co prožívá Aureliano, probublává do [mně], většinou to oddělují, ale když je to moc silné, zhroutí se to do singularity.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) Z pohledu analýzy interakcí ale není nutné vnímat oba koncepty jako opozitní.

PO HŘE

Poherní část je okamžikem dekompozice vzniklých interakčních sítí. Tyto sítě ale nezanikají zcela, protože řetězce překladu zůstávají existovat alespoň po nějakou dobu a návrat k nim se účastníkům jeví jako možný. Agency hry již nereaguje s hráči skrze jejich postavy, ale její odkaz je stále přítomen ve vlivu na hráče samé. Vykročení z magického kruhu je doprovázeno verbalizací zážitků a zvědoměním zažitých zkušeností. Interakční vlákna vytvořená hrou se oslabují a proměňují skrze interakci mezi hráči. Vztahy mezi postavami, které hráči vybudovali ve hře, se v rámci poherní volné diskuze vracejí do kontextu mimo herní skutečnosti a nově utvořené vazby se přetavují na vazby tohoto typu: „Nechává to na mě nánosy, kdo co hraje, a někdy si zafixuju špatný předpoklad – je to hajzl, ten mě zradí.“ (Rozhovor s respondentem David 2016) Vytvoření vazby mezi hráčem a hrou je přitom vnímáno jako cíl celé

⁷ Postava Arcadia, inspirovaná postavou José Arcadia Buendii, začala hovořit nesrozumitelným jazykem (Márquez 1986).

⁸ Partnerská dvojice hrála manželský pár ve hře.

hry: „Klíčové momenty jsou intenzita prožitku. [...] Silný zážitky jsou z těch situací, který lidi vnímají jako rozporuplný, lidsky významný po té emocionální stránce. Ta emoce, co to spojuje, je strach ze samoty.“ (Rozhovor s respondentem Adam 2016) Nebo: „Nejsilnější bylo, když hrál syna nepovedeného diktátora a neměli jsme se rádi a před tou popravou se na mě jen podíval a řekl: ‚Matka?‘ A ve mně se to chvíli pralo, protože jsem slíbil, že to nikdy neřeknu, ale pak jsem řekl: ‚Pilar.‘ On přikývl a v té chvíli ho zastřelili. Pak, když byl duch, tak na mě koukal přes to nádvoří, ty naše pohledy se střetly a on přišel a objal mě a tam bylo to odpuštění, to byl asi emočně nejsilnější moment celý hry.“ (Rozhovor s respondentem Emil 2016)

ZÁVĚR

Mapování vývoje hry v čase skrze realizované interakce přináší alternativní náhled na koncept magického kruhu i koncept „dělicí membrány“. Místo a čas slouží jako vymezující hranice larpu, ale samotná hra je realizována pouze skrze interakci. Tyto interakce jsou umožněny primárně rekrutací nezbytných zdrojů definujících povahu herní reality i kvalitu interakcí samotných. Významným prvkem je jednak vytvoření řetězců překladu, které umožňují komunikaci mezi hráči a rekrutovanými aktéry, kteří definují herní realitu, jednak vytvoření otevřených rekrutačních řetězců, které umožňují hráčům vlastní rekrutaci dalších aktérů. Specifikem larpu je pak velká míra této otevřenosti vůči napojování dalších prvků. Cílem těchto procesů je vytvořit síť, která bude dostatečně hustá a nezávislá pro to, aby získala vlastní agency.

Samotné herní interakce mohou být motivovány cílenou snahou vytvořit dostatečně hustou a silnou interakční síť, která umožní dosažení stavu „hry“, tedy okamžiku, kdy dochází k jasnému ustavení herní agency. V dalších fázích se pak motivačním prvkem může stát hra samotná, ale také agency jednotlivých postav. Rovina interakcí se nyní již opírá o sdílenou herní minulost i o podněty vytvářené neživými aktanty. Po konci hry ustavená síť zaniká a její části se přetvářejí do roviny zkušeností, tedy přetrvávajících propojení mezi

hráčem a hrou, nebo hráčem a rekrutovanými aktanty. Podobně se přetvářejí i vztahy mezi jednotlivými hráči.

Ze zvoleného analytického pohledu je možné vnímat hru jako cílenou síť interakcí, které se realizují ve stanoveném čase a s konkrétním účelem, která se svou intencionalitou vyděluje z neherních interakcí. Prostor larpu je spíše než kruhem nebo membránou, které definují obecnou zkušenost hry, jakousi prskavkou, nebo možná ohňostrojem, rychle se rozrůstající sítí jisker, kde jednotlivé záblesky vyvolávají série dalších záblesků, sítí, která se rychle rozrůstá, ve svém dosahu je však omezená a ve stanoveném čase jako aktivní síť zase zaniká. Přetrvává pouze zážitek z prožitého.

ZDROJE PODPORY

Tento článek vznikl v rámci projektu Specifického vysokoškolského výzkumu Institutu politologických studií Fakulty sociálních věd Univerzity Karlovy, č. 260 461/2017, „Zájmy, moc a instituce v politickém rozhodování“.

POUŽITÉ ZDROJE

- Castronova, Edward. 2008. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Copier, Marinka. 2007. *Beyond the Magic Circle? A Network Perspective on Role-Play in Online Games*. Dissertation Thesis. Utrecht: Utrecht University.
- Česko-Slovenská Larpová Databáze – Para Bellum. 2017. Viděno 14. ledna 2017. <http://larpovadatabase.cz/larp/para-bellum/614>.
- Dračí doupě. 2001. Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6. 2001. Praha: Altar.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor.
- Hráčský Dotazník. 2016. Viděno 14. ledna 2016. <https://docs.google.com/forms/d/16w9yZqnpqgvPB1sUje36rymqDn6K5430oltCeE3H-mE/edit>.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Redwood Burn.
- Klabbers, Jan H. G. 2009. *The Magic circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Komasová, Sarah. 2016. Přednáška před hrou. Cien Años de Soledad – larp, 25. srpna 2016, Chválkov.
- Kopeček, Tomáš. 2009. Pervazivní hry. Prezentace v předmětu Homo Ludens, FSS MUNI. <https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/ETBB74/um/>.

- Latour, Bruno. 1986. *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*. Princeton: Princeton University Press.
- Latour, Bruno. 1987. *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Latour, Bruno. 1993. *We Have Never Been Modern*. Translated by Catherine Porter. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Latour, Bruno. 1999. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to actor-network Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Márquez, Gabriel García. 1986. *Sto roků samoty*. Praha: Odeon.
- Meland, Karete Jacobsen a Katrine Overlie Sveta. 2013. *Crossing Theoretical Borders*. Norway: Fantasi-forbundet.
- Montola, Markus. 2012. *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Dissertation Thesis. Tampere: Tampere University Press.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros a Annika Wærn. 2009. *Pervasive Games: Theory and Design*. Amsterdam: CRC Press.
- Moore, Christopher. 2011. „The magic circle and the mobility of play.“ *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17 (4): 373–387.
- Richardson, Ingrid. 2010. „Ludic Mobilities: The Corporealities of Mobile Gaming.“ *Mobilities* 5 (4): 431–447.
- RPG Fórum. 2017. [LARP] Mýty a pověry o larpu aneb proč nemám larp rád... Viděno 27. ledna 2017. <https://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?t=2385>.
- Stenros, Jaakko. 2010. „Nordic larp: Theatre, art and game.“ In *Nordic larp*, ed. Jaakko Stenros a Markus Montola, 308–322. Stockholm: Fëa Livia.
- Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Dissertation Thesis. Tampere: Tampere University Press.
- Emil. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 19. října, 2016.
- Františka. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 17. října, 2016.
- Hana. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 5. října, 2016.
- Ivan. Rozhovor s autorem. Záznam. Brno, 3. listopadu, 2016.

ROZHOVORY

- Adam. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 2. října, 2016.
- Bára. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 6. října, 2016.
- Cyril. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 10. října, 2016.
- David. Rozhovor s Tomášem Hampejsem. Záznam. Brno, 12. října, 2016.