

# Herní principy - larp

**Lujza Kotryová, jaro 2024**

# Časový harmonogram

- Dnes:
  - 9:00–12:50, učebna 22
  - 14:00–16:50, učebna 32
- Sobota:
  - 9:00–12:50, 14:00–16:50
  - učebna 24
- Neděle:
  - 9:00–12:20, 14:00–16:30 ⇒ 9:00–12:00, 13:00–15:30
  - učebna 24

# Program

Dnes:

- co je larp, základní definice a principy
- hraní nanolarpů
- Začneme tvořit vlastní nanolarp

Zítra:

- Transformační (vzdělávací) potenciál larpů
- Tvorba a prototypování vlastních nanolarpů

Neděle:

- Hraní vytvořených nanolarpů
- Zpětná vazba a ukončení předmětu

# Podmínky ukončení

- Aktivní účast na alespoň 2 ze 3 dnů
- Uvedení vlastního nanolarpu v závěru kurzu
  - Alternativně: odevzdání vlastního designového dokumentu a vypracování dodatečného úkolu
- Vyplnění zpětné vazby na kurz

# Larp

“Live action role-playing”





LARP HD

THE DRAMA CLASSICS SERIES



LARP HD

THE WORLD WARS SERIES













# **Transformativní rolové hraní**

---

# Typy transformativních rolových her

- volnočasové larpy
- terapeutické rolové hry (sociodrama, psychodrama, využití v individuální i skupinové terapii)
- vzdělávací larpy (edu-larpy, transformativní larpy)

# Typy transformativních rolových her

- volnočasové larpy
- terapeutické rolové hry (sociodrama, psychodrama, využití v individuální i skupinové terapii)
- **vzdělávací larpy (edu-larpy, transformativní larpy)**

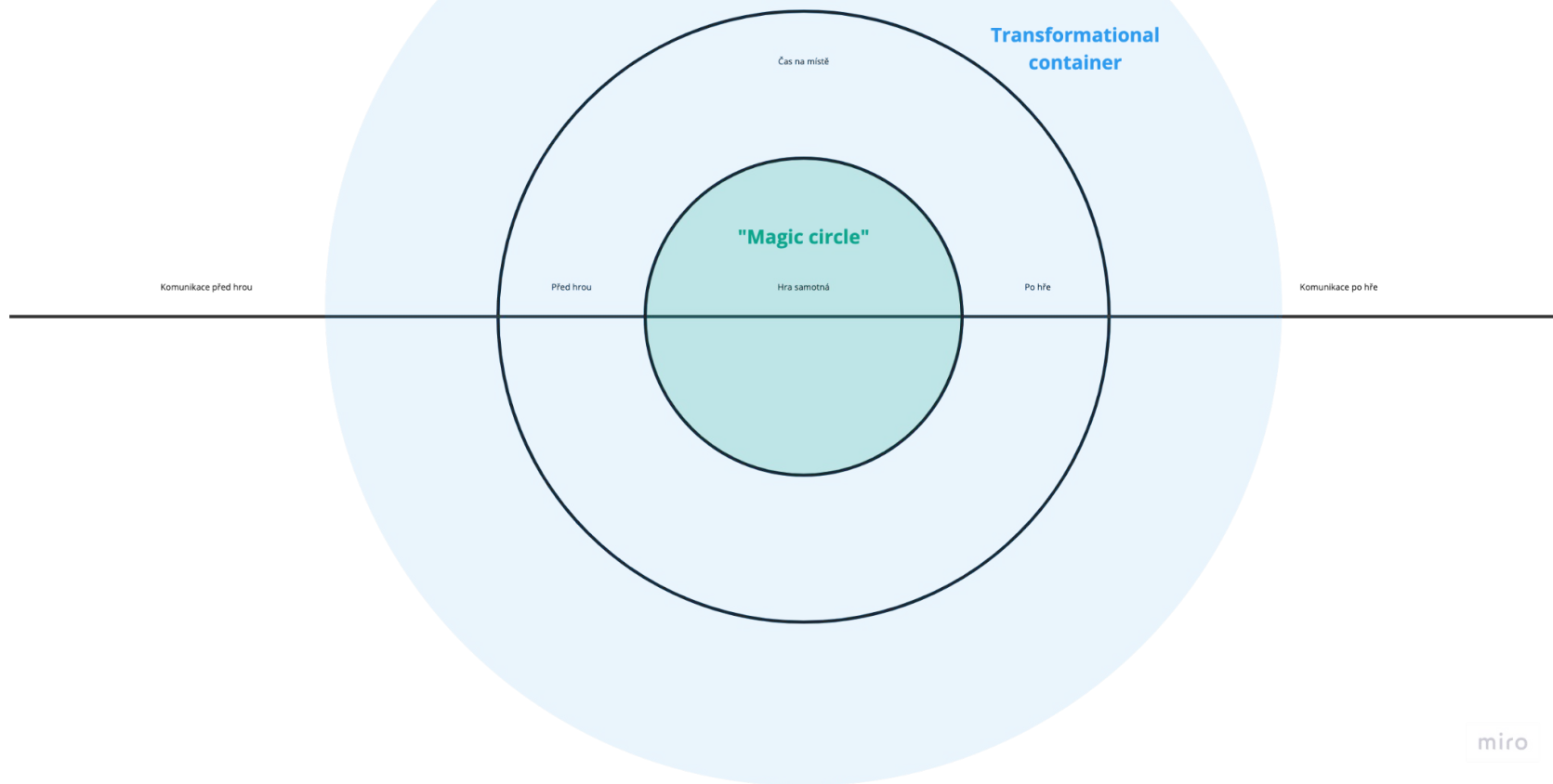


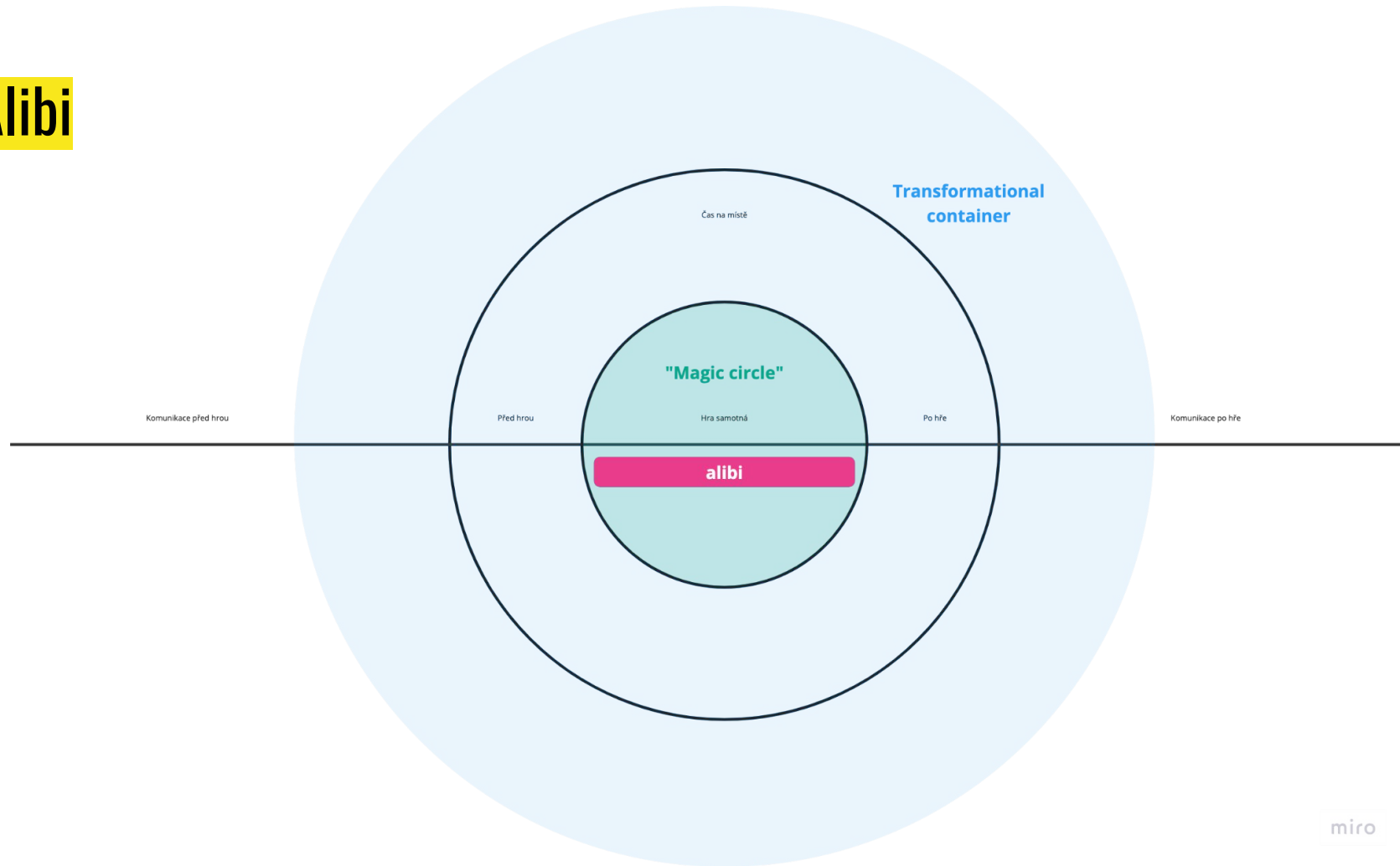
# Empatie

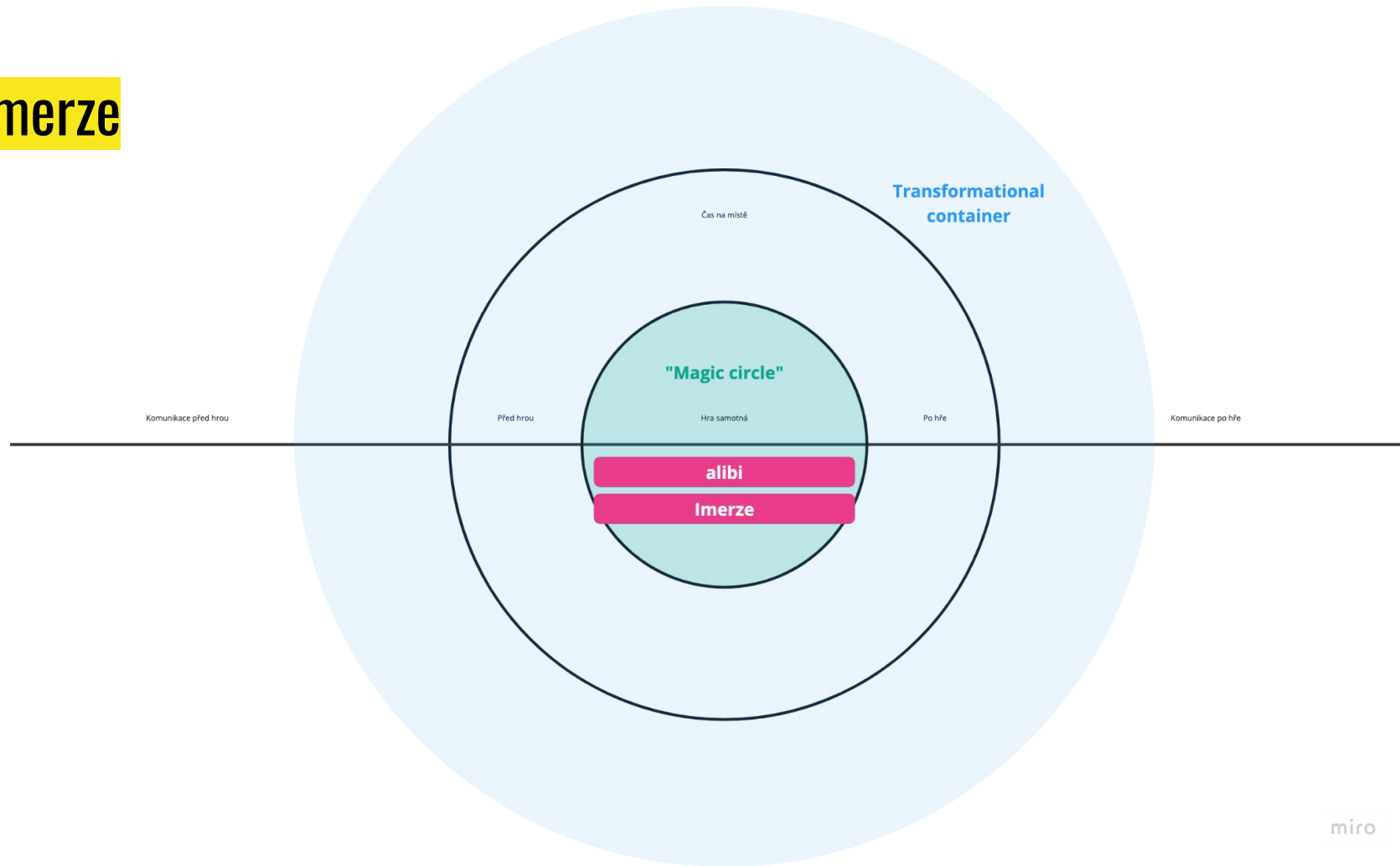
- Teorie mysle
- Empatie – schopnost vžít se do pocitů druhých
  - Emoční empatie
  - Kognitivní empatie

Schopnost empatie je jádrem rolového hraní (schopnost vžívat se do někoho druhého a jednat jako on).

# Základní průběh







# Bleed

Transformational container

Čas na místě

"Magic circle"

Komunikace před hrou

Před hrou

Hra samotná

Po hře

Komunikace po hře

alibi

Imerze

Bleed-in

Bleed-out

# Bankovní přepadení

---

# Nanolarp

---

# Nanolarp - zadání

- Maximálně 1 hodina:
  - 10 minut - úvod
  - 20 minut - hraní
  - 15 minut - reflexe
  - 15 minut - zpětná vazba
- Maximálně 4 hráči
- Cílová skupina: vaši spolužáci
- Transformativní přesah



KNOWLEDGE (facts, information, recall)

VĚDOMOSTI (fakty, informace, zapamatování) – hry, které předávají znalosti a informace, a které podporují jejich zapamatování.

SKILL (abilities, technique, application, dexterity)

DOVEDNOSTI (schopnosti, techniky, aplikace, zručnost) – hry, které rozvíjejí dovednosti a schopnosti. Mohou učit konkrétní techniky, napomáhat aplikování znalostí do praxe, případně rozvíjet zručnost v určitých oblastech.

PHYSICAL (health, biometrics, performance)

FYZICKÉ DISPOZICE (zdraví, biometrie, výkon) – hry, které mění naše tělo – podporují zdraví nebo mají vliv na výkon našeho těla.

DISPOSITION (attitudes, feelings, motivations)

POCITOVÉ NASTAVENÍ (postoje, pocity, motivace) – hry, které ovlivňují naše postoje a motivace, případně pocity, kterými se řídíme.

EXPERIENCE (exposure, perspective, reference point, familiarity)

ZKUŠENOSTI (vystavení se nějakému zážitku, perspektiva, příklad, familiérnost) – hry, které sprostředkují nové zkušenosti a tím vystavují hráče novým zážitkům a mění perspektivu hráče na danou situaci. Hráč tak získává nové reference, ke kterým se může vztahovat a nové situace se pro něj stávají známější.

BEHAVIOR (habits, actions, choices)

CHOVÁNÍ (zvyky, aktivity, volby) – hry, které mění chování hráčů a přetváří jejich zvyky a aktivity. Rozšiřují tak jejich možnosti, jak se chovat.

BELIEF (perceptions, worldview, opinion)

PŘESVĚDČENÍ (úhel pohledu, světobzor, názor) – hry, které nabízejí nové názory a poskytují odlišné úhly pohledu. Mohou mít vliv na změnu přesvědčení a celkového světobzoru.

RELATIONSHIPS (connections, communication, status)

VZTAHY (kontakty, komunikace, status) – hry měnící sociální interakce mezi lidmi – způsob s kým a jak komunikují, jaké vztahy si vytvářejí. Mohou mít vliv na to, jaký status má hráč mezi ostatními.

IDENTITY (labels, associations, values)

IDENTITA (nálepky, asociace, hodnoty) – hry ovlivňující identitu hráče. Mohou mu nabídnout jiné nálepky a asociace, které si pojí sám se sebou. Mění vnímání sebe sama a tím může mít vliv na vnitřní hodnoty.

SOCIETY (community, environment, culture)

SPOLEČNOST (komunita, prostředí, kultura) – hry měnící svět kolem hráče. Mají vliv na celou komunitu, přetvářejí prostředí kolem hráče, nebo mění kulturu, ve které žije.

# Situace

Co se na larpu bude dít?

Kde se odehrává?

Jaké situace podpoří váš záměr?

# Postavy

Identifikace - kdo to je?

Charakter - jaký je?

Motivace - o co mu jde? Co chce dosáhnout? Jaké má cíle?

Kontext - proč to chce dosáhnout?

# Hloubka postavy

Voják

- stereotypy
- víc domýšlení

Karel Novák  
voják 3.pluku,  
zbabělec, který opustil  
svou ženu a je hluboce  
zklamán sebou  
samým,  
hledá smíření ...

- kognitivní přehlcení

# Hloubka postavy



# Mixing desk of edu-larp

---

# The Mixing Desk of Edu-Larp

Performative/  
Behavioral

Cognitive

New Subject  
Matter

Thin Character/  
Role

Social Play

Competition

Creativity of  
Expression

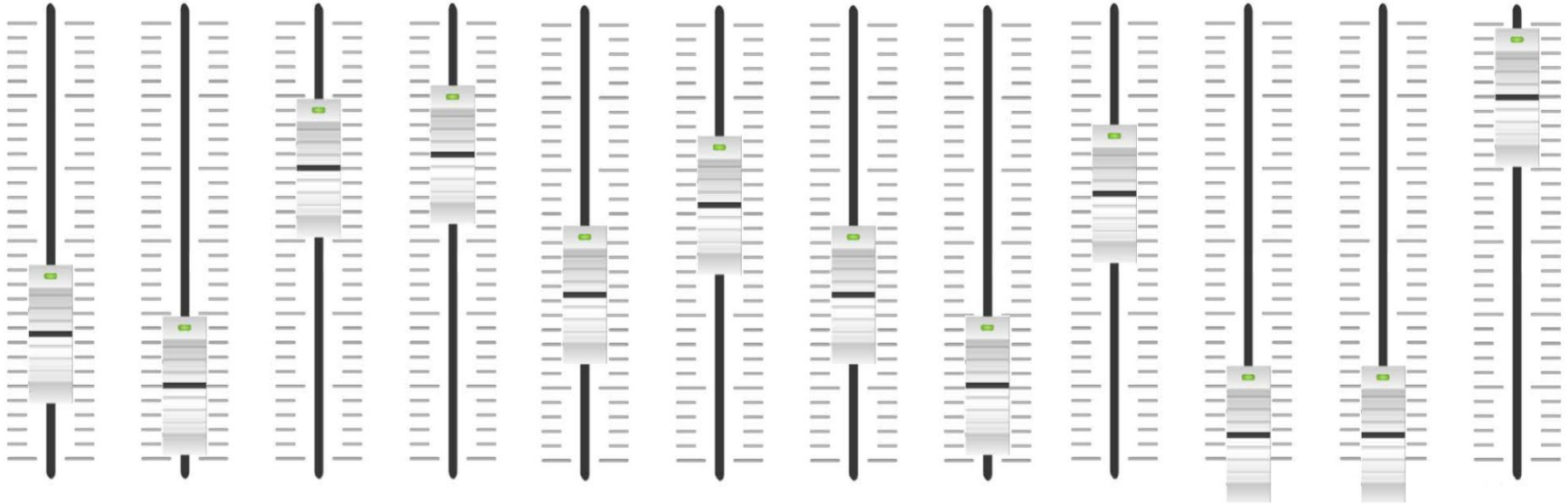
Many  
Perspectives

Measurable  
Goals

One Specific  
Subject

One Specific  
Task/Modality

Leadership  
Opportunities



Intropective/  
Reflective

Affective

Subject Matter  
Revision

Complex  
Characterization

Individual  
Play

Cooperation

Pre-Designed  
Tasks

One Primary  
Perspective

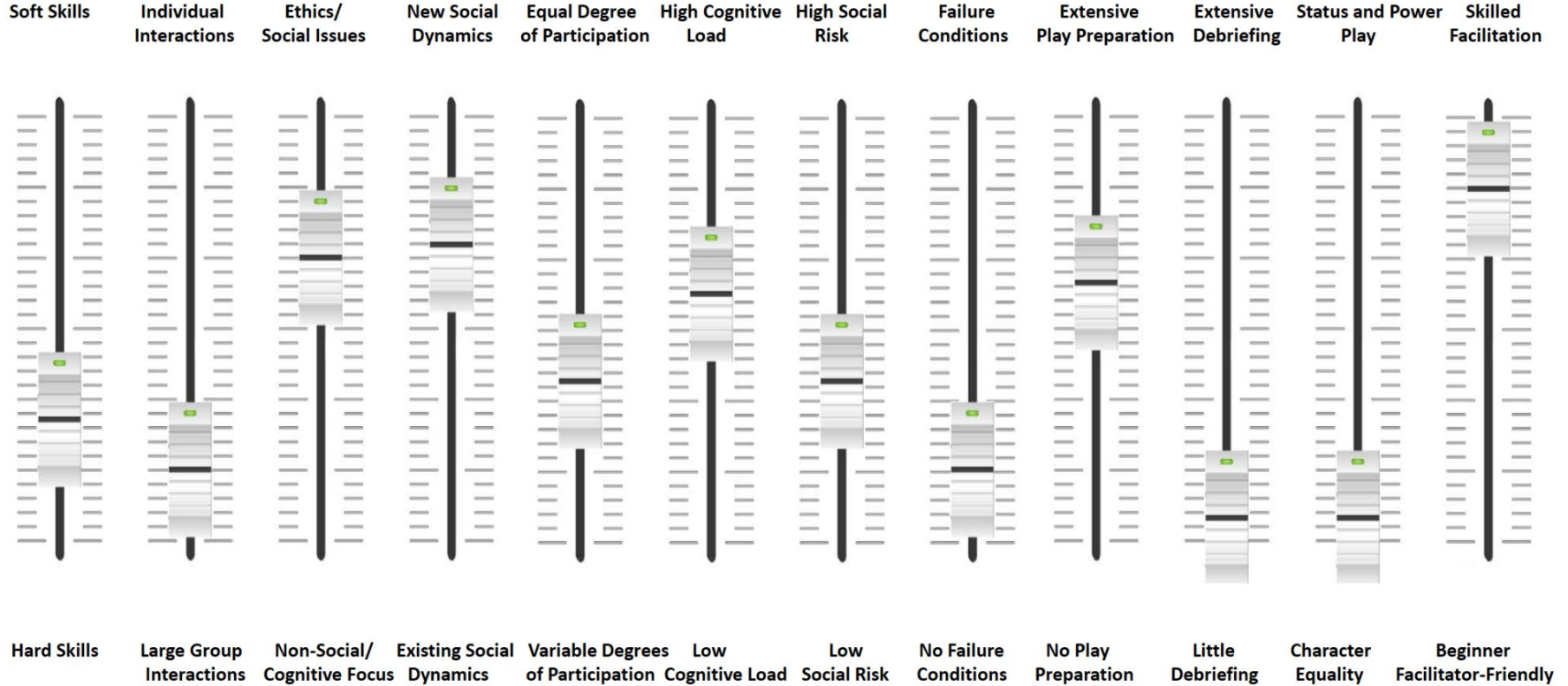
Freedom of  
Exploration

Interdisciplinarity

Multiple Skills/  
Knowledges

Equality of  
Player Status

# The Mixing Desk of Edu-Larp

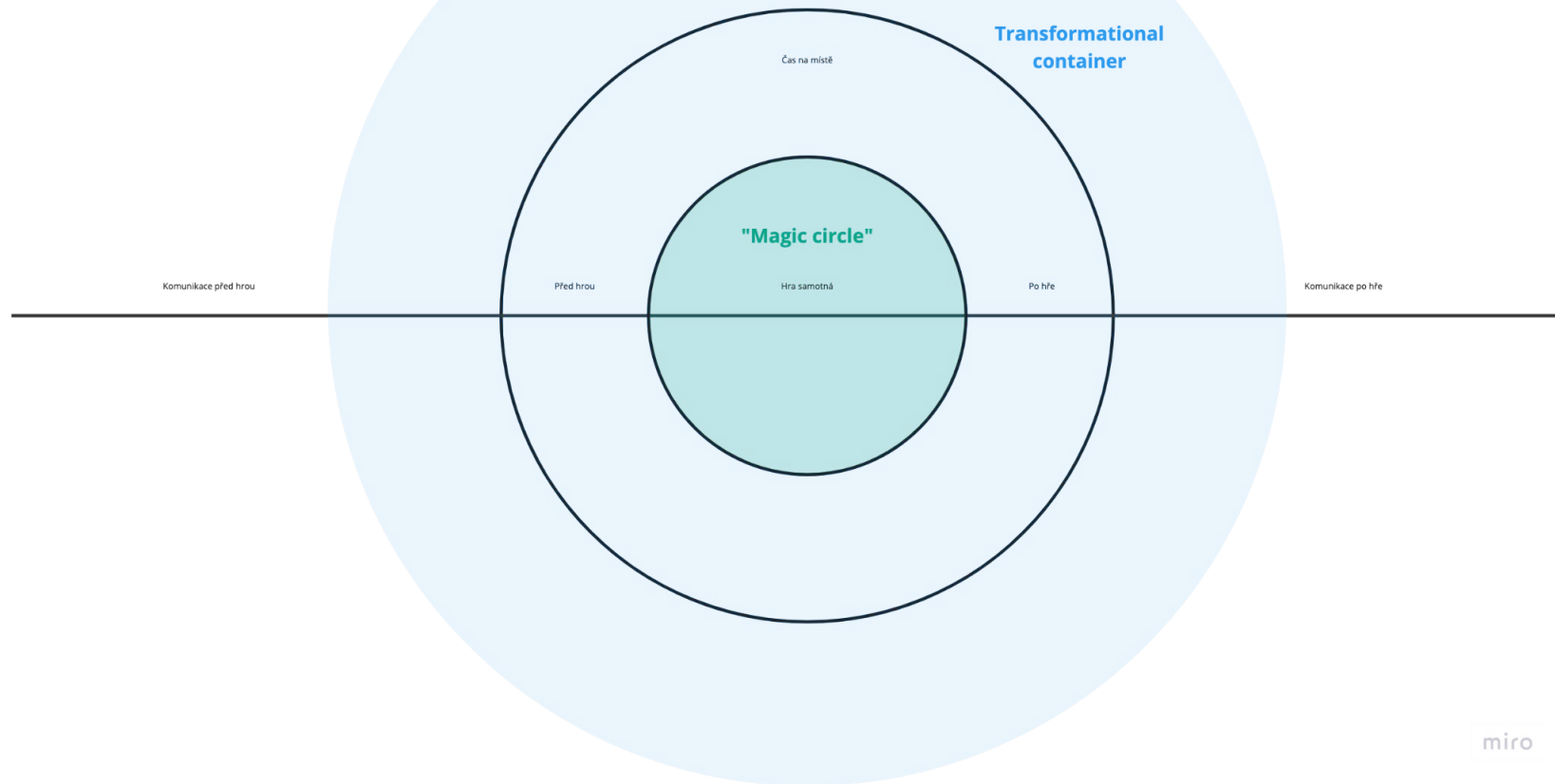




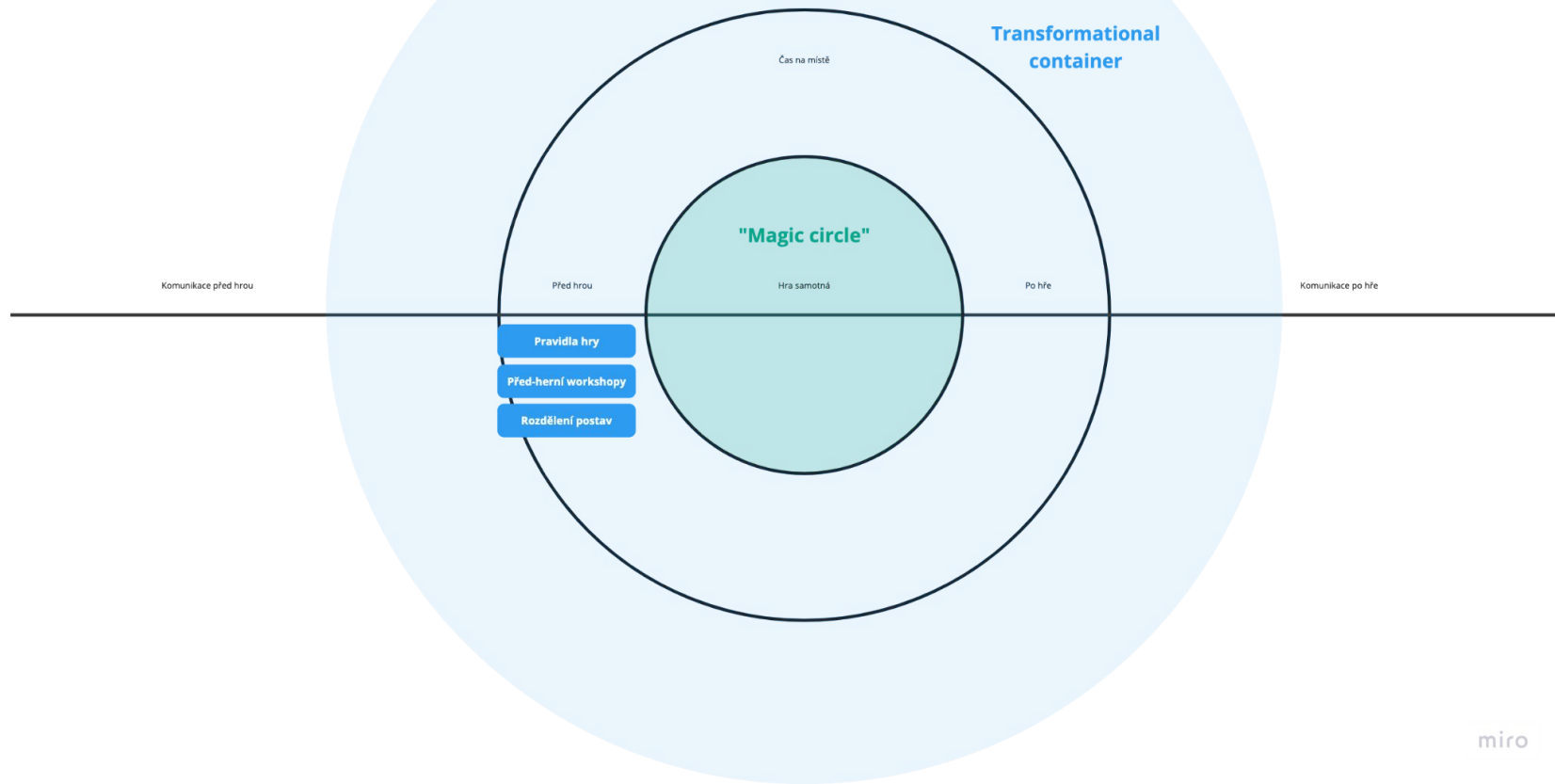
# Framing

---

# Frame - ráamec



# Před hrou



# Předherní workshopy

zdroje:

- <https://workshophandbook.wordpress.com/>
- <https://nordiclarp.org/tag/workshop/>
- dramatická cvičení pro děti: <https://bbbpress.com/dramagames/>

Předherní workshopy a vzdělávání:

<https://www.researchgate.net/publication/273712975> Pre-larp workshops as learning situations

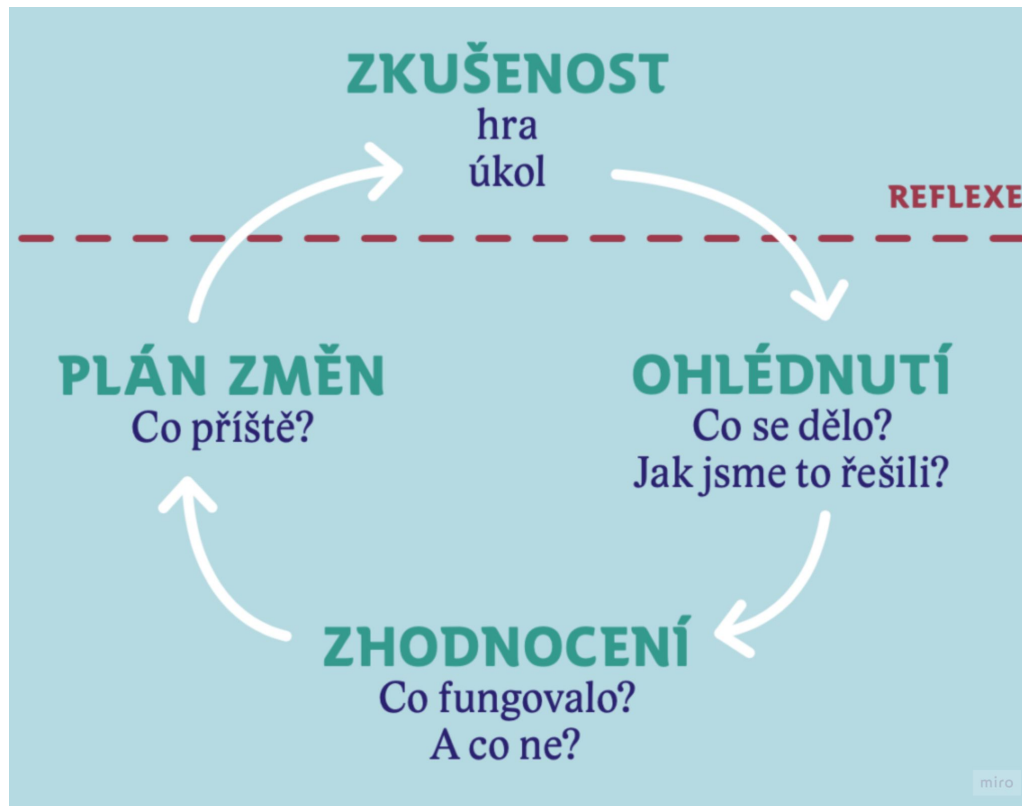
Struktura předherních aktivit:

<https://nordiclarp.org/2016/04/20/functional-workshop-structure-method/>

# Reflexivita v larpu

---

# Reflexe

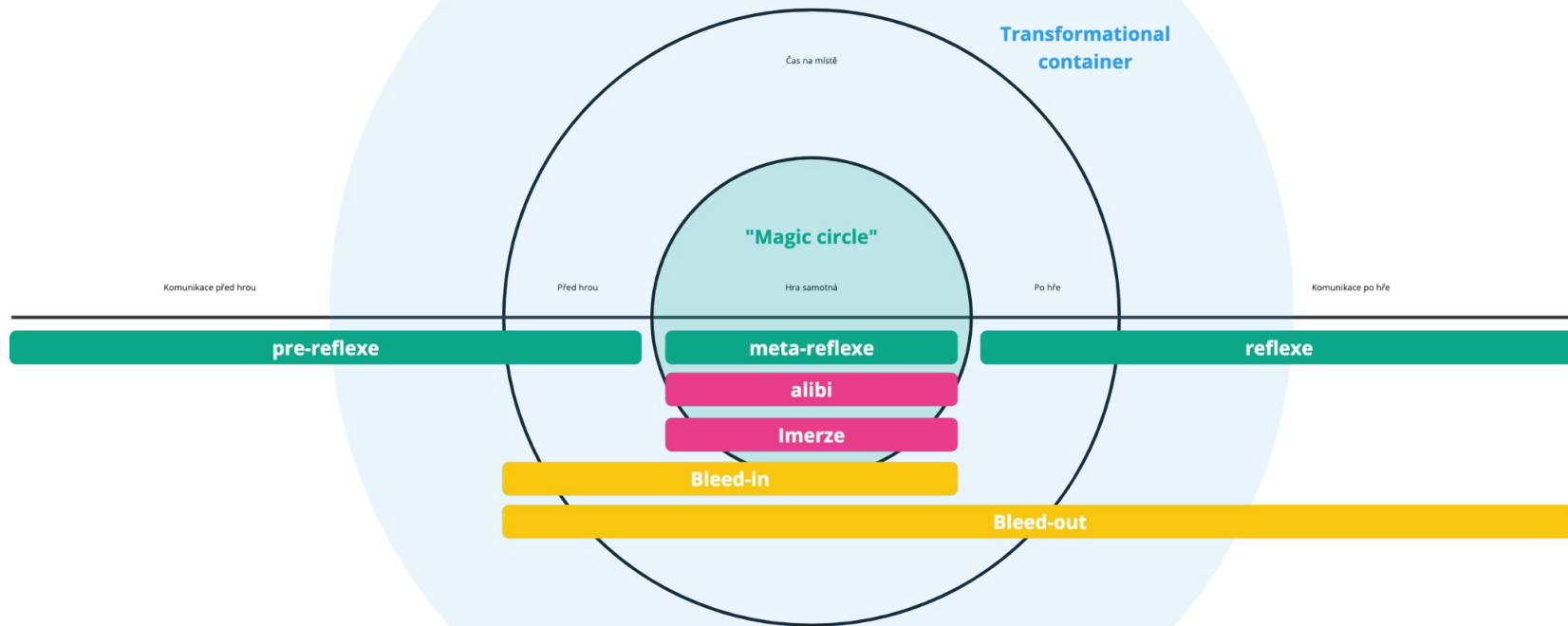


## Já vs. postava

- Kdo to prožíval?
- Co se dělo postavě a co se dělo mně?

= reflexe v larpu (v rolových hrách) stojí na dynamice mezi hráčem a postavou.

# Reflexe





# Debrief

Transformational  
container

Čas na místě

"Magic circle"

Komunikace před hrou

Před hrou

Hra samotná

Po hře

Komunikace po hře

pre-reflexe

meta-reflexe

reflexe

alibi

emotional debriefing / reflection - Co jsem prožíval?

Imerze

Intellectual debriefing / reflection - Proč jsem to prožíval? Co se dělo?

Bleed-in

educational debriefing / reflection - Co si z toho mohu vzít do budoucna?

Bleed-out

# Debrief

1. Emoční debriefing - Co jsem prožíval? Co jsem cítil?
2. Intelektuální debriefing - Proč jsem to prožíval/cítil?
3. Edukační debriefing - Co si z toho mohu vzít do budoucna?

# Bezpečnost

## Fyzické vs. psychické bezpečí

- Co můžeme udělat před hrou pro nastavení bezpečného prostředí? (trigger warnings, pojmenování hodnot, dobrovolnost, zásady bezpečnosti)
- Co můžeme udělat během hry? (bezpečnostní mechaniky, kalibrace, první pomoc, prostor pro vystoupení z role/hry)
- Co můžeme udělat po hře? (vystoupení z postavy, emoční debriefing, zpracování zážitku)

# Designový dokument

---

# Obsah designového dokumentu

- Název hry
- Autoři
- Krátká anotace hry
- Vysvětlení typu hry - larp, rolové hraní
- Počet hráčů
- Trvání jednotlivých částí hry
- Seznam rekvizit
- Všechny textové materiály (znění jednotlivých postav)
- Instrukce pro facilitátora
  - Před hrou:
    - Pravidla hry - instrukce pro hráče
    - Bezpečnostní mechaniky
    - Rozdělení postav
    - Před-herní workshopy
  - Během hry
    - Instrukce pro facilitátora/hráče
  - Po hře
    - Debriefing (emoční, intelektuální, edukační)