

PŘIVAZOVÁNÍ JOSÉ ARCADIA K PLOTU: KOGNITIVNÍ ETNOGRAFIE SITUAČNÍ NORMATIVITY MORÁLNÍ KONTROVERZE V LARPOVÉ HŘE CIEN AÑOS

Tomáš Hampejs

Ústav religionistiky, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita
tomas.hampejs@gmail.com

The binding of José Arcadio to the fence: a cognitive ethnography of situational normativity of moral controversy in the LARP game Cien Años

Abstract—The paper is an ethnographical probe into the chosen exotic environment of normativity in the fictive world enacted and embodied in a LARP game (role-playing simulation) and a theoretical essay about the artificial inter-subjectivity in role-playing simulation in general. Based on field research from participant observation and semi-structured interviews, the study analyses chosen parts of the recent Czech LARP game Cien Años de Soledad (One Hundred Years of Solitude) inspired by the book by García Márquez. The aim is to explore some aspects of the general problem of the situational normativity of moral behavior using the example of the game's participant behavior. The focus is on situational micro-social relations between the acting individuals and the environment. The research is inspired by cognitive approaches to culture, like cognitive ethnography, ecological psychology and enactive cognitive – situational normativity is understood as a property of a concrete instance of the embodied and enacted social environment. The core of the study is an analysis of a chosen moral controversy from the game in terms of its participants as well as the situational construction. The analytical axis is the conflict or synergy of personal normative attitudes of participants (“real people”) with the fictional normative order of the shared world (“roles”). Through an analysis of the sources of LARP behavior, the study explores the situational normative attitudes of participants and shows the interplay of factors on three levels of the situation (the reality of persons, players, and roles).

Keywords—LARP; role-playing simulation; social normativity; situational normativity; moral behaviour; enactive cognition; cognitive ethnography; One Hundred Years of Solitude

ÚVOD

„V pátek vstal [Arcadio] dřív než ostatní a dlouho pozoroval přírodu, až neměl nejmenších pochyb o tom, že je ještě pořád pondělí. Pak strhl ze dveří závoru, a užívaje své obrovské síly, začal pustošit všechno kolem, až na prach rozbil všechny alchymistické přístroje, daguerrotypickou komoru i zlatnickou dílnu; hulákal přitom jako posedlý ďáblem v jazyce, který zněl povzneseně a plynule, z kterého usak nerozuměli ani jedinému slovu. Chystal se skoncovat i se zbytkem domu, když [jeho syn] Aureliano přivolal na pomoc sousedy. Bylo zapotřebí deseti mužů, aby ho povalili, čtrnácti, aby ho svázali, a dvaceti, aby ho dovezli až ke kaštanu na dvoře, kde ho nechali svázaného ležet; José Arcadio Buendía štěkal v jakési podivné řeči a z úst mu vytékala zelená pěna. Když se [jeho žena] Úrsula s [dcerou] Amarantou vrátily, ještě pořád tam ležel, za ruce i za nohy připoután ke kaštanovému kmeni, promáčený deštěm a ve stavu naprosté nevědomosti. Oslovily ho, stařec však na ně pohlédl cize a řekl jim něco nesrozumitelného.“ (García Márquez 2005 [1967], 66)

NA POČÁTKU 19. století došlo v jedné jihoamerické kolumbijské vesnici jménem Macondo k proměně sociálního řádu. Hrot této změny ležel v dramatické události plné

násilí a změnu lze nejspíše stručně charakterizovat jako poněkud improvizované generační střídání rodinné autority. O této události neexistují žádné historické záznamy, zejména proto, že se jako taková pravděpodobně odehrála pouze v románu. Přes poměrně přijímaný přímý vztah Márquezova románu *Sto roků samoty* k sociálně-historické skutečnosti Jižní Ameriky (viz Norcross 2013) a obecně komplexní vztah „fiktivní“¹ sociální reality zobrazené v literatuře a „faktické“ skutečnosti je téměř jisté, že se tato událost odehrává pořád dokola v hlavách čtenářů Márquezovy knihy už od jejího prvního vydání v roce 1967. V tomto ohledu je příznačné, že jedním z hlavních motivů knihy je právě opakování. Nelineárně vyprávěný děj reprezentující sto let osudů jednoho rodu obsahuje nemalé množství motivů, které se v různých obměnách neustále vrací. Jakkoliv dílo bývá ztotožňováno s jihoamerickou identitou (srov. Norcross 2013; Henry 2011) a je rozhodně kulturně specifické, jednotlivé motivy většinou reprezentují až univerzálně srozumitelné existenciální situace a přinejmenším podle počtu vydání knihy oslovují čtenáře napříč kontinenty a kulturami. Kniha se stala součástí literárního kánonu moderní západní vzdělanosti i prototypem literárního stylu, který vešel ve známost jako magický realismus, a bývá také zařazována mezi díla vystihující některé problémy modernity (např. podstatná část děje se odehrává v různých politických napětích mezi centrem a periferií). Tento text se ale nevěnuje knize. Pro tuto studii plní Márquezův román funkci především původního zdroje v úvodu citované situace, tj. jedné proměny rodinných vztahů, kterou za specifických podmínek – do jisté míry podobných těm čtenářsko-psychologickým, ve kterých se román opakuje už roku 1967, ztělesnili konkrétní lidé v kolektivní performanci rolové (larpové)² hry. Empirickým zdrojem tohoto textu a studované morální kontroverze není tedy přímo dílo ani v něm popsaná

situace, ale jejich určitá performativní interpretace a konstrukce.

Nejspíše není možné dělat jednoduché paralely mezi mýty předliterárních společností zachycujícími normativní rozměry sociálního života a díly moderní literatury, nicméně propojení morální a literární³ výchovy je v euroamerické společnosti přítomné už skrze základní knihu židovsko-křesťanského civilizačního okruhu, na kterou *Sto roků samoty* činí četné odkazy (Wood 1990, 24–25).⁴ Děj obsahuje mnoho kontroverzních⁵ situací spjatých s určitou sociální normativitou⁶ a vybraná událost přivázání šíleného patriarchy ke kaštanu ani nepatří mezi nejkontroverznější. S ohledem na provázanost díla s kulturně-historickými reáliemi Latinské Ameriky je román nejspíše možné považovat za beletristickou studii normativity kolumbijských dějin, respektive latinskoamerické koloniální normativity vůbec. A vrátíme-li se k realitě čtenářského zážitku, proces čtení románu lze považovat za projekční plochu dialogu normativní zkušenosti samotných čtenářů s narativem, ve kterém mohou též vznikat kontroverzní situace mezi čtenářem a jím právě zažívanou zkušeností. Zde také můžeme poprvé mluvit o konstruktivitě,⁷ tj. o zdrojích, podmínkách

³ Forma příběhového vyprávění jako nositele kulturních (a tedy i normativních) hodnot (bez nutné vázanosti na písemné médium) tvoří pravděpodobně jednu z univerzálních antropologických konstant přítomnou napříč kulturní i historickou růzností (viz např. Gottschall 2013).

⁴ Nejspíš ne nutně přímé, ale určitě plně v duchu (jiho) amerických koloniálních topoi „Nového světa“ jako „nového začátku“.

⁵ Kontroverzní situací je v tomto textu chápána taková sociální situace, která vyvolává kontroverze/konflikty a nejistotu, je nestabilní, nemá jednoduché okamžité řešení, obsahuje více stran s konfliktními zájmy a zastihuje své aktéry v pozicích vzájemného napětí, které vyžaduje vyjednávání (více viz např. Venturini 2010, 260–263).

⁶ Koncept normativity je v tomto textu užíván v širším smyslu slova jako paradigmatický prostor norm a očekávání určujících chování a myšlení ve smyslu „toho, co má být“ – a to nejen v obecném smyslu slova („lidé by měli být k sobě slušní“ nebo „demokracie stojí na specifickém dělení moci“), ale i toho, „co má/může být“ v nejbližších okamžicích vzhledem k právě probíhající situaci a jejímu smyslu. („To, co teď Karel říká, nedává smysl a povede to k zbytečnému neporozumění.“) Více viz „situace“ dále v textu.

⁷ Podobně jako v případě termínu normativity plní koncept a termín konstruktivity v textu funkci zástup-

¹ V tomto textu užívám pojem „fiktivní“ ve stejném duchu jako literární teorie, když mluví o fiktivních světech (Doležel 2003), tj. svěbytných uměleckých/uměleckých (a tím fiktivních) dílech, která jsou vědomě konstruována i obývána bez záměru klamat či jakkoliv nahrazovat skutečnost.

² Viz první kapitola tohoto textu „Larpové hry jako postmoderní exotické“.

a způsobech konstrukce této zkušenosti⁸ a její normativity. Nicméně jakkoliv tato studie nese v názvu odkaz na kognici, zůstává převážně na úrovni studia chování a konstruktivity sociálních interakce. V tomto ohledu je zvláštní teoretickou ilustrací široce pojatého epistemologického konstruktivismu s jeho snahou postihnout způsoby, jakými se ze subjektivních přesvědčení stávají sociální fakta, stejně jako způsoby, jakými se (nejen) sociální⁹ interakce podílí na konstrukci a sdílení subjektivních přesvědčení či vědění obecně.¹⁰ I v tomto ohledu je Márquezovo dílo velmi příznačným zdrojem, neboť „svět *Sto roků samoty* je místem, kde se přesvědčení a metafory stávají formou faktu a kde se více běžná fakta stávají [naopak] nejistými“ (Wood 1990, 57–58).

Hlavním cílem textu je primárně analytická deskripce konstruktivity situační normativity vybrané sítě skutečných událostí hrubě rámovaných citovanou pasáží. Ony události se odehrály v jihovýchodních Čechách ve dvou role-playingových simulacích během dvou letních víkendů v roce 2016. Zde bylo *Sto roků samoty* ztělesněno více než 50 osobami ve dvou instancích larpové hry „Cien Años de Soledad“.¹¹ Studie je rozdělena na dvě hlavní části. První

ného pojmu pro způsoby a podmínky konstrukce určitých jevů.

⁸ Čtení je interaktivní kognitivní proces probíhající mezi čtenářem a textem, který má potenciál vytvářet komplexní individuální zkušenost, se zdroji v předchozích znalostech, zkušenostech a postojích a specifické kulturní situovanosti textu i čtenáře (viz např. Dehaene 2010 nebo Zunshine 2015).

⁹ Ke slovu sociální text zaujímá otevřenou pozici, která nepracuje se sociálním jako se samostatnou ontologickou doménou, ale spíše jako s referenčním syntetickým pojmem (viz např. sociální spíše jako interpsychické v Latour 2005; respektive s ohledem na role-playing viz Buchtík a Hampejs 2013).

¹⁰ Zde se lze odkázat na epistemologické pozice sociologie vědění Bergera a Luckmanna (2001). Nicméně text se hlásí k pozici, která odmítá omezení na „sociální“ povahu konstruktivity. V tomto smyslu má konstruktivismus tohoto textu blíže ke konstruktivistickým přístupům v pedagogice navazujícím na psychology Jeana Piageta a Lva Vygotského (viz Glaserfeld 1995) s přihlédnutím k jejich reformulaci v enaktivismu kladoucím důraz na koncept vtělené kognice (viz Holton 2010). Společně s Johnem Searlem (1995) mne nezajímá ani tak sociální konstrukce reality jako konstrukce sociální reality.

¹¹ Hra má název podle původního španělského titulu knihy a pod ním také veřejně vystupuje. O samotné hře více viz Komarová v tomto čísle a dále v textu.

popisuje médium larpové hry, povahu dat, metodu a teoretický rámec s důrazem na koncept etnografie situace. Druhá analyzuje vybranou situaci z pohledu jejích účastníků a v teoretické perspektivě situační normativity jejich prožívání a jednání.

LARPOVÉ HRY JAKO POSTMODERNÍ EXOTICKÉ: KE KOGNITIVNÍ ETNOGRAFII SITUACE

Antropologie a exotické

Sociální a kulturní antropologie, která se „navrátila z tropů“ a obrátila svoji pozornost na svět, jehož je sama součástí, pravděpodobně vůbec nepřichází o možnost studovat exotické. Bude pro ni však nejspíš obtížnější ho rozpoznat a obhájit jako relevantní. Jakákoliv zvláštnější kolektivní činnost, kterou by etnograf pozoroval u domorodých obyvatel např. Nové Guineje, by se určitě stala součástí jeho polních poznámek. Čím větší množství osob v opakované koordinované činnosti s rozpoznatelnými vzory bez na první pohled zřejmého účelu, tím větší pravděpodobnost, že se objeví v deníku nový záznam volně zařazený jako obyčej nebo rituál. A čím náročnější bude ho nakonec vsadit do strukturální matrice sociálního a ekonomického života společnosti, tím je pravděpodobnější, že se záznam stane pouhou exotickou deskripcí v katalogu kulturních forem. V ideálním případě ho čeká další fáze jeho textového života uvnitř širšího rozumějícího či vysvětlujícího akademického narativu, nicméně samotná exotická povaha pozorovaného děje tvoří dostatečný důvod pro jeho zaznamenání i zveřejnění.

Je ale otázkou, jak rozpoznat antropologicky relevantní / exotickou kolektivní činnost, když není exotičnost dána automaticky jasnou kulturní a geografickou hranicí a pozornost je upřena na vlastní, a nikoliv cizí kulturu. Navíc když dějiny oboru a postkoloniální kritika dokonce zpochybnilly samotný princip exotického jako smysluplného vodítka zkoumání – zejména s ohledem na rozlišování antropologie moderního a předmoderního (viz např. Bourgois et al. 2002; Kapferer 2013). Tento text se k exotickému v antropologii zkouší opět vracet a chápe ho společně s Brucem

Kapfererem (2013, 813) jako pro studium antropologie zásadní. Je to ale exotické, které je dáno relačně, je užíváno spíše metodologicky a umožňuje objevovat skryté vztahy relevantní pro obecné porozumění lidskému jednání skrze jejich počáteční ponechání v jejich fenomenologické podivnosti¹² v duchu pozornosti ke kulturní a historické diverzitě, stejně jako v odmítnutí apriorního dualismu nmoderního a moderního (srov. *ibid.*, 833). Takovéto exotické se v textu objevuje na dvou úrovních. První počívá v upření pozornosti na rámuující médium tzv. larpu, druhé ve výběru a analýze dílčí části (situace) specifické larpové hry.

Larp jako postmoderní exotické

V (nejen) českém prostředí označuje anglická zkratka larp (live action role playing) síť rodinně příbuzných jevů spjatých s volnočasovými aktivitami malých skupin obsahujících (většinou komplexní a strukturované) kolektivní vědomé hraní rolí ve sdíleném fyzickém prostředí a narativním rámci. Termín je rozhodně emický a je nejspíše užitečnější ho chápat jako referenční doménu různým způsobem příbuzných jevů než ho fixovat do jednoho z jeho rozměrů. Silná tradice akademického uchopování existuje zejména v severských zemích v rámci herních studií.¹³ Škála užívání slova larp¹⁴ se může na nejobecnější

rovině nést přes již zmíněnou volnočasovou aktivitu k performativnímu (uměleckému, participativnímu) médiu (Buchčík 2014b), interaktivnímu improvizovanému divadlu (Stenros 2010) (bez „pouhých“ diváků),¹⁵ (sub)kultuře (např. Balaš 2011), komunitě (komunit)¹⁶ a v neposlední řadě k časem a místem definované instanci/realizaci konkrétní hry.¹⁷ Společným prvkem těch nesociálně zaměřených uchopení¹⁸ je důraz na ludický rozměr aktivity/instituce, kdy primární cíle zpravidla neleží mimo aktivity samotné. To odlišuje larp např. od psychodramatu,¹⁹ edu-larpu²⁰ (viz např. Barzel a Kurz 2015), tréninkových simulací (Salas, Wildman a Piccolo 2009) nebo role-playingové simulace jako výzkumné metody (Buchčík a Hampejs 2013), kde je kolektivní hraní rolí spíše specifickým nástrojem. Ústředním prvkem je ale nepochybně už zmíněné hraní rolí.²¹ To, ač samo může mít

„nordic larp“, tj. specificky pojaté sítě her, jejich principů i široké reflexivity obojího orientované primárně na současné severské kulturní prostředí: „[termín] larp [nikdo] nevlastní, ale zároveň ho vlastníme všichni [tj. ti, co ho užívají. . .].“

¹⁵ O aktivním sepětí aktérské a divácké role v larpu viz Buchčík (2014a).

¹⁶ Larp patří mezi velmi náročné volnočasové aktivity a nelze ho řadit mezi konzumní média, která umožňují velkou sociální vzdálenost mezi tvůrci a konzumenty, případně i mezi konzumenty samotnými. Ze své podstaty participačního média vyžaduje přinejmenším silné situační sepětí mezi účastníky. Větší z nich se pak rekrutuje ze sítě osob, které se k hrám vrací a tvoří tak volná společenství (i když to nejsou komunity v těsném slova smyslu, více viz např. Buchčík 2014b nebo Bowman 2013).

¹⁷ V textu odlišuji larp jako princip a instituci od larpové hry (a jejího uvedení či realizace), podobně jako lze chápat rozdíl mezi divadlem, divadelní hrou a představením.

¹⁸ Tj. kdy je larp pojem spíše pro činnost než pro její sociální prostředí.

¹⁹ Metoda skupinové psychoterapie, ve které účastníci zastávají role v improvizovaných dramatizacích za účelem získání vhledu do vlastního života. Její počátky jsou spojeny se jménem psychologa Jacoba M. Morena (více viz např. Yehoshua a Chung 2013).

²⁰ Larpy přímo organizované jako součást vzdělávání; v českém prostředí a uchopované jako prostředek osobnostního rozvoje viz Kunderát (2013).

²¹ To v zásadě spojuje larpovou situaci i zkušenost s celou řadou dalších příbuzných sociálních jevů, jakým mohou být třeba i náboženské rituály (Harviainen 2011; Harviainen a Lieberoth 2012). Harviainen (2011) v tomto ohledu navrhuje rozlišovat larpování (aktivitu, která je příbuzná s celou řadou dalších jevů) a larp (jako specifickou moderní sociální

¹² Ve smyslu odmítnutí předčasného porozumění, respektive teoretizování.

¹³ V severských zemích existuje tradice larpových konferencí s názvem Knutepunkt, které vydávají sborníky příspěvků už od roku 2001 (viz <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books>). V českém prostředí se larpu věnují pořád spíše jen vysokoškolské absolventské práce vycházející většinou z per nadšených účastníků či tvůrců (viz <https://theses.cz/vyhledavani/?search=larp>). Mimoto existují dva aktivní internetové portály (<http://www.larpy.cz> a <http://www.larp.cz>). Po vzoru severských konferencí nicméně vznikla konference „Odraž“ se sborníky vydanými v letech 2008–2010 (viz [https://cs.wikipedia.org/wiki/Odraž_\(konference\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Odraž_(konference))). V rámci game studies je larp, respektive role-playing jako herní aktivita, možné považovat za etablovaný skrze indikátor samostatného časopisu s akademickými standardy (viz International Journal of Role-playing vydávaný Utrecht School of Arts v Nizozemí, viz <http://ijrp.subcultures.nl/>).

¹⁴ Larp je živý současný termín. Jak trefně poznamenává Stenros (2013), když se snaží definovat koncept

nemalou variabilitu,²² všechny rozdíly dokonce spojuje do konceptu specifické technologie²³ kolektivní zkušenosti či uměle vytvářené reality.

Tuto technologii můžeme chápat jako řízený rámec pracující ve třech rovinách, tj. (a) rovině reálného prostředí a účastníků události, která je aktivizována, (b) rovině sociálního kontraktu hry (v níž vystupují hráči) za účelem vytvoření a (c) sdílené interaktivní narativní fikce (v níž vystupují postavy),²⁴ aby indukoval zkušenost²⁵ (1) pomocí souboru vědomě konstruovaných (designovaných a nakonec indukovaných) sociálních situací, (2) kolektivního vědomě iniciovaného jednání v rolích,²⁶ (3) v připraveném fyzickém prostředí

institucí). Jakkoliv s ním úplně nesdílím ochotu používat pojem „larpování“, upozornění na „nespeciálnost“ aktivit, ve kterých je larp postaven, je nesmírně zásadní a právě zde leží potenciál základního výzkumu sociálních/interpersonálních procesů. Viz dále v textu.

²² Hraní rolí je samo o sobě stejně vágní kategorií jako larp – a to i když budeme mluvit jen o vědomém hraní rolí, ve kterém se vlastně jedná o konsenzuální společným kontraktem přijaté předstírání. Zde se může samotný jev velmi lišit podle způsobu indukce a připravených potenciálních struktur rolového jednání (viz Yardley-Matwiejczuk 1997). Jednoduchá indukce hraní role pomocí masek na pódiu v improvizacním divadle (viz např. Johnstone 1979, kap. „Masks and Trance“) vytvoří především jiný situační rámec (zejména co do délky a hloubky interakce) než komplexní role indukované ve velkých (50+ účastníků, doba hry několik dnů reálného času) silně narativně orientovaných larpových hrách (viz např. larp „Legie: sibiřský příběh“ ve Wagner v tomto čísle). Výborný úvod do problematiky rolových her napříč digitální i nedigitální sférou viz Hitchens a Drachen (2009).

²³ Metafora larpu jako technologie je v larpovém diskurzu přítomná dlouho a je relativně oblíbená. Norský larpový teoretik Erik Fatland (2014; dále např. Stark 2016) popisuje larpové tvůrce jako schopné „vytvářet dočasnou realitu“ a srovnává tyto reality s náboženstvím: „Nikdo jiný to nedokáže. Žádné jiné odvětví vědění nebo praxe nemůže vystavět náboženství, otestovat na pět dní, jaké to je být věřícím, jak víra ovlivňuje jednání, a pak příští rok použít tuto zkušenost k vystavení jiného náboženství.“

²⁴ Ta bývá někdy označována termínem převzatým z filmové teorie jako diegeze či diegetická rovina či rovina vyprávění (3 roviny, více viz Buchtík a Hampejs 2013, diegeze viz Harviainen 2003).

²⁵ Následujících šest analytických oblastí studie ilustruje v druhé empirické části.

²⁶ Jakákoliv role v sobě většinou obsahuje odkaz k určité sociální situaci či přinejmenším dalším rolím. Kromě toho, že larpové role jsou zaujímány vědomě, bývají designovány analogicky ke komplexitě hry, respektive rolového rámce. V tomto ohledu larpové

a (4) se sdíleným narativem,²⁷ který má (5) liminální (záměrně ohraničený uzavřený)²⁸ charakter a nemá žádné přímé příčiny ani důsledky v „reálném“ životě účastníků. Konečnou ale zásadní povahou tohoto rámce je potenciál²⁹ k (6) emergenci situační autonomie³⁰

role většinou bývají komplexní (tj. jsou herními tvůrci designované jako propojené do sítě zahrnující minulost, přítomnost a budoucnost v ději hry) a hovoří se podobně jako v knižním či divadelním prostředí o „postavách“. Za tímto odlišením stojí snaha vymezit zásadní rozdíl mezi plochou sociální („otec“) či situační („přihlízející“) rolí od komplexní role ve fikčním narativu, jež často celou řadu sociálních i situačních rolí obsahuje v dramatickém či existenciálním sepětí (srov. Lukka 2011).

²⁷ Tento narativ má normativní funkci, tedy stabilizuje jednání, ale i ho samozřejmě variuje – oproti divadelně pojatému příběhu, tj. scénáři, který určuje jednání na úrovni pevných scén a replik, larpové skripty určují jednání spíše na úrovni kontroverzních virtuálních situací, kde scény i lokální interakci improvizují hráči přímo v rolích. Dále u celé řady larpových her také nemůžeme mluvit o jednom příběhu jako spíše o vzájemně propojené síti příběhu („příběhová“), kde je možné každou postavu považovat za hlavní (viz např. „Manifest obsahového larpu“ 2016).

²⁸ Liminální odkazuje v larpové situaci ke klasickému konceptu „magického kruhu“, se kterým přichází Johann Huizinga. Tento koncept se snaží vysvětlit princip hry jako aktivity ohraničené od neherního světa a umožňující jednání, které nemá mimo magický kruh důsledky (kritická diskuze viz Stenros 2014). V tomto textu je tento koncept diskutován a užíván spíše v jeho situačních kognitivních kvalitách než sociálních důsledcích (viz Buchtík a Hampejs 2013, 529; respektive Harviainen 2012; Harviainen a Lieberoth 2012). Herní studia liminální posunují od významu, se kterým tento termín používají Arnold Van Gennep a Victor Turner. Zatímco antropologie na liminalitě zdůrazňuje „přechodovost“, která spojuje například dva odlišené sociální stavy jedince (chlapec, muž), v herních studiích je zdůrazňována „přechodnost“ jednoho řádu (hry/rituálu) oproti druhému („skutečnost jako stabilní sociální řád jedince“) a liminální situace je tedy stav sociálního řádu, jenž existuje samostatně (jen) díky svým situačním podmínkám a mimo ně přestává existovat.

²⁹ Zde je nutné podotknout, že ne všechny larpové hry o takový cíl usilují. Podobně jako umělecký svět je i larpový performativní vesmír poměrně různorodý. O tuto rovinu hry a z ní vyplývající zkušenost usilují hry (a „styly“ larpových her), které jsou minimálně řízené pravidly zprostředkovávajícími interakci a snaží se maximálně využít „realistické formy“ sociální interakce. Sdílenou normativitu jednání většinou vytváří příběh plný kontroverzí (dramatických situací). Viz dále koncept „nordic larp“ v pozn. 36. Styly hraní vedoucí k specifické organizaci hry bývají tvůrci deklarovány explicitními manifesty – viz v českém prostředí např. nedávno vytvořený „Manifest obsahového larpu“ (2016), který se vůči „nordic larpu“ vymezuje.

³⁰ I v těch hrách, které účastníci popisují jako

fikční sociální skutečnosti,³¹ jež je sice závislá na všech předchozích podmínkách, ale není na ně zcela redukovatelná. Právě tento potenciál, ve kterém se z předstírání stává plnohodnotné jednání, ve kterém to, co bylo za nemalého úsilí konstruováno, je zpětně zažíváno jako samostatně existující a přítomné, poukazuje v mikrorozměrech sociálního³² na onen

v tomto smyslu velmi úspěšné, nejde o permanentně přítomný samostatný jev jako spíš o neustále vztyčovaný a ztracený rám komplexní skupinové koordinace, který se ve své autonomii odráží zejména do zkušenosti účastníků a je distribuovaný s různou mírou intenzity mezi jednotlivci. Jeho ontologie je rozhodně nejistá a nabízí se tu široká škála uchopení, od odvážných klasičtých (a vágních až metafyzických) teoretických konceptů Durkheimova kolektivního vzrušení a Turnerovy *communitas* (viz např. Olaveson 2001) k současným projektům enaktivisticky orientované sociální kognice, které studují komplexní koordinaci (De Jaegher, Peräkylä a Stevanovic 2016; De Jaegher a Di Paolo 2007). Rozhodně se nejedná o jeden jev jako spíš o soubor příbuzných několikaúrovňových jevů spjatých s vzájemností/sepětím (synchronizací) v komunikaci a jednání, které svou jednotu získávají až na zkušenostní úrovni. Důležité je také tento jev především neexotizovat, jako to dělají Durkheim a Turner, protože to brání jeho analytickému rozložení. Pokud mají enaktivisté pravdu, na kognitivní rovině tu existují spíše continuity než diametrální kvalitativní rozdíly mezi normální každodenní konverzací dvou osob a kolektivním propojením osob např. v rituálu. Svou subjektivní sílu tento jev získá v larpových hrách pravděpodobně díky kontrastu mezi vědomím hráče a prožívanou autonomií vědomí postavy, respektive diegetického proudu hry, kdy si lidé uvědomují své situační kognitivně sociální sepětí („s něčím, co vlastně není reálné, ale působí to tak“), zatímco v běžném životě ho nevnímají. V této souvislosti je jev závislý na kognitivně informačním uzavření, tj. ohraničení/liminalitě situace (viz Harviainen a Lieberoth 2012 a dále v textu).

³¹ Na úrovni zkušenosti se v larpové teorii i v herních studiích mluví o tzv. *imerzi* („ponoření se“) – termínu, který je užíván v širším okruhu herních studií pro psychické ztotožnění se s prvky fikční situace a jejího intenzivního prožívání. *Imerze* je analyticky problematický koncept, protože má jako jev nejspíš velkou individuální i situační variaci a je z vnějšku obtížně pozorovatelný. Přičemž není jasné, co se do čeho vlastně ponořuje a kdy. Z hlediska fenomenologie larpové zkušenosti je to ale termín důležitý. V sumarizaci současné diskuze v herních studiích i larpových komunitách Bowmanová poukazuje na možné imerze do činnosti, hry, prostředí, vyprávění, postavy a komunity (viz Bowman a Standiford 2016).

³² Larpová uměle vytvořená mikrosocialita (interpsychičnost) je socialita malých až středních skupin a má samozřejmě obrovské množství dalších limitů. Jedním z nich je např. silná omezenost relativně krátkým časem (hodiny až dny, byť existuje fenomén dlouhodobých městských her trvajících přerušovaně v řádu měsíců až let) a závislost zejména na interaktivitě tvář

princip zdůrazňovaný všemi sociálními konstruktivismy, tj. na moment i proces konstrukce sociálních faktů. S ohledem na velkou intencionální konstruktivitu, a tedy i experimentální manipulovatelnost larpových situací, je to okamžik, kdy je pravděpodobně velmi zajímavým způsobem přístupný onen sociální i kognitivní proces, který Clifford Geertz (2000, 15) ilustruje Weberovou metaforou člověka jako „zvíř[e]te], jež je zavěšeno do pavučiny významů, kterou si samo upředlo“. A to je pravděpodobně jeden z nejsilnějších dokladů relevance larpu jako exotického média sociality bez ohledu na specifické obsahy, které nese. Tato pozice chápe kolektivní jednání v larpových hrách v duchu zásadní funkční i kognitivní příbuznosti a podobnosti mezi larpovou socialitou a socialitou „skutečnou“.³³

Tato relevance by mohla zajímat i explanačnější vědy, které spíše než po diverzitě pátrají po univerzalitě. Aby se ale mohla tato technologie zkušenosti či reality stát takovým nástrojem, bude nutné vzít vážně prvek, který je produktem samotné technologie, tj. subjektivní zkušenost. A to je opět úkol pro antropologii. Jestliže jsou teoretické intuice některých badatelů³⁴ oprávněné a specifické hraní rolí umožňuje obecný vhled do sociálních procesů, je třeba umět pro experimentální vědu v jejích přísných nárocích na kontrolu osvobodit larpové jednání od jeho speciálních rámců. A to znamená, jak píše Harviainen (2011), osvobodit „larpování“ (jako konkrétní aktivitu či proces) od larpu (tj. od instituce). To by ale znamenalo mít k dispozici silný analytický a operační rámec, který dokáže dobře popsat celý proces i jeho podmínky, a v ideální situaci umět dané procesy a stavy měřit, tj. umístit je do jasně pozorovatelného komparativního rámce, v kterém je možné zpředměnit

v tvář. (Ad dlouhodobé hry zahrnující/překrývající reálný svět i reálné identity hráčů, viz tzv. *pervazivní hry*, tj. Montola, Stenros a Wærn 2009.)

³³ Více viz argumentace o funkční i kognitivní příbuznosti a podobnosti mezi *role-playing* a skutečným sociálním jednáním v sumarizaci užívání *role-playingu* v psychologickém výzkumu v Buchtík a Hampejs (2013). Kognitivní příbuznost je odkaz na předpoklad, že s ohledem na sociální interakci účastníci využívají totožné socio-kognitivní kompetence ve hře i ve skutečnosti.

³⁴ Viz např. Harviainen a Lieberoth (2012) nebo Buchtík a Hampejs (2013).

podstatné diference. K vybudování takového rámce považují za nutný souběh teoreticky orientovaného vysvětlujícího a redukcujícího přístupu na jedné straně a fenomenologicky orientované analýzy, která bere vážně (konkrétní) zkušenost i její situační pozorování na straně druhé. Navíc na plné osvobození „larpování“ od larpu a uvrhnutí ho laboratoří je pravděpodobně ještě čas.³⁵

O krok v duchu druhé části tohoto souběhu se pokouší tento text. Ve snaze neztratit se v šíři a složitosti problému larpu jako média či principu sonduje ohraničenou situaci konkrétní larpové hry a omezuje se primárně na problém zdrojů její normativity skrze konkrétní zkušenosti vybraných osob.

Kognitivní etnografie normativity situace

I jakýkoliv popisný etnografický text o larpu či larpové hře musí být nutně rámován výzkumným problémem, který záměrně redukuje a vybírá z množství potenciálních faktů. Výzkumnou osou této studie jsou zdroje normativity jednání na zvolené situaci. Jestliže má kolektivní role-playing potenciál vytvořit autonomní sociální realitu relevantní pro akademickou pozornost,³⁶ je třeba se ptát po kvalitách a podmínkách takové skutečnosti. Nutnou podmínkou je především určitá volnost jednání, stejně jako jeho specifická restrikce. Budeme-li věřit, že larpová realita dokáže odrážet autentické³⁷ participativní instance fikční skutečnosti, a že bychom ji tedy mohli užívat k ekologicky validním projekčním experimentům lidského jednání, jež s sebou nenesou etické problémy³⁸ klamu či

³⁵ Je-li jedním z cílů sociální a kulturní antropologie porozumění specifickým zkušenostem, postojům a praxím, o to více by ji mohla zajímat zkušenost „umělé“ produkovaná ve snaze bezpečně, ale přesto zrcadlit komplexitu té reálné na vlastních tělech. Zvlášť pokud přijmeme konstruktivistickou tezi, že poznání je vždy závislé na procesech aktivního jednání v prostředí. V tomto ohledu uměle produkovaná i „reálná“ zkušenost prostě splývají.

³⁶ Obsahující tzv. živé sociálně (viz Buchčík a Hampejs 2013, 528–529).

³⁷ Přinejmenším na úrovni individuální zkušenosti a situačně interakčních podmínek.

³⁸ Jako třeba Zimbardův vězeňský experiment, který sice vstoupil do čítanek jako prototyp vlivu situace na jednání jednotlivců bez ohledu na jejich osobnostní charakteristiky, ale právě také jako prototyp

problematických zásahů do života účastníků, pak je nutné co nejpodrobněji rozumět dynamice a podmínkám jednání v roli. Larpové hry pořád zůstávají hrami, a tedy obsahují soustavy dopředu ustanovených norem jednání. Pro studium konvergenčí mezi role-playingovou a skutečnou produkcí sociální reality se hodí zejména hry, které využívají volnou a mimetickou³⁹ interakci hráčů – účastníků.⁴⁰ Takové hry aplikují předem explicitně ustanovená pravidla k řešení jen těch situací, které příliš nenarušují osobní prostor hráče (např. jeho tělo).⁴¹ Tj. jsou to hry, které se vzdávají fyzických konfliktů mezi postavami řešenými jako kompetitivní konflikty mezi hráči nebo tyto konflikty výrazně limitují. Jejich těžištěm je pak mimeticky věrná interakce mezi hráči přímo odrážející interakci postav – zde jsou konflikty řešeny verbálním a situačním vyjednáváním nebo zástupně.⁴² Na úrovni typu hry jsou pak kolaborativní a jejich primárním cílem je pomocí improvizovaného ztvárnění vytvořit emocionálně živou a esteticky opravdovou zkušenost spjatou s často vážnými motivy skutečného světa.⁴³ Takové hry bývají

velmi eticky problematické výzkumně iniciované situace.

³⁹ Tj. napodobující/simulující běžnou mimoherní skutečnost.

⁴⁰ Tento typ méně pravidly omezeného a interakčně „realistického“ (nebo divadelně „realistického“, tj. akcentujícího dramatickou expresivitu) jednání v larpové hře bývá zejména v zahraničí nazýván jako „free-forma“ (Hitchens a Drachen 2009, 12).

⁴¹ S ohledem na larpovou hru Cien Años, kterou tato studie užívá, více viz Brychta v tomto čísle. Kritické rozměry narušení osobní zóny bývají spojené zejména s násilím a sexualitou. Normativita toho narušování se pohybuje na škále herních přístupů, které vůbec neuvžívají fyzický dotek, až k hram, které vytvářejí prostor pro individualizované konsenzuální hranice.

⁴² Samostatnou kapitolou jsou mechaniky zastupující sexualitu. Ty jsou většinou konstruované tak, aby nenarušovaly tok spontánní interakce a situačního ztotožnění s dějem odkazem do metaroviny hry jako umělé činnosti. A tak aby zároveň umožňovaly zachovat komfortní osobní prostor hráče (například polibek je zastoupen dotyky čel). Výběr a případná úprava těchto mechanik jsou většinou otázkou designových rozhodnutí tvůrců s ohledem na těžiště hry. Více viz např. Brychta v tomto čísle.

⁴³ V severském prostředí bývá tento typ her přímo spojován s prototypem severských larpů obecně, tj. je nazýván „nordic larp“. Obsahuje celou řadu prvků, které charakterizují typ herního sociálního kontraktu mezi hráči i produkty, respektive cíle aktivity (viz Stenros 2013; dále např. Stark 2012a), jež jsou

spíše přirovnávány k divadelním formám než k hrám evokujícím konflikt a soutěživost. Obsahují paradoxní prvek, ve kterém hráči na úrovni sociální kontraktu (hry) spolupracují, i když na úrovni sdíleného narativu (příběhu) spolu mohou mít spor. Mezi takové hry patří i larpová hra *Cien Años*, jejíž vybraná situace proměny rodinného řádu je empirickým předmětem této studie. Celé uvedení larpové hry obsahuje pro analýzu normativních procesů příliš mnoho materiálu, proto je z děje hry vybrána izolovaná událost – situace, jež poměrně jasně redukuje a zaměřuje jak pozorování, tak i následné dotazování na zkušenost účastníků.

Všichni účastníci larpové hry v ní z principu participativního média jednají, tj. musí se rozhodovat, kdy jednat a jak jednat, a je v jejich zájmu optimalizovat svá rozhodnutí vzhledem ke krátkodobým i celkovým cílům. Živé hraní rolí⁴⁴ neumožňuje tento problém řešit abstraktně, a tím se situační normativita larpové hry velmi blíží situační normativitě standardního jednání. Je tu ale zásadní rozdíl v situační adaptaci na specifické podmínky uměle vytvořené sociality. Socializační procesy jedince do specifického sociokulturního prostředí, které probíhají dlouhodobě a mají stabilní charakter, probíhají v larpové socialitě dočasně a krátkodobě a je velkou otázkou, nakolik lze hovořit o příbuznosti nebo částečné totožnosti těchto procesů. To možná ukazuje na velkou situační flexibilitu a adaptabilitu lidských socio-kognitivních kompetencí, ale také to samozřejmě zpochybňuje onu proklamovanou příbuznost dočasné larpové a skutečné „trvajících“ sociality.⁴⁵

v zásadě přímo orientované na vytváření určitého zážitku či zkušenosti.

⁴⁴ Živé hraní rolí ve smyslu nepřerušovaného ztělesňování, situační performance – anglický diskurz sociální psychologie v tomto smyslu rozlišuje např. role-playing (hraní rolí) a role-taking (zaujímání role jako odtělesněná empatická mentální činnost). Pro hráče larpu je zaujímání role (role-taking) vždy součástí performance.

⁴⁵ Na otázku „Jak se liší přátelství, které na subjektivní úrovni prožívají dva hráči mezi sebou skrze postavy vyprávějící dramatický děj reprezentující válečné sblížení mužů ve zbrani, když ho reportují jako situačně intenzivní (příčemž se tak i pozorovatelně chovají) od přátelství, které zažívají skuteční vojáci pod skutečnou palbou?“ není lehké odpovědět. Že nejde o dva zcela rozdílné jevy napovídá přítomnost afektivní sociality, kterou účastníci larpových her reportují a sdílí často

Normativita situace je v této studii odkryvána analýzou tří zdrojových rovin larpové situace: z hlediska osob jsou to roviny (a) individuálních účastníků (kteří se rozeznávají jako konkrétní lidé), (b) hráčů (kteří se rozeznávají jako hráči a tvoří situační společenství) a (c) rolí/postav (které se rozeznávají jako postavy a tvoří fikční sociální řád). Normativní zdroje jednání a chování jsou v tomto ohledu uchopitelné jako (a) normativní vlivy pramenící z individuálních osobních znalostí, vlastností a postojů, (b) vlivy pramenící z role hráče, respektive účastníka specifické situace, ve které jsou reální lidé vázání určitým sociálním kontraktem, a nakonec (c) vlivy vyplývající ze sdíleného narativního rámce.⁴⁶

Tyto dvě spojené triády je ještě kritické uchopit ve dvou odlišných analytických vrstvách, jež zrcadlí larpový proces v jeho I. designovaném normativním potenciálu a v jeho II. žité situační realizaci, ve které je potenciál postupně mobilizován a aktivizován.⁴⁷ Tuto I. vrstvu budu nazývat *preskriptivně normativní* a II. *zjednané*⁴⁸ *normativní*. Umožňuje-li

ještě dlouho po hře a která se může přenášet do normálního mimoherního života účastníků. Viz fenomén tzv. (larpového) krvácení (bleed), které tematizuje emocionální transfer mezi hráčem a postavou jak během hry, tak po ní (viz Bowman 2015a). Že ale nejde o úplně shodné jevy, napovídá fakt, že se většinu hráčů po larpových hrách jejich mimoherní sociální život zásadně nemění. Podstatnou podmínkou larpové instituce je její dočasnost. Nicméně pokud nebudeme předpokládat, že jsou účastníci larpu naprosto speciální populací, která má unikátní schopnost jakési dočasné socializace (internalizace) sociálního řádu, pak je smysluplné předpokládat, že je tato aktivní dočasnost součástí procesů i oně stabilní socializace.

⁴⁶ Příkladem na první úrovni (a) je norma „nebudu krást osobní majetek jiných účastníků“, na druhé úrovni (b) „měl bych následovat instrukce organizátorů, pokud se účastním této hry“ nebo „hráči nejsou postavy“ a na třetí (c) „hráč této postavy je otec mé postavy, tj. měl bych se k němu v ději hry chovat jako syn“.

⁴⁷ Společně s Martinem Buchtíkem jsme tento rozdíl popsali v diferencii normativní a akceptované diegeze (Buchtík a Hampejs 2013, 530–531), kde je klíčovým rozdílem reflektivní uvažování nad situací a žité uvažování v situaci. Normativní diegeze je v zásadě zamýšlená podoba hry předávaná často v podobě explicitních instrukcí a norem chování a akceptovaná je přijatá zjednaná forma situace, která obsahuje žité sepětí všech zamýšlených i nezamýšlených prvků. V tomto textu tuto koncepci rozšiřuji a reformuluji na celou triádu larpové situace, nejen na třetí rovinu vyprávění.

⁴⁸ Koncept zjednanosti (ang. enaction) odkazuje

larpový děj kolektivní improvizaci a spontánní kreativní jednání, aniž by se rozpadl, pak musí být moc nad průběhem vhodně distribuována a omezována. To se děje mezi účastníky např. v závislosti na normativitě jejich rolí,⁴⁹ ale kritické je to především v závislosti na jejich momentálním rozumění situaci včetně jejího prožívání. Jakkoliv existují různé způsoby řízení hry, larpové hry téměř nikdy nemají shora dolů vedenou centrální kontrolu,⁵⁰ jsou naopak řízené zespodu (bottom-up) a přímo vyžadují design nepřímé robustní kontroly⁵¹ – přinejmenším pokud hra nemá být zastavována a opravována.⁵² A právě toto nepřímé řízení

k tezi chápající poznávání jako aktivní proces, ve kterém poznání nepřichází jako přímý odraz světa, ale jako odraz aktivity (poznávání). Ivan Havel (1999; viz též Rowlands 2010) jej popisuje takto: „pojem zjednávaní v sobě skrývá kruh: zjednávaný svět je prostředím pro jednání, ale jednání je zároveň předpokladem zjednávaného světa. Jde o případ kruhu, který je průvodním jevem každé obousměrné a vyvíjející se interakce a který je třeba považovat za její součást. Metaforicky řečeno, člověk se „domlouvá“ se světem o tom, jak má chápat svět (a sebe v něm)“.

⁴⁹ Např. organizátoři a hráči, kteří mají na úrovni (b) rozdílné kompetence, nebo na úrovni (c) musí mít připravená příběhová kontroverze dobře vymezené kompetence, aby mohla být ve hře vyjednána se smysluplným výsledkem.

⁵⁰ U náročnějších her ale téměř vždy předchází fáze předherních příprav (workshopů), kde se naopak centrální kontroly zhusta využívá. Na místě je srovnání např. s některými formami alternativního divadla – např. „divadlo utlačovaných“, které v tradičním rozdělení herci/diváci obsahuje ještě roli situačního dirigenta (jokera) s téměř absolutní mocí nad tokem děje – on sám je nicméně spíše facilitátorem než diktátorem a nakonec funguje jako pákový bod distribuce moci do publika (viz Boal 1993). S takovým řízením pracují malé komorní formy her, kterým se někdy říká „jeepform“ (viz Stark 2012b). Zde se hodí podotknout, že právě forma řízení hry (tj. design normativního řádu a techniky řízení jeho implementace, respektive situačního řízení toku hry) je pravděpodobně nejsilnějším rozměrem rozdílu mezi různými druhy a styly larpu.

⁵¹ Tj. systémy dopředu individuálně zažitých norem nebo „přirozený“ design situací, ve kterých je tok hry ovlivňován vlastnostmi prostředí nebo herními prostředky (organizátoři v dějových rolích). Většina her využívá kombinované způsoby řízení, které se snaží o kaskádovou koordinaci zdrojů na všech třech rovinách larpové situace. Např. je kritické, aby specifické dějové kontroverze (c) mohly být smysluplně řešitelné vzhledem ke kontraktu hry (b) i možnostem samotných účastníků (a).

⁵² A v tomto ohledu jsou srovnatelné s divadelním představením, které také nejde bez negativních důsledků v aktivním průběhu před diváky zastavovat a upravovat – tedy pokud k tomu není přímo

dává možnost vzniknout oné (6) autonomní socialitě, již je možné nejen zažívat, ale která má i vlastní normativní vliv. Kreativní a improvizovaný rozměr hry musí být vždy vsazen do pevného předvídatelného základu, který stabilizuje a zaručuje kontinuitu mezi činem a jeho následky. V larpových hrách orientovaných na imitaci reálných sociálních řádů jde zejména o implicitní a explicitní nároky na konzistenci fikčního světa obecně, ale především na konzistenci už odehraného děje a na garantovanou možnost konzistentního jednání v něm, principu, který fixuje čin-změnu jeho zachováním a respektováním v dalším vývoji děje.

Zmíněné tři roviny zdrojů jednání jsou tedy dále ovlivňovány trojitě rozložitelnou příčinnou sítí, kterou můžeme nazvat přeneseně také normativní, tj. (a) aktivizovaná normativita těla,⁵³ fyzické situace a individuální psychofyzicky potenciál jednat, (b) normativita aktivního a udržovaného sociálního kontraktu (kolektivní situace hráčů) a (c) normativita zjednaného děje (kolektivní situace postav).⁵⁴

Posledním teoretickým odkazem na normativitu larpové situace musí být poznámka o souvztažnosti těchto tří rovin. Z principu si totiž konkurují: mohou se dostávat do konfliktu jak v individuální zkušenosti, tak v interakci mezi účastníky. Nicméně se také dokáží podporovat a vytvářet situační synergii – a právě to jsou nejspíše momenty, které jsou zodpovědné za intenzivní zážitky autonomie hry.⁵⁵ Proto jsou jako ve zdrojích jednání

uzpůsobené prostředí a forma představení. Totéž nejspíše platí o larpu, nicméně snad lze říci, že pokud existuje prvek centrální kontroly, pak je přítomný jen někdy a za specifických podmínek, které tvoří celkový rám sociální situace (b). Je například naprosto nezbytné, aby všichni účastníci situace věděli, jaké způsoby řízení hry v situaci existují, tj. aby byl tok moci předvídatelný.

⁵³ U těla můžeme mluvit o síti normativit ve smyslu nevědomých homeostatických procesů, stejně jako o vědomé síti s odkazem na prožívání libosti a nelibosti situací.

⁵⁴ Příkladem na rovině (a) je fyzická aktivita ústící v únavu, na rovině (b) pak společné vnímání zábavnosti určité situací či vztahu a na rovině (c) je to zejména odehraný děj, ve kterém to, co se stalo, tvoří sociální fakta hry.

⁵⁵ Bez této synergie by larpování vůbec nemohlo existovat – larp jako instituce hustě využívá souhru socio-kognitivních kapacit a kompetencí, zejména s ohledem na situační produkci („jako kdyby skutečností“) a navigaci v sociální skutečnosti, tj. obecně na

hledány zejména okamžiky disonance a rezonance mezi stanovenými rovinami.

Metodologicky se tato studie hlásí ke kognitivní ekologii amerického antropologa Edwina Hutchinse (2010) sledující způsoby jednání v situaci i způsoby rozumnění situací napříč celou ekologií rozumnění a jednání mezi myslí a fyzickým světem. Z komplexity larpové ekologie⁵⁶ si pak všimá jen omezeného úseku s ohledem na situační zdroje jednání v zjednávání specifické („morální“) kontroverze. Spíše než o vysvětlení či pevné analytické rozpracování studie usiluje o popis a zachycení jevu (jakkoliv je poměrně silně teoreticky rámována),⁵⁷ proto je text koncipován jako etnografie. Odkaz na kognitivní⁵⁸ procesy pak označuje za snahu zachytit souhru pozorovaného

úrovni goffmanovské schopnosti „hraní role“. Jakkoliv může „larpování“ z venku působit velmi složité, samotná aktivita je často relativně přirozená i pro prvohráče. Zdá se, že hraní larpu nevyžaduje trénink zvláštní dovednosti, jako spíše situační aktivizaci a organizaci už osvojených kompetencí. Speciální dovednost nakonec pravděpodobně existuje, ale její zvládnutí je přirovnatelné k expertize v sociální komunikaci, tj. jedná se o (1) síť dovedností, nikoliv jednu dovednost, ve které (2) pro „vstupní“ úroveň účasti na aktivitě není třeba žádné zvláštní učení. Tato teze je také ale spíše emická – pro antropologii larpu a zejména pro užívání role-playingu jako výzkumné metody by bylo velmi užitečné tuto „vstupní úroveň“ dovedností více analyticky otevřít. Lze odůvodněně předpokládat, že budou existovat lidé „neschopní“ se účastnit larpové aktivity, respektive „neschopní“ larpové zkušenosti. I v samotné „larpující“ populaci v aspektech larpové zkušenosti bude existovat nemalá individuální variace např. s ohledem na jev ztotožnění se s rolí a z toho vyplývající emocionální zážitek. (Odhaduji, že by šlo vést analýgickou diskuzi ohledně přirozených, resp. „přirozených“ naučených, specificky kulturně podmíněných kompetencí ke kolektivnímu role-playingu, jaká se vede v kognitivní vědě o náboženství s ohledem na „přirozené vs. speciální kulturně podmíněné kapacity“ pro náboženské chování a myšlení (viz např. McCauley 2011).

⁵⁶ Hutchinsův přístup akcentující silnou roli těla (embodiment) a situačního sepětí fyzického prostředí a poznávajícího/jednajícího aktéra, je tematizován už i v rámci herních studií larpu (viz Lankoski a Järvelä 2012; Lampo 2016).

⁵⁷ To je nutné i z hlediska samotné dokumentace – zachytit komplexitu larpové situace není bez určité teoretizace vůbec možné, protože se z velké části odehrává v žitém a obtížně přístupném pochopení účastníků.

⁵⁸ Hutchins chápe kognitivní etnografii jako doménu přesahů mezi kognitivní antropologií, etnometodologií a psychologií. Cílem je mikroanalýza poznávání v konkrétních podmínkách v kterých vzniká a je užíváno (viz např. Williams 2006).

situačního vnímání/rozumění aktérů stejně jako jejich vlastního rozumnění situací. Tato duální souhra pohledu, jednoho vnějšího, který je teoreticky motivován, a jednoho vnitřního, který rekonstruuje situaci z pohledu aktérů, je pravděpodobně nutnou smíšenou metodologickou pozicí pro smysluplnost komparace rozumnění a konstrukce zkušenosti v aktivním jednání mezi larpovým procesem a „standardní“ sociální interakcí.

Přivazování Arcadia v Cien Años de Soledad (2016)

Informace o jevu pocházejí ze tří zdrojů. V první řadě jsou to data ze zúčastněného pozorování obou uvedených hry, v druhé přístup ke konstruktivitě hry⁵⁹ a ve třetí jsou to polostrukturované narativní rozhovory⁶⁰ s vybranými účastníky⁶¹ učiněné cca 1 až 2 měsíce po uvedení hry. Respondenti byli vybíráni s ohledem na role účastníci se vybrané situace „přivazování Arcadia“.⁶²

⁵⁹ Autor této studie je jedním z hlavních tvůrců i organizátorů obou uvedených hry, což je pozice snadno vedoucí k problematickému netransparentnímu předporozumění. V určitém smyslu je autor této studie nepřímým zdrojem jevu, který sám studuje, podobně jako je experimentátor zdrojem experimentu, nicméně za daleko méně kontrolovaných podmínek. Larpové hry jsou obecně výzvou z hlediska metodologie jejich studia.

⁶⁰ Rozhovor byl vždy iniciován výzvou k vyprávění situace z pohledu hráče a pokračoval otázkami implicitně vedoucími k průzkumu situační normativity, tj. hráč byl dotazován ohledně svého jednání a jeho příčin. Hra samotná neměla žádné výzkumné ambice a tato studie je plně post hoc výzkumem, který využívá zachycenou empirii spíše k teoretické ilustraci apriori existujících analytických konceptů. Reportovaný analytický řád v datech je velmi ovlivněn autorovými teoretickými pozicemi.

⁶¹ Věk respondentů se pohybuje mezi cca 25 a 40 lety a jedná se o osoby s dlouholetou zkušeností s larpovými hrami (desítky her). Vybraná populace je tedy tvořena spíše „experty“ – u nich lze předpokládat zvýšenou schopnost sebereflexe, ale o to obtížnější je jejich jednání zobecňovat. Jejich individuální hlasy jsou v tomto textu redukovány do anonymizovaných výpovědí účastníka situace, ve kterých je osobní rovině účastníků věnován minimální prostor jen s ohledem na redukováný analytický rámec výzkumu.

⁶² Ta samotná je zvolena arbitrárně na základě zúčastněného pozorování a intuic autora studie ohledně jejího „kontroverzního potenciálu“ vzhledem k interakci normativit tří skutečností situace (osoba, hráč a postava). Rozhovory s respondenty byly i v duchu těchto tří apriori definovaných referenčních rovin kódovány.

Zkoumaná situace morální kontroverze se odehrála v pěti verzích uvnitř dvou uvedených hry. Velké množství larpových her s vážnými tématy⁶³ a příběhovými ambicemi pracuje s principem konzistence a jednoty děje, času a prostoru vzhledem k standardní lidské zkušenosti s časem a prostorem, tj. snaží se o realistické jednání⁶⁴ ve fyzickém a fyzicky limitovaném prostoru.⁶⁵ Médium hraní role ale umožňuje samozřejmě i jednání, které tento princip porušuje⁶⁶ – zde je namístě zmínit zejména kontinuitu mezi larpem a divadlem s ohledem na způsob tohoto porušování. Je-li základ larpové zkušenosti vnořen ve standardní normativitě mezilidské interakce roviny (a), pak všechny její extenze vyžadují zvláštní rámec na úrovni (b). Aby larpová hra dosáhla zkušenosti „magického realismu“ Márquezova románu, vytvořila celou řadu technik a mechanik⁶⁷ – jednou z nich je paralelizace (zdvojení či ztrojení) části prostoru a děje, ve kterém se jeden kolektivní příběh (s jeho individuálními příběhy) odehrává. Hra obsahuje 11 rolí, nicméně ji hraje 31 hráčů. Kromě jedné postavy se každá vyskytuje ve hře třikrát ve stejném čase. Hra umožňuje interakci všech se všemi, ale větší část hry i jejích skriptovaných situací probíhá ve dvou (1. uvedení

⁶³ Tj. např. obsahují odkazy na existenciální a tragické aspekty lidského života.

⁶⁴ Zde je důležité podotknout, že i larpové hry usilující o vážná témata usilují spíše o „prožitkově zajímavé“ (zábavné) realistické jednání než o maximálně realistické. V designu každé hry existuje vědomá i nevědomá normativita „zábavného zážitku“ – larpové hry jsou v tom smyslu pořád spíše hry než simulace. Lze je v tomto smyslu přirovnat k narativním médiím jako román, film či divadlo – které sledují děj zpravidla jen v zásadních „dramatických“ momentech, jež mají smysl z hlediska celku příběhu. Tato redukce může mít nicméně mnoho podob v závislosti na cílech, které sleduje.

⁶⁵ Chtějí-li hry obsahovat prvky, které nejsou běžnou součástí hráčských kompetencí, tj. např. umožnit hráčům dosahovat svých cílů pomocí magie nebo existovat na více místech současně, musí k tomu účelu vytvořit pravidla – mechaniky (rovina 2). Ty, pokud si je hráči osvojí, umožňují řešit situace a upravovat sdílenou představu o stavu fikčního světa podobně, jako to dělají např. deskové hry.

⁶⁶ Toto porušování „pravidel“ normální lidské zkušenosti sdílí s larpem samozřejmě celá řada uměleckých forem, a i proto lze nejspíš o larpu mluvit i jako o uměleckém médiu.

⁶⁷ Více webové stránky projektu (<http://cienanos.larpy.cz>) a např. Kuběnský (2016).

hry) či třech (2. uvedení hry) oddělených prouděch/prostorech daných domácností (základní rodinou). Tj. převážná část interakce každé postavy je daná příslušností k jednomu z těchto proudů.⁶⁸ Tato paralelizace má několik přesně specifikovaných podob (se kterými jsou hráči předem seznámeni) a není pro tuto studii příliš podstatná z jiného ohledu, než že zvyšuje počet studovatelných verzí sledované situace, tj. specifické interakce hráčů 3 rolí propojených příbuzenským vztahem – Arcadia (otec, manžel), Aureliana (syn) a Úrsuly (matka, manželka).⁶⁹ Specifika hry nám umožní tuto situaci sledovat v pěti verzích a z pohledu třikrát pěti⁷⁰ hráčů.

Situace daná upraveným narativem z úvodu studie se odehrála v reálném čase během cca dvou hodin pátečního večera a nachází se přibližně v první třetině hry. Cien Años kontroluje děj pomocí dvouhodinových skriptovaných bloků, kde má každá role individualizované instrukce. Ty obsahují cíl ztvárnění, kterého by měl hráč během této doby dosáhnout. V těchto skriptech je přítomná síť předtvořených dramatických situací/zápletek, které spojují postavy mezi sebou – hráči však mají skripty individualizované a neznají vždy všechny informace o ději. Někdy ztvárňují situaci podle skriptu, někdy musí plně improvizovat a přizpůsobovat se ději, jenž je pro ně překvapením. Hráči v Cien Años nemají kontrolu nad faktickým výsledkem zápletky, nicméně mají kontrolu nad způsobem jejího ztvárnění i nad jejím smyslem, tj. „co“ určuje skript jasně, ale „jak“ a často i „proč“ určuje jen v náznacích nebo vůbec. Tento skript je zásadním zdrojem normativity situace a můžeme ho analyticky umístit na rovinu sociálního řádu hry (b) a řádu děje (c). Hra se snaží během jeden a půl dne reálného času ztvárnit sto roků života jednoho rodu, tj. hráči během hry

⁶⁸ Tj. každý hráč má primární okruh hráčů, do kterého hraje svou postavu. Z pohledu hráče konkrétního Arcadia – ačkoliv jsou ve hře např. tři Aurelianové, on ví, který z nich je právě jeho syn a na něj hraje svou roli otce.

⁶⁹ Arcadio je zkrácené jméno postavy odvozené od postavy José Arcadia Buendí z románu.

⁷⁰ Rozhovory byly učiněny jen se 12 hráči, se třemi nebyly realizovány z časových důvodů.

ztvárnějí více postav, a to v různých životních fázích, jako je dětství, dospělost a stáří.

Hlavní osou situace reprezentující změnu rodinného řádu je šilenství starého patriarchy Arcadia, na které reaguje jeho syn Aureliano. Ten ho (většinou společně s řadou dalších postav) přiváže k plotu. Ačkoliv hra naznačuje (v duchu předlohy), proč je takový akt legitimní, a Arcadiův hráč má instrukci „nechat se“ přivázat k plotu, právě tento akt je onou morální kontroverzí vyžadující zejména od hráče Aureliana značnou iniciativu s ohledem na improvizaci a ustanovení situační legitimacy aktu. Klíčovým normativním rozměrem každé larpové hry je obojaká role herce a diváka, tj. okamžitý vztah ztvárnění a recepce. Ve všech larpových hrách existuje normativita způsobů ztvárnění na rovině sociálního kontraktu hry. V hrách orientovaných na zajímavý prožitek je to často síť nároků na herecky zajímavé ztvárnění, ale zejména na situační smysluplnost. Pro hráče Arcadia i Aureliana situace představuje výzvu, ve které musí ostatní přesvědčit, že celá situace dává smysl, a to tak, aby se jí mohli jako smysluplné i účastnit. Hráč Arcadia tedy musí komunikovat své šilenství, hráč Aureliana zase potřebuje vytvořit situační smysl, ve kterém radikální řešení (přivázání otce k plotu) nevypadá jako akt zvůle, ale jako nejlepší řešení situace. Hráčka Úrsuly je z trojice jediná, která k situaci nemá žádné informace ze skriptu. Hráč Arcadia ví, že toto je jeho poslední scéna, po které jeho postava umírá. Hráči Aureliana ani Úrsuly o této situaci ze skriptu⁷¹ neví. Situace má kromě vybraných třech aktérů své publikum ve všech ostatních postavách hry – i pro jejich hráče je situace překvapením.

Sledovanou osou kontroverze je legitimita „přivazování k plotu“, kterou musí vyjednat hráč Aureliana.⁷² Ve stejnou dobu je hráč

⁷¹ Jak vyplývá z jedné ukázky v druhé části textu, pro larp Cien Años je klíčové, že hráči mohou čerpat ze své vlastní znalosti knihy.

⁷² Situace popsána přímo v Márquezově románu není popsána jako kontroverze – proběhne velmi rychle, nevypráví o žádném konfliktu mezi obyvateli Maconda, který by odrážel, že pro někoho není řešení situace adekvátní (normální). Všichni ho přijmou – což můžeme vnímat jako jeden z rysů autorova stylu, kdy jsou bizarní děje přijímány svými účastníky bez komentáře a racionalizujícího podivu. Ten, kdo s danou situací musí zápasit, je pravděpodobně čtenář a podobný

Arcadia postaven před konfliktní úlohu – na jedné straně vytváří konflikt s hráčem svého syna, tj. postava Arcadio nechce být přivázána, ale na druhé straně hráč Arcadia ví, že se má (nakonec) nechat přivázat. Je postaven před nutnost kreativně hrát konfliktní situaci a najít rovnováhu mezi přílišným vyhocením konfliktu (hráč bude příliš bránit tomu, aby situace proběhla ke skriptem určenému konci) a přílišnou pasivitou (pro hráče Aureliana bude obtížné legitimizovat násilné řešení, když akt šilenství žádné násilí obsahovat nebude). Oba hráči hrají situaci pro sebe navzájem, ale i pro kohokoliv, kdo je v bezprostředním okolí. Tj. Arcadiovo šilenství a Aurelianova hra o legitimní řešení situace má své publikum mimo ně. Zejména pro Aureliana je klíčové přesvědčit Úrsulu (a její hráčku)⁷³ a dále kohokoliv dalšího, že přivázání k plotu je adekvátní řešení situace. Tj. musí toto řešení zařadit do normativního prostoru hry – vyjednat ho jako přijaté a vzhledem k podmínkám normální.

Dokumentační část textu je rozdělena na tři kapitoly rozdělující situaci v dramatickém klíči „iniciace“, „kontroverze“, „vyústění“. Nadpisy kapitol jsou převzaty z knihy. Kapitoly jsou uvozeny texty instrukcí, které měli hráči při hře k dispozici – tyto texty byly rámovány jako „sny“,⁷⁴ tj. nemají nutně jasnou strukturu a návaznost ve svých tvrzeních. Obsahují popis děje v minulém nebo přítomném čase – přičemž hráč ví, že se jedná o normativní instrukci. (Všichni hráči v situaci znají všechny své instrukce dopředu.) Jak bude zřejmé, hráč Aureliana má oproti Arcadiovi minimální instrukce, hráčka Úrsuly nemá žádné.

„zápas“ vedou i hráči larpové hry, nicméně na daleko silnější úrovni. Musí koncepty nejen vstřebat, ale i ztvárnit v jednání.

⁷³ Hlavním cílem hráče je přesvědčit ostatní hráče, že jeho chování postavy spadá do normativity herního světa (stačilo by tedy přesvědčit „postavu“ ve smyslu hráče hrajícího podle explicitních pravidel) – nicméně právě tato normativita jako měřítko chování postavy je vyjednáována zejména ve své zjednané podobě v samotné hře.

⁷⁴ Většina hráčů se s nimi seznamovala až ve hře při narození postavy ve formě osudové pohádky, kterou vypráví indiánská chůva (postava ztvárňována organizátory) a již měla pak k dispozici v písemné podobě.

PŘIVAZOVÁNÍ ARCADIA K PLOTU: SITUAČNĚ NORMATIVNÍ POSTOJE 3 ROLÍ

„V pátek vstal Arcadio dříve než ostatní a po dlouhém pozorování přírody neměl pochyb, že je pořád ještě pondělí.“

Po svatbě se muž mohl znovu vášnivě věnovat svým zálibám. Odmítal pohřbít svého cikánského učitele, protože věděl, že se každou chvíli může vrátit mezi živé, jako už to udělal mnohokrát. [...] Nakonec se setkal i se Smrtí, aby poznal nejhlubší tajemství, pro které se v očích ostatních navždy propadl do šílenství. (Instrukce Arcadia)

Situace je uvozována Arcadiovým šílenstvím. Hráč je veden k roli stárnoucího patriarchy, který se už věnuje zejména svým zálibám a rodinu explicitně zanedbává. Instrukce ho vedou k excentrické reakci vůči mrtvole, jež se v jeden okamžik objeví před branou.⁷⁵ Mrtvola je přítomná ve hře fyzicky, hraje ji organizátor, který předtím ztvárňoval roli Arcadiova přítele. Vzniká kontroverze, ve které Arcadio odmítá mrtvolu pohřbít, protože se domnívá, že znovu oživne. Další hráč, jenž hraje místního soudce Dona Marróna⁷⁶ kontroverzi akceleruje – v jeho instrukcích se píše: „Když však přišlo na rozpor s jeho tchánem, dovolil si trvat na tom, aby zesnulí byli pohřbívání včas a podle křesťanských zvyklostí.“ Ačkoliv hráčů Arcadia je více (dva nebo tři), mrtvola je jen jedna, tj. hra se koncentruje a vytváří se scéna, které se účastní větší množství osob. Hráčům Arcadia toto publikum vytváří příležitost k „zveřejňování“ svého šílenství.

Ar2⁷⁷ k tomu říká: „Vzniklo [povědomí o obecném] ohrožení, kvůli tomu, že tam necháme ležet mrtvolu.“ A dodává: „Baví mne scény proti většině [...], jsou zajímavé.“ Hráč Arcadia má příležitost být ve středu pozornosti i vytvořené kontroverze, ve které ovšem kvůli svému šílenství není ve stejné komunikační rovině jako ostatní. Instrukce dává najevo, že pro Arcadia samotného má situace logiku, což popisuje Ar4: „Velmi mne bavil ten

⁷⁵ Jako důsledek řízení děje ze strany organizátorů.

⁷⁶ Larpová adaptace románové postavy Dona Moscota.

⁷⁷ Zde a dále v textu označují výpovědi hráčů pomocí zkratky názvu jejich role a čísla jejich rodiny. Tj. Ar2 a Au2 jsou hráči přímo na sebe hrající roli otce a syna. Ar = Arcadio, Au = Aureliano, Ur = Úrsula. Pořadí číslovky je kvůli anonymizaci voleno náhodně.

rozpor, já [jako postava] šílený nejsem, ale vypadám tak. . .“ a znovu i Ar2: „byla to argumentace nelogická pro ostatní, ale logická pro mne“. Není bez zajímavosti, že Ar2 (i Ar5) má problém si tuto kontroverzi nejdříve vybavit („Nevybavuju si, jestli jsem dělal něco ohrožujícího. . .“) a až později si vzpomene na kontroverzi s mrtvým tělem.

Většina hráčů postavy Arcadia začíná svůj popis situace odkazem na šílenství – Ar2: „Arcadio začal na ostatní mluvit nesmyslným jazykem a oni měli příbuzní pocit, že se zbláznil.“ José Arcadio Buendía v knize začíná mluvit nesmyslným jazykem, až když je přivázan ke kaštanu, nicméně hráči Arcadia začínají šílenství dříve a je to pro ně silný normativní prvek situace. Umožňuje jim svobodně hrát situaci neporozumění, kde se nemusí snažit o porozumění – to vnímají všichni hráči Arcadia pozitivně. I přes pozdější přivázání k plotu a celkovou diegetickou bezmoc hráči počátky této situace vnímají jako situaci s mocí. Ar4 k hraní šílenství pomocí nesmyslného jazyka říká: „Bylo to osvobozující. Jasně jsem věděl, co mám dělat. V ten moment to byla jednoduchá role [...], zasloužený odpočinek.“

Většina larpů orientovaných na komplexitu sociálních vztahů klade relativně velké nároky na hráče s ohledem na tvůrčí a konzistentní improvizaci – na aktivní hraní jako rozehrávání. Tj. hraní šílenství hráče částečně osvobozuje od nároku na konzistenci a umožňuje mu změnit způsob hraní. Navíc v této chvíli tvoří hráči Arcadia vzájemně se podporující skupinu, která si nahrává („Bavilo nás [tj. hráče Arcadia] používat hatmatilku synchronizovaně,“ Ar5). Dominantní rovinou situačně normativního postoje hráčů v iniciaci situace přivazování je tedy druhá rovina (b). Hráči ve svých popisech často odkazují na divadlo („Já ty hry hraju i vnímám hodně divadelně,“ Ar1; „Baví nás věci přehrávat,“ Ar5) a na hraní („play“); mluví o tom, co je na situaci „baví“.

Hráči přemýšlí nad situací s ohledem na její divadelní aspekty, ale zároveň je baví si s ní hrát, tj. přemýšlejí v duchu larpové improvizace, která spojuje roli herce a diváka se zábavou. Pro hraní situace jim dále velmi pomáhá fyzický rozměr kontroverze, tj. přítomnost těla, které „je třeba pohřbít“. Ar4 k tomu říká: „Je to reálný pocit. Opravdu bráním

mrtvolu před tím, aby ji pochovali.“ Tuto situaci můžeme chápat jako rezonanci (tj. posílení se úrovní navzájem) mezi první (a) a třetí (c) úrovní larpové situace. To se děje vždy, když design hry užívá silnou shodu fyzického a diegetického světa. I v této shodě nicméně má vliv druhá úroveň (b). Zmíněné tělo „hraje“ organizátor v plném kostýmu,⁷⁸ je to navíc organizátor, který pár hodin před tím hrál postavu Melquíadesa klíčovou pro Arcadiův děj. Nicméně Ar4 ho vnímá jako organizátora a k tomu poznamenává: „[když u mrtvolky nebyli ostatní hráči], tak jsem [to tolik nehrál ani] si to tolik neužíval“. Tj. zejména divadelně orientovaný hráč si může stále uvědomovat, že hlavní pole „publika“ tvoří ostatní hráči a tomu nejspíše i podvědomě přizpůsobuje svou hru.

Ležící nehybné tělo člověka je obtížně přehlédnutelné a i to pomáhá druhé, „nearcadiovské“ straně kontroverze rozevřít hru „obecného ohrožení“. Pro hráče Arcadia plní situace s tělem ještě roli signálu další fáze hry („[mrtvý] Melquíades posunoval děj,“ Ar4). A hráči může skrze signál „[být i] líto, že přicházím o postavu,“ Ar4.⁸⁰

Aspekty preskriptivní normativity herní úrovně larpové situace (I.b) („hrajeme si“ a „hrajeme [divadlo pro druhé]“), kdy hráč reflektivně uvažuje *nad* situací, nicméně doplňují aspekty prožívání. Odkaz na zábavnost směřuje do právě prožívaného stavu, který je vnímán jako žádoucí, a tedy i normativní. To můžeme chápat jako prvek žité zjednané normativity (II.b) hry – hráči se snaží hrát to, co je baví a co baví jiné hráče. Tento prvek vzdaluje interakci larpové hry normálnímu světu, ve kterém bychom nejspíš ve vzorové situaci šilenství otce rodiny „zábavnost“ neočekávali. Na druhou stranu je otázka, jestli zde zábavnost, na kterou hráči odkazují, nehraje spíše

roli „pracovního pojítka“ spojujícího a umožňujícího zacházení s tragickými prvky v bezpečné zóně.⁸¹

Reflektivní uvažování nad hrou, ve které hráč v situaci zvažuje, co má hrát, by nemělo zastínit aspekt nutné situační improvizace, kdy hráč má jen velmi málo času nebo nemá vůbec čas přemýšlet nad situací. Chce-li reagovat plynule, musí improvizovat/jednat přímo v roli. Mezi zkušenějšími hráči larpu je běžné rozlišování mezi „dramatickým“ a „imersivním“ hraním, které odkazuje na komunální teoretické modely cílů role-playingových her.⁸² Na mikroúrovni larpového procesu jde ale nejspíše vždy o kombinaci obou přístupů, mezi kterými se hráč i může snažit vědomě přecházet, tj. řídit,⁸³ z které pozice bude ve kterém okamžiku hru hrát – v tom samozřejmě hrají velkou roli momentální podmínky a hráčská zkušenost. Ar2 mluví o tom, že se „snaží vždy co nejvíce [do role] vcítit“, což mu pomáhá ji hrát a pak „má i ty prožitky, že to cítí“. Popisuje, že „vžívání a vcítění dělá[m] přirozeně“. K tomu „potřebuje o postavě co nejvíce vědět“ a „nevadí mu [číst] pět stránek textu o postavě před tou hrou“. ⁸⁴ Tuto strategii vcitování pak popisuje jako okamžiky, kdy „hraješ postavu, i když tě nikdo nevidí“. Cien Años explicitně vyzývala hráče k proměnlivému zaujímání poloh v rámci hry. Ar2: „Oboje bylo dobré – vystoupit z role, popřemýšlet zvenku, to dělá scénu lepší *pro ostatní* [...] a vcitování je dobré *pro mne*, abych si to lépe prožil.“ Efekt vcitování popisuje jako moment, kdy „přemýšlí

⁸¹ Jenž bude mít nejspíš spojitost se „zábavností“ jakékoliv knižní, divadelní a filmové fikce s náročným obsahem.

⁸² Dramatické hraní je hraní s cílem dobrého příběhu, případně dobrého divadelního ztvárnění – imersivní hraní je orientované na prožitek jako cíl i prostředek tvorby další hry. Zatímco v „dramatickém hraní“ hráč uvažuje nad rolí, v „imersivním hraní“ hráč hraje z role, cítí se do ní ponořen, respektive se s ní cítí být ztotožněn.

⁸³ Více viz o tomto řízení (v originále „steering“) jako o specifickém umění v rámci hraní larpu (Montola, Stenros a Saitta 2015). Autoři vysvětlují tento pojem jako přecházení mezi dvěma vědomími situace.

⁸⁴ S ohledem na specifika hry Cien Años, kde hráči nedostali před hrou prakticky žádné informace o svých postavách, hráč mluví „o strachu, že Cien Años přistupí“. O této úzkosti z pocitu nepřipravenosti vypráví, že měl „dokonce sen, že jsem na larpu a snažím se [na poslední chvíli] stáhnout do mobilu soubor s textem o postavě“.

⁷⁸ Kostým je nejtýpčtější designovaná rezonance mezi fyzickým a diegetickým světem. Silně spojuje oba světy a funguje jako materiální kotva pro kognici udržující představu fikčního světa ve fyzickém světě (viz Hutchins 2005).

⁷⁹ Apostrofem uvozený text v hranaté závorce v citaci respondenta označuje doplnění výroku z navazující nebo předchozí věty respondenta, tj. je to jeho sdělení i jazyk.

⁸⁰ V této hře to pro hráče neznamená konce hry, ale přechod k jiné postavě. I tak je to ale spjato s negativním pocitem.

jako postava“. Tento zvláštní moment aktivní improvizace přímo v roli můžeme snadno zařadit do zjednané vrstvy II.c a je fenomenologicky a prožitkově pravděpodobně nejzvláštnějším prvkem hraní role, kdy se hráči stávají alespoň částečně a situačně někým jiným. Ačkoliv je možné se do tohoto stavu uvést samovolně, pro většinu hráčů je výsledkem aktivního hraní s ostatními⁸⁵ – zejména hraní, kdy je do aktivní improvizace uvede nutnost nějak reagovat na vývoj událostí spíše než snaha ho vytvářet či (zvenku postavy) řídit.

Arcadio je postava, která situaci sledované kontroverze rozehrává; musí zaujmout roli aktivní pasivity a nechat ostatní, aby převzali kontrolu – to se týká zejména jeho syna Aureliana.

„Aureliano přivolal na pomoc sousedy.“

Když jeho otec stářím zešilel, nezbylo mu [Aurelianovi] než ho přivázat k plotu. (Instrukce Aureliana)

V jeho záchvatu ho rodina připoutala k plotu. (Instrukce Arcadia)

Hráč Aureliana má jedinou instrukci, která dává jasný pokyn, nicméně nemá další konkrétní vodítka, např. kdy nastane vhodný okamžik a jak konkrétně ji má vykonat. Hráč Arcadia ví, že má v této věci s hráčem Aureliana spolupracovat. Pro všechny ostatní je situace překvapující a „spontánně“ kontroverzní.⁸⁶ Pro hráče Aureliana, který je vyzván ke specifické tvorbě děje, je situace ale zásadně odlišná od předchozí situace Arcadia, který má zešílet. Arcadiova hra se děje převážně v jeho osobním prostoru, kdežto hráč Aureliana má zásadně zasáhnout do prostoru jiné postavy a hráče a svým činem výrazně a náhle proměnit pole moci. Vyvolaná situace odehraná ve svých pěti verzích osciluje s ohledem na zkušenost hráčů v paletě motivů, které se v naplnění i mezi hráči poměrně liší. Arcadio byl nakonec vždy přivázan k plotu, ale průběh, hráčská zkušenost a i její reflexe byly různorodé.

⁸⁵ Výbornou analýzu sebeuvedení do ponoření v roli versus ponoření skrze interakci nabízí např. Pohjola (2004). Více o imerzi jako psychosociálním stavu viz Lukka (2014).

⁸⁶ Samozřejmě jen pokud neznají knižní předlohu.

PROČ TO UDEĚLAT

Všichni Aurelianové se v zásadě shodují, že „[hrou zjednaná] situace to nevyžadovala“ (Ar4). „Potřebovali jsme trigger, důvod to udělat,“ říká Au4. „A nakonec jsme to udělali kvůli hře, protože to bylo třeba udělat, ne z postavy, ale protože to potřebovala hra.“ Šílenství Arcadiů v larpové hře prakticky postrádalo jakékoliv prvky vnějšího násilí, které obsahuje knižní předloha. Hráči Aurelianů tedy museli najít i zjednat jasnou legitimizaci pro čin, ke kterému by „bez skriptu nikdy nedošlo“ (Au1). Jejich improvizace legitimacy nabývá podob od ustanovení rámce obecného ohrožení („že se nakazíme od mrtvého cikána,“ Au2), „nutnosti chránit rodinu“ (Au5) či apel na „jeho [Arcadiovo] bezpečí“ (Au4). Ale kvůli obecnému rámu hry, který explicitně pracoval s magickým realismem, nehledali legitimizaci všichni. „V té hře jsem nepotřeboval ospravedlnění, zdůvodnění. . . [Vystačil jsem si s tím, že] je úplně šílený.“ (Au3) Hráči Aurelianů někdy potřebovali najít i vlastní náboj. Ar4 byl ve svém šílenství klidný a pasivní. Au4 o něm vypráví: „Byl to beránek se smutným pohledem, lámalo mi to srdce. . .“ A dodává, že náboj našel přes hru ostatních Arcadiů a Aurelianů: „ostatní řádili, a tak jsem si to promítl na něj [tj. na Ar4]“.

Rozpor mezi zjednanou situací („která to nevyžadovala“) a činy Aurelianů akcentuje násilí na straně Aurelianů. To oni vypadají jako násilníci, a to pak vyvolává u ostatních hráčů postav rozporující reakce. A s nimi se pak musí Aurelianové vyrovnat.

NÁSILÍ, REZISTENCE A PORUŠENÍ STATUSU QUO

Jedno uvedení hry obsahovalo silnější kontroverzi, a tedy i větší nároky na jasnou legitimizaci situace. Au1 to popisuje takto: „Úplně u všech [byly přítomné] rozpaky, nevole. . . , lidi lezou do cesty, [objevoval se] duch odporu. Je to bizarní situace. . . , [přivázání k plotu] není přiměřené řešení. . . , nedává to smysl, lidem, kteří to nečetli. . . , interpretují to jako mocenský boj a chtějí zachovat normál. . .“ Au2 k tomu dodává: „Byl tam pocit od více lidí: tohle se nedělá. . .“ Au5 má pak mezi Aureliany i největší střet se svojí ženou. Její hráčka

(Ur5) hodnotila situaci velmi rázně: „Já byla hodně proti. . . , [Arcadiové] byli přivázaní jako psi.“ Ur5 vypráví, že dokonce pochybovala, „kdo se vlastně zbláznil, Arcadio, nebo Aureliano? On [Ar5] jenom mluvil z cesty a nedělal nic ohrožujícího, nevěřila jsem, že někomu ublíží. . . , [zatímco] oni [Aureliánové] porušili [rodinnou] autoritu. . . , největší ohrožení byl Aureliano. . . , pamatuju si, že [Au5] hodně křičel. . . “. Postoj postavy k Arcadiově šilenství pak hráčka Ur5 glosuje: „Ona [postava] si to dlouho nechtěla připustit. Neviděla, že má problém.“

V jednom uvedení hry byli Arcadiové odvázení a Aureliánové museli o zachování nového statutu velmi aktivně vyjednávat. V jeden okamžik došlo až ke střetu, který Au5 popisuje jako blokující: „V jednu chvíli jsem řekl: ‚A kdo ho odváže, toho zmlátím jako psa.‘“ Ůrsula odpověděla: „A to platí i pro mne?“ Hráčka Ur5 odmítala po relativně dlouhou dobu připustit výsledek i způsob změny a Au5 situaci popisuje jako „vyčerpávající přetahování“. Ur5 popisuje, že si nejdříve všimla násilí ze strany Aureliánů a až potom, že Arcadiové „mluví divně“. Ur5 Arcadie omlouvá, vyzdvihuje jejich normální věty a fakt, že se nakonec dá s Arcadiem dorozumět. Za kritické Ur5 považuje nedůstojnost postavení Arcadia u plotu: „Ty lidi mohli být doma, nedávalo smysl, aby byli tam u plotu.“ Jak se ukázalo, v jejím situačním hodnocení hrálo roli, že Au5 svým činem porušil i její autoritu, když k přivázání došlo v okamžiku, ve kterém Ur5 rozhodla, že „při rodinné večeři budou všichni členové domácnosti jíst u stolu v domě“. Navíc situace ztížila možnost důstojně večeřet i hráči Ar5, za což se hráčka Ur5 cítila zodpovědná. Ur5 popisuje, že okolnosti v ní vyvolaly pocity beznaděje, hořkosti a vzteku z činů „nevědčích dětí, které se snaží přebrat moc [v rodině]“. Vypráví, že v té chvíli cítila emoci jako postava i jako hráčka, nicméně vztek pocházel z roviny hráčky: „Mně jako člověku 21. století to přišlo strašně tvrdé a nedůstojné. . . , byl v tom [i] šok, že sáhli na autoritu otce.“ Tyto emoce nicméně zapojila do projevu postavy „a snažila [. . .] se ho [ten pocit] směřovat“. Hráčka Ur5 situaci tedy nehodnotí tak, že její „reálný“ vztek narušil její hru, plně ho využila ve svém herním konfliktu s Au5. Toto využití ale reflektuje zpětně tak, že

v té chvíli „byla postavou“. Její situace ukazuje, že souhra normativních rovin má potenciál, který není jednoduché hodnotit jako rezonanci (synergii ohledně cílů situace/hry) nebo disonanci (narušování cílů situace). Emoce vzteku na jedné straně posiluje hru Ur5, ale na druhou stranu vede k eskalaci konfliktu, který je na straně Au5 „vyčerpávající“. Pro celkové vyhodnocení efektu souhry potenciálů je třeba ještě zohlednit kapacitu s tímto potenciálem pracovat, stejně jako jej vstřebat.⁸⁷ O výsledné kvalitě (tj. rezonanci, disonanci) situace, kdy se objeví sporný náboj mezi rovinami situace spolurozhoduje hráč – prostřední situační role, které je pojátkem mezi zneklidněným světem osoby a světem postavy.

Hráč Au3 situaci přivázování obecně komentuje: „V laru je přirozeným postupem zachovat status quo. . . , bráníš v agresi.“ A Au5 na toto téma obecně říká: „Do [historizujících] her se snadno dostává něco jako [moderní] lidskoprávní agenda.“ Nicméně střet Au5 a Ur5 vypadá eskalovaný i samotnou situací a skutečně se stane střetem o autoritu.⁸⁸

Oproti tomu Ur1 vypráví, že ji ani „nenapadlo vzdorovat“ a Ur3 na téma střetu říká: „Nemám ráda scénky, kde se přetlačujeme. . . , prát se o provaz mi přišlo debilní. Viděla jsem, že se chová neuctivě k otci a přivázal ho jako vzteklého psa.“ Ur1 i Ur3 své přijetí situace vysvětlují pochopením „že to tak má být“. Ur3 výsledek situace přijímá jako úspěšnou změnu moci a o Au3 uvádí: „stal se pak hlavou rodiny“. Ur1 situaci chápala jako „nevyhnutelný osud, který se děje“. A dodává, že byla „nejspíš ovlivněna knihou [kterou četla]“. Ur3 knihu nečetla, nicméně „cítila, že příběh je takhle“. Au3 svoji matku komentuje: „Ur3 dvakrát přišla a měla verbální námitky, ale nekladla fyzickou

⁸⁷ Tj. prožívání emocí či jejich zvládnání v konfliktu samozřejmě vyčerpává a je pak náročnější udržet uvnitř sebe oddělené roviny hráče a postavy. Pokud se budeme soustředit jen na intrapsychické zvládnání – role umožňuje větší odstup od prožívaného, a tedy hráč může teoreticky s emocemi hry svobodněji pracovat. Na druhou stranu silný emoční náboj může pronikat do prostoru hráče za hranice role. Je samozřejmě otázkou, jak vlastně vůbec rozdělovat prostor emocí hráče a postavy. Viz dále v textu.

⁸⁸ Ve kterém později zvítězí verze hráče Au5 – i hráčka Ur5 vypráví, že později ve hře chování Au5 pochopila a smířila se s ním. (Ůrsula a Aureliano jsou postavy, které „žijí“ po velkou dobu hry a mají příležitost ve hře zestárnout.)

rezistenci, bylo jí zřejmé, že skript, jasně dané osudové věci a že se nemá plíst. . .“

Au3 i Ur3 shodně argumentují „důvěrou v prostředí a design hry“ (Ur3: „ve skriptovanou hru“). Ur3 v tomto ohledu dodává: „Bylo evidentní, že Arcadio přestal být kompetentní, byl to puč, který jsem posvětila, protože Úrsula respektovala přirozený řád věcí, kde chlapi jsou hlavou rodiny a moc přebírá nejsilnější ze synů. . . , sice mi vadil způsob, kterým se to stalo, ale Au3 mne přesvědčil, že to dělá pro dobro rodiny, a na to Úrsula slyšela.“ Ur3 se navíc odvolává i na institucionální rovinu hry (b) a záměr organizátorů: „kdybyste [vy organizátoři] chtěli, tak byste mi řekli“.

Částečně nepřijímající reakce okolí mimo rodinu trefně vystihuje poznámka Au3 o statusu quo. Aby změna mohla mít ve hře váhu, musí mít i dostatečně stabilní prostředí, ve kterém se může odehrát, tj. setrvačnost stability vůči změně je důležitá. Dále je zřejmé, že ve svém normativním pohledu na situaci hráči kombinují celou řadu normativních rovin – kontroverze přivazování obsahuje normativitu všech tří rovin larpové situace, a to ve své preskriptivní i žité formě.

MORÁLNÍ KONTROVERZE?

Všichni dotazovaní hráči hodnotí situaci obecně jako morálně problematickou, ale ve hře od toho odhlížíjí. Au1 říká: „Ve světě Cien Años se dějí věci, které by mne v reálném světě znervózňovaly, ale tady je to [v pořádku, protože je to] symbolicky absurdní umělecké ztvárnění otcova odchodu ze života.“ Hráči interpretují situaci skrze referenční roviny herního i diegetického rámce. Příkladem roviny příběhu je Ur3, která se odvolává na patriarchální principy ztělesňované kultury. Že rovina hráčů ale přináší vlastní morální kontroverzi, ilustruje popis Au3: „Přišlo mi blbý tam toho hráče nechat, chtěl jsem to udělat zajímavější a pak jsem tam tahal lidi do scény.“

Je především důležité rozlišovat morální vnímání hráčů, morální vnímání postav a případné přesahy mezi nimi. Zkušenější hráči larpů jsou zvyklí ve hře ztvárňovat situace, které jsou v přímém rozporu s jejich osobní normativitou⁸⁹ a i začátečník bude intuitivně

schopen takového jednání kvůli principu jasně rámuujícímu oddělenost larpového jednání od skutečného světa.⁹⁰ Oddělenost ale není automaticky funkční – jestliže hráči vědí, že v tomto fikčním světě je normativita jiná než v běžném světě, ještě to neznamená, že vědí, jaká tedy je. Každé herní prostředí vyžaduje zvláštní normativní podporu, tj. vytváření vlastního normativního řádu. Pro Cien Años takovou roli hraje např. kniha – její preskriptivní normativita je faktorem jednání pro hráče, kteří ji četli, a odráží se v mnoha prvcích designu i pro ty, kteří ji neznají. Herní rámec pracuje explicitně s prvkem „osudovosti“ už na úrovni instrukcí hráčů – ti jsou vrženi do existenciálních situací, které nemohou fakticky změnit jinak jejich různým vyzněním. Kdyby ale hráči automaticky přejali osudovost i do psychiky postav, nikdy by nevznikly žádné kontroverze. Design hry Cien Años tedy přímo pracuje s jakýmsi duálním vědomím mezi hráčem a postavou, které bude nakonec typické pro většinu s předem danými zápletkami. Na úrovni reálné identity hráče (II.a) Au2 vnímá „strašné porušení důstojnosti otce“, které ho zneklidňuje. Na úrovni postavy a jejího jednání ale nedává zneklidnění najevo, a naopak hájí princip obecného ohrožení. Kdyby bylo ale zneklidnění příliš velké nebo by situace nedávala smysl ani na diegetické rovině, připouští, že by se to pravděpodobně projevilo i v jeho jednání.

Celá normativita morální kontroverze je tedy rámována jakousi „důvěrou v sociální kontrakt hry,⁹¹ její design“ (I.b) i obecný diegetický smysl (I.c [Ur3 a patriarchální řád]), má však vždy i specifický situační náboj (II.a [Au2, Ur5 a „porušení důstojnosti člověka“], II.b [Ur5, Au3 a omezování hráče], II.c [Ur5

hráči vadit ztvárňovat i uvnitř larpové situace. Hranice rozhodně existují, ale tento obzor je bohužel mimo rozsah této studie.

⁹⁰ V larpové teorii se tento princip dává do souvislosti s už zmíněným magickým kruhem (hry) a nebo tzv. principem alibi a je srovnatelný s divadlem či scénickou improvizací. Více viz např. Bowman (2015b).

⁹¹ V této rovině se samozřejmě nabízí srovnání se Zimbar dovým Stanfordským experimentem. Jak je ale, doufám, z textu zřejmé, hráči larpu rozhodně nemají pasivní a plošnou důvěru v situaci, respektive v její tvůrce. Participativní kooperativní forma média, v které obsah tvoří účastníci pro sebe navzájem, obsahuje z principu distribuovanou a sdílenou odpovědnost.

⁸⁹ To otevírá zajímavou otázku, které situace bude

a porušení její autority]), který může kontroverzi posílit i oslabit v závislosti na tom, co s tímto nábojem činí hráč, který ho cítí, a co mu umožní další interakce.

„Když se Úrsula s Amarantou vrátily, ještě pořád tam ležel. Stařec však na ně pohlédl cize a řekl jim něco nesrozumitelného.“

Stařec přivázaný k plotu rozmlouval jazykem, kterému rozuměli jen vzdělaní cizinci a soudce. Jeho rodina, zejména jeho žena a snacha, ho navštěvovala a staraly se o jeho lidské potřeby. Znovu se objevil i přítel, kterého v mládí zabil. Stařec pochopil, že Čas je mocnější než Bůh, ale pro ty, kdo s ním mohli mluvit, to znělo, jako by říkal, že Bůh není. (Instrukce Arcadia)

Morální kontroverze ve hře není samoučelná a cílem je pomocí zajímavé změny vytvořit novou dočasně stabilní situaci, která umožní další zajímavou hru včetně prožitků všech zúčastněných. Hráč Arcadia byl po nějakou dobu symbolicky přivázaný k plotu a tvořil zvláštní scénu, která stále obsahuje důsledky kontroverze. Jen hráč Arcadia přímo ví, že toto je jeho poslední scéna, nicméně podle výpovědi tento pietní charakter posledního rozloučení chápali i ostatní hráči.

Hráči Aurelianů často cítili odpovědnost či výčitky. Au3 nechce nechávat hráče bez hry a „tahá další hráče do scény“. Z čehož vznikají scény rodinného vzpomínání. Pro mnoho aktérů má scéna emotivní momenty. Např. Au4 vzpomíná na „sílu hry beze slov“ a pokračuje „[Ar4] očima říkal jasně: vezmi matku a odveď ji“. Au4 mluví o tom, že „cítit vinu, chtěl ji cítit, měl ji cítit. . . , měl jsem pocit vynuceného selhání“. A tento pocit v něm asocioval vzpomínky na jeho reálnou rodinnou situaci s jeho vlastními prarodiči. Au4 popisuje, že v té chvíli cítil emoce i v těle jako „tlak na hrudi, zvýšený krevní tlak a latentní stres“. Jakkoliv „přivazování k plotu“ nepatří pro většinu k „nejsilnějším“⁹² zážitkům ze hry, jak hráči v rozhovorech opakovaně udávali, scéna byla velmi emotivní pro hráče Ar1.

⁹² Hráči larpu často mluví o prožitku jako cíli hraní larpu. Jsou v tom smyslu schopni selektovat ze své zkušenosti larpu prožitky podle klíče intenzity či síly – nicméně toto měřítko není jednoduché a hlubší diskuze na téma „proč jsou právě tyto zážitky silné“ nabízí zajímavý vhled do osobního prostoru hráče, respektive do problematiky lidské zkušenosti a její psychologické respektive normativní funkce obecně.

I k plotu přivázaný hráč Arcadia pokračoval ve své hře „šílenství“ – ta spočívala zejména v nesrozumitelných řečových projevech, které akcentovaly neverbální charakter komunikace. Výjimkou byli jen „cizinci a soudce“,⁹³ nicméně pro jeho nejbližší rodinné příslušníky to znamenalo silnou komunikační bariéru. Pravděpodobně tak i blízkost smrti postavy tvoří zdroj silného emotivního přesahu pro hráče Ar1, který situaci popisuje takto: „Byl to [pro mne] nejsilnější moment celé hry. Mluví na Úrsulu a ona mi nerozumí. . . , v jednu chvíli řekne: ‚My už si nerozumíme.‘ A [já jako hráč cítím] překvapení, šok, zděšení.“ Hráči Ar1 a Ur1 spolu tvoří reálný partnerský pár. A jakkoliv se situace děje v „magickém kruhu hry“, v určité chvíli normativita osobního života hráče Ar1 převládne a situace se pro něj stává emocionálně osobní: „Bylo to v tu chvíli tak živý, že to [znělo jako] že to říká [jméno hráčky Ur1] mně. Přestal jsem úplně hrát uvnitř a [zachoval] jsem jen skořápku. . . “

Hráč tedy stále pokračuje v roli a pokouší se svou osobní emoci předat diegetickými prostředky: „Využil jsem toho Arcadiova zmatení, abych komunikoval to, jak se cítí [jméno hráče Ar1].“ To se mu ale dlouho nedaří, a to jeho pocity ještě umocňuje. Ur1 situace popisuje takto: „Já to nevěděla, že to nehraje. . . , mluvil tím svým nesrozumitelným jazykem a bylo poznat, že se snaží jakoby něco říct, ale nerozuměla jsem tomu.“ Scéna Ar1 a Ur1 je jednou z nejdelších z Ar–Ur scén a působí uzavřeně ostatním hráčům, ačkoliv nikdo pravděpodobně neinterpretuje dění nedějově (ani Au1, pro kterého není hra u plotu příliš zajímavá) a o emocích Ar1 ostatní hráči neví. Důležitý je pro Ar1 i příchod organizátorky v roli smrti, „se kterou normálně filozoficky rozmlouváme“. Donutí ji, aby počkala, než se rozloučí, což organizátorka učiní (Ar1 to hodnotí jako pozitivní moment získávání kontroly nad situací). Vyzná Ur1 city a vydechne naposledy: „Kdyby to takhle vypadalo [ve skutečnosti], tak dobrý.“

Emotivní momenty prožívá i hráč se strategií vcítování do postavy, tj. Ar2: „Nejvíc jsem

⁹³ To je odkaz na knižní předlohu, ve které se ukáže, že Arcadiova nesmyslná mluva je vlastně latina a tu ovládají právě vzdělaní cizinci a místní soudce.

cítil emoci u ducha dávného přítele. . . ,⁹⁴ úleva, že jsme to nějak uzavřeli. . . , lítost nad tím, že jsem ho zabil. Byl to i fyzickéj pocit, spadlo něco nepřijemného z ramenou.“ Vůči obyvatelům vesnice pak Ar2 popisuje další pocity: „[Byl to] nevděk, že oni nás přivazují a my jsme hlava vesnice i ti, co poznali základní tajemství. Byla tam beznaděj, že jsme nahlédli do tajemství, ale nemůžeme ho předat.“

ZÁVĚR

Emocionalita hráčů ukazuje na silnou roli tělesnosti s ohledem na první rovinu larpové situace v produkci larpového zážitku. Je samozřejmé, že tato rovina činí jednání reálné na úrovni fyzického kontaktu hrajících osob, ale na osobní rovině hráče jsou to až role a dějem vyvolané procesy afektivní kognice, které činí herní zkušenost prožitkově reálnou.

Jsou-li body 5 (liminalita, magický kruh) a 6 (autonomie) zmíněné v podkapitole „Larp jako postmoderní exotické“ fenomenálně nejexotičtější prvky larpové situace, které akcentují hlavně jinakost a oddělenost jednání i zkušenosti od skutečného/standardního světa, je třeba odmítnout zejména jejich ontologickou jinakost. Larp jako aktivita de facto parazitují na základních i specifických kapacitách svých účastníků a magický kruh, který vytváří oddělenou realitu, je nutné chápat jako porézní.⁹⁵ Vhodná (tj. normativní) kvantita i kvalita této prostupnosti má své hraniční póly mezi zážitkem, který je na jedné straně prožíván jako málo reálný a na druhé straně je příliš reálný. Tyto póly získávají svůj tvar ve specifické rezonanci (disonanci) mezi referenčními řády skutečnosti, které jsou v situaci přítomné. Ontologií těchto řádů je lidské tělo, jeho kognitivní schopnosti i jemná neviditelná síť identit(y) konkrétního člověka.

Tyto řády jsou viditelné na svých hranách, respektive v okamžicích, kdy do sebe naráží či jsou vnímány jako intenzivní spojení něčeho, co je ve standardním módu zkušenosti vnímání oddělené. Hráči v larpových transech

⁹⁴ Role jiného hráče, který fyzicky přichází, a Ar2 ho rozpoznává.

⁹⁵ Přehledový článek s podrobnou historií, ve které si všímá Huizingova původního pojetí a celé řady reformulací včetně Goffmanna a Batesona, nabízí např. Stenros (2014).

nepřicházejí o svá „normální“ já, naopak skrze jejich hodnocení změny prožívání se vůbec dozvídáme o tom, co se v prožívání vlastně děje jinak. Je lákavé spekulovat, že onen magický kruh s jeho prožitkovou uzavřeností je spíše vlastností specifického stavu systému sociální kognice v souhrě s prostředím než specifická vlastnost liminálních institucí, jako je larp nebo rituál. Bez ohledu na reflektivní schopnosti lidské kognice s jejím od konkrétní situace odděleným abstraktním odpárováním⁹⁶ modem operandi je lidské poznání sociální skutečnosti velmi spjaté s konkrétním – situačním; odtud důležitost porozumět situační normativitě či prostě normativitě v kontextu. Z hlediska sociální kognice je velmi zajímavá např. zkušenost Ar1, kdy se zdá, že žitá normativita jeho partnerského vztahu ve hře v určitý okamžik interferuje s žitou normativitou hry. Právě žitá zjednaná normativita je nejspíš jedním z klíčů k porozumění sociální kognici⁹⁷ s jejím rozkročením mezi stabilitou a změnou. Situaci Ar1 lze interpretovat jako srážku dvou zjednaných normativit – zjednané normativity krátkodobé sociální instituce hry a zjednané normativity jeho partnerského vztahu. To samozřejmě neznamená, že lze obě situace brát jako larpy. Způsoby, kterými jsou obě instance sociálních řádů zjednávány, i jejich samotné existence ve zjednání musí být v něčem kompatibilní – jinak by spolu nemohly interferovat. Z hlediska normativního designu hry je zkušenost Ar1 disonantní⁹⁸ a není záměrná,

⁹⁶ V angl. „decoupled“, tj. mentální reprezentací, která je ontologicky v mysli/mozku, ale zároveň je nebo není přímo spárována s jevem v prostředí. Tento jev je ústředním gordickým uzlem kognitivní vědy mezi představou mysli jako počítače, který jen synchronizuje své vnitřní stavy (mentální reprezentace) s periferiemi vstupu a výstupu, a představou rozšířené mysli jako ztělesněného a aktivního systému, ve kterém je reprezentace přímo stavem koordinace mezi myslí a prostředím (tj. kvality periferií se přímo promítají do poznání, zatímco v počítačové metafoře je poznání netělesné povahy). Více viz např. Rowland (2010b).

⁹⁷ Více viz manifestní myšlení enaktivismu v sociální kognici v De Jaegher a Di Paolo (2007).

⁹⁸ V larpové terminologii by byla pojmenována jako „bleed in“, tj. krvácení skutečného světa dovnitř hry. Je obtížné hodnotit toto „krvácení“ jako jednoduše negativní nebo pozitivní zkušenost – pravděpodobně záleží na intenzitě i typu a zejména na jeho zpracování. Vyjma „bleed in“ zná ještě larpová teorie tzv. „bleed out“, kdy zjednaná socialita hry zůstává ostře v hráčově emocionálním prožívání i po skončení hry.

z hlediska hráčovy zkušenosti samozřejmě závisí na jeho zpracování této zkušenosti. Z hlediska normativity situace jsou emoce klíčové proto, že se přirozeně dějí tam, kde je sociální řád potvrzován, nebo naopak porušován.

Mimo situační analýzu přivazování dotažování hráči reportovali mnoho dalších larpových emocionálních odrazů vlastních osobních normativit. Kromě toho, že tak můžeme chápat třeba zkušenost Au2, blízko zkušenosti Ar1 je výpověď Au4. Ten na otázku po hranicích toho, co by byl ochoten hrát v larpu, odpovídá: „Hranice nevíš a spíše je nechceš prozkoumávat, ale po tom, co máme děcka, tak [např.] ty [negativní] dětský témata špatně snášíme.“ Podobná zkušenost, jako má Ar1–Ur1, potkala na Cien Años i jiný skutečný pár, který se ocitl v rolích, jejichž zjednaná normativita se srazila s živou normativitou čerstvého partnerského vztahu hráčů. Příběh rolí obsahoval intenzivní romanci s náhlým trojúhelníkem a rozchodem. Jeden z nich o tom říká: „Ta [zlá] emoce byla hodně fyzicky reálná. Hodně to bolelo.“ Jejich „emocionální rozbití“ trvalo intenzivně několik hodin a hráči se pak snažili vědomě využívat hru k vytvoření katarze. To se jim podle jejich slov povedlo: „Křeč zůstala ve hře.“ Ale některé odrazy zůstaly dlouho po ní: „Vtipy o tom děláme doteď. Ale pořad to někdy bodne.“ Hráči svou zkušenost uzavírají glosou: „V podstatě [v larpu] platí, že když hraje pár zápletku, kdy společně čelí vnějším potížím, tak to nevádí. Problém je, když je zápleтка založena na vnitřních potížích vztahu. Larp nefunguje [jako bezpečná zábava] mezi opravdu blízkými lidmi, pokud jsou role close to home.“⁹⁹

Situační normativita spjatá rychlým online jednáním je poměrně afektivní – není příliš o normách v jejich reflektivní podobě jako aktuálním pocitu toho, co má a nemá být. Tyto pocity nemusí vypovídat o hraničních intenzivních emocích, ale mohou být skutečně jen pocity ve smyslu jemné afektivní kognice, která doprovází většinu našich rozhodnutí.¹⁰⁰

⁹⁹ Kdy je zápleтка role blízká životní situaci či zkušenosti hráče.

¹⁰⁰ Přinejmenším podle části neurovědčů, kteří zastávají teorii somatických markerů Antonia Damasia (viz Damasio, Tranel a Damasio 1998; v obecnosti Damasio 1994). Damasio předpokládá intenzivní součinnost afektivních a kognitivních procesů. (Pro tradiční kognitivní psychologii je koncept „afektivní kognice“

Na druhou stranu situační normativita je v larpové situaci složená, a pravděpodobně nejen v ní. Jakékoliv jednání je výsledkem vnitřního vyjednávání relevancí mezi různými řády skutečnosti, které musí jednající rychle a intuitivně rozlišovat. Normativita těchto řádů pak odráží specifickou roli a zájmy, které subjekt na tom či onom řádu má, respektive jsou na něj kladeny.

Kaskády dynamicky se aktivujících oblastí referenčních řádů tvoří obecný kognitivní rámec, ve kterém můžeme studovat larpovou situační normativitu i zkušenost účastníků. V duchu antropologických intuicí Roye Rappaporta (1999) můžeme předpokládat, že larp stejně jako kolektivní rituály mají velkou moc konstruovat silnou situační normativitu, jež působí bez ohledu na to, jestli reflektovaným normám čitelným v těchto ztělesněných sociálních řádech „skutečně“ věříme, pokud se jich ovšem účastníme a jednáme v nich. Tato situační normativita je vždy závislá na konkrétní kolektivní pozornosti a jí vlastní instanci sociálního řádu – v tomto ohledu patří takové rituály i larpové hry pravděpodobně k nekomplexnější výrazům lidské kolektivní schopnosti takovou pozornost záměrně vytvářet. Nicméně ať jsou larpové hry díky své otevřené konstruktivitě vhodným nástrojem ke studiu situačních kvalit lidského jednání, nebo ne – jsou nejspíš pro současnou vědu možná stejně obtížně polapitelné jako kolektivní rituály samy – navíc jeden komplexní jev (larp) je obtížné chápat skrze jiný komplexní jev (rituál). Není-li ale jejich fikční socialita svého druhu a vyplývá z nespeciálních sociokognitivních kapacit a kompetencí svých účastníků, pak má smysl tyto komplexní kolektivní situace studovat ve snaze odkrýt jejich nespeciální procesy skrze speciální případy. Hlavní analytickou linií pak musí být teoretizace vzorů situační zanořenosti jednotlivých vrstev do sebe, aby bylo možné navrhovat kauzální modely ustanovení i zánikání těchto vzorů zjednané sociality a jejich vztahu k stabilním sociálním formám a institucím. Tato studie stále spíše přispívá k poznání na první pohled spíše exotického larpového prostředí, ale na druhou stranu implicitně

paradox, protože v duchu descartovské duality myslí a těla klade silnou hranici mezi cítěním a myšlením.)

krouží kolem jednoho univerzálního jevu předpokládaného v lidském jednání.

Tento jev se typicky projevuje jako situační interference mezi různými řády zjednané sociality a bývá mimo jiné označován za jeden z univerzálních prvků lidskosti – nazýváme ho svědomí. I pro jeho objevení jsou třeba kontrastní podmínky. Která jiná technologie může lépe umožnit poznat to, co je přirozené, než ta, která je založena na předstírání?

POUŽITÉ ZDROJE

- Balaš, Nikola. 2011. *LARP: Kořistnická subkultura v moderní společnosti*. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta filozofická.
- Barzel, Miriel a Julia Kurz. 2015. „Learning by Playing: Larp as a Teaching Method.“ In *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, ed. Charles Bo Nielsen et al., 42–55. Copenhagen: Rollespilsakademiet.
- Berger, Peter L. a Thomas Luckmann. 2001. *Sociální konstrukce reality: Pojednání o sociologii vědění*. Brno: CDK.
- Boal, Augusto. 1993. *Theatre of the Oppressed*. Přeložil Charles A. McBride. New York: Theatre Communications Group.
- Bourgois, Philippe, et al. 2002. *Exotic No More: Anthropology on the Front Lines*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bowman, Sarah Lynne. 2013. „Social Conflict in Role-playing Communities: An Exploratory Qualitative Study.“ *International Journal of Role-Playing* 4: 4–25.
- Bowman, Sarah Lynne. 2015a. „Bleed: The Spillover Between Player and Character.“ Nordiclarp.org. Viděno 2. března 2017. <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>.
- Bowman, Sarah Lynne. 2015b. „Connecting Role-playing, Stage Acting, and Improvisation.“ *Analog Game Studies*. Viděno 11. května 2017. <http://analoggamestudies.org/2015/05/connecting-role-playing-stage-acting-and-improvisation/>.
- Bowman, Sarah Lynne a Anne Standiford. 2016. „Enhancing Healthcare Simulations and Beyond: Immersion Theory and Practice.“ *Journal of Role-Playing* 6: 12–19.
- Buchtík, Martin. 2014a. „Hráč a divák – dvě perspektivy, jeden aktér?“ In *Sborník z CONference 2013*, ed. Tomáš Bártek a Silvester Buček. Brno: Flow.
- Buchtík, Martin. 2014b. „Larp as an Alternative Medium: A Sociological Perspective.“ In *Media, Power and Empowerment – Central and Eastern European Communication and Media Conference CEECOM Prague 2012*, ed. T. Pavlíčková a I. C. Reifová, 274–279. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Buchtík, Martin a Tomáš Hampejs. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociální: experimentální metoda?“ *Teorie vědy* 35 (4): 525–549.
- Damasio, Antonio. 1994. *Descartes' error*. New York: Putnam.
- Damasio, A., D. Tranel a H. Damasio. 1998. „Somatic markers and the guidance of behavior.“ In *Human Emotions: A Reader*, ed. J. M. Jenkins, K. Oatley a N. L. Stein, 122–135. Oxford: Blackwell.
- De Jaegher, Hanne a Ezequiel Di Paolo. 2007. „Participatory Sense-Making: An Enactive Approach to Social Cognition.“ *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 6 (4): 485–507. doi:10.1007/s11097-007-9076-9.
- De Jaegher, Hanne, Anssi Peräkylä a Melisa Stevanovic. 2016. „The Co-Creation of Meaningful Action: Bridging Enaction and Interactional Sociology.“ *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 371 (1693): 20150378. doi:10.1098/rstb.2015.0378.
- Dehaene, Stanislas. 2010. *Reading in the Brain: The New Science of How We Read*. New York: Penguin Books.
- Doležel, Lubomír. 2003. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum.
- Fatland, Eirik. 2014. „Does Larp Design Matter?“ Nordic Larp Talks. <http://opentranscripts.org/transcript/does-larp-design-matter/>.
- Geertz, Clifford. 2000. „Zhuštný popis: K interpretativní teorii kultury.“ In *Interpretace kultur: Vybrané eseje*. Praha: SLON.
- Glaserfeld, Ernst von. 1995. *Radical Constructivism: A Way of Knowing and Learning*. London: Falmer Press.
- Gottschall, Jonathan. 2013. *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Boston: Mariner Books.
- Harviainen, J. Tuomas. 2003. „The multi-tier game immersion theory.“ In *When Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*, ed. M. Gade, L. Thorup a M. Sander, 4–9. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.
- Harviainen, J. Tuomas. 2011. „The Larping That Is Not Larp.“ In *Think Larp: Academic Writings from KP2011*, ed. Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen a Valdemar Kelle. Copenhagen: Rollespilsakademiet.
- Harviainen, J. Tuomas. 2012. „Ritualistic Games, Boundary Control, and Information Uncertainty.“ *Simulation & Gaming* 43 (4): 506–527. doi:10.1177/1046878111435395.
- Harviainen, J. Tuomas a Andreas Lieberoth. 2012. „Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals Magical Interfaces.“ *Simulation & Gaming* 43 (4): 528–549. doi:10.1177/1046878110392703.
- Havel, Ivan. 1999. „Zjednaný svět.“ *Vesmír* 78 (7): 363.
- Henry, Abraham L. 2011. „Struggling Against the Injustice: The Historical Context and Social Justice in Gabriel García Márquez's One Hundred Years of Solitude.“ *Metamorphosis*.
- Hitchens, Michael a Anders Drachen. 2009. „The many faces of role-playing games.“ *International journal of role-playing* 1 (1): 3–21.

- Holton, Douglas L. 2010. „Constructivism + embodied cognition = enactivism: theoretical and practical implications for conceptual change.“ <https://works.bepress.com/edtechdev/16/download/>.
- Hutchins, Edwin. 2005. „Material Anchors for Conceptual Blends.“ *Journal of Pragmatics* 37 (10): 1555–1577. doi:10.1016/j.pragma.2004.06.008.
- Hutchins, Edwin. 2010. „Cognitive Ecology.“ *Topics in Cognitive Science* 2 (4): 705–715. doi:10.1111/j.1756-8765.2010.01089.x.
- Johnstone, Keith. 1979. *IMPRO Improvisation and the Theatre*. New York: Faber and Faber.
- Kapferer, Bruce. 2013. „How anthropologists think: configurations of the exotic.“ *Journal of the Royal Anthropological Institute* 19 (4): 813–836. doi:10.1111/1467-9655.12066.
- Kuběnský, Petr. 2016. „Vůle k experimentu. Případ Čien Años de Soledad.“ Larpy.cz. https://www.larpy.cz/z_domova/vule-k-experimentu-pripad-cien-anos-de-soledad/.
- Kundrát, Josef. 2013. *Live action role playing jako prostředek osobnostního rozvoje*. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta.
- Lampo, Marjukka. 2016. „Ecological Approach to the Performance of Larping.“ *International Journal of Role-Playing* 5: 66–67.
- Lankoski, Petri a Simo Järvelä. 2012. „An embodied cognition approach for understanding role-playing.“ *International Journal of Role-playing* 3: 18–32.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Lukka, Lauri. 2011. „The Dual-Faceted Role.“ In *Think Larp: Academic Writings from KP2011*, ed. Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen a Valdemar Kelle, 152–171. Copenhagen: Rollespilsakademiet.
- Lukka, Lauri. 2014. „The Psychology of Immersion.“ In *The Cutting Edge of Nordic Larp: Knutpunkt 2014*, ed. Jon Back, 81–92. Malmö: Knutpunkt.
- „Manifest obsahového larpu.“ 2016. Larpy.cz. Viděno 14. září 2016. <https://www.larpy.cz/nezarazene/manifest-obsahoveho-larpu/>.
- Márquez, Gabriel García. 2005 [1967]. *Sto roků samoty*. Přeložil Vladimír Medek. Praha: Euromedia Group.
- McCauley, Robert N. 2011. *Why Religion Is Natural and Science Is Not*. Oxford: Oxford University Press.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros a Eleanor Saitta. 2015. „The Art of Steering: Bringing the Player and the Character Back Together.“ In *The Knudepunkt 2015 Companion Book*, ed. Charles Bo Nielsen a Claus Raasted, 106–117. Copenhagen: Rollespilsakademiet.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros a Annika Wærn. 2009. *Pervasive games: theory and design*. Amsterdam – Boston: Elsevier – Morgan Kaufmann.
- Norcross, John D. 2013. „Understanding Garcia Marquez’s One Hundred Years of Solitude: An Analysis with a Lens for History and Anthropology.“ *A with Honors Projects* 87. <http://spark.parkland.edu/ah/87>.
- Olaveson, Tim. 2001. „Collective effervescence and communitas: Processual models of ritual and society in Emile Durkheim and Victor Turner.“ *Dialectical Anthropology* 26 (2): 89–124.
- Pohjola, Mike. 2004. „Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities.“ In *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, ed. Markus Montola a Jaakko Stenros, 81–96. Helsinki: Ropecon ry.
- Rappaport, Roy A. 1999. *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rowlands, Mark. 2010a. „The Mind Enacted.“ In *The New Science of the Mind: From Extended Mind to Embodied Phenomenology*, 70–84. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Salas, Eduardo, Jessica L. Wildman a Ronald F. Piccolo. 2009. „Using simulation-based training to enhance management education.“ *Academy of Management Learning & Education* 8 (4): 559–573.
- Searle, John R. 1995. *The Construction of Social Reality*. New York: Simon and Schuster.
- Stark, Lizzie. 2012a. „Nordic Larp for Noobs.“ Viděno 8. srpna 2017. Leaving Mundania. <http://leavingmundania.com/2012/08/08/nordic-larp-for-noobs/>.
- Stark, Lizzie. 2012b. „Jeepform for Noobs.“ Viděno 17. září 2017. Leaving Mundania. <http://leavingmundania.com/2012/09/17/jeepform-for-noobs/>.
- Stark, Lizzie. 2016. „Technosphere Magazine: Larp as Technology.“ Technosphere Magazine. <http://www.technosphere-magazine.hkw.de/article1/486c3a60-9137-11e6-82d1-a3311edc6faa/03956ee0-8bc2-11e6-a3e8-53bef022b25b>.
- 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. 2013. „Keynote Script: What Does ‚Nordic Larp‘ Mean?“ Jaakko Stenros. Viděno 18. dubna 2017. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>.
- Stenros, Jaakko. 2014. „In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play.“ *Transactions of the Digital Games Research Association* 1 (2). <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/10>.
- Venturini, Tommaso. 2010. „Diving in Magma: How to Explore Controversies with Actor-Network Theory.“ *Public Understanding of Science* 19 (3): 258–273. doi:10.1177/0963662509102694.
- Williams, Robert F. 2006. „Using cognitive ethnography to study instruction.“ In *Proceedings of the 7th international conference on Learning sciences*, 838–844. International Society of the Learning Sciences. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1150156>.
- Wood, Michael. 1990. *Gabriel García Márquez: One hundred years of solitude. Landmarks of world literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

Yardley-Matwiejczuk, Krysia M. 1997. *Role Play: Theory and Practice*. London: SAGE.

Yehoshua a Siu Fung Chung. 2013. „A Review of Psychodrama and Group Process.“ *International Journal of Social Work and Human Services Practice* 1 (2): 105–114.

Zunshine, Lisa. 2015. *The Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*. Oxford: Oxford University Press.