

JAK MÁM TEĎ JEDNAT? ETICKY PROBLEMATICKÉ SITUACE V SIMULOVANÉM PROSTŘEDÍ A JEJICH CHARAKTER VZHLEDEM K UŽITÉMU MÉDIU

Lukáš Brychta

*KALD a KTK, Divadelní fakulta, Akademie múzických umění v Praze
luk.brychta@gmail.com*

TENTO text se věnuje larpu, tedy fenoménu rolových simulací (simulací využívající přímý role-playing) vytvářených primárně pro herní (a z části i estetické) účely.¹ Text se nezabývá celou oblastí larpu, ale pouze její jednou větví nazývanou dramatický, nově též obsahový, larp.² Ve stručnosti se jedná o hry s dramatickým obsahem, které rozpracovávají témata svá i jednotlivých postav do netriviálních dilemat. Tím vytvářejí dramatické situace a celé narativní linie, jimiž hráči prodou a které na ně většinou mají silný psychický dopad. Již z takto charakterizovaného larpu je patrné, že zde mohou vznikat situace, které jsou problematické z etického hlediska. Jak takové situace v larpu vznikají, jak se s nimi autoři i recipienti vypořádává a proč je jejich otázka v tomto médiu palčivější než v některých jiných, je předmětem tohoto textu.

Jak jsem již řekl, larp na tomto místě považuji za médium, a to médium především umělecké. V tomto ohledu – snaze být uznán za svébytný umělecký druh – se larp podobá počítačovým (digitálním) hrám³ a vývoji, který

v posledních letech ve stejné snaze prodělaly.⁴ Dramatické či obsahové larpy, kterým se zde věnuji, se v posledním desetiletí výrazně rozvinuly v komplexní, do detailu propracované simulace, značně přesahující svůj vlastní rámec a nabízející hluboký herní, ale i estetický (jak po vizuální, tak i obsahové stránce) zážitek. Přiblížily se tak nejen počítačovým hrám, ale i dalším, etablovanějším uměleckým druhům. Dále v textu se pokusím zasadit larp do kontextu těchto médií a přiblížit jeho obecné mediální vlastnosti skrze komparaci s ostatními uměleckými druhy. Larp (v jeho širším slova smyslu, tedy nejen v jeho dramatické/obsahové podobě) jsem označil za samostatné médium. Začněme bližším pohledem na umělecká média a jejich obecnou typologii.

Tamagotchi či Tetris). Snaha chápat digitální hry jako umělecké médium se nevztahuje na celou jejich oblast, ale pouze na některé její segmenty, nejčastěji na specifickou skupinu počítačových her s prokomponovanou narativní nebo vizuální rovinou. Více viz např. Švelch (2012). Pro tento segment uměleckých digitálních her se však v obecném českojazyčném kulturním povědomí ustálilo označení hry počítačové, a to navzdory tomu, že se může jednat i o hry realizované pomocí jiného přístroje než počítače.

⁴ Viz např. Kolář (2011) či Jícha (2013). I když se stále jedná o živou diskuzi, její stávající podoba již překonala pochybnost vzniklou ze spojování umění a počítačových her a aktuálně spíše řeší kritéria, jež by rozlišovala mezi hrami jakožto uměleckými díly a těmi ostatními. Nepřímo se tato debata týká i larpu, který s počítačovými hrami sdílí především narativní a vizuální prvky a konstitutivní herní podstatu. Debata na půdě larpové teorie nejvýrazněji shrnuje a kontextualizuje Stenos (2010).

¹ Jiný účel mohou mít rolové simulace například jako výzkumná metoda (viz např. Buchtík a Hampejs 2013), ale i edukační, sebezvojový atd.

² Význam/smysl obsahového larpu byl zformulován v „Manifestu obsahového larpu“ (2016).

³ Termín digitální hry by byl nejbližším ekvivalentem anglického termínu video games, jenž zastřešuje širokou oblast her jak počítačových, tak určených pro mobilní telefony, herní konzole (např. PlayStation či WiWi) a další zařízení (např. různé digihry typu

UMĚLECKÁ MÉDIA, JEJICH OBECNÁ
TYPOLOGIE A BEZPROSTŘEDNOST

Mike Pohjola (2014) nabízí (jak sám upozorňuje) poněkud vágní, ale pro nás přesto užitečné, rozdělení uměleckých médií podle míry jejich „mediace“. Ta v jeho podání značí pomyslnou vzdálenost, kterou musí médium překonat, aby recipientovi zprostředkovalo vlastní umělecké dílo. S touto vzdáleností se pojí potenciál recipienta do samotného díla vstupovat a přímo na něm participovat. V tomto interpretuje Hakima Beye (1994) a jeho – otevřeně programovou – esej *Immediatism*, v níž deklaruje nový směr, který by se dal přeložit jako „bezprostředizmus“ a který hlásá přímý, bezprostřední kontakt recipienta s předmětem jeho recepce (dodejme že nejen v umění). Co takováto bezprostřednost může být, respektive, že se může projevat na různých úrovních, již však nerozebírá. Pokusím se zde alespoň o jednoduché zpřesnění a rozlišení dvou podob tohoto jevu.

Každý recepční akt je *bezprostřední* estetickou zkušeností recipienta s estetickým objektem, při kterém dochází k interpretacím a tvorbě významů. Ty vždy závisejí nejen na médiu a nosiči uměleckého díla, ale také na momentálním kontextu a podmínkách recepce, individuálních dispozicích recipienta a dalších okolnostech. Toto je vlastnost, která je společná všem médiím bez rozdílu, jelikož v důsledku se každé umělecké dílo zhmotňuje až v mysli recipienta jakožto estetický objekt (více viz např. Zuska 2001) a bez jeho mentální aktivity by zůstalo pouze v rovině konceptu, nenaplněné intence. V tomto duchu je každý recepční akt bezprostřední.

Vedle toho však existuje ještě *bezprostřednost* kontaktu recipienta přímo se samotným uměleckým dílem v jeho konceptuální, nezformované podobě. Tento kontakt je zprostředkován konkrétním médiem a platí, že v závislosti na druhu užitého média se liší intenzita takového kontaktu. Čím méně je kontakt mediován, tím přímější – a v důsledku toho i oboustrannější – je. Jinými slovy řečeno, čím méně mediovaný kontakt nastává, tím více se zvyšuje možnost přímé interakce recipienta s uměleckým dílem, a tedy i možnosti ovlivňovat jeho aktuální, ustavující se podobu, přímo během

recepčního procesu. Toto je bezprostřednost, kterou hlásá Bey, jenž si ve svém programu přeje, abychom se zbavili zprostředkujících médií a zaměřili se na přímé vnímání reality. Pohjola (2014, 108–109) z tohoto principu vychází a nastiňuje rozlišení médií do tří, respektive čtyř kategorií. Níže se pokusím jeho kusý výčet rozvinout a více popsat vzhledem k již naznačeným principům uměleckých médií.

První kategorií jsou *pasivní média*, tedy média, která v sobě již mají zformované, hotové umělecké dílo, jež nabízejí vnímateli k recepci. Takový kontakt je silně mediovaný, recipient do uměleckého díla nijak nezasahuje, neovlivňuje jeho aktuální podobu. Kontakt s těmito uměleckými díly je pasivní vzhledem k charakteru média, jimiž jsou zprostředkována. Umělecké dílo se nachází mimo dosah (a vliv) recipienta, který se tak nemůže spolupodílet na jeho tvorbě či dotváření. Umělecké dílo je uzavřené interakci v důsledku pasivní podstaty svého média. Aktivní kontakt tak obstarává recipient, jenž má svobodu ve smyslu vlastní interpretace a tvorby významů. Typickým příkladem této kategorie jsou záznamová média jako film či nahraná hudba, tištěná média, tradiční disciplíny výtvarného umění, a do určité míry i rozhlas a televize (i když zde se již dají najít příklady přesahující do následující skupiny).

Tou jsou pak *aktivní média*, média otevřená různě míře recipientského kontaktu (díky své slabší mediaci), která vnímatelům dovolují ovlivňovat umělecká díla, jež zprostředkovávají. Převážně se jedná o skupinu tzv. *živých umění* či *umění živé interakce*,⁵ jako jsou koncerty, umělecké recitace, divadelní představení apod. Tato skupina médií má společně především to, že jsou naživo realizována před publikem, z čehož vyplývá několik rysů. Zaprvé, takto mediovaná umělecká díla jsou ve své konceptuální (artefaktové) podobě připravená předem (zkomponovaná skladba, nazzkoušená inscenace – což zahrnuje i možnost

⁵ V angličtině live arts, viz např. Heathfield (2004). Český překlad „živá umění“ může být zavádějící (živá ve smyslu stále existující), proto se občas vyskytuje i termín „umění živé interakce“. Ten je na jednu stranu srozumitelnější a přesnější – jasněji vyjadřuje nezprostředkovaný kontakt tvůrců a aktérů na jednom místě a v jednom čase –, ale na druhou stranu je krkolomnější.

improvizovaných částí těchto konceptů) a jejich konkrétní realizace, konstituce samotného uměleckého díla, probíhá v určitém čase, na nějž je také jejich existence omezena. Zadruhé, během realizace díla dochází k vzájemné výměně mezi interprety a publikem, jež může mít různou podobu na škále od vzájemného předávání si téměř podprahových impulzů (energie, jež ovlivňuje obě skupiny) až po částečné rozmělnění jednotlivých rolí (není jasné, kdo je z které skupiny) či předávání si funkcí mezi jednotlivými aktéry události (z diváka se stává herec a naopak). Aktivní média dovolují (a ze své podstaty vždy obstarávají) obousměrný kontakt dvou skupin participujících na přítomnosti uměleckého díla, bezprostřední participaci na jeho spolu-tvoření. Tato aktivita je většinou usměrňovaná zavedenými postupy a zvyky doprovázející recepci těchto děl (návštěva divadla a s ní spojené usazení, zhasnutí v sále, nemluvení během produkce apod.). Některé proudy těchto uměleckých druhů se snaží co nejvíce rozrušovat historicky přejaté zvyklosti, často akcentací oboustranného kontaktu mezi skupinami (oslovování diváků, jejich zapojování do probíhající události apod.). Zatřetí, tyto umělecké druhy sdílejí intenci svých realizací směrem k publiku – koncerty či představení si neodehrávají hudebníci či divadelníci pro svou potěchu a bez diváků –,⁶ ale pro jejich konstituci je již lhostejné, zda publikum tvoří jeden člověk, či dva tisíce lidí.⁷

Třetí skupinou pak jsou *media interaktivní*, jejichž míra mediace uměleckého díla je velmi nízká. Typickými příklady jsou počítačové hry či larp.⁸ Jestliže aktivní média využívají živou spolu-přítomnost dvou skupin osob na jednom

⁶ Pokud se něco takového děje, jedná se většinou o přípravný tvůrčí proces, tzv. zkoušku, která ale není vlastním uměleckým dílem, ale pouze fází tvarování jeho ideální podoby, estetického artefaktu. Více viz Etlík (2006).

⁷ Lhostejné to však není vzhledem k průběhu konkrétního vystoupení, které bude takovými okolnostmi značně ovlivněno právě proto, že budou mít vliv na výkony jednotlivých účinkujících. Toto je ale problematika jiného řádu, než který zde momentálně popisují.

⁸ Pohjola zavádí ještě čtvrtou kategorii, takzvané „bezprostřední umění“, do něhož řadí právě larp, jelikož při svém dělení směřuje mediální a materiální aspekty uměleckých děl (více viz dále). Já zde tuto typologii stavím na čisté analýze mediálnosti uměleckých druhů, díky čemuž patří počítačové hry a larp do stejné mediální kategorie.

místě a v jednom čase, a přičemž jedna ze skupin zprostředkovává té druhé kontakt s uměleckým dílem, interaktivní média takového prostředníka pozbývají, otevírají se svým recipientům a činí je nezbytnou *součástí* vlastního uměleckého díla. I zde existuje předpřipravená konceptuální (artefaktová) podoba díla, kterou ale nerozvíjejí zprostředkující umělci, ale sami recipienti. Každá realizace může nabývat rozdílných průběhů a podob, jelikož je utvářena přímým jednáním svého vnímatele. Druhým výrazným rozdílem proti předchozí kategorii je silný důraz na *individualizaci* recipientů. V případě aktivních médií se jedná především o publikum, které jako převážně homogenní jednotka interaguje s účinkujícími.⁹ V případě interaktivních médií se tato jednota rozpouští ve prospěch individuálních aktérů, kteří získávají při interakci s médiem každý jiný, osobní zážitek. Součástí jejich estetické zkušenosti je kromě interpretačních aktů také nutnost činit vlastní rozhodnutí a podle nich v interakci s médiem jednat.¹⁰ Je zde značně posílena bezprostřednost kontaktu recipienta s uměleckým dílem a zároveň i bezprostřední kontakt s procesem jeho konstituce, vlastní realizace. Pokud se jedná o narativní dílo či dílo vytvářející konzistentní fikční svět, má s ním recipient přímý, bezprostřední kontakt, v důsledku čehož do něho může přímo vstoupit, a stává se tak jeho (ústředním) aktérem.

Tento poslední rys – implicitní umístění do fikčního světa díla a bytí uvnitř něho jakožto jeho aktér – bychom společně s Janet Murray (1998) mohli nazvat *agencí* recipientů. Agence jakožto schopnost autonomní akce (v našem případě uvnitř fikčního světa zobrazovaného díla) je podstatným rysem interaktivních médií. Agence souvisí s již zmiňovanou individualizací, jelikož tato média nezprostředkovávají příběhy někoho jiného, ale především příběhy samotných recipientů. Jak upozorňuje Ken Perlin (2006) na příkladu srovnávací postavu literární a postavu z počítačové hry, v literatuře prožíváme s postavami *jejich* příběhy, kdežto v počítačových hrách (a dodejme že

⁹ Což nijak nepopírá možnost zcela odlišných zážitků či interpretací jeho jednotlivých členů.

¹⁰ Není náhodou, že oba zástupci této skupiny jsou zároveň hrami. *Herní aspekt* je v těchto uměleckých médiích nedílnou a podstatnou složkou.

i v larpech) prožíváme *skrze* postavy *vlastní* příběhy. Tento rozdíl poukazuje právě na možnost agence uvnitř fikčních světů děl prostředkovaných interaktivními médii. I zde se uplatňuje obecně platná funkce postavy jakožto mostu mezi fikční realitou a realitou recipienta. Avšak v případě interaktivních médií nemá postava svou vlastní osobnost a další drobnokresebné rysy, které má postava literární, filmová či divadelní. Ty jí v tomto typu médiích vtiskává až její interpret-hráč, který je zároveň i jejím recipientem. Jak již bylo řečeno, postava je nástrojem, mostem, který umožňuje hráči vstoupit do fikčního světa díla a *skrze* ni s ním (a v něm) interagovat. Během hraní, času stráveném uvnitř díla, recipient získává zkušenosti jakožto jeho postava, formuje její-svou osobnost a zažívá její-svůj příběh. Tento vztah ale není zprostředkován pomocí *identifikace* se s někým jiným (postavou v románu či ztvárněnou hercem na scéně nebo na plátně), jehož jednání a situace musí interpretovat, ale díky bezprostřednímu zažívání těchto akcí na vlastním těle, zažívání vlastního příběhu, v němž recipient činí vlastní rozhodnutí.

MATERIALITA A DISTANCE INTERAKTIVNÍCH MÉDIÍ

Dosavadně představovaná typologie médií se zakládala na míře bezprostřednosti (jak by řekl Bey) recipientova kontaktu s uměleckým dílem, a tedy i stupni možné (nutné) interakce s ním. Larpy a počítačové hry jsou z tohoto hlediska shodnou skupinou, ale přesto se v jiném hledisku zásadně liší: totiž ve své *materialitě*. Larpy skutečně – a doslovně – zakoušíme primárně na vlastním těle, kdežto počítačové hry primárně kognitivně.¹¹ Larpy sdílejí svou

¹¹ To neznamená, že by recipient nebyl zapojen psychosomaticky. K interakci používá nejrůznější hardwarová zařízení (klávesnici, myš, joystick, konzoly apod.), která ovládá *skrze* motoriku převážně rukou, vynakládá značný um v koordinaci, postřehu, rychlosti. A jelikož každá kognitivní akce vyvolává tělovou odezvu a naopak, svým způsobem zakouší fikční svět a narativ svého hrdiny také celým tělem. Materialita počítačových her však neleží v materiální realitě běžného světa, ale v realitě virtuální, v níž se nachází i hráčem ovládaný avatar, jeho osobní reprezentant ve fikčním světě. A důsledky jeho jednání dopadají právě na jeho avatara, jeho virtuální tělo, a nikoli na jeho skutečné tělo. Z tohoto důvodu je nutné brát slovní spojení

materialitu s většinou uměleckých druhů živého umění, jako je například divadlo, na které se pro větší názornost na moment zaměříme.

Materialita živých umění se zakládá na *tělesnosti* (Fischer-Lichte a Roselt 2015), což v případě divadla znamená, že se ve sdíleném prostoru a čase setkávají konkrétní těla jednajících herců s konkrétními (a reagujícími) těly diváků. Jelikož je ale divadlo aktivním médiem, jeho hlavním materiálem jsou především herci, jejich těla a jejich žitá realita. Naprostá většina situací, které jsou součástí uměleckého díla, je cílena na ně, respektive na jimi ztvárněvané postavy. Oni jsou ti, kteří jednájí a kteří nesou následky takového jednání. Diváci zůstávají ve většině případů v roli (někdy příznávných, jindy jen skrytě vnímaných) přihlížečích. Nezáskávají možnost agence. Kvůli tomu, že se probíhající dění netýká přímo jich, uchovávají si diváci estetickou (i fyzickou) distanci od probíhajícího jednání.

Distance je důležitým prvkem každé recepcce uměleckého díla. Jedná se o prostředek umožňující se *skrze* estetický postoj především psychicky distancovat od jevu či akce (ať již reálné, zaznamenané, či virtuální) a vnímat ji esteticky, tedy jako umělecké dílo.¹² Distance recipientům umožňuje vyvazovat vnímané z běžné reality a rámovat je jako něco jiného, jako umělé, znakové. Zásadní je distance především u uměleckých druhů, jejichž materialita je nejbližší žité realitě, realitě naší každodennosti. V divadle se často pracuje s náznakem, opisem či metaforou, čímž se podporuje udržování estetické distance publika, jeho uvědomování si umělosti divadelního jednání. Některé jiné divadelní projekty naopak kladou (i historicky kladly) důraz na co největší reálnost, opravdovost jevištní akce, čímž mimo jiné tematizují i tradiční distanci publika, respektive její zaujímanou míru. Ať už se jedná

„zakoušené na vlastním těle“ metaforicky, i když se zároveň – avšak až sekundárně – skutečně děje.

¹² *Estetická distance* je jedním ze základních jevů estetiky (Zuska 2001). Základy distance jako jevu, který nám umožňuje vnímat určité jevy jako umělecká díla, položil Edwarde Bullough (1995) na začátku 20. let 20. století. Jeho slavný příklad byla mlha nad Temží, kterou bychom běžně vnímali jako nebezpečí (především pro lodní dopravu), ale zároveň se jí můžeme nechat „unést“, distancovat se od jejich praktických dopadů, a díky tomu je vnímat esteticky, bez praktických konotací do žité reality.

o první, nebo druhý případ, herci (a jejich těla) vždy fungují jako mediátor uměleckého díla. Divák se tak vztahuje nejdříve k nim a až skrze ně k tématům zobrazovaného díla, což ve většině živých umění vytváří implicitní míru distance již z nastavení samotného divadelního média.

V larpu je však situace odlišná, jelikož v něm herec jakožto mediátor neexistuje. Každý recipient je zároveň účastník, který přímo interaguje s dalšími účastníky-recipienty. Podobně jako v počítačových hrách i zde existuje pomyslný avatar, postava, kterou hráč ztvárňuje a skrze níž interaguje ve fikčním světě. Avšak materiálem tvořícím tuto postavu není vizuální reprezentace ovládaná skrze počítačové periferie jako u počítačových her, ale vlastní tělo recipienta, jeho psychické a fyzické dispozice. Prostor pro distanci je oproti divadelnímu případu výrazně umenšen. Jediným distančním prostředkem je postava, kterou recipient ztvárňuje: ta mu na jednu stranu pomáhá udržovat si od fikčního světa (psychický) odstup, ale na druhou stranu mu s ním zprostředkovává kontakt a kotví ho v něm. Vše, co se uvnitř uměleckého díla děje postavě, zakouší přímo na vlastním těle i recipient. To, co dříve a u jiných médií platilo jako metafora, stává se v larpu skutečností. Když mou postavu někdo chytne za ruku, chytne mě za ruku. Když dá někdo mé postavě facku, dostal jsem facku i já. Když někdo bude chtít mou postavu znásilnit, ... znásilní mě skutečně?

ETICKY PROBLEMATICKÉ SITUACE V LARPU A NA DIVADLE

Náplní larpů jsou často situace, které se z pohledu etiky či jen psychofyzického pohodlí účastníků jeví problematickými. Nejobvykleji se jedná o ztvárnění násilí a intimacy. Cílem většiny larpových tvůrců, ať již z jakýchkoli důvodů (vnějších jako zákony nebo morální standardy společnosti, či vnitřních odvíjejících od osobností a názorů autorů), není nutit hráče, aby si reálně fyzicky ubližovali či aby měli sexuální styk. Na druhou stranu jsou takové situace žádoucí pro narativní linie postav, které hráči ztvárňují. Tento rozpor larpů překonávají tzv. mechanikami, jakýmijsi zástupnými jednáními, jimiž se

problematické aktivity znázorňují. Kromě možnosti odehrát žádané scény ale mechaniky také přispívají k distanci hráče od jednání postav, což je vzhledem k situacím, pro něž se používají, více než žádoucí. Ocítáme se tedy v situaci, kdy například znásilnění hráči simulují mechanikou, čímž se vzdalují skutečnému fyzickému znásilnění. Stále ale setrvávají v materialitě larpu a zakoušejí znásilnění, i když zastoupené mechanikou, sami na sobě. A tím se často ocitají v eticky problematické situaci.

Obdobná scéna realizovaná v divadle má jiný charakter. Jelikož je jednak herci nazkoušená a odehraná náznakově, tak na ně nemá (v ideálním případě) psychický negativní dopad, a jednak se netýká osobně diváka (není hraná na něj), v důsledku čehož uchovává určitý prostor pro zachování distance. I když se divák identifikuje s postavou účastnou ve scéně, je od jejího průběhu oddělen fyzicky a vždy se může rozhodnout nesledovat ji, odpoutat se od ní a zvýšit svou distanci například pohledem na další diváky či jiné prvky stojící mimo fikční svět. Oproti tomu v larpu většina těchto ochranných prostředků chybí: scény nejsou nazkoušené, dějí se přímo recipientům a veškeré jejich okolí je (což platí pro většinu ze skupiny larpů, kterým se zde věnuji) diegetické, zahrnuté do fikčního světa. I když tedy nedojde k reálnému fyzickému znásilnění, dojde k němu v psychosomatickém a psychickém slova smyslu, vždy v závislosti na charakteru konkrétní použité mechaniky.

I když na obecné rovině všichni souhlasí s existencí takovýchto situací, jelikož dotvářejí plastický a „reálnější“ charakter fikčních světů larpů, na konkrétní rovině se s nimi musejí vypořádat jak jejich tvůrci (zda a z jakého důvodu do larpu takovéto scény či jejich možná uskutečnění zařadí), tak jeho hráči. V případě hráčů se poté konkrétní vypořádání odehrává na dvou rovinách, respektive u obou skupin zapojených do eticky problematických scén: jak jejich iniciátora, tak jejich oběti. Jsou-li takovéto scény, či jejich potenciální realizace, začleněny do struktury larpu, hráče-iniciátora k nim dovede narativ jeho postavy či její charakter vystavený určité situaci. To však neznamená, že by se s rozhodnutím ji skutečně realizovat, s jejím průběhem i jejími důsledky nemusel vedle postavy vyrovnat

i samotný hráč. I když dané rozhodnutí dělá postava, dělá ho v důsledku konkrétní hráč, který se snaží co nejvěrněji naplnit ztvárňovaný charakter. Každý hráč má ale vždy možnost rozhodnout se – z podstaty propůjčené agence – i jinak. Rozhodnutí vedoucí k eticky problematické situaci tak musí obhájit nejen ve fikčním světě larpu, před svou postavou i postavami ostatními, ale také (i když většinou nikterak explicitně) v reálném světě, před svými spoluhráči, a nakonec i sám před sebou.

Eticky problematické situace nejsou problematické pouze v rozhodnutí uskutečnit je, ale nejvíce v jejich vlastním průběhu. Ten závisí jednak na (většinou tvůrci definované) mechanice, ale jednak také na hereckém vkladu obou zúčastněných stran. Představíme-li si scénu, kdy jedna z postav znásilňuje druhou a hráči k tomuto účelu používají například mechaniku ars amandi,¹³ nejedná se v důsledku pouze o faktické uplatnění mechaniky (které části hráčovi ruky se druhý dotýká a jaký důsledek to má ve fikčním světě larpu), ale také o intenzitu takového kontaktu, míru stisku či tlaku ruky, výraz obličeje, slovní i tělesnou expresi doprovázející využití mechaniky a mnohé další, které mají dopad nejen ve fikčním světě, ale i v samotné materialitě larpu, tedy v žité realitě. Nakonec tak i zástupné jednání může mít stejné důsledky (snad kromě některých fyzicky faktických) jako akce, kterou zastupuje. Zde se dostáváme na hranici psychické bezpečnosti a podobných jevů, díky čemuž se v larpěch často využívají kromě samotných mechanik i další postupy zajišťující psychickou bezpečnost hráčů, jako jsou různé de-eskalační mechanismy i způsoby, jak kdykoli larp přerušit a vystoupit z jeho fikčního světa. Podstatné však je, že i když vše probíhá v normě či tak, jak bylo plánováno a na čem se všichni zúčastnění shodli, stále se v takovýchto situacích účastníci dostávají do eticky problematických situací. Z hlediska (především psychické) bezpečnosti pochopitelně zůstává nejdůležitějším bezpečnostním mechanismem schopnost hráčů vnímat se navzájem a dokázat odhadnout míru

a způsob iniciace a průběhu eticky problematických situací. Avšak z hlediska uměleckých médií se ukazuje, že larpové zaujímají výjimečné postavení právě co se realizace a dopadu těchto situací týče.

Larpové médium je specifické právě díky své interaktivní podstatě, jež využívá značnou bezprostřednost kontaktu recipienta s vlastním uměleckým dílem i jeho fikčním světem. Vzhledem k materialitě tohoto média, která vychází z každodenní reality a vlastních fyzických těl hráčů, se do značné míry minimalizuje distance recipienta od samotného díla, respektive fikčního světa, jím ztvárňované postavy a přímo, na vlastním těle, zažívaných situací. Kvůli vysoké míře agence jsou hráči často vystavováni rozhodnutím, která častokrát vedou k eticky problematickým situacím. Ty se odehrávají na rovině fikčního světa díla a psychiky postav, ale zároveň i na rovině reálného světa a psychiky účastníků-recipientů. Takové těsné sepětí recipienta a postavy, reality a fikčního světa, je specifické právě pro larpové médium.

ZDROJE PODPORY

Tato studie vznikla na Akademii múzických umění v Praze v rámci projektu „Koncepty imerze a interaktivity nejen v imerzivním divadle a jejich praktické uplatnění“ podpořeného z prostředků účelové podpory na specifický vysokoškolský výzkum, kterou poskytlo MŠMT v roce 2016.

POUŽITÉ ZDROJE

- Bey, Hakim. 1994. *Immediatism: Essays by Hakim Bey*. Edinburgh – San Francisco: AK Press.
- Buchtík, Martin a Tomáš Hampejs. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda?“ *Teorie vědy* 35 (4): 525–549.
- Bullough, Edward. 1995. „Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip.“ *Estetika* 32 (1): 10–30.
- Etlík, Jaroslav. 2006. „Termíny k dohodnutí.“ In *Divadlo a interakce*, Miloslav Klíma a kol., 13–25. Praha: Pražská scéna.
- Fischer-Lichte, Erika a Jens Roselt. 2015. „Přitažlivost okamžiku: Představení, performance, performativ a performativnost jako teatrologické pojmy.“ In *Souřadnice a kontexty divadla: Antologie současné německé divadelní teorie*, ed. Jan Roubal, 147–154. Praha: Divadelní ústav.

¹³ Jedná se o mechaniku znázorňující míru intimního/sexuálního kontaktu dotykem na ruce druhého. Čím výše k ramenu tento dotyk probíhá, tím intimnější takový kontakt je. Ve většině případů pak dotýkání se / hlazení ramene značí pohlavní styk.

Heathfield, Adrian. 2004. *Live: Art and Performance*. London: Routledge.

Jícha, Dominik. 2013. „Digitální hra jako umělecké dílo?“ *GameStudies*. Viděno 7. prosince 2016. <http://gamestudies.cz/odborne/digitalni-hra-jako-umelecke-dilo/>.

Kolář, Vojtěch. 2011. „Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyčtených na téma videohry a umění.“ In *Umění a nová média*, ed. Jana Horáková et al., 113–130. Brno: Masarykova Univerzita.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New performing Art*. Jefferson, NC: McFarland.

„Manifest obsahového larpu.“ 2016. *Larpy.cz*. Viděno 14. září 2016. <https://www.larpy.cz/nezarazene/manifest-obsahoveho-larpu/>.

Murray, Janet H. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. London – Cambridge, MA: MIT Press.

Perlin, Ken. 2006. „Can There Be a Form between a Game and a Story?“ In *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. Noah Wardrip-Fruin a Pat Harrigan, 12–18. London – Cambridge, MA: MIT Press.

Pohjola, Mike. 2014. „Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities.“ In *The Foundation Stone of Nordic Larp*, ed. Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen a Jon Back, 103–116. Halmstad: Knutpunkt.

Sandberg, Christopher. 2004. „Genesi. Larp Art, Basis Theories.“ In *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, ed. Markus Montola a Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon.

Stenros, Jaakko. 2010. „Nordic Larp as Theatre, Art and Gaming.“ In *Nordic Larp*, ed. Jaakko Stenros a Markus Montola, 300–315. Stockholm: Fëa Livia.

Švelch, Jaroslav. 2012. „Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu.“ *Illuminace* 24 (2): 33–48.

Zuska, Vlastimil. 2001. *Estetika: Úvod do současnosti tradiční disciplíny*. Praha: Triton.