

Referenční rámec

„Motivace k hraní RPG a související vlivy“

Jakub Holý, 27.4.2003

I. Definice pojmů

RPG (Role Playing Game), Hra rolí

RPG je typ skupinových společenských her, jejichž jádrem je hraní předem dohodnutých rolí. Lze si je představit jako vyprávění příběhu. Rozdíl je v tom, že zde není jediný vypravěč, který má příběh zcela ve své moci, vymýšlí zápletku a popisuje prostředí a jednání postav. K Vypravěči přistupují další hráči, z nichž každý přebírá vedení jedné z hlavních postav, a tak spíše než aby byl příběh vymyšlen, průběžně se utváří ve vzájemných střetech a spolupráci plánů jednotlivých hráčů a Vypravěče. Přesněji řečeno, hráči od Vypravěče nepřebírají již hotové postavy, ale na počátku si je vytvoří dle své libosti. Tím pádem zde vzniká prostor pro to, aby se s nimi sžili a hra se pro ně stává zajímavější. Obvykle také mají tytéž postavy pro více volně navazujících příběhů (zvaných též dobrodružství), a ty tak mohou procházet určitým vývojem.

Existuje celá řada konkrétních her stavících na tomto nápadu (např. DrD, ADD). Liší se mírou propracovanosti pravidel upravujících možné chování hráčů, a to mezi čistým vyprávěním příběhu (kde jediným omezením je nutnost shody všech zúčastněných) až po hry s množstvím velmi podrobných pravidel pro jakoukoliv myslitelnou situaci (zpravidla řeší problém, jak určit výsledek, resp. úspěšnost činnosti postavy). Dále se liší povahou a podrobností popisu herního světa, v němž se příběh odehrává. Ten může spadat do žánru fantasy, hororu či jakéhokoliv jiného myslitelného. Čím je svět popsán podrobněji, tím menší klade nároky na jeho vymýšlení hráči, kteří tak mají víc času a inspirace na samotný děj příběhu.

Ukázka dialogu ze hry:

Vypravěč: „Co děláš?“ Postava Karkulky: „Hodím po vlkovi lahví.“ Vypravěč (po hodu kostkou): „Máš štěstí, trefila ses.“ Postava vlka (hráč předvádí bolestné svíjení se na zemi): „Au!“

II. Hypotéza

Domnívám se, že jedním z důvodů, proč lidé hrají RPG, je možnost hrát roli odlišnou od svého běžného chování a to dokonce roli s ním neslučitelnou. K formulaci této hypotézy mne přivedl fakt, že někteří podle mého mínění rozhodně dobří lidé hrají s potěšením výrazně záporné postavy.

III. Vlivy

Poznámka: Nadále budu používat pro jednoduchost pouze podmětu mužského rodu, čímž se nijak nechci dotknout žen ani vzbudit dojem, že ženy RPG nehrají.

Budu používat označení „postavy“ či „vlastní postavy“ pro ty, vedené hráči, a název „cizí postavy“ pro ty, hrané Vypravěčem.

1. Neuspořádaný seznam vlivů

1. Člověk ochotný dělat Vypravěče je dostupný a má dostatečnou tvořivost i schopnost improvizace
2. Dostatek volného času
3. Bydliště (čím větší hustota populace tím větší šance najít poblíž spoluhráče)
4. Vhodné podmínky pro hraní, hlavně vhodný prostor
5. Záliba v žánru herního světa (např. sci-fi)
6. Názor blízkých (rodičů, přátel, druha/družky) na RPG a žánr herního světa
7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu
8. Hraje kvůli svým dobrým vztahům s (některými) spoluhráči spíš než pro hraní samo (např. je zamilovaný do Vypravěčky)
9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu
10. Baví ho hrát postavu:
 - 10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky)
 - 10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví
 - 10c. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků)
 - 10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)
 - 10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování
 - 10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu
11. Vyhledává únik do světa fantasmie
12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“
13. Kvalita atmosféry, kterou dokáže Vypravěč a spoluhráči při hře vytvořit (podstatně lepší je, když se např. v hororové hře povede vytvořit opravdovou atmosféru děsu)
14. Při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)
15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasmii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)
16. Oproti jiným hrám v RPG má člověk mnohem větší volnost co činit a proto ji hraje raději (příliš složitá pravidla některých RPG zas mohou odrazovat)
17. Hráč:
 - 17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
 - 17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
 - 17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenější hráči oceňují jiné věci)
 - 17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)
 - 17e. Vzdělání

- 17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)
- 17g. V okolí se vyskytují lidé věnující se hraní RPG
- 17h. Sociální pozice hráče (je-li neuspokojivá, spíš bude hledat náhradu ve hře)
- 17i. Závislost na hraní RPG (?)
18. Skupina spoluhráčů
- 18a. Počet členů (optimum je někde mezi 3 a 6 hráči, aby se dostalo na všechny)
- 18b. Věkové rozložení (všichni zhruba téhož věku, víc věkových kategorií, jeden či dva výrazně starší ...)
- 18c. Sociální rozložení (spol. vrstva, vzdělání, spolupracovníci atd.)
- 18d. Rozložení dle pohlaví (jen muži, většina mužů, zhruba 50:50, většina žen, jen ženy)
- 18e. Vztahy ve skupině (všeobecně dobře / špatné (?), pár výjimečných oblíbenců / neoblíbenců; podnikají spolu i jiné věci než jen hraní; jsou kamarádi / jen známí)
19. Charakteristiky herního prostředí
- 19a. Význačnost vlastních postav, jejich postavení vzhledem k obyčejným lidem (zda jsou „nuly“, do nichž každý může kopnout, nebo obávané a respektované, resp. jaké jsou jejich možnosti prosadit se – např. násilnou akcí – proti cizím postavám nebo obyčejným lidem)
- 19b. Převažuje hrdinská význačnost postav nebo snaha o reálnost (viz Rambo vs. obyčejný člověk)
- 19c. Míra svobody postav (ne hráčů), tzn. do jaké míry se musí podrobovat vůli cizích postav (např. postava člena Yakuzzy musí bezpodmínečně poslouchat nadřízené, nechce-li zemřít)
- 19d. Míra skutečné svobody hráčů – Vypravěč má prostředky k tomu, aby prosadil svou vizi příběhu, bez ohledu na snahy postav (on je svět); je na něm a dohodě, do jaké míry bude respektovat hráče
- 19e. Nezaujatost Vypravěče (nenadržuje žádné postavě ani žádné neškodí)
- 19f. Míra účasti hráčů na tvorbě prostředí
- 19g. Povaha herního světa (fantasy, horor, humor, komiks, historie, sci-fi, skutečnost atd.)
20. Hra – typ zápletky: bojové, logicko-kombinační (detektivní apod.), humorné, zaměřené na skutečné problémy (ekologie, zločin, drogy); morální ohled – převažuje dobro (záchrana, pomoc), neutrální (hledání pokladu), převažuje zlo (vražda, postavy jsou upíři jdoucí po krvi), velkolepost (záchrana království / sousedovic kočky)
21. Hraní je obranou před nudou
22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)
23. Chce „zažít“ o čem četl v knihách
24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

2. Věcné uspořádání vlivů

I Zdroje

1. Člověk ochotný dělat Vypravěče je dostupný a má dostatečnou tvořivost i schopnost improvizace
2. Dostatek volného času
4. Vhodné podmínky pro hraní, hlavně vhodný prostor
- 17g. V okolí se vyskytují lidé věnující se hraní RPG

II Různé

6. Názor blízkých (rodičů, přátel, druha/družky) na RPG a žánr herního světa

III Hráč

3. Bydliště (čím větší hustota populace tím větší šance najít poblíž spoluhráče)
- 17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
- 17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
- 17e. Vzdělání
- 17h. Sociální pozice hráče (je-li neuspokojivá, spíš bude hledat náhradu ve hře)
- 17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenější hráči oceňují jiné věci)
- 17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)
- 17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

IV Motivace k hraní

a) Motivace „mimoherní“ (hra prostředkem k něčemu)

7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu
8. Hraje kvůli svým dobrým vztahům s (některými) spoluhráči spíš než pro hraní samo (např. je zamilovaný do Vypravěčky)
21. Hraní je obranou před nudou
15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantazii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)
9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu
24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

b) Motivace hraním (hra pro hru)

b1) Hra jako náhrada reality (přeje si, aby byla realitou)

22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)
11. Vyhledává únik do světa fantazie

17i. Závislost na hraní RPG (?)

b2) Hra jako doplněk k realitě (hra možná kompenzuje tlaky a nedostatky reality, ale hráč si nepřeje, aby realitu nahradila)

12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

10. Baví ho hrát postavu:

10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu

c) Slabé, doplňkové motivace

23. Chce „prožívat“ o čem četl v knihách

16. Oproti jiným hrám v RPG má člověk mnohem větší volnost co činit a proto ji hraje raději (příliš složitá pravidla některých RPG zas mohou odrazovat)

5. Záliba v žánru herního světa (např. sci-fi)

V Skupina

18a. Počet členů (optimum je někde mezi 3 a 6 hráči, aby se dostalo na všechny)

18b. Věkové rozložení (všichni zhruba téhož věku, víc věkových kategorií, jeden či dva výrazně starší ...)

18c. Sociální rozložení (spol. vrstva, vzdělání, spolupracovníci atd.)

18d. Rozložení dle pohlaví (jen muži, většina mužů, zhruba 50:50, většina žen, jen ženy)

18e. Vztahy ve skupině (všeobecně dobře / špatné (?), pár výjimečných oblíbenců / neoblíbenců; podnikají spolu i jiné věci než jen hraní; jsou kamarádi / jen známí)

VI Hra – kvalita a typ zápletky

13. Kvalita atmosféry, kterou dokáže Vypravěč a spoluhráči při hře vytvořit (podstatně lepší je, když se např. v hororové hře povede vytvořit opravdovou atmosféru děsu)

20. Hra – typ zápletky: bojové, logicko-kombinační (detektivní apod.), humorné, zaměřené na skutečné problémy (ekologie, zločin, drogy); morální ohled – převažuje dobro (záchrana, pomoc), neutrální (hledání pokladu), převažuje zlo (vražda, postavy jsou upíři jdoucí po krvi), velkolepost (záchrana království / sousedovic kočky)

VII Herní prostředí

19a. Význačnost vlastních postav, jejich postavení vzhledem k obyčejným lidem (zda jsou „nuly“, do nichž každý může kopnout, nebo obávané a respektované, resp. jaké

jsou jejich možnosti prosadit se – např. násilnou akcí – proti cizím postavám nebo obyčejným lidem)

19b. Převažuje hrdinská význačnost postav nebo snaha o reálnost (viz Rambo vs. obyčejný člověk)

19c. Míra svobody postav (ne hráčů), tzn. do jaké míry se musí podrobovat vůli cizích postav (např. postava člena Yakuzzy musí bezpodmínečně poslouchat nadřízené, nechce-li zemřít)

19d. Míra skutečné svobody hráčů – Vypravěč má prostředky k tomu, aby prosadil svou vizi příběhu, bez ohledu na snahy postav (on je svět); je na něm a dohodě, do jaké míry bude respektovat hráče

19e. Nezaujatost Vypravěče (nenadržuje žádné postavě ani žádné neškodí)

19f. Míra účasti hráčů na tvorbě prostředí

19g. Povaha herního světa (fantasy, horor, humor, komiks, historie, sci-fi, skutečnost atd.)

3. Pořadí podle priorit

Priorita 1 (P1)

IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

Priorita 2 (P2)

III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)

III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)

III.17e. Vzdělání

III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušení hráči oceňují jiné věci)

Priorita 3 (P3)

III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

Priorita 4 (P4)

IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře

IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

Priorita 5 (P5)

IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantazii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

V.18e. Vztahy ve skupině (všeobecně dobře / špatné (?), pár výjimečných oblíbenců / neoblíbenců; podnikají spolu i jiné věci než jen hraní; jsou kamarádi / jen známí)

Priorita 6 (P6)

I.1. Člověk ochotný dělat Vypravěče je dostupný a má dostatečnou tvořivost i schopnost improvizace

I.2. Dostatek volného času

I.4. Vhodné podmínky pro hraní, hlavně vhodný prostor

I.17g. V okolí se vyskytují lidé věnující se hraní RPG

II.6. Názor blízkých (rodičů, přátel, druha/družky) na RPG a žánr herního světa

III.3. Bydliště (čím větší hustota populace tím větší šance najít poblíž spoluhráče)

III.17h. Sociální pozice hráče (je-li neuspokojivá, spíš bude hledat náhradu ve hře)

IV.a.8. Hraje kvůli svým dobrým vztahům s (některými) spoluhráči spíš než pro hraní samo (např. je zamilovaný do Vypravěčky)

IV.a.21. Hraní je obranou před nudou

IV.b1.11. Vyhledává únik do světa fantazie

IV.b1.17i. Závislost na hraní RPG (?)

IV.c.5. Záliba v žánru herního světa (např. sci-fi)

IV.c.16. Oproti jiným hrám v RPG má člověk mnohem větší volnost co činit a proto ji hraje raději (příliš složitá pravidla některých RPG zas mohou odrazovat)

IV.c.23. Chce „prožívat“ o čem četl v knihách

V.18a. Počet členů (optimum je někde mezi 3 a 6 hráči, aby se dostalo na všechny)

V.18b. Věkové rozložení (všichni zhruba téhož věku, víc věkových kategorií, jeden či dva

výrazně starší ...)

V.18c. Sociální rozložení (spol. vrstva, vzdělání, spolupracovníci atd.)

V.18d. Rozložení dle pohlaví (jen muži, většina mužů, zhruba 50:50, většina žen, jen ženy)

VI.13. Kvalita atmosféry, kterou dokáže Vypravěč a spoluhráči při hře vytvořit (podstatně lepší je, když se např. v hororové hře povede vytvořit opravdovou atmosféru děsu)

VI.20. Hra – typ zápletky: bojové, logicko-kombinační (detektivní apod.), humorné, zaměřené na skutečné problémy (ekologie, zločin, drogy); morální ohled – převažuje dobro (záchrana, pomoc), neutrální (hledání pokladu), převažuje zlo (vražda, postavy jsou upíři jdoucí po krvi), velkolepost (záchrana království / sousedovic kočky)

VII.19a. Význačnost vlastních postav, jejich postavení vzhledem k obyčejným lidem (zda jsou „nuly“, do nichž každý může kopnout, nebo obávané a respektované, resp. jaké jsou jejich možnosti prosadit se – např. násilnou akcí – proti cizím postavám nebo obyčejným lidem)

VII.19b. Převažuje hrdinská význačnost postav nebo snaha o reálnost (viz Rambo vs. obyčejný člověk)

VII.19c. Míra svobody postav (ne hráčů), tzn. do jaké míry se musí podrobovat vůli cizích postav (např. postava člena Yakuzzy musí bezpodmínečně poslouchat nadřízené, nechce-li zemřít)

VII.19d. Míra skutečné svobody hráčů – Vypravěč má prostředky k tomu, aby prosadil svou vizi příběhu, bez ohledu na snahy postav (on je svět); je na něm a dohodě, do jaké míry bude respektovat hráče

VII.19e. Nezaujatost Vypravěče (nenadržuje žádné postavě ani žádné neškodí)

VII.19f. Míra účasti hráčů na tvorbě prostředí

VII.19g. Povaha herního světa (fantasy, horor, humor, komiks, historie, sci-fi, skutečnost atd.)

4. Redukce dostupností dat

Práce směřuje spíše k přípravě kvalitativního výzkumu, a proto dostupnost dat vyjadřuje odhadnutou obtížnost získání kvalitní odpovědi postihující skutečný stav věcí (některé otázky směřují k motivacím a prožitkům vědomě pravděpodobně nereflektovaným).

Dostupnost 1 (D1)

P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)

P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)

P2.III.17e. Vzdělání

P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenější hráči oceňují jiné věci)

Dostupnost 2 (D2)

P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení

při „akci“

P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

P3.III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

P5.IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

Dostupnost 3 (D3)

P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

P3.III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

Dostupnost 4 (D4)

P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře

P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

P4.IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

Dostupnost 5 (D5)

P5.IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

5. Redukce kapacitou výzkumného týmu

1 Zvládnutelné

D1.P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)

D1.P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)

D1.P2.III.17e. Vzdělání

D1.P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenosti hráči oceňují jiné věci)

- D2.P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“
- D2.P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy
- D2.P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy
- D2.P3.III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)
- D2.P5.IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)
- D3.P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)
- D3.P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)
- D3.P3.III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)
- D3.P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu
- D4.P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře
- D4.P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)
- D4.P4.IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování
- D4.P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantazii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

2 Nezvládnutelné

- D5.P5.IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

6. Výsledek

III Hráč

- D1.P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
- D1.P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
- D1.P2.III.17e. Vzdělání
- D1.P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenosti hráči oceňují jiné věci)
- D3.P3.III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

IV Motivace k hraní

a) Motivace „mimoherní“ (hra prostředkem k něčemu)

- D4.P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu

D4.P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasi (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

D3.P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

b) Motivace hraním (hra pro hru)

b1) Hra jako náhrada reality (přeje si, aby byla realitou)

D4.P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

b2) Hra jako doplněk k realitě (hra možná kompenzuje tlaky a nedostatky reality, ale hráč si nepřeje, aby realitu nahradila)

D2.P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

10. Baví ho hrát postavu:

D2.P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

D2.P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

D3.P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

D4.P4.IV.b2.10e Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

D3.P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)