Konflikt podczas larpu

SEBASTIAN TAUER

O potrzebie stworzenia poetyki larpów

Rzadkie są próby stworzenia poetyki larpu, nawet pomimo tego, że co roku odbywają się Konferencje Larpowe oraz wydawane są publikacje badawcze, takie jak *Nasiona, drzewa, ogrody* czy *W kręgu larpa*. W polskim środowisku larpowym nie dostrzega się raczej potrzeby wypracowania odpowiedniej i własnej podstawy teoretycznej. Przekonać o takim stanie rzeczy może choćby przyjrzenie się tematyce artykułów, zamieszczonych w drugiej z wymienionych pozycji, z których większość dotyczy spraw praktycznych – są to przede wszystkim poradniki , takie jak *Ekonomia na larpach terenowych* (Antkiewicz 2019) czy *Jak tłumaczyć larpy niewtajemniczonym* (Suppan 2019), *Poziom sprawczości uczestnika* (Bartczak, 2019) – mniejsza część zaś to artykuły teoretyczne, nie tworzące jednak spójnej całości w ramach jakiegoś paradygmatu, czego przykładem mogą być teksty takie jak *Kręgi na wodzie* (Szewczyk, 2019) oraz *Nowy gamizm: Model optymalizacji gier* (Dembiński & Wicher 2019). Omawiany brak spójności można wytłumaczyć tym że wielu badaczy zadowala się bowiem wynikami analiz, prowadzonymi w obrębie dziedzin pokrewnych, często w opisie gier fabularnych, do których zaliczane są larpy (Larpownia.pl 2012) stosuje się pojęcia i teorie wypracowane przez teatrologię, ludologię, psychologię lub socjologię. Warto się jednak zastanowić, czy powinno tak być, czy właściwe jest traktowanie tych czterech nauk jako źródła całościowej wiedzy na temat gier fabularnych, czy też

może powinny się one stać jedynie – lub aż – naukami pomocniczymi nowej dyscypliny, koncentrującej się już wyłącznie na larpach.

Aby rozwiać wątpliwości co do powyższych kwestii, należałoby przyjrzeć się, czym właściwie jest larp. Próby zdefiniowania tego zjawiska podjęli się Dominik Dembiński, Aleksandra Kaiper-Tomicka oraz Andrzej Pierzchała, według których larp to:

> aktywność polegająca na improwizowanym wcielaniu się w postaci, najczęściej bez widowni. Nazwa powstała od angielskiego skrótu Live Action Roll Playing, ale uległa przemianie w rzeczownik pospolity. Niektóre larpy służą zabawie, inne są formą sztuki. Larp może mieć od kilku do kilku tysięcy uczestników i zazwyczaj trwa od kilku godzin do kilku dni. Najczęściej uczestnicy larpów przebierają się w stroje, które odpowiadają z jednej strony konwencji larpu, a z drugiej są zgodne z odgrywaną postacią (Dembiński, Kaiper-Tomicka & Pierzchała 2020: 13).

Jak można zauważyć, cytowany tekst jest mało szczegółowy, podobnie zresztą, jak wiele innych, które osoby zaangażowane w larpy próbowały tworzyć chociażby podczas corocznych konferencji (Milewski 2020; Tabisz 2020) czy też poza nimi (Larpownia.pl 2012). O braku satysfakcjonującej definicji może świadczyć fakt pojawienia się poradnika o tym, jak wytłumaczyć osobom, nie mającym kontaktu z grami fabularnymi, czym jest larp, w ramach którego stwierdzono, że którego zwrócono uwagę na problem z opisaniem tego, czym są larpy (Suppan 2019). Fakt, że nie udało się wypracować konkretnego opisu tego typu gier, pokazuje zresztą, że potrzebna jest dyscyplina naukowa, której głównym przedmiotem zainteresowania byłyby larpy. Należałoby zatem na potrzeby tego rozdziału spróbować utworzyć definicję, która zapewne nie będzie spełniała całkowicie wymogów opisu czy terminologii, ale na potrzeby aktualnych badań nad larpami okazać się może co najmniej wystarczająca.

Należałoby wyznaczyć najważniejsze cechy larpu, które z jednej strony pozwalałyby odróżnić go od innych aktywności, z drugiej zaś pozwoliłyby na satysfakcjonujące wyjaśnienie, czym w istocie on jest. Aby to osiągnąć, dokonano analizy kilku gier dostępnych na portalach gromadzących larpowe scenariusze takich, jak: *Kolejny ponury dzień w biurze* Dawida Rogusza, *Elektryczne owce* Bartosza Zioło, *Morderstwo w Rosehill* i *Tajemniczy rejs U-666* Dariusza Domagalskiego, *Le Glaçon* Dominika Dębińskiego i Kacpra Fąfrowicza oraz *Cienie klanu* Anny Chmury. Na tej podstawie udało się wysnuć następujące wnioski: larp jest nastawiony na sprawianie przyjemności i dawanie rozrywki

uczestnikom, nie ma na nim miejsca dla publiczności; jedyną możliwością, by uczestniczyć w grze, jest zostanie graczem, dla którego istotne są odczucia związane z wcielaniem się w odgrywaną postać, a nie to, jak jego gra wygląda z zewnątrz. Nie jest to zatem przedstawieniem teatralne czy rekonstrukcja historyczna, lecz gra. Posiada pewną fabułę, która nie jest odgórnie zawarta w scenariuszu, lecz tworzona w czasie rozgrywki przez uczestników. Ustalone przez autora jest tylko zawiązanie przyszłej akcji, stanowiące sytuację wyjściową. Oznacza to, że gracze – przez charakteryzujące się znaczną swobodą odgrywanie wcześniej przygotowanych postaci – mają co najmniej taki sam wpływ na kształt fabuły larpu, co jego autor. Tym, co zmusza graczy do interakcji, jest osiągnięcie celów stawianych przed nimi – wprost lub w sposób zawoalowany – przez autora, przy czym celem takim może być także samo egzystowanie w świecie przedstawionym. Aby go osiągnąć, postaci graczy muszą wejść w konflikt, który może być rozgrywany na dwóch poziomach: postaci lub ugrupowań.

Można zatem zauważyć, że larp stawia przed uczestnikiem zadanie stania się odgrywaną postacią oraz tworzy u niego potrzebę osiągnięcia pewnych istotnych dla niej celów. Okazuje się to jednak niemożliwe bez popadania w konflikt.

Na tej podstawie można by zatem stworzyć definicję larpu, która zawiera pewne kluczowe aspekty. Brzmiałaby ona tak: larp jest rodzajem gry, której uczestnicy wcielają się dla własnej przyjemności w zawczasu stworzone – przez siebie lub autora – postacie. Posiadają oni znaczną kontrolę nad przebiegiem fabuły larpu, która nie jest odgórnie w całości ustalana przez autora gry. Gracze koncentrują się na realizowaniu stawianych postaciom szeroko pojętych celów. Osiągnięcie ich wiąże się jednak z uwikłaniem w różnorakie konflikty. Głównym zadaniem uczestników jest zatem poradzenie sobie z pojawiającymi się przeciwnościami, by osiągnąć określony rezultat.

Warto zaznaczyć, że zamieszczona tu definicja koncentruje się na trzech aspektach, którymi są: rola gracza, wcielanie się w postać oraz wypełnianie zadań stawianych przed odgrywanym bohaterem. Można powiedzieć, że właśnie te wymienione kwestie są kluczowe dla pojęcia, którym zajmuje się autor rozdziału.

Jak można zatem zauważyć, larp jest zasadniczo różny od innych rodzajów gier oraz od przedstawienia teatralnego (choć posiada pewne cechy z nimi wspólne). Słuszne wydaje się twierdzenie, że jest on w istocie czymś pomiędzy jednym a drugim, zawierającym jednakże treści, których nie posiadają inne gry ani sztuki teatralne. Przykładem może być choćby skupienie na przeżywaniu emocji przez uczestnika, które musi on najpierw uruchomić w sobie, w procesie imersji – „zanurzania się" w świecie gry, stawania się odgrywaną postacią (Barański 2018).

Warto jednak podkreślić, że larp jest czymś więcej niż tylko połączeniem gry i sztuki teatralnej. Należy wspomnieć, że posiada on również pewne cechy dzieła literackiego, co uwidacznia się przede wszystkim w kartach postaci, czego przykładem może być taka choćby deskrypcja:

> Bóg wojny Tyr zawsze był tobie łaskawy. Na swój pierwszy wiking ruszyłeś jako czternastolatek i szybko zyskałeś sławę wielkiego wojownika. Kilkukrotnie najeżdżałeś Anglię, gdzie zdobyłeś olbrzymie łupy. Dwukrotnie czyniłeś to z obecnym królem Olafem I Tryggvasonem. Zostaliście towarzyszami broni. Po powrocie do Norwegii wywalczyłeś sobie toporem spory kawał ziemi i zostałeś jarlem. Za żonę wziąłeś sobie piękną i namiętną Ingrid. […] Niedawno do osady przybył Ragnar – tajemniczy wędrowiec. Wygląda na wojownika, który z niejednego pieca chleb jadł. Przynosi wieści o nowej wierze w Jezusa Chrystusa, którego jest zagorzałym zwolennikiem. Mówi, że król Olaf właśnie przyjął chrześcijaństwo i niedługo starzy bogowie zostaną zupełnie wyparci (Domagalski 2016a).

Jedyną cechą, jaką opis ten – będący częścią karty postaci jarla Haralda Silnorękiego z larpu *Zmierzch bogów* – różni się od dzieł literackich, jest rodzaj narracji. Zastosowana we fragmencie narracja drugoosobowa występuje w literaturze rzadziej, niż pierwszo – czy trzecioosobowa – warto jednak zauważyć, że jej populaność wzrasta (Rembowska-Płuciennik 2017: 262-264) – jest jednak charakterystyczna dla larpów. Poza tym, biorąc pod uwagę to, w jaki sposób jest prowadzona akcja, jak kształtowani są bohaterowie czy jaki styl został użyty, można by uznać kartę postaci za tekst literacki.

Jak można zatem zauważyć, larp jest połączeniem co najmniej trzech występujących wcześniej form: obrazka, sztuki teatralnej oraz gry. Oznacza to, że może on być opisywany za pomocą aparatu badawczego wypracowanego przez pięć dziedzin badawczych, gdyż do wskazanych na wstępie czterech dołączyć należy jeszcze literaturoznawstwo. Wydaje się jednak, że problematyczne byłoby określenie, które teorie oraz praktyki badawcze pochodzące z danych dyscyplin mają zastosowanie przy omawiania larpu, a które nie. Innym problemem mogłoby być to, że badając larp z perspektywy różnych nauk, zajmujących się jedynie podobnymi formami aktywności, część jego właściwości może zostać pominięta lub opisana błędnie. W związku z tym słuszne wydaje się stworzenie nowej nauki, dla której larp będzie podstawowym przedmiotem badań (oraz stworzonych po temu narzędzi despryptywnych), gdyż tylko to pozwoli opisać go w sposób spójny oraz całościowy.

Konflikty między postaciami

Stwierdzić trzeba, że konflikt jest *spiritus movens* larpu, bowiem dopiero jego pojawienie się zakłóca równowagę świat przedstawionego, sprawiając, że gracze zyskują coś, czym mogą się zająć, to znaczy zyskują szansę działania na rzecz jego deeskalacji lub wręcz przeciwnie: pogłębienia. Czynią to, jak już wspomniano, by zrealizować stawiane przed odgrywaną przez nich postacie cele, których osiągnięcie (lub rzadziej: porzucenie i znalezienie przez gracza nowych) jest sensem rozgrywki.

Twórcy larpów wypracowali kilka sposobów rozpisywania konfliktów między postaciami na potrzeby gry. Najczęściej stosowanym i najważniejszym spośród nich jest metoda wielokątów (grafów), polegająca na projektowaniu siatki relacji wiążącej bohaterów (w istocie: wrogów oraz sojuszników w ramach konfliktu) w oparciu najczęściej o figury geometryczne, których każdy wierzchołek jest przyporządkowany jednej postaci. Takie grafy, służące tworzeniu konfliktów, opisuje artykuł Dominika Dembińskiego zatytułowany *Projektowanie relacji larpowych* (2019). Warto zaznaczyć, że autor pominął fakt tworzenia za pomocą tych technik relacji łączących postaci – co jest bardzo często czynione przez mistrzów gry – koncentrując się na rozpisywaniu za ich pomocą konfliktów całych stronnictw. Nie powinien być to jednak problem, gdyż niezależnie od tego, czy wielokąt ma służyć wypracowaniu relacji na poziomie pojedynczych postaci czy też całych ugrupowań, zasada jego działania nie zmienia się.

Najprostszym grafem służącym projektowaniu konfliktu jest linia, na której końcach znajdują się dwie wrogie sobie postaci zaangażowane w konflikt. Jak można zauważyć, interakcja rozpisana w ten sposób jest płytka: istnieją tu tylko dwa ośrodki, w których interesie leży podejmowanie działań związanych z konfliktem, nie mają one ponadto w jego ramach stosunków z żadnymi innymi postaciami, przez co trudne staje się wpłynięcie na utworzoną w ten sposób relację i sprawienie, by była bardziej nieprzewidywalna czy korzystna dla jednej ze stron. Nie można bowiem przeciągnąć na swoją stronę sojusznika własnego przeciwnika, jeśli nie posiada on żadnych przesłanek ku temu (powiązań z innymi postaciami), tak samo, jak nie można zostać zdradzonym przez towarzysza, jeśli działa się w pojedynkę.

Ze względu na te wady, linia taka jest rzadko stosowana na poziomie postaci przy projektowaniu gier. Daje ona samym graczom zbyt mało możliwości na nadbudowanie nowej sytuacji nad tą zarysowaną już przez autora gry w kartach postaci, by być narzędziem atrakcyjnym.

W tej roli o wiele lepiej sprawdza się tak zwany trójkąt. Wprowadzenie dodatkowej postaci do istniejącej już linii potraja liczbę interakcji zachodzących w ramach danego sporu. Ważne jest to, że nigdy wszystkie z nich nie są wrogie, autorzy larpów, chcąc sprawić, by dany konflikt był bardziej emocjonujący, planują w jego obrębie relacje negatywne pomieszane z pozytywnymi w ten sposób, by zaistniał co najmniej jeden sojusz pomiędzy dwoma bohaterami.

W zależności od liczby pozytywnych powiązań, należy podzielić trójkąty na dwie grupy, które można by nazwać zmową przeciw jednej z postaci oraz problemem wewnątrz grupy. Ten pierwszy typ charakteryzuje się tylko jednym sojuszem zawieranym pomiędzy dwoma postaciami, pozostającymi w konflikcie z trzecią. Warto zauważyć, że w tym wariancie dwie postacie posiadają jedną pozytywną i jedną negatywną relację, zaś w wypadku jednej ogół stosunków z pozostałymi bohaterami można określić jako wrogie. Stwarza to niebezpieczeństwo szybkiego wygaśnięcia konfliktu w wyniku stłamszenia osamotnionego bohatera przez dwóch pozostałych, co nie jest zjawiskiem pożądanym, jako że szybkie osiągniecie celów na larpie jest niezbyt satysfakcjonujące dla graczy. W tego typu konflikcie priorytetem dla osoby pozbawionej sojusznika byłoby przeciągnięcie na swoją stronę jednej z dwóch pozostałych postaci, a co za tym idzie – odwrócenie relacji opisywanych przez trójkąt.

W drugim typie omawianego grafu istnieje przewaga relacji pozytywnych nad negatywnymi. Wrogie stosunki łączą tylko dwie postacie, posiadające także jako sojusznika trzeciego bohatera, dla którego nie przewidziano na tym etapie negatywnych powiązań z pozostałymi. Priorytetem dla obu skonfliktowanych graczy będzie takie wpłynięcie na trzecią osobę, by porzuciła jeden sojusz i zdecydowała się na wspieranie tylko jednej postaci. Warto zauważyć, że to właśnie uczestnik konfliktu mający dokonać wyboru, postawiony zostanie w najtrudniejszej sytuacji: zostanie bowiem w pewnym momencie gry zmuszony do opowiedzenia się po którejś ze stron i zrezygnowania z zysków, płynących z utrzymywania obu sojuszy. W wypadku tego typu trójkąta nie istnieje ryzyko szybkiego zakończenia konfliktu, lecz za to zbyt powolnego jego rozwiązania. Skoro żadnej ze skonfliktowanych stron nie uda się przeciągnąć na swoją stronę trzeciej siły, konflikt może pozostać na tym samym etapie, co na początku larpu, wskutek czego niemożliwe stanie się osiągnięcie celów przez zaangażowanych w niego bohaterów. Co ważne, już z samych celów postaci posiadającej dwie pozytywne relacje powinna wynikać potrzeba głębszego zaangażowania się w konflikt oraz dokonania wyboru, po której ze stron się opowiedzieć.

Najbardziej popularnym grafem stosowanym przez autorów przy projektowaniu gier, jest bez wątpienia pięciokąt (zwany też pentagramem – ze względu na kształt przekątnych). Podobnie jak w pozostałych wypadkach, umieszczone na jego wierzchołkach postaci są ze sobą połączone siecią sojuszy oraz wrogich stosunków. Przyjmuje się, że jeśli wierzchołki postaci łączy ze sobą bok pięciokąta, jest to relacja pozytywna. Jeśli znajdują się one na tej samej przekątnej, między bohaterami panują nastroje negatywne.

Jak można zauważyć, rozpisywane przy pomocy pięciokąta relacje są w stanie równowagi. Każda postać posiada tyle samo sojuszników i wrogów, nie występują zatem zagrożenia obecne w obu modelach trójkąta. Także liczba relacji ulega powiększeniu, jest ich ponad trzykrotnie więcej niż na wcześniej omawianym grafie.

Konflikty projektowane za pomocą tego modelu zmuszają graczy do rozpatrywania relacji na dwóch poziomach. Pierwszy z nich dotyczy ich własnych stosunków z poszczególnymi postaciami, drugi natomiast – tych pomiędzy innymi. Okazuje się bowiem, że nie można w pełni zaufać nawet własnym sojusznikom, gdyż są oni także sprzymierzeńcami wrogów. Zakładając, że wierzchołki oraz postacie na nich umieszczone oznaczone zostaną literami A, B, C, D, E, pozwala to graczowi – odgrywającemu postać A – na następujące refleksje:

(1). sojusznikami będą postacie B oraz E;
(2). przeciwnikami będą postacie C oraz D;
(3). sojusznicy odgrywanej postaci A – B oraz E – są swoimi wrogami;
(4). przeciwnicy posiadają między sobą sojusz;
(5). posiadają także sojusze z postaciami, które są sojusznikami odgrywanej postaci A;
(6). z każdym z sojuszników posiada się po jednym wspólnym wrogu: dla relacji z bohaterem B będzie to D, natomiast z E – C.

Taki układ interakcji daje uczestnikowi gry spore pole do działania w trakcie gry. Musi podtrzymywać pozytywne relacje z oboma swoimi sojusznikami i nie pozwolić, by jego przeciwnicy przeciągnęli ich na swoją stronę, powinien także zadbać o to, by pomiędzy własnymi sprzymierzeńcami wytworzyć porozumienie, a przynajmniej zawieszenie broni – w przeciwnym wypadku stronnictwo graczy będzie niestabilne, zaś jego członkowie będą sobie wzajemnie szkodzić. Musi także w przemyślany sposób planować kolejne starcia, powstające w ramach konfliktu, bowiem jego sojusznicy, mający pozytywne relacje z wrogami, nie będą

tak samo chętni do stawania przeciwko obu wrogom. Uczestnik powinien zatem zadbać o to, by albo zepsuć stosunki łączące jego sojuszników z wrogami, albo zniszczyć przymierze łączące jego wrogów, co doprowadzi do sytuacji, w której będzie można im stawić czoła pojedynczo. Dzięki temu nawet w wypadku, gdy jeden z sojuszników postaci gracza odmówi działania przeciw jego wrogowi, gracz i tak zachowa przewagę liczebną nad przeciwnikiem.

Jak można zauważyć, przy wykorzystaniu pięciokąta występuje duży poziom skomplikowania relacji, otwierający przed graczem wiele możliwości. Nie dziwi zatem, że model ten jest często wykorzystywany przy projektowaniu larpów. To, w jaki sposób pięciokąt różni się od wcześniejszych dwóch systemów, dobrze opisał Dembiński:

> Ich celem [linii i trójkąta – S. T.] jest zaprojektowanie takich konfliktów, które będą przez całą grę dążyły do eskalacji, a o jej powstrzymanie musimy walczyć innymi metodami – sprawnie napisanymi relacjami […]. W grach politycznych i obyczajowych zależy nam jednak najczęściej na tym, żeby do eskalacji nie dochodziło, ale ciągle odczuwalne było jej zagrożenie. Najlepiej w tej roli sprawuje się […] pentagram (Dembiński 2019).

Mimo tego, co sugeruje Marcin Słowikowski, który pisze, że: „Grafy polecam przede wszystkim do gier małych, na kilku graczy, w których ważna jest równowaga i utrzymanie status quo podczas gry" (Słowikowski 2018: par. 3), pięciokąt może służyć także do opracowywania larpów, w których uczestniczyć będzie większa liczba postaci. W takiej sytuacji najprostsze wydaje się zaprojektowanie gry w oparciu nie o jeden, lecz o dwa główne konflikty, z których każdy zostanie przeznaczony dla innych postaci, tworzących dwie figury – na przykład pentagram i trójkąt lub dwa pięciokąty.

Należy zaznaczyć, że Dominik Dembiński pominął w opracowaniu jeden model relacji, który – choć o wiele mniej popularny od tych już omówionych – jest nadzwyczaj interesujący, pozwala bowiem w ramach konfliktu zakorzenić postacie, które na larpie są fakultatywne. W pozostałych wypadkach wszyscy bohaterowie, dla których rozpisany jest konflikt, musieliby być obecni na grze, gdyby bowiem zabrakło jednego, model przestałby działać. Dzięki temu mistrz gry może dostosowywać liczbę postaci do osób, które są zainteresowane wzięciem udziału w larpie.

Układ ten, nazywany kryształem lub diamentem, jest dobrze widoczny w strukturze gry *Zmierzch Bogów* Dariusza Domagalskiego (2016). W grze

tej występuje w sumie siedem postaci. Pięć z nich tworzy standardowy układ pięciokąta, dwie pozostałe natomiast są zanurzone w konflikcie, opisywanym przez ten model tylko częściowo – ich relacje z pozostałymi pięcioma bohaterami są neutralne. Bohaterowie utrzymują bardzo silny konflikt między sobą, w który wciągać będą innych graczy, zmuszając ich do opowiedzenia się po jednej ze stron. Można powiedzieć, że jest to bardzo interesujące połączenie pentagramu z linią, przy czym ta pierwsza figura ułożona jest horyzontalnie, druga natomiast – wertykalnie – po połączeniu postaci relacjami (w tym neutralnymi) otrzymać można właśnie figurę przestrzenną, przypominającą wyglądem diament.

Warto zwrócić uwagę na dwie kwestie, związane z kryształem. Po pierwsze, jest to pierwszy z opisywanych modeli, który posiada trzeci typ relacji, a więc ten neutralny. Są one wprowadzone w celu utrzymania balansu konfliktu wyrażonego pięciokątem, który po dodaniu dwóch postaci, niemających neutralnych relacji z pozostałymi, mógłby ulec rozchwianiu. Po drugie, model ten opisuje aż dwa konflikty za pomocą jednej figury. Co istotne, nie są one jednak zupełnie oderwane od siebie, jak w wypadku umieszczenia na larpie dwóch pięciokątów, lecz ściśle powiązane ze sobą. Decyzje podejmowane w ramach jednego konfliktu, będą miały bardzo duży wpływ na drugi, określą bowiem, które z postaci z wierzchołków pentagramu skłonią do zajęcia stanowiska akceptującego stronę reprezentowaną przez dwóch pozostałych bohaterów.

Na koniec warto dodać jeszcze jedna refleksję, wyrażoną przez Agatę Godun:

> Kiedy postacie łączy tylko wzajemna antypatia, cała interakcja prawdopodobnie skończy się na groźnych spojrzeniach rzucanych w przelocie, lub losowych, nic nie wnoszących uszczypliwościach. W najgorszym wypadku – gracz zapomni, że w ogóle miał taką wzmiankę w karcie Aby samo powiązanie oparte na sympatii zadziałało, emocja, jaką odczuwa dana postać musi mieć uzasadnienie. Gracz musi otrzymać precyzyjne wytłumaczenie dlaczego jego postać żywi wobec innej takie a nie inne emocje (Godun 2019: par. 23-24).

Oznacza to, że w kartach postaci relacje składające się na konflikt, opisywane za pomocą grafów, nie mogą sprowadzać się do prostych stwierdzeń o niechęci czy sympatii. By modele te w istocie działały, potrzebne jest uzasadnienie, najczęściej wyrażone w formie historii relacji ze wskazaniem jej momentów, które przyczyniły się do takiego, a nie innego kształtu obecnych stosunków.

Konflikty między stronnictwami

Jak już wspominano, konflikty podczas larpu mogą rozgrywać się na dwóch poziomach. Tym podstawowym oraz najbardziej rozbudowanym, gdyż najważniejszym dla graczy, mających odgrywać postacie i poczuć ich emocje, jest poziom samej postaci. Drugim z nich natomiast są stosunki łączące poszczególne stronnictwa. Co ważne, twórcy dużych gier, na których pojawiają się liczne postaci, często dają graczom możliwość stworzenia przed rozpoczęciem rozgrywki własnych grup – ma to miejsce w wypadku cyklicznego larpu *Oldtown*, na którym frakcje tworzone przez graczy muszą stać się częścią większych ugrupowań, zwanych konglomeratami (Oldtownfestival.net.pl 2021: par. 16). Takie nadbudowywanie większych stronnictw, zrzeszające mniejsze, można wielokrotnie powtarzać w celu umożliwienia jak największej liczbie graczy uczestnictwa w grze.

Relacje między frakcjami są o wiele prostsze i często opierają się na bliżej nieokreślonej niechęci lub są zarysowane w karcie postaci za pomocą choćby jednego zdania: „Nie lubisz też niemieckich arystokratów, uważasz ich wszystkich za zdrajców" (Domagalski 2016b). W zacytowanym przykładzie widoczne jest sprowadzenie relacji do całej grupy – w tym wypadku niemieckiej arystokracji – wynikające z prostego przekonania, niepodpartego żadnymi faktami czy wydarzeniami z przeszłości.

Jak zaznaczył Dembiński (2019), relacje między grupami w larpach można projektować za pomocą trzech modeli: linii, trójkąta oraz pięciokąta. Układ relacji oraz wyzwania, które są stawiane przed stronami konfliktu, wyglądają identycznie, jak wtedy, gdy na ich wierzchołkach umiejscowione są postaci. Te same metody, użyte do projektowania konfliktów stronnictw, mogą dać jednak odmienne efekty niż w odniesieniu do postaci. Przede wszystkim trójkąty wykorzystane na poziomie ugrupowań nie będą się „obracać" w tak prosty sposób, gdyż aby zmienić układ sił i przeobrazić stosunek jednej frakcji do drugiej, należałoby przekonać nie jedną osobę, ale wszystkich – lub zdecydowaną większość – członków frakcji. Z tej przyczyny forma ta jest rzadko stosowana w larpach. O wiele częściej jednak na tym poziomie konfliktów projektuje się relacje za pomocą linii. To, co jest wadą w warstwie bohaterów, a więc osamotnienie, brak zewnętrznych ingerencji w konflikt, brak sojuszników, może być atutem w wypadku powiązań w obrębie grupy.

Warto zaznaczyć, czego nie dostrzegł Dembiński, że relacje między członkami stronnictwa są zazwyczaj także projektowane przy użyciu grafów. Dzięki temu nie jest ono jednorodne i w jego ramach rywalizują różni bohaterowie, próbujący zwiększyć wpływy, wywierane przez siebie na działania ugrupowania. Co za tym

idzie, gdyby chcieć rozrysować grafy jednocześnie dla obu skali, można by na wierzchołkach większego – symbolizującego relacje między stronnictwami – umieścić mniejsze, odpowiadające za stosunki pomiędzy postaciami, dzięki czemu można mieć wgląd we wszystkie obecne na grze główne konflikty.

Warto przy tym zaznaczyć, że często zdarza się, iż postać należąca do jednego stronnictwa pozostaje w relacji z członkiem innej grupy. Dzięki takiemu zabiegowi larp nie rozpada się na kilka oddzielnych konfliktów ze sporadycznymi działaniami wymierzonymi we wrogie frakcje. Zamiast tego następuje pewne przenikanie osób do stronnictw – zdarza się bowiem, że jeden gracz, porównując swoją frakcję z tą, do której należy ta postać, z którą nawiązał interakcję, decyduje się na zmianę ugrupowania. Wprowadza to jednak nieporządek w struktury grafów konfliktów postaci wewnątrz obu grup, dlatego też często jest niepożądane.

Podsumowanie

Jak można w związku z tym zauważyć, konflikt jest jedną z najważniejszych części składowych larpu, stanowiąc podstawę do wytworzenia się celów poszczególnych postaci. Autorzy gier, zdając sobie sprawę z tego, jak dużą rolę odgrywają dobrze zaprojektowane konflikty, stosują różne metody ich kreowania, opierające się przede wszystkim na grafach, wyznaczających relacje między stronami sporu. Co istotne, są one obecne są na dwóch poziomach projektowania: postaci oraz grupy.

Zaznaczone na grafie relacje między bohaterami są jedynie pewnym punktem wyjścia. W trakcie larpu mają się one zmieniać, co jest niezbędne dla graczy, by mogli oni zrealizować cele odgrywanych przez siebie postaci. Relacje te muszą być jednak dobrze opisane, gdyż bez tego sam konflikt wyda się płytki i może nawet w trakcie gry zostać pominięty.

Powiązania między ugrupowaniami są o wiele prostsze. Mają one być jedynie zarysowane, a nie pogłębione i stanowią coś w rodzaju skrótu, pozwalającego jednemu graczowi wyrobić sobie opinię na temat całej grupy innych bohaterów. Są one bardziej stabilne niż ten na bardziej szczegółowym poziomie i trudniejsze do zmiany.

Autor niniejszego rozdziału zarysowuje szkicowo problematykę modeli konfliktów obecnych w larpie, nie ulega jednak wątpliwości, że jest tylko drobna część tego, co należałoby stworzyć w celu satysfakcjonującego, wnikliwego i pełnego opisania gier fabularnych – całościowej poetyki larpu. Dopiero takie spójne wewnętrznie i szczegółowe ujęcie tematyki pozwoli na kompleksowe badanie larpów.

Źródła cytowań

Dembiński, Dominik (2019), ‚Projektowanie relacji larpowych', w: Kamil Bartczak, Zbigniew Judek, Marcin Ziemniak (red.), *W kręgu larpa: publikacja konferencyjna Kola 2019*, Wrocław: Stowarzyszenie Argos, ss. 14-18.

Dembiński, Dominik, Aleksandra Kaiper-Tomicka, Andrzej Pierzchała (2020), ‚Co to jest larp?', w: Dominik Dembiński, Aleksandra Kaiper-Tomicka, Karolina Żerańska (red.), *Byliśmy, jesteśmy będziemy, KOLA 2020: 10 lat polskiej myśli larpowej*, Katowice: Stowarzyszenie Orkon, ss. 13-24.

Domagalski, Dariusz (2016a), ‚Zmierzch bogów', online: https://dariuszdomagalski.files.wordpress.com/2016/05/zmierzch-bogc3b3w.pdf, [dostęp: 19.03 2021].

Domagalski, Dariusz (2016b), ‚Tajemniczy rejs U-666', online: https://dariuszdomagalski.files.wordpress.com/2016/05/tajemniczy-rejs-u-666.pdf, [dostęp: 19.03 2021].

Godun, Agata (2019), ‚Interakcje postaci i ich projektowanie w scenariuszu', online: http://larpbase.pl/interakcje-postaci-i-ich-projektowanie-w-scenariuszu/, [dostęp: 19.03 2021].

Słowikowski, Marcin (2018), ‚Pentagram larpowy w pięciu krokach', online: https://lublarp.pl/pentagram-larpowy-w-5-krokach/, [dostęp: 19.03 2021].