

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**  
**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

Katedra psychologie

**ARCHETYPY HRDINŮ  
V SOUČASNÝCH ČESKÝCH  
POHÁDKÁCH A JEJICH  
PERCEPCE DĚTMI**

*Bakalářská práce*

Lucie Holubová

Specializace v pedagogice: Psychologie se zaměřením na  
vzdělání (2009-2012)

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Jana Miňhová, CSc.,

Plzeň, červen 2012

Prohlašuji, že jsem předloženou závěrečnou práci vypracovala samostatně s použitím zdrojů informací a literárních pramenů, které uvádím v příloženém seznamu literatury.

V Plzni dne .....2012

.....  
*vlastnoruční podpis*

Mé poděkování patří především Doc. PhDr. Janě Miňhové, CSc. za cenné rady a připomínky, bez kterých by tato bakalářská práce nemohla vzniknout. Dále bych chtěla poděkovat MŠ Čejtice a MŠ K. Štěcha za ochotu a trpělivost, kterou projevily při výzkumném šetření.

## Obsah

ÚVOD .....	6
TEORETICKÁ ČÁST.....	8
1. Co je pohádka.....	8
1.1. Definice pohádky.....	8
1.2. Charakteristika pohádek a jejich znaky .....	9
1.3. Dělení pohádek .....	10
1.4. Funkce a význam pohádek .....	11
1.5. Historie zkoumání pohádek .....	13
2. Pohádky a vývoj dítěte .....	15
2.1. Vliv pohádek na kognitivní vývoj dítěte .....	15
2.2. Vliv pohádek na socializační proces .....	17
3. Archetypy v pohádkách.....	20
3.1. Teorie archetypů .....	20
3.2. Typy archetypů v pohádkách.....	20
4. Struktura pohádek .....	23
5. Interpretace pohádek .....	26
5.1. Pravidla interpretace .....	26
6. Symbolika pohádek .....	28
6.1. Symbolická rovina jevů v pohádkách.....	29
7. Dětská kresba v psychologii.....	31
7.1. Vývoj kresby u dětí.....	31
7.2. Teorie dětské kresby a její představitelé .....	32
II. PRAKTICKÁ ČÁST .....	36
8.1 Výzkumné téma a otázky .....	36
8.2 Cíle.....	36

8.3	Metodika výzkumu .....	36
8.4	Výzkumná skupina .....	38
8.5	Výzkumný vzorek.....	38
9	Analýza výsledků jednotlivých částí výzkumu .....	40
9.1	Analýza vzorové pohádky .....	40
9.1.1	Analýza archetypů v pohádce Zkřížené meče .....	40
9.1.2	Rozbor funkcí a prvků v pohádce Zkřížené meče .....	42
9.2	Výsledky pozorovací části výzkumu s participanty .....	43
9.3	Kresba.....	44
9.4	Analýza výsledků dotazníkového šetření .....	49
9.4.1	Otázka 1. Kdo se Vám líbil nejvíce? .....	49
9.4.2	Otázka 2. Kdo byl největší hrdina? .....	50
9.4.3	Otázka 3. Která z princezen se Vám líbila více?.....	51
9.4.4	Otázka 4. Jaká byla princezna Saša? .....	52
9.4.5	Otázka 5. Co se Vám líbilo na princezně Helence? .....	53
9.4.6	Otázka 6. Kterou princeznou byste chtěli být?.....	54
9.4.7	Otázka 7. Líbil se Vám princ Arnoštek? .....	55
9.4.8	Otázka 8. Co se Vám líbilo na princovi Valentýnovi?.....	55
9.4.9	Otázka 9. Báli jste se čarodějnice Maruny? .....	56
9.4.10	Otázka 10. Kdo byl největší zloduch, byl nejzlejší? .....	57
10	Zhodnocení výsledků výzkumu.....	59
	Závěr.....	61
	Resumé .....	63
	Summary .....	64
	Použitá literatura .....	65
	Přílohy .....	67

## ÚVOD

Tato bakalářská práce se zaměřuje na pohádky. Jejich současné pojetí a roli, kterou plní ve vývoji jedince. Už Platón si všiml, že pohádky jsou součástí výchovy dětí. Od dob Platóna – více jak dva tisíce let, můžeme vysledovat příběhy, které nesou stále stejný příběh. Existují motivy, které se neustále objevují v lidských vyprávěních. Tyto motivy nejsou náhodné, ale nesou sebou poselství, které se předává z generace na generaci. Obor psychologie se zabývá těmito motivy z hlediska jejich vlivu na vývoj jedince.

Ukázalo se, že pohádkové příběhy a motivy jsou nepostradatelnou součástí lidského života a jsou zdrojem poznání světa. Pohádky fungují pro děti jako určité návody pro orientaci v komplikovaném světě, v kterém se nacházejí a který nejsou ještě schopny postřehnout v celé jeho komplikovanosti a provázanosti. Tato komplikace vyvolává v dětech pocity strachu, nejistoty a úzkosti. Pohádky mají jedinečnou schopnost pomoci dětem se s těmito pocity vyrovnat. Pohádky podávají zjednodušené, srozumitelné a pro dětskou mysl pochopitelné vysvětlení základních vztahů světa a pravidla jeho fungování.

Zdrojem těchto motivů jsou tzv. klasické pohádky, které zůstávají neměnné po staletí. Tyto pohádky nesou ustálené motivy a vzory jednání a postav. Dnes se ale objevují i nové pohádky, tzv. autorské, které mění klasické vzory a motivy klasických pohádek a přinášejí nové. Ale mají i tyto nové pohádky pro děti stejný význam? Jsou stejně srozumitelné a pochopitelné pro děti. Dokážou uspokojit potřeby dětí a zahnat ony negativní pocity, které v dětech vyvolává okolní svět, kterému není jejich dětská mysl ještě schopna porozumět? Tato bakalářská práce by se ráda pokusila o první sondu do problematiky této otázky a pokusila se nastínit odpovědi.

Teoretická část se věnuje vymezení pohádky jako literárního útvaru, jejím funkce a znakům, kterými se odlišuje od jiných útvarů. Představuje základní historii zájmu o pohádky mezi vědci. Samostatný oddíl teoretické části představuje archetypální koncepty C. G. Junga, která úzce souvisí s pohádkou, neboť právě pohádka je nositelem skrytých nevědomých archetypálních vzorů, které nám předává. Pohádky se pojí především s dětským věkem, kdy je jejich význam pro dětskou mysl a vývoj nejdůležitější, jednotlivé významy a vývojová období, která jsou pohádkami ovlivněna, jsou také popsána v této práci. Jedním

z významných autorů, který se věnoval pohádkám, byl ruský lingvista V. Propp (1999). Jeho morfologickému rozkladu a strukturování pohádek je věnována samostatná část teorie.

Praktická část a výzkum se věnují už přímo současným českým autorským pohádkám a jejich percepci dětmi. Pro výzkum byly vybrány tři zástupné pohádky představující trendy a motivy v moderních pohádkách a pomocí narativní Proppovy morfologie jsou analyzovány a porovnány archetypy v nich znázorňované s archetypy klasickými. Druhá část výzkumu je zaměřena na předškolní děti, neboť předškolní věk je označován jako pohádkový. Je to období, kdy jsou děti k pohádkovým obsahům nejnímavější. Pomocí dotazníkového šetření je zjišťováno, jak děti vnímají a zpracovávají nové motivy a archetypy v současných českých pohádkách.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1. Co je pohádka

### 1.1. Definice pohádky

Představit jednu jasnou a platnou definici pohádky je velmi obtížné a dnes neexistuje jednotné definování pojmu pohádka. Pokud na definici pohádky nahlédneme z etymologického hlediska, tak slovo pohádka znamenalo staročesky spor, hádanku, záhadu. Josef Jungmann ve svém Slovníku českoněmeckém uvádí, že slovo pochází z polštiny, od polského slova “gadać” (mluviti, vyprávěti, tlachati), které je praslovanského původu a je příbuzno se staroindickým “gádati” (mluví). Etymologický rozbor slova ukazuje, že pohádka je útvar spojený s vyprávěním a mluvením. To ukazuje, že samotný pojem pohádka vznikl na základě podstaty toho, co pohádkou je – vyprávění. Pohádka je tedy především lingvistický útvar. Existuje několik přístupů k němu. Různí autoři definují pohádku podle různých prvků, které se v pohádkách nalézají a které pohádku činí odlišnou od jiných útvarů – a to po stránce stylistické, obsahové či morfologické.

Jedním z autorů, který vytvořil definici pohádky, byl B. Beneš, který se zabývá českou lidovou slovesností. Dle Beneše jsou pohádky „ústní povídky, vyprávěné v lidových vrstvách jako rozptýlení; jejich obsahem jsou příběhy z hlediska běžného pojetí neobyčejné (fantastické, zázračné nebo z všedního života) a vyznačující se speciální kompozičně stylistickou výstavbou.“ (Beneš 1990, s. 256).

Další lingvista, který se zajímal o pohádky, byl J. R. R. Tolkien. Tolkien považoval za hlavní podstatu pohádky povahu tzv. Faerie – pohádkové říše. Tím se odklonil od většiny ostatních teoretiků, kteří se spíše v definicích soustředili na nadpřirozené bytosti, které se v pohádkách vyskytují. Tolkien chápe nadpřirozené bytosti pouze jako součást Faerie. Tudíž nezáleží na postavách ani na smyslu příběhu, důležité je to, že je příběh zasazen do Faerie (Tolkien, 2006).

Jiní autoři jako například Beelheim (2000) poukazují především na to, že pohádky jsou epické, literárně pak spíše prozaické příběhy, které skrze své fantazijní podání stimulují tvůrčí vytváření pohledu čtenáře na svět. Jsou tedy různé pohledy na prvky vymezující



pohádku, ale žádný není zcela ideální, protože nedokáže pojmut rozmanitou komplexnost a složitost pohádky.

## **1.2. Charakteristika pohádek a jejich znaky**

Pohádky jsou specifický slovesný útvar, který se vyznačuje několika základními charakteristikami a to především v oblasti morfologické a obsahové. Základní charakteristikou je, že se jedná o symbolické vyjádření. Skrze symboly a obrazy pohádky představují a popisují principy fungování světa, vztahů v něm a možnosti člověka. Pohádkový příběh je zasazen do tzv. pohádkového „bezčasí“. Tedy v pohádkovém příběhu nikdy není jasně specifikovaný čas. To se projevuje formulacemi typu „bylo, nebylo“, „kdysi dávno v jednom království“. Tyto nejasné specifikace času a mnohdy i místa zvýrazňují rozdíl mezi reálným světem každodennosti, ve kterém se nachází čtenář, a světem pohádkovým.

Pohádky si i přes odlišná prostředí a čas zachovávají svůj určitý rámeček, do kterého jsou příběhy zasazeny. Tento rámeček se projevuje například úvodními a závěrečnými rituálními úvody např. „ za devatero horami a řekami“ a závěry jako „žili šťastně až do smrti“, pokud nezemřeli, žijí tam až do dnes“. Tyto rituální úvody a závěry mají také svoji funkci v pohádkách – pocit naděje a jistoty, že tam někde daleko je někdo, komu se dobře daří a je šťastný. Má to naznačit čtenáři, že i on má šanci dosáhnout takového stavu. Strukturálnímu rámci pohádek, který se drží jednotné šablony, se hlouběji věnuje další kapitola.

Rituální úvody jsou způsobem vyjádření další podstatné charakteristiky pohádek – šťastného konce. Každá pohádka je zakončena šťastným koncem pro pocit naděje, že v tom zmateném a velkém světě, ve kterém se čtenář nachází a který jedinci a především pak dětem přináší pocity nejistoty a strachu, se dá dojít dobrého konce. Dobrý a šťastný konec pramení z vítězství dobra nad zlem. Boj dobra a zla tvoří zastřešující rámeček příběhu. V pohádkách dobro vždy zvítězí nad zlem.

Pohádkové příběhy se vyznačují jednou dějovou linií. Vyprávění v klasických pohádkách se drží hlavního hrdiny a jeho příběhu – cesty. Neodbočuje k vedlejším dějovým liniím a postavám. Vedlejší postavy jsou v příběhu pro doplnění hrdinova příběhu, slouží hrdinovi, nikdy ho nezastiňují.

Nejvýraznější charakteristikou je přítomnost nadpřirozena. Nadpřirozenost je v pohádkách představována jako běžný jev, který je součástí života pohádkových postav a pohádkového světa. Slouží symbolickému vyjádření pohádek. Pomáhá čtenáři – dítěti – lépe

se zorientovat v pohádkové říši, symbolizovat ji v jiné rovině než je běžný život a svět, v kterém se pohybuje a tím mu dovoluje si do pohádky promítnout své představy a pocity.

### **1.3. Dělení pohádek**

V čem se i přes různé úhly přístupu teoretici pohádek shodují při definici pohádky, je přítomnost nadpřirozena, jako základního znaku pohádky. Hledisko přítomnosti nadpřirozena je jedním z přístupů k dělení pohádek. Klasifikaci pohádek podle míry zastoupení nadpřirozena vytvořil Beneš (1990). Rozděluje pohádky na:

Kouzelnou/fantastickou - ta je nejstarodávnejší formou pohádky kořenící v původní jednotě reálného a fantaskního světa, nadpřirozeno je zde zdůrazněno přítomností kouzelného předmětu nebo postavy. Příkladem jsou Tři zlaté vlasy děda Vševěda, je to nejrozšířenější typ pohádek

Zvířecí – zde je hlavním nositelem děje zvíře, toto zvíře je často doplněno o schopnost mluvit. Člověk je v ději přesunut na druhé místo. Tyto pohádky mají nejbliže k bajkám, ale na rozdíl od bajek nemají tak výrazný didaktický záměr. Například Kocour v botách

Legendární – postavami jsou nejčastěji zkrslené biblické postavy, které jsou zasazené do světského prostředí a situací. Objevuje se u nich žertovná a jednoduchá forma.

Realistickou/novelistickou“ – nadpřirozenost zatlačena do pozadí a nositelem děje se stává prostý člověk z lidu, který se stejně jako ve fantaskním typu pohádek dostává do nepřirozených situací, ale dokáže je zdolat přirozenými nekouzelnými způsoby. Tento typ pohádek také často nese sociální podtext, kdy hrdinou je zástupce prostého lidu. Klasickým příkladem je Hloupý Honza. Oddělenou podkategorií novelistických pohádek jsou pohádky o čertech.

Toto dělení vychází především z pohádek folklórních. Folklórní pohádky jsou příběhy předávané ústním lidovým vyprávěním. Dali by se řadit do kategorie „klasických“ pohádek. To je další přístup k dělení pohádek. Můžeme ho považovat dnes za základní, kdy rozdělujeme primárně pohádky na klasické/folklórní a autorské/moderní.

Folklórní pohádky pocházejí z ústní lidové slovesnosti předávanými mezi generacemi, tedy nelze dohledat individuálního autora. Jsou nejstaršími příběhy, které známe. Témata folklórních pohádek se objevují v různých obměnách ve většině společností. „Klasická pohádka je ta, která dokázala svou živost v nadčasové dimenzi. Přežívá generace, aniž by omšela nebo se vytratila“ (Černoušek 1990, s. 9). Klasické pohádky byly více zaměřeny na fantaskní oblast, což se projevovalo velkým množstvím nadpřirozených postav.

Autorské pohádky jsou mladší než klasické. Přestože první začaly vznikat už ve středověku, jsou záležitostí především moderní doby. Hlavní rozdíly od klasické pohádky jsou jednak autorství – to je u těchto pohádek známo, poté oblast motivů, kdy se moderní autorské pohádky odklonily od fantastična a obrátily se k současnosti. Autoři čerpají ze života v moderní společnosti, vyslovují své názory na život v ní. Obracejí zájem na čtenáře. Už nepodávají prostý příběh o morálních hodnotách člověka a obraz správného chodu života a světa jako je tomu u klasických pohádek. Moderní pohádky se snaží odrážet dětskou fantazii, představivost, obrazotvornost, spontaneitu, jejich svébytné vidění a interpretaci reality. Sice často vychází z původních námětů lidové tvorby, ale přepracovávají ji k obrazu vlastní doby a potřeb.

#### **1.4. Funkce a význam pohádek**

Základní funkcí pohádek je předat dětem srozumitelné vysvětlení světa. Pohádkové příběhy pomáhají dětem vnést smysl a řád do chaotického světa a to především v době předškolního věku, kdy dítě nemá dostatek poznatků a schopností pochopit dění kolem sebe, neboť dítě vnímá v tomto věku svět v jiných dimenzích než dospělí. „Dětské myšlení předškolním věku je především obrazové, konkrétní, synkretické a animistické. Pro dětskou mysl není problém všechno oživit, vdechnout životadárného „ducha“ do věcí kolem sebe, oživit je magickým slovem a různými kousky sympatetické magie, v čemž se podobají lidem na prvotních stupních historicko-spoločenského vývoje“ (Černoušek, 1990; str. 8). Pro děti je svět dospělých příliš komplikovaný a neúspěšná snaha ho pochopit může v dětech vyvolat pocit úzkosti, který může mít velký vliv na další vývoj dítěte. Prostředkem zjednodušeného výkladu světa jsou zde pro děti pohádky a to tím, že je v nich jasně definováno dobro a zlo a jsou zobrazené v jednoduchých zápletkách.

Pohádky předkládají dětem jednotlivé životní situace a problémy, které musí děti řešit během svého růstu, a jejich řešení v jasných obrazech. Jedná se o typ naladování dětí

na určitý způsob uvažování, průpravu k jejich postoji. Těžko bychom malé dítě poučovali o etice či o kategoriích dobro a zlo prostřednictvím abstraktních pojmů, naopak je třeba dětem uvést jasný obraz ztělesnění těchto abstrakcí, a to se děje v pohádkách, kde je jasně určeno zlo a dobro určitým symbolem či postavou např. čert je ztělesnění zla, princ je ztělesněním dobra. Pohádky jsou zdrojem prvních morálních hodnot jedince. „I v dnešní moderní době techniky mají pohádky nekonečné možnosti, jak poučit celkem jasně o vnitřních problémech lidské bytosti a jak vnést aspoň částečný řád do bouřlivého oceánu emocí. Kormidlo vyprávění bezpečně naviguje křehkou kocábku dětské existence a proplutá dráha nakonec rýsuje základní obrysy mravního vývoje.“ (Černoušek 1990, s. 25).

Zajímavé je, že pohádky zůstávají neměnné v čase. Mají stále stejnou formu už po několik generací. Tedy pohádky prokázaly svoji nadčasovost a jsou důkazem, že ať se svět vyvíjí kupředu, lidská psychika je stále postavena na stejných základech. Takové pohádky nazýváme „klasické“. Jsou to ty nejznámější jako Popelka, Červená Karkulka a další. Tyto tzv. klasické pohádky reflektují základní psychické potřeby a děti v nich nacházejí uspokojení těchto potřeb. Například potřebu mezilidských vztahů (hlavně k rodičům), potřebu lásky či potřebu odvahy. Podle Černouška (1990) představují tyto pohádky odpovědi na potřeby jakousi duchovní stravu pro zdravý psychický vývoj dítěte. Je důležitá nejen podoba této „duchovní stravy“, ale i to jak ji přijímáme. Nejde jen o to být v dětství v kontaktu s pohádkami, ale je podstatné i to, jakým způsobem se s nimi seznamujeme a jak jsou nám prezentovány a především kým jsou prezentovány. Předcítání pohádek rodiči dětem je jeden z hlavních stimulačních prostředků v raném dětství. Vytváří se tak pevnější vazba mezi dítětem a rodičem (Černoušek, 1990).

V současné době je tento způsob navazování vztahu ohrožen dnešní přetechnizovanou společností, kde přímý kontakt je nahrazen televizí. Děti jsou od raného věku vystaveny velkým návalům informací skrze televizi, která zahltí dětské smysly – hlavně zrak a sluch. Proto často dnes dochází k problému přesytení masmediálními stimuly. Dětem pak také chybí prostor pro představivost, neboť televizní obrazovka jim vše zobrazí. Naopak čtená nebo vyprávěná pohádka dokáže poskytnout dítěti zábavu i napětí, probouzí dětskou fantazii, zvědavost i inteligenci, což odpovídá Piagetově koncepci vývoje lidské inteligence a vlivu pohádek na tento vývoj. Piaget označil pohádky za zdroj stimulace kognitivních schopností, které jsou základní pro rozvoj vyšších psychických funkcí, jako jsou představivost, verbální dovednosti, nápodoba či symbolická hra (Piaget, 2001).

Pohádky jsou prostorem, kde děti hledají své první hrdiny, ideály, s nimiž s děti často identifikují. Chlapci se často ztotožní s hrdinou zabíjejícím draka či dívky s krásnou princeznou. Ztotožňování má zásadní vliv na tvorbu svého *ideálního já*. Ideální já není jen naše ideální představa o nás s pouze kladnými vlastnostmi. „Naopak, ideální já je jako mince o dvou stranách, mince, která se obrací k prožitkovému světu lícem i rubem, kladnými i zápornými hodnotami.“ (Černoušek 1990, s. 173).

Pohádky mají nejen význam vzdělávací a výchovný, ale také terapeutický. Pohádky poskytují základní vhled do citových procesů a do způsobu sebeprožívání. Přinášejí řešení či vysvětlení problémů, kterými děti mohou procházet, avšak nechápat je. Jedním z nejdůležitějších významů je ovšem to, že pohádky předávají optimistické vidění světa, a to především svým vždy šťastným koncem. Tím dává dítěti naději, která je pro život nezbytná.

### **1.5. Historie zkoumání pohádek**

Už v době antiky si Platón všímá, že ženy vyprávějí dětem symbolické příběhy zvané mythoi. Tedy vyprávění příběhů bylo součástí výchovy dětí. Určité pohádkové vzorce můžeme vysledovat už od dob před dvěma tisíci lety. Například klasický pohádkový motiv, kdy žena vysvobodí zvířecího milence, který známe z příběhu typu Kráska a zvíře, se objevuje už u Apuleiuse v jeho pohádce Amor a Psyché, která je součástí jeho románu Zlatý osel.

Vědecký zájem o pohádky začal v 18. století J. G. Herderem. Příběhy a vyprávění považoval pozůstatky staré, zasuté víry, která se vyjadřuje v symbolech. Tato představa souvisí s postojem Herdera, že křesťanské učení není dostačující a nenabízí dostatek instinktivní moudrosti (von Franz, 2008).

Tento postoj ke křesťanskému učení podnítil práci a zájem Jacoba a Wilhelma Grimmů. Ti začali sbírat a zapisovat pohádky téměř doslova, jak je lidé v jejich okolí vyprávěli. Někdy nedokázali odolat pokušení a smíchali, byť taktně, několik verzí. Byli však natolik poctiví, že se o tom zmínili v poznámce pod čarou. Sbírká pohádek uveřejněná bratry Grimmovými měla a má dodnes neuvěřitelný úspěch. Ve všech zemích se pak začaly sbírat základní lidové pohádky (von Franz 2008, s. 168–169).

A právě toto sepisování a sbírání lidových vyprávění dostalo pohádky do popředí zájmu vědy, začaly vznikat různé pohledy na jejich vznik a původ. Existuje několik zásadních teorií, které popisují vznik a původ pohádek.

První z nich je *teorie mytologická*. Tato teorie předpokládá, že pohádky jsou pozůstatky indoevropských mýtů. Mezi zastánce této teorie patřili bratři Grimmové. Také K. J. Erben tuto teorii zastával v souvislosti s pověstmi: „zbytky prastarých bájí náboženských, jimiž pohanští předkové naši zobrazovali sobě neodolatelné působení přírody, které vzdávali úctu božskou“ (Lužík 1944, s. 17).

Druhou teorií je *teorie antropologická*. Podle ní lidová pohádka vytváří své dějové osnovy a základní představy o postavách a situacích na základě zkušeností z primitivních náboženských rituálů a animistických kultů a praktik uctívání zemřelých předků. Staví na představě, že lidský duch ve všech oblastech a kulturách pracuje stejně a podléhá stejným zákonům, a proto výsledky jeho duševního života by měly být stejné. (Lužík 1944, s. 18)

*Teorie migrační* zase přichází s tím, že pohádky mají jednu společnou pravlast, odkud se během věků rozšířili spolu s migrujícími národy do dalších částí světa. V každém novém prostředí se pak specificky přeformují. Hlavním zastáncem této teorie byl T. Benfrey, který za pravlast pohádek považoval Indii.

Finská *teorie geograficko-historická* dále rozpracovává migrační teorii. Pohádky vnímá jako produkt dob historických, nikoli lidí primitivních. Dle této teorie a pak především jejich hlavních představitelů K. Krohna a A. Aarna pohádky nepocházejí z jedné země, ale z různých. A jejich práce směřovala k tomu najít tu nejbohatší, nejpoetičtější verzi vyprávěného schématu (příběhu), který se v různých prostředích měnil. Dnes se tato teorie už nedrží (von Franz, 2008).

Všechny tyto teorie pracovaly především s historickým a prostorovým členěním a vývojem pohádek. Ovšem v 19. století se rozvíjí i psychologický přístup vyvolaný především freudismem. Například L. Laistner vytvořil hypotézu, že pohádky vznikají ze snového života. Hledal spojení mezi opakujícími se snovými motivy a folklórními motivy. Tento přístup se ale neujal (von Franz, 2008).

## 2. Pohádky a vývoj dítěte

### 2.1. *Vliv pohádek na kognitivní vývoj dítěte*

Vliv pohádek jako výchovného prostředku souvisí významně s vývojovými stádii, kterými jedinec prochází. V různých obdobích mají pohádky odlišný vliv - čím je jedinec starší, tím vliv pohádek ubývá. Doba, kdy je jedinec vůči pohádkám nejsenzitivnější, je období předškolního věku. Důvodem je, že „pohádky v tomto vývojovém období odpovídají typickému způsobu uvažování a prožívání předškolních dětí. Pohádkový svět je zjednodušený a řídí se jednoznačnými pravidly – dobro vítězí a zlo je potrestáno. Skutečnost je zde prezentována jasně a srozumitelně, popřípadě i jako méně ohrožující. Pohádkový svět má požadovanou strukturu a řád. Takový svět se dítěti jeví bezpečný, protože se v něm může snadno orientovat a lze se na něj spolehnout.“ (Vágnerová 2000, s. 186).

Příčiny, proč především dětská mysl předškolního dítěte je naladěna na pohádky, souvisí s procesy a změnami, které v tomto období probíhají na úrovni kognitivní a emocionální. K těmto změnám dochází v souvislosti stabilizace vlastní pozice ve světě. V tomto období u dětí funguje silná fantazijní představivost při zpracovávání informací. Děti ještě používají intuitivní způsob uvažování, neboť logika ještě není dostatečně vyvinuta. Dítě je ovládáno svým egocentriem, skrze který vnímá okolní svět a sebe. Začíná se orientovat mimo svoji rodinu – obrací pozornost na kolektiv, vrstevníky, společnost.

V předškolním věku dochází k vývoji v poznávací oblasti. Dle Piageta dítě přechází k porozumění v souvislostech. Vágnerová uvádí znaky uvažování rozřazené do následujících kategorií:

Jakým způsobem dítě nahlíží na svět a jak si vybírá informace

- Centrace – předškolní děti nejsou schopny komplexního nahlížení věcí a selektují a ulpívají na jednom výrazném znaku situace.
- Egocentrismus – dítě hodnotí a nahlíží situace pouze ze svého hlediska, neumí pochopit pluralitu pohledů a názorů. Dochází ke zkreslování situace dle vlastního úsudku a postoje.
- Fenomenismus – dítě svět posuzuje na základě viditelných hmatatelných znaků.
- Prezentismus – vázanost na přítomnost, tu vnímá a tudíž ji dítě vnímá jako jistotu, budoucnost je pro dítě v tomto období abstraktní pojem.

Způsob zpracovávání informací -

- Magičnost – fantazií si dítě pomáhá interpretovat dění ve světě kolem sebe, dítě nerozlišuje mezi realitou a fantazií
- Animismus – dítě připisuje neživým objektům živé vlastnosti a schopnosti
- Arteficialismus – dítě žije v představě, že okolní svět někdo vytvořil
- Absolutismus – dítě považuje každé poznání za definitivní a platné, to je výsledkem dětské potřeby jistoty.

Výše zmíněné principy popisují způsob utváření představy o světě a jeho prožívání u předškolních dětí. Z těchto znaků vyplývá, že dítě si vytváří o světě jednu dominantní představu a její vnější proměnu považuje za ztrátu jistoty, neboť v tomto období dítě nechápe princip stálosti existence vnitřní podobnosti (Vágnerová 2000).

Piaget se ve své koncepci vývojových kognitivních stádií také zaměřil na pohádky. I on vnímal pohádky jako důležitý stimulující prvek pro správný psychický a kognitivní vývoj dítěte. Jako se u jedince vyvíjí kognitivní procesy spolus postojem a vnímáním okolního světa, tak se stejně vyvíjí i vhodnost pohádek. Piaget vychází z toho, že v jednotlivých stádiích jsou děti senzitivnější k různým typům pohádek (Piaget, 2001).

V senzomotorickém období působí na dítě pozitivně stimulace zpíváním a častým mluvením. Z toho důvodu jsou pro děti ve věku 0 až 2 roky vhodné krátké příběhy, říkadla a říkanky doprovázené stále stejnými pohyby (např. vařila myšička kašičku...), popisování obrázků. V dalším období – předoperačním, se už přechází od krátkých příběhů k delším. Pohádky klasické i autorské – „Pohádka představuje svět jasných dějů, kombinuje a v mnoha variacích opakuje základní situace. Vytváří postavy vyhraněné, schematizované a zřetelně rozlišené v mezích dobra a zla ohrožení a bezpečí, pozitivních negativních vlastností, chytrosti hlouposti. Místo a čas bývají odlehlé, neurčité, zlé chvíle, často i kruté se odehrávají jinde a jindy, jejich řešení je spravedlivé a eticky uspokojivé. Po napětí a nebezpečí přichází uklidnění.“ (Piaget, 2001). Období věku od 2 do 7-8 let je nejsenzitivnější k obsahům a poselstvím pohádek.

V období konkrétních operací dítě už dokáže vnímat složitější a delší příběhy jak klasických tak autorských pohádek. Dokáže se také orientovat v příbězích na pokračování. V této době jsou děti otevřené k morálním a didaktickým poselstvím v bajkách a mýtech, které je už složitěji zaneseno do jejich obsahů, než je tomu u pohádek.



Po 12 roku života se dítě nachází ve stádiu formálních operací, je již plně schopno vnímat symbolickou rovinu a význam mýtických a pohádkových příběhů. Dítě vyhledává složitější a komplexnější příběhy než jsou pohádky, neboť ty už nepostačují potřebám kognitivní stránky mysli jedince staršího 12 let. Zdrojem se stávají nově příběhy z fantasy literatury.

## **2.2. Vliv pohádek na socializační proces**

Pohádky nepůsobí nejen na kognitivní sféru vývoje dítěte ale také výrazně na sféru socializační. V této sféře pohádkové příběhy a obsahy poučují dítě o zákonech fungování světa a společnosti. S touto oblastí souvisí morálka jedince. Pohádkové a mýtické příběhy můžeme označit za posly morálních principů a zákonů, které by si měl jedinec osvojit. Morální vývoj bývá různým způsobem vymezován. Piaget rozdělil morální vývoj do dvou stádií. Stupeň morálního vývoje je určován mírou zvnitřnění sociálních hodnot a norem:

- Heteronomní fáze: tuto fázi charakterizuje princip odměn a trestu, morální stránka dítěte je závislá na kontrole vnějšího činitele.
- Autonomní fáze: dítě v této fázi přechází od vnější k vnitřní kontrole, stává se autonomní v oblasti morálky, neboť si natolik zvnitřnil morální principy svého okolí, že je schopno je samo dodržovat bez vnějšího zásahu. Počátky morální autonomie se objevují již v předškolním věku, ale vývoj v této oblasti trvá téměř celý život. Oblast lidské svědomí se neustále rozvíjí.

Období heteronomní morálky pojímají první tři stádia Piagetovy koncepce – senzomotorické, předoperační a konkrétních operací (Vágnerová 2005).

Na Piageta navázal L. Kohlberg (1958), který koncepci morálního vývoje rozpracoval podrobněji. Vytvořil schéma šesti stádií a podstádií morálního vývoje, který se dle Kohlberga odvíjí od vývoje specifického vztahu jedince k normám společnosti a chování podle těchto norem, a to následovně:

- Stádium prekonvenční morálky - odpovídá Piagetovo předoperačnímu stadiu myšlení. Věk přibližně 2 až 7 let. Toto stádium je závislé na reakci okolí – zda se dítěti dostane od okolí kladného nebo záporného hodnocení. Dítě reaguje na kontrolu v podobě odměn a trestů, na základě kterých si následně zvnitřňuje normy. Toto stádium se dělí na dvě podstádia:

1. Zaměření na trest a poslušnost - Děti nemají opravdový smysl pro morálku, ale jejich chování může být tvarováno prostým zpevněním.
  2. Individualistická účelovost a výměna - „Správný“ čin je takový, který se dítěti samému vyplatí. Zdá se, že dítě je schopno vyhovovat potřebám druhých, ale bývá tomu tak pouze proto, že výsledek je pro ně samé bezprostředně příznivý.
- Stádium konvenční morálky (Piagetovo stádium konkrétních myšlenkových operací). Věk přibližně 7 – 11 let. „Morálka je stále dána tradicí a autoritami, především rodičů, učitele a postupně dalších osob. Dítě se řídí tím, co vyvolává obecný souhlas, co odpovídá běžným normám, bez ohledu na jejich obsah. O obsahu jednotlivých norem a kontextu jejich uplatnění dítě ještě neuvažuje. Přijímá je takové, jaké jsou, protože jsou prezentovány a proklamovány lidmi, kteří pro něj představují autoritu. Tento způsob uvažování podmiňují konkrétní logické operace, v nichž je zřejmá přetrvávající vazba na realitu. Stejným způsobem jsou chápány i normy: jako danost, kterou nelze zpochybňovat. Toto stádium trvá přibližně do 12 – 13 let. V této době dojde k dalšímu rozvoji rozumových schopností na úroveň formálních logických operací. To znamená k určitému osamostatnění a větší kritičnosti v myšlení.“ (Vágnerová 2005, s. 331).
3. Vzájemné interpersonální požadavky, vztahy a konformita. - děti se snaží plnit požadavky starší generace z potřeby osobního prospěchu a to z pozice „hodného dítěte“, která je jim předkládána jako ta správná, pozitivně hodnocená, přínosná
  4. Společenské uspořádání a svědomí - morální zásady se dále zobecňují a děti se snaží řídit se jimi nejen pro osobní zisk, ale i z toho důvodu, že si nyní vytvářejí smysl pro povinnost vůči autoritě a vůči uchování existujícího společenského pořádku.
- Postkonvenční morálka (odpovídá Piagetovu stadiu formálních myšlenkových operací). Věk přibližně od 12 let a výše.
5. Společenská úmluva čili užitečnost a práva jednotlivce – převládne princip zachování daného stavu z prostého smyslu pro spravedlnost a zákonnost, který se u jedince vyvinul.

6. Univerzální etické zásady - morální zásady se stávají součástí určité filosofie, jedinec nahlíží spravedlnost a morálku jako něco mnohem hlubšího než jen povrchní abstraktní pojmy vyžadované společností.

Jedinec už nepřijímá rigidně morální normy diktované společností, s kterými se ztotožnil. Normy a morální pojmy vnímá v kontextu. Dokáže o nich přemýšlet a v rámci kontextů a situací s nimi pracovat. V tomto stádiu jedince dospěje k „morálce osobní zodpovědnosti“. Ta je citlivější a zároveň náročnější na hodnocení situace i osobní odvalu a zodpovědnost než závislá morálka prvních stádií.

Kohlberg upozorňuje na fakt, že většina lidí se do tohoto stadia nedostane ani v dospělosti a zůstane na úrovni pouhého přijetí obecných norem, které sice respektuje, ale sám o nich neuvažuje, nemá tuto potřebu (Fontana, 1997).

### **3. Archetypy v pohádkách**

#### **3.1. Teorie archetypů**

Archetyp je „pravzor, vrozené psychické struktury; tzv. prvotní schémata představ a fantazie.“ (Hartl, Hartlová, 2004, s. 54) Archetyp je základem lidské symboliky projevující se ve snech a umění. Archetyp je neustále se měnící proces, který probíhá všemi aspekty kolektivního nevědomí. Kolektivní nevědomí představuje nejhlubší vrstvu lidské psychiky, kde jsou uloženy dosavadní zhuštěné psychické zkušenosti lidstva právě v podobě archetypů. V nevědomí se archetyp projevuje jako určitý psychický impulz, který probíhá všemi ostatními archetypy, proto nám můžou někdy archetypální obrazy splývat.

Koncepci archetypů přinesl ve svém díle C. G. Jung, představitel psychoanalytické školy. „Podle Junga je každý archetyp ve své podstatě nevědomým psychickým faktorem, a proto je naprosto nemožné přeložit jeho obsah do intelektuálních pojmů. Nejlepší, co můžeme udělat, je popsat ho na základě vlastní psychologické zkušenosti a srovnávacího výzkumu a vynést tak říkajíc na světlo celou síť asociací, do níž jsou archetypální obrazy vetkány“ (von Franz 2008, s. 17).

Jung předpokládal, že člověk je obdařen vrozenou sadou archetypů – vzorců, které jsou zdrojem prožívání a formování obrazů vznikajících v lidské mysli. Archetypy jsou uloženy v našem nevědomí. Archetyp si nelze představit v jasné podobě, protože archetyp není obraz. Obraz je teprve výsledkem práce archetypu. Sám archetyp lze spíše popsat na příkladu přirovnání k neviditelnému magnetickému poli, které formuje viditelné okolí a jeho kovové částice. Archetyp nelze pozorovat přímo, ale jen zprostředkovaně díky jeho účinku. Archetyp je jako šablona, která definuje podobu vznikajících obrazů v naší mysli. Mezi takové obrazy například patří sny, které jsou archetypy ovlivněny.

„Společné archetypy a témata kolektivního nevědomí se objevují na různých místech, v různém čase, u různých kulturních a národních skupin v mýtech, pohádkách, rituálech a umění.“ (Bažantová, 2010)

#### **3.2. Typy archetypů v pohádkách**

Pohádky zobrazují archetypy v jejich nejjednodušší a nejmýstižnější podobě. V této podobě pak poskytují nejlepší návody, jak porozumět procesům, jež se odehrávají v našem

kolektivním nevědomí. V tomto směru se pohádky liší od mýtů, neboť v mýtech a mytologii je archetyp zastíněn kulturním materiálem, který mýtus také předkládá, proto v mýtech nejsou archetypy tak čitelné a pro dítě ne tak snadno rozpoznatelné jako v pohádkách.

Většina pohádek se podle teorií snaží zobrazit stále jednu stejnou psychickou skutečnost. Tato skutečnost se velmi těžko hledá v obsahu pohádky, neboť je natolik komplexní a obsáhlá, že člověk ji nerozezná v síti motivů a pojmů, jež jsou v pohádce. Tuto skutečnost Jung nazývá *Selbst*. *Selbst* představuje psychický celek individua i kontrolní centrum kolektivního nevědomí. Toto *Selbst*, jinak možno nazvat bytostné já, ovšem každý jedinec prožívá po svém. Takže i pohádku každý jedinec vnímá a prožívá jinak.

Jung rozlišil následující typy archetypů, které se promítají do pohádek – stín, animus a anima, božské dítě, velká matka a mudrc. Stín představuje vlastní tendence, které byly zavřeny naším bdělým životem ve společnosti. Ve stínu jsou uloženy neakceptovatelné kvality pro naše vědomí. I ty však čas od času uplatňují svůj nárok na vědomý život a stávají se zdrojem úzkosti. Stín představuje naše druhé já, naše alter-ego. Nicméně toto druhé já nemusí být nevyhnutelně oním špatným a zlým. V pohádkách se může objevit jako kolektivní aspekt – jako stín hrdiny. Tato postava se ve srovnání s hrdinou jeví jako primitivnější a instinktivnější. V příběhu často dochází ke štěpení obrazu hrdiny na postavu a jeho stínového průvodce. Právě podmínky štěpení obrazu jsou předmětem psychologického bádání.

Animus a anima jinak také mužské a ženské kvality uložené v nás. Každý jedinec ve svém nevědomí má stánku ženu i muže. Příklad, kdy se v jedinci může projevit opačná stránka než je jeho vnější i vnitřní pohlaví, představuje zamilovanost. Když muž pocítuje zamilovanost, je to tím, že se žena podobá jeho vlastní animě, resp. dochází k projekci vlastní animy na tuto ženu. Každý z nás, ať muž nebo žena, má v sobě vždy i kus vlastností druhého pohlaví.

V pohádkových příbězích vystupuje Anima jako překrásná žena – princezna, Animus je symbolizován šlechtými hrdiny, rytíři, princí. Úsilí o vytvoření dvojice prince s princeznou znamená potřebu integrovat v sobě mužský a ženský prvek (Bažantová, 2010).

Anima neboli ženský stín se objevuje v pohádkách méně než mužský. Nejtypičtějším obrazem ženské animy je hodná a zlá setra, kdy zlá je potrestána a hodná zahrnuta odměnami. Důvod, proč se ženský stín objevuje méně, je dán tím, že ženský stín nemá takové tendence být v rozporu se svým já jako mužský. V pohádkách tedy opačný stín vystupuje jako protiklad, negativum. Je v opozici, protože i animus a anima v nás jsou v opozici, a určitým

způsobem spolu bojují, dokud v jedinci nepřeváží ten stín – princip, který odpovídá jeho pohlaví. O této opozici a „boji“ mluví Jung v souvislosti s integritou osobnosti a dualismem. Anima a animus tvoří dualitu v nás. Ve chvíli kdy se smíří nebo převládne stín odpovídající našemu pohlaví, bude završen proces individualizace jedince. Pohádka je popisem cesty jedince – hrdiny k individualismu (von Franz, 2008).

Další typ, který Jung používá v souvislosti s archetypy je Božské dítě. Představuje symbol pravdy a celistvosti bytí. Zastupuje protiklad ega, které je omezené pudy a situací. V pohádkách se objevuje skutečně jako dítě, nevinné, nedotknutelné, s nadpřirozenou silou nebo zvláštními schopnostmi. Jeho narození představuje příchod změny, přerodu.

Velká matka je obrazem osobních zkušeností z dětství, všeho, co na jedné straně hýčká a podporuje růst a plodnost, na druhé straně dominuje, požívá, svádí a ovládá. Matka země byla uctívána jako nositelka úrody. Velká matka se v pohádkách projevuje v ambivalentních postavách: jako hodná královna, v opačném pólu jako macecha, čarodějnice nebo harpyje.

Moudrý stařec – nebo v ženské podobě staré vědmy, symbolizuje zdroj životní síly a růstu. V pohádkové symbolice se objevuje jako kouzelník, Děd vševěd, kněz, učitel, otec, uznávaná autorita.

## 4. Struktura pohádek

Klasické pohádky mají dětem nabídnout vhodný způsob řešení problémů, které nenechává otevřený konec a pochybnosti. Ve dvacátém století se začali psychologové o tuto oblast významu pohádky zajímat. Významný ruský psycholog byl V. J. Propp (1895 – 1970) vytvořil morfologickou studii klasických pohádek. Byl představitelem strukturalismu. „Podstatou strukturalismu je snaha o vytvoření sítě vztahů mezi termíny, a to jak na úrovni formální, tak na úrovni obsahové. Z antropologického hlediska jde strukturalismu o nalezení takových prvků a vztahů mezi nimi, které brzdí entropické procesy v kultuře.“ (Maranda, 1972 in: Pavlásková 2006). Podle Proppa se v pohádce v celém rozsahu nachází takových prvků 31 (viz. Přílohy), které se objevují ve stále stejném pořadí. Propp tvrdil, že postavy a atributy v pohádce jsou proměnlivé, přesto jejich funkce je neměnná. A právě tyto funkce jsou základním prvkem pohádky.

Dalším prvkem podstatným pro popis pohádky je jednající osoba, která definována podle svého významu pro děj (podobně jako funkce). Tyto osoby nejsou tříděny podle toho, čím jsou (podle psychologických charakteristik), ale podle toho, co dělají. Jejich počet je stejně jako počet funkcí omezen a stejně jako jejich výskyt v konkrétních funkcích. I jednající osoba se však může přizpůsobovat více funkcím a vystupovat v různých rolích v rámci rozličných situací. Může dokonce hrát i dvě role v rámci jedné situace (funkce).

Ovšem Propp (1999) ve svých studiích neuvádí pohádkové motivy, i když do určité míry jejich existenci předvídá, když sestavuje sedm jednajících postav a okruhy funkcí, které jsou těmto postavám vyhrazeny. Tyto postavy jsou sestaveny podle své role, kterou v příběhu zastávají. Jsou to: škůdce, dárce, pomocník, carova dcera, odesílatel, hrdina a nepravý hrdina. Je třeba poznamenat, že Propp sice mluví o osobách, ale tento termín používá i k označení předmětů a jejich vlastností.

Na základě prozkoumání mnoha desítek pohádek Propp (1999) sestavil základní kategorie činností:

- První činností, kterou vše začíná, je *přípravná sekce*, v které se definuje forma zla a základní prvky pohádky
- Druhou kategorií je vstoupení hrdiny do dění a určení sil, které působí proti hrdinovi

- Dále do pohádky vstoupí *kontrola magického činitele*, který vše ovlivňuje a často pomáhá hlavnímu hrdinovi na jeho cestě
- Hlavní kategorií je *boj s nositelem zla*, ta se většinou odehrává v několika fázích. Nejdříve hrdina svůj boj prohrává, čím se vytvoří napětí a iluze hrdiny, který se nevzdává
- Po první prohře přichází cesta, kdy *hrdina podstupuje zkoušky* a obtížné úkoly a projde většinou pronásledováním, zachráněním (často magickým činitelem) a konečným návratem
- Na závěr přichází *trest pro zlo* a *oslava hrdiny* a odměny – ty jsou v podobě svatby, usmíření či sjednocení protikladů

Při svých zkoumáních stanovil dále Propp (1999) čtyři body o funkcích a jednáních postav, které tvoří podstatu struktury pohádky.

- Stálými, stabilními prvky pohádek jsou funkce jednajících osob nezávislé na tom, kdo a jak je plní. Tyto funkce tvoří základní součást pohádky.
- Počet funkcí, které jsou kouzelné pohádce vlastní, je omezen.
- Posloupnost funkcí je vždycky totožná.
- Všechny kouzelné pohádky náležejí k jednomu typu, respektive existuje pouze jedna posloupnost funkcí. (Propp, 1999)

Proppova morfologie je založena studii především ruských pohádek a folkloru, proto jeho poznatky jsou uplatnitelné spíše na východoevropský folklór. Oponentem Proppovi morfologie se stal Lévi-Strauss, který vypracoval vlastní analýzu struktury mýtu (tuto analýzu pokládal za aplikovatelnou i na pohádku) založenou na principu binárních opozic, vyčítal Proppovi zejména přílišný formalismus. Propp se dle Lévi-Strausse soustředil příliš na formu, což mu neumožňovalo zcela pochopit vnitřní zákonitosti obsahu pohádek. I přesto lze považovat Proppovu morfologii za nejpodstatnější popis struktury pohádkového příběhu.

V Proppově analýze struktury pohádek bylo definováno sedm základních postav, které se objevují v pohádkovém příběhu. Fajeta se tyto postavy pokusil dát do souvislosti s hlubinným jungovským modelem a vyložit je na intrapsychické i interpsychické rovině:

Protivník (škůdce) – představuje pudový aspekt nevědomí, nevědomí je protivníkem vědomí, brání hrdinovi v odstranění nedostatku a dosažení cíle, v boji s hrdinou je poražen.



Dárce - nevědomí jako zkouška vědomí (může být zároveň protivníkem, ale vždy v sobě obsahuje tvořivý aspekt) poskytovatel pomoci hrdinovi v boji s protivníkem (nebo pozitivní aspekt protivníka), požaduje, aby hrdina prokázal své kvality.

Pomocník - tvořivý aspekt nevědomí, který pomáhá na cestě k individuaci nástroj pomoci hrdinovi poskytnutý dárce pro boj se škůdcem, osvědčení hrdinových kvalit;

Princezna (hledaná osoba nebo její otec) znamená příslib a poté i dosažení individuace, „nového“ vědomí, nositel cíle, o nějž je usilováno a který je dosažen.

Odesílatel (např. král; otec, který se znovu oženil) - „staré“ vědomí, nositel nedostatku a zároveň původce cíle.

Hrdina - zralé vědomí, které je připraveno přijmout útrapy na cestě k odstranění nedostatku (které je vedlejším produktem individuace). Hrdina likviduje svůj nebo cizí nedostatek a později je vybaven kouzelným prostředkem, usiluje o odstranění nedostatku například zosobněným postavou protivníka nebo škůdce. Po dosažení tohoto cíle je odměněn. Falešný hrdina – odraz nezralého vědomí, které je ovládáno pudovým nevědomím. Chce dosáhnout odstranění nedostatku bez prokázání kvalit. Snaží se zneškodnit hrdinu, ale je odhalen a potrestán. (Fajeta, 2007)

## 5. Interpretace pohádek

Člověk má tendenci interpretovat příběhy ze stejného důvodu, z jakého vůbec vypráví příběhy, a to kvůli oživujícímu účinku. Interpretace přináší uspokojení a smiřuje nás s naším vlastním nevědomým instinktivním základem. Při interpretování člověk dává pozor, aby jeho výklad odpovídal jeho snům (byly v souladu). Pokud tomu tak je tak interpretace odpovídá možnostem jedince a je uspokojivá ve vztahu k jeho povaze. (von Franz, 2008)

Přistoupíme-li nyní k samotné interpretaci pohádky, můžeme využít kteroukoliv ze čtyř funkcí vědomí (psychologických funkcí)

- Myslivý typ bude poukazovat na strukturu příběhů a motivů, na způsob spojení těchto motivů do celků a bude se pokoušet formulovat jisté obecné zákonitosti a zásady, které se na tyto struktury vztahují.
- Citový typ se bude zaměřovat na hodnotovou hierarchii dané pohádky.
- Vnímavý neboli percepční typ se zaměří na určitý obraz a bude se pokoušet o amplifikaci symbolů.
- Intuitivní typ zase uvidí soubor obrazů v jeho jednotě, bude příběh pojímat jako smysluplný celek a bude k němu přistupovat jako k jedinému poselství rozštěpenému do mnoha fazet.

Čím jsou tyto naše funkce diferenciovanější, tím lepší může být interpretace, protože příběh bychom měli pojmout pokud možno ze všech úhlů, tedy s využitím všech těchto čtyř funkcí. Musíme se je ovšem snažit pokud možno rozvíjet a obohacovat, aby naše interpretace byly lepší a barvitější. Tomuto umění se nelze naučit, můžeme sice vstřebat některé obecné pokyny, ale nejdůležitější je umění interpretace cvičit v praxi. Ve způsobu nahlížení na pohádku se mohou promítat také teoretické premisy, osobní zkušenosti a projekce a v neposlední řadě i motivace. (Von Franz, 1998. Stein, Corbett, 2006)

### 5.1. Pravidla interpretace

Při interpretaci přesto existuje několik pravidel, kterých se můžeme držet, a která nejsou ovlivněna naším vědomím. V archetypálním příběhu, jakým je pohádka, rozlišujeme několik aspektů (opírají se o jungovskou psychologii):

- Expozice - tou vždy začínáme a jedná se o první určení místa a času. Pohádky začínají vždy určením času např. „Bylo nebylo...“ Toto označuje to ono *kdesi* kolektivního nevědomí. V mytologii je takovéto určení času označováno *illud tempus* (bezčasá věčnost).
- Představení zúčastněných osob – často na začátku a na konci se vyskytuje stejný počet postav ovšem v jiném seskupení. Často se změna seskupení týká příchodem principu opačného pohlaví. Například příběh začíná „Byl král a měl tři syny...“ a na konci příběhu se zabýváme už jen některými ze synů a jejich nevěstami.
- Počátek problému – na začátku se vždy vytvoří nějaký problém, který dá osoby do pohybu. Je základem celého příběhu.
- Peripetie – může být jedna nebo více a je postupným vystupňováním příběhu, který se dostane na vrchol a pak musí dojít k zásadnímu rozhodnutí. Toto se nazývá tzv. *lysis* (vyvrcholení), které může být negativní i pozitivní.
- S *lysis* se také pojí pojem *strofa* (jakýsi výstupní rituál), který nám má pomoci navrátit se ze snového světa (tímto snovým světem je naše kolektivní nevědomí, do kterého nás pohádka zavede)

Interpretace je velmi náročná záležitost a je třeba ji dlouze trénovat. Obtížnost výkladu je dána tím, že pohádky zobrazují univerzální funkce psyché, ale přitom neobsahují žádný individuální materiál.

## 6. Symbolika pohádek

Jednou ze základních charakteristik pohádek je, že se vyjadřuje v symbolické rovině. Pro zobrazení světa používá symboly a obrazy, které činí zprostředkování světa přístupnější a pochopitelnější dětské duši a to i napříč sociokulturního spektra.

Psychologický slovník uvádí, že symbol je něco konkrétního co zastupuje něco abstraktního na základě podobnosti, která je kulturně či historicky podmíněna, může být emocionálně zabarvený. (Hartl, Hartlová, 2004). Tato definice pojmu je ale nedostačující pokud mluvíme o symbolech v pohádkách. Lepší popis symbolu nabízí z pohledu analytické psychologie Kastová: „Symbol viditelným znamením neviditelné skutečnosti, ve vnějším se může projevat cosi vnitřního, v tělesném duchovní, ve zvláštním obecné. Je rovněž spojnicí mezi jevem a pravzorem (archetypem), je to nejvhodnější forma pro vyjádření obsahu, který je skrytý, ale jehož existence je uznávána. Symbol a symbolizované spolu nějak vnitřně souvisí, nelze je libovolně nahradit. Dále je symbol „méně racionální, nelze ho zcela pochopit, vždy je přesycen významy, daleko více souvisí s emocí.“ (Kastová, 2000, str. 24).

Skrze symboly mají pohádky schopnost uchopit realitu, která se jeví jako nepochopitelná. Analytická psychologie přistupuje k symbolům jako k nástroji propojení nevědomé a vědomé roviny. Jsou odrazem emočního dojmu z nevědomí, který se skrze symbol přetvoří do podoby rozpoznatelné ve vědomí. Existuje několik principů, postupů, jak se tyto dojmy přetvářejí v pohádkách do symbolů:

Štěpení – Konflikty odehrávající se v nevědomí osobnosti jedné osoby se rozdělí a zpodobní v různých pohádkových postavách. Například rozdělení dobrý - zlý (matka, čarodějnice).

Partikularizace - různé stránky osob, jevy a události jsou zobrazeny jako nezávislé symbolické případy. Například výstup na horu může znamenat vývoj a růst a zkamenění naopak nějakou zábranu ve vývoji.

Projekce - pocity a reakce jsou projektovány do okolního světa. V podstatě okolní situace a vzhled krajiny je odrazem vnitřního rozpoložení hrdiny a toho co zpodobňuje. Například osamělost hrdiny je zobrazena jako pobyt v pustém hradu, nezralost a negativní postoj k partnerovi je vyjádřen zobrazením partnera jako zvířecí obludy.

Externalizace - vnitřní vlastnosti jsou vyjadřovány skrze činy a předměty. Například kouzelné dary jsou odrazem nějaké získané vnitřní vlastnosti (síly, moudrosti) nebo chrlení ohně je projevem vnitřní agrese.

Nadsázka - intenzita pocitu je vyjádřena zveličením jevu, který tento pocit vyvolal. Například hrozivý obr je zveličeným zpodobněním strachu.

Kvantifikace - kvalita je v pohádkách přenesena na kvantitu pro zdůraznění. Nejčastěji třikrát. Také prostorové a časové události bývají znásobeny.

Kontrakce, zhuštění – vývoj příběhu v prostoru a čase se projevuje náhlými změnami v ději, pohádkový děj je rychlý a chybí v nich pomalý mezivývoj. Příkladem, kdy postupná změna postoje hrdinky k partnerovi je zobrazena jako jeho náhlá proměna je v příběhu Krásky a zvířete, kdy zvíře se promění v prince. (Polachová, 2007)

## **6.1. Symbolická rovina jevů v pohádkách**

Symbolika je v pohádkách zakotvena v postavách, jejich činech i ve světě a předmětech, které je obklopují. To, co dospělí vnímají jako prostý popis reality, může pro dětskou mysl na nevědomé úrovni představovat obraz vysvětlující jim zákonitosti života a světa. Několik příkladných motivů zde rozebereme.

Ve všech pohádkách se objevuje motiv lesa, v němž se všeobecně ztrácí ženský prvek v jungovské koncepci označovaný jako anima. Proti ní stojí opačný stín - animus, který je v konfliktu s animou. Jeden směřuje ke světu hmoty (animus) a druhý směřuje ke světu ducha (anima). V tomto velkém konfliktu nalzáme důležitý klíč existence člověka a jeho mentálního světa: vzestup nebo sestup duše, který je spojen s lesem. Jak v myticko-historickém vyprávění, tak i v pohádkách představuje les velký konflikt, je to život, dynamika života, kde člověk ztrácí svou vlastní identitu. Les je hrozivým místem, kde postava trpí velkou nerovnováhou. Například „Červená karkulka“ se baví trháním květin, přestože má rychle dorazit ke svému cíli, a právě toto rozptýlení jí způsobí řadu potíží, které později tak či onak dokáže překonat.

Dalším neměnným prvkem objevujícím se v pohádkách je téma zrcadel. „Alenku v říši divů“: Alenka pronikne do nádherného a výjimečného světa skrze odraz v zrcadle. Zrcadlo začne představovat „velký problém“, protože odráží představy světa, nikoli však samotný

objekt. Svět odrazu zrcadla je iluzorní a lidé a hmota jsou symboly rozličných vyšších vrstev, jakými jsou především vrstva duševní, mentální nebo duchovní.

Odrazy, které se promítají, jsou „stíny“. Před zrcadly se člověk pohrouží do snu, znovu před sebou vidí odraženou formu a oklamán věří, že pronikl do světa skutečnosti, přestože pouze vstoupil do země snů, země zdání, v níž mu její oslepující falešné světlo brání rozeznat, odkud přichází Světlo skutečné.

Svatba – tento prvek je jedním ze základních znaků pohádky. Každá pohádka končí svatbou. Sňatek je vyústěním celého příběhu, je to završení cesty překonávání vystavěných překážek. Závěrečný svazek mezi princem a princeznou není ničím jiným než spojením vnitřních protikladných principů animy a anima. (de Faramiňán Gilbert, 2001)

Vzorovou ukázkou může být klasická pohádka „O šípkové Růžence“. V „Šípkové Růžence“ se spící princezna ocitá v zrcadlovém sále. Celý zámek usíná a je obrostlen houštím a hlubokým lesem. Ze svého snu se dokáže probudit pouze po příchodu mužského prvku, který spojuje dva velké póly lidského pohybu, pozitivní a negativní, přestože se nedotýká ideje toho pozitivního ani negativního ve smyslu jejich kvalit, nýbrž ve smyslu jejich polarit, což znamená dynamiky pohybu, opaků, protikladů. Tedy, spící duch je obklopen hmotou a v tomto stavu setrvává, dokud nepřijde mužský prvek, který doplní dualitu ženské animy. A dovršení této duality je znázorněno konající se svatbou.

Podobnou symbolickou rovinu lze nalézt u většiny motivů objevujících se v pohádkách. Jim se ale zde nebudeme již věnovat, protože další motivy se objevují individuálně v různých typech příběhů jako například motiv jablka z pohádky „Sněhurka a sedm trpaslíků“ představující zhmotnění, poznání což vychází z prvotního mýtu o Adamovi a Evě. Symbolická rovina pohádek je obrovská oblast, která není ještě zcela prozkoumána.

## 7. Dětská kresba v psychologii

Součástí výzkumné metodologie mé práce je i technika kresby, která má doplnit výzkumnou část. Z toho důvodu zde krátce rozeberu význam kresby, především pak dětské, v psychologii, některé teoretiky, kteří se dětskou kresbou zabývali a krátký úvod do práce s dětskou kresbou.

Kresba není pouze forma zábavné činnosti, ale v psychologické praxi i jeden z diagnostických nástrojů psychologie. Pro psychologii má kresba významnou vypovídající hodnotu. Kresba nám může poskytnout informaci o celkovém vývoji dítěte. Je užitečná při zjišťování úrovně senzomotorického vývoje i zrakového vnímání, může v ruce zkušeného psychologa vypovídat o způsobu citového prožívání dítěte. Je užitečným nástrojem poznání specifických vztahů dítěte k jiným osobám a jeho postojů, které dítě buď nechce, nebo nedovede vyjádřit jiným způsobem.

### 7.1. Vývoj kresby u dětí

Kresba se u dětí mění v závislosti na vývoji a úzce souvisí s intelektem. V tomto věku dítě obvykle čmárá všemi směry, aniž by pozvedlo tužku a tvoří tak na papíře různé čáry. Již v tomto věku lze kresbu interpretovat. Šťastné a vyrovnané dítě kreslí silné čáry, které zabírají na papíře hodně místa. Nevyrovnané dítě tužku velmi brzo zahodí.

Prvním stupněm vývoje kresby je stádium čarání objevujícím se do 3 let věku. Ve stádiu čarání dítě často během kreslení mění původní nápad, většinou kresbu ani nedokončí. Někdy projeví určitý záměr až v závěru kreslení, jedná se o tzv. náhodný realismus a znamená to, že dítě prostě svou kresbu nakonec nějak pojmenuje podle toho, co mu čmáranice připomíná nebo co ho právě napadne. Později, mezi 2-3 rokem, se častěji jedná o tzv. nezdařený realismus, kdy dítě kreslí uzavřené smyčky ve snaze napodobit písmo dospělých.

V dalším stádiu mezi 3 -5 roky věku se v kresbě začíná objevovat lidská postava, která má zde podobu „hlavonožce“ (univerzální postavy). Dítě již kreslení lépe zvládá a svým obrázkům dává určitý obsah. Kreslí postavy tzv. Hlavonožce, které jsou znázorněny kolečkem (představuje současně hlavu i tělo) a k němu připojuje dvě čárky (nohy) a často i další dvě čárky (ruce).

S přibývajícím věkem dítěte se do obrázků dostává více detailů – v kolečku nakreslí oči, ústa, pupík, vše v podobě tečky nebo malého kolečko. Kolem 5. a 6. roku se již začíná v dětských kresbách objevovat i další kolečko, které znázorňuje trup. Postava je vždy nakreslena zepředu. Ruce připojuje k trupu v různé výšce. Až kolem 6. roku dítě nakreslí tělo úplné, se všemi končetinami. Do kresby postavy dítě promítá samo sebe, kreslí sebe a to tak, jak se právě cítí.

V 5 – 7 – někdy až 9 roce věku se v kresbách projevuje transparentnost (průhlednost) a sklápění. Objekty, které dítě ve svých kresbách zobrazuje, jsou jakoby průhledné. I když by měl být vidět jen vnějšek objektu, dítě zobrazí i to, co se nachází uvnitř. Např. nakreslí-li dům, vidíme, co je uvnitř domu, nakreslí-li postavu, vidíme skrz oblečení nohy, pupík. Pro tento věk je typické tzv. sklápění. Kresby jsou bez perspektivy, dítě nedokáže rozlišit, co je vodorovné a co je svislé. Předměty bývají disproporční. Dítě kreslí v tomto věku to, co zná, kreslí vše, o čem ví. Nakreslí například hlavu z profilu, ale přidá jí dvě oči, i když je vidět jen jedno. Ale ono ví, že na hlavě jsou oči dvě

Mezi 7 – 12 lety se dítě dostává do fáze vizuálního realismu. Dítě kreslí to, co vidí. Jeho vidění světa je již objektivnější. Nakreslí-li dům, není již vidět, co je uvnitř, pouze to, co je vidět okny. Kolem sedmi let věku jsou některé děti schopné nakreslit profil. Po 12. roce dítě začíná náměty svých kreseb zobrazovat v prostoru. Dětské kresby jsou velmi propracované, obsahují spoustu detailů, jsou vyumělkovanější (Hamplová, 2006).

## ***7.2. Teorie dětské kresby a její představitelé***

Studiem kresby se začal jako jeden z prvních zajímat G. H. Luqueta, který jako první zkoumal dětské kresby. Luquet se ve 20. letech 20. století vážně pokusil rozvinout teoretické chápání toho, co děti dělají, když kreslí. Na základě svých studií popsal vývojová stádia kresby. Došel k závěru, že až do 8 – 9 roku věku dítěte je jeho kresebný projev ve své podstatě realistický. Tento realismus se vyvíjí od představy dítěte, kterou o dané osobě či předmětu má, ke ztvárnění toho, co na ní vidí. Stádia, kterými realismus v kresebném projevu prochází, popsal Luqueta následovně (Piaget, Inhelderová, 1970):

- ve fázi "nahodilého realismu" význam čáranice dítě odhaluje až v průběhu kresby;
- fáze "nepochopený realismus" -- dítě není schopno syntézy, klade prvky vedle sebe a nekoordinuje je v celek;



- v základním období "intelektuálního realismu" kresba již překonala prvotní nesnáze, ale stále znázorňuje pojmové vlastnosti předlohy bez ohledu na vizuální perspektivu;
- realismus intelektuální přechází okolo 8-9 let v "realismus vizuální", v rámci kterého již kresba zachycuje jen skutečnou vizuální realitu a v celkovém kontextu kresba přihlíží k rozložení předmětů podle celkového plánu a jejich metrických poměrů (nikoli podle např. osobní významnosti jako doposud);

Luquet významně přispívá i k problematice vytváření symbolu tím, že jako první formuluje termín "vnitřní model" (modele interne). Vnitřní model, psychický předstupeň kresby, podle Luqueta vychází z individuální psychické reality. Vytvoření vnitřního modelu předpokládá původní psychickou aktivitu, zpracování zrakových dojmů majících svůj původ ve zkušenosti s reálným objektem. V procesu selekce se následně jednotlivé vizuální a paměťové prvky třídí a mezi prvky se vytváří určitá hierarchie. Mezi detaily rozeznává dítě prvky podstatné - primární, které tvoří tzv. sub-stanci, a prvky přidružené -- sekundární. Vnitřní model se podle Luqueta rozvíjí od celku k částem -- od obecného k individuálnímu. Konečná podoba kresby je pak souhrnem spodobnění vnitřního modelu a dalších specifických prvků dětského výtvarného projevu (např. grafický automatismus a příkladnost) (Hamplová, 2006).

Další významný teoretik kresby v souvislosti s psychologií byl J. Piaget. Piaget vytvořil koncepci vývoje dětského myšlení. Děti musí projít množstvím vývojových změn, dříve než si s konečnou platností osvojí dospělé pojetí světa. Tento vývoj rozdělil do čtyř etap – fáze senzomotorická, fáze předoperační, stadium konkrétních a formálních operací. Senzomotorická fáze se vyznačuje poznáváním světa skrze fyzickou manipulaci s předměty. Dítěti v této fázi chybí řeč, kterou by jinak svou zkušenost symbolizovalo. Tato fáze je doplněna osvojením principu objektivní stálosti. To je pochopení faktu, že objekty existují reálně, i když je zrovna nevnímáme. To je doplněno symbolickou funkcí, která přichází s rozvojem řeči. Poté mohou následovat další fáze Piagetovy koncepce. Další fáze už jsou přímo vázané na řeč. (Plháková 2008)

V Piagetově koncepci se objevuje pojem "sémiotická funkce". Sémiotická funkce se objevuje na konci senzomotorického období a jedná se o schopnost představovat si něco ("označovaný" předmět, událost, pojmové schéma atd.) prostřednictvím něčeho jiného, co "označuje" a co slouží jen této představě. Do této funkce Piaget zahrnuje řeč, obraznou představu, symbolické gesto atd. (Piaget, Inhelderová, 1997) To co pak souvisí s kresebným projevem, jsou obrazné představy, které vznikají ze zvnitřněné nápodoby. Jejich podobnost

s vjemy nesvědčí o přímé příbuznosti, ale o tom, že "nápodoba se snaží aktivně obkreslovat vnímané předměty, přičemž může docházet k náznakové senzoričké reaferehtaci." (Piaget, Inhelderová, 1997, s. 57) V piagetovském pojetí je tedy kresba formou sémiotické funkce, která má ve vývojové řadě místo mezi symbolickou hrou a obraznou představou. Společnými charakteristikami pro symbolickou hru i kresbu jsou funkční radost a cíl v sobě samých (autotelismus). S obraznou představou sdílí snahu napodobit skutečnost.

Dětskou kresbou a jejím významem se zabýval i Read. Dětské kresby jsou podle Reada vzestupnou řadou pokusů o vizuálně přesné napodobení představ či vjemů. Následkem toho dítě vytváří vizuální symbol, šifru v řeči čar, která se stává výrazem jeho citů, sděluje jejich kvalitativní obsah druhým lidem, fixuje jej v tomto měnlivém světě jevů. Rovněž se domnívá, že obrazové znázornění je třeba považovat za symbol něčeho míněného, myšleného. Read se přiklání k Arnheimovu pojetí tvarově-psychologické koncepce tvorby představ, tedy že obecné představy nejsou tvořeny výhradně intelektuálně, nýbrž že všechny poznávací funkce uchopují nahlížený jev v jeho celkových rysech pomocí formových vzorců prostředí. Readovy závěry lze shrnout v následujících bodech. Dětské kresby nejsou přímým obrazem věcí, ale mají význam znaků volně spojených s předmětným světem. Obsahují afektivní složku, jež je "základním zbytkem našich zkušeností v podvědomí". Dětské kresby nejsou schémata vzniklá intelektuálním pochodem eliminace a abstrakce. Na utváření představ, které tvoří psychické pozadí symbolů kreseb, se podílejí všechny "poznávací nástroje ducha" a tomu odpovídá i mnohovýznamovost a individuální podmíněnost tvarové stránky kreseb. (Read, 1967)

Další teorie dětského kresebného projevu vychází z gestaltpsychologie. Rudolf Arnheim spojil ve své koncepci tvarovou psychologii a vědu umění. Staví na tom, že výtvarná forma je záležitostí zraku, procesu vidění a vnímání. Arnheim vychází z vnímání jakožto samostatného poznávacího procesu a připomíná, že tvorba obrazů vyžaduje invenci a představivost. Dítě musí vnímat nejen strukturální podstatu toho, co chce kreslit, ale musí umět uvažovat, musí nacházet způsob, jak převést tuto podstatu do limitujícího média, v tomto případě plochy papíru. Vnímání se soustředí k jednoduchým, shrnujícím strukturálním znakům. Přestože vjemy jsou závislé na vnějším podráždění, způsob našeho nazírání, ale i výběr toho, co vnímáme, je ovlivněn specifickou organizovaností vnitřní psychické struktury. Arnheim první čáranice označuje jako svědectví prostého potěšení vytvořit něco viditelného v prázdném prostoru (Arnheim, 1969).

Do své koncepce zahrnul Arnheim i otázku geneze symbolu. Vytvořil termín „obrazové myšlení“. Tvrdil, že pojmy obraz, znak a symbol jsou v podstatě naplněné funkce zobrazeného. Obrazy a symboly jsou vyjádřením individuální myšlenky vytvořené intelektem a obrazotvorností a slouží jako ventilace naší neopakovatelné zkušenosti, které přenášíme do určité předem dané omezené grafické struktur. (Arnheim 1969).

Současný pohled na dětský výtvarný projev vychází z představy, že kresba je forma komunikace, která má svůj specifický jazyk. V současné době se teorie odklonily od zkoumání vývoje procesu kresby a zaměřují se na význam kresby, který jim vkládají sami děti. V rámci tohoto pohledu zůstávají symboly zobrazené v kresbě dynamické a stejná forma může být interpretována mnoha způsoby (Hamplová, 2006).

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

### **8.1 Výzkumné téma a otázky**

Hlavními výzkumnými otázkami mého výzkumu jsou:

Jaké archetypy hrdinů se vyskytují v současné filmové tvorbě pohádek pro děti?

Jakým způsobem tyto pohádky vnímají děti?

Tyto základní výzkumné otázky zahrnují několik podotázek, které budu v rámci své práce také řešit a které vycházejí z předešlých základních otázek jako například, odpovídají archetypy hrdinů prezentovaných v dnešní pohádkové tvorbě archetypům popsaným C. G. Jungem? V čem se hrdinové liší a v čem podobají hrdinům v klasických pohádkách? Jaký dopad má pohádka na dětskou duši? Jak ovlivňuje dušení vývoj jedince pohádkový příběh a symboly v nich předávané? Plní současné pohádky stejnou funkci jako klasické pohádky?

### **8.2 Cíle**

Cílem mé bakalářské práce je porovnat současnou autorskou pohádkovou tvorbu prezentovanou na televizních obrazovkách s klasickými pohádkami v psychologické rovině. Vývojová psychologie se zabývala vlivem pohádek na dětskou duši a v psychologii je obecně přikládán velký význam obsahům pohádek pro lidskou duši a vývoj. Ovšem tyto teorie a studie pracují především s těmi klasickými pohádkami, které vycházejí z lidové tvorby. Ovšem dnešní nabídka pohádek je velmi široká a tvůrci ve snaze stačit současnému publiku, přichází s novými náměty pohádek, které reflektují i problémy současné. Ovšem je otázkou, zda charakterystiky postav, které pohádky nově předávají, mají stejnou psychologickou a popřípadě výchovnou funkci jako klasické pohádky. O odpověď na tyto otázky se pokusí právě má práce a výzkum.

### **8.3 Metodika výzkumu**

Pro praktickou část jsem zvolila metodu smíšeného výzkumu kombinující kvalitativní i kvantitativní techniky. Disman mluví o kvalitativním výzkumu jako o „neumerickém šetření a interpretaci sociální reality. Cílem je odhalit význam podkládaný sdělovaným informacím“ (Disman 2008, s. 285). Kvalitativní výzkum pomáhá reflektovat a odhalovat sociální realitu skrze její aktéry. Využívá jejich vlastní hodnocení a pohled. Snaží se zkoumat oblasti zájmu

do hloubky a hledat zde určité struktury a vztahy, které pomohou objasnit tuto oblast. Cílem je porozumět.

Můj výzkum se skládá ze dvou částí. První část odpovídá na první položenou výzkumnou otázku „Jaké archetypy hrdinů se vyskytují v současné filmové tvorbě pohádek pro děti.“ K tomu byla zde použita metoda narativní analýzy postavena na Proppově morfologii pohádek. Jedná se o strukturalistický přístup rozebrání obsahu. Vychází z teorie vyprávění.

Druhou část tvoří výzkum zaměřený na druhou výzkumnou otázku - percepci zkoumaných archetypů dětmi. Všechny techniky se vztahovaly k získané zkušenosti participantů. Touto zkušeností v mém výzkumu je zhlédnutí vybrané příkladové filmové pohádky. V rámci zjištění, jak děti vnímají pohádkové archetypy, jsem zvolila kombinaci několika výzkumných technik. První technikou bylo pozorování. Dle Hendla (2005) je pozorování samozřejmou součástí kvalitativního výzkumu. Pozorování je pro člověka přirozené, neustále pozorujeme dění kolem sebe. Pozorování jednání a chování zkoumaných osob může přinést do výzkumu mnohé poznatky, jež se z rozhovorů, které jsou nejčastější kvalitativní technikou, nedají dozvědět. Navíc pozorování nám doplňuje popis prostředí a situace.

Druhou technikou bylo dotazníkové šetření ústní formou. Ústní forma byla zvolena s ohledem na věk participantů. Také jsem měla pouze jeden přístup k participantům. Strukturované dotazování předkládá díky stejné sekvenci otázek sjednocenou strukturu informací a je tedy replikovatelná pro další výzkumy v jiném čase a skupinou. Můj výzkum je první sondou do zkoumání archetypů postav v současných českých autorských pohádkách. Pokud výzkum potvrdí, že výchozí předpoklady této práce o změně typizace archetypů byly správné, může dát podnět pro další hlubší zkoumání této oblasti. Pro dotazníkové šetření byla sestavena sada deseti otázek. Otázky byly sestaveny s ohledem na věk respondentů. Otázky byly konstruovány jako jasné, přímé a ptající se na konkrétní oblasti mého zájmu. Před samotným výzkumem byla provedena pilotáž se třemi respondenti mimo výzkumnou skupinu pro zjištění, zda otázky jsou vhodné a pochopitelné pro respondenty z výzkumné skupiny. Na základě pilotáže, byly otázky ještě upraveny. Nakonec byla v šetření použita tato sada otázek, na kterou respondenti odpovídali ano, ne nebo rozvitě odpovědi.

Kdo se Vám líbil nejvíce?

Kdo byl největší hrdina?

Která z princezen se Vám líbila nejvíce?

Jaká byla princezna Saša?  
Co se Vám líbilo nejvíce na princezně Helence?  
Kterou z princezen byste chtěli být?  
Líbil se Vám princ Arnoštek?  
Co se vám líbilo na princí Valentýnovi?  
Báli byste se čarodějnice Maruny?  
Kdo byl nejzlejší v pohádce, největší padouch?

A třetí doplňující technikou výzkumu je kresba. Účastníci měli za úkol vytvořit kresby na základě shlédnutého pohádkového obsahu. Cílem této techniky bylo ukázat kvalitativní posun v kresebném projevu experimentální a kontrolní skupiny. Dále popřípadě skrze kresby a motivy na nich doplnit informace získané rozhovorem a to především o vnímání výzkumného pohádkového obsahu.

#### **8.4 Výzkumná skupina**

Výzkum byl proveden u dětí předškolního věku od 6 do 7 let. Skupina zahrnovala 37 dětí ze dvou mateřských škol – Mateřská škola Čejetice a Mateřská škola K. Štěcha, České Budějovice. Z toho bylo 24 dívek a 13 chlapců. Výzkum probíhal za vědomí a souhlasu rodičů respondentů i vedení školek. V práci nejsou uváděna jména respondentů na žádosti rodičů, jsou proto nahrazeny anonymními iniciálami.

Tato skupina byla vybrána na základě poznatků z vývojové psychologie, které jsem též uvedla v teoretické části této práce, vycházející z toho, že děti jsou na pohádkový obsah nejsenzitivnější právě v období předškolního věku. Tato práce je zaměřena především na děti předškolního věku, neboť tento věk je nazýván „pohádkovým“. Proto výsledky od této skupiny považuji za nejrelevantnější v tématu, kterým se tato práce zabývá.

#### **8.5 Výzkumný vzorek**

Tato práce se zaměřuje na současné české autorské pohádky. Do této kategorie zařadíme českou pohádkovou tvorbu, u které známe jejich autora a které mají nový příběh, a nadržují se dějového námětu známých klasických pohádek. Liší se od klasických pohádek, které jsme již definovali v teoretické části této práce, přesto zde ještě jednou uvedu jednu z definic - folklórní pohádky pocházejí z ústní lidové slovesnosti předávanými

mezi generacemi, tedy nelze dohledat individuálního autora. Jsou nejstaršími příběhy, které známe. Témata folklórních pohádek se objevují v různých obměnách ve většině společností. Pohádky vybrané do této práce jako vzorové nenaplnují žádný ze znaků klasické pohádky a jejich autorství je možné časově zařadit do období konce 20. století a začátek 21. století.

Pro provedení výzkumu byly vybrány filmové pohádky. Důvodem výběru bylo, že v současné době je televize jedním z nejrozšířenějších médií, s kterým se denně dostáváme do kontaktu a které nám zprostředkovává obsahy. Dalším důvodem výběru filmových pohádek byla jejich dostupnost širšímu publiku, než je tomu u psaných knižních pohádek. Jako hlavní zkoumaný vzorek byla vybrána pohádka *Zkřížené meče* z produkce České televize z roku 1998, která byla představena výzkumným skupinám. Pro časové a prostorové omezení výzkumu byla dětem zprostředkována pouze jedna pohádka, z které bude vycházet analýza percepce obsahů dětmi, ale do části narativního rozboru a popisu archetypálních typů v současných pohádkách bude využito několik dalších příkladových pohádek.

Výběr vzorové pohádky pro výzkum byl proveden na základě znaků, které pohádka zahrnuje a kterými se odlišuje od schématu a námětu klasických pohádek. Pro obsahovou analýzu byla vybrána pohádka *Zkřížené meče* – oficiální anotace distributora:

#### *Zkřížené meče (1998)*

*Šermířská romantická pohádka z pera televizní scenáristky Michaely Černé, napsaná podle třídílného televizního filmu. Komtesa Alexandra není jako jiné princezny. Nečeká v koutku, až jí štěstí spadne do klína a na bílém koni pro ni přijede krásný princ. Je tvrdohlavá, statečná, miluje šerm a jízdu na koni. Když ji otec nutí do sňatku se změkčilým Arnoškem, uteče z domova v převleku za chlapce. Brzy potká mladého Valentina, který se vrací domů z války. Ani on není tím, za koho se vydává. Saša a Valentin svou totožnost v pravý čas odhalí. Na své cestě za štěstím však musejí čelit mnoha nástrahám, intrikám i zlým kouzlům, čeká je mnoho soubojů a překvapení. Jako každá pohádka vypráví i ta naše o lásce a nenávisti, přátelství a zradě, odvaze i zbabělosti. Také v ní ale dobro nakonec zvítězí nad zlem. (zdroj: Centrum českého videa)*

## 9 Analýza výsledků jednotlivých částí výzkumu

### 9.1 Analýza vzorové pohádky

#### 9.1.1 Analýza archetypů v pohádce Zkřížené meče

Pro výzkum byla vybrána jedna vzorová pohádka představující současnou autorskou českou tvorbu. Pohádka Zkřížené meče (1998) z produkce České televize je variantou na šermířské příběhy. Tato pohádka je jedním z příkladů, jak vypadá současná autorská tvorba, ale není obrazem veškeré pohádkové tvorby. Pohádka Zkřížené meče, byla vybrána do toho výzkumu především na základě postav, které se v ní vyskytují, a to z toho důvodu, že formálně odpovídají klasickým pohádkám, ale jejich charakteristiky a jednání už je odlišné. V této kapitole rozeberu pohádku dvěma způsoby. Nejprve zhodnotím a charakterizuji hlavní postavy a porovnáám je s archetypálními vzory, v druhé části identifikuji v pohádce morfologické funkce a prvky sestavené V. Proppem (1999).

Hlavní postavou příběhu je komtesa Alexandra, také zvaná Saša. Ženská hrdinka je nositelkou děje. To není v pohádkách nikterak jedinečné, i v klasických pohádkách se vyskytují v roli hlavních postav ženy – například Červená Karkulka. V této výzkumné pohádce ale je ženská hrdinka umístěna do pohádkového rámce a motivu spojovaného s mužskými postavami. Hlavním motivem příběhu je útěk z domu, spiknutí a boj za svobodu, to celé zasazené do středověkého šermířského prostředí. To je první znak odlišující tuto pohádku od klasických příběhů.

Postava komtesy Alexandry sama nese atributy odpovídající rámci příběhu. Představuje silnou, odvážnou ženu. Umí zacházet s mečem a vzbouří se proti otcovské autoritě. Nese atributy typické pro mužské hrdiny. Ženská hrdinka tohoto příběhu následuje klasickou cestu archetypálního hrdiny v klasických příbězích. Odchází z domu, aby poznala svět a vzepřela se autoritě a osamostatnila se, cestou využije pomoci a rad čarodějnice a svého učitele, a v závěru projde bojem, kterým potvrdí svoji sílu a dokončí proces svého přerodu do dospělosti. Dokonce aby umocnila svou mužskou stránku, převlékne se za muže a vystupuje v příběhu jako mladý muž. Zcela potlačí své ženské já. Postava komtesy Alexandry bere na sebe povinnosti a činy hrdiny.

Do protikladu je ke komtese Alexandře v příběhu postavena její sestra princezna Helenka. Tato postava je obrazem klasické princezny. Nese prvky archetypálního vzoru jemné dámy, která potřebuje mužský prvek. Postava Helenky zastupuje vzor jak vnitřními



charakteristikami, tak vnějšími vzhledovými znaky. Obě ženské postavy zobrazeny v této pohádce představují animu a animuse. Dvě části tvořící celek. Jung (1998) považoval animu a animuse za součást každého jedince, a záleží, který prvek převáží. Většinou ten odpovídající pohlaví jedince. Můžeme říci, že Alexandra a Helenka představují dvě části jedné ženy. Každá žena v sobě má ženské i mužské rysy.

Stejnou dvojici představující animu a animuse tvoří v pohádce i další dvě postavy, a to princ Valentýn a hrabě Arnoštek. Dvě zcela rozdílné mužské vzory, kdy princ Valentýn představuje animuse a hravě Arnoštek animu. Princ Valentýn nese klasické atributy archetypálního hrdiny, a tvoří s komtesou Alexandrou hlavní postavy děje, jsou nositeli změn a činů. Je to silný, odvážný, dobrý muž, který dlouhou cestou a bojem dokazuje, že si zaslouží královskou korunu. Je průvodcem komtesy Alexandry v jejím mužském převleku. Postava prince Valentýna je prvkem, který udržuje ženské já komtesy Alexandry. On v komtese Alexandře převlečené za muže odhalí opět ženu. Naplňuje tak roli mužského hrdiny, který musí zachránit nevinou pannu. Nevinnou pannou je v tomto případě potlačená ženská stránka komtesy Alexandry. Tedy i přes feminizaci ženské hrdinky je zde zachován klasický vzorec záchrany, kdy mužský hrdina zachraňuje nevinou krásnou ženu.

Postava komtesy Alexandry představuje obraz současné ženy. Odpovídá na současné společenské tendence vycházející z feministické tradice. Moderní doba je postavena na principu rovnosti. Feministická hnutí přinesla rovnost v především v oblasti pohlaví a genderu. To se promítá i do pohádkové tvorby. Pohádky mají odrážet způsob fungování světa. Proto by měly přinášet i obrazy postav a rolí takové, které existují v reálném světě. Z toho důvodu i charakteristiky současných hrdinů se pozměnily. Největší změny jsou vidět především na ženských hrdinkách, které začínají přebírat i mužské atributy, stejně jako je tomu u reálných žen. Otázkou tohoto výzkumu je, zda děti dokáží přijmout tyto nové obrazy v pohádkách a pochopit jejich sdělení o světě stejně dobře jako z pohádek klasických. Odpověď na tuto otázku pak přináší další části výzkumu pracující přímo s dětmi.

Další archetypem objevujícím se v příkladové pohádce je mužský stín. Ten je zde zobrazen v postavách krále a vévody – tedy hodného a zlého bratra. Stín představu vnitřní boj v nás, boj dobrého a zlého já. Funkcí tohoto archetypu a znázornění v pohádce je ujistit dítě o vítězství dobra a tím mu dát pocit naděje. Tento archetyp zůstává i v současných autorských pohádkách neměnný, kdy zlý vévoda je potrestán a dobrý král odměněn tím, že je uzdraven komtesou Alexandrou. Komtesa Alexandra a princ Valentýn jsou hrdiny, kteří přinášejí

rovnováhu a mír do mužského stínu tím, že odhalili zlo. Zlo nemůže být poraženo bez překonání překážek. Je třeba projevit hrdinu v nás.

Archetypální vzor moudrého starce je v této pohádce zastupují dvě postavy – čarodějnice Maruna a rytíř Kryštof. Obě postavy pomáhají hlavnímu hrdinovi. Zde dokonce dvěma a to komtese Alexandře a princí Valentýnovi. Ovšem pomoc princí Valentýnovy je od těchto archetypů mudrce zprostředkována skrze komtesu Alexandru. Ona uzdraví jeho otce krále, díky ní pomůže Kryštof v boji proti vévodovi. Obě postavy představující archetyp mudrce komtese předají dary, moudrost i ochranu.

V klasických pohádkách se vyskytují také postavy zastupující prostý lid. V pohádce Zkřížené meče je touto postavou chůva, která představuje nejen prostý lid, ale také archetyp velké matky v zastoupení. Princezně Helence a komtese Alexandře nahrazuje matku, ochraňuje je a zároveň svým venkovským vzhledem a chováním zosobňuje prostý lid. Tato postava chůvy je neměnná a vyskytuje se v klasických i autorských současných pohádkách.

### 9.1.2 Rozbor funkcí a prvků v pohádce Zkřížené meče

Funkce a prvky v pohádce Zkřížené meče na základě morfologie Proppa:

- I. Jeden ze členů rodiny opouští domov (odloučení) – princ Valentýn ve válce*
- II. Hrdinovi je něco zakázáno (zákaz) – komtese Alexandře je zakázáno dále se věnovat šermu a chovat se dle svého.*
- IV. Škůdce se snaží vyzvídat (vyzvídání) – vévoda se snaží zjistit místo, kde se nachází princ Valentýn*
- VI. Škůdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku (úskok) – Vévoda se snaží přimět bratra krále, aby mu předal korunu, neboť už mu zdraví neslouží*
- VIII. Škůdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu (škůdcovství); Jednomu z členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít (nedostatek) – vévoda pomalu tráví svého bratra krále*
- X. Hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví souhlas (začínající protiakce)*
- XI. Hrdina opouští domov (odchod) – komtesa Alexandra utíká z domu*
- XII. Hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden a pod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka (první funkce dárce) – komtesa Alexandra v přestrojení bojuje*

- XIII. Hrdina reaguje na činy budoucího dárce – daruje čarodějnici Maruně oblečení*
- XIV. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek – komtesa získává kouzelnou mast*
- XVI. Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje (boj) – Valentýn přebere moc nad vojskem vévody*
- XVII. Hrdina je označen (označení) – princ Valentýn se odhalí vojákům*
- XVIII. Škůdce je poražen (vítězství) – chycení vévody*
- XIX. Počáteční neštěstí jsou zlikvidovány (likvidace neštěstí nebo nedostatku) – král je uzdraven*
- XX. Hrdina se vrací (návrat) – princ se vrací z války*
- XXI. Hrdina je pronásledován (pronásledování) – Valentýn je hledán vojáky, komtesa je hledána rytířem Kryštofem*
- XXII. Hrdina se zachraňuje před pronásledováním (záchrana) – komtesa je zachráněna princem Valentýnem*
- XXIV. Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky (neoprávněné nároky) – vévoda chce trůn*
- XXVI. Úkol je splněn (splnění) – Valentýn zachrání otce, komtesa dokáže svoji statečnost*
- XXVII. Hrdina je poznán (poznání) - komtesa je představena králi*
- XXVIII. Nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen (odhalení) – vévoda obviněn ze zrady*
- XXIX. Hrdina dostává nové vzezření (transfigurace) – princ a komtesa se berou a stávají se budoucím králem a královnou*
- XXX. Škůdce je potrestán (trest) – vévoda vyhnán*
- XXXI. Hrdina se žení a nastupuje na carský trůn (svatba) – svatba prince Valentýna a komtesy Alexandry.*

## **9.2 Výsledky pozorovací části výzkumu s participanty**

Během pouštění příkladové pohádky jsem participanty pozorovala. Zaměřovala jsem se především na jejich pozornost a také na momenty, na které v pohádce reagovali. Pozornost můžeme označit jako kolísavou. To bylo dáno několika vlivy. Jednak většinou participantů, kdy děti předškolního věku nedokáží udržet zaměřenou pozornost po celou dobu pohádky, jejíž délka byla 65 minut. Průměrná délka udržení pozornosti v předškolním věku je přibližně 10 – 15 minut.

Pokud jde o rozdíly pozornosti mezi participanty, tak na začátku dívky spíše držely pozornost, zatímco chlapci si hledali i jiné podněty. Ale v průběhu pohádky se to změnilo. Chlapci byli

pak spíše zaměření na pohádku, zatímco dívky chvílemi ani nesledovaly děj a například si i povídaly. Což se může zdát zarážející vzhledem k tomu, že hlavní postavou příběhu byla žena.

Důležitým vlivem na pozornost a i chování participantů byla přítomnost učitelky a také výzkumníka, v tomto případě mě. Při přítomnosti paní učitelky se děti spíše zklidnily a věnovali pohádce, což bylo pozorovatelná, když jsem porovnála pozorovanou aktivitu dětí v její přítomnosti a v krátké nepřítomnosti, kdy na chvíli opustila místnost. Moje přítomnost při pohádce také ovlivnila pozornost dětí, neboť jsem byla novým subjektem v jejich okolí.

Pohádku děti vnímaly po celou dobu, ale někdy více a někdy méně. Výrazný pokles zájmu o pohádku přicházel ve chvílích delších dialogů mezi postavami. Naopak zájem vzrostl při nějakých výrazných podnětech v pohádce. Prvním takovým podnětem bylo objevení čarodějnice v příběhu (20. minuta). U této postavy dokonce děti reagovaly i na její promluvy – smích. Navíc v souvislosti s postavou čarodějnice se objevila v příběhu kouzla, která také přilákala pozornost dětí. Výrazným prvkem v těchto momentech byla hudba. Další postavou, na jejíž objevení v příběhu děti reagovaly, byly momenty s chůvou, která svým vystupováním zastupovala prostý lid.

Momenty největší pozornosti byly šermířské souboje, při kterých děti výrazně zpozorněly a byly dokonce schopné reagovat i na přítomný humor v příběhu. Z pozorování můžeme říci, že děti byly schopné reagovat pouze na určitý situační humor, humor slovní v dialozích byl zcela bez povšimnutí. V tomto případě byly vidět velké rozdíly mezi experimentální a kontrolní skupinou, kdy starší děti dokázaly už vnímat humor v pohádce a to nejen situační, ale také slovní.

### **9.3 Kresba**

Po zhlédnutí pohádky a rozhovoru dostali poslední úkol – kresbu na téma pohádky. Zadáání znělo takto: „Namaluj to, co se ti nejvíc vybaví při vzpomínce na pohádku.“ Tento úkol nebyl povinný, neboť na dětech byla znát únava, a také považuji za důležité, aby děti byly motivovány ke kresebnému motivu, proto nátlak v podobě povinnosti jsem neuplatnila. Proto se dobrovolně do kresby pustila jen část participantů. Na kresbách můžeme sledovat několik významných prvků v oblasti zvoleného motivu z pohádky a způsobu zpracování

Všichni participanti pojali nakonec úkol jako kresbu nejoblíbenější postavy z pohádky, jak jsem zjistila na základě doptání se participantů při odevzdání kresby. Kresby se zúčastnilo 5 chlapců a 2 dívky. Nízký počet zúčastněných je ovlivněn dvěma faktory. Jednak dobrovolností této části výzkumu a pak omezenými možnostmi poskytnutými mateřskými školami, kde výzkum probíhal. Pouze jedna mateřská škola dovolila kresbu, druhá z časových důvodů neposkytla prostor pro kresbu respondentů.

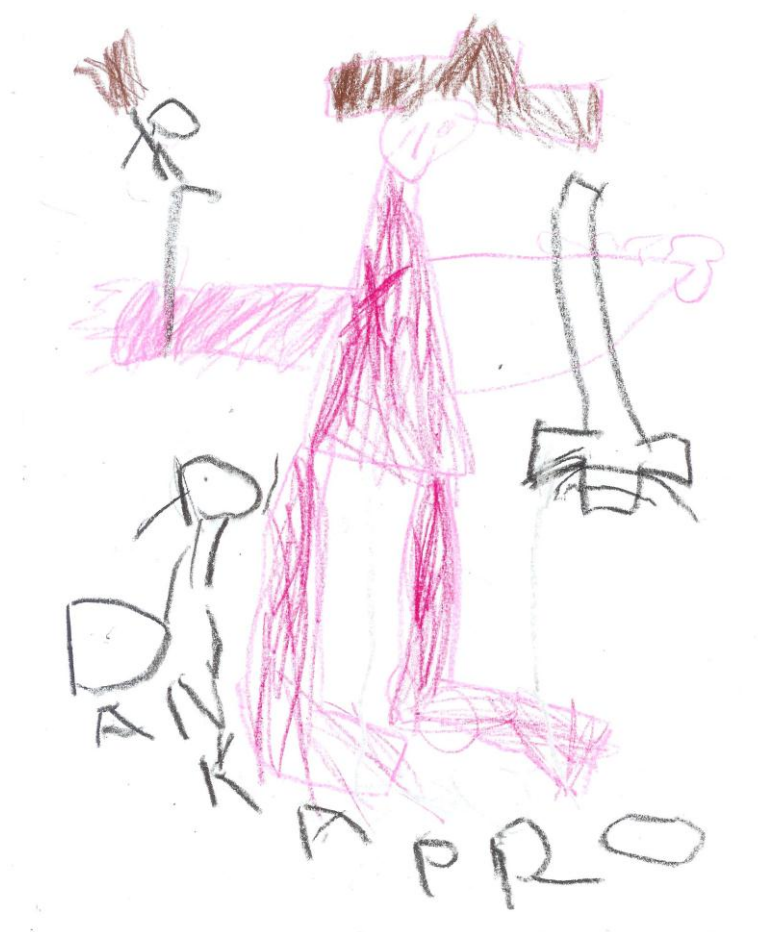
Jedinou vyobrazenou postavou byla postava prince Valentýna, kterou zvolily všechny děti. Tuto postavu jako nejoblíbenější motiv zvolily i dívky (obr. 1). Jejich odpovědi na otázku, proč tato postava, odpovídaly, že to byl největší hrdina.



Obr. 1  
Zdroj: respondent A.

V tomto případě můžeme hledat vysvětlení v několika bodech. Jednak v předcházejícím rozhovoru, který byl s dětmi veden na téma pohádky a který pro jasněji

vymezené otázky přizpůsobené věku participantů mohl nasměrovat způsob přemýšlení o pohádce a jejích postavách. Dále můžeme vycházet z jungovské archetypální koncepce, která staví na postavě anima jako hlavního příběhového tvůrce a hrdiny. Přestože hlavní dějová linie a motiv příkladové pohádky Zkřížené meče byla o putování dítěte-ženy za dospělosti a samostatností, pohádkový rámec byl mužský – král a zrádný bratr, ztracený princ, starostlivý otec, učitel. Přestože hlavní postavou příběhu byla žena, pohybovala se v příběhu obklopena muži, což mohlo děti zavést spíše k volbě mužského hrdiny. Navíc se setkáváme s tím, že většina participantů i při rozhovoru spojovala slova jako statečný, chytrý s mužskou postavou spíše než ženskou, přestože hlavní hrdinka příkladové pohádky měla také tyto vlastnosti a výrazně je v pohádce projevovala.



Obr. 2  
Zdroj: respondent L.

Kresba respondentů z výzkumné skupiny ve věku od 5 do 6 let nese znaky kresby dětí předškolního věku. Kresba je ještě výrazně symbolická. Postavy jsou rozeznatelné především

skrze předměty, které odkazovaly ke znázorňované postavě. U postavy prince Valentýna se objevovaly předměty jako meč, klobouk či plášť či v jednom případě květina. Přítomnost květiny autorka odůvodnila takto: „Tu má přeci pro princeznu.“ To vypovídá, že děti do kresby zapojují i svoji fantazii a představy, například o správném chování mezi princem a princeznou – darování květiny. (obr. 2) Zapojení vlastní fantazie a motivů „navíc“ se projevilo i v jiných kresbách. Například jeden chlapec do postavy prince Valentýna, kterého maloval jako svého hrdinu, promítl i dalšího hrdinu nesouvisejícího s prezentovanou pohádkou. U postavy se objevily znaky odkazujícího na Supermana – komiksová postava, a to v podobě znaku na hrudi a pláště. (Obr. 3)



Obr. 3  
Zdroj: respondent D.

Jiným příkladem, kdy dítě do plnění úkolu promítl své zkušenosti a emoce nesouvisející s pohádkou, je vidět na obr. 4. V kresbě je vidět, že autor – chlapec, 6let, jako dominantní

námět nakreslil auto, do kterého umístil postavu prince Valentýna, jak identifikoval postavu sedící v autě. Této postavě chybí jakékoliv znaky ukazující k postavě prince Valentýna. Kresba vykazuje znaky opoždění. Neodpovídá vývojové úrovni kresby věku dítěte. Postava je jednoduchá a zploštělá bez detailních znaků. Výraznost auta ukazuje na hlavní motiv a zaměřenost dítěte, což je typické v tomto vývojovém období – zvětšení a zvýraznění předmětů, které jsou pro jedince důležité. Tato kresba jednak odkazuje k opožděnému vývoji jedince a také k tomu, že pohádka nezaujala dítě natolik, aby se odpoutalo od svých zájmů.



Obr. 4  
Zdroj: respondent P.

Druhým výrazným prvkem, který sledujeme v kresbách participantů, je způsob zobrazení. V kresbě respondentů je soustředění pouze na postavu a symbolické předměty, které doplňují význam či charakteristiku dané postavy. Zcela tady chybí zobrazení nějakého prostředí či pozadí, které se objevuje v kresbě až v pozdějším věku.



## 9.4 Analýza výsledků dotazníkového šetření

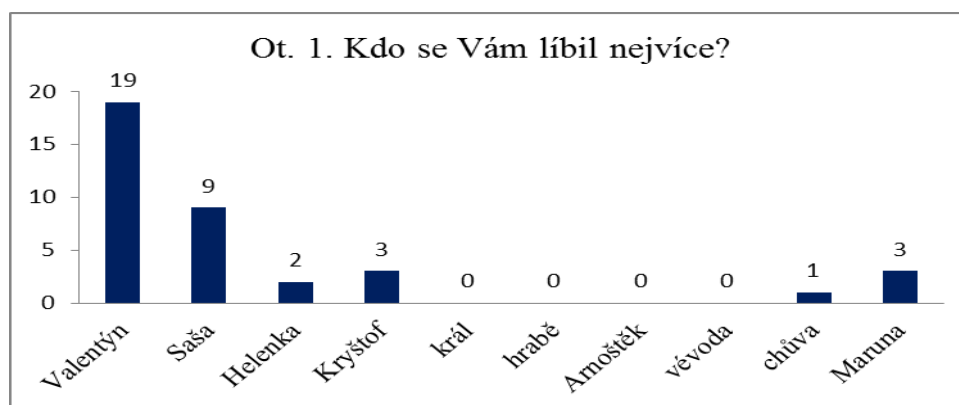
Následovně rozeberu jednotlivé otázky z dotazníkového šetření a zhodnotím jejich výsledky. V tabulkách a grafech jsou zaneseny výsledky experimentální skupiny.

### 9.4.1 Otázka 1. Kdo se Vám líbil nejvíce?

experimentální sk.	počet	procenta (%)
Valentýn	19	51,35
Saša	9	24,32
Helenka	2	5,41
Kryštof	3	8,11
král	0	0,00
hrabě	0	0,00
Arnoštěk	0	0,00
vévoda	0	0,00
chůva	1	2,70
Maruna	3	8,11

Tabulka 1. – Odpovědi otázka 1.

Zdroj: autor



Graf 1 – Znázornění otázky 1

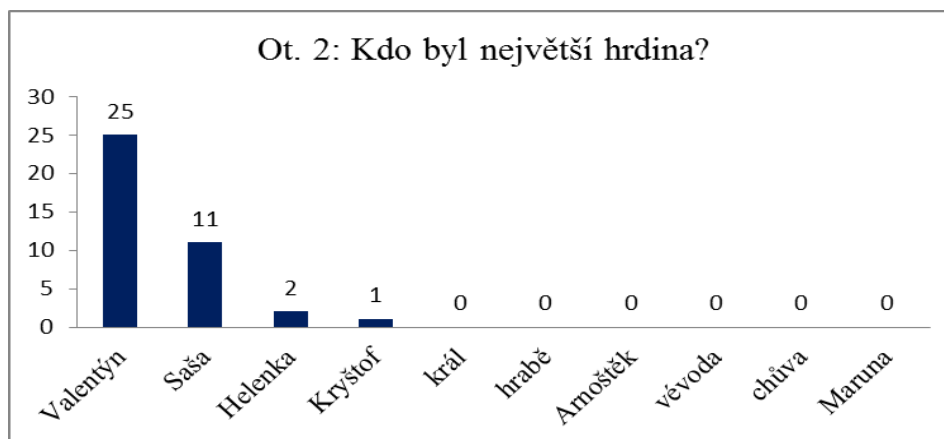
Zdroj: autor

Postava prince Valentýna se ukázala jako nejoblíbenější, přestože nebyla hlavní postavou příběhu. Zvolilo ji 51 procent respondentů a to bez rozdílu pohlaví. Druhou nejoblíbenější postavou byla komtesa Saša, kterou zvolilo 24 procent respondentů. Tuto postavu zvolily pouze dívky. Druhá postava, kterou volili chlapci po princovi Valentýnovi, byla postava rytíře Kryštofa, který v příběhu vystupoval jako věrný rádce a učitel. Objevili se ještě postavy Maruny, Helenky a chůvy. Volbu postavy chůvy provedla dívka, která tuto volbu okomentovala, že je jako její babička. To ukazuje, že děti mají tendence do postav promítat své emoce a hledat v postavách analogie s tím, co znají.

#### 9.4.2 Otázka 2. Kdo byl největší hrdina?

experimentální sk.	počet	procenta (%)
Valentýn	25	67,57
Saša	11	29,73
Helenka	2	0,00
Kryštof	1	2,70
král	0	0,00
hrabě	0	0,00
Arnoštěk	0	0,00
vévoda	0	0,00
chůva	0	0,00
Maruna	0	0,00

Tabulka 2. – Odpovědi otázka 2.  
Zdroj: autor



Graf 2 – Znárodnění otázky 2  
Zdroj: autor

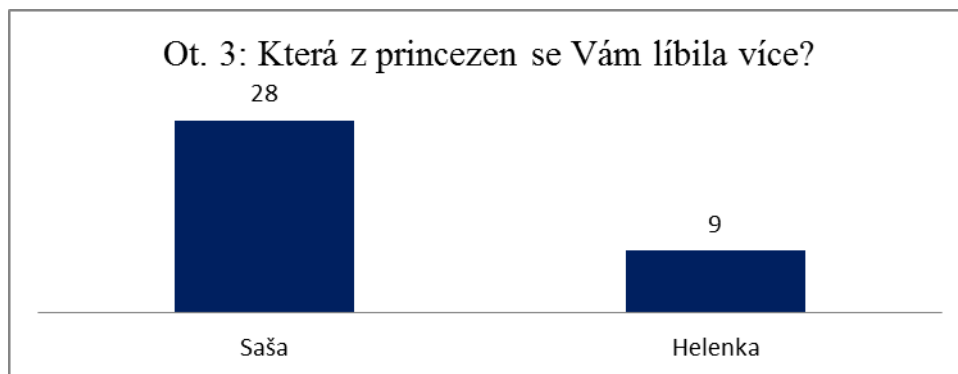
Druhá otázka ukazuje, koho volili za největšího hrdinu. Tuto otázku jsem musela při zadávání respondentům ještě více okomentovat pro lepší pochopení, neboť děti v předškolním věku měli problém s abstraktním pojmem hrdina. Proto byla otázka rozšířena o „kdo byl nejstatečnější“ – slovo nejstatečnější bylo použito z toho důvodu, že je to nejpoužívanější vlastnost popisující hrdinu.

Opět, přestože hlavní postavou příběhu byla komtesa Saša, za největšího hrdinu byl zvolen dětmi princ Valentýn, kterého volili chlapci i dívky a to 67 procent respondentů. Postava komtesy je na druhém místě, tu volilo 29 procent respondentů. Volbu komtesy Helenky můžeme v této otázce hodnotit jako velikou oblibu této postavy, neboť tuto postavu zvolily ty samé dívky jako v otázce č. 1.

### 9.4.3 Otázka 3. Která z princezen se Vám líbila více?

experimentální sk.	počet	procenta (%)
Saša	28	75,68
Helenka	9	24,32

Tabulka 3. – Odpovědi otázka 3.  
Zdroj: autor



Graf 3 – Znárodnění otázky 3  
Zdroj: autor

Tato otázka zjišťovala, jakému obrazu ženy dávají děti přednost. V pohádce se objevily dvě princezny, které byly postaveny do protikladu. Jedna byla vystavena s atributy odpovídajícími archetypu mužského hrdiny, druhá zobrazovala klasickou představu princezny jako spanilé dívky. Postava komtesy Saši měla odpovídat modernímu pojetí ženské hrdinky jako soběstačné odvážné ženy vyrovnávající se muži. Postava Helenky vzhledem i chování představovala tradiční pojetí ženy jako bezbranné nevinné dívky potřebující mužskou pomoc.

Když byla otázka zaměřena pouze na ženské postavy, 75 procent respondentů volilo postavu komtesy Saši. Postavu Helenky volilo 24 procent. Respondenti dali přednost obrazu současné ženy. Zajímavé je porovnání s výsledky otázky č. 6, kde byla otázka koncipována jako volba ke ztotožnění.

#### **9.4.4 Otázka 4. Jaká byla princezna Saša?**

Otázka 4. Je postavena do korelace s otázkou 8. Obě otázky se ptají na dvě hlavní postavy příkladové pohádky. Jak ukázala analýza této pohádky, obě postavy nesou atributy archetypálního hrdiny. Liší se pouze v pohlaví. Předpokladem bylo, že obě postavy by měly být dětmi stejně vnímány a identifikovány. Ale výzkum tento předpoklad nepotvrdil. Naopak i přes shodné znaky, byly obě postavy vnímány odlišně a děti je odlišně hodnotily.

Tato otázka se ptala, jaká byla princezna Saša, jestli dokázaly děti správně identifikovat její vlastnosti archetypálního hrdiny bez ohledu na pohlaví. Ve výpovědích respondentů se objevily následující tři hlavní atributy, které děti vnímaly na postavě a kterými

ji charakterizovaly: hodná – statečná – hezká. Pokud tyto atributy porovnáme s výpověďmi z otázky 8, vidíme, že jediným společným prvkem, který děti identifikovaly u obou hlavních postav, byla statečnost. Zbylé dvě vlastnosti charakterizované u postavy komtesy Saši jsou hodná a hezká. Jsou to charakteristiky, které neodpovídají archetypálnímu hrdinovi. Jsou to charakteristiky, které odpovídají postavě princezny. Z toho vyplývá, že děti při vnímání postav se prvotně ztotožňují s rolí postavy - v tomto případě princezny a to ovlivňuje jejich další hodnocení postavy. S každou rolí se pojí určitá očekávání. Klasické atributy očekávané u princezny jsou laskavost a krása. A tyto charakteristiky i děti hledaly v postavě komtesy Saši, přestože to nebyly její primární znaky. Těmi byly statečnost, bystrost, svobodomyslnost. Znaky patřící do vzorce archetypálního hrdiny. Ale děti je nedokázaly plně identifikovat přes očekávání, která nevědomě ovlivňovala jejich vnímání postavy.

#### **9.4.5 Otázka 5. Co se Vám líbilo na princezně Helence?**

Postava princezny Helenky se v příběhu vyskytuje jako protiklad k princezně Saše. Obě dívky tvoří protikladné charakteristiky, které dohromady tvoří vzorový obraz role princezny. Představují animu a animuse archetypu princezny Zatímco postava komtesy Saši se svými charakteristikami přibližuje vzoru archetypálního hrdiny a její znaky jsou spíše mužské. Princezna Helenka ztělesňuje klasické pojetí princezny. Vzhledově i chováním.

Otázka pět měla zjistit, zda respondenti dávají přednost klasickému vzoru princezny nebo naopak se ztotožní s moderním pojetím ženské hrdinky. Tato otázka doplňuje výsledky z otázek 3 a 6, jejichž výsledky můžete vidět v grafech 3 a 4. Tyto dvě otázky ukázaly, že děti více obdivují postavu princezny Saši, protože odpovídá jejich zkušenosti ze světa, který je postaven na moderním postoji genderové rovnosti a silných ženách, ale zároveň ukazují, že pokud by si měly děti vybrat, není volba už tak jednoznačná projevuje se zde tendence volit i klasický vzor, což ukazuje tabulka 4 s výsledky k otázce 6.

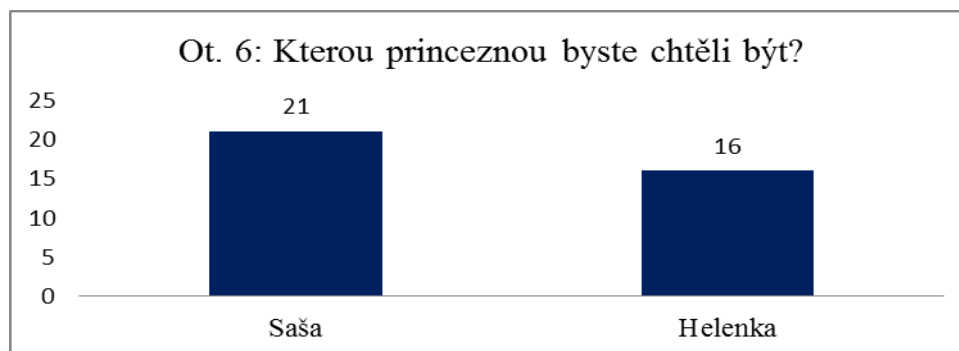
Otázka 5 vysvětluje a doplňuje způsob vnímání dětí a jejich volby. S postavou princezny Helenky spojili tyto tři hlavní charakteristiky: hodná – krásná – milá. Tyto tři atributy jsou určitým způsobem k sobě synonymní. Při porovnání s atributy přidělenými postavě komtesy Saši v otázce 4, je tu vidět i posun stupně, kdy komtesa Saša byla označena jako hezká, zatímco princezna Helenka jako krásná. Tato triáda charakteristik je klasickým

vzorcem postavy princezny. Její postava byla čitelnější a děti v ní jasně rozpoznaly její roli a klasický vzor, který představovala.

#### 9.4.6 Otázka 6. Kterou princeznou byste chtěli být?

experimentální sk.	počet	procenta (%)
Saša	21	56,76
Helenka	16	43,24

Tabulka 4. – Odpovědi otázka 6.  
Zdroj: autor



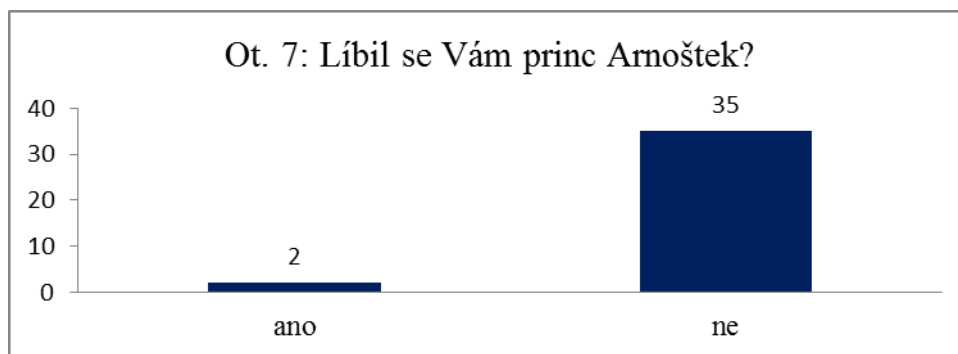
Graf 4 – Znázornění otázky 6  
Zdroj: autor

Otázka č. 6 byla položena jako doplňující pro otázku č. 3, která se ptala, která z princezen se líbila respondentům více. Tato otázka se ptala, kterou princeznou by chtěli být. Je zde vidět výrazný posun v porovnání s otázkou č. 3. Komtesou Sašou by chtělo být 56 procent respondentů a Helenkou 43 procent respondentů. Ukazuje to, že přestože děti obdivují odvážné ženské hrdinky, když se mají sami ztotožnit s postavou, vybírají si klasické předobrazy ženy.

#### 9.4.7 Otázka 7. Líbil se Vám princ Arnoštek?

experimentální sk.	počet	procenta (%)
ano	2	5,41
ne	35	94,59

Tabulka 5. – Odpovědi otázka 7.  
Zdroj: autor



Graf 5 – Znárodnění otázky 7  
Zdroj: autor

Postava prince Arnoška byla v příběhu vyobrazením protikladu archetypu hrdiny a statečného prince. Tato otázka měla potvrdit volbu prince Valentýna v předchozích otázkách. Což se také stalo, neboť postava prince Arnoška se líbila pouze 5 procentům respondentů. V počtu to byl jeden chlapec a jedna dívka. Na zdůvodnění jejich volby jsem se dětí zeptala. Svoji volbu odůvodnily takto: „...byl legrační.“ Volba proběhla tedy na základě sympatie než vzhlednutí se v postavě.

#### 9.4.8 Otázka 8. Co se Vám líbilo na princí Valentýnovi?

Tato otázka byla zaměřena na zjištění, jaké vlastnosti vnímali respondenti u postavy prince Valentýna. V odpovědích respondentů se s největší četností objevovaly tyto vlastnosti: statečný, odvážný, chytrý, hodný. Těmito slovy respondenti charakterizovali postavu a nejvíce je ocenily na princí Valentýnovy. Mezi odpověďmi se objevilo ještě několik vlastností jako, že uměl dobře bojovat, byl silný.

Respondenti vnímali postavu prince Valentýna jako odvážného chytrého hrdiny. Respondenti zmínili atributy, které odpovídají archetypu hrdiny. Dokázaly identifikovat hrdinský archetyp zakotvený v postavě prince Valentýna. Tato otázka je ve výzkumu postavena do korelace s otázkou č. 4., která byla zaměřena na postavu princezny Saši. Otázky měli zjistit, zda děti dokázali identifikovat stejně obě postavy, které nesly obě atributy archetypálního hrdiny. Jak odpovědi ukázaly, nestalo se tak. Přestože si děti uvědomily hrdinské rysy postavy princezny, primárně popisovaly takové znaky, které by měly odpovídat její postavě jako vzoru princezny. Ukázalo se zde, že děti při vnímání postav a jejich identifikování vycházejí ze svého očekávání než ze skutečných prezentovaných skutečností. Je to dáno tím, že děti v předškolním věku nejsou ani takové kognitivní úrovni, aby dokázaly pracovat se vztahy a vlastnostmi postav a v tomto věku vycházejí více z nevědomých kolektivních vzorců.

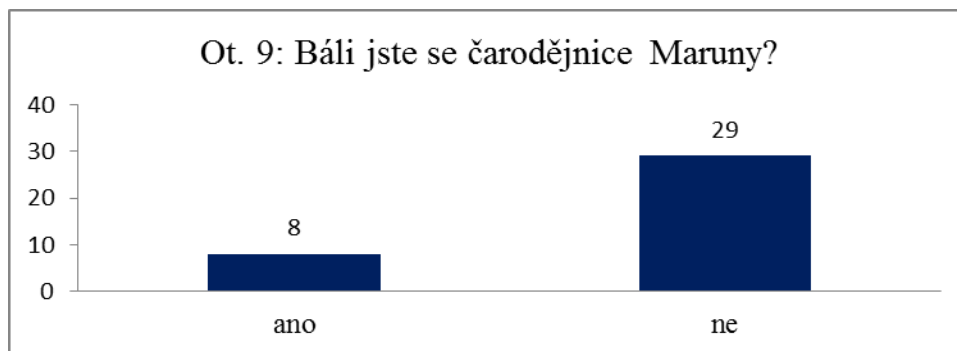
#### 9.4.9 Otázka 9. Báli jste se čarodějnice Maruny?

Poslední dvě otázky se zaměřily na negativní role v příběhu. Postava čarodějnice vystupuje v příběhu z počátku jako spíše negativní postava, ovšem v průběhu děje se projeví jako kladná. Představuje pomoc hlavní hrdince a určité zosobnění moudrosti. Její vyobrazení odpovídalo strašidelné staré čarodějnici. Otázka zjišťovala, zda děti i přes negativní vzhled dokázali odhalit její pozitivní roli.

experimentální sk.	počet	procenta (%)
ano	8	21,62
ne	29	78,38

Tabulka 6. – Odpovědi otázka 9.  
Zdroj: autor





Graf 6 – Znázornění otázky 9  
Zdroj: autor

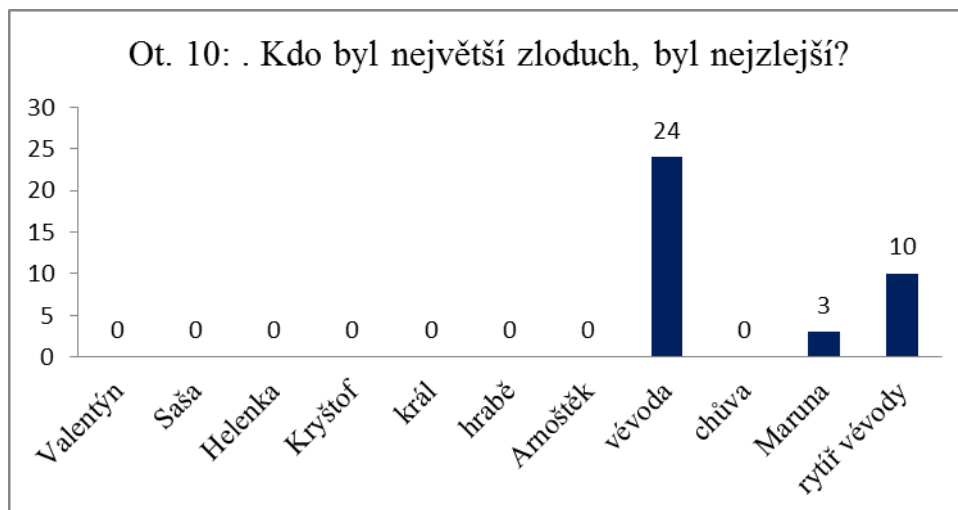
Výsledky ukazují, že 78 procent respondentů vnímalo čarodějnici Marunu pozitivně a nebáli se jí. Děti jsou schopné rozpoznávat kladné a záporné postavy v příběhu, přestože jejich prvotní vystupování se nemusí jevit hned jednoznačně.

#### 9.4.10 Otázka 10. Kdo byl největší zloduch, byl nejzlejší?

Tato otázka zjišťovala zda dokáží děti rozeznat dobro a zlo v pohádkových příbězích. V této oblasti dokáží děti ajsně rozeznat negativní postavy, jak ukazuje graf ....

experimentální sk.	počet	procenta (%)
Valentýn	0	51,35
Saša	0	24,32
Helenka	0	5,41
Kryštof	0	8,11
král	0	0
hrabě	0	0
Arnoštěk	0	0
vévoda	24	64,86
chůva	0	0
Maruna	3	8,11
rytíř vévody	10	27,03

Tabulka 7. – Odpovědi otázka 10.  
Zdroj: autor



Graf 7 – Znázornění otázky 10  
Zdroj: autor

Respondenti zřetelně identifikovali postavy vévody a jeho pomocného rytíře jako záporné postavy příběhu. V odpovědích se ale objevila ještě třetí postava negativně označena a to postava čarodějnice Maruny.

Její postava se v prvním momentě jevila jako negativní, především pro její vzhled a způsob vyjadřování, který se dá ozančit jako drsný. Důvod proč byla postava čarodějnice vnímána negativně je ten, že při poprvé byla tato postava spatřena v kontrastu k postavě princezny Saši, která za ní přišla. To potvrzují i výpovědi respondentů, kteří tuto postavu volili. Jedna z dívek uvedla: „byla ošklivá a ustříhal princezně vlasy“. Negace vychází z podoby interakce s kladnou hrdinkou příběhu. Zde je i vidět výhnam prvního dojmu. Přestože se postava Maruny v průběhu příběhu zachovala dobře a v závěru byla prezentována jako kladná a přátelská, v dětech volících tuto postavu zůstala první negativní zkušenost, která pak zastínila další kladné projevy postavy.

## **10 Zhodnocení výsledků výzkumu**

Kresebná část výzkumu potvrdila výsledky získané z dotazníkového šetření. Respondenti za hlavního hrdinu považovali postavu prince – mužský hrdina, přestože experimentální pohádka byla postavena na hlavní postavě ženské hrdinky, která nesla hlavní děj příběhu. Ukazuje to, že děti tíhnou spíše k mužským hrdinům. Vybrali si archetyp mužského hrdiny a rozeznali jeho atributy v příběhu. A to i přesto, že podobné, dokonce některé i stejné atributy nesla v příběhu ženská hrdinka. Ukazuje to, že děti předškolního věku se při sledování příběhů zaměřují na hledání klasického znázornění archetypů a tyto archetypy si vybírají a ztotožňují se s nimi, přijímají je za své vzory. V předškolním věku děti nepřijímají hrdiny, tak jak je představují nové podoby pohádek a příběhů. Naopak i v nově pojatých příbězích a postavách vyhledávají ty, tradiční.

Budeme-li vycházet z Jungova pojetí archetypů, jedná se o nevědomý proces, kdy děti v příběhu hledají ty vzory hrdinů a takové vlastnosti, které jsou jim nějakým způsobem blízké, připadají jim správné. To odpovídá koncepci kolektivního nevědomí, jehož součástí archetypy jsou. Každý archetyp ve své podstatě nevědomým psychickým faktorem, a proto je naprosto nemožné přeložit jeho obsah do intelektuálních pojmů. Nevědomí je síť asociací, do níž jsou archetypální obrazy vetkány a získávají jasné obrysy v mýtech a klasických pohádkách (von Franz, 2008).

Analýza příkladové pohádky Zkřížené meče ukázala, že i v současných autorských pohádkách jsou dodržovány klasické archetypální vzorce. Jedinou výjimku tvoří archetyp hlavního hrdiny. U tohoto archetypu byl zaznamenán posun. Především v roli ženské hrdinky, která se posunula blíže ke vzoru mužského archetypu hrdiny. Je to reakce na realitu světa, který pohádky zprostředkovávají. Současný status ženy a její role se v reálném světě vyrovnávají mužské roli a statusu. To se odráží i v pohádkách. Ale i nově pojatý a vystavený archetyp ženské hrdinky se stále v příběhu drží stejných funkcí jako v klasické pohádce, pouze navíc přebírá funkce mužského hrdiny. Ze strukturálního hlediska zůstávají současné autorské pohádky totožné s klasickými.

Výsledky výzkumu poukazují, že děti v předškolním věku při sledování pohádek pracují s nevědomým hledáním klasických archetypálních vzorců. V pohádkovém příběhu primárně hledají vzorce, které odpovídají archetypům postav., což ukazují výsledky zanesené v grafech 1 a 2, kde je vidět, že primárně děti při sledování pohádky vnímaly postavu prince Valentýna, který odpovídal klasickému archetypálnímu vzoru hrdiny. Tento vzor je sestaven

z určitého vzorce, který můžeme popsat takto: hrdina – muž – statečný – chytrý. Tento vzorec můžeme vyvodit nejen z Jungovy koncepce archetypů (1999) ale i z publikace von Franc (2008) zabývající se pohádkami a archetypální typologií. A výzkum ukázal, že děti se tohoto vzorce drží a i ho vyhledávají, přestože ve vzorové pohádce byl tento vzorec upozaděn a pozměněn na hrdina – žena – chytrý – statečný. Hlavní hrdinka pohádky naplňovala tento vzorec, přesto děti daly primárně přednost klasickému vzorci s mužským rodem.

Výzkum ukázal, že děti při percepci pohádek se nezaměřují prvotně na vlastnosti postav, ale na postavy samotné, ke kterým přiřazují očekávání spojená s daným typem postavy. To probíhá na nevědomé úrovni, kterou zastupuje kolektivní nevědomí. V předškolním věku nejsou děti ještě příliš ovlivněny současnými socializačními tendencemi ovlivněny principy rovnosti a feminizujícími vlivy. Tyto vlivy se projevují v současné české autorské pohádkové tvorbě, které do vzorců archetypálního hrdiny vkládají ženu nesoucí tradičně mužské hrdinské atributy. Děti neumějí tyto atributy rozeznat a orientovat se v nich, proto spíše hledají klasické vzorce.

Pokud se ve výzkumu objevily odchylky, projevující se v odlišné volbě postav či upřednostnění jiných postav, bylo to výsledkem projekce dětí, která vycházela z emocionální a zkušenostní roviny respondentů. To ukazuje druhou nevědomou rovinu projevující se v percepci pohádkových obsahů a tou je projekce. Projekce je mechanismus neuvědomovaného přenosu subjektivních, emočních přání, emocí, znaků na osoby či situace (Hartl, Hartlová, 2004)

Kresebná i dotazníková část výzkumu pracující s dětmi ukázaly, že v předškolním věku ještě nejsou děti schopny zcela zpracovat nové pojetí archetypů postav, přestože odpovídají reálnému světu, který je obklopuje. V tomto věku děti podvědomě vyhledávají klasické archetypální vzorce, které jim přinášejí uspokojení a pohled na svět, který jim je srozumitelný.

## Závěr

Tato práce se zabývá archetypy hrdinů v současné české autorské pohádkové tvorbě prezentované v televizních pohádkách, a jakým způsobem tyto archetypy vnímají a interpretují děti. V teoretickém oddílu práce jsou zpracována témata: co je to pohádka jako útvar a jaký je její význam a funkce, jaká je struktura pohádky a jak s touto strukturou a jejím obsahem pracuje obor psychologie. Jakou funkci má pohádka z pohledu vývojové psychologie, především vliv na kognitivní a morální vývoj jedince.

Na počátku této práce byly položeny tyto výzkumné otázky:

Jaké archetypy hrdinů se vyskytují v současné filmové tvorbě pohádek pro děti?

Jakým způsobem tyto pohádky vnímají děti?

V první části byla použita metoda narativní analýzy, která je postavena na Proppově morfologii pohádek. Propp sestavil na základě rozboru ruských lidových pohádek sadu jednatřiceti funkcí a prvků, které se vyskytují v pohádkách. Vybranou příkladovou pohádku, která byla použita v tomto výzkumu, jsem strukturálně rozebrala a hledala v ní funkce a prvky popsané Proppem.

Za příkladovou pohádku byla zvolena autorská pohádka *Zkřížené meče* (1998). V analýze této pohádky bylo zjištěno 24 z 31 funkcí a prvků objevujících se v pohádce. Z toho plyne, že i v současných autorských pohádkách se objevují klasická schémata a motivy stejné jako v klasických pohádkách. Hrdinové současných pohádek nesou atributy odpovídající současným společenským tendencím. Odpovídají reálným rolím a charakteristikám, kterými zprostředkovávají obraz současného světa. Přesto se v pozadí objevují vzorce odpovídající klasickým archetypům hrdinům a i klasickým motivům.

V druhé část výzkumu se zaměřila na druhou výzkumnou otázku – na percepci pohádek dětmi. Výzkum probíhal s dětmi předškolního věku, protože jak uvádí Černoušek (1990) je to pohádkový věk, kdy je jedinec nejvíce otevřen pohádkovým obsahům a jejich poselství.

Zaměřila jsme se především na vnímání hrdinů. I když pohádka byla postavena ženské hrdince, jako hlavní postavu označili děti mužskou postavu, jak ukazuje graf 1. Přestože pohádka představuje v hrdince roli ženu, která nese atributy archetypálního hrdiny, děti se více zaměřily na mužskou postavu, kterou identifikovaly jako největšího hrdinu. Děti tedy prvotně vyhledávají mužské postavy, které si ztotožňují s hrdiny a upřednostňují je

i před ženskými postavami nesoucími stejné atributy. Můžeme z toho vyvodit, že zde je platné kolektivní nevědomí a archetypální koncepce Junga (1998). Děti v předškolním věku ještě nejsou dostatečně ztotožněny s genderovými rolemi, které probíhají ve společnosti. Nevědomě se přiklánějí k archetypu hrdiny ztotožněnému s mužskou postavou jako symbolem síly a odvahy a nevědomě ho v příbězích vyhledávají a upřednostňují je před ženskými postavami. Nejsou primárně zaměřeny na vlastnosti a atributy dané postavy. Ty odvozují až druhotně od očekávání, které mají od daných postav. Tato očekávání vychází z nevědomí a odpovídají kolektivnímu archetypálnímu základu.

Výzkum ukázal, že přestože současné autorské české pohádky se přizpůsobují moderním tendencím genderové rovnosti a určité feminizaci, děti v předškolním věku nejsou ještě schopny na tyto tendence reagovat. Jejich percepce pohádkových hrdinů odpovídá klasickým strukturám prezentovaným v klasických pohádkách. Pokud se setkají se současnou pohádkou, primárně vyhledávají tyto klasické struktury a archetypální vzory. Teprve, když je v pohádkovém obsahu nenacházejí, zaměří se na odhalení nových struktur.

Jak uvádí Bažantová (2010), v pohádkových příbězích představuje překrásná žena – princezna animu, a protiklad animus je symbolizován šlechtnými hrdiny, rytíři, princem. Vyústění příběhu ve spojení prince a princezny je odrazem potřeby integrovat v sobě mužský a ženský prvek. Tato potřeba je naplňována i v současných autorských pohádkách. Šťastný konec a spojení hlavní dvojice je základem každého pohádkového příběhu spolu s potrestáním zla. Bez těchto dvou základních prvků by pohádka nebyla schopna naplňovat svoji funkci a význam ve vývoji jedince.

Tato práce se zaměřila pouze na předškolní věk, který je primárně spojován s pohádkami. Předmětem dalšího zkoumání by mohlo být, jakým způsobem se vnímání archetypů vyvíjí s věkem. Zda děti staršího věku budou stále stejně vyhledávat prvotně klasické vzory a identifikovat se s nimi, nebo přijmou nové pojetí archetypů.

## ***Resumé***

Tato bakalářská práce se zaměřuje na archetypy hrdinů v současné české filmové pohádkové tvorbě. V úvodu teoretické části je zpracované téma vymezení pohádky z psychologické perspektivy a její funkce a význam pro emoční, kognitivní a morální vývoj jedince. Následně je v teoretické části popsána koncepce kolektivního nevědomí a jeho pojetí archetypů C. G. Junga. V závěru teoretické části je rozebrána struktura pohádkového vyprávění a jeho interpretace a symbolika z pohledu psychologie. Praktickou část se věnuje výzkumu archetypů v současné české pohádkové tvorbě a percepci těchto archetypů dětmi. Výzkum je zaměřen především na děti předškolního věku. Výzkum využívá kvalitativní i kvantitativní metody.

**KLÍČOVÁ SLOVA:** Archetyp, pohádka, percepce, vývoj jedince

## ***Summary***

This bachelor thesis focuses on the archetypes of heroes in the contemporary Czech film fairy tale production. In the introduction of the theoretical part, there is elaborated the definition of the subject from a psychological perspective and its function and importance for emotional, cognitive and moral development of an individual. Subsequently, the concept of collective unconscious and his concept of archetypes by C. G. Jung are described in the theoretical part. The conclusion of the theoretical part analyzes the structure of the fairy tale narration and its interpretation and symbolism from the psychological point of view. The practical part is devoted to the research of archetypes in the contemporary Czech fairy tale production and perception of these archetypes by children. The research is mainly focused on preschool children. The research uses both qualitative and quantitative methods.

**KEY WORDS:** Archetype, fairy tale, perception, development of the individual



## **Použitá literatura:**

- ARNHEIM, R. *Anschauliches Denken*. Schauberg : M. Du Mont. 1969
- BAŽANTOVÁ, M. *Symbolika pohádek a její projektivní využití v arteterapii psychóz : disertační práce*. Olomouc : Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. 2010
- BENEŠ, B. *Česká lidová slovesnost. Výbor pro současného čtenáře*. Praha: Odeon. 1990. ISBN 80-207-0181-8.
- BETTELHEIM, B. *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. 2000 ISBN 80-7106-290-1
- ČERNOUŠEK, M. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros. 1990. ISBN 80-00-00060-1
- ČERVENKA, J. *O pohádkách*. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1960.
- FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*. Praha: Portál, s.r.o., 1997. ISBN 80-7178-626-8.
- DAVIDO, R. *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál. 2001
- DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Karolinum. 2000. ISBN
- FRANZ, M.-L. von. *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Portál, Praha 2008. ISBN
- GILBERT, J. M. de Faramiňán. *Symbolismus pohádek. Zrcadlo Kultury*, vol. 18. Praha: Nová akropolis. 2001
- HAMPLOVÁ, V. *Interpretace spontánního dětského výtvarného projevu z hlediska psychologického výkladu symbolů : diplomová práce*. Brno : Masarykova univerzita, Psychologický ústav. 2006. Vedoucí diplomové práce: Mgr. Šárka Portešová, Ph.D.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. 2000
- HENDL, J. *Kvalitativní výzkum – Základní metody a aplikace*. Praha: Portál. 2000 ISBN 80-7367-040-2,
- JUNG C. G. *Výbor z díla, svazek II. – Archetypy a nevědomí, Teoretické úvahy o podstatě duševna*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka. 1998. ISBN 80-85880-16-4
- KASTOVÁ, V. *Dynamika symbolů: základy jungovské psychoterapie*, Praha: Portál. 2000. ISBN 80-7178-371-4
- LUŽÍK, R. *Pohádka a dětská duše*. 1. vyd., Václav Petr (Svazky úvah a studií, č. 88), Praha 1944. ISBN 80-7367-124-7
- MARANDA, P. *Structuralism in cultural anthropology*. Annual Review of Anthropology, 1972, vol. 1
- PIAGET, J. *Psychologie dítěte*. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-608-X.

PIAGET, J., INHELDEROVÁ, B. *Psychologie dítěte*. Praha: SPN. 1997.

ISBN 80-7178-407-9

PPLHÁKOVÁ, A.: *Učebnice obecné psychologie*. Academia, Praha 2007.

ISBN 80-200-1387-3

PROPP, V. J. *Morfologie pohádky a jiné studie, III. Funkce jednajících osob*. Jinočany: H et H.

1999. ISBN 80-86022-16-1

READ, H. *Výchova uměním*. Praha: SPN. 1967

STREIT, J. *Proč děti potřebují pohádky*. Praha: Baltazar. 1992. ISBN 80-900307-4-2.

TOLKIEN, J. R. R.. *Netvoři a kritikové: a jiné eseje*. Praha : Argo, 2006. ISBN 80-7203-788-9.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I.: Dětství a dospívání*. Praha : Karolinum. 2005.

VÁGNEROVÁ, M. *Základy psychologie*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-245-6-0841-3.

### ***Internetové zdroje***

PAVLÁSKOVÁ, E. *Teoretický rámec indexace pohádek*. Ikaros [online]. 2006, roč. 10, č. 4

[cit. 24.06.2012]. Dostupný na World Wide Web: <<http://www.ikaros.cz/node/3283>>.

URN-NBN:cz-ik3283. ISSN 1212-5075.

## ***Přílohy***

Příloha 1. Proppova morfologická struktura pohádek (1999)

### 31 Prvků a funkcí, které se objevují v pohádkách podle V. J. Proppa:

- I. Jeden ze členů rodiny opouští domov (odloučení)
- II. Hrdinovi je něco zakázáno (zákaz)
- III. Zákaz je porušen (porušení)
- IV. Škúdce se snaží vyzvídat (vyzvídání)
- V. Škúdce dostává informace o své oběti (vyzrazení)
- VI. Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku (úskok)
- VII. Oběť podlehne úskoku a tím bezděčně podléhá nepříteli (pomahačství)
- VIII. Škúdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu (škůdcovství); Jednomu z členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít (nedostatek)
- IX. Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K Hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn (prostřednictví, spojovací moment)
- X. Hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní vysloví souhlas (začínající protiakce)
- XI. Hrdina opouští domov (odchod)
- XII. Hrdina je podroben zkoušce, vypytování, je napaden a pod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka (první funkce dárce)
- XIII. Hrdina reaguje na činy budoucího dárce
- XIV. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek
- XV. Hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání (prostorové přemístění mezi dvěma říšemi, vykonání cesty)
- XVI. Hrdina a škúdce vstupují do bezprostředního boje (boj)
- XVII. Hrdina je označen (označení)
- XVIII. Škúdce je poražen (vítězství)
- XIX. Počáteční neštěstí jsou zlikvidovány (likvidace neštěstí nebo nedostatku)
- XX. Hrdina se vrací (návrat)
- XXI. Hrdina je pronásledován (pronásledování)

- XXII. Hrdina se zachraňuje před pronásledováním (záchrana)
- XXIII. Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země (nepoznaný příchod)
- XXIV. Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky (neoprávněné nároky)
- XXV. Hrdinovi je uložen těžký úkol (těžký úkol)
- XXVI. Úkol je splněn (splnění)
- XXVII. Hrdina je poznán (poznání)
- XXVIII. Nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen (odhalení)
- XXIX. Hrdina dostává nové vzezření (transfigurace)
- XXX. Škůdce je potrestán (trest)
- XXXI. Hrdina se žení a nastupuje na carský trůn (svatba)