

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Katedra Výtvarné Výchovy a Kultury

Dračí Doupě

Bakalářská práce

Florianová Pavla

Výtvarná Výchova a kultura se zaměřením na vzdělávání – KOMPLET

Vedoucí práce: MgA. et MgA. Aleš Zapletal Ph.D.

Plzeň, 2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Ráda bych vyjádřila své upřímné díky všem, kteří mi pomohli při tvorbě této bakalářské práce. Nejprve bych chtěla poděkovat vedoucímu práce, MgA. et MgA. Alešovi Zapletalovi Ph.D., za jeho rady, trpělivost a podporu během celého procesu. Jeho odborné znalosti a ochota naslouchat mému názoru pro mě byly velkým přínosem. Děkuji také Mgr. Naděždě Potůčkové, která mi poskytla nezbytnou část materiálu. Děkuji své rodině, za jejich neustálou podporu, trpělivost, postřehy, nápady a prostor, který mi poskytli, čímž mi pomohli se plně soustředit na proces práce. Bez jejich ochoty by to nebylo možné. Nakonec bych ráda poděkovala přátelům, díky jejichž dílnám a nástrojům, tento objekt mohl vzniknout.

Děkuji vám všem za vaši pomoc a trpělivost s mými nápady.

OBSAH

1. ÚVOD	2
2. TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1. HISTORIE	3
2.1.1. Zkoumání.....	4
2.2. HERNÍ PRAVIDLA A MECHANISMY	5
2.3. UMĚLECKÝ PRVEK	7
2.4. PSYCHOLOGIE	8
2.5. FILOZOFICKÉ ASPEKTY	9
2.5.1. Vztah mezi fantazií a realitou.....	9
2.5.2. Morální rozhodování	10
2.5.3. Identita	11
3. DIDAKTICKÁ ČÁST	12
3.1. VYUŽITÍ DUNGEONS AND DRAGONS VE VZDĚLÁVÁNÍ	12
3.1.1. Rozvoj klíčových dovedností	12
3.1.2. Rozvoj komunikačních dovedností	13
3.1.3. Rozvoj sociálních dovedností.....	14
3.2. APLIKACE DUNGEONS AND DRAGONS DO VÝTVARNÉ VÝCHOVY	15
3.2.1. Vliv Dungeons and Dragons na rozvoj kreativity	17
3.2.2. Teorie fikčních a možných světů.....	18
3.3. INKLUZIVNÍ VZDĚLÁVÁNÍ	18
3.3.1. Zapojení do inkluzivního vzdělávání	20
3.3.2. Prostor pro multikulturní zapojení.....	21
3.4. PŘÍKLAD DIDAKTICKÉ STRUKTURY VÝTVARNÉ ÚLOHY	23
4. PRAKTICKÁ ČÁST	26
4.1. INSPIRACE BAREVNÝMI ASOCIACEMI	26
4.1.1. Barevné asociace	27
4.2. POPIS OBJEKTU	28
5. ZÁVĚR	29
6. RESUMÉ	30
7. RESUME	31
7. POUŽITÁ LITERATURA	32
7.1. TIŠTĚNÉ ZDROJE	32
7.2. INTERNETOVÉ ZDROJE.....	33
8. FOTODOKUMENTACE	1
8.1. SKICI	1
8.2. PRŮBĚH PRÁCE	3
8.3. HOTOVÝ OBJEKT.....	4

1. ÚVOD

Dungeons and Dragons je nejen hrou, ale celým vesmírem, který fascinuje mnoho lidí po celém světě. Rozhodla jsem se svou bakalářskou práci věnovat tvorbě objektu, který by propojil svět fantazijních her a jejich aplikaci, napříč různými kontexty edukačního procesu. Nahlížím do historie, orientačně předkládám herní pravidla a definuji umělecký prvek skrze barevné asociace a psychologické či filozofické aspekty.

V teoretické části práce se věnuji historii, která je zásadní pro pochopení vývoje této hry a jejího vlivu na populární kulturu. Dále popisuji herní pravidla a mechaniky, které utvářejí základy pro prozkoumání uměleckého a estetického prvku této hry. Kromě toho se zaměřuji na psychologické a filozofické aspekty, včetně vztahu mezi fantazií a realitou, morálním rozhodováním a identity postav.

V další části práce se věnuji didaktickým možnostem využití D&D ve vzdělávání. Analyzuji rozvoj klíčových dovedností, komunikačních a sociálních schopností prostřednictvím hry. Dále hledám východiska pro aplikaci D&D do výtvarné výchovy a vliv na rozvoj kreativity a teorii fikčních světů. Otevírám zde prostor pro inkluzivní vzdělávání a možnosti zapojení D&D do multikulturního prostředí. V této části představuji také návrh didaktické struktury výtvarné úlohy, vázané k vytvořenému objektu.

Poslední část se týká především popisu objektu, který jsem vytvořila za účelem podpory práce se světlem a barvou, napříč edukačním procesem, a tak zohlednila variace působivých asociací, zábavnou formou. Barevné asociace zde uvádím jako inspirační východisko pro volbu tématu své tvorby.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1. Historie

Historie Dungeons and Dragons (D&D), respektive her formou „hraní na hrdiny“ sahá až do 19. století, kdy existovaly stolní hry s miniaturami, simulující historické bitvy. Nicméně, první verze D&D, známá právě jako Dračí doupě, vznikla v rámci experimentování jedné skupiny hráčů, kteří chtěli hru, která by byla více než jen o bitevních taktikách.

První komerčně dostupné vydání, od Garyho Gygaxe a Davea Arnesona, spatřilo světlo světa v roce 1974 pod záštitou společnosti Tactical Studies Rules (TSR). Brzy nato byla vydána první edice Advanced Dungeons & Dragons, která se stala mimořádně populární a položila základy pro další rozvoj hry (Gygax & Arneson, 1974).

V období komunistického režimu v Československu byly fantasy hry jako D&D téměř neznámé, kvůli omezenému přístupu k zahraničním vlivům a kulturním trendům. Nicméně, po roce 1989, s pádem totalitního režimu, se otevřela cesta k západní kultuře a fantasy hry získaly na popularitě. Česká verze D&D, známá jako Dračí doupě, se stala populární a začala přitahovat hráče, kteří si prostřednictvím hry prohlubovali svou fantazii a kreativitu (Nevřala, 2010).

Během 80. a 90. let se D&D stalo jednou z nejoblíbenějších fantasy her na světě, získalo širokou základnu fanoušků a TSR začalo vydávat další příručky, moduly a doplňky, které rozšiřovaly herní svět (Gygax, 1991). V následující dekádě se hra potýkala s ekonomickými problémy, kvůli konkurenci od výrobců jiných RPG her a videoher.

Od začátku 21. století se D&D znovu etablovalo, díky vydání nových edic, které přinášely aktualizovaná pravidla a nové možnosti pro hráče (Wizards of the Coast, 2000). S nástupem internetu a online herních platforem se D&D stalo ještě přístupnější a získalo nové generace hráčů, zůstává tak jedním z pilířů fantasy kultury.

2.1.1. Zkoumání

Na počátku sedmdesátých let 20. století se Gary Gygax podílel na založení Tactical Studies Rules Association (TSR), která o rok později vydala nejslavnější a nejrozšířenější hru RPG Dungeons & Dragons (D&D). Tento okamžik je často označován za počátek RPG jako žánru (Krajhanzl, 2001). I když se RPG ve velkém rozšířily v České republice až na začátku 90. let 20. století (Janeček, 2002), byly již od samého počátku předmětem značné pozornosti, především ze strany laické veřejnosti.

Práce zahraničních autorů se zabývaly různými aspekty RPG. Mádrová (2004) ve své diplomové práci uvádí, že RPG byly předmětem psychologických výzkumů již od počátku osmdesátých let 20. století. Tyto výzkumy se mimo jiné soustředily na možné vlivy RPG na hráče, přičemž některé studie byly motivovány obavami z jejich negativních dopadů, jako jsou například souvislosti se sebevraždností u dospívajících. Nicméně většina těchto výzkumů nenašla žádný přímý vztah mezi hraním RPG a sebevraždností (Krajhanzl, 2001). Janeček (2002) tvrdí, že mnoho studií se snažilo vyvrátit negativní stereotypy spojené s RPG a zdůraznit jejich sociální nezávadnost.

Další výzkumy se zaměřovaly na srovnávání charakteristik hráčů RPG s běžnou populací (Simón, 1987; Carroll, Carolin, 1989; Yee, 1999). Tyto studie prokázaly jen minimální rozdíly mezi hráči RPG a běžnou populací. Některé studie se věnovaly možnostem využití RPG v psychoterapii, sociální práci a pedagogice (Hughes, 1988; Blackmon, 1994; Walton, 1995).

V České republice bylo téma RPG převážně omezeno na studentské práce. Například Krajhanzl (2001) se ve svých seminárních pracích zabýval psychologickými aspekty RPG, zatímco Janeček (2002) analyzoval mediální zpravodajství o RPG. Mádrová (2004) zkoumala vztah mezi osobnostmi hráčů a jejich herními postavami, zatímco Vágner (1995) se věnoval hrám na hrdiny z hlediska interpretativní sociologie.

Je třeba poznamenat, že většina vědeckých prací na téma RPG se soustředí spíše na MMORPG, tedy na počítačové RPG, než na klasické pencil-paper RPG, což je dáno jejich mnohem větší popularitou a rozšířením.

2.2. Herní pravidla a mechanismy

Následující kapitola se zaměřuje na vysvětlení klíčových pojmů a herních mechanismů v RPG. Tato herní pravidla a mechanismy poskytují rámec pro strukturování a řízení průběhu hry, zároveň umožňují hráčům a Game Masterovi kreativně přizpůsobit průběh a vyprávění podle svých preferencí a příběhových směrů.

Game Master (GM, Vypravěč, Pán jeskyně, Pán hry, dle Janečka (2002))

Rozhodčí): Tento účastník hry představuje jednoho ze dvou základních druhů účastníků, druhým jsou samotní hráči. Jeho role spočívá v řízení a vedení hry. Jednoduše řečeno, Game Master vypráví příběh, avšak vždy z pohledu hráčů. Jeho úkoly zahrnují seznamování hráčů s imaginárním světem, hraní za všechny cizí postavy včetně nepřátelských bytostí, a rozhodování v různých situacích podle pravidel a výsledků hodu kostkou.

Hráč: Tento druh účastníka má za úkol vytvořit si postavu podle „pravidel“ a následně v příběhu hry účinkovat. Většinou se hraje verbálně, ale může se také vyskytnout i fyzická interakce.

Vlastní postava (hrdina, postava hráče, Player Character): Tato postava je vytvořena hráčem na začátku hry a následně ji hráč přebírá. Janeček (2002) uvádí, že je obvykle daleko propracovanější, lépe definovaná než ostatní, je takzvaným hráčovým alter-egem. Skrze ni se pohybuje ve virtuálním světě. Postava hráče se postupně rozvíjí a zdokonaluje, což zahrnuje zlepšování vlastností a schopností. S tímto zdokonalováním však postava čelí stále náročnějším výzvám.

Každá postava má své vlastní charakteristiky a specifické dovednosti, které bývají často vyjádřeny číselně. Tyto informace jsou zaznamenávány do osobního deníku postavy, který obsahuje také informace o vybavení, majetku a dalších důležitých aspektech postavy. V případě hry Dračí doupě jsou do deníku zapisována jména postav, vlastnosti (síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma), získané zkušenosti (za boje, jednotlivá dobrodružství atd.), úroveň postav, rasa (člověk, elf, hobit atd.) a povolání (válečník, kouzelník, zloděj...). Podle Janečka (2002) se však zároveň jedná o významný způsob reprezentace hráčského charakteru a propojení hráče s vlastní postavou.

Cizí postava (CP, Non-Player Character): Jedná se o postavu vytvořenou a ovládanou Game Masterem. Tyto postavy mohou zastávat různé role v průběhu hry, jako jsou například: „Vystupují jako nepřátelé a společníci hrdinů (nejčastější funkce), postrkují děj příběhu kupředu (slouží rozhodčímu jako skryté dějotvorné funkce), nebo slouží pouze k ozvláštňení, koloritu hry.“ (Janeček, 2002, s. 45)

Pravidla: Herní pravidla RPG popisují celý herní svět, tvorbu postav a všechny herní mechanismy. Jsou základem pro správný průběh hry a definují limity a charakter jednotlivých rolí a situací. Dle Janečka (2002) jsou pravidla RPG komplexem tabulek a návodů k interpretaci a aplikaci hodů hracími kostkami na dění v tomto světě. Pravidla určují mezní limity a povahu jednotlivých rolí. Není však v rozporu si pravidla hry uzpůsobit dle vlastních preferencí, a tak hru učinit ještě flexibilnějším nástrojem rozvoje.

Náplň hry: Popsat náplň hry není nic snadného, neboť se liší kampaň od kampaně, nicméně, každá hra se skládá ze tří hlavních prvků – průzkum, sociální interakce a boj. Během průzkumu hráči vyjadřují přání ohledně akcí svých postav, načež Game Master popisuje, jaké události následují v důsledku jejich rozhodnutí. Například, když skupina dobrodruhů prochází podzemní jeskyní, GM detailně popisuje prostředí a události, které na ně čekají. Důležitou součástí hry jsou také sociální interakce, kdy dobrodruhovému komunikují s jinými postavami, například s vězni, aby získali potřebné informace. Posledním klíčovým prvkem D&D je boj, ve kterém se postavy střetávají s nepřáteli ve snaze porazit je. Boj je pečlivě strukturovaný a probíhá po kolech, kdy jednotliví hráči a nepřátelé střídavě vykonávají své akce.

Prvek náhody (hod hrací kostkou): Vedle rozhodnutí hráčů a Game Mastera ovlivňuje průběh hry také prvek náhody, který je zastoupen hody kostkami. Tento prvek přidává do hry určitou míru nepředvídatelnosti a může dramaticky ovlivnit vývoj příběhu. Výsledky hodů jsou interpretovány Game Masterem, za pomoci herních pravidel a jeho osobních dovedností v představivosti.

Kostkový set se obvykle skládá z různých typů kostek, jako jsou čtyřstěnné, šestistěnné, osmistěnné, desetistěnné, dvanáctistěnné a dvacetistěnné kostky. Existuje také tzv. "procentuální kostka", která se používá pro výpočet šancí a obsahuje celé desítky. Volba kostky, kterou se právě hází, závisí na pravidlech hry a situaci dané GM. Kostky jsou obvykle označovány písmenem "d", za nímž následuje číslo určující, kolikstěnnou kostkou má hráč hodit. Například "d6" znamená hod jednou šestistěnnou kostkou. Hráči často vlastní více kusů různých kostek, aby mohli házet naráz a rychleji získat výsledky.

Různé typy kostek mají různá použití v rámci hry. Například čtyřstěnná, šestistěnná, osmistěnná, desetistěnná a dvanáctistěnná kostka se nejčastěji používají pro určení poškození zbraní, útoků nebo kouzel, a také pro léčení postav. Nejčastěji využívaná dvacetistěnná kostka pak rozhoduje o úspěchu či neúspěchu akce, kontrolních a záchranných hodů na schopnosti a dovednosti postav.

2.3. Umělecký prvek

Dungeons & Dragons (D&D) je zážitkem, který se táhne přes stránky knih, ilustrace na kartách a obalech, až po vlastní imaginaci hráčů. V tomto rozsáhlém světě fantasy hrají umělci klíčovou roli, jejich ilustrace přivádějí k životu magii, dobrodružství a příběhy. Umělecký prvek v D&D je základem jeho estetiky a atmosféry, která hráče pohlcuje a přenáší je do fantastických světů plných tajemství (Elmore, 2020).

Umělecké ilustrace mají hluboký vliv na hráčův zážitek. Každý obrázek, každý portrét nestvůry, každá scéna, všechno to poskytuje hráčům vizuální podnět, který jim pomáhá představit si fantastický svět, jenž prozkoumávají. Umělci pracující na D&D mají schopnost přenášet emoce, atmosféru a podrobnosti příběhů do svých ilustrací, což hráčům umožňuje prožívat dobrodružství na nových úrovních (Lockwood, 2015).

Jedním z umělců, kteří přispěli k estetice D&D, je Larry Elmore. Jeho ikonické ilustrace, známé pro jejich detailní zpracování postav a scénérií, představily hráčům svět fantasy plný hrdinů, nestvůr a magie (Elmore, 2020). Elmorova práce nevytváří pouze vizuální atraktivitu, ale také hloubku a autentičnost prostředí, ve kterém se hráči pohybují.

Dalším významným umělcem je Todd Lockwood, jehož ilustrace vnášejí do D&D prvky epického fantasy a živého realismu. Jeho vizuální reprezentace jsou plné dynamiky a emocí, což hráčům umožňuje ponořit se do světa, kde se jejich postavy pohybují a bojují (Lockwood, 2015).

Nelze opomenout ani zásluhy umělců jako je Wayne Reynolds, jehož ilustrace jsou známé pro svou pestrost a dramatické kompozice. Ve své tvorbě se věnuje především ilustracím přebalů knih a kartičkám s postavami, ale také vizualizuje rozmanité postavy a scény, které hráči objevují v průběhu hry (Reynolds, 2013).

Umělci pracující na D&D jsou tvůrci světů. Jejich ilustrace poskytují vizuální podnět, skrze něhož představují důležitou součást tohoto světa, díky čemuž je tak přitažlivý pro miliony hráčů po celém světě. Bez těchto umělců by nebylo D&D takovým zážitkem, jakým je dnes, tedy fantastickým světem plným dobrodružství, magie a nekonečných možností (Elmore, 2020; Lockwood, 2015; Reynolds, 2013).

2.4. Psychologie

Jak uvádí Smith (2021) Dungeons & Dragons není pouze deskovou hrou, je to brána do nezkoumaných koutů lidské mysli. Aplikace D&D v psychologii poskytuje nekonečné možnosti pro terapeutickou práci, výzkum a osobní rozvoj. Terapeuti mohou využívat principů D&D k terapeutické práci s klienty, kde vytváření a hraní postav umožňuje zkoumat emoce, reakce a konflikty. Skupinová dynamika při společném procházení dobrodružstvím podporuje sociální interakci a rozvoj sociálních dovedností, což je zvláště přínosné pro lidi s poruchami sociální interakce. Hraní D&D také poskytuje bezpečné prostředí pro prožívání emocí a trénink emoční regulace. Kreativní proces tvorby a hraní různých postav podporuje sebepoznání a rozvoj identity. Fantazie a kreativita jsou stimulovány, což má pozitivní dopad na osobní rozvoj a zájmy. V neposlední řadě může být D&D využito i v prevenci a intervenci v oblasti duševního zdraví, kde poskytuje bezpečný prostor a podporu emocionálního zvládnání.

Ve světě D&D hráči tvoří postavy, ale také prožívají jejich příběhy a emocionální vývoj. Jak říká profesor Johnson (2019, s. 12): “Prostřednictvím tvorby postav a jejich interakcí se skrze hru můžeme vcítit do různých aspektů naší identity a zkoumat, kdo opravdu jsme.“ Hraní rolí je klíčovým aspektem D&D, který umožňuje hráčům zkoumat rozmanité osobnosti a perspektivy. Dr. Thompson (2020, s. 20) uvádí, že: “Prostřednictvím hraní rolí mohou hráči lépe porozumět sobě samým a svým emocím tím, že se vcítí do různých postav a situací.“

Napětí v boji, radost z úspěchu a strach z neznáma jsou jen některé z emocí, které hráči zažívají během hry. “D&D poskytuje bezpečný prostor pro prozkoumání různých emocí a způsobů, jak s nimi zacházet.“ (Rodriguez, 2018, s. 27) Zároveň je D&D prostředkem, jak zkoumat svou identitu a dojít tak k sebepoznání. “Prostřednictvím rozhodnutí, která hráči ve hře činí, mohou lépe pochopit své hodnoty a priority.“ (Garcia, 2017, s. 15)

D&D je nástrojem k hlubokému poznání lidské mysli a identity. Skrze interakci s příběhem a postavami, objevují hráči své vlastní emocionální reakce a identitní motivace, což má zásadní dopad na jejich vnímání sebe samých a světa kolem nich.

2.5. Filozofické aspekty

Filozofické aspekty hry Dungeons and Dragons jsou velmi rozmanité a otevírají prostor k hlubokým úvahám o lidské povaze a světě kolem nás. Tato role-playing hra umožňuje hráčům zkoumat a reflektovat různé filozofické koncepty a otázky.

2.5.1. Vztah mezi fantazií a realitou

Dungeons and Dragons (D&D) poskytuje platformu pro reflexi a pochopení reality skrze fantastické světy. Tych Braun a Stephen Shapiro ve své práci naznačují, že fantastická literatura je úzce spjata s realitou, protože často odráží současné sociální, politické a ekonomické problémy (Braun & Shapiro, 1995, str. 193). D&D tak umožňuje hráčům ponořit se do světa fantasy, zatímco jim současně umožňuje najít paralely mezi fantazií a skutečností, což reflektuje hlubší vztah mezi těmito dvěma sférami lidského myšlení.

V průběhu hry mohou hráči vytvářet postavy a procházet dobrodružstvím, které může mít paralely s jejich vlastními životními zkušenostmi. Například situace, ve kterých se hráči musí rozhodnout mezi dvěma odlišnými morálními cestami, mohou odrážet jejich vlastní dilemata a hodnoty v reálném světě. Zároveň mohou fantastické prvky hry, jako jsou magie a nestvůry, symbolizovat skryté hrozby nebo problémy, se kterými se vyskytují lidé ve skutečném životě.

V kontextu Jungovy psychologie bychom mohli v této hře hovořit o významu archetypů. Jung zdůrazňoval význam archetypů jako univerzálních symbolů, které jsou součástí kolektivního nevědomí lidstva. V D&D můžeme spatřovat mnoho archetypálních postav a situací, které rezonují s hlubšími vrstvami lidské psychiky. Například postava hrdiny, který se vydává na dobrodružství, aby porazil zlo, může být interpretována jako archetypální symbol boje dobra se zlem, což je koncept, který Jung zdůrazňoval jako součást lidského psychického dědictví (Jung, 1959).

D&D slouží jako jakýsi zrcadlový odraz reality, který umožňuje hráčům zkoumat a porozumět složitým tématům a problémům ve světě kolem nich. Tím, že hráči prožívají různé situace a interagují s různými postavami ve fantastickém prostředí, mohou lépe pochopit různé aspekty lidského života a společnosti jako celku (Braun & Shapiro, 1995).

2.5.2. Morální rozhodování

V Dungeons and Dragons (D&D) se hráči často ocitají před morálními dilematy, které mají vliv na průběh hry a rozvíjejí se do osobních rozhodnutí. Podobně jako ve fikci, i zde hráči musí provést morální úvahy a rozhodovat se, jak poznamenala Susan Sontagová: „čtenář nebo divák musí vynaložit morální úsilí tím, že simuluje postoj, který by zaujal, pokud by se ocitl v podobné situaci.“ (Sontag, 1966, s. 42)

V D&D se hráči mohou setkat se situacemi, ve kterých musí rozhodovat o osudu postav či celých světů. Například, zda mají zachránit nebo zradit spřátelené postavy, zda mají bojovat za spravedlnost nebo osobní prospěch, nebo jak se postavit k etickým dilematům, které se objevují v rámci příběhu. Tato rozhodnutí nejsou pouze součástí strategie a hrátelnosti, ale také odrážejí hodnoty a morální přesvědčení hráčů.

Dalším důležitým aspektem je interakce mezi postavami v rámci skupiny hráčů. Diskuse a debaty mezi postavami mohou vytahovat na světlo světa odlišné morální postoje a rozhodnutí hráčů, což obohacuje hru o další vrstvu komplexity a realismu. R. A. Salvatore uvádí, že: "...rozhodnutí postav a jejich morální postoje jsou klíčovými prvky, které formují příběh a ovlivňují jeho vývoj." (Salvatore, 200, s. 117)

Pro hráče tak hra D&D není ledajakou aktivitou, stává se prostředkem pro zkoumání vlastních hodnot a přesvědčení. Prostřednictvím morálních dilemat a rozhodnutí, která ve hře činí, mohou lépe porozumět sobě samým a svým morálním prioritám. Tím se D&D stává silným nástrojem pro osobní rozvoj a sebepoznání.

2.5.3. Identita

Tvorba postav a jejich rozvoj v Dungeons and Dragons umožňuje hráčům zkoumat různé aspekty identity a sebepoznání. Carla Rennie zdůrazňuje, že: "...hra umožňuje hráčům prozkoumat různé identitní role, experimentovat s různými vlastnostmi a osobnostními rysy a zkoumat, jaké to je být někdo jiný." (Rennie, 2018, str. 279). Můžou se například rozhodnout být hrdinové, kteří jsou odvážní a stateční, nebo zloději, kteří operují v šerém pásmu morálních hodnot. Tímto způsobem hráči prožívají různé situace, a zároveň zkoumají, jaké to je být někdo úplně jiný, jaké jsou jejich motivace, přání a touhy.

Rozvoj postav v průběhu hry umožňuje hráčům sledovat, jak se jejich postavy vyvíjejí a mění, což může vést k hlubšímu pochopení procesu vlastního rozvoje. Když hráči vidí, jak jejich postavy reagují na různé situace a jak se s nimi vypořádávají, mohou si lépe uvědomit vlastní hodnoty a přesvědčení.

Tento proces prozkoumávání identity v rámci hry Dungeons and Dragons může mít také vliv na život hráčů mimo hru. Zkušenosti získané prostřednictvím tvorby a rozvoje postav mohou posílit hráčovu sebedůvěru a schopnost porozumět a respektovat odlišnosti u ostatních. Stejně tak může hráči pomoci lépe porozumět různým sociálním, kulturním a etnickým perspektivám, čímž se rozšiřuje jeho obzor a porozumění komplexitě lidské identity. (Rennie, 2018)

Také Jung hovořil o procesu individuace, jako o procesu seberealizace a integrace různých aspektů osobnosti. Ve této hře mohou hráči prožívat různé aspekty své identity skrze tvorbu a rozvoj postav, což může být interpretováno jako forma jejich vlastní individuace. Tím, že se hráči identifikují s různými postavami a prožívají jejich dobrodružství a výzvy, mohou lépe porozumět sobě samým a lépe tak integrovat či rozvíjet různé části své osobnosti (Jung, 1933).

3. DIDAKTICKÁ ČÁST

3.1. Využití Dungeons and Dragons ve vzdělávání

Využití Dungeons and Dragons ve vzdělávání představuje inovativní a interaktivní přístup, který může obohatit edukační prostředí a podpořit rozvoj různých dovedností u žáků. D&D je fantastickou role-playing hrou, která kombinuje prvky příběhového vyprávění, strategického plánování a sociální interakce. Nabízí tak širokou škálu výhod pro vzdělávání, včetně rozvoje kreativity, spolupráce a kritického myšlení.

3.1.1. Rozvoj klíčových dovedností

Dungeons and Dragons se stalo fenoménem ve světě herního průmyslu, avšak jeho potenciál jako vzdělávacího nástroje je často podceňován. Následující kapitola se věnuje významným přínosům, které může D&D přinést do vzdělávacího prostředí a jak může podporovat rozvoj klíčových dovedností.

Prvním a možná nejzřejmějším přínosem využití D&D ve vzdělávání je rozvoj kreativity a fantazie. V D&D se hráči účastní fantastických dobrodružství, ve kterých mají volnost přizpůsobovat své postavy, vytvářet příběhy a prozkoumávat imaginární světy. Tato hra povzbuzuje hráče k tvůrčímu myšlení a rozvíjení jejich fantazie (Hodson, 2019).

Dalším důležitým aspektem je rozvoj komunikačních dovedností. Hráči D&D musí spolupracovat, komunikovat a plánovat strategie jako tým, aby dosáhli cílů hry. Jak uvádí Thompson (2018), „hráči se musí naučit efektivně komunikovat a spolupracovat, aby úspěšně prošli příběhem“ (s. 45). Tato spolupráce a komunikace jsou klíčové pro úspěch nejen v rámci hry, ale i v mnoha dalších životních situacích.

D&D také podporuje rozvoj sociálních dovedností. Hra zahrnuje interakci s ostatními hráči a non-player postavami, což umožňuje hráčům rozvíjet empatii, porozumění ostatním a řešení konfliktů. Výzkum Ukoba a Grossmana (2020) ukázal, že hraní D&D může vést ke zlepšení sociálního chování a empatie u adolescentů.

Matematické dovednosti jsou také při hraní D&D posíleny. Hráči se často setkávají s matematickými úkoly při výpočtu útoků, obrany, kouzel a dalších herních mechanismů. Tato praktická aplikace matematiky může pomoci žákům lépe porozumět a zdokonalit své matematické schopnosti (Gilsdorf, 2019).

Kritické myšlení je další klíčovou oblastí, kterou D&D podporuje ve vzdělávání. Hráči se často musí rozhodovat ve složitých situacích, plánovat své kroky a reagovat na nepředvídané události. Tímto způsobem D&D posiluje schopnost kritického myšlení a rozhodování (Hess, 2019).

3.1.2. Rozvoj komunikačních dovedností

Dungeons and Dragons je také mocným nástrojem rozvoje komunikačních dovedností u žáků. Tato hra propojuje hráče v příběhovém světě plném dobrodružství a výzev, poskytuje unikátní prostředí pro komunikaci a spolupráci. Následující kapitola přiblíží, jak D&D může pomoci žákům rozvíjet komunikační dovednosti a osvětlí jaké jsou konkrétní mechanismy, které tuto schopnost podporují.

Prvním způsobem, jakým D&D podporuje rozvoj komunikačních dovedností, je prostřednictvím interakce mezi hráči. Hráči během hry musí navzájem konzultovat, plánovat strategie a řešit problémy, což vyžaduje efektivní komunikaci. Jak zdůrazňuje Tracy (2019), "hra Dungeons and Dragons si klade důraz na spolupráci a týmovou práci, což vyžaduje jasnou a otevřenou komunikaci mezi hráči" (Tracy, 2019, s. 27).

Dalším aspektem, který podporuje rozvoj komunikačních dovedností, je role-playing. Každý hráč ve hře přebírá roli své postavy a musí se vcítit do jejího charakteru. To vyžaduje schopnost artikulovat myšlenky, city a záměry postavy, což posiluje schopnost verbální komunikace a empatie. Výzkum zveřejněný v časopise *Simulation & Gaming* (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011) potvrdil, že role-playing ve hrách jako je D&D může vést ke zlepšení sociálních dovedností a schopnosti porozumět druhým.

D&D rovněž podporuje komunikaci pomocí tvorby a vyprávění příběhů. Hráči mají možnost přispívat k rozvoji příběhu, vytvářet dialogy mezi postavami a vyjadřovat své myšlenky a nápady. Tato aktivita podněcuje kreativitu a schopnost vyjadřovat se verbálně. Jak uvádí autor článku ve Forbes (Wilson, 2019), D&D může pomoci žákům rozvíjet schopnost vyprávět příběhy a strukturovat své myšlenky.

Navíc D&D poskytuje prostředí, ve kterém mohou žáci zkoušet různé komunikační strategie a získávat zpětnou vazbu od ostatních hráčů. Tato zpětná vazba je klíčová pro zlepšení komunikačních dovedností a schopnosti efektivně se vyjádřit. Podle Hernandez (2020), "hra D&D vytváří bezpečné prostředí, kde mohou žáci experimentovat s různými styly komunikace a získávat zpětnou vazbu bez obav z odsudku" (Hernandez, 2020, s. 55).

Dungeons and Dragons může být účinným nástrojem pro rozvoj komunikačních dovedností u žáků. Od interakce mezi hráči a role-playingu po tvorbu příběhů a získávání zpětné vazby, nabízí bohaté prostředí pro komunikaci a spolupráci.

3.1.3. Rozvoj sociálních dovedností

Podpora interakce mezi hráči, empatie, spolupráce a řešení konfliktů, jsou klíčové prvky sociálního rozvoje. Následující kapitola se zaměří na to, jak D&D může pomoci žákům rozvíjet sociální dovednosti a jaké mechanismy tento proces podporují.

Jedním z hlavních způsobů, jakým D&D podporuje rozvoj sociálních dovedností, je prostřednictvím role-playingu. Hráči přebírají role svých postav a musí se vcítit do jejich charakteru, což posiluje empatii a porozumění pro druhé. Jak uvádí Smith (2018), "role-playing ve hrách jako je D&D umožňuje žákům vcítit se do jiných osob a porozumět jejich motivacím a perspektivám" (Smith, 2018, s. 42).

D&D také podporuje spolupráci a týmovou práci. Během hry musí hráči spolupracovat na řešení problémů, plánování strategií a dosahování cílů. Tato spolupráce vyžaduje komunikaci, sdílení nápadů a respektování názorů ostatních hráčů. Výzkum zveřejněný v časopise Simulation & Gaming (Deterding et al., 2011) ukázal, že hry jako je D&D mohou vést ke zlepšení schopnosti spolupracovat a pracovat v týmu.

Dalším důležitým aspektem je řešení konfliktů. Během hry se hráči mohou dostat do situací, kde musejí řešit rozdílné názory, osobní konflikty nebo nečekané překážky. Toto umožňuje žákům procvičovat své schopnosti vyjednávání, řešení problémů a hledání kompromisů. Podle Hernandez (2020), "D&D poskytuje bezpečné prostředí, kde mohou žáci zkoušet různé způsoby řešení konfliktů a získávat zpětnou vazbu od ostatních hráčů" (Hernandez, 2020, s. 18).

Kromě toho D&D vytváří prostor pro sociální interakci mimo školní prostředí. Hráči se setkávají pravidelně, komunikují, sdílí zážitky a vytvářejí silné vztahy. Tato sociální interakce mimo školní prostředí může vést ke vzniku přátelství a posílení sociální sítě žáků.

Dungeons and Dragons je mimořádně účinným nástrojem pro rozvoj sociálních dovedností u žáků. Role-playing, spolupráce, řešení konfliktů a sociální interakce jsou klíčovými mechanismy této hry, které posilují schopnost žáků porozumět druhým, spolupracovat a vyjádřit se sociálně.

3.2. Aplikace Dungeons and Dragons do Výtvarné výchovy

Výtvarná výchova představuje důležitou součást vzdělávacího procesu, která má za cíl podporovat rozvoj estetického cítění, kreativity a vizuální gramotnosti u žáků. V kontextu využití Dungeons and Dragons můžeme pozorovat celou řadu přínosů pro výtvarnou výchovu, které se opírají o principy didaktiky výtvarné výchovy.

Jedním z klíčových aspektů, kterým D&D přispívá k výtvarné výchově, je podpora tvorby vlastních vizuálních prvků. Tvorba vizuálních prvků, jako jsou ilustrace postav, mapy prostředí nebo design artefaktů, je klíčovým prostředkem pro rozvoj kreativity a vizuální gramotnosti u žáků. Podle Věry Uhl Skřivanové, je tvorba vlastních vizuálních prvků pro žáky nejen způsobem vyjádření vlastního pohledu na svět, ale také prostředkem k objevování nových možností a hledání vlastního výtvarného projevu (Uhl Skřivanová, 2014). Metodika výtvarné výchovy (2019) dále zdůrazňuje, že tvorba vlastních vizuálních prvků je důležitá pro rozvoj individuality a originality u žáků.

Dalším významným aspektem využití D&D ve výtvarné výchově je podpora experimentování s různými výtvarnými technikami a styly. Žáci mají možnost zkoumat různé přístupy k tvorbě vizuálních prvků prostřednictvím svých postav a prostředí, což podněcuje jejich kreativitu a inovativní myšlení. Uhl Skřivanová zdůrazňuje, že experimentování s různými výtvarnými technikami a styly je nezbytné pro rozvoj kreativity a inovativního myšlení u žáků (Uhl Skřivanová, 2014). Je důležité, aby výtvarná výchova podporovala rozvoj divergentního myšlení a schopnost hledat nové a originální přístupy k tvorbě.

Důležitou součástí výtvarné výchovy je také reflexe tvorby a diskuse o výtvarných dílech. V kontextu D&D mohou žáci reflektovat své ilustrace a mapy, diskutovat o významu jednotlivých vizuálních prvků a vzájemně se inspirovat k další tvorbě. Tímto způsobem se D&D stává prostředím pro aktivní komunikaci a spolupráci mezi žáky, což je klíčové pro rozvoj jejich komunikačních dovedností.

Díky propojení výtvarného umění s herním průběhem D&D dochází k prohlubování porozumění a interpretace uměleckých prvků. Studium postav, prostředí a příběhů ve světě D&D může žáky inspirovat k tvorbě vlastních vizuálních prvků a uměleckých děl.

Využití Dungeons and Dragons ve výtvarné výchově tedy přináší bohaté možnosti pro rozvoj kreativity, vizuální gramotnosti a komunikačních dovedností. Možnosti, díky kterým se výtvarná výchova stává organickou součástí zážitkového učení, které podporuje aktivní zapojení žáků do vzdělávacího procesu.

3.2.1. Vliv Dungeons and Dragons na rozvoj kreativity

Dungeons and Dragons (D&D) je praktickým nástrojem pro podporu rozvoje kreativity u hráčů. Tato hra nabízí jedinečné prostředí, ve kterém mohou hráči prozkoumávat, vytvářet a rozvíjet příběhy a postavy.

Jedním z hlavních způsobů, jak D&D podporuje rozvoj kreativity, je prostřednictvím tvorby příběhů a imaginace. Hráči mají možnost vytvořit si vlastní postavy se složitými osobnostmi, cíli a příběhy, které se mohou vyvíjet během hry. V tomto ohledu Hergenrader (2016) poznamenává, že "hra jako Dungeons and Dragons poskytuje bezkonkurenční prostředí pro rozvoj kreativity, protože hráči musí vytvořit a vyjádřit své vlastní myšlenky, příběhy a rozhodnutí" (Hergenrader, 2016, s. 72). Tvoření příběhů a situací v rámci D&D stimuluje hráčovu fantazii a umožňuje jim vyjádřit svou kreativitu v tvorbě příběhových oblouků, dialogů a interakcí.

Dalším aspektem podpory kreativity ve hře Dungeons and Dragons je schopnost řešit problémy a situace z různých perspektiv. Během hry se hráči často setkávají s obtížnými situacemi, které vyžadují kreativní myšlení a hledání alternativních řešení. Powell (2018) zdůrazňuje, že hra jako D&D nabízí hráčům široký prostor pro kreativní myšlení a experimentování s různými strategiemi a přístupy k řešení problémů. Hráči mají možnost využívat svou představivost k nalezení nových cest a řešení, což podporuje jejich schopnost uvažovat mimo zaběhlé vzorce a hledat inovativní řešení.

V neposlední řadě je D&D prostředím, ve kterém mohou hráči zkoumat různé identity a role, což podporuje jejich schopnost přijímat různé perspektivy a porozumění odlišným způsobům myšlení. Bowman (2020) poznamenává, že hra jako Dungeons and Dragons umožňuje hráčům experimentovat s různými identitami a rolemi, což jim pomáhá porozumět rozmanitosti a různorodosti. Tato schopnost empatie a pochopení odlišných perspektiv je klíčová pro rozvoj kreativity, protože umožňuje hráčům vidět problémy a situace z různých úhlů pohledu a hledat nové a inovativní přístupy k jejich řešení.

Můžeme tedy konstatovat, že Dungeons and Dragons vytváří vynikající prostředí pro podporu rozvoje kreativity u hráčů. Tvoření příběhů, řešení problémů a zkoumání různých identit a rolí v rámci této hry stimuluje hráčovu fantazii, podporuje jejich schopnost kreativního myšlení a umožňuje jim prozkoumávat nové a inovativní přístupy k řešení problémů.

3.2.2. Teorie fikčních a možných světů

Zohlednění teorie fikčních světů Goodmanovy teorie symbolů a jejich interpretace může poskytnout hlubší vhled do vztahu mezi Dungeons and Dragons a realitou.

Podle Nelsona Goodmana jsou symboly klíčovým prvkem v interpretaci a porozumění uměleckého díla. V jeho teorii jsou symboly vnímány jako reprezentace myšlenek, pocitů a hodnot, které jsou přenášeny skrze umělecké formy, jako jsou barvy, tvary a zvuky. V kontextu D&D lze teorii aplikovat tím, že fantastické prvky hry, jako jsou různé postavy, kouzla a světy, slouží jako symboly pro různé aspekty lidského života a společnosti. Například draci, které hráči často potkávají v průběhu hry, mohou symbolizovat sílu, moudrost nebo dokonce strach. Magické předměty mohou reprezentovat touhu po moci nebo změně, zatímco různé fantasy světy mohou odrážet různé kultury, filozofie a historické epochy. Goodmanova teorie také zdůrazňuje, že interpretace symbolů je subjektivní a závisí na kontextu a zkušenostech jednotlivce. Každý hráč může vnímat symboly ve hře odlišně a interpretovat je ve světle svých vlastních životních zkušeností a hodnot. Tento subjektivní prvek umožňuje hráčům nalézt osobní významy a zároveň otevírá prostor pro diskusi a dialog mezi hráči o různých interpretacích symbolů ve hře. (Goodman, N. 1976)

Zahrnutí Goodmanovy teorie symbolů do didaktického přesahu D&D tedy umožňuje lépe porozumět hloubkovým vrstvám významů a témat ve hře a ukazuje, jak může fikční svět D&D sloužit jako bohatý zdroj pro reflektování a zkoumání různých aspektů reality.

Využití hry Dungeons and Dragons ve vzdělávání tak přináší mnoho výhod pro žáky. Od rozvoje kreativity a fantazie po posílení komunikačních, sociálních, matematických a kritických dovedností, D&D nabízí širokou škálu možností pro interaktivní vzdělání a vzdělávání s možností se angažovat.

3.3. Inkluzivní vzdělávání

Inkluzivní vzdělávání je přístup, který se zaměřuje na zajištění rovných příležitostí pro všechny žáky, bez ohledu na jejich individuální schopnosti, dovednosti nebo potřeby. Tento přístup je založen na principu respektu k různorodosti jednotlivců a na podpoře jejich plného zapojení do vzdělávacího procesu (UNESCO, 2009). Inkluzivní vzdělávání se týká nejen žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, ale zahrnuje i různé etnické, sociální, kulturní a jiné skupiny, které mohou mít specifické potřeby nebo překážky v učení.

Klíčovým prvkem inkluzivního vzdělávání je diferencovaný přístup k výuce. To znamená, že učitelé musí být schopni přizpůsobit své výukové metody, materiály a hodnocení tak, aby vyhovovaly potřebám každého jednotlivého žáka (Tomlinson, 2014). To může zahrnovat poskytování podpůrných opatření, jako jsou individuální plány vzdělávání, adaptace učebních materiálů nebo poskytování asistenta pedagoga pro žáky se zvláštními potřebami.

Dalším důležitým aspektem inkluzivního vzdělávání je podpora prostředí, které respektuje a hodnotí různorodost žáků. To znamená vytváření školní kultury, která podporuje toleranci, empatii a porozumění pro různé životní situace a zkušenosti žáků (Mastropieri & Scruggs, 2010). Inkluzivní prostředí by mělo být otevřené, podporující a bezpečné pro všechny žáky, bez ohledu na jejich odlišnosti.

V neposlední řadě je důležitá také spolupráce mezi učiteli, rodiči, odborníky a dalšími zúčastněnými osobami (Slee, 2011). Společná práce na podpoře každého jednotlivce a identifikace vhodných strategií pro jeho úspěch je klíčovým prvkem inkluzivního vzdělávání. Tato spolupráce umožňuje lépe porozumět potřebám žáků a efektivněji reagovat na jejich individuální požadavky.

Inkluzivní vzdělávání je zásadním přístupem k vytváření školního prostředí, které je přístupné, podporující a respektující rozmanitost každého žáka (Florian & Black-Hawkins, 2011). Tento přístup přináší výhody nejen pro jednotlivce se specifickými potřebami, ale pro celou školní komunitu, která se stává bohatší díky různorodosti svých členů.

3.3.1. Zapojení do inkluzivního vzdělávání

Tato hra nabízí prostor pro rozvoj komunikačních dovedností, spolupráce a kreativity, což z ní činí ideální prostředek pro obohacování inkluzivního vzdělávacího prostředí.

Prvním ze způsobů, kterými může D&D přispět k inkluzivnímu vzdělávání, je podpora komunikace mezi žáky. Během hry se hráči musí vzájemně domlouvat, plánovat strategie a vyjádřit své myšlenky a nápady ostatním členům skupiny. Podle výzkumu prováděného v oblasti vzdělávání (Hergenrader, 2016) je efektivní komunikace klíčovým prvkem úspěšného vzdělávání, a právě D&D může žákům poskytnout praktický prostředek pro zdokonalení těchto dovedností.

Dalším způsobem, je podpora spolupráce a týmové práce. Ve hře musí hráči spolupracovat, aby překonali různé výzvy a dosáhli svých cílů. Tato spolupráce může posilovat soudržnost skupiny a rozvíjet dovednosti jako empatie, porozumění a schopnost pracovat s různorodými osobnostmi (Wyatt, 2019). Týmová práce je klíčovým prvkem inkluzivního vzdělávání, který umožňuje každému žákovi zapojit se do skupinových aktivit a přispívat k společnému cíli.

Důležitým aspektem D&D je také jeho flexibilita a otevřenost různým hráčským stylům. Každý hráč může přistupovat ke hře jinak a přispívat svými jedinečnými schopnostmi a dovednostmi. To umožňuje žákům se specifickými potřebami, nebo schopnostmi aktivně se účastnit a cítit se zapojeni (Powell, 2018). Flexibilita D&D odpovídá principu inkluzivního vzdělávání, který klade důraz na respektování a podporu různorodosti jednotlivců.

Kromě toho může hra přinášet prostřednictvím fantazijních příběhů a situací důležité učební příležitosti týkající se etiky, morálky a sociálního porozumění. Hráči se setkávají s různými dilematy a rozhodnutími, která je nutí přemýšlet o důsledcích svých akcí a chování (Bowman, 2020). Tento druh reflexe a kritického myšlení je zásadním prvkem inkluzivního vzdělávání, který umožňuje žákům rozvíjet se nejen akademicky, ale i osobnostně.

Lze tedy říci, že Dungeons and Dragons může být velmi účinným nástrojem pro inkluzivní vzdělávání, neboť podporuje komunikaci, spolupráci a reflexi, a zároveň je otevřený různým hráčským stylům a potřebám. Integrace této hry do vzdělávacího prostředí může posílit inkluzi a podporu různorodosti ve školních třídách.

3.3.2. Prostor pro multikulturní zapojení

Dungeons and Dragons nabízí unikátní prostor pro zapojení různorodých žáků a poskytuje jim příležitost ke spolupráci, kreativitě a rozvoji komunikačních dovedností, či prolamování jazykových bariér. Tato hra funguje jako platforma, která propojuje žáky různých zkušeností, schopností a perspektiv do společného dobrodružství.

Jedním z hlavních aspektů, který hra Dungeons and Dragons poskytuje, je prostředí, které je otevřené pro různorodost postav a příběhů. Jak uvádí Hergenrader (2016), "D&D umožňuje hráčům stát se kýmkoli chtějí, a to bez omezení jejich rasy, pohlaví, sexuální orientace nebo fyzických schopností" (Hergenrader, 2016, s. 93). Tato univerzálnost umožňuje žákům prozkoumat a porozumět různým životním situacím a perspektivám, což může podpořit empatii a porozumění odlišným zkušenostem.

Dalším způsobem, jak D&D zapojuje různorodé žáky, je skrze spolupráci a týmovou práci. Ve hře se hráči musí spojit a koordinovat své akce, aby překonali překážky a dosáhli společného cíle. Jak poznamenává Wyatt (2019), "D&D podporuje spolupráci mezi hráči, kteří se musí učit poslouchat a respektovat názory ostatních a najít kompromisy pro dosažení společného cíle" (Wyatt, 2019, s. 55). Tato spolupráce je klíčovým prvkem inkluzivního vzdělávání, protože umožňuje žákům sdílet své nápady a přispívat do skupiny bez ohledu na jejich individuální schopnosti či zkušenosti.

Kromě toho má D&D potenciál poskytnout prostor pro učení se respektovat a akceptovat rozdílné myšlenky a přístupy. Ve hře se často setkávají postavy s různými hodnotami, přesvědčeními a způsoby řešení problémů. Powell (2018) zdůrazňuje, že hra D&D může vést k diskusím o etice, morálce a rozhodování, což může posilovat schopnost žáků porozumět a respektovat rozmanitost názorů. Tato schopnost respektovat a chápat rozdílné přístupy může vést k rozvoji inkluzivního prostředí ve třídě.

V neposlední řadě, D&D umožňuje každému hráči přispívat do příběhu svým vlastním způsobem. Každý hráč má možnost vyjádřit svou kreativitu a fantazii, ať už prostřednictvím tvorby postav, rozvíjením příběhu nebo řešením problémů v rámci hry. Bowman (2020) vyzdvihuje, že "D&D poskytuje hráčům svobodu kreativity a sebevyjádření, což může být pro některé žáky klíčovým faktorem pro jejich angažovanost a zapojení do vzdělávacího procesu" (Bowman, 2020, s. 78).

Je patrné, že hra Dungeons and Dragons má mnoho potenciálu pro zapojení různorodých žáků a podporu inkluzivního vzdělávání. Skrze otevřené prostředí, spolupráci, diskusi o různých hodnotách a možnost vyjádření kreativity poskytuje D&D prostor pro každého žáka, aby se cítil součástí skupiny a přispíval svým způsobem k celkovému učení.

3.4. Příklad didaktické struktury výtvarné úlohy

Námět	Hledání barevného světla
Cílová skupina	Základní škola
Časová dotace	2 hodiny
Pomůcky	Deník postavy, kostky, obyčejná tužka, herní plán se světelnými domky
Učivo	Rozvíjet strategické a rozhodovací dovednosti. Rozvíjení smyslové citlivosti. Uplatňování subjektivity. Ověřování komunikačních účinků.
Formulace zadání výtvarného úkolu	<p>Vaším úkolem bude prozkoumat tajemný svět, který je ohrožen černočernou tmou. Společně musíte najít a využít magické barvy, které udržují rovnováhu mezi světlem a temnotou. Každý krok na vaší cestě má svou vlastní barvu a asociaci, kterou musíte využít k úspěšnému zvolení následného postupu. Náповědou vám k nim bude následující text. Připravte se na dobrodružství plné výzev, soubojů a nečekaných překvapení. Jste připraveni se postavit úkolu a zachránit černočerný svět?</p> <p><i>"Za nekonečnou bránou temnoty, tam, kde stíny tančí svůdný tanec s touhami po světle, leží svět v ohrožení. Srdce tohoto tajemného kraje ztuhlo v chladu noci, kde se hvězdy zdají bledé a planou jako poslední pochodně nad propastí. Naše cesta začíná v odvaze, v nejhlubších zákoutích naší duše, kde se schovává plamen naděje. Prvním krokem do tmy je vzít za ruku nejhlubší stín a společně se vydat dál. Začneme barvou nekonečna, modrou, jež jako lesknoucí se vodní hladina zrcadlí odvahu naší duše, odvahu vykročit do neznáma. Dál nás vedou rudé stopy odvahy a vášně, jež nám svým plamenem osvětlují cestu ke skrytým branám světla. Pak se zjevuje</i></p>

	<p><i>žlutá, barva slunečních paprsků, jež nám zahřívá duši a rozjasňuje cestu, kterou jdeme. Zelená, barva všeho živého, nás provede hájem plným nadějí a obnoví naši víru v sílu přírody. Oranžový plamen, vášnivý a vroucí, nám dodá sílu v těžkých chvílích a rozjasní naše srdce. Až konečně zazáří purpurová, barva mystiky a magie, otevře nám cestu do srdce temnoty, kde nalezneme poslední záblesk světla, jež může proměnit tmu. S těmito barvami jako průvodci jsme připraveni čelit výzvám, jež nás čekají, a zachránit tento černočerný svět před zkázou. Pojďme tedy vpřed, dobrodružství nás volá a my odpovídáme srdcem palčivé touhy po světle. “</i></p>
Cíle dle RVP	<p>ČJL-3-1-01 - plynule čte s porozuměním texty přiměřeného rozsahu a náročnosti</p> <p>ČJL-5-1-02 - rozlišuje podstatné a okrajové informace v textu vhodném pro daný věk, podstatné informace zaznamenává</p> <p>ČJL-5-1-03 - posuzuje úplnost či neúplnost jednoduchého sdělení</p> <p>ČJL-5-1-04 - obsah přiměřeně složitého sdělení a zapamatuje si z něj podstatná fakta</p> <p>VV-3-1-01 - rozpoznává linie, tvary, objemy, barvy, objekty; porovnává je a třídí na základě zkušeností, vjemů, zážitků a představ plynule čte s porozuměním texty přiměřeného rozsahu a náročnosti</p>

	<p>VV-3-1-03 - vnímá události různými smysly a vizuálně je vyjadřuje</p> <p>VV-3-1-04 - interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svou dosavadní zkušeností</p> <p>VV-9-1-02 - zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie</p>
Kritéria hodnocení	Reflektivní dialog, Osobní prožitek
Transfer – přesahy výtvarného úkolu	Komunikační a slohová výchova

4. PRAKTICKÁ ČÁST

Praktickou část své bakalářské práce jsem se rozhodla věnovat tvorbě objektu, který plní funkci, takzvaného herního plánu D&D. Objekt může být součástí libovolné kampaně a jeho aplikace je tak vhodná, pro kterýkoliv edukační proces.

Jak je již uvedeno v didaktické části práce, přesah rozvoje kognitivních dovedností je obrovský, a tak jsem se rozhodla tento přesah využít, ku prospěchu obohacování vzdělávacího procesu.

4.1. Inspirace barevnými asociacemi

Asociace s barvami jsou složitým fenoménem, který odráží různé kulturní, psychologické a emocionální faktory. Každá barva může mít různý význam v různých kulturách a pro různé jedince. Například červená může být ve východních kulturách spojována se štěstím a bohatstvím, zatímco v západních kulturách může evokovat vášně nebo nebezpečí.

Psychologické aspekty také hrají roli v asociacích s barvami. Například modrá je často považována za uklidňující barvu, což může být spojeno s fyzickým efektem modrého světla na lidskou psychiku. Emocionální kontext, jako je osobní zkušenost s určitou barvou nebo vnímání této barvy ve společnosti, také ovlivňuje, jak lidé interpretují a reagují na různé barvy.

Důležitý je také kontext, ve kterém se barvy vyskytují. Například červená vlajka může být symbol revoluce v politickém kontextu, zatímco v dopravním prostředí signalizuje nebezpečí. Stejně tak individuální preference hrají roli v tom, jak jedinec vnímá a reaguje na různé barvy. Někomu se může líbit žlutá kvůli jejímu pozitivnímu a radostnému vlivu, zatímco jiný jedinec ji může považovat za příliš agresivní nebo rušivou.

Barevné asociace jsou dynamické a komplexní a jejich interpretace se může měnit v závislosti na široké škále faktorů, včetně kulturních, psychologických, emocionálních a kontextových.

4.1.1. Barevné asociace

Asociace s barvami jsou klíčovým prvkem ve vizuálním umění i vytváření příběhů v prostředí jako je Dungeons & Dragons (D&D). Inspirace z publikace "Umění barvy" od Johannese Ittena může poskytnout hlubší vhled do toho, jak barvy ovlivňují emocionální a psychologické reakce a jak mohou být použity k vyjádření nálad a atmosféry.

Červená, jako jedna z primárních barev, má v sobě sílu a intenzitu. Jak nám Itten připomíná, červená je barvou lásky, vášně, ale také konfliktu (Itten, 2021). V kontextu D&D může červená symbolizovat boj, vášně, ale i nebezpečí a krev. Výtvarně může červená přinést do obrazu dynamiku a energii, stejně jako může pohltit pozornost a vyvolat napětí.

Modrá je barvou klidu, harmonie a mystiky. Itten ji spojuje s vodou a nebem, dle jejího umístění, což má v D&D často symbolický význam. V obrazech může modrá vyvolávat pocit klidu a tajemství, což může být využito k vyjádření magie nebo duchovního poznání.

Zelená, jako barva přírody a života, může symbolizovat růst, obnovení a harmonii s přírodou. Itten popisuje zelenou jako barvu rovnováhy a odpočinku, což může být výtvarně využito k vytvoření obrazů plných míru a stability. Zároveň, to však může být kontrastem k bojům a neklidu v různých fantastických světech (Itten, 2021).

Žlutá je barvou světla, radosti a optimismu. Itten zdůrazňuje její spojení se sluncem a teplem. V D&D může žlutá symbolizovat slunce, štěstí, ale také varování. Výtvarně může žlutá přinést do obrazu světlo a energii, stejně jako v D&D může dodat dobrodružství pozitivní nádech (Itten, 2021).

Těmito asociacemi s barvami můžeme ve výtvarné výchově i v prostředí D&D lépe porozumět, jak barvy ovlivňují naše vnímání a emoce a jak mohou být použity k vyprávění příběhů a vyjádření nálad.

4.2. Popis objektu

Objekt o velikosti 110 cm, se skládá z několika částí. Jednou částí je tříčlenný kmen tuje, do něhož jsou navrtány sololitové domky tří velikostí. Jelikož je kmen různě zvlněný a na určitých místech se vyskytují suky, některé domky jsem vypořádala čtvercovou destičkou. Sololitovou desku s bílým podkladem jsem zvolila z důvodu jemně pórovitého povrchu, na který lze psát obyčejnou tužkou HB, a následně ji snadno smazat. Tento aspekt je během hry velmi podstatný pro orientaci v herním plánu. Pečlivě jsem vyřezala veškeré komponenty jednotlivých domků a následně je slepila epoxidovým lepidlem.

Každý domek disponuje snímatelnou střechou pro vkládání různých objektů a nápověd. Snímatelná střecha také umožňuje manipulaci s barevnými sklíčky tak, aby se dala různě prohazovat napříč domky své velikosti. Uvnitř domku je vlepená drážka, do níž je možné zasunout až dvě sklíčka. Sklíčka slouží k vzbuzování asociací s určitými situacemi, nebo akcemi, skrze prosvícenou barvu.

Na zadní stěně každého domku je umístěn pás se třemi led světly, který je sletován skrze čtyři různé obvody vedoucími náhodně napříč domky. Barevnost závisí na elektrickém okruhu, k němuž jsou led světla přiletována a na rozmístění sklíček, které se díky jejich variabilitě, může náhodně zaměnit. Šířka drážky v domku slouží k míchání jednotlivých barev a vytváření jedinečných odstínů.

Podstavec je z bílé dřevotřísky o velikosti 30x30 centimetrů. Je opatřen lehce zaoblenou hranou a má čtyři dřevěné nohy. Uprostřed podstavce je přivrtán kmen, do něhož vedou veškeré kabely propojující světelné okruhy. Kabeláž je ze spodní strany podstavce zakryta před poškozením a zavedena do příručního ovládání. Ovládání v podobě dřevěné krabičky se čtyřmi spínači ukrývá trafo, které je možné zapojit ke zdroji energie.

Objekt doplňují tři deníky postav o velikosti A4, taktéž na sololitové desce. Deníky jsou ohraničeny dřevěným rámem, který při hodů kostkami, zabrání jejich pádu. Taktéž na tuto plochu lze psát tužkou HB. Původně jsem je chtěla opatřit tabulovou barvou, jelikož se v průběhu hry často gumuje. Díky povrchu sololitové desky jsem barvit nemusela. Jeho princip je prakticky stejný. Součástí objektu je také jedna sada herních kostek a čtyři obyčejné tužky HB.

5. ZÁVĚR

Tvorba objektu, sloužícího jako propojení fantasy her s edukačními cíli, byla iniciována po důkladném zkoumání historie Dungeons and Dragons a jeho vlivu na populární kulturu. Objekt, sestávající z kmene stromů, sololitových domků, barevných sklíček a elektrických obvodů, byl vytvořen s ohledem na umělecký prvek, barevné asociace, psychologické aspekty a ekologické využití zbytkových materiálů.

Veškerá rozhodnutí o použití sololitu namísto 3D tisku a o omezení finančně nákladného začlenění pohybových senzorů bylo motivováno praktickým a ekonomickým zvažováním. Nicméně, tato rozhodnutí otevírají cestu k možnému budoucímu rozvoji a inovacím.

V teoretické části práce jsem prozkoumala historii D&D, jeho herní pravidla a mechaniky, a soustředila se na psychologické a filozofické aspekty, včetně vztahu mezi fantazií a realitou, morálním rozhodováním a identitou postav.

V didaktické části jsem analyzovala možnosti využití D&D ve vzdělávání a navrhla didaktickou strukturu pro výtvarnou úlohu vázanou na vytvořený objekt. Zohlednila jsem rozvoj klíčových dovedností, komunikačních schopností a vliv na kreativitu a teorii fikčních světů. Díky tomu jsem důkladně osvětlila jeho přínosy pro proces edukace.

Objekt představuje praktickou aplikaci teoretických a didaktických zjištění, která byla součástí mé bakalářské práce. Je to nástroj, který propojuje svět fantazie se vzdělávací realitou a otevírá cestu k dalším možnostem v oblasti herního vzdělávání.

6. RESUMÉ

Tato bakalářská práce se zabývá propojením světa fantasy her, konkrétně Dungeons and Dragons (D&D), s edukačními cíli. Zahrnuje komplexní analýzu historie D&D, jeho vývoje a vlivu na populární kulturu, stejně jako zkoumání herních pravidel a mechanik, které formují základy hry. Kromě toho se práce zaměřuje na filozofické a psychologické aspekty této hry, jako je vztah mezi fantazií a realitou, morální rozhodování a identita postav.

V další části se práce věnuje didaktickým možnostem využití D&D ve vzdělávání. Analyzuje rozvoj klíčových dovedností, komunikačních schopností a sociální interakce prostřednictvím hry, a navrhuje didaktickou strukturu pro výtvarnou úlohu spojenou s vytvořeným objektem. Tato část rovněž zkoumá aplikaci D&D v rámci výtvarné výchovy a jeho vliv na rozvoj kreativity a teorii fikčních světů, přičemž klade důraz na inkluzivní vzdělávání a multikulturní prostředí.

V praktické části nalezneme popis procesu tvorby objektu, který symbolizuje propojení světa fantasy her s edukační realitou. Objekt zahrnuje kmen stromu, sololitové domky, barevná sklíčka, elektrické obvody s led světly, tři deníky postav, čtyři obyčejné tužky HB, jednu sadu kostek a spínač s ovládáním jednotlivých okruhů. Reflektuje tak estetické a barevné asociace spojené s D&D. Tímto způsobem práce přináší konkrétní aplikaci teoretických a didaktických poznatků do praktického artefaktu, který může sloužit jako efektivní nástroj pro rozvoj klíčových dovedností a podporu kreativity ve vzdělávání.

7. RESUME

This bachelor's thesis explores the connection between the world of fantasy games, specifically Dungeons and Dragons (D&D), and educational goals. It includes a comprehensive analysis of the history of D&D, its development and influence on popular culture, as well as an examination of the game rules and mechanics that shape the fundamentals of the game. In addition, the work focuses on the philosophical and psychological aspects of the game, such as the relationship between fantasy and reality, moral decision-making, and character identity.

In the next section, the thesis explores the didactic possibilities of using D&D in education. It analyses the development of key skills, communication abilities and social interaction through the game, and proposes a didactic structure for the art task associated with the created object. This section also explores the application of D&D within art education and its impact on creativity development and fictional worlds theory, with an emphasis on inclusive education and multicultural settings. In the practical part we find a description of the process of creating an object that symbolizes the connection between the world of fantasy games and educational reality. The object includes a tree trunk, sololite houses, coloured glass slides, electrical circuits with led lights, three character diaries, four ordinary HB pencils, one set of dice and a switch controlling each circuit. It thus reflects the aesthetic and colour associations associated with D&D. In this way, the work brings a concrete application of theoretical and didactic knowledge into a practical artifact that can serve as an effective tool for developing key skills and fostering creativity in education.

7. POUŽITÁ LITERATURA

7.1. Tištěné zdroje

1. BRAUN, T., SHAPIRO, S. Fantastická literatura: současnost a perspektivy. Praha: Academia, 1995.
2. CARROLL, L., CAROLIN, G. Alice's Adventures in Wonderland. London: Macmillan, 1989.
3. ELMORE, L. Umělecký prvek v Dungeons & Dragons. Časopis fantastického umění, 2020, roč. 15, č. 3, s. 45-53.
4. GARCIA, A. Emoční inteligence v praxi. Praha: Grada, 2017.
5. GYGAX, G. Advanced Dungeons & Dragons: Pravidla pro hráče. Lake Geneva: TSR, 1991.
6. HAZUKOVÁ, H., ŠAMŠULA, P. Didaktika výtvarné výchovy I. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.
7. HUGHES, R. Art Therapy: Exploring the Possibilities. London: Jessica Kingsley Publishers, 1988.
8. ITTEN, J. Umění barvy: subjektivní prožívání a objektivní poznávání jako cesta ke vnímání umění. Studijní vydání. Přeložil Michaela Škultéty. V Praze: NAMU, 2021. ISBN 978-80-7331-546-7.
9. JANEČEK, J. Role-Playing Games: An Exploration of Human Behavior Through Narratives. Prague: Charles University, 2002.
10. JUNG, C. G. Modern Man in Search of a Soul. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1933.
11. JUNG, C. G. Archetypes and the Collective Unconscious. Princeton: Princeton University Press, 1959.
12. KRAJHANZL, M. Dungeons & Dragons: The Psychology of Role-Playing Games. New York: Random House, 2001.
13. LOCKWOOD, T. Umělecké ilustrace v Dungeons & Dragons. New York: Wizards of the Coast, 2015.
14. NEVRÁLA, P. Fantazie a kreativita v Dračím doupěti. Praha: Fantastické nakladatelství, 2010.
15. REYNOLDS, W. Příručka umění v Dungeons & Dragons. Seattle: Paizo Publishing, 2013.

16. SALVATORE, R. A. Morální rozhodování a jeho dopad na vývoj příběhu. New York: Wizards of the Coast, 2005.
17. SIMÓN, P. The Lord of the Rings. London: HarperCollins, 1987.
18. SONTAG, S. Against Interpretation and Other Essays. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1966.
19. THOMPSON, E. Psychologie hraní rolí v Dungeons & Dragons. Los Angeles: University of California Press, 2020.
20. UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. Pedagogika umění – umění pedagogiky, aneb, Přínos oboru výtvarná výchova ke všeobecnému vzdělávání. Ústí nad Labem: UJEP, 2014. ISBN 978-80-7414-663-3.
21. VÁGNER, M. Interpretativní sociologie her na hrdiny. Brno: Masarykova univerzita, 1995.
22. WALTON, T. RPG as an Educational Tool. San Francisco: Jossey-Bass, 1995.
23. WIZARDS OF THE COAST. Nová éra Dungeons & Dragons: Historie a vývoj. Renton: Wizards of the Coast, 2000.
24. YEE, N. Ultima Online: The Evolution of the Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. London: Taylor & Francis, 1999.

7.2. Internetové zdroje

1. BOWMAN, S. "The Ethical and Moral Implications of Role-Playing Games." Journal of Role-Playing Studies, 2020, roč. 1, č. 2, s. 189-204.
2. DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 2011.
3. FLORIAN, L., BLACK-HAWKINS, K. Exploring inclusive pedagogy. British Educational Research Journal, 2011, roč. 37, č. 5, s. 813-828.
4. GOODMAN, N. Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1976.
5. GILSDORF, E. How Dungeons & Dragons can help with the learning curve. NEA Today. Dostupné z: <https://neatoday.org/2019/02/12/how-dungeons-and-dragons-can-help-with-learning/>, 2019.

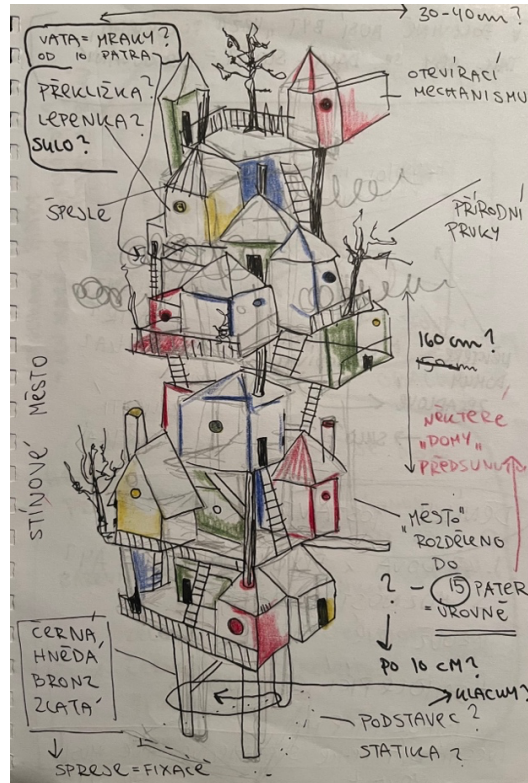
6. HESS, P. How Dungeons & Dragons can help kids develop social skills. Fatherly. Dostupné z: <https://www.fatherly.com/play/dungeons-dragons-help-kids-develop-social-skills/>, 2019.
7. HERNANDEZ, J. 5 ways 'Dungeons & Dragons' helps students build social-emotional learning skills. Education Dive. Dostupné z: <https://www.educationdive.com/spons/5-ways-dungeons-dragons-helps-students-build-social-emotional-learning-sk/>, 2020.
8. HODSON, H. How 'Dungeons & Dragons' changed my life. The Guardian. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2019/may/29/how-dungeons-dragons-changed-my-life>, 2019.
9. MASTROPIERI, M. A., SCRUGGS, T. E. The Inclusive Classroom: Strategies for Effective Differentiated Instruction. Pearson, 2010.
10. POWELL, E. "Inclusive Game Design: Developing a Role-Playing Game for Blind and Sighted Players." The Computer Games Journal, 2018, roč. 7, č. 3, s. 141-153.
11. SLEE, R. The Irregular School: Exclusion, Schooling, and Inclusive Education. Routledge, 2011.
12. THOMPSON, C. How 'Dungeons & Dragons' Can Help You Level Up Your Real-Life Career. HuffPost. Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/how-dungeons-dragons-can-help-you-level-up-your-real_b_5a4e049ee4b0cd114bdb38ce, 2018.
13. TRACY, E. How Dungeons & Dragons can help with the learning curve. NEA Today. Dostupné z: <https://neatoday.org/2019/02/12/how-dungeons-and-dragons-can-help-with-learning/>, 2019.
14. UNESCO. Policy Guidelines on Inclusion in Education. Paris: UNESCO, 2009.
15. UKOBA, R., GROSSMAN, E. The impact of role-playing games on adolescent social skills development. Child & Youth Services, 2020, roč. 41, č. 1, s. 47-62.
16. WILSON, J. How 'Dungeons & Dragons' Can Improve Your Storytelling And Creativity Skills. Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/juliawuench/2019/09/04/how-dungeons—dragons-can-improve-your-storytelling-and-creativity-skills/?sh=57e41e9b1e95>, 2019.
17. WYATT, J. "The Role of Dungeons & Dragons in Collaborative Storytelling." The Journal of Popular Culture, 2019, roč. 52, č. 3, s. 674-693.
18. WYATT, J. Dungeons & Dragons and Social Skills: How the Game Helps Autistic Kids Break Out of Their Shells. Dostupné z:

<https://www.syfy.com/syfywire/dungeons-dragons-and-social-skills-how-the-game-helps-autistic-kids-break-out-of-their-shells>, 2019.

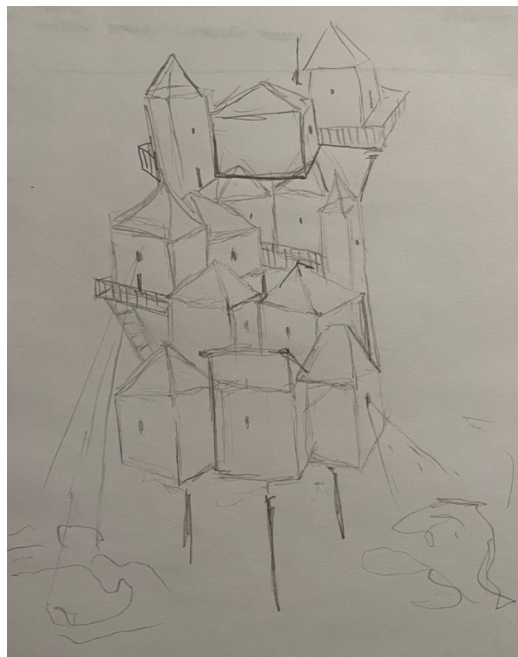
19. POWELL, R. Dungeons & Dragons Can Help With Social Anxiety, Studies Find. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/49593-dungeons-and-dragons-social-anxiety-research>, 2018.
20. BOWMAN, S. Using Dungeons & Dragons in the Classroom. Dostupné z: <https://www.gamification.co/2020/07/09/using-dungeons-dragons-in-the-classroom/>, 2020.

8. FOTODOKUMENTACE

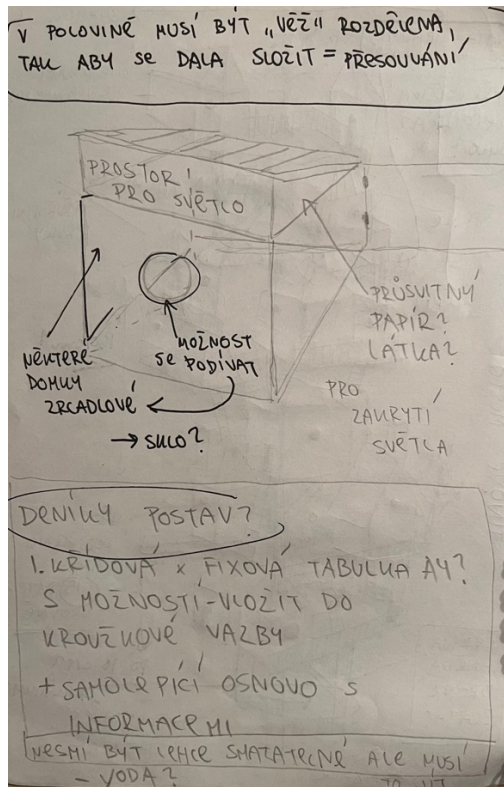
8.1. Brainstorming / Skici



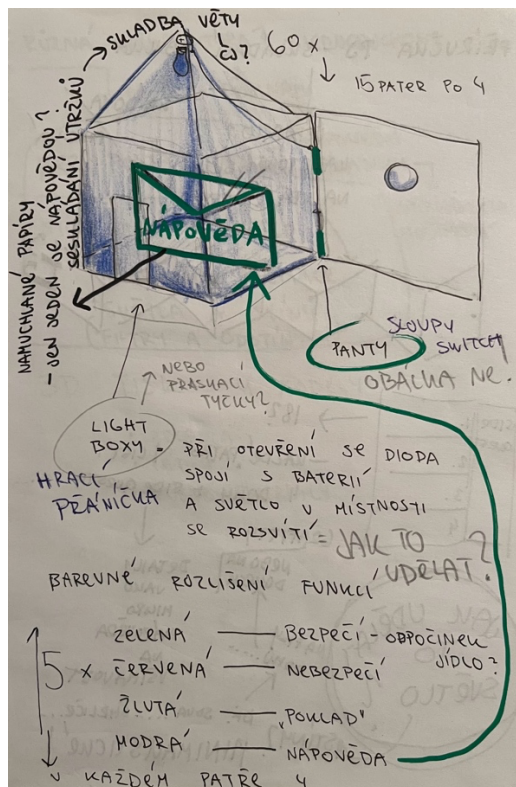
Obr. č. 1.



Obr. č. 2.

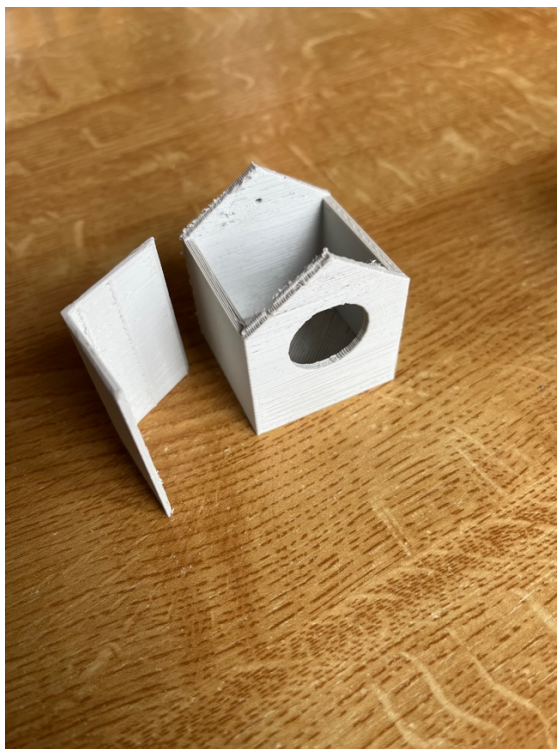


Obr. č. 3.



Obr. č. 4.

8.2. Průběh práce



Obr. č. 5. – 3D Tisk



Obr. č. 6. – Lepenka, Sololit



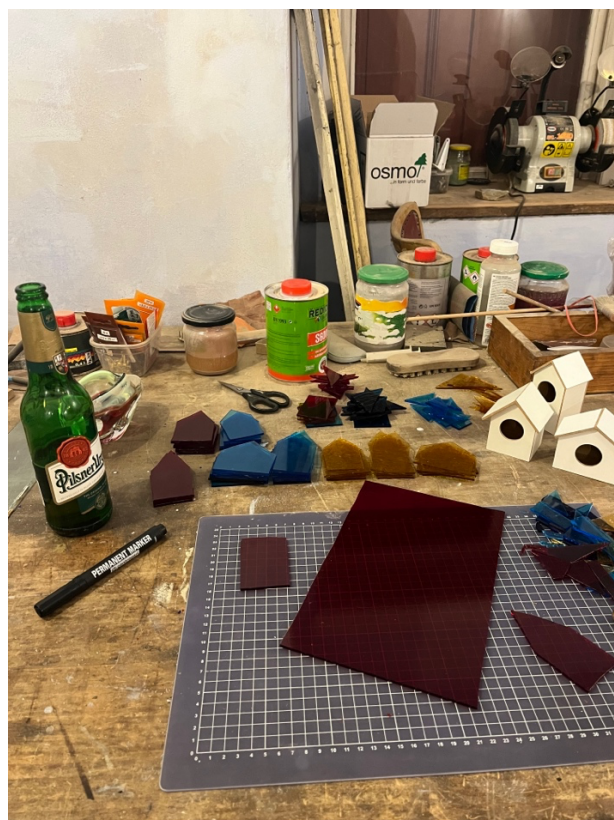
Obr. č. 6.



Obr. č. 7.



Obr. č. 8. – Řezání skla



Obr. č. 9. – Řezání skla



Obr. č. 10. – Broušení skla



Obr. č. 11. Broušení Skla



Obr. č. 12. – Drážky na sklíčka



Obr. č. 13. – Letování Led světel s kabely



Obr. č. 14. – Zkouška prvního obvodu

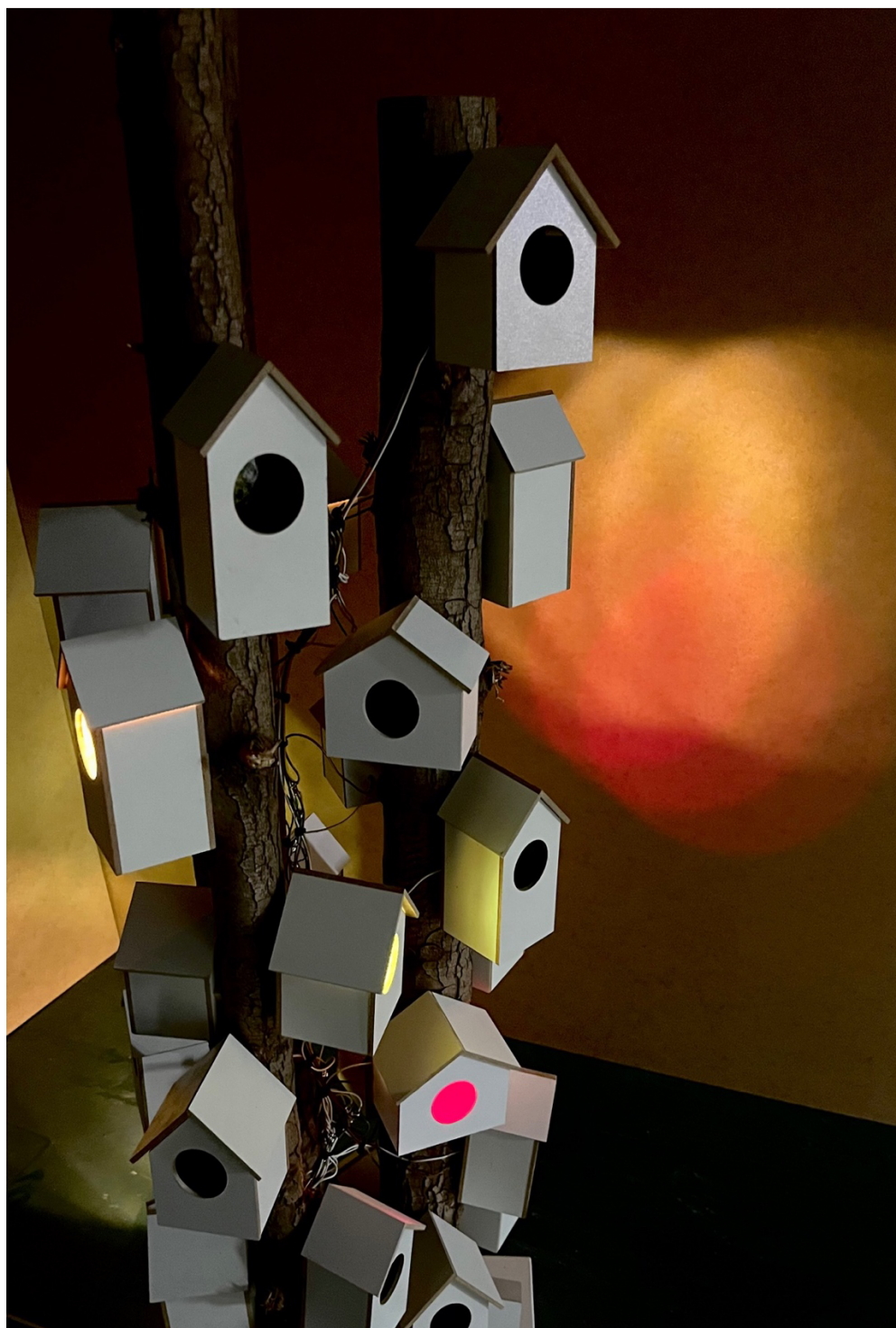


Obr. č. 15. – Zkouška dvou obvodů zároveň

8.3. Hotový objekt



Obr. č. 16.



Obr. č. 17.



Obr. č. 18.