

LŠ Protos
2017
Absolventská práce



Využití fantasy pro morální vývoj dětí

Ing. Tomáš Váca – Kobalt

1. Úvod

Oblast fantasy a fantastiky je velice široká a různorodá. Každý si určitě představí nějaké literární dílo sem spadající. Největší objem v této oblasti představuje právě literatura a filmy, počítat by se mělo ale i s dalšími. V současné době jsou na vzestupu hlavně seriály, mezi další patří třeba komiksy a hry. Většina těchto děl obsahuje nějaký příběh a nějakou myšlenku, které na konzumenta – „čtenáře“ zvládne silně zapůsobit. Spousta z těchto děl je zároveň přímo určena pro děti a mladé lidi, kteří jsou silněji ovlivnitelní. Dalo by se tedy říct, že takovýto silný příběh může i působit na jejich vývoj a chování. Uvažování a chování postav, jejich rozhodování a morálka se tak mohou přenášet i na čtenáře. Výhodou fantastiky je v této oblasti většina hlavních postav, kterým se dá říkat hrdinové.

2. Uvedení a rozbor fantasy

Na začátku můžeme o fantasy říci, že je v ní možné opravdu vše. Zapojením fantazie a vynalézavosti autorů mohou vzniknout věci vskutku všelijaké. Je ale potřeba něco více, aby se tato díla dostala na veřejnost a získala své fanoušky. Kromě určité kvality je potřeba zaujmout a toho se často dosahuje opakováním a používáním už ověřených stylů a postupů. Zde je potřeba vzpomenout na díla J.R.R. Tolkiena, který svým *Hobitem* (pro děti a mládež) a *Pánem prstenů* (pro mládež i dospělé) položil základy moderní fantastiky a který byl inspirací pro mnohé autory.

Rozbor fantastiky můžeme udělat jejím rozdělením, žánr fantasy se objevuje v širokém množství forem a formátů. Asi nejběžnější je literární směr. Množství knížek, sérií a ság je ohromné. Jiným formátem jsou filmy a seriály, ty se sice často inspiřují právě knihami, existuje však i velké množství originálních děl. Speciálním typem literárních děl, které také často přecházejí do filmů a seriálů, jsou komiksy. Ty by se daly dělit na západní a asijský styl.

Posledním velkým směrem jsou hry, které jsou od ostatních velice odlišné. Na rozdíl od zbytku je účastník zapojen do příběhu, pomáhá ho utvářet. Pro oblast fantasy je nejvíce typický žánr RPG her. RPG je zkratka pro role-playing games, tedy hry, ve kterých převezme hráč určitou roli nebo postavu. U nás se jim dává říkat i Hry na hrdiny. Hry pro jednoho hráče jsou nejčastěji počítačové, existují však i knižní dobrodružství, tzn. Gamebooky. Počítačové RPG hry pro více hráčů jsou nejčastěji internetové, ty ale pozbývají příběhu i myšlenky. Zvláštními hrami na hrdiny jsou pak ty, které se hrají na živo. To lze dělat v sedě s hlavou otevřenou, příkladem budiž české *Dračí doupě* a jeho odvozeniny. Některé vyžadují i fyzické zapojení, to už se jedná o LARPy (live action role-play). Speciálním případem takovýchto her by mohli být i táborové a celoroční skautské etapové hry. Tam se také účastníci stylizují do postav a v rámci symbolického rámce procházejí příběhem.

Fantasy se dá dělit i podle jeho zasazení. Některá jsou historická, pseudohistorická nebo mýtická. Může se jednat o evropský středověk stejně tak jako o Kelty, Staroslovany nebo indiány. Výhodou těchto prostředí je, že je většina lidí zná, učila se o nich. Je tu možnost využít reálná historická a mýtická místa, postavy a události. Známý slovenský autor Juraj Červenák se snaží ve svých knížkách používat méně známé časy, v jeho dílech se tak objevují starověké kmeny, Slované z dob Starých pověstí českých nebo ruští bohatýrové.

Jiná díla využívají fantastické světy. Zde je možné připravit skoro cokoliv, dá se experimentovat s fyzikou stejně jako s magií, dají se vymyslet rasy a národy inspiřované čímkoliv. Výhodou těchto světů je jejich volnost, autor je jako Bůh, který nastavuje pravidla a formuje tento svět. I na pozadí cizích světů při konfliktu magických mocností lze však nalézt obyčejné lidské příběhy a chování. Znakem těchto světů bývají často zřetelně určené strany dobré a strany zlé. Pokud opět použijeme jako příklad *Pána prstenů*, na straně dobra stojí hodné rasy s fungující společností, solidaritou a hledající mír. Na straně zlé je temný pán Sauron, který

přináší válku, smrt, spálenou zemi a otroctví. Na jeho straně jsou skřeti, pokřivené stvůry, jejíž jediným potěšením je zabíjení.

Fantastiku lze s úspěchem zasadit i do moderního světa. Jedná se většinou o konflikty, o kterých nemá veřejnost ponětí, o skryté společnosti nebo o magii, ve kterou už nikdo nevěří. Nejznámějším dílem, i když ne nejlepším příkladem, je série o Harrym Potterovi. Zde čarodějný svět žije ve skrytu toho normálního, je ale od něj oddělen spoustou překážek. Lepším příkladem je cyklus *Hlídek* od Sergeje Lukjaněnka. Zde síly světla a temnoty uzavřely mír a zavázaly se Dohodou, z řad světlých vznikla Noční hlídka, aby dohlížela na temné a z řad temných Denní hlídka, aby dohlížela na světlé. Na pozadí současné Moskvy se tak odehrává souboj mocností skrytý normálními lidmi a v konvencích Dohody. Zmínit nelze ani možnost kombinace a prolínání žánrů, kdy se fantastické prvky objevují například v sci-fi a cyberpunku.

3. Morálka ve fantastice

Nejčastějším používaným stylem je boj dobra se zlem, hrdiny s padouchem. Je jedno, co je hrdina zač, může být kouzelník nebo zloděj stejně jako rytíř. Důležité je chování a poslání postavy, to že ve výsledku stojí na straně dobra. Dobrým příkladem je mýtická postava Robina Hooda, zbojníka a loupežníka, který ale kradl jen bohatým a šlechtě a dělil se s chudými a utiskovanými. Jde tedy i o pohnutky a vnitřní morálku, kdy se postava sice na první pohled může tvářit a chovat jako špatná, v jádru je ale dobrá.

Pokud je ve fantasy hlavní postava rovnou hrdinou, většinou se věnuje ušlechtilým cílům nebo až přímo konání dobra. Postavy, které nesou tento háv hrdiny, většinou mají odpovídající povolání a zaměstnání. Rytíř sloužící království nebo svému řádu se vydává na výpravy, často ve stylu zničení zlého čaroděje, záchrany princezny nebo ochrany slabých a nevinných. Zní to jako klišé, ale na těchto základech lze stavět. Rytíř nemusí být rytíř ale jen voják, strážce pořádku, potulný mnich či jen vesničan, který se rozhodl nebo byl dotlačen k takovéto cestě životem. Když se ničí zlo, je zde celá plejáda čarodějů, černokněžníků, démonů či jen chamtivých a zkorumpovaných lordů, kteří čekají na svého hrdinu a svůj pád. Pohnutky hrdinů nemusejí být nezištné. Spousta si za své činy nechá zaplatit nebo se jinak odměnit. Někteří to dělají pro slávu a věhlas. Společným znakem ale bývá, že se postavili na tu správnou stranu, a že se snaží pomáhat. Například Sapkowského Zaklínač se pohybuje v drsném světě a jeho posláním je lov a zabíjení monster a příšer. Často se ale stává, že tím nejhorším monstrem není nějaká magická bytost, ale právě člověk. Není ale dobré zapomínat, že i cesta do pekla může být dlážděna dobrými úmysly. Je tedy vhodné naučit se, jak dobro a zlo rozeznávat.

Ne všichni ale jsou na takové cestě životem, aby jejich cílem bylo konání dobra. Pro spoustu postav dobro může znamenat jen zajištění dobrého života pro ně, jejich rodinu a přátele. To jim ale nemusí bránit žít čestně a férově. Hobit Bilbo Pytlík je přece najat jako zloděj a na cestu ho dostane spíše vidina dobrodružství a velké odměny, než nutkání pomoci trpaslíkům. A přece má tato výprava ušlechtilý cíl, pomoci trpaslíkům získat zpět jejich majetek. Krádež zlému drakovi tak ani není uvažována jako špatná a Bilbo se v průběhu výpravy zachová ve vícero případech jako slušný člověk. V díle Scotta Lynche je hlavním hrdinou sirotek vychovaný jako podvodník a zloděj. Chová se ale jako čestný člověk, obětuje se pro své přátele a například na konci první knihy se postaví na stranu lidí, když se pokusí odvrátit převzetí moci, při kterém by byla zlikvidována celá městská honorace a jejich rodiny.

V rámci morálky lze ve fantastice a u jejích vzorů nalézt i duchovní stránku. Může se jednat o víru v Boha či bohy. Objevují se zde monoteistická i polyteistická náboženství inspirující se nebo přímo kopírující reálné víry. Nejčastější je v moderní tvorbě jistě náboženství jednoho všemohoucího Boha, inspirované křesťanstvím nebo přímo křesťanství. Křesťanské hodnoty jsou jistě blízké všem slušným lidem, desatero podobně jako skautský zákon dává návod k tomu, jak žít svůj život jako dobrý člověk. Nemusí jít jen o takovéto organizované náboženství, například takové indiánské uctívání přírody je součástí Woodcraftu a tím i českého skautingu. Obecně se pak může jednat jen o nitro člověka, jeho ducha či duši. To může, ale nemusí být svázáno s žádným náboženstvím. Takové duchovno pak nemusí být tak

silně definované, společným rysem však bývá víra. Může to být jak víra v nějaký vyšší princip, tak víra v život nebo prostá víra v sebe, v člověka.

Zvláštním prvkem fantasy provázaným s duchovnem je magie. I zde se často používá rozdělení na dobrou a zlou, na bílou a černou. Ta první pomáhá a léčí, ta druhá ubližuje a ničí. Stranou pak často stojí magie přírody.

Pod morálkou se ale dají schovat i mnohé „menší“ věci než jen konflikt dobra a zla. Ve fantastice se dají najít schované problémy našeho světa a je pak jedno, zda se jedná o dílo v prostředí fantasy nebo reálného současného světa. Problémy s chudobou, hladem, rovností pohlaví nebo rovností ras se objevují i ve fantastice. S některými těmito problémy například humoristickou a satirickou cestou pracoval Terry Pratchett ve své *Zeměploše*. V jedné z knížek se tak vysmívá rasismu, neboť ve světě plném trpaslíků, golemů, upírů, skřítků či vílů a dalších je opravdu zbytečné někoho soudit jen podle barvy kůže. V některých dalších dílech lze nalézt boj proti tyranii a totalitním režimům stejně tak jako bezvládní a chaos, do kterého by to chtělo vznést nějaký řád.

4. Rozbor konkrétního případu

Sérií, kterou se zde budu zabývat, je Hraničářův učeň od australského spisovatele Johna Flanagana. Tato série obsahuje 12 knížek a později autor přidal dalších 9 knížek ze stejného světa ale s jinými hrdiny. Speciální na této sérii je, že ji čte většina mladších členů našeho oddílu jak z řad starších vlčat, tak skautů a nachází se v ní spousta příkladů hodných ukázání.

Tato série 12 knih popisuje život Willa, chlapce, který se stal hraničářovým učněm a poté i hraničářem, a jeho přátel. Na rozdíl od už hotových hrdinů, Will se musí spoustě věcí naučit, vyrůst a dospět. Čtenář tedy v této sérii prochází celý jeho život, učení a dospívání, do kterého se mohou jednoduše vcítit. Jeho přátelé jsou čestní a věrní, takoví, které by chtěl každý mít na své straně. Svět je velice silně inspirován středověkou a starověkou Evropou. Díky podobné geografii a názvům se dá dosáhnout familiárnějšího prostředí než u kompletně vymyšleného svět. Příkladem budiž jedna ze severních zemí, Skandie. Ta je inspirována skandinávskými Vikingy do té míry, že celý národ je plný horalských bojovníků s typicky seveřanskými jmény a pod vládou Oberjarla.

Velká část děje se odehrává na ostrovním království Araulenu, kde titulní hraničáři tvoří speciální jednotku podřízenou králi. Jejich úkolem je dohled nad baronstvími, potírání zločinnosti, získávání informací a vyšetřování zločinů. Vzhledem k takto širokému množství povinností je vytváření zápletek jednoduché a množství dobrodružství čekajících na Willa je větší než malé.

Pro mladší chlapce je tato série velice přitažlivá. Will se učí a zdokonaluje v boji i střelbě lukem, jízdě na koni i v hraničářských dovednostech. Mezi ty se počítá například s nenápadným pohybem, bystrostí, rychlým úsudkem a strategií. Will potkává zajímavé lidi a nové přátele, zachraňuje přátele i svou zemi a podívá se i do zemí na kontinentě. Silné zaměření na přírodu a dobrodružství, společně s „lesním“ Hraničářským sborem působí na chlapeckou mládež opravdu lákavě. Snad by se dalo srovnávat například s Mayovkami, které taky podnítily u mnoha chlapců vztah k přírodě a dobrodružství.

V této sérii je i silná morálka, a to platí pro většinu hlavních postav. Will i jeho přátele stojí na straně práva, vždy pomůžou přátelům i potřebným. Postavy se chovají čestně a obdivuhodně, vytvářejí dobré vztahy z okolím. Objevuje se tu důraz na správné chování i správnou výchovu. Děj plyne a svižně odsýpá a můžeme si pokládat třeba otázku, kohopak to zachrání příště.

5. Vliv fantasy na vývoj dětí

Každý člověk je utvářen tím, čím si prošel a co zažil. To, čím prochází, mu pomáhá definovat, čím je. Lidé jsou ovlivnitelní, snadno přijímají informace z celého svého okolí. Velkou ovlivnitelnost mají právě děti a mladí lidé, kteří ve svém okolí podvědomě hledají inspiraci a vzory. Nejsilnějšími vzory jsou obecně rodiče, učitelé a kamarádi, ve dnešním světě se ale vyskytuje plno dalších možností. Pro lidi se mohou stát vzory třeba sportovci, zpěváci nebo jiné úspěšné osobnosti. Pak se samozřejmě vzory můžou stát i fiktivní postavy, knížek, seriálů a filmů je obrovské množství a každý si může najít své.

A pokud tedy převzít nějaký vzor, proč ne z oblasti fantasy? Dají se zde nalézt čestní hrdinové i přátelští a obětaví lidé. To společně s vývojem postav k lepšímu a bojem za správnou stranu může být jen přínosem.

Náboženství a duchovní stránka má ve fantastice také své místo. Podobně jako ve reálném světě může vést k výchově ve správného člověka, dává každému návod, jak žít správně a dobře. Duchovní a postavy spjaté s takovým náboženstvím většinou pomáhají ostatním. A naopak, mezi zápornými postavami se často objevují temná náboženství a zlé kultury. Ve fantasy je jasně ukázáno, že například lidské oběti nebo rituální vraždy jsou špatné a je nutné takové lidi za každou cenu zastavit.

Duchovno nemusí být jen o náboženství. Vždyť i ve skautském slibu se mluví o „nejvyšší Pravdě a Lásce“. Může se tedy jednat o ty správné hodnoty, o takové, které formují společnost. Duchovno může být i o přírodě a vztahu k ní. Úcta k lesu a zvířatům se může objevit i zde. A nakonec, duchovno je i o každém člověku a o tom co má uvnitř. Takováto témata můžou pomoci si ledačos uvědomit.

Fantasy je odvozeno od slova fantazie. A tu si určitě každý rozšiřuje a tříbí. Fantasy může děti i mládež naučit, jak žít s otevřenou myslí a nenechat se ovládat předsudky. Rozvinutá fantazie se určitě hodí pro život. Každý si ve fantasy může najít to svoje.

I když fantasy využívá smyšlené světy, postavy a příběhy, je to pořád odraz reálného světa. Jakékoliv společenské situace i osobní vztahy se zde objevují a řeší stejně jako by byly součástí normálního světa, a to oni jsou. Každý si může vzít ponaučení, každý se může inspirovat.

Fantasy, a to hlavně čtení knížek může být pro děti přijatelnější než jiné alternativy. Zatímco klasiky a jiné autory, o kterých se učí ve škole, má rád málokdo, fantasy má u nich mnohem větší šanci. Děti jsou zvyklé na pohádky z dětství, a to jsou vlastně taky fantastické příběhy, často s morálním ponaučením. Jak bylo vidět díky Harrymu Potterovi, i fantastická literatura může dosáhnout světového ohlasu. Kdyby byl Harry na normální internátní škole a bojoval proti zlým úředníkům, asi by to tak nedopadlo. I to je další výhoda fantasy, je zajímavá a přitažlivá.

Obecně je čtení knížek u mládeže na sestupu. Pokud je však přitáhne fantasy, není vše ztraceno a v budoucnu mohou svůj záběr rozšiřovat.

6. Přínos a využití fantasy v praxi

Skautská praxe již fantastiky ve svůj prospěch využívá. Všechné legendy a příběhy, které se čtou dětem, připravují atmosféru nebo uvádějí hry a výpravy. Celoroční a etapové táborové hry využívají smyšlených příběhů a hrdinů. Do oblasti fantasy příběhů byla stylizována i nová skautská stezka, cestou vzduchu, země, vody a ohně byly skauti provázeni krátkými úryvky příběhů společně s ilustracemi.

Vždyť i jeden z bodů skautské výchovné metody může využívat fantasy, jedná se o symbolický rámec. O něm se mluví, že by měl být uzpůsobený věkové kategorii členů, výchovným cílům a měl by být pro děti zajímavý. A to fantasy určitě být může. Má dodávat atraktivitu a podporovat naplňování vytyčených cílů, i v tom může pomoci. Fantasy může být zapracována do mytologie i symboliky oddílů a družin. Může vytyčovat příběh celého skautského roku, může dát inspiraci k výpravám. Tábor, jako vyvrcholení každého skautského roku si jen málokdo představí bez nějakého symbolického rámce. Ať už bude fantasy prostupovat celým táborem nebo jen táborovou hrou, je tu ta možnost.

Zvláštní skupinou jsou větší skautské akce. Různá setkání nebo závody využívají stylizace do nějakého příběhového rámce a fantasy se zde objevuje nemálo. Budějovičtí skauti zkoušeli zrovna letos na jimi pořádaném Svojsíkově závodě právě systém LARP, tedy živé hraní na hrdiny.

Jedním ze způsobů využití fantasy je tedy příprava symbolického rámce. Je důležité se zajímat, co současná generace čte a sleduje ale jako odměnu je možno dostat pro ně zajímavý a zábavný příběh. Kdo by se nechtěl vcítit do jednoho ze svých hrdinů nebo oblíbených postav! Který z nich by se nechtěl prohánět po krajině známé z jejich oblíbených knížek a bojovat proti stejným záporákům jako jejich vzory?

Možností je i nechat to na nich. Nechat děti číst či sledovat ty správné příběhy. My tak můžeme být pro ně konzultanty, doporučovat další série a díla. A samozřejmě se s nimi můžeme bavit o tom, co čtou, co se tam děje a proč je to důležité. Je to výborná možnost děti dále směřovat. Když zjistí, že toho víte a máte přečteno více než oni, třeba sami přijdou a začnou se ptát.

Fantasy může pomoci i dospělým. Přinést trochu inspirace, předpřipravit vhodné materiály. Oblast fantasy je široká a plná možností. Jak využijete příběhů s atraktivními hrdiny, kteří často mají silný morální kompas, je jen na vás. Fantasy může vychovávat sama o sobě stejně tak jako dát jiným do rukou její prostředky.

Jako každá věc, i využití fantasy může sebou nést nějaká rizika. Asi hlavním je, že fantasy přijde dětem odtržené od reality a berou ji jen jako pohádky a vymyšlené příběhy. To, co je v takovém příběhu není reálné, a tak si z toho nic neodnesou ani do reálného světa. Rizikem je také nepochopení nebo špatné pochopení daného příběhu a jeho poselství. I proto je potřeba s těmito tématy pracovat déle a komunikovat s dětmi.

7. Závěr

Jako shrnutí snad můžeme říci, že fantasy je živoucí směr, obsahující velké množství možností. Nabízí zajímavé a líbivé světy, dobrodružné i přemýšlivé zápletky i silné a čestné hrdiny. Fantasy se může stát prostředkem, kterým se přiblíží fantazie dětem a mládeži. Může naučit morálce i pomoci v duševním vývoji. Může být prostředkem pro práci, inspiraci a vytváření vlastních světů a příběhů. Rozhodně může být i čistou zábavou. Obsahuje dobrodružství a příběhy, na které děti i mládež slyší. Ti díky ní mohou procházet výchovou, vzít si své hrdiny za své vzory a mnohé se naučit. Ve fantastice a fantasy je mnoho směrů, ale boj za správnou věc je obsažen v mnohých z nich.

Pokud se správně použije a bude se na ní dohlížet, může toho spoustu přinést. Spousta lidí může fantasy podceňovat a nepřisuzovat ji žádnou důležitost. Fantasy má ale potenciál, jak pro děti a mládež, tak pro dospělé s otevřenou myslí. Pokud pomůže vychovávat, bude to výborné. Pokud jen rozšíří někomu obzory, i tak to stálo za to.