

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra psychologie



Diplomová práce

Mgr. Mojmír Sedláček

Hodnoty ve filmových pohádkách

Values in fairy tale movies

Poděkování

Na tomto místě bych chtěl poděkovat vedoucí diplomové práce, paní doc. PhDr. Iloně Gillernové, CSc., za ochotné vedení a podnětné připomínky k teoretické i empirické části projektu. Dále děkuji také panu PhDr. Ivanu Slaměnkovi, CSc. za úvodní vytyčení tématu.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 13. 12. 2014

.....
Mgr. Mojmír Sedláček

Abstrakt:

Diplomová práce se zabývá tématem hodnot ve filmových pohádkách. Jejím cílem je zmapovat možnosti sledování hodnot ve filmových pohádkách, neboť pohádky představují pro dítě v procesu socializace podstatný zdroj hodnot.

Teoretická část představuje základní koncepce hodnot, přístupy ke zkoumání filmového média z psychologického pohledu a sleduje význam pohádek pro dítě. Tato témata jsou propojena socializací dítěte a rolí médií v osvojování hodnot. Vlastní výzkum spočívá v obsahové analýze vybraného souboru českých a československých filmových pohádek. Popisuje určité charakteristiky, na jejichž základě můžeme uvažovat o hodnotách, které jsou v daných snímcích vyjádřeny.

Výsledky výzkumu naznačují trend snižujícího se množství obsažených hodnot ve filmových pohádkách v průběhu času. Kvalitativní analýza rozebírá jednotlivé pohádky a popisuje hodnotové charakteristiky jednotlivých postav ve sledovaných filmech. Diplomový projekt představuje příspěvek k mediální psychologii a přistupuje ke zkoumání médií jako k podstatné součásti socializačního procesu.

Klíčová slova:

pohádka, hodnoty, film, obsahová analýza

Abstract:

This thesis deals with values in fairy tale movies. Its aim is to explore the possibilities of tracking values in fairy tale movies, because fairy tales serve as an important source of values for a child in the process of socialization.

The theoretical part presents basic concepts of values, approaches to film research from a psychological point of view and observes the importance of fairy tales for a child. These topics are connected by socialization of a child and the role of media in adopting of values. Original research consists of content analysis of selected sample of Czech and Czechoslovak fairy tale movies. Certain characteristics, on which we can think about the values expressed in selected movies, are described.

The research results indicate a trend of decreasing amount of contained values in fairy tale movies over time. Qualitative analysis examines various tales and describes value characteristics of particular characters in selected movies. Diploma project represents a contribution to the psychology of media and embraces media research as an important part of the socialization process.

Keywords:

fairy tale, values, film, content analysis

Obsah

Úvod	8
1. Teoretická část	10
1.1 Hodnoty	10
1.1.1 Vybrané přístupy k hodnotám.....	12
1.1.2 Cílové a instrumentální hodnoty.....	14
1.1.3 Hodnotové systémy a orientace	17
1.1.4 Hodnoty a socializace	18
1.1.5 Další pojmy související s hodnotami	22
1.2 Média a film v kontextu psychologie	24
1.2.1 Možnosti využití filmu v psychologii	26
1.2.2 Vývoj médií ve vztahu k publiku.....	28
1.2.3 Zahraniční výzkumy filmu vztahující se k hodnotám	31
1.2.4 Observační učení.....	32
1.3 Pohádky	34
1.3.1 Pohádky a hodnoty.....	39
1.3.2 Vybrané přístupy ke zkoumání pohádek	42
1.3.3 Analýza pohádek.....	44
2. Empirická část.....	47
2.1 Základní východiska výzkumu	47
2.2 Cíle a výzkumné problémy	49
2.3 Zkoumaný soubor pohádek.....	52
2.3.1 Stručný popis vybraných filmových pohádek	54
2.4 Metoda analýzy filmových pohádek.....	57
2.4.1 Kódování.....	59
2.5 Analýza filmových pohádek	61

2.5.1 Kvantitativně-kvalitativní analýza	62
2.5.2 Kvalitativní analýza	68
2.6 Shrnutí a diskuze.....	77
Závěr	80
Seznam použité literatury	82

Úvod

Diplomová práce se zabývá problematikou hodnot ve filmových pohádkách prostřednictvím propojení poznatků sociální psychologie a studia médií. Každý den jsme ovlivňováni nepřeberným množstvím mediálních sdělení. Zkoumání průniku psychologie a médií není snadnou záležitostí, neboť do sledování těchto celospolečenských jevů vstupuje celá řada těžko uchopitelných a měřitelných faktorů. Přesto je však otázka působení mediálních obsahů na jejich konzumenty nezbytná k orientaci v současné společnosti. Psychologický koncept hodnot je abstraktním, ale z hlediska společnosti i života jedince esenciálním fenoménem, jehož působení prostřednictvím médií je nezanedbatelné. V teoretické části se pokusíme zmapovat, nakolik byly tyto jevy zkoumány zároveň a jaké poznatky máme k dispozici. Empirická část následně předloží vlastní výzkum spočívající v analýze vybraných pohádek.

Toto téma bylo zvoleno na základě zájmu o další oblast studia, totiž o média. Masová a elektronická média jsou nedílnou součástí naší společnosti. Je stále otázkou mnoha sporů, nakolik média mohou ovlivňovat, či přímo ovlivňují, život jedince a jeho názory, přesvědčení, emoce a v neposlední řadě také hodnoty. Propojení tradičního psychologického tématu hodnot se zkoumáním masových médií a jejich možného působení tak představuje zajímavé skloubení obou těchto oborů. Pohádky jsou z psychologického hlediska rozebírány již více než století. Máme k dispozici především psychoanalytické rozbory velkého množství pohádek či jen určitých prvků, jež se v nich vyskytují. Filmové pohádky jsou však stranou většího vědeckého zájmu – rozbory a interpretace se zaměřují nejčastěji na literární pohádky, ať již lidové, či autorské. Naše práce se snaží zaměřit na opomíjené analýzy filmů, konkrétně pohádek, s cílem pochopit hodnoty, jimiž mohou tato díla ovlivňovat především dětského diváka.

Teoretická část se skládá ze tří samostatných kapitol. První kapitola se zabývá hodnotami, jejich definicí, klasifikací a představením různých teoretických konceptů, jež představují základní rámec pro pochopení tématu. Zde se omezíme na psychologické koncepce, přestože oblast hodnot se výrazně dotýká i dalších společensko-vědních disciplín. Druhá kapitola je zaměřena na film jakožto masové médium a jeho psychologické aspekty a možnosti využití. Poslední část se týká pohádek a různých teoretických přístupů k nim. Všemi těmito kapitolami jsou prostoupena témata socializačních procesů, především

sociálního učení – chceme-li hovořit o působení pohádkových filmů na utváření hodnot u dětí, nelze tuto oblast opomenout. Vlastní výzkum bude spočívat v obsahové analýze filmových pohádek. Do analýzy budou zařazena populární filmová díla české i československé kinematografie, které podle našeho názoru nejvýrazněji utvářejí hodnotové orientace u dětí. Pro účely podrobného popisu hodnot, které se v těchto pohádkách vyskytují, bude využito kvantitativní i kvalitativní zpracování dat získaných obsahovou analýzou.

Cílem, k němuž směřuje teoretická i empirická část diplomového projektu, je poznání některých trendů v tuzemských filmových pohádkách a z nich plynoucí porozumění hodnotám právě v těchto dílech. Psychologické zaměření projektu umožňuje zkoumat pouze vybraný vzorek filmových pohádek. Praktické využití těchto poznatků tkví především v oblasti mediální psychologie. Stejně jako analýza klasických literárních pohádek umožňuje zvolit vhodné dílo pro dítě z hlediska jeho věku, vývojových konfliktů i aktuální nálady, rozbor pohádek filmových obohacuje tyto možnosti o vhodný výběr mediální produkce.

1. Teoretická část

V teoretické části postupně představíme vybrané koncepty hodnot a hodnotových systémů, a to především v souvislosti s procesem socializace. Dále se budeme zabývat působením médií na socializujícího se jedince s hlavním důrazem na film. Následovat bude kapitola o pohádkách, jejich historii, funkci, dělení a také vztahu k vývoji dítěte a jeho hodnot.

1.1 Hodnoty

Pojem hodnota je v mnoha ohledech problematický. Stejně jako u dalších psychologických konceptů ani zde neexistuje jednotné vymezení. Výčet některých definic a teorií proto poskytujeme na následujících stranách. Navíc se jedná o pojem interdisciplinární, vedle psychologie je spojen i s filosofií, sociologií, ekonomii a dalšími sociálně-vědními oblastmi. V našem výkladu se zaměříme především na psychologické použití hodnot s přesahem do sociologie. Ta je totiž pro naši práci podstatná z hlediska návaznosti na média.

Nejprve se tedy podíváme na několik možných **vymezení** hodnot:

„Hodnoty jsou objektivní přírodní a společenské jevy hmotné či duchovní povahy, které slouží k uchování a rozvoji základních vztahů mezi člověkem a společností, člověkem a přírodou, k uchování a rozvoji samotného lidského života.“ (Janoušek & Slaměník, 2008, s. 152). Z této definice je zřejmé, jak složitým a komplexním tématem hodnoty jsou. Zasahují do všech složek lidského života a výrazně se podílejí na každé lidské aktivitě.

“Hodnoty mají (...) smysl pouze v osobním pojetí; co individuum vidí jako žádoucí, má pro ně cenu a je hodnotou. Psychologicky hodnoty určují naši volbu, řídíme se při ní svým pojetím hodnot.” (Homola, 1972, s. 206).

“Současná psychologická teorie zpravidla souhlasí s tvrzením, že hodnota představuje specifickou psychickou kategorii, která tvoří poměrně stabilní, trvalou strukturu osobnosti významnou pro individuální, sociální a historickou realizaci člověka.” (Cakirpaloglu, 2009, s. 277).

S. H. Schwartz definoval hodnoty jako koncepty nebo přesvědčení o žádaných konečných stavech, které přesahují konkrétní situace, určují volbu a hodnocení chování a jsou uspořádány podle individuální důležitosti. Hodnoty můžeme chápat i jako kognitivní reprezentace tří typů univerzálních lidských požadavků – biologických potřeb organismu, sociálních interakcí pro interpersonální komunikaci a institucionální společenské požadavky pro spokojenost a přežití skupiny (Schwartz & Blisky, 1987). Psychickým procesem, v němž jedinec uvažuje o objektu skrze své hodnoty, je hodnocení (Cakirpaloglu, 2009).

Co se týče **funkce** hodnot, Smékal (2002, s. 257) hovoří o cílech, které v některých případech dokonce předčí naplnění fyziologických potřeb. Ztotožnění s určitou hodnotou (ideálem) tak může být silnějším motivem pro jednání nežli biologicky podmíněné potřeby. S tím však nesouhlasí M. Nakonečný (2004, s. 83), podle něhož obvykle platí hierarchie potřeb a hodnot, takže dostane-li se člověk do život ohrožující situace, raději ze svých ideálů ustoupí. Hodnoty jsou tak podle něj pouze více zvnitřněné postoje, promítající se i do pojetí sebe sama. Spočívají v tom, co člověk považuje za dobré, přičemž toto pochopení vychází především z emocí. Snahy jedince se pak obracejí k tomu, aby si hlídal „své“ hodnoty – jednal v souladu s nimi. Tato sebekontrola ovšem selhává, dostává-li se člověk do situace konfliktu. V takových případech se projevuje hierarchizace hodnot, kdy např. bezpečí je důležitější nežli prosazení určité vznešené myšlenky. Z hlediska funkce pak „*hodnoty představují vytoužené, hlavně uvědomělé tendence konstituující bio-psycho-socio-duchovní podstatu lidského bytí.*“ (Cakirpaloglu, 2009, s. 322).

Přístup V. Frankla (1994) k hodnotám vychází z jeho vlastního terapeutického přístupu nazvaného **logoterapie**, hledání smyslu. Podle něj jsou hodnoty každého člověka individuální a není podstatné hledat univerzální pravidla, jak by měly hodnoty fungovat. Důležité je vytvoření určitého hodnotového systému, vycházejícího z přesvědčení a zkušeností jedince, a jeho následné dodržování. Právě dlouhodobé naplňování vytyčených hodnot je podle V. Frankla důležité, hodnoty nelze vyjadřovat nahodile, nýbrž jejich trvalé zastávání vede ke spokojenosti. V tomto pojetí hodnoty korespondují se samotným smyslem života, který V. Frankl považuje za nezbytnou podmínku k naplněnému životu. Známa je i jeho klasifikace hodnot. Rozlišuje hodnoty:

- zážitkové – emocionální prožitek událostí v životě jedince,
- postojoyvé – názory jedince k různým tématům a oblastem života,
- tvořivé – emoce spojené s procesem tvorby.

Rozsáhlé studie na téma hodnot realizovali např. M. Potůček (2002) a L. Prudký et al. (2009a). Tito autoři srovnávali různé výzkumy na téma hodnot v průběhu posledních desetiletí, a to nejen v českém, nýbrž i v evropském kontextu. Hlavním problémem, na který tato srovnání narážela, byla nejednotnost teoretických i empirických konceptů.

Potůčkovy výzkumy z devadesátých let ukázaly, že se postupem času zastoupení mnoha hodnot snížilo – na začátku devadesátých let bylo téma hodnot mnohem důležitější než o dekádu později. Tento rozdíl lze přisoudit optimismu po sametové revoluci a následnému vystřízlivění. Potůček charakterizoval především dva výrazné trendy. Struktura hodnot napříč českou populací je velmi rozmanitá. Není jednoduché vysledovat určitý dominantní faktor, který by mohl být určen například náboženstvím. Liberální a rozmanitá česká společnost takové hodnotově jednotící prvky postrádá. Jedinou oblastí hodnot, jež ve sledovaném období posílila, byl egoismus a hédonismus. Lidé se podle výzkumů méně ptali po smyslu života a dalších hlubších otázkách a zaměřili se spíše na rozvoj svých dovedností a zálib (Potůček, 2002). Podobného výsledku dosáhl i K. Hnilica (2007). Jeho výzkum se zabýval vnímáním hodnot studenty a vycházel z pojetí S. H. Schwartze (více v kapitole 1.2). Výsledky naznačily, že kladení důrazu na materiální hodnoty se negativně projevuje na životní spokojenost. Samotná spokojenost pak roste s vyznáváním post-materialistických hodnot.

1.1.1 Vybrané přístupy k hodnotám

Uvažujeme-li o hodnotách, zajímá nás především, a obzvláště v kontextu této práce, psychologický pohled. Ten je však záležitostí pouze posledních zhruba sto padesáti let, předtím se hodnotami zabývala filosofie. Je proto nezbytné zmínit i vybrané koncepty myšlení o hodnotách, jež předcházely psychologickému a vědeckému přístupu.

Specifickou filosofickou disciplínou zaměřenou na problematiku hodnot byla na přelomu 19. a 20. století **axiologie**. Jejími zakladateli byli H. Lotze a F. Brentano. Především první z nich se zasloužil o zavedení pojmu a první snahy o vědecké zkoumání této oblasti.

Podle H. Lotzeho jsou hodnoty *“ideální zákony týkající se výhradně lidských oblastí života, zejména pravdivosti, mravnosti, estetiky.”* (Cakirpaloglu, 2009, s. 17).

V teoriích o hodnotách můžeme rozlišit dělení na **subjektivistické a objektivistické směry** (Cakirpaloglu, 2009, s. 18-19). Subjektivistické směry považují hodnoty za vnitřní řád člověka. Subjektivismus může být:

- věcný – hodnoty jsou člověku vrozené, ale upravují se individuální zkušeností,
- formální – hodnoty jsou a priori dané a mimo lidskou zkušenost,
- náladový – zdůrazňuje vliv aktuální nálady člověka na hodnotové soudy.

Objektivistické směry se zabývají spíše samotným jednáním. I zde rozlišujeme několik proudů:

- metodický objektivismus – proces hodnocení je výsledkem poznatelných změn v realitě a tím pádem je možné i hodnoty vědecky měřit,
- věcný objektivismus – zaměřuje se na konkrétní cíle, o něž člověk usiluje,
- koncepce vyššího řádu – zkoumají vliv vnějších činitelů, především autorit, na lidské chování.

V. Smékal (2002, s. 256) zmiňuje celkem čtyři přístupy k hodnotám, jež jsou podle jeho názoru podstatné z psychologického hlediska:

- hodnoty jako obecné cíle – obecný směr lidského snažení,
- hodnoty jako prostředky – konkrétní projevy chování vedoucí k cílům,
- hodnoty jako usměrnění lidských snah,
- hodnoty jako kritéria ocenění a posuzování objektů.

P. Van Lange & C. De Dreu (2006, s. 399) jako další koncept představují **orientaci na sociální hodnoty**. Tato teorie byla představena počátkem 70. let a zmiňuje celkem osm preferencí, stojících na vzájemně opačných pólech:

- altruismus vs. agrese,
- kooperace vs. nihilismus,
- individualismus vs. masochismus,
- kompetice vs. inferiorita.

Těchto osm orientací nestojí pouze v popsáních opacích, nýbrž formulují různé vztahy i mezi sebou. Například altruismus znamená maximalizaci zisku druhých lidí, zatímco individualismus preferuje zisk pouze pro samotného aktéra. Celkově však tyto orientace popisují základní přístupy, jak k sobě mohou lidé přistupovat, a tedy podle jakých sociálních hodnot jednají.

1.1.2 Cílové a instrumentální hodnoty

Pro empirickou část této práce je velmi důležitá **hodnotová koncepce M. Rokeache** (1968). Její původ sahá do oblasti sociální psychologie, ale postupem let na ni navázala také řada sociologických výzkumů. L. Prudký et al. (2009a) popisují základy Rokeachovy teorie. Podle ní jsou hodnoty podstatné k tomu, aby člověk mohl žít skutečně naplněný život. Individuální stav jedince, včetně jeho životní spokojenosti, má v důsledku pozitivní přínos pro celou společnost. Hodnoty se skládají z kognitivní, behaviorální a afektivní složky – tato triáda není nepodobná termínu „postoj“ v současné psychologii. Sám M. Rokeach (1968, s. 14) měl ovšem ke konceptu postojů výhrady, jelikož právě postojům byla v této době věnována hlavní pozornost psychologických věd. V hodnotách je obsažena motivace, která je jejich neopomenutelnou složkou. Ze své podstaty hodnoty podmiňují postoje jako takové. Dále hodnoty je celkově méně, takže jsou vhodnější pro vědecké zkoumání. Rokeachova práce na toto téma pokračovala a v roce 1973 vyšla monografie *The Nature of Human Values*. V tomto textu formuloval dva seznamy hodnot, první skupinu nazval cílové hodnoty a druhou instrumentální hodnoty.

Cílové hodnoty souvisejí s tím, oč se jedinec v životě pokouší. To se může vztahovat jak pouze k jedinci samotnému, tak i k jeho přesahu v rámci celé společnosti. Na druhé straně instrumentální hodnoty představují spíše způsoby, jak těchto cílů dosáhnout. Jedná se o seznam vlastností, které jsou podstatné pro vyjádření určitých hodnot. Ústředním schématem této práce je právě soubor cílových hodnot, jejichž podrobnější seznam se nachází

v kapitole 2.1. Původní výčet pochází od M. Rokeache (1973) a L. Prudký et al. (2009b, s. 197-198) ho dále rozpracovali do následující podoby:

- **Cílové (terminální) hodnoty:** pohodlný život, vzrušující život, dosažení výkonu, mír ve světě, svět krásy, rovnost, bezpečí rodiny, svoboda, štěstí, vnitřní harmonie a soulad, zralá láska, blaho národa, potěšení, spasení, sebeúcta, společenské uznání, opravdové kamarádství, moudrost.
- **Instrumentální hodnoty:** ctižádostivý, velkorysý, schopný, veselý, čistotný, odvážný, shovívavý, prospěšný, čestný, tvůrčí, nezávislý, intelektuální, rozumový, milující, poslušný, zdvořilý, odpovědný, schopný sebeovládání.

Hodnotový systém jedince se pak skládá z individuální hierarchie těchto zmíněných hodnot. V průběhu života se tato hierarchie může měnit, a to na základě společenských změn či vlastních zkušeností (Prudký et al., 2009a, s. 76).

Rokeachova práce se zakládala na empirických výzkumech, prováděných především jeho vlastním dotazníkem „Value Survey“. V něm měli respondenti jednoduše seřadit všech 18 cílových a 18 instrumentálních hodnot podle důležitosti, již jim přisuzují (Prudký et al., 2009a, s. 76). Z těchto výzkumů mimo jiné vyplynula zjištění, jak odlišně vnímají hodnoty různé skupiny americké populace. Nejmarkantnější rozdíly byly patrné mezi hodnotami „rovnost“ a „svoboda“, které jsou do značné míry protikladné. A některé skupiny (např. běloši, černoši, nezaměstnaní aj.) tyto hodnoty jako protikladné skutečně vnímají, zatímco jiné (např. studenti teologie) v nich protiklady nevidí a přiřkládají jim obdobnou důležitost (Rokeach, 1968, s. 25). Tato empirická zjištění ukázala, jak rozmanitě je možno přistupovat k hodnotám, jejichž význam a vzájemné vztahy bychom všichni měli samozřejmě chápat.

O vlivu, který tato koncepce měla na oblast zkoumání hodnot, svědčí pozdější výzkumy uskutečněné dalšími autory za využití Rokeachových škál. Jedním z jeho nejvýznamnějších pokračovatelů byl **S. H. Schwartz**. Vytvořil komplexní systém hodnot, který posléze mnohokrát revidoval a doplňoval. Na hodnoty nahlíží jako na nástroj porozumění společnosti. Prostřednictvím hodnot jedinec reguluje své chování a současně hodnotí i chování druhých lidí (Prudký et al., 2009a, s. 88). Hlavním problémem při zkoumání hodnot byla nejednotnost a dlouhodobá nekonceptnost prováděných výzkumů,

kteře proto nebylo možné mezi sebou vzájemně porovnávat. Schwartzova teorie se pokusila dosavadní poznatky sjednotit a na jejich základě vytvořit nový a multikulturně použitelný přístup (Schwartz & Bilsky, 1987). Tato teorie byla následně mnohokrát použita jako základní koncept rozličných výzkumů hodnot. To se týká především dotazníků SVS (Schwartz Value Survey) a PVQ (Portrait Values Questionnaire). B. Řeháková (2006, s. 113-114) popisuje, že zatímco první dotazník byl poměrně rozsáhlý a komplikovaný, druhý zmíněný byl určen pro masovější použití. Z důvodu své přístupnosti se také dočkal značné popularity, co se týče výzkumného využití. Velká evropská šetření European Social Survey I a II, jež byla realizována mezi lety 2002 a 2005, využívala právě Schwartzových hodnot k popisu mezinárodních rozdílů a aktuálního stavu. Lze říci, že toto pojetí bylo úspěšné, neboť vzájemná srovnání mezi evropskými zeměmi poskytovala věrohodné výsledky (Vávra, 2007, s. 5). Původní verze z 80. a 90. let obsahovaly deset dimenzí hodnot, po revizi v roce 2012 byl tento seznam téměř zdvojnásoben. Současná podoba se tedy skládá z 19 hodnotových dimenzí (Schwartz et al., 2012):

- samostatnost v myšlenkách,
- samostatnost v činech,
- stimulace,
- hédonismus,
- úspěch,
- moc – ovládání lidí,
- moc – ovládání zdrojů,
- image (závislost na názorech druhých lidí),
- bezpečnost – osobní,
- bezpečnost – celospolečenská,
- konformismus s pravidly,
- konformismus interpersonální,
- pokora,
- tradice,
- benevolence – spolehlivost,
- benevolence – starostlivost,
- univerzalizmus – zájem,
- univerzalizmus – příroda,

- univerzalizmus – tolerance.

Schwartz et al. (2012) uvedli všechny tyto dimenze do kruhového diagramu, který vyjadřuje vzájemně protikladné hodnoty. Tento přístup podle autorů vhodně odráží motivační strukturu osobnosti a rozšířený seznam hodnot tak představuje přesnější predikci chování na základě vyznávaných hodnot. Těmto změnám byly samozřejmě uzpůsobeny i nové verze dotazníku PVQ. Schwartzova dlouhodobě zdokonalovaná teorie tak zůstává jednou z nejpropracovanějších koncepcí hodnot.

1.1.3 Hodnotové systémy a orientace

Podle T. Halíka (1999, s. 2) vycházejí hodnoty z kultury, v níž jsou předávány. Hodnotová orientace tak nevzniká bez ohledu na sociální okolí jedince, nýbrž právě interakcí daného člověka s autoritami a významnými skupinami, jejichž názory jedinec respektuje a přejímá je za své.

“Roli ‘náboženství’ postmoderní společnosti přebírají v určitém smyslu média: vytvářejí síť spojení, zprostředkovávají hodnoty, symboly, normy, mýty. Mají moc ovlivňovat postoje a chování lidí, rozhodují o tom, čemu lidé přikládají význam a co považují za reálné a pravdivé – podobně jako to činila dříve tradiční náboženství a po nich věda.” (Halík, 1999, s. 53).

Podle M. Homoly (1972, s. 206) hodnoty vznikají z osobní zkušenosti jedince. Ten srovnává své hodnoty se standardy společnosti a snaží se jim přizpůsobit. Konformita je tak hlavním faktorem určujícím výsledné hodnoty jedince. *“Hodnotový systém společnosti je určen odpověďmi na základní otázky týkající se vztahů člověka ke světu, jeho postavení ve světě, jeho vztahů k druhým lidem, základních motivů jeho činnosti apod.”* (Homola, 1972, s. 206).

Dále můžeme říci, že *“hodnoty a hodnotové orientace (jako krystalizace hodnot kolem určité ústřední hodnoty) vznikají interiorizací ideálů a jejich konkretizací v zásadách a přesvědčeních.”* (Smékal, 2002, s. 256). Hodnotové orientace dělí V. Smékal (2002, s. 258) na základě přístupu W. Sterna následovně:

- autotelické – zaměřené na sebe sama,
- heterotelické – zaměřené na druhé lidi,
- hypertelické – zaměřené na určité cíle či ideály.

V. Smékal (2002, s. 257-258) uvádí jako nejznámější psychologický systém hodnot teorii E. Sprangera. Ten rozlišuje celkem šest osobnostních typů, které nazývá “životní formy”. Každá z těchto forem zastupuje určitý přístup k životu a vyznávaným hodnotám. Následující dělení uvádí daný typ člověka včetně hlavní hodnoty, kterou tento člověk vyznává:

- teoretický člověk – pravda,
- estetický člověk – krása,
- ekonomický člověk – užitek,
- sociální člověk – láska k lidem,
- mocenský člověk – moc,
- náboženský člověk – moudrost.

1.1.4 Hodnoty a socializace

Z našeho pohledu na hodnoty je velmi podstatný jejich vliv na socializaci jedince. V této kapitole tedy představíme určitá specifika socializace s důrazem na roli hodnot v tomto procesu.

Člověkem se jedinec nerodí, nýbrž se jím stává. To je základní myšlenkou **socializace**, neboli osvojování si společenských norem, způsobů chování a přemýšlení, které jsou v dané společnosti preferované a žádoucí. Proces socializace zahrnuje určité mechanismy, činitele a obsah. Obsahem socializace je to, co se snaží jedinci předat socializační činitelé prostřednictvím socializačních mechanismů (Sollárová, 2008, s. 49-50). “*Socializace je proces, jímž se individuum začleňuje do nějaké skupiny.*” (Homola, 1972, s. 263).

Podle M. DeFleura & S. Ballové-Rokeachové je socializace “*nálepka pro komplexní, dlouhodobý a multidimenzionální soubor komunikativních interakcí mezi jednotlivcem a ostatními členy společnosti, které vyúsťují v připravenost jednotlivce k životu v sociokulturním prostředí.*” (DeFleur & Ballová-Rokeachová, 1996, s. 217).

Socializace je celoživotní proces, směřující k vytvoření hodnot, osobních standardů, rolí a vzorců chování (Uznie, 2012, s. 231). Činiteli neboli zprostředkovateli tohoto poznání mohou být buď konkrétní lidé (především rodiče, učitelé a vrstevníci), nebo instituce (škola, náboženství, masová média, pracovní prostředí, další státní instituce).

Další definice chápe socializaci jako „*proces osvojování pravidel chování a systému hodnot a postojů společnosti, v níž jedinec žije, aby se stal jejím plnohodnotným členem.*“ (Durkin, 2006, s. 79).

Socializace je podstatná pro fungování celé společnosti. Umožňuje překlenutí rozdílů mezi generacemi a vytvoření kontinuity lidského vědění. Díky tomu má mladá generace k dispozici více informací nežli generace předchozí a pro další rozvoj společnosti je důležité tyto informace předávat. Socializační proces spočívá v učení, kterým činitelé socializace předávají pravidla a kulturu dané společnosti. Tyto nabyté informace jsou subjektem socializace následně zvnitřněny (DeFleur & Ballová-Rokeachová, 1996, s. 219-220).

Pro naše účely je nejzajímavější zaměření se na **činitele** socializace. Mezi tyto činitele můžeme zařadit rodinné příslušníky, školní prostředí, vrstevnické skupiny, pracovní prostředí a masová média. Poslední skupina, do níž můžeme zařadit i film, nás pro účely této práce zajímá nejvíce. Vědecká bádání sledující působení médií na vývoj jedince se datují nejčastěji do 50. let 20. století v souvislosti s nástupem televize a jejího rozšiřování do domácností (Sollárová, 2008, s. 53). Je zajímavé, že M. Homola (1972) při výčtu socializačních činitelů zcela opomíjí vliv médií či jiných společenských institucí obecně. Jako primární zdroj socializace uvádí samozřejmě nejbližší rodinu, dále zmiňuje i vrstevníky, a to především ve školním prostředí. Vliv širší společnosti však není rozebrán. Můžeme tak pozorovat určité změny v přístupu odborníků k tomuto tématu.

Historicky k tématu socializace existují dva protichůdné přístupy, vycházející z klasických psychologických směrů. Na jedné straně je to behavioristické pojetí dítěte jako nepopsané desky, která během vývoje přijímá podněty z okolí a na jejich základě se formuje. Takto jednosměrně by tedy měla fungovat i socializace. Oproti tomu zmiňme psychoanalytický pohled, podle něhož se dítě již rodí s určitými instinkty a pudovými potřebami, jež se pokouší naplnit. Socializace tak spočívá v interakci vlivů vnějšího prostředí

s těmito determinanty. Oba tyto přístupy jsou historicky podstatné a ani jeden z nich nelze jednoznačně vyvrátit, přestože řada původních myšlenek byla revidována a upravena. Kulturní výzkumy ukazují výrazné rozdíly mezi lidmi vychovanými v různých společnostech. Prostřednictvím socializace jim byly očividně předány jiné informace a zkušenosti a nakonec je můžeme považovat i za odlišné lidské bytosti. Na druhou stranu však můžeme pozorovat pudové vlivy, kterými jsou děti často ovládány i na úkor znalostí získaných socializací. Jednoznačný příklon k té či oné teorii je tak až příliš zjednodušující. Tento rozpor částečně obešel např. H. R. Schaffer v knize *Social Development* z roku 1996. Podle jeho modelu vzájemného ovlivňování je dítě aktivním účastníkem socializačního procesu a svými reakcemi se podílí na utváření sociálního okolí. Nepřijímá tedy pouze pasivně podněty ze svého okolí, nýbrž prostřednictvím svého chování upravuje i jednání rodičů a dalších činitelů socializace (Durkin, 2006, s. 79-80).

Teorii **sociálního učení**, která by kombinovala oba krajní póly vývojového spektra, tedy psychoanalýzu a behaviorismus, vytvořil také R. Sears. Za základní jednotku zkoumání považoval akce, které dítě vykonává. Takové akce se mohou týkat interakce s druhými lidmi, jednak i jen dítěte samotného. Osobnost dítěte je tak vyjádřena potenciálem k vykonání určité činnosti a vývoj osobnosti probíhá prostřednictvím změn v potenciálu vykonání různých činností (Sears, 1951). Podle této teorie jsou tedy nejvýznamnějším socializačním činitelem rodiče. Reakce rodičů na chování dítěte určují, zdali si jedinec konkrétní aktivity zvnitřní, či nikoli. Vývoj dítěte je kombinací fyzického zrání a učení různým činnostem. Obě tyto formy vývoje jsou pak prostřednictvím rodičů hodnoceny a dítěti je vyslána zpětná vazba (Sollárová, 2008, s. 50).

I **úloha médií** je v procesu socializace stěžejní. Média ovlivňují vývoj jedince nejen jako socializační činitel, nýbrž i jako sociokulturní faktor, týkající se celé společnosti v dané době. Vztahují se například k následujícím procesům (Uzniene, 2012, s. 231):

- společenská adaptace – jedinci si zvykají na role a zvyklosti, jež jsou ve společnosti používané,
- internalizace – jedinci se učí chápat hodnoty a zvnitřňují si je,
- externalizace – na základě určitých zvnitřněných hodnot a standardů mohou jedinci reagovat na nové podněty ze svého sociálního okolí.

Podle L. Prudkého et al. (2009a, s. 37-39) je socializace spojena především s normami. **Normy** jsou regulační mechanismy, kterými společnost vyjadřuje žádoucí způsoby chování v rámci společnosti (Sollárová, 2008, s. 49). Určité normy jsou jedinci předávány skrze společnost (proces sociálního učení) a on sám se rozhoduje, které z nich si zvnitřní. Jedná se o oboustranně působící vztah mezi jedincem a společností - společnost se snaží navyknout jedince konformitě, zatímco on se snaží zachovat svou individualitu. Rané fáze života jsou v tomto procesu klíčové pro budoucí hodnoty jedince (Prudký et al., 2009a, s. 37-39). E. Sollárová (2008, s. 49) doplňuje ještě význam **rolí**. Sociální role představují soubor určitých charakteristik, které by měl jedinec pro naplnění dané role ve společnosti vyjadřovat. Jedná se tak o další oblast, kterou musí jedinec ovládnout pro vhodné fungování ve společnosti.

Nezbytnou součástí socializace je i **morální vývoj** jedince. Nejznámější teorii na toto téma navrhl a posléze několikrát revidoval americký psycholog L. Kohlberg. Ve svém dělení vývojových období volně vycházel z teorie kognitivního vývoje podle J. Piageta. Jednotlivá stádia lze rozdělit následovně:

1. předkonvenční úroveň,
 - i. orientace na poslušnost a trest – důležité jsou důsledky činů, nikoli jejich záměry, hlavním motivem je vyhnout se trestu,
 - ii. instrumentálně relativistická orientace – správné chování určuje odměna,
2. konvenční úroveň,
 - i. orientace na bytí dobrým chlapcem/dívkou – dobré chování je určeno pochvalou od autority,
 - ii. orientace na zákon a pořádek – velký vliv autorit, daných pravidel a sociálního pořádku,
3. postkonvenční úroveň,
 - i. orientace na společenskou smlouvu – správné jednání vychází z práv a standardů dané společnosti,
 - ii. orientace na univerzální etické principy – rozhodování probíhá pomocí individuálních abstraktních principů.

Podle této teorie všechny děti postupují po jednotlivých úrovních. Nejvyšších fází pak nemusejí dosáhnout ani všichni dospělí a navíc zde můžeme nalézt kulturní rozdíly (Kohlberg & Hersh, 1977). Pro období dětství a dospívání (a přejímání hodnot) jsou podstatné především první dvě skupiny, tedy předkonvenční a konvenční morálka. Je zajímavé, že posloupnost fází do určité míry koresponduje s Maslowovou hierarchií potřeb (viz kapitulu 1.5), totiž od naplňování tělesných potřeb přes sociální zaměřenost hodnot až po individuální přístup k morálce, hodnotám a vlastnímu rozvoji.

V Kohlbergově textu, z něhož jsme vycházeli a který shrnuje postup jeho teorie do druhé poloviny 70. let, není příliš rozebírán vliv médií na tento morální vývoj. Výrazněji je upřednostněna role školy. Autor však zdůrazňuje vliv prostředí, neboť morální úsudky a jejich vývoj jsou určeny především sociálními interakcemi a také tím, jaké jsou společenské standardy pro dané situace (Kohlberg & Hersh, 1977).

L. Kohlberg & R. Hersh (1977, s. 57) považují školu za hlavní zdroj hodnot – primární výchova by samozřejmě měla probíhat v rodině, ale na škole leží břemeno institucionálního vštípení určitých hodnot dětem. Školy se však snaží být hodnotově neutrální a děti učit spíše takzvaným ctnostem, tedy užitečným dovednostem. Součástí toho je i sklon ke konformitě k hodnotám a standardům dané společnosti. Kohlbergovým cílem bylo tedy vzdělat učitele ve své morální teorii a na jejím základě pak vybízet děti k větší morální autonomii a individuálnímu poznávání etického rozměru činností.

Podobně se vyjadřuje i T. Halík (1999), když tvrdí, že demokratický stát a jeho instituce nesmí být hodnotově neutrální, nýbrž se právě musí snažit o podporu takových hodnot, jež společnost považuje za důležité, vhodné a chce se jimi prezentovat. Neopomenutelným socializačním činitelem jsou média, která se na procesu socializace sice nepodílejí záměrně, přesto je však potřeba o jejich vlivu na rozvíjející se osobnost dítěte uvažovat (DeFleur & Ballová-Rokeachová, 1996, s. 220).

1.1.5 Další pojmy související s hodnotami

Koncept hodnot však není v psychologickém pojmosloví osamocen. Souvisí s dalšími termíny, jež společně souvisejí především s motivační složkou osobnosti a které uvádíme níže (Janoušek & Slaměník, 2008).

Potřeby

Potřeba se projevuje vnímaným nedostatkem. Důležitá je subjektivita tohoto vnímání. Snaha o naplnění potřeb souvisí s jejich uspokojováním, ať se již jedná o potřeby fyziologické či psychické povahy. Potřebami se výrazně zabýval A. Maslow (1943). Vypracoval historicky významnou teorii motivaci spočívající v hierarchii potřeb. Hierarchická pyramida postupuje od nejnižších pater následovně:

- fyziologické potřeby,
- potřeby bezpečí,
- potřeby sounáležitosti,
- potřeby uznání,
- potřeba seberealizace (sebeaktualizace).

První dvě kategorie mohou být považovány za nižší potřeby, jelikož souvisí s přežitím jedince, zatímco vyšší kategorie jsou zaměřeny na sociální život jedince. Dále také A. Maslow (1943) hodnotil první čtyři kategorie jako nedostatkové potřeby, jejichž naplnění je podmínkou k rozvinutí páté, růstové potřeby. Toto dělení lze vztáhnout i k tématu hodnot, kdy čtyři nižší kategorie představují nedostatkové D-hodnoty, které se jedinec snaží uspokojovat. Při zaměření na tyto hodnoty rozlišuje okolní objekty pouze podle toho, zdali mohou, či nemohou uspokojit nějaký nedostatek. Hodnoty bytí (B-hodnoty) jsou umožněny dostatečným uspokojením nižších hodnot a představují nezištný a objektivní pohled na okolní svět. Jedinec tak může docenit krásu, pravdu a další abstraktní ideje, které nesouvisejí s pouhým uspokojováním potřeb (Plhánková, 2007, s. 370). Později A. Maslow vytvořil seznam patnácti B-hodnot, které podrobněji zkoumal. Při zaměření na zralé jedince vyzníval, že především hodnoty krásy, pravdy a dobroty představují nejvyšší úroveň seberealizace. Tyto hodnoty jsou úzce spojeny s takzvanými vrcholnými zážitky, které realizovaní jedinci zažívají (Çakırpaloğlu, 2009, s. 209-210).

Zájmy

Zájem je oproti potřebě konkrétnější a více na vědomé úrovni. Může na potřebu navazovat a specifikovat tam směr jednání člověka, který cítí nějaký nedostatek. Zároveň je

však možné projevovat zájem i o oblasti, které se netýkají přímo potřeb (Janoušek & Slaměnik, 2008, s. 152).

Postoje

Postoje určují, jak člověk přistupuje k různým vnějším vlivům. Skládají se ze složky kognitivní (poznávací), emocionální i behaviorální. Postoje jsou však určeny také hodnocením – ke každé činnosti či tématu můžeme zaujmout kladný či záporný postoj, který nemusí přímo korelovat se skutečnou potřebou dané činnosti či zájmem o ni (Janoušek & Slaměnik, 2008, s. 153).

Výčet výše zmíněných motivačních faktorů slouží k popisu pozice hodnot v rámci psychické struktury jedince. Pomocí jejich definic je pak také možné odlišit hodnoty od jiných psychologických fenoménů, s nimiž mohou mít řadu společných rysů.

1.2 Média a film v kontextu psychologie

Filmový odborník J. Monaco (2004, s. 23) rozlišuje několik forem umění:

- scénická – odehrávají se v reálném čase,
- reprezentativní – přenášejí sdělení ve standardizovaných kódech (např. literatura, malířství),
- záznamová – zjednodušují přenos sdělení k publiku a využívají technologických pokroků k věrohodnější prezentaci reality (film, rozhlas).

Právě díky tomuto přístupu je historie filmu charakteristická neustálým posunem směrem k vyšší realističnosti – po černobílém filmu přišel barevný, postupně se zlepšovaly kvality záznamu zvuku i obrazu (Monaco, 2004, s. 23). Záznamová média tak mohou publikum ovlivňovat mnohem snáze a masověji nežli historicky starší formy reprezentativního umění – ty totiž vyžadují aktivní zapojení publika (kupříkladu čtenáře), zatímco film či televizní vysílání může divák sledovat i poměrně pasivně.

Film jako médium představuje z psychologického hlediska řadu otázek: Například I. Pondělíček (1964, s. 114-116) hovoří o tzv. pseudopohybu – pohyb postav a věcí ve filmu není skutečný, nýbrž je takto pouze interpretován našimi sensorickými čidly. Kamera sice při

natáčení filmu snímá reálný pohyb, ten je však na filmovém pásu přeměněn do určitého počtu statických snímků. Četnost těchto snímků (v Pondělíčkové době to bylo 16 – 24 snímků za vteřinu, dnes až 48) pak určuje vnímání jejich propojení ve výsledný pohyb (pseudopohyb). Podobný problém představují i barvy. S rozvojem barevného filmu byl učiněn další krok k větší realističnosti, resp. větší iluzi reality prostřednictvím filmu.

„Filmy zobrazují nějakým, třeba stylizovaným a pozměněným, způsobem realitu. Obrazy, které vidíme na plátně, navíc zpětně působí na diváky v tom, co si myslí o světě, jaké životní cíle si kladou, do jakých rolí se stylizují atd., díky čemuž se stává otázka toho, co vidíme (anebo naopak nevidíme) ve filmech, dosti palčivou. Filmy v tomto pohledu přestávají být jen nezávaznou zábavou, ale stávají se něčím, co přímo zasahuje do našich životů, co ovlivňuje svět, v němž žijeme, to, jak se lidé reálně chovají, jak uvažují. Čím více je toto ovlivňování reality skrze filmy neuvědomované, skryté pod rouškou neškodné zábavy, tím více může být manipulativní a svazující. Výzkumy efektů, jež má film na společnost, se rozcházejí v tom, nakolik a jak přesně nás filmy ovlivňují, protože do hry vždy vstupuje příliš mnoho faktorů (fikčnost děje, estetická distance, dobové sociální a kulturní konvence, osobnost jednotlivého diváka...), aby šlo jednoduše definovat, co ten který film „dělá“ s diváky. Přesto je ze sociologických a psychologických výzkumů zřejmé, že nás mediální obrazy jako celek ovlivňují, že máme tendenci přijímat z kultury obecně určité hodnoty a typy chování, či se naopak vůči jiným negativně vymezovat.“ (Bendová, 2009, s. 2).

Zkrácená verze Pondělíčkovy (1964, s. 112) definice filmu tvrdí, že film je estetickým a technickým systémem pohyblivých a nějakým způsobem působících obrazů. Tyto obrazy jsou navíc díky své reálnosti vnímány velmi intenzivně. A jako další podstatný prvek filmu pak autor zmiňuje masové působení, neboť film bývá tzv. konzumován skupinově. Přestože musíme na Pondělíčkovu práci nahlížet v kontextu doby jejího vzniku, i přes určité ideologické zabarvení nám i dnes poskytuje platné informace o propojení filmového média a psychologie. Obzvláště podstatný je pro nás zmíněný vliv **masového působení** filmu. I. Pondělíček (1964, s. 127) zmiňuje, že filmy jsou sledovány nejčastěji ve dvojicích či větších skupinách, včetně primární rodiny. To se samozřejmě týká především návštěvy kin. Ovšem jakákoli komunikace mezi diváky (obzvláště jedná-li se o rodiče a dítě) o sledovaném filmu je užitečná a plní podstatné sociální funkce.

1.2.1 Možnosti využití filmu v psychologii

Z hlediska psychologie nebyly filmy dlouhou dobu ve vědeckém zájmu. Bylo na ně pohlíženo spíše jako na formu zábavy. Psychologická obec věnovala pozornost pouze zobrazování násilí a dalším potenciálním negativním vlivům, jež by sledování filmů a televize mohlo mít. Postupem času se však začal brát zřetel i na možná pozitiva tohoto druhu umění, a to především v oblasti psychoterapie. Tato metoda se nazývá **terapie filmem** (v anglicky psané literatuře “movie therapy”, popř. “cinematherapy”) a vychází z historicky starší biblioterapie. Ta využívá literárního díla k tomu, aby klientovi poskytla jiný pohled na jeho vlastní problémy a možnosti, jak se s nimi vypořádat (Sharp, Smith & Cole, 2002, s. 270). V takovém terapeutickém procesu zaznamenáváme několik fází:

- identifikace s postavami a jejich problémy,
- katarze – vyvrcholení uměleckého díla, vyřešení problémů postavy,
- vhled – aplikace načerpaných informací směrem k uvědomění si vlastního problému.

Oproti knihám mají navíc filmy několik výhod. Jejich sledování není tak časově náročné jako četba knih, kýžený efekt se tak může dostavit dříve. Navíc audiovizuální zpracování díla je značně sugestivnější (viz níže Pondělíčka, 1964) a atraktivnější především pro děti. Filmová terapie samozřejmě nemůže obstát sama o sobě, nýbrž spíše jako doplňková metoda k celé řadě ucelených terapeutických přístupů (Sharp, Smith & Cole, 2002). Rovněž jiné, především dokumentární filmy mohou mít výchovnou funkci. Je podstatné, aby použité filmy pouze připomínaly klientův příběh a podobnost s ním nebyla zcela nápadná. V opačném případě se totiž obvykle zapojí obranné mechanismy a klient se uzavře před navrhovaným řešením. Přestože se jedná o poměrně novou metodu (první náznaky se objevily až koncem 20. století), představuje filmová terapie zajímavé použití média v psychologii. Filmy tak mohou plnit roli preventivní i léčebnou. J. Kulka (2008, s. 72) navíc zmiňuje i možnosti terapeutického využití digitální technologie, která je v současné době široce dostupná. To se týká především vlastní audiovizuální tvorby, již může klient produkovat.

Film je však pro oblast psychologie zajímavý nejen pro své terapeutické využití, nýbrž i jako **socializační činitel**. V procesu socializace sehrávají masová média roli zprostředkovatelů zkušenosti. Jedinci tak mohou být zprostředkovány zážitky, které sám dosud nemohl zažít. Takové podněty jsou pro další vývoj velmi podstatné (Prudký et al., 2009a, s. 39). Na druhou stranu ale například M. Černoušek (1990, s. 11) preferuje literaturu

jako vhodnou formu vyprávění příběhů pro děti. Jedná se o nejstarší a nejdůležitější zdroj informací a představ o světě a literární forma navíc podporuje obrazotvornost dítěte více nežli často doslovná filmová a televizní tvorba. Za výsledek těchto názorů tak můžeme považovat podstatné vlivy všech druhů médií, které nejen na dětského konzumenta působí. Ať dítě pohádky čte, poslouchá či sleduje, každé médium nabízí svá specifika a je rozhodně důležité, aby skladba druhů médií byla co nejvyváženější. I. Pondělíček (1964, s. 67) hovoří o tzv. impresibilitě dítěte, tedy větší přístupnosti vnějším vlivům, jež formují osobnost. *“Možno proto soudit, že dětská osobnost je plastičtější než osobnost dospělého. V tomto smyslu je oprávněný výrok, že osobnost dítěte je ‘spíše voskem než mramorem’.*” (Pondělíček, 1964, s. 67).

Jak mohou média ovlivňovat chování dětí (resp. lidí obecně) ukázala **teorie observačního učení** A. Bandury. Tato teorie vychází z behavioristické tradice, ale zohledňuje i vlivy sociálního prostředí a kognice jednotlivce. Děti se učí nejenom tak, že si všechny činnosti samy vyzkouší, ale především skrze sledování druhých lidí. Podle toho, jak se druzí lidé chovají (a jak jsou za své chování odměněni či potrestáni), si pak děti vytváří názory na to, jaké chování je správné a jaké nikoli. Tento proces se nazývá „zástupné zpevňování“ (Plháková, 2007, s. 189). Bandurova teorie tak ukazuje podstatné spojení mezi vývojem dítěte a médii (v našem případě filmy), které na dítě působí. Detailněji je tento koncept představen v kapitole 1.2.4.

Podle I. Pondělíčka (1964, s. 123-124) úzce souvisí chápání umění s vývojem osobnosti. Není možné docenit umělecké dílo (tedy ani filmové), aniž by jedinec alespoň částečně znal danou kulturu a s ní související estetické chápání. Toto tvrzení dokládá i příklady, kdy jedinec, navyklý na kulturu jednoho typu, není schopen pochopit umělecké dílo pocházející z kultury jiné a používající proto jiné formální i výrazové prostředky.

J. Otčenášek (2011) shrnuje **historii české filmové pohádky**, která sahá až do 20. let 20. století. V té době proběhlo několik pokusů adaptovat klasické pohádky. To zahrnuje např. snímky Červená Karkula (1920), Sněhulka a sedm trpaslíků (1922) či Popelka (1929). Kvůli nedostatku zkušeností a vysokých nákladů na natočení pohádek bylo od těchto snah po nástupu zvuku ve filmu koncem 20. let postupně upouštěno. Známé však byly animované filmy především Karla Zeman a Hermíny Tyrlové. Tato experimentální léta nejsou pro účely této práce příliš podstatná, protože většina těchto pohádek dnes není příliš známá. Výjimku

tvorí pouze animovaná díla posledních dvou zmíněných tvůrců, ta však nemůžeme jednoznačně zařadit mezi pohádky, nýbrž spíše mezi vědecko-fantastické filmy. Po druhé světové válce došlo podle O. Sirovátky (1998, s. 159) k rozmachu pohádkových filmů. Zpočátku se to týkalo především filmové tvorby, později se k ní připojila i tvorba televizní. Jak dále uvidíme v empirické části, častými náměty pohádek byly tradiční příběhy od známých českých sběratelů jako např. B. Němcové či K. J. Erbena. Období 50. let je také spojeno s využitím pohádky pro účely komunistické propagandy. Vznikla celá řada politicky angažovaných pohádek. V 60. letech nebyl žánr filmové pohádky příliš využíván, zřejmě i pro svou zprofanovanost z předchozího desetiletí. Vzniklo tak pouze několik pohádek, především experimentálních (Tři zlaté vlasy děda Vševěda) či hudebních (Šíleně smutná princezna). Pohádka v 70. a 80. letech sloužila jako možnost uplatnění pro spoustu režisérů a nebyly na ni vyvíjeny takové ideologické nároky jako v 50. letech. Proto v tomto období mohlo vzniknout množství děl se skutečnými pohádkovými motivy. Od 90. let jsou natáčeny spíše rozličné fantastické příběhy s postmoderními vlivy nežli tradiční pohádky (Otčenášek, 2011, s. 118-119).

O. Sirovátka (1998, s. 159) dále popisuje, že tři divácky nejúspěšnější filmy mezi lety 1948 a 1989 byly pohádky, konkrétně Pyšná princezna (1952), Byl jednou jeden král (1954) a Princezna se zlatou hvězdou na čele (1959). Tyto snímky během let navštívilo v kině největší množství diváků, což svědčí o vysoké popularitě československé filmové pohádky.

1.2.2 Vývoj médií ve vztahu k publiku

D. McQuail (2009, s. 470-476) popisuje celkem čtyři fáze, které ve 20. století určovaly **povahu médií a jejich vliv na jedince**. Tyto informace jsou pro nás podstatné, neboť jednak nám pomáhají pochopit historii filmu a přístupu k němu a jednak ukazují, jakým způsobem média působila na všechny aspekty společnosti včetně socializace.

1. Všemocná média

První fázi, též nazývanou teorií zázračné stěly, můžeme datovat od začátku 20. století do konce 30. let. Média, v tomto období tedy především tisk a nově vzniklý film a rozhlas, měla zdánlivě ohromnou moc. Toto tvrzení nebylo ještě opřeno o výzkumné závěry, nýbrž o běžně sledované působení médií, která zasahovala do každodenního života všech členů

společnosti. Komunistická a nacistická propaganda v meziválečném období tyto závěry významně podtrhovala.

2. Omezený vliv médií

V průběhu 30. let začalo být působení médií empiricky zkoumáno a zjištění vedla ke zpochybnění moci médií. Výzkumná šetření se zaměřovala na vliv filmu na dětské diváky, průzkumy volebních kampaní, od padesátých let i na rostoucí vliv televize. Výsledky všech těchto výzkumů směřovaly k tvrzení, že média sama o sobě nemají nad lidmi neomezenou moc, spíše působí jako zprostředkovatelé určitých společenských tendencí, které ale existují nezávisle na působení médií. Tyto myšlenky, vzniklé v akademických kruzích, se však u veřejnosti nesetkaly s hlubší odezvou, neboť většina populace stále vnímala média (včetně v této době vzniklé televize) jako významného spolutvůrce celé společnosti.

3. Znovuobjevení mocných médií

Od šedesátých let byla předchozí zjištění malého vlivu médií zpochybňována, především díky důslednější metodologii prováděných výzkumů – akademici se zaměřili na dlouhodobé změny, které jsou způsobeny expozicí médií. Rovněž významné levicové proudy, proniknuvše v 60. letech do západoevropských a amerických akademických kruhů, ovlivnily vnímání médií jakožto nástroje demokratických států.

4. Dohodnutý vliv médií

Na přelomu 70. a 80. let došlo k zatím poslednímu významnému obratu ve vnímání účinků médií na jednotlivce. V rámci sociálně-konstruktivistického paradigmatu, jež vedle sociologie ovlivnil i další společenskovědní obory, se zájem obrátil na zkoumání publika a společnosti jakožto tvůrce sociální reality jedince. Vliv, který média mají, je tak utvářen především publikem, příjemci, kteří na základě svých názorů a předchozích zkušeností vybírají takové informace, které jsou vhodné pro začlenění do jimi konstruovaného světa. Působení médií je tedy v rovnováze s tím, jak příjemci mediální sdělení přijímají – média konstruují realitu a publikum nabízené informace včleňuje do své konstrukce světa. Proto se v této fázi hovoří o dohodnutém vlivu médií, kdy na sebe vysílač (média) i příjemce (publikum) vzájemně působí.

Naše práce, předpokládající působení médií (filmu) na jedince (dítě) tak vychází z aktuálního paradigmatu oboustranného ovlivňování. Je však potřeba si uvědomit, že řada

zkoumaných filmů (viz kapitolu 2.3) vznikala v období jiného společensko-kulturního paradigmatu a předpokládala tak větší či menší vliv mediálního sdělení na socializujícího se jedince.

Jak tedy můžeme vidět, úloha médií ve vývoji dospělých i dětí se v průběhu 20. století značně proměňovala, především s postupným rozrůstáním vysílacích přijímačů (radiového či televizního signálu) do domácností. Rostoucího vlivu těchto technologií si byl vědom již A. Gesell v období 50. let. Postupem let se ukázalo, že televize, film a video mají na vývoji dětí stále větší podíl. D. Doubek (2005) a další autoři provedli na přelomu tisíciletí komplexní výzkum dětí školního věku, u nichž se snažili popsat rozdíly mezi jednotlivými školními ročníky. Co se týče konzumace médií, sledování pohádek v tomto věku nebylo příliš časté. Mnohem častější bylo sledování televizních seriálů, a to především akčně-dobrodružné povahy u chlapců a vztahově orientované seriály u dívek. Jediným pořadem, který dokázal dominanci amerických seriálů narušit, byl český pohádkový seriál *Arabela*. Ke sledování i dalších pohádek se pak přiznávaly především dívky, u chlapců byl zájem o pohádky zřetelně nižší. Podle autorů tohoto výzkumu dokáží děti školního věku velmi spolehlivě rozlišit, co z viděného je v pořádku, a co nikoli. Kupříkladu tedy často otevíraná otázka násilí v televizi, filmu či videohrách proto nepředstavuje tolik závažný problém, neboť děti podle autorů výzkumu chápou rozdíl mezi filmovou či herní dramaturgií a realitou. Nejedná-li se však o jedince, kteří mají k násilí přirozené sklony. Identifikace postavami, jež takové násilné chování představují, tak probíhá pouze na úrovni hry a konverzací a nebývá zdrojem reálně myšleného násilí (Doubek, 2005, s. 519-521).

Problémy spojené s úlohou médií v socializaci jedince popisuje i D. Giles (2012). Podle něj se většina dosavadních výzkumů zabírala negativními vlivy médií (především televize), kterým mohou být děti vystaveny. Do určitého věku totiž mohou věřit, že zobrazené postavy a události jsou reálné a vypovídající o skutečném světě. Proto mohou mít např. experimenty s panenkou Bobo (viz blíže kapitolu 1.2.4) velký vliv. D. Giles (2012) s tímto přístupem však nesouhlasí a tvrdí, že děti již v poměrném raném věku dokáží rozlišit, zdali je mediální obsah realistický, či vysloveně fiktivní. Podle toho k němu také přistupují. Za hlavní zdroj podnětů, které filmové médium nabízí, považuje I. Pondělíček (1964) vizuální složku, jež má přednost před složkou akustickou. Vnímání obrazů tak představuje hlavní prvek sugestivity filmu. Sugestivní prostředky filmového média často navozují pocit spoluprožívání příběhu společně s postavami. Takové prožívání je obzvláště silné u dětských diváků. Vedle

emocí se ale při sledování filmu projevují také paměť, pozornost či představivost. Vše je navíc vztaženo k osobním zájmům a zkušenostem, které určují nejen výslednou interpretaci, ale také to, zdali dané dílo vůbec stojí za pozornost jedince.

1.2.3 Zahraniční výzkumy filmu vztahující se k hodnotám

V této části probereme několik zahraničních výzkumů z nedávné doby, které ukazují propojení psychologie a filmu. Zaměříme se především na takové poznatky, jež se váží k socializačnímu vlivu filmu na dětského diváka.

Jednou z celosvětově známých forem televizní zábavy pro děti je americký pořad *Sesame street*. Tento program je vysílán již od konce šedesátých let a zaměřuje se na **výchovně pojatou zábavu** pro děti. Byl mnohokrát oceněn a je nedílnou součástí americké populární kultury. Z pohledu této práce je zajímavý především tím, že již od svého vzniku je vytvářen ve spolupráci s dětskými psychology. Pořad představuje ulici, ne nepodobnou realitě, v nichž mnoho chudších dětí ve Spojených státech vyrůstá, naplněnou zajímavými a rozdílnými postavami. Do pořadu byly zahrnuty i neobvyklé postavy, které se například rozčilují a s každým hádají. Děti si jejich prostřednictvím mají uvědomit rozmanitost lidí, které v životě mohou potkat a nutnost i tyto lidi respektovat. V průběhu let v tomto pořadu došlo k řadě změn, které byly obvykle iniciovány či konzultovány s psychology. Dětem se tak otevřela témata jako smrt, odmítnutí, vlastní imaginace apod. Dlouhodobá úspěšnost pořadu ukazuje výhody tohoto konceptu a výchovný charakter, který může i masová mediální produkce zaujmout (Inglis-Arkell, 2012).

J. Poniewozik (2007) se zabýval otázkou úspěchu filmové pohádky Shrek a vztahu tohoto filmu k jiným pohádkám. Snímek Shrek z roku 2001 je totiž spíše parodií klasických pohádek, proto autor uvažuje o možném konci pohádek jako takových. Po úspěchu Shreka byla natočena řada filmů, které v tomto trendu pokračovaly a záměrně odporovaly klasickým pohádkovým schématům (např. draci a další standardní antagonisté jsou vykresleni jako milé bytosti, princové jsou neschopní, dámy se dokáží zachránit samy apod.).

Je logické, že žánr pohádky je ve filmovém světě populární. Jedná se o příběhy, které jsou obvykle celosvětově známé po několik staletí – ještě déle, než s jejich systematickým sběrem začali bratři Grimmové v 19. století. V dnešní době jsou populární transformace

pohádek nejen pro dětské publikum, nýbrž i pro dospělé. Tyto filmové počiny bývají obvykle úspěšné právě díky široké obeznamenosti publika s tématem. Z nových verzí klasických pohádek se tak stávají kasovní trháky, podporující vznik dalších takových filmů (Breznican, 2011).

Podle E. Ostry (2003) je typickým příkladem **moderní (až postmoderní) pohádky** série knih o Harrym Potterovi od J. K. Rowlingové. Na jejich základě byly posléze natočeny úspěšné filmy. Autorka přisuzuje velký podíl na úspěchu série především originálnímu využití klasických pohádkových motivů. Na jedné straně můžeme v těchto dílech pozorovat například mluvící zrcadlo, známé z pohádky o Sněhurce, neprorokující však věštby budoucnosti, nýbrž humorně glosující zjev hlavní postavy. Na straně druhé se příběh týká obvyklého souboje dobra a zla, rozšířeného o sociální problémy současného světa – materialismus a rasismus. Na bohatství a dobrý původ (tedy z kouzelnické rodiny) kladou důraz záporné postavy, ty kladné naopak v těchto ohledech nejsou na výši, a přesto dokáží nakonec dosáhnout úspěchu. Na tomto díle tak můžeme vidět, že tradiční pohádkové prvky stále dokáží oslovit publikum a navíc je možné do nich i úspěšně zakomponovat myšlenky vztahující se k aktuálnímu stavu společnosti.

1.2.4 Observační učení

Tato kapitola se zabývá především teoriemi A. Bandury. Ty spočívají v zástupném učení prostřednictvím modelů, jejichž bližší popis bude následovat. Téma je zařazeno v oddílu věnovaného médiím, neboť popisuje vliv, který mohou mít mediální sdělení na socializaci jedince. Náš následný výzkum vychází z faktu, že filmy ovlivňují vnímání hodnot jedincem, proto tuto teorii vztahujeme primárně k mediálním účinkům.

Bandurova **teorie sociálního učení**, přednesená počátkem 70. let, se vyhraňuje proti soudobým přístupům vycházejícím z psychodynamických směrů. Tyto přístupy, zdůrazňující vliv pudů a dalších obvykle nevědomých psychických fenoménů, nedokázaly spolehlivě předvídat chování jedince v budoucnosti a především byly obtížně empiricky dokazatelné. Bandurova teorie, jejíž kořeny sahají k tradici behaviorismu, tuto neempiričnost odmítá a zaměřuje se na vnější vlivy ovlivňující lidské jednání. Zdůrazňuje součinnost vnějších a vnitřních vlivů. Sleduje, jak jsou vnější podněty zpracovány seberegulačními procesy jedince a odraženy v jeho následném chování. Historicky starší behavioristické teorie

předpokládaly, že chování jedince vychází z jeho přímé zkušenosti s okolím. Sociální učení však klade důraz i na možnost sledování (observace), prostřednictvím kterého probíhá většina učících procesů. Většinu aktivit si jedinec z různých důvodů nemůže vyzkoušet osobně a musí mu tak postačit zprostředkovaná zkušenost někoho jiného (Bandura, 1971).

A zde se dostáváme k prolnutí témat **socializace a médií**. Dítě se učí nejen vlastní zkušeností, ale především pozorováním, a to se týká jak reálných osob v jeho okolí, tak i různých fiktivních postav např. z pohádek. Jádrem Bandurovy teorie je učení nápodobou. V něm je důležitá role modelu, který je sledován dítětem (jedincem). Na základě činností, které model vykonává, a reakcí, jež takové chování vyvolá, je u dítěte posíleno, nebo naopak oslabeno toto chování v obdobných situacích. Celý proces se skládá ze čtyř komponent (Sollárová, 2008, s. 56-57):

- pozornost – model musí být dostatečně atraktivní, aby ho jedinec pozorně sledoval,
- retence – pozorované chování musí být uchováno v mysli jedince,
- reprodukce – činnost, kterou model vykonával, musí umožňovat reprodukci v životě jedince,
- posílení – posílení se týká motivace. Je-li model za své chování odměněn, zvyšuje se šance, že se podobně bude chovat i jedinec. A. Bandura popisuje několik typů posílení:
 - přímé posílení – jedinec napodobí model a je za to odměněn,
 - zástupné posílení – jedinec napodobí model, který byl za své chování odměněn,
 - sebeposílení – chování jedince není závislé na reakci okolí a slouží k dosažení jeho vlastních cílů.

Člověk je podle této teorie v neustálém recipročním vztahu se svým okolím – na jednu stranu je jím značně ovlivňován, na druhou ho sám pomáhá utvářet. Vliv zástupného učení a roli modelů ve stanovování norem chování a utváření názorů na svět zastávají také autoři výzkumu, který byl zaměřen na vyobrazení automobilových honiček v akčních filmech (Beullens, Roe & Van den Bulck, 2011). Podle této studie je nebezpečné řízení automobilu velmi častým jevem v akčních filmech a provádějí ho většinou mladí muži, jež jsou hrdiny

snímku. A přestože řídí riskantně a nedbají zásad bezpečné jízdy, obvykle se jim nic nestane. Takové jednání může u mladých lidí navodit pocit, že se jedná o něco normálního, s čím nejsou spojena žádná rizika.

E. Sollárová (2008, s. 53-54) též zmiňuje Bandurovy experimenty s **panenkou Bobo**. Reální lidé mají jako vzory chování silnější vliv nežli hrané filmové postavy a nejméně jsou děti dle daného výzkumu ovlivněny jednáním postav animovaných filmů. „*Experiment je ukázkou příkladů chování zprostředkovaných médii, které mohou ovlivnit pozorovatele. Média jsou bohatým zdrojem modelového chování v symbolické podobě.*“ (Sollárová, 2008, s. 54).

Televize jako médium ovlivňuje i hodnoty a normy dané společností. Prostřednictvím globálně vysílaných pořadů jako např. reality show se pak budují i názory veřejnosti na určitá témata. Na jednu stranu tak může růst povědomí o různých problémech, ať již globálního, či lokálního charakteru, zároveň však takto může docházet i k vytváření problémů bez skutečného důvodu – např. kontroverzní reportáže v televizních zprávách.

1.3 Pohádky

“*Pod název pohádka se zařazují literární texty, které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra, a víru v kouzelnou moc slova.*” (Čeňková, 2006, s. 107).

Existuje mnoho přístupů ke **zkoumání pohádek**. Historicky nejstarší je mytologická teorie, za jejíž zakladatele jsou považováni bratři J. a W. Grimmové. Jejich sbírky pohádek, nazvané *Pohádky pro děti a domov*, vyšly v první polovině 19. století a podle Grimmů vycházely ze starých indoevropských mýtů. Dalšími přístupy byla například antropologická či migrační teorie (Čeňková, 2006, s. 108-109). Podle K. Čapka (1984) se začal vědecký zájem o pohádky objevovat v 18. století jakožto didaktický prostředek působící především na nižší vrstvy obyvatelstva na venkově. Nástup romantismu v 19. století vedl k využití pohádky jako zdroje poezie a lidové tvořivosti. Také národní zvláštnosti pohádek byly využity pro obrozenecké a nacionalistické účely. Pohádkové motivy se objevují napříč kulturami, nejsou tedy závislé na jednotlivých regionech. Základní motivy příběhu i charakteristiky postav se

tak vyskytují v různých národních mutacích, liší se však spíše v okolnostech a prostředí. To se nevylučuje s vývojem pohádek, který v různých zemích mohl probíhat odlišně. Překryvy syžetů jsou však patrné i u pohádek vyprávěných v různých a vzájemně nezávislých zemích (Sirovátka, 1998, s. 33).

O. Sirovátka (1998) rozlišuje řadu **druhů pohádek**:

- kouzelné (fantastické),
- realistické (novelistické),
- legendární,
- zvířecí,
- didaktické,
- lhářské (selské).

Realistické pohádky omezují vliv nadpřirozených sil, obsahují obvykle hlubší psychologii postav a namísto smyšleného světa se odehrávají na vesnici či ve městě. Legendární pohádky vycházejí z klasických legend a pověstí a vyprávějí příběhy ze života světců. Náboženské motivy jsou tak podány přístupně i pro děti a oproti tradičním legendám se legendární pohádky nesnaží o věrohodnost. Zvířecí pohádky jsou podobné bajkám, hlavní postavy jsou ztvárněny zástupci zvířecí říše. Okrajovými typy pohádek jsou např. poučné (didaktické) pohádky snažící se o vzdělání dětí a tzv. lhářské pohádky využívající nesmyslů a paradoxů a sloužící především k humorným účelům. Tyto žánry však nejsou příliš rozšířené (Sirovátka, 1998, s. 32).

Pro naši práci je stěžejní první, historicky nejpopulárnější a také nejpočetnější skupina – pohádky kouzelné. Jiným názvem pro pohádku je také báchorka. Toto označení vyjadřuje podstatnou vlastnost pohádek, a to vědomí smyšlenosti a nereálnosti předkládaného příběhu. V tom se pohádky odlišují od pověstí a dalších žánrů, které mohou mít také fantastický obsah, který je však předkládán jako opravdový. V případě pohádky si vypravěč i posluchač uvědomují, že příběh je smyšlený, uvědomují si však jeho vztah k reálnému světu (Sirovátka, 1998, s. 32).

Historicky nejvýznamnějším psychologem pro výzkum pohádek se stal C. G. Jung (1997). Pohádky podle něj byly důležitým projevem dlouhodobě předávaných **archetypů**, stejně jako například mýty či sny. Prostřednictvím tohoto média jsou tak archetypy generačně předávány, a to uspořádaně a srozumitelně pro vypravěče i posluchače. Jungovy teorie o archetypech a kolektivním nevědomí poskytují základní rámce, v nichž bývají pohádky nejčastěji interpretovány. Archetypy jsou v pohádkách vyobrazeny jednoduše a zároveň přesně, což umožňuje podrobné zkoumání kolektivního nevědomí a příbuzných procesů (Franz, 2011). Podle M. Vágnerové (2005, s. 187) můžeme v pohádkách nalézt základní archetypy muže a ženy, persony, stínu atd. Archetypální je též postava hrdiny příběhu. Ta představuje určitý ideální model, s nímž se bytostné Já jedince chce ztotožnit (Franz, 2011).

Pohádky byly dlouhá století nástrojem **lidové slovesnosti**, předávaly se mezi generacemi a vyprávěly se během společného času rodiny či kmene. Do vědeckého zájmu se dostaly v 18. století, částečně v souvislosti s kritikou křesťanství. Pro soudobé badatele představovaly pozůstatky starých dob a pohanských mýtů. S tímto cílem, tedy najít starou moudrost, jež by překonala nedostatky křesťanského myšlení, se do sběru pohádek pustili také bratři Grimmové. Vedle nich se o pohádky zajímali i další badatelé, jejichž myšlení o pohádkách bychom dnes označili za velmi spekulativní a mystické (Franz, 2011). Podle F. Vodičky (1958, s. 222) jsou pohádky zdrojem informací o lidu a společenských tužbách. Jedná se o umělecké ztvárnění příběhů takovým způsobem, jež je lidem srozumitelný a blízký.

Důležitou vlastností pohádek je i jejich odlehlost od našeho světa. Odehrávají se v dalekých zemích, v neurčeném čase a s neobvyklými postavami. Místní, časová i sociální odlehlost je podstatným prvkem pro předávání pohádek napříč generacemi, neboť umožňuje soustředění na příběh a pointu pohádky. Děti se mohou příběhu oddat, vžít se do rolí postav, a přitom si stále uvědomovat, že se jedná pouze o fikci (Čapek, 1984).

Poté, co byl vytvořen určitý korpus pohádek, začaly vyvstávat otázky, proč se v nich tolik motivů stále opakuje. Bylo vytvořeno několik směrů, jimiž se tyto myšlenky ubíraly (Franz, 2011):

- etnologie – všechny pohádky mají jedno místo původu,
- mytologie – obrazy v pohádkách mají jádro v mytických přírodních jevech,

- sny – nadpřirozené jevy v pohádkách vznikly ve snech, které byly následně vyprávěny dále.

M. L. von Franz (2011) považuje teorii o vlivu **snů** za nejzajímavější, neboť již není příliš vzdálená od standardního výkladu mýtů a pohádek jako projevů nevědomých procesů. Analýzu pohádek k analýze snů připodobňuje také M. Mitchellová. Z pohledu tohoto přístupu je každá součást příběhu (postava, prostředí, aktivity) odrazem určitého faktoru či procesu v osobnosti. V případě pohádek se pak jedná o projev kolektivního nevědomí, který se vztahuje na všechny lidské bytosti. Pohádky tak vytvářejí součást sdílené lidské zkušenosti a jsou zároveň jejím projevem (Mitchell, 2010, s. 265).

Podstatnou součástí pohádek je jejich **interpretace**. Ta je značně individuální záležitostí, neboť se vztahuje ke způsobu myšlení i zkušenostem každého jedince. Výklad téže pohádky tak může být u různých lidí velmi odlišný, čehož lze využít i pro terapeutické či diagnostické účely (Franz, 2011). Podle S. Karpmana (1968) musíme rozdělit vědomé a nevědomé působení pohádek na dětskou mysl. Zatímco na vědomé úrovni dochází ke vštípení společenských norem, podvědomě mohou pohádky představovat stereotypní modely chování, kterými jsou děti následně ovlivněny. Je proto podstatné snažit se těmto nevědomým významům pohádek porozumět a případně je dítěti vysvětlit.

Na pohádky můžeme nahlížet jako na alegorie složitých psychických procesů. To se týká nejčastěji procesů proměny a růstu, které souvisejí s dětstvím. Podle tohoto přístupu mají pohádky výrazně naučný charakter – jejich symbolika může pomoci nejen dětem, ale i dospělým k uvědomění si životních priorit a důležitosti svých postojů k druhým lidem a dalším tématům. V pohádkách je obvykle zobrazeno protikladné chování různých postav a vliv, jež toto jednání má na okolí i jejich vlastní život. Autorka tohoto přístupu, vycházejícího z jungiánské tradice, přistupuje k pohádkovým příběhům jako k základním problémům v lidském životě. Pohádky symbolickou formou vyprávějí o lidské podstatě. Analýza pohádek tak umožňuje na symbolické úrovni otevřít témata, jež se dotýkají života každého člověka. Výsledkem pak může být objevení nástrojů, které člověku usnadní řešení problémů v reálném světě (Mitchell, 2010). Podle Černouška (1990, s. 7) je hlavní funkcí pohádek vnesení řádu a smyslu do složitého a nejasného světa. Je to socializační nástroj umožňující převést prvky z komplexního (a pro dětskou mysl těžko pochopitelného) světa dospělých a srozumitelně je podat dítěti.

R. Bahbouh (2013) vidí smysl pohádkových příběhů v upozornění na problémy a schémata, jež se vztahují k různým vývojovým obdobím dítěte a adolescenta. Podle tohoto přístupu je možné každou pohádku připojit k určitému životnímu období na základě věku hlavních pohádkových postav. Ten totiž určuje charakteristické problémy pro daný věk, spojené především s mentálním i pohlavním dospíváním. Hlavní postavy pohádek o perníkové chaloupce, Červené Karkulce, Šípkové Růžence i Sněhurce tak řeší odlišné problémy adekvátní rostoucímu věku hlavních postav. Vedle upozornění na tato schémata pak pohádky přinášejí i optimisticky laděné vyznění spočívající v dobrém konci – dítě se tak učí, že každý vývojový konflikt lze překonat.

S pohádkami do značné míry souvisí i pojem **mýtu**. Jím se však v této kapitole budeme zabývat pouze okrajově, neboť detailní srovnání pohádek a mýtů není cílem této práce. Mýtus můžeme definovat jako *“vyprávění o božstvech nebo božských bytostech, v jejichž reálnou existenci lidé věří, přičemž víra zde představuje historický, nikoli psychologický faktor.”* (Propp, 2008, s. 152). Mýty primitivních kultur se v mnohém neliší od toho, co dnes chápeme jako pohádky. Vztah pohádek a mýtů totiž není přesně určen. Některé pohádky mají mytický původ, jiné samy posloužily jako základ některých mýtů. Podstatné je, že obě tyto příběhové formy nabízejí jedinci nahromaděnou moudrost předávanou po mnoho generací (Bettelheim, 2000). Podle E. Fromma (1999) hovoří pohádky tzv. symbolickým jazykem, který je společný i pro sny, mýty a rituály. Další spojovací prvek pohádky a mýtu popisuje F. Vodička (1958, s. 229). Je jím jakýsi romantický základ, tedy myšlenka, jak by věci měly být. Dichotomie dobra a zla je základním prostředkem pohádky a vítězství dobra je podmíněno lidskou touhou po spravedlnosti.

Srovnáme-li dále pohádku s mýtem, musíme zmínit spíše regionální charakter mýtu. Ten je totiž obvykle spojen s určitou oblastí či národem a je pouze těžko převoditelný. Mýty o Gilgamešovi, Odysseovi či Heraklovi jsou spojeny s příslušnou mezopotámskou či antickou kulturou. Oproti tomu pohádky na regionu obvykle závislé nejsou, především díky menšímu důrazu na detaily a větší flexibilitě co se týče přizpůsobení dané kultuře (Franz, 2011).

Hrdinové mýtů představují určité ideály, k nimž by měl jedinec vzhlížet, a bývají obdařeni nadpřirozenou mocí. Díky této kombinaci se jim obvykle podaří vyřešit jakékoli problémy. Oproti tomu pohádkový hrdina je často obyčejný chlapec či dívka bez jakýchkoli

zvláštních dovedností. Zatímco mytický hrdina na konzumenta svého příběhu klade národy, pohádka v tomto ohledu uklidňuje, poskytuje naději a (většinou) zaručuje šťastný konec pro hlavního hrdinu (Bettelheim, 2000). Podle M. Černouška (1990) pohádkoví hrdinové také představují určité vzory, ale spíše na základě svého chování, nikoli nadpřirozených schopností. Pro dětskou mysl jsou tak uchopitelnější a přístupnější k možné nápodobě.

Podle B. Bettelheima (2000, s. 17) jsou příběhy pro rozvoj dítěte velmi podstatné. Náboženské příběhy, mýty a pohádky rozvíjejí dětskou představivost a pomáhají orientaci ve světě. Tvoří tak základní nástroje socializace. Zatímco mýty a náboženské příběhy dítěti ukazují svět a učí, jak mu porozumět, funkce pohádek spočívá spíše v tom, aby se dítě učilo porozumět sobě samému. Neposkytuje návody, jak zvládnout fungování v rozličných životních situacích, namísto toho nabízí jedinci, aby pochopil své vnitřní pochody a učil se s nimi pracovat. Přestože jsou pohádky primárně příběhy pro děti, lze v nich nalézt mnoho životních pravd a poznatků vztahujících se k lidskému bytí. Pohádky obsahují tyto myšlenky zřejmě díky tomu, že jsou utvářeny a převypravovány po mnoho staletí (možná i tisíciletí).

1.3.1 Pohádky a hodnoty

“Pohádky, na rozdíl od jiných druhů literatury, vedou dítě k objevování vlastní identity a vnitřních puzení, a naznačují mu, jaké zkušenosti bude potřebovat k dalšímu rozvoji své osobnosti.” (Bettelheim, 2000, s. 26). Děti předškolního věku dokáží rozlišovat mezi pohádkami a reagují na ně různým způsobem. Volba pohádek je tedy důležitá a pro každé dítě jsou vhodné jiné (Bettelheim, 2000, s. 21).

Také M. Vágnerová (2005, s. 186-187) vztahuje pohádky především k dětem předškolního věku. Pohádky totiž vykazují určité rysy, jež jsou podstatné právě pro tento věk. Těmito rysy jsou jednoduchost a srozumitelnost – v pohádkách (obvykle) vítězí dobro nad zlem, mají jasně danou strukturu, ustálené role jednotlivých postav. Dětem je umožněno ztotožnění se s hrdinou, který i přes možné počáteční nedostatky dosáhne úspěchu, bude-li se chovat správně.

Podstatným aspektem pohádek a jejich morálního dopadu na dítě je **problematika dobra a zla**. Téměř ve všech klasických pohádkách je hlavní hrdina dobrý a zlo je ztělesněno jeho hlavním protivníkem (antagonistou). Výchovný aspekt plynoucí z dualismu dobra a zla

spočívá nejen v potrestání zla, nýbrž i ve zjištění, že zlo se nevyplácí. Bude-li se dítě chovat špatně, krátkodobě z toho může mít i užitek, ale z dlouhodobého hlediska ztratí mnohem více. To je podstatná myšlenka, již se pohádky snaží zdůrazňovat (Bettelheim, 2000).

Hodnotami ve vztahu k pohádkám se ve své práci zabývala G. Věchetová (2012): „...hodnoty jsou předměty nejlivnějších a nejobecnějších lidských postojů, tzv. hodnotových orientací. Pozitivně vnímané hodnoty (...), jakými jsou například pravá láska, lidský život, obětování se pro druhého aj. působí pozitivní emoční odezvu. Jsou-li nám předkládány společně s hrdinským mýtem, s vyzněním, že hrdinou může být každý, i ten původně ‚méněcenný‘, lze se domnívat, že tento obsah může mít vitální vliv na motivační strukturu jedince.“ (Věchetová, 2012, s. 42-43).

Pohádky v dětech vzbuzují důvěru v ostatní lidi, jelikož obvykle jen s nimi je možno dosáhnout cíle (Vágnerová, 2005, s. 187). Pohádky navíc umožňují i uchopit vztah dítěte k blízkým osobám. B. Bettelheim (2000, s. 69) popisuje ambivalenci, kterou dítě cítí k rodičům – vnímá jejich laskavou i ohrožující složku. Právě pohádkové postavy, např. hodná matka a zlá macecha, pomáhají toto rozštěpení překonat a umožňují dítěti cítit lásku i zlobu na skutečné rodiče, aniž by to pro něj byl velký emoční problém.

„Pohádky nám nejrozmanitějšími způsoby ukazují, že jsme na sebe vzájemně odkázáni, že nakonec nás může vykoupit (zachránit) jen láska. Ta láska, kterou dáváme a které se nám dostává. Je v tom velký příslib, jehož základy mohou být položeny již u malých dětí: nežiji jen pro sebe a nesmím se zabývat jen sebou.“ (Schieder, 2000, s. 21).

B. Schieder (2000) píše o dětech jako o nejčastějších **hrdinech** pohádek. V pohádkových příbězích však nezřídka bývají obětí nespravedlivého jednání dospělých. Mohou proto být smutné, nešťastné, hněvivé i závistivé vůči jiným postavám. Pohádka umožňuje dítěti pochopit oprávněnost jeho pocitů (i negativních) vůči své rodině a okolnímu prostředí – hrdinové v pohádkách totiž zažívají totéž. Dítě se tak může se svými pocity vyrovnat jako s něčím normálním. Podstatná je v této souvislosti i úloha rodičů, kteří by měli dítěti zdůraznit nepodmíněnost své lásky, totiž že ho mají rádi i přes tyto jeho negativní projevy. Pohádky díky svému optimistickému vyznění učí dítě projevit důvěru ke světu. I přes útrapy, které pohádkoví hrdinové místy zažívají, se jim díky jejich píli, odhodlání a dalším

správným vlastnostem podaří zvítězit. Proto je prožití těchto pocitů s hrdiny pohádek pro děti důležité, stejně jako vhodný přístup dospělých.

Podstatnou hodnotou, jíž se vyznačují kladní pohádkoví hrdinové, je skromnost. Hlavní postavy obvykle nejsou chamtivé, nemají zájem o peníze a namísto toho se obracejí k přírodě a mezilidským vztahům. Naopak touhou po penězích bývají charakteristické vedlejší postavy, kterým se to také často vymstí. Podle E. Ostry (2003, s. 91) je toto zapříčiněno lidovým původem pohádek. Skromnost či přímo chudoba jsou ceněny, neboť pohádky vznikaly v okruhu nižších sociálních vrstev. Tato zajímavá teorie tak vysvětluje časté odsouzení materialistického pohledu na svět v pohádkách.

Právě **úloha dospělého** je v případě socializace prostřednictvím pohádek velmi podstatná. Dítě totiž v pohádce může narazit na řadu problémů, které na své vývojové úrovni nechápe. Navíc některé situace (ať se jedná o kapitoly v knize či filmové scény) nemusejí být zcela jednoznačně interpretovatelné, přestože skýtají značný hodnotový potenciál. Právě v takové chvíli je podstatná úloha rodičů, případně jiných významných bližních. To je v souladu například s teorií zóny proximálního vývoje L. S. Vygotského (2004). Podle ní je pomoc dospělého a systematické předávání a třídění informací klíčem k rychlejšímu rozvoji dítěte. Zóna nejbližšího (proximálního) vývoje ukazuje, co dítě zvládne samo a co pouze s pomocí dospělého. Právě v této zóně by se měl nacházet obsah učení, jemuž je dítě vystaveno. To platí i pro pohádky, kde rodič může vysvětlit některé hodnoty, jež jsou dítěti prozatím nejasné. Přestože je tedy pro naši práci zásadní vliv mediálních obsahů na socializaci, nelze opomenout ani přínosy významných bližních. S jejich pomocí totiž dítě může z pohádky získat ještě více informací než pouze samotné. M. Černoušek (1990) popisuje, jak rodiče mohou působit v tomto procesu, když dětem při čtení či sledování pohádek vysvětlují, která postava se chová dobře a která špatně. Jak bylo napsáno výše, postavy v pohádkách představují určité ideály či vzory. Úloha rodiče spočívá i v tom, aby dítěti vysvětlilo nedosažitelnost těchto ideálů, neboť snaha se jim přiblížit by mohla být skličující. Zároveň však rodiče mohou svým souhlasem, či naopak odsouzením některé postavy dát příklad dítěti, jak by se mělo, či nemělo chovat.

1.3.2 Vybrané přístupy ke zkoumání pohádek

V. J. Propp napsal v roce 1928 vlivnou knihu *Morfologie pohádky a jiné studie*. V ní přistoupil k podrobnému zkoumání pohádek a jejich **struktury**. Výsledkem je seznam 31 funkcí (aktivit), jejichž výskyt můžeme ve většině pohádek sledovat, a to včetně ustáleného pořadí. V. J. Propp (2008) objevil, že schémata pohádek se stále opakují. Například tutéž činnost vykonávají v různých pohádkách různé postavy, z čehož lze usoudit na funkci a určité vlastnosti těchto postav. V důsledku z tohoto přístupu může vyplynout, že obsah pohádek může být v podstatě libovolný. Proppovy výsledky byly postupem času podrobeny kritice např. od C. Levi-Strausse, nicméně jeho význam pro zkoumání pohádek je dodnes velký (Čeňková, 2006).

Na strukturu pohádkových příběhů se zaměřil také S. Karpman (1968), který v ní hledal určité opakující se zákonitosti. Pomocí archetypálních rolí, jež jsou obzvláště patrné v pohádkách, vytvořil takzvaný dramatický trojúhelník. Karpmanův trojúhelník sestává z rolí pronásledovatele (persecutor), oběti (victim) a zachránce (rescuer). Tyto role jsou vzájemně záměnné a vystihují i rozličné manipulativní chování lidí v běžné komunikaci. Teorie je součástí metod transakční analýzy a prostřednictvím dramatických příběhů, především pohádek, autor popsal komunikační role aplikovatelné i pro reálné situace a vztahy. Podle Karpmanovy teorie jsou dramatické příběhy složeny ze střídání rolí a míst v průběhu času. K vyjádření těchto vztahů autorovi stačily pouze tři zmíněné role – pronásledovatele, oběti a zachránce. Četnost střídání těchto rolí hlavními postavami příběhu a kontrast původní a nové role určují výslednou intenzitu příběhu. S. Karpman postupem let svou teorii rozšiřoval a upravoval, ale již v původní verzi se jeho práce stala velmi vlivnou pro další zkoumání dramatických příběhů a jejich následné využití v rámci terapeutického procesu.

Jak bylo napsáno výše, příbuznou oblastí hodnot je **motivace**. V. J. Propp (2008) píše o motivaci pohádkových postav, jež je podle něj velmi nestálou a nepřehlednou proměnou. Motivy mnoha postav (především těch, které zosobňují zlo) nebývají vyřčeny a můžeme se o nich pouze domnívat. Kvůli složitosti a nedostatku explicitních projevů proto nebyla motivace v pohádkách zkoumána tolik jako přímé chování postav.

M. T. Inge (2004) upozorňuje na rozdíly mezi pohádkovými **adaptacemi** a originály. Originální verze pohádek pocházejí obvykle z lidové tvořivosti a až prostřednictvím sběratelů těchto pohádek (např. bratří Grimmů) byly představeny literární verze lidových pohádek.

Základy těchto příběhů tak byly položeny již před několika staletími. Jejich filmové verze však byly natočeny pochopitelně ve 20. století. Proto je důležité nahlížet na tato díla jednak z perspektivy doby jejich vzniku, jednak z perspektivy naší doby. Oba tyto rámce mohou pohled na sledované dílo výrazně ovlivnit. M. T. Inge (2004) zkoumal americké filmové zpracování Sněhurky a její odlišnosti od klasické předlohy bratří Grimmů. Sněhurka a sedm trpaslíků z produkce Walta Disneye byl první celovečerní animovaný film (rok výroby 1937) a jako takový pochopitelně vzbudil velkou pozornost. Stal se také základem žánru animovaných filmů. Pro naše účely je však zajímavé, jak byly určité prvky původní pohádky upraveny, aby více odrážely standardy dobové americké společnosti. Hlavní změnou bylo zmírnění násilí, pro pohádky bratří Grimmů poměrně typické. Americká společnost (a především děti, pro něž byl film primárně určen) však nebyla na takovou míru násilí zvyklá. Autor dále popisuje i příklon k tradičním americkým hodnotám jako patriotismu, individualismu, rodině a spolehnutí se na své vlastní schopnosti. A některé scény ve filmu byly oproti původní verzi rozšířeny či zcela přidány jen z toho důvodu, aby byly ukázány dovednosti animátorů.

Jiný výzkum spočíval v porovnání četnosti výskytu několika klíčových slov v deseti vybraných pohádkách od bratří Grimmů a v korpusu současné americké angličtiny. Klíčovými slovy byly „malý/á“, „dívka“ a „láska“. Tato slova podle autorů souvisí s hodnotami a jejich výskyt v populárních pohádkách (např. Sněhurka, Červená karkulka, Tři malá prasátka, Kráska a zvíře a dalších) je tak podstatný. Z výzkumu také vyplývá, že společnost a její pohádky se vzájemně ovlivňují – vývoj pohádek do jisté míry koresponduje s vývojem celé společnosti a užití určitých slov se odráží v daném jazykovém korpusu. Zkoumání pohádek tak (samozřejmě jen do určité míry) umožňuje chápat hodnoty i jazykové proměny společnosti v určitém čase (Silva, 2012).

Z těchto poznámek vyplývají specifika filmového média, ať již z hlediska obsahového, či formálního charakteru. K filmovým pohádkám proto musíme přistupovat jako ke svébytnému útvaru, jenž se může v mnoha ohledech odlišovat od pohádky literární. Podstatné je sledovat kontext doby a země, v níž film vznikl. Naším cílem v této práci ovšem není historická či narativní analýza samotných pohádek a jejich hodnocení v kontextu různých období, nýbrž působení těchto filmů na současného (především dětského) diváka.

1.3.3 Analýza pohádek

Postavy v pohádkových příbězích bývají charakterizovány jednou či dvěma hlavními vlastnostmi. Jedná se obvykle o typické představitele dané vlastnosti, postavy nejsou mnohvrstevnaté a komplikované. Právě zjednodušený pohled na postavy umožňuje dítěti snadno chápat, jaké chování je správné (čili je odměněno) a jaké nikoli. Jednoduchost vedoucí k pochopení postav pak vede i k přesnější identifikaci dítěte s danou postavou – dítě si tak zvnitřňuje určité charakterové vlastnosti, podle nichž by se následně mělo samo chovat. Hlavním kritériem pro takové rozhodování však podle B. Bettelheima (2000, s. 13) není pouze to, zdali lze danou postavu považovat za „dobrou“, nýbrž její pochopitelnost a srozumitelnost pro dítě. Přímo a očekávatelně jednající postavy pak vzbuzují větší sympatie. F. Vodička (1958, s. 229) popisuje ideál spravedlivého hrdiny odvíjející se od společenské touhy po spravedlivém řádu. Je-li hrdina spravedlivý, obvykle mu pomáhají kouzelné síly v dosažení jeho cílů a často se nakonec stává vládcem. V tom se odráží lidská touha po spravedlivém vládcu a zároveň naděje, že tento vládce bude spravedlivější nežli jeho předchůdce. Pohádka rozděluje postavy na kladné a záporné. Pohádkové postavy jsou jednoznačně polarizované a představují sady vlastností, které bývají pro daný charakter typické. Tuto dichotomii ještě zdůrazňuje tím, že je staví proti sobě do přímé konfrontace (Sirovátka, 1998, s. 38).

B. Bettelheim (2000), vycházející při svém studiu pohádek z **psychoanalytického pohledu**, považuje pohádkové příběhy za zdroj mnoha cenných informací pro vývoj dítěte, ať se již nachází v jakémkoli stádiu vývoje osobnosti. V pohádkách se prolínají vědomá i nevědomá sdělení a pomáhají dítěti v řešení problémů vnějšího světa. *„Pro pohádky je příznačné, že uvede existenciální dilema stručně a přímo. To umožní dítěti poprat se s problémem v jeho nejzákladnější podobě, zatímco složitější zápletka by dítě jenom mátl. Pohádka zjednodušuje všechny situace. Postavy jsou vykresleny zřetelně a podrobnosti, kromě opravdu důležitých, jsou vynechány. Všechny charaktery jsou spíše typické než jedinečné.“* (Bettelheim, 2000, s. 12).

Psychoanalytický přístup však není jediným možným způsobem uchopení pohádek. Rozdílná pojetí ukazují dále popsané přístupy k výkladu tradiční pohádky o **Popelce**. J. Čeňková (2006) popisuje Popelčino jméno jako projev mytického rituálu spojeného s ohništěm jakožto centrem domova (hospodářství). Přestože to tedy na první pohled není patrné, Popelčina role v domácnosti macechy je velmi podstatná. Stejně tak je významný

i zvířecí kult spočívající v Popelčině přátelství s domácími zvířaty. V originální verzi od bratří Grimmů Popelka zastává i výrazné křesťanské hodnoty a tato její pasivita a odevzdanost vůči maceše a nevlastním sestrám je následně přenesena i do dalších adaptací. Na druhou stranu je Popelka aktivní po získání kouzelných oříšků a v nových šatech se setkává s princem. J. Čeňková (2006) tedy popisuje různé variace této pohádky a antropologicko-kulturní vlivy, jež ovlivnily regionální verze téhož příběhu.

J. J. West (2007) ve své analýze vychází z tradic jungiánské interpretace a klinické psychologie. Popelka, původně děvče spíše z lepších poměrů, je po smrti matky odsunuta otcovou druhou ženou na pozici služebné, ztrácí tak všechny své výhody a žije v chudobě. Možnou reakcí na tento stav je hněv na macechu a závist vůči nevlastním sestrám, které si dopřávají života, který měla dříve sama Popelka. Projevy hněvu a závisti jsou klinicky spojeny s hraniční poruchou osobnosti a celá pohádka tak představuje proces léčby pacientky s touto diagnostikou: *„Pohádka o Popelce je poetický obraz pacientky s hraniční poruchou osobnosti a cesty k jejímu uzdravení. Popelka musela zprvu zápolit s krajní protikladností odštěpených pólů mateřského archetypu. Když ob stojí, může se setkat s animem. (...) S podporou anima musí odlišit falešnou nevěstu – vlastní, působením stínu podmíněné chování – od nevěsty pravé. (...) V trýznivém procesu integrace hněvu a závisti spatřujeme obraz individuace pacientky s hraniční poruchou osobnosti, ztracené v temnotě popela.“* (West, 2007, s. 124).

M. Černoušek (1990) považuje Popelku za jednu z nejpoblárnějších evropských pohádek a podle jeho názoru je příběh ztělesněním sourozenecké rivality. Macecha silně protěžuje své dvě dcery oproti Popelce, která jejím zacházením strádá. Děti se tímto příběhem mohou naučit, že přestože jsou odstrkovány (a to i svými sourozenci), nakonec mohou dosáhnout štěstí. K tomu si ale musejí vytrpět i to špatné. Oproti tomu Popelčiny sestry, kterým bylo vždy vše splněno, nakonec končí poraženy. Analogie pro dětského čtenáře/diváka je zřejmá – aby byl jedinec úspěšný, musí prožít i prohry a náročné chvíle. Děti, které jsou ušetřeny všech možných rizik a nebezpečí, pak v dospělosti neobstojí. *„Popelka provádí dítě od jeho největších zklamání – oidipovských rozčarování, kastracní úzkosti, nízkého smýšlení o sobě v důsledku domnělého nízkého hodnocení druhými – k rozvoji autonomie, k pili a vlastní pozitivní identitě.“* (Bettelheim, 2000, s. 271).

Jak tedy můžeme vidět na tomto stručném příkladu, interpretace pohádek (popř. dalších takto početných a významných kulturních děl) je sama o sobě velmi bohatě zpracovaným tématem a nelze zde rozebírat všechny přístupy. Podstatné je, že tyto rozbory se povětšinou týkají literárních adaptací. Hlubší analýzou filmových děl by mohlo být i srovnání interpretovaných závěrů prostřednictvím různých přístupů. Liší se závěry obsahové analýzy filmu od psychoanalytické interpretace klasických literárních pohádek? Naskýtá se možnost srovnat i filmové adaptace tradičních pohádek, a to napříč zeměmi.

2. Empirická část

V empirické části představíme vlastní výzkum zaměřený na analýzu vybraných filmových pohádek z pohledu hodnot. Ve sledovaných dílech nás bude zajímat jednání postav a jejich motivy, které můžeme charakterizovat jako projevy hodnotové orientace. Na základě kvality a kvantity výskytu hodnotově významného chování pak můžeme zjistit, jakou skladbu hodnot nabízejí zkoumané pohádky dětskému divákovi.

2.1 Základní východiska výzkumu

Podle K. Punche (2008, s. 52-53) je potřeba si před započítím samotného výzkumu stanovit určitou perspektivu, z níž budeme ve výzkumu vycházet. Svým způsobem se tak jedná o vlastní paradigma, vytvářející kontext a umožňující uchopení následného výzkumného šetření. Jaká východiska pro výzkum nám tedy z popsaných teoretických konceptů vyplývají?

Recepce a reakce na kulturní texty se obvykle zabývá interpretací viděného a jeho následného přijetí, či odmítnutí. Pro akademickou sféru se jedná o zajímavé téma, do něhož vstupuje mnoho proměnných. Výzkumy bývají obvykle realizovány prostřednictvím etnografické metody, tedy rozhovorů s diváky (Sturken & Cartwright, 2009). Náš výzkum však spočívá v **analýze filmů** s cílem vysledovat jejich hodnotový potenciál. Zaměřujeme se na zjištění, zdali podle námi zvolených kritérií určité filmy obsahují hodnotově zabarvené prvky a jaké to konkrétně jsou. Analýzou samotných filmů můžeme zjistit trendy v zobrazení hodnot a podle toho následně využít filmů k vhodnému výchovnému a socializačnímu působení na dětského diváka.

Dalším směrem našeho výzkumu bude snaha zjistit, zdali se postupem času hodnoty ve filmových pohádkách proměňují (a potažmo jak). Kupříkladu výzkum zaměřený na proměnu podoby a rozsahu násilí v amerických válečných filmech ukázal, že v průběhu let se množství násilných aktů v těchto filmech skutečně změnilo. Válečné filmy vzniklé po roce 1990 tak zobrazují výrazně více násilných scén a krve nežli jejich historičtí předchůdci (Monk-Turner et al., 2004). Lze předpokládat, že změny v četnosti výskytu různých obsahů se týkají většiny žánrů, a to nejen z oblasti filmu. Diplomový projekt se zaměřuje na hodnoty ve filmových pohádkách a jeho hlavním cílem je zjistit, které výrazné pohádky z historie české

a československé kinematografie jsou z hlediska předávání hodnot nejméně výraznější, a tudíž i nejméně vhodné.

Výzkumy hodnot ve společnosti (Potůček, 2002; Prudký et al., 2009a), zmíněné v kapitole 1.1, se sice týkají pouze posledních zhruba dvaceti let, ale i v takto krátkém časovém období se projevíly značné změny v hodnotové orientaci celé společnosti. Lze proto očekávat, že vývoj hodnot ve filmových pohádkách proběhl také, obzvláště v delším časovém období.

Filmové médium je díky svému sugestivnímu a atraktivnímu podání důležitou součástí života dnešních dětí. Působení filmu na jedince je obousměrný proces, který stojí za bližší zkoumání. Filmové médium však není v centru psychologického zájmu, proto je naším cílem na tuto formu předávání kulturních fenoménů upozornit a částečně ji i zmapovat.

Ke zkoumání hodnot ve filmových dílech jsou nejméně vhodné **pohádky**, a to hned z několika důvodů. Dětský divák často sleduje filmové pohádky, které tak pomáhají utvářet hodnotový systém jedince společně s primární rodinou, vzdělávacími institucemi a vrstevníky. Hovoříme-li o dětech, máme na mysli především děti školního věku (orientačně tedy mezi 6 a 15 lety), které v tomto věku začínají být ovlivňovány myšlením o hodnotách. Pohádky jsou určeny pro dětské diváky, ukazují jim příběhy, které jsou do jisté míry blízké jejich vlastním problémům a zároveň bezpečně vzdálené. Filmové pohádky představují podstatný, přesto dosud nepříliš prozkoumaný socializační činitel.

Jak bylo naznačeno již v předchozích kapitolách, výchozím konceptem pro naše zkoumání byla **škála cílových (terminálních) hodnot** M. Rokeache. Tato škála byla použita především pro svou přehlednost a zahrnutí všech obvyklých motivů chování. V textu budeme dále vycházet právě z těchto pojmenování hodnot. Prvky škály jsou dostatečně obecné, aby pokryly široké spektrum chování, zároveň však nepředstavují tak abstraktní pojmy jako například výčet hodnot S. H. Schwartze et al. (2012). Jedná se proto o vhodný soubor hodnot pro potřeby zkoumání pohádkových postav, jejichž motivy jsou obvykle snadno pochopitelné. Přehled hodnotových kategorií podle M. Rokeache (1973) je následující:

- pohodlný život (život v bohatství),
- vzrušující život (život plný stimulů a aktivity),

- dosažení výkonu (trvalý přínos),
- mír ve světě (bez válek a konfliktů),
- svět krásy (krása přírody a umění),
- rovnost (bratrství, rovné příležitosti pro všechny),
- bezpečí rodiny (péče o milované osoby),
- svoboda (nezávislost, svoboda volby),
- štěstí (spokojenost),
- vnitřní harmonie a soulad (osvobození od vnitřních konfliktů),
- zralá láska (sexuální a duchovní intimita),
- blaho národa (bezpečí a ochrana před útokem),
- potěšení (příjemný a poklidný život),
- spasení (věčný život),
- sebeúcta (hrdost),
- společenské uznání (respekt, obdiv),
- opravdové kamarádství (blízké přátelství),
- moudrost (zralé porozumění životu).

2.2 Cíle a výzkumné problémy

Jak plyne z teoretické části práce, zkoumání filmových pohádek doposud nebyla věnována stejná pozornost jako jejich literárním předlohám. Cílem naší práce je zmapovat vybrané české a československé filmové pohádky a analyzovat je z pohledu hodnot jako psychologického fenoménu. Na základě jejich vzájemného srovnání můžeme vysledovat určité trendy či rozdíly mezi jednotlivými pohádkami. Tato zjištění mohou být užitečná pro výběr vhodných pohádek pro dítě. K tomuto účelu realizujeme kvalitativní výzkum s prvky kvantitativního zpracování vybraných dat. Vzhledem ke komplexitě tématu hodnot a jejich sledování si formulujeme následující výzkumné problémy, operacionalizujeme v nich použité proměnné a uvedeme předpoklady pro náš výzkum. V samotné analýze budeme sledovat, zdali se předpoklady podařilo podpořit, či nikoli.

Výzkumný problém 1: Mění se v průběhu času celkový počet vyjádřených hodnotových projevů v pohádkách?

Prvním sledovaným problémem je, zdali můžeme zachytit vývoj hodnot v pohádkách v průběhu času. Vzhledem k odlišnému sociálně-kulturnímu paradigmatu doby vzniku zkoumaných pohádek je možné, že některá období budou obsahovat hodnotově zajímavější snímky nežli jiná. Ke zjištění odpovědi na tuto otázku srovnáme počet hodnotových projevů napříč pohádkami. Počet vyjádřených hodnotových projevů je kvantitativní proměnnou.

Předpoklad: *Počet zaznamenaných projevů hodnot je mezi zkoumanými pohádkami rozdílný.*

Výzkumný problém 2: Mění se v průběhu času nejčastěji vyjadřované hodnoty v pohádkách?

Pohádky, jejichž rok vzniku od sebe dělí více než padesát let, mohou být vzájemně odlišné i v samotné struktuře zmiňovaných hodnot. Rozdílné společensko-kulturní paradigma, zahrnující i odlišnou funkci filmu jako masového média napříč dekádami 20. století, může ovlivnit i obsahovou složku pohádek. Je proto otázkou, nakolik se tato různá pojetí filmu projevila ve struktuře hodnot, o nichž dílo pojednává. I tato proměnná je tedy kvantitativní.

Předpoklad: *Nejčastěji vyjadřované hodnoty jsou v každé sledované pohádce odlišné.*

Výzkumný problém 3: Jsou typické pohádkové postavy napříč pohádkami shodné z hlediska hodnot, jež vyjadřují?

Princ, princezna, král a další postavy často využívané v pohádkových příbězích představují určité typické postavy (dalo by se říci i archetypy), a to jak svým postavením, tak i chováním a úlohou v příběhu. Je proto možné, že si tyto postavy budou podobné i z hlediska zastávaných hodnot, to znamená, že nejvýraznější hodnotové projevy určitých typů postav mohou být napříč sledovanými pohádkami stejné. V tomto případě můžeme hovořit o kvantitativně-kvalitativní proměnné, nasbíraná data není možné jednoduše a exaktně porovnat.

Předpoklad: *Typické pohádkové postavy jsou z hlediska vyjadřovaných hodnot stejné.*

Výzkumný problém 4: Jak jsou reflektovány kladné a záporné projevy hodnot?

Náš výzkum nesleduje pouze konkrétní projevy hodnot, nýbrž i reakce na tyto projevy ze strany okolí. Prostřednictvím reflexe činností postav můžeme lépe pochopit jak samotné chování, tak i postoje těch, kteří tyto činnosti reflektují. Zajímá nás jednak to, která postava

hodnotové projevy reflektuje, a také jak, tedy zdali pozitivně (pochvalou, souhlasem), či negativně (odmítnutím, zavržením chování). Prostřednictvím těchto projevů je možné postavy a jejich chování a názory polarizovat a rozlišovat vztahy mezi jednotlivými postavami. Jelikož je podstatnou součástí pohádek definitivní převaha dobra nad zlem, je možné, že kladných projevů hodnot i jejich následného hodnocení bude více než záporných. Rovněž tato sledovaná proměnná je kvantitativně-kvalitativního charakteru.

Předpoklad: Kladných projevů hodnot bude více nežli těch záporných. Tyto kladné projevy hodnot budou také častěji a spíše kladně hodnoceny i ostatními postavami.

Výzkumný problém 5: Jsou hodnoty zobrazovány rovnoměrně během celé stopáže filmu?

Sledovaným faktorem vedle výskytu hodnot v pohádkách musí být i jejich frekvence, konkrétně čas v rámci stopáže filmu, kdy jsou tyto projevy zaznamenány. Je otázkou, zdali se projevy hodnot zobrazují spíše na začátku příběhu, či na jeho konci. Na začátku filmu může vyšší výskyt hodnot souviset s představením jednotlivých postav, na které si divák musí vytvořit názor. Oproti tomu vyjádření hodnot ke konci příběhu může souviset s důležitými rozhodnutími, jež postavy činí ve zlomových okamžicích. Rovněž je možné, že v této charakteristice nenalezneme žádné výrazné rozdíly a hodnoty jsou rovnoměrně rozděleny v celém příběhu. Počet hodnotových projevů je kvantitativní proměnnou.

Předpoklad: Hodnotové projevy nejsou rovnoměrně rozděleny napříč celou stopáží filmu.

Výzkumný problém 6: Jsou projevy hodnot ve filmových pohádkách vyjadřovány spíše explicitně, nebo implicitně?

Na základě dělení kódovaných obsahů na manifestní či latentní můžeme sledovat, jak postavy vyjadřují dané hodnoty. Explicitní projev je zaznamenán v případě, pokud postava jednoznačně pojmenuje dané chování (např. vyznání lásky). Implicitní projev spočívá v nevyřčených a nepřímých náznacích, podle nichž lze přisoudit chování k určité hodnotě (např. úsměv při pohledu na milovanou osobu). Vzhledem k tomu, že pohádky jsou určeny pro dětského diváka, který ještě nemusí hodnotám zcela rozumět (spíše by mu pohádka měla takové hodnoty naopak ukázat), předpokládáme vyšší výskyt explicitních hodnot. Ty jsou pro dítě snadněji interpretovatelné a pochopitelné. Explicitnost či implicitnost hodnotového vyjádření je kvantitativně-kvalitativní proměnnou.

Předpoklad: *Mezi zaznamenanými projevy hodnot převažují explicitní vyjádření nad implicitními.*

2.3 Zkoumaný soubor pohádek

Jak bylo popsáno v teoretické části, děti jako diváci rozlišují mezi jednotlivými pohádkami. Nejsou pouhými konzumenty jakýchkoli pohádkových příběhů, nýbrž si vybírají ty, které se jim líbí nejvíce, a vyžadují jejich opakované čtení či sledování. Lze tedy předpokládat, že tyto pohádky na ně budou i nejnápadněji působit z hlediska přenosu zkušeností a hodnot.

Pro sledování hodnot ve filmových pohádkách je třeba zvolit takový **vzorek** pohádek, který nám umožňuje zaměřit se na proměny hodnot v průběhu času. Zároveň je třeba brát v potaz i dosah daných děl – uvažujeme-li o hodnotách jako o celospolečenských jevech, námi vybrané filmy by měly být dostatečně známé, aby mohly působit na obecně sdílené hodnoty. Jako kritérium pro určení popularity pohádek jsme zvolili Československou filmovou databázi (dále jen ČSFD¹), největší československou internetovou databázi filmů s více než 370 000² registrovanými uživateli. U každého filmu je možno vidět počet hodnocení, tedy kolik lidí dané dílo ohodnotilo. Je tak možné zvolit ty nejpoblárnější pohádky podle počtu hodnocení.

Pro účely sledování historických rozdílů byly zvoleny filmové pohádky vzniklé v období let 1950 – 2010. Starší pohádky nebyly vybrány kvůli nízké popularitě tohoto žánru i malému počtu pohádek vzniklých v těchto obdobích. Za každé desetiletí byla vybrána jedna pohádka s nejvyšším počtem hodnocení. Z tohoto důvodu tedy výběr končí rokem 2010, neboť žádné nové filmové pohádky nedosahují (alespoň z hlediska námi stanovené definice popularity) standardů nastavených předchozími dekádami. Od roku 2010 totiž podle ČSFD vzniklo celkem sedm pohádek a největší počet hodnocení zaznamenala *Saxána a Lexikon kouzel* z roku 2011 – pouze 6 598³. Výsledný vzorek filmových pohádek je předložen v Tabulce 1. Tento výběr podle nás představuje charakteristické zástupce jednotlivých období a díky rozložení napříč dekádami umožňuje i vzájemné porovnávání sebraných materiálů.

¹ www.csfd.cz

² Data jsou dostupná na www.csfd.cz. Počet registrovaných uživatelů je aktuální k datu 4. 10. 2014.

³ Data jsou dostupná na www.csfd.cz. Počet hodnocení je aktuální k datu 13. 11. 2014.

Období	Název filmové pohádky	Počet hodnocení⁴
1950 – 1959	Byl jednou jeden král	38 993
1960 – 1969	Šíleně smutná princezna	21 071
1970 – 1979	Tři oříšky pro Popelku	48 730
1980 – 1989	S čerty nejsou žerty	53 252
1990 – 1999	Princezna ze mlejna	25 732
2000 – 2009	Anděl Páně	21 706

Tabulka 1 - výběr zkoumaných filmů

Omezení souboru na daná období vysvětluje také Tabulka 2. Ukazuje počet filmových pohádek (nikoli televizních) v jednotlivých desetiletích, a to včetně období, která v našem výzkumu nakonec zahrnuta nejsou. Z Tabulky 2 je patrné, že film je také odrazem doby, v níž umělecké dílo vzniká. Například pro československou kinematografii 50. let byla pohádka důležitým prostředkem rozšiřování ideologie. Budovatelské filmy nebyly příliš úspěšné, zato k lidové pohádce měli diváci výrazně lepší vztah. Zakomponování třídní ideologie do pohádek umožňovalo ovlivňovat diváky originálním a ne zcela očividným způsobem. A z pohledu samotných filmařů pohádky naopak umožňovaly tvůrčí svobodu, neboť do určitých pohádkových zákonitostí nebylo možno cenzurně zasahovat. Pohádky proto byly zejména v období 50. let populárním filmovým žánrem a vyznačovaly se lidovými hrdiny (pracujícími obvykle v zemědělství či řemeslech) a jejich soubojem s vrchností (Taussig, 1983).

⁴ Data jsou dostupná na www.csfd.cz. Počet hodnocení je aktuální k datu 4. 10. 2014.

Období	Počet filmových pohádek ⁵
1900 – 1949	4
1950 – 1959	13
1960 – 1969	4
1970 – 1979	15
1980 – 1989	32
1990 – 1999	18
2000 – 2009	11
2010 – 2014	7

Tabulka 2 - počet filmových pohádek napříč obdobími

2.3.1 Stručný popis vybraných filmových pohádek

V této kapitole popíšeme jednotlivé vybrané pohádky a jejich základní charakteristiky. Je zajímavé, že hned čtyři ze šesti zkoumaných pohádek vycházejí ze sebraných děl Boženy Němcové. Konkrétně se jedná o pohádky *Byl jednou jeden král*, *Tři oříšky pro Popelku*, *S čerty nejsou žerty* a *Anděl Páně*. Z tohoto trendu plyne důležitost tradičních českých autorů a sběratelů pohádek i pro filmovou tvorbu. Zároveň se tak ukazuje provázanost klasické literární pohádky a filmové adaptace, neboť i zbylé dvě pohádky (*Šíleně smutná princezna* a *Princezna ze mlejna*) vycházejí z literárních originálů, přestože značně upravených.

Byl jednou jeden král

- rok výroby: 1954
- režie: Bořivoj Zeman
- stopáž: 107 min.

Příběh vychází z tradiční sebrané pohádky *Sůl nad zlato*, tento motiv zpracovala i Božena Němcová. Pro filmové zpracování byla pohádka upravena, vzhledem k době vzniku došlo k určité politizaci příběhu. Přesto si pohádka získala vysokou popularitu, a to především díky výborným hereckým výkonům a humorným dialogům, které upozadují politickou angažovanost (Otčenášek, 2011, s. 157). Příběh pojednává o sebestředném králi, který chce

⁵ Data jsou dostupná na www.csfd.cz. Množství zahrnutých pohádek je aktuální k datu 13. 11. 2014.

předat vládu jedné ze svých dcer. Za tímto účelem zjišťuje, jak ho mají dcery rády. Nejmoudřejší dcera odpoví, že ho má ráda jako sůl, na základě čehož ji král vyžene ze zámku. Posléze si uvědomuje svou chybu i důležitost soli. Královo zmoudření je tak hlavní myšlenkou pohádky.

Šíleně smutná princezna

- rok výroby: 1968
- režie: Bořivoj Zeman
- stopáž: 89 min.

Nejpopulárnější filmovou pohádku 60. let představuje Šíleně smutná princezna. Příběh vychází z tradičních pohádek, byl však značně upraven a modernizován. Rovněž využití tehdejších populárních herců a zpěváků mělo vliv na přetrvávající oblibu pohádky (Otčenášek, 2011, s. 162-163). V hlavní roli se představili Václav Neckář a Helena Vondráčková, díky nimž snímek není klasickou pohádkou, nýbrž místy hraničí i s muzikálem a komedií.

Tři oříšky pro Popelku

- rok výroby: 1973
- režie: Václav Vorlíček
- stopáž: 75 min.

Specifické místo v našem výzkumném souboru má pohádka Tři oříšky pro Popelku. Jako jediná ze zkoumaných děl totiž přímo vychází ze známé pohádky patřící do základního korpusu bratří Grimmů. Z toho důvodu byla nejen mnohokrát literárně i filmově adaptována, nýbrž i interpretována. Rozličné přístupy k interpretaci tohoto díla jsme představili v kapitole 1.3.3.

I tento příběh vychází ze zpracování Boženy Němcové, pro účely filmu však došlo k mnoha změnám. Zůstal pouze základní příběh utiskované dívky, ale oproti původní verzi se ve filmu vyskytují jiní členové Popelčiny rodiny (jen jedna sestra, otec zcela chybí), jiné

způsoby interakce Popelky s princem atd. Zimní atmosféra a pohádková struktura tak tvoří určitý rámeček, v němž se odehrává upravený příběh (Otčenášek, 2011, s. 164-165).

Snímek *Tři oříšky pro Popelku* se řadí mezi nejoblíbenější české (resp. československé) pohádky. Vypráví klasický příběh o Popelce – dívka žije na statku společně s macechou a nevlastní sestrou. Po smrti Popelčiných rodičů je paní domu macecha a využívá Popelku jako služebnou. Popelka tímto stavem trpí, ale nemůže s ním nic dělat. Až kouzelné oříšky ji umožní v přestrojení poznat prince, který se do ní zamiluje. Na konci příběhu se princ ožení s Popelkou.

S čerty nejsou žerty

- rok výroby: 1984
- režie: Hynek Bočan
- stopáž: 91 min.

Čertův švagr, originální pohádka Boženy Němcové, sloužila jako základ pro toto filmové zpracování. Film se věrně drží předlohy, přibyly pouze některé komické postavy. Obzvláště oblíbené je ztvárnění pekla (Otčenášek, 2011, s. 171). Příběh pojednává o mladíkovi Petrovi Máchalovi, jenž je po smrti rodičů odkázán na macechu Dorotu. Ta ho chce zavřít do vězení, aby byla jedinou dědičkou mlýna. Petr místo vězení odchází do armády a společně s čertem Jankem chce přivést do pekla Dorotu a další hříšníky. Pohádka je populární i pro svou výpravu a kvalitní zpracování.

Princezna ze mlejna

- rok výroby: 1994
- režie: Zdeněk Troška
- stopáž: 106 min.

J. Otčenášek (2011, s. 173) označuje tuto pohádku za „nepohádkovou“, neboť nabourává tradiční pohádkové postupy. V příběhu chybí hlavní záporná postava a hlavní hrdina, který si jde do světa pro princeznu, nakonec zůstane s obyčejným děvčetem z mlýna.

Nejvýraznějším prvkem snímku je tak pitvoření vedlejších postav (čert, vodník) a namísto klasické pohádky je možné dílo chápat jako komedii s pohádkovou tematikou a zaměřenou na širokou diváckou obec. Přesto se jedná o nejpoblárnější pohádkové dílo 90. let.

Anděl Páně

- rok výroby: 2005
- režie: Jiří Strach
- stopáž: 90 min.

Anděl Páně je prvním výraznějším zástupcem legendární pohádky v českém filmu. Obsahuje zřetelné náboženské motivy, které do té doby nebyly v českých či československých filmových pohádkách obvyklé. Částečně to lze přičíst komunistickému režimu, který takové náboženské vyznění neumožňoval, částečně i výrazně ateistické orientaci českého národa. Hlavním hrdinou je anděl, jenž je za své zpupné chování vypuzen z nebe. Svůj čas na zemi tráví pomáháním služebné. Postupně se děj komplikuje a přibývají i další vedlejší postavy. J. Otčenášek (2011, s. 177) v něm spatřuje kombinaci hned několika pohádkových příběhů.

2.4 Metoda analýzy filmových pohádek

Ke zkoumání hodnot ve filmech byla zvolena metoda **obsahové analýzy**. Ta slouží ke sledování vybraných jevů a je použitelná pro rozličné typy mediálních obsahů. Její použití pro filmovou tvorbu není výjimečné (např. Miovský, 2006, s. 190; Monk-Turner et al., 2004). Podle J. Hendla (2008, s. 361) je obsahová analýza vhodnou metodou ke zkoumání médií a mediálních obsahů. Můžeme ji definovat jako analýzu „...*dokumentů a textů s cílem rozkrýt jejich vlastnosti s ohledem na položenou otázku. V kvantitativní analýze jde o zjištění četností výskytu předem daných kategorií, případně vztahy mezi výskytů jednotlivých kategorií v jednotkách textu.*“ (Hendl, 2008, s. 388).

J. Ferjenčík (2000, s. 184-185) popisuje několik funkcí obsahové analýzy. Obsahová analýza může sloužit i ke sledování působení daného sdělení na příjemce – tím se však v této práci nezabýváme. Zajímá nás spíše obsah sledovaných sdělení – co je komunikováno, kým a jak. Důležité pak budou nejenom explicitní, tedy manifestní významy, nýbrž i implicitní

významy (Miovský, 2006, s. 241-242). Náš výzkum tak spočívá v kvalitativním přístupu s prvky kvantitativního zpracování sebraných dat. Jediným hodnotitelem je autor této práce.

Základní popis a historii obsahové analýzy shrnuje M. Miovský (2006). Podle něj se jedná o celý soubor rozličných metod založených na zkoumání textů, zvukového i vizuálního materiálu a dalších zdrojů. Historicky se jedná o velmi starou metodu používanou již v období antiky, která byla hojně využita i později ve filosofii například prostřednictvím hermeneutického výkladu textů. Podle J. Plichtové (1996) byla taková analýza pouze kvalitativní, kvantitativní přístup se objevil až v 18. století. Zlom v širším použití obsahové analýzy nastal na přelomu 19. a 20. století s rozvojem periodického tisku v USA. Ten představoval nové zdroje zkoumání pro tamější badatele a analýza textů byla vhodným nástrojem k jejich zkoumání. Další možnosti využití přišly s nástupem druhé světové války a analýzou propagandistických kampaní. Tímto tématem se v USA zabýval především H. Lasswell a tyto myšlenky dále rozpracoval B. Berelson, jehož kvantitativní přístup k obsahové analýze jakožto objektivní a systematické metodě byl velice vlivný. Posléze však byla chápána i potřeba kvalitativních dat jako doplňku kvantitativního přístupu. J. Plichtová (1996) zmiňuje dva způsoby dělení obsahové analýzy:

- deskriptivní a teoretický přístup: Deskriptivní vychází ze samotné analýzy mediálního sdělení – kategorie jsou výsledkem utříděného sberu dat výzkumníkem. Oproti tomu teoretický přístup má vytvořeny kategorie (na základě určité teorie) již předem a zkoumané obsahy tak přiřazuje do příslušných kategorií. Oba přístupy mají zřejmé klady a zápory plynoucí z jejich podstaty, jako ideální řešení se proto jeví jejich kombinace.
- manifestní či interpretativní analýza: Při zpracování a kódování obsahů je možné sledovat pouze manifestní, nebo i latentní významy. Manifestní významy představují základní kvantifikovatelné jednotky, které lze kódovat – obsahují totiž přesně dané slovo či explicitně specifikovaný význam. Latentní významy jsou již závislé na výzkumníkovi, představují tedy kvalitativní dimenzi dat.

I. Dvořáková (2010) považuje obsahovou analýzu za primárně kvantitativní metodu, jejímž využitím je možné relativně objektivně vystihnout charakteristiky předloženého textu či jiného mediálního sdělení. Vedle kvantitativního pojetí však umožňuje i kvalitativní přístup k datům, díky čemuž může výzkum zahrnout i významy textu, které nejsou ze samotné

analýzy patrné. Z metody se tak stává konceptuální rámec poskytující ucelený pohled na danou problematiku. Tento myšlenkový postup jsme využili i pro naši obsahovou analýzu filmových pohádek. Ke každému dílu je proto připojen textový rozbor nejpodstatnějších témat z hlediska hodnot, zároveň jsou všechny filmy analyzovány i kvantitativně na základě předložených výzkumných problémů.

V diplomovém projektu jsme využili obsahovou analýzu, která syntetizovala vybraná pojetí této metody s důrazem na pojetí J. Plichtové (1996). Pro kvantitativní zpracování dat jsme použili zmíněný teoretický přístup, kategorie kódování byly tedy stanoveny před započítáním výzkumu. Pro kvalitativní část jsme využili interpretativního rámce, snažili jsme se proto do analýzy zahrnout nejen manifestní, nýbrž i latentní významy.

2.4.1 Kódování

Pro účely kódování jsme vytvořili vlastní systém ke srovnání sledovaných událostí. Byly odlišeny celkem tři typy situací:

1. Postavy se chovají situačně, bez vztahu k celkovému ději či vlastní psychologii

Některé situace nerozvíjejí hloubku příběhu či postav a nesouvisejí s hodnotami. Pouze posouvají scény o něco dál. Takové chování postav nebylo kódováno.

2. Postavy vyjadřují postoje

Postavy se mohou chovat na základě postojů. Vyjadřují tím určité názory, náklonnost, či naopak averzi k určitým podnětům. Takové chování však nemá hlubší motivační podstatu a nevyjadřuje příklon k hodnotě, pouze dotváří obraz předkládané postavy. Projevuje se nejčastěji v interakci s jinými postavami. Jedná se o chování, které se vztahuje spíše k dané situaci a řešenému problému nežli dlouhodobě vyznávané hodnotě. Ani toto chování tedy nebylo kódováno.

3. Postavy vyjadřují hodnoty

Třetí kategorie již představuje výraznější pohnutky, které postavy vyjadřují. Tomuto projevu chování je dán největší prostor a často bývá i hodnoceno (například jinou postavou). Je důležité, aby jednání postavy vycházelo z motivace a mělo možný přesah i na jiné situace. Příklady všech tří typů situací jsou zobrazeny v Tabulce 3.

Typ situace	Pohádka	Konkrétní projev
1 (situace)	Tři oříšky pro Popelku	Popelčina macecha se ptá, zdali již na panství přijíždí král. Poddaní se dívají a odpovídají, že nikoli.
1 (situace)	Šíleně smutná princezna	Princ utíká před vojáky, kteří ho pronásledují.
2 (postoje)	Tři oříšky pro Popelku	Popelka jde kolem psa a pohladí ho.
2 (postoje)	Tři oříšky pro Popelku	Macecha se rozčílí na poddaného, jemuž vypadlo nesené dříví z ruky.
2 (postoje)	Šíleně smutná princezna	Princ zalže princezně, aby se dostal na zámek.
3 (hodnoty)	Tři oříšky pro Popelku	Popelka nakrmí a pohladí koně, kterého má ráda. Lituje, že se spolu nemohou projet, a těší se, až to bude možné.
3 (hodnoty)	Šíleně smutná princezna	Král slíbil oženit syna s cizí princeznou a svůj slib hodlá pro blaho národa za každou cenu dodržet.

Tabulka 3 - příklady chování ve filmech

Sledované situace byly pro potřeby obsahové analýzy rozloženy do několika kategorií (Ferjenčík, 2000, s. 186). Jejich prostřednictvím je tak možné sledované jevy převést na jednotný systém kódů a následně je mezi sebou porovnávat. Přehled kategorií kódování představuje Tabulka 4. Tyto kategorie byly vytvořeny pro účely tohoto výzkumu a vycházejí z literární rešerše i přihlédnutí k samotným filmům a možnostem zkoumání hodnot.

Kategorie	Popis kategorie
Hodnota	konkrétní hodnota podle škály cílových hodnot dle M. Rokeache
Vyjádření hodnoty	explicitní (jednoznačné vyjádření hodnoty, obvykle verbální) nebo implicitní (nejednoznačné vyjádření, např. gesto, pohled)
Nositel hodnoty	konkrétní postava (princ, princezna, král atd.)
Hodnotitel	konkrétní postava, která reaguje na projevy nositele hodnoty (nemusí být vždy)
Polarita	V případě, že u projevu hodnoty existuje hodnotitel, polarita určuje pozitivní, či negativní charakter hodnocení.
Konkrétní projev	Textový popis projevu hodnoty a jejího kontextu

Tabulka 4 - kategorie kódování

Jako jednotku analýzy jsme na základě Ferjenčíkova (2000) dělení zvolili tzv. téma. V tomto případě to znamená konkrétní hodnotu, která se může projevovat verbálně i neverbálně, přímo i nepřímo. Pro samotné kódování byla klíčovou otázkou, zdali postava daným jednáním vyjadřuje určitou hodnotu, či se jedná pouze o postoj. Bylo-li možné sledovanému chování přiřadit motivační rámec vypovídající o životních touhách postavy, jednalo se o hodnotově podmíněný projev.

Naše analýza, popsaná v následující kapitole tak sestává z kvalitativního i kvantitativního přístupu – v rámci kódování jsou jednotlivé projevy hodnot kvantifikovány. Kvalitativní přístup se snaží uchopit některá specifika, především ve vztahu ke konkrétním postavám, jež z použitého kódování nejsou jasně patrné. Podle J. Ferjenčíka (2000, s. 245) je kvalitativní zkoumání holistické a kvantitativní naopak reduktivní. V následující analýze se snažíme tyto dva přístupy skloubit za účelem co nejkomplexnějšího pochopení hodnot ve filmových pohádkách.

2.5 Analýza filmových pohádek

Těžiště této kapitoly spočívá v rozboru sledovaných pohádek. Kódováním hodnotově zabarvených projevů chování ve sledovaných pohádkách byla získána kvantitativní data pro

následné zpracování. Po vyhodnocení předpokladů na základě zakódovaných dat následuje kapitola s kvalitativním rozbohem jednotlivých postav v pohádkách. Pro účely analýzy jsme vycházeli z názvů hodnot podle M. Rokeache, popsanych v kapitole 2.1.

2.5.1 Kvantitativně-kvalitativní analýza

Kvantitativní přístup spočívá ve vyhodnocení zakódovaných projevů hodnotového chování. Ve sledovaném vzorku šesti pohádek bylo zaznamenáno celkem 124 projevů. V rámci jednotlivých výzkumných problémů se budeme zabývat jejich množstvím, strukturou a dalšími charakteristikami napříč pohádkami. Kvantitativní zpracování těchto dat je doplňkem ke kvalitativní analýze filmových pohádek a mělo by pomoci nahlédnout určité trendy v rámci našeho tématu.

Výzkumný problém 1: Mění se v průběhu času celkový počet vyjádřených hodnotových projevů v pohádkách?

Základní kvantitativní otázka srovnává výskyt hodnotových situací v jednotlivých pohádkách. V každé pohádce byl zakódován určitý počet hodnotově podmíněných situací. To zahrnuje všechny výskyty hodnot, tedy i opakované projevy. Suma všech projevů je zahrnuta v Tabulce 5. Zde se také nachází údaj o počtu unikátních hodnot. Ten udává počet hodnot (podle Rokeachovy kategorizace), pro které byl zakódován alespoň jeden výskyt.

Název pohádky	Počet hodnotových projevů	Počet unikátních hodnot
Byl jednou jeden král	27	12
Šíleně smutná princezna	17	12
Tři oříšky pro Popelku	26	10
S čerty nejsou žerty	22	8
Princezna ze mlejna	16	7
Anděl Páně	16	8

Tabulka 5 - počet hodnot v pohádkách

Tabulka 5 ukazuje, že v prvních dvou pohádkách jsme zaznamenali 12 unikátních hodnot. Rokeachova škála obsahuje celkem 18 hodnot, v těchto filmových pohádkách se tedy vyskytly 2/3 možných hodnot. Je zde patrný rozdíl oproti pozdějším pohádkám, kde bylo

unikátních hodnot méně. Rovněž v sumách všech hodnotových projevů je zřejmá tendence klesajícího počtu zaznamenaných hodnot. Trend snižujícího se počtu hodnotových projevů je zřejmý, což podporuje náš **předpoklad**: *Počet zaznamenaných projevů hodnot je mezi zkoumanými pohádkami rozdílný. A to konkrétně tak, že jich v průběhu času ubývá.*

Výzkumný problém 2: Mění se v průběhu času nejčastěji vyjadřované hodnoty v pohádkách?

Vedle počtu zaznamenaných hodnot je podstatné analyzovat i jejich strukturu. V Tabulce 6 jsou poznačeny hodnoty, jejichž projevy byly v dané pohádce zakódovány více než třikrát. Z výsledků je zřejmé, že se jedná o značně nesourodý soubor hodnot, kdy je každá sledovaná pohádka charakteristická zcela jinými hodnotami. Jedinou výjimku představuje láska, jejíž projevy jsou dominantní ve dvou pohádkách. Tyto výsledky **podporují náš předpoklad**, že struktura hodnot (neboli nejčastěji vyjadřované hodnoty) se v průběhu času mění – nemůžeme však z nich určit žádný jednoznačný trend. Každá pohádka z našeho zkoumaného vzorku představuje svou skladbou hodnot unikátní dílo.

Název pohádky	Nejčastěji vyjadřované hodnoty
Byl jednou jeden král	sebeúcta, moudrost
Šíleně smutná princezna	– ⁶
Tři oříšky pro Popelku	svoboda, společenské uznání, opravdové kamarádství
S čerty nejsou žerty	pohodlný život, rovnost, láska
Princezna ze mlejna	láska
Anděl Páně	rovnost

Tabulka 6 - nejčastěji zaznamenané hodnoty

Výzkumný problém 3: Jsou typické pohádkové postavy napříč pohádkami shodné z hlediska hodnot, jež vyjadřují?

Přestože postavy jednotlivých pohádek jsou v leckterých ohledech unikátní (viz dále kapitulu 2.5.2), můžeme mezi nimi nalézt určité až archetypální podobnosti. Hlavní hrdinové byli pro účely této otázky seskupeni do typických kategorií, které zohledňují jejich postavení v příběhu. Tímto způsobem byly charakterizovány tři typy postav – mladík, dívka a vládce. Tyto typy se vyskytují ve všech šesti sledovaných filmech a poskytují tak dostatek dat pro srovnání.

⁶ V pohádce *Šíleně smutná princezna* se vyskytl velký počet různých hodnot, suma jejich projevů však byla nízká. Každá hodnota se vyskytla pouze jednou či dvakrát, nelze proto určit jasně převažující hodnotu této filmové pohádky jako celku.

Mladík a dívka jsou obvykle hlavní mužskou a ženskou postavou příběhu, jedná se o mladé lidi, kteří na konci příběhu často vstoupí do manželství. Do této kategorie spadají jak princové a princezny, tak i jejich chudé protějšky (služky, řemeslníci), které se mohou vyznačovat obdobnými vlastnostmi. Typ vládce představuje starší osobu, v našem vzorku výhradně muže, který je rodičem či hierarchicky nadřazenou postavou mladíka či dívky. Nejčastěji se jedná o krále.

V Tabulce 7 jsou popsány hlavní hodnoty těchto typických postav. Hlavní hodnoty byly určeny na základě četnosti zakódovaných projevů chování. V některých případech byly zakódovány pouze jeden či dva hodnotové projevy.

typ postavy	konkrétní postava	název pohádky	hlavní hodnota
mladík	princ	Tři oříšky pro Popelku	svoboda
	princ	Šíleně smutná princezna	svět krásy
	hrabě	Anděl Páně	rovnost
	rybář	Byl jednou jeden král	moudrost
	Jindřich	Princezna ze mlejna	svět krásy
	Petr	S čerty nejsou žerty	zralá láska
dívka	Popelka	Tři oříšky pro Popelku	opravdové
	princezna	Šíleně smutná princezna	zralá láska
	Maruška	Byl jednou jeden král	zralá láska, moudrost
	Dorotka	Anděl Páně	společenské uznání
	Eliška	Princezna ze mlejna	zralá láska
	Adéla	S čerty nejsou žerty	zralá láska
vládce	král	Tři oříšky pro Popelku	bezpečí rodiny
	král Jindřich, král Dobromysl	Šíleně smutná princezna	blaho národa, sebeúcta
	král	Byl jednou jeden král	rovnost, společenské uznání
	Pán Bůh	Anděl Páně	sebeúcta, moudrost
	mlynář	Princezna ze mlejna	bezpečí rodiny
	Lucifer	S čerty nejsou žerty	–

Tabulka 7 - přehled hlavních hodnot typických postav

Z Tabulky 7 můžeme vyčíst, že pouze v případě dívek (obvykle princezen) se vyskytuje zastoupení shodné hodnoty, totiž lásky. Pro princezny i chudé dívky je láska hodnotou, kterou vyznávají nejčastěji, o které nejčastěji hovoří a k níž směřují i jejich činy. Láska je klíčovou hodnotou pro čtyři ze šesti sledovaných dívek. Oproti tomu mladíci a vládci takto jednoznační nejsou a nevykazují více než dvě shodné hodnoty napříč vzorkem. Typické pohádkové postavy si napříč pohádkami nejsou příliš podobné z hlediska vyjadřovaných hodnot, což **neodpovídá našemu předpokladu**.

Výzkumný problém 4: Jak jsou reflektovány kladné a záporné projevy hodnot?

Tato otázka sleduje reakce na projevy hodnot ze strany dalších postav. Z celkem 124 zakódovaných projevů hodnot byly 72 projevy nějakým způsobem ohodnoceny. Na necelou polovinu projevů tedy nebylo nijak reagováno. Tyto neohodnocené projevy tedy nesloužily k interakci samotných postav, ale spíše pro vysvětlení motivace postavy pro diváka.

Hodnocení projevů hodnot ze strany ostatních postav je zobrazeno v Tabulkách 8 a 9. Kromě tří základních kategorií postav, použitých u předchozí otázky, je podstatná ještě další kategorie, totiž pomocník. Takovými postavami bývají například kouzelné babičky, andělé či různá zvířata, nejčastěji přátelé a rádci hlavních postav. Detailnější popis těchto postav se nachází v kapitole 2.5.2, konkrétně se jedná o následující charaktery:

- *Byl jednou jeden král* – rádce Atakdale, bába kořenářka, vdova
- *Tři oříšky pro Popelku* – kůň Jurášek, Popelčini holubi, služebník Vincek
- *S čerty nejsou žerty* – čert Janek
- *Anděl Páně* – anděl Petronel, Panna Marie

typ postavy	pozitivní projevy	kladný hodnotitel	záporný hodnotitel
dívka	9	mladík 2	mladík 4
		pomocník 3	
mladík	11	dívka 7	dívka 1
			vládce 3
vládce	10	pomocník 4	vládce 1
			princ 1
		dívka 1	pomocník 2
			dívka 1
pomocník	8	dívka 3	pomocník 1
		vládce 2	
		mladík 1	
		pomocník 1	

Tabulka 8 - hodnocení pozitivních projevů hodnot

typ postavy	záporné projevy	kladný hodnotitel	záporný hodnotitel
dívka	1	–	pomocník 1
mladík	2	–	pomocník 1
			dívka 1
vládce	2	–	pomocník 2

Tabulka 9 - hodnocení negativních projevů hodnot

V tabulkách můžeme vidět, že pokud mladík zastává určitou hodnotu, obvykle to ocení jeho ženský protějšek, zatímco s nepochopením se takové chování setkává u vládců. To jsou například situace, kdy otec (král) nesouhlasí se zamilováním svého syna (prince). Podstatná je především Tabulka 9, která ukazuje, že negativní projevy hodnot nejsou žádnou postavou oceněny a naopak se setkávají s odmítáním. Tabulka 8, která zahrnuje častěji se vyskytující pozitivní projevy, však takto jednoznačná není. **Předpoklad byl podpořen** – kladných projevů hodnot je zaznamenáno výrazně více nežli projevů záporných. Záporné projevy bývají ohodnoceny pouze nesouhlasem ze strany jiných postav. U kladných projevů se vyskytují kladné i záporné reakce, avšak se zřetelnou převahou kladných hodnocení. Zastává-li tedy postava určitou hodnotu podle Rokeachovy škály, ostatní postavy na to nejčastěji reagují souhlasně. To značí posilování takového hodnotově výrazného chování.

Výzkumný problém 5: Jsou hodnoty zobrazovány rovnoměrně během celé stopáže filmu?

Pátá otázka se týkala rozložení hodnot v rámci stopáže filmu. Přesné stopáže jednotlivých snímků jsou zmíněny v kapitole 2.3.1. Nejkratším dílem jsou *Tři oříšky pro Popelku* (75 minut), nejdelším je *Byl jednou jeden král* (107 minut). Pohádky z našeho vzorku nejčastěji dosahují délky kolem 90 minut. Pro naše účely jsme tedy stopáž rozdělili do tří částí:

- 1. – 30. minuta: úvod filmu, představení postav
- 31. – 60. minuta: střední část, rozvíjení příběhu
- 61. minuta až závěr filmu (v případě tohoto vzorku nejdéle 107. minuta): závěr filmu

Minuta stopáže	Počet hodnot
1 - 30	54
31 – 60	36
61 – 107	34

Tabulka 10 - výskyt hodnot v průběhu filmu

Výskyt hodnot v jednotlivých částech předkládá Tabulka 10. Ta ukazuje, že v prvních třiceti minutách se hodnotové chování projevovalo výrazněji nežli v dalších fázích filmu. Předpoklad, že počet projevů hodnot není v různých částech filmu stejný, **byl tedy podpořen**. To souvisí pravděpodobně s představením většiny postav v úvodu filmu, kdy jsou divákovi ukázány jejich charakter, motivace a v důsledku toho i zastávané hodnoty. Úvodní části filmů jsou tak hodnotově nejvýraznější a při sledování filmové pohádky by na tuto část mohl být kladen největší důraz.

Výzkumný problém 6: Jsou projevy hodnot ve filmových pohádkách vyjadřovány spíše explicitně, nebo implicitně?

Poslední otázka spočívá v rozdílném vyjádření mezi explicitními a implicitními hodnotami. Jak již bylo řečeno, explicitní hodnoty jsou vyjádřeny jednoznačně (nejčastěji verbálně), zatímco implicitní nejsou tak výrazné (např. mimika či gestikulace). Tabulka 11 ukazuje, že více hodnot bylo vyjádřeno explicitně. Je však důležité si uvědomit, že implicitní hodnoty jsou z hlediska kódování složitější a hůře interpretovatelné. Náš **předpoklad byl ovšem podpořen**, ve filmových pohádkách jsou hodnoty častěji vyjádřeny explicitně.

Typ hodnot	Počet výskytů
Explicitní	72
Implicitní	52

Tabulka 11 - srovnání explicitních a implicitních projevů

2.5.2 Kvalitativní analýza

V této části rozebereme jednotlivé filmy. V souladu s cílem diplomového projektu se zaměříme na hodnotové charakteristiky jednotlivých postav. Důraz bude kladen na prvky, které nezachytila explicitně předchozí analýza. To se týká především specifík daných filmových pohádek a konkrétních hodnotových projevů jejich postav. U každého díla je popsána také úloha významného druhého, který může dítěti sledované hodnoty komentovat a pro výchovné účely zdůraznit.

Byl jednou jeden král

Příběh pohádky *Byl jednou jeden král* zahrnuje celou řadu více i méně důležitých postav pro zkoumání hodnot. Je patrné, že hodnotová struktura jako celek a i některé postavy výrazně vypovídají o období 50. let jako éře komunistického kulturního paradigmatu. Z hlediska příběhu jsou nejdůležitějšími postavami:

- **král Já I.** – hlavní postavou příběhu je král. Během filmu vyjadřuje také nejvíce hodnot, a to poměrně širokého spektra. Na žánr pohádek je král překvapivě ambivalentní postavou, která se navíc v průběhu příběhu mění. Zpočátku je pro něj důležité společenské uznání od poddaných, které ale zároveň zná a zajímají ho. Rovněž rodina je pro něj podstatná, myslí na zesnulou manželku a uvažuje o budoucnosti svých dcer. Na druhou stranu je však schopen zapudit svou nejmilejší dceru, jakmile urazí jeho hrdost. Jeho osobní vývoj je tak příběhem o nalezení moudrosti spočívající v potlačení sebe sama a přijetí druhých. Jedná se o hodnotově nejrozmanitější a nejbohatší postavu celého zkoumaného vzorku.
- **princezna Maruška** – od začátku příběhu je Maruška kladnou postavou, charakterizovanou především moudrostí. Táhne spíše k poctivé práci nežli k vládnutí a po celou dobu se výrazněji nemění.

- **kouzelná babička** – bába kořenářka v příběhu vystupuje jako nejčastější hodnotitel konání druhých. Oplývá kouzelnou mocí, díky které může sledovat, co ostatní postavy dělají. Sama není příliš aktivní postavou z hlediska pokroku příběhu, určuje však morální vyznění pohádky. Oceňuje kladné hodnoty jako lásku, rovnost lidí a moudrost, naopak pýchu a chamtivost odsuzuje a má nepřímý vliv na potrestání postav, jež se takto chovají.

V dalších úlohách jsou z hlediska vyjádření hodnot zajímavé i tyto postavy:

- Maruščiny sestry **Drahomíra** a **Zpěvanka** – další dvě královny dcery nejsou zlými postavami, přesto disponují negativními vlastnostmi, které se postupem příběhu snaží překonat. Drahomíra je marnivá a stará se především o svůj zevnějšek. Zpěvanka zase ráda zpívá, nejdůležitější součástí jejího života je hudba a umění. Kvůli nim je schopná i uškodit lidem. Ale ani vnější krása, ani umělecké nadání nejsou podle krále dostatečné kompetence k vládnutí celému království.
- králův **rádce Atakdale** – rádce není hodnotově výraznou postavou, jeho úloha v příběhu je spíše komediální a spočívá v humorných dialozích s králem. Přestože se objevuje v poměrně velké části filmu, jeho jedinou projevenou hodnotou je hrdost na to, že je pro krále důležitý a nepostradatelný.
- **moudrá vdova** – vdova ze statku je matkou několika dětí a pracující ženou. Jedná se o nepohádkovou postavu, poplatnou době vzniku filmu. Nesouhlasí s rozmary krále, má pochopení pro rodinu a rovnost všech lidí.
- **tři princové**, kteří se ucházejí o princezny – každý z nich vyjadřuje jednu typickou vlastnost, a to chytrost, krásu a chrabrost. V intencích dané vlastnosti se i chovají, ale jejich hlavní motivací je snaha o pohodlný život bez práce a v bohatství. Zároveň jsou na své výrazné vlastnosti pyšní a nárokují si z tohoto titulu princezny i případné bohatství. Princezny však na jejich slovní vychloubání nedají, chtějí dokázat kvality princů prostřednictvím jejich činů – což se nepotvrdí, když na celou skupinu zaútočí dudák v přestrojení medvěda.

Ke konci příběhu je zlo v podobě hrabivých princů potrestáno – kvůli chamtivosti přijdou o všechno ukradené bohatství a navíc se mezi sebou málem pobijí. Dále postavy marnivých princezen Drahomíry a Zpěvanky nejsou potrestány, neboť si samy uvědomí své

chyby a chtějí se napravit. To se projevuje opětováním lásky zahradníka a dudáka, kteří je již delší dobu milují. Nejmoudřejší Maruška se vdává za rybáře a odmítá převzít královskou korunu, kterou jí otec nabízí. Namísto toho chce pracovat a žít běžný život s rybářem. Tento zajímavý prvek je zřejmě odrazem doby vzniku snímku, neboť nepřímo naznačuje, že moudrý člověk nechce druhým lidem vládnout, nýbrž se raději snaží poctivě dělat svou práci. Tíha vládnutí tak zůstává na králi, jemuž se jeho původní problém (totiž předat vládu některé z dcer) nepodařilo vyřešit. Po svém zmoudření tak vládne království i nadále. Důležitou hodnotou konce pohádky se stává láska, jelikož většina hlavních postav slaví svatbu a vztah s jejich protějškem jim umožňuje překonávat své nedostatky (kromě všech tří princezen se to týká i samotného krále, jenž si bere vdovu ze statku).

Zmíněná postava krále je zřejmě nejsložitějším charakterem zkoumaného vzorku. Jeho ambivalentní postoje a vývoj nejsou jednoduše pochopitelné. Přístupnější pohled na hodnoty nabízejí postavy kouzelné babičky a Marušky. Obě tyto ženy jsou hodnotově stálé a oddané svým ideálům. Tento Maruščin přístup je v konečném důsledku také oceněn. Její sestry i král jsou nakonec také součástí šťastného konce, ovšem jen díky nabyté pokoře a překonání svých nedostatků.

Šíleně smutná princezna

V úvodu snímku se představuje několik postav:

- **princ** – jeho hlavní hodnotou je svoboda. Nechce přijmout nevěstu, která mu byla domluvena, raději si ji chce sám prohlédnout. Je umělecky založený a obdivuje přírodní krásy. Do princezny se nakonec zamiluje.
- **princezna** – princezna v příběhu není charakteristická téměř žádnými hodnotami. S princem ji spojuje touha po svobodě a nakonec i láska. Žádné výraznější hodnotové tendence však nezastává.
- **král Jindřich** (otec prince) a **král Dobromysl** (otec princezny) – oba králové vykazují téměř totožné charakteristiky. Důležité je pro ně blaho národa, nechtějí za žádných okolností riskovat hrozbu války. Rovněž hrdost a společenské uznání jsou pro ně podstatné, již z titulu jejich funkce. I přes domluvený sňatek svých dětí pro ně chtějí štěstí a záleží jim na nich.

- **královští poradci** – představují jediné ztělesnění zla (přestože humorně pojatého) v pohádce. Jejich cílem je moc, kvůli které jsou ochotni i rozpoutat válku. Nerozpakují se obětovat lidské životy, pokud hrozí prozrazení jejich plánů.

Tato pohádka se odlišuje od ostatních zkoumaných děl. Vedle pohádkového námětu se totiž jedná především o hudební komedii, pohnutky některých postav tak jsou představeny prostřednictvím písní. A celá pohádka je pojata humorně, s velkým množstvím žánr bořících prvků jako například promítání kinematografu a použití dalších nepohádkových moderních technologií.

Důležité je téma svobody, kterou vyznávají mladí hrdinové. Nechtějí se podvolit vůli svých rodičů a vymýšlejí různé plány. Oproti tomu králové jsou moudřejší a opatrnější, vědí, že celospolečenské blaho je křehké a obtížně dosažitelné a bojí se rovnováhu sil narušit. V důsledku se tak často ocitají ve vleku událostí namísto toho, aby o nich rozhodovali. Všechny tyto postavy však lze považovat za kladné. Královští poradci, snažící se mladý zamilovaný pár rozdělit a rozpoutat válku, jsou vyobrazeni s humorem a jejich intriky tak nepůsobí příliš nebezpečně. I když se jim ke konci příběhu podaří dosáhnout cíle, tedy rozpoutat válku a získat moc, tento stav nemá dlouhého trvání. V závěru pohádky tedy dobro vítězí nad zlem, princ se ožení s princeznou, králové jsou spokojeni a poradci potrestáni.

Tento snímek je spíše komedií nežli klasickou pohádkou, vymyká se proto i z hlediska hodnot. Těch obsahuje velké množství, ovšem málokterá je výrazněji rozvíjena či zdůrazněna, což znesnadňuje výchovné působení prostřednictvím tohoto díla. Hlavní funkcí této filmové pohádky je tedy především pobavit, což je podpořeno veselým a milým vyzněním.

Tři oříšky pro Popelku

Nejvíce hodnotově zabarvených situací bylo zachyceno z počátku filmu. V úvodní fázi se představují všechny hlavní postavy, tzn. Popelka, její macecha a princ, a tyto postavy je možno jednoduše charakterizovat:

- **Popelka** – hodné a přátelské děvče, nejvíce si rozumí se zvířaty na statku (kůň, pes, sova). Je spokojená, když může být v přírodě, a nejvíce jí chybí svoboda.
- **princ** – mladý princ má naopak velké množství svobody. Je lehkovážný, nechce plnit své povinnosti a jeho hlavní zálibou je lov.

- **macecha** – jejím hlavním zájmem je život v bohatství, a to jak pro ni samotnou, tak i pro její vlastní dceru. Z toho důvodu se také snaží dceru provdat za bohatého ženicha, ideálně prince. Svým poddaným a především Popelce dává najevo svou nadřazenost a moc.

Charakteristiky postav jsou vykresleny od začátku a téměř až do konce se příliš nemění. Obvykle jsou zobrazeny několikrát, ale v různých situačních obměnách vyjadřují tytéž hodnoty. Nejvýraznější hodnotou velké části filmu je svoboda. Princ je svobodný a většinu času také spokojený. Naopak Popelka by svobodnou být chtěla, ale není a je kvůli tomu nešťastná. Princova svoboda je omezována jeho rodiči. Nakonec se ale ukáže, že jejich snaha, aby si princ našel nevěstu, byla správná, protože díky tomu se princ zamiluje do Popelky. Ta získává svou svobodu postupně prostřednictvím kouzelných oříšků, které shodou okolností získala nevědomou zásluhou samotného prince – bez jeho zásahu by vozka Popelce oříšky nepřivezl.

S rostoucí svobodou Popelky sledujeme i její rostoucí vztah k princovi. Zpočátku k němu žádnou náklonnost nechová, postupem času však využívá své svobody (oříšků) k tomu, aby mohla být s ním. Jak Popelka, tak princ ve svém chování postupně dospívají a společnou hodnotou je pro ně na konci příběhu láska.

Co se týče polarizace dobra a zla, Popelka zde představuje jasné dobro. Jí konané dobro se navíc vyplácí – láskyplně se stará o zvířata, která jsou pak jejími pomocníky při plnění úkolů. Zlo představuje macecha, zaměřená na bohatství a moc. Víra v tyto hodnoty jí však postupem příběhu nic dobrého nepřináší a nakonec se jí dceru stejně nepodaří provdat. Mezi těmito dvěma póly osciluje princ, který je v zásadě hodný, ale především lehkovážný a namyšlený. Až několikerá setkání s Popelkou v jejích různých podobách ho naučí pokoře a nakonec i lásce.

Podstatnou hodnotu zde představuje přátelství, konkrétně blízký vztah Popelky se zvířaty. Tito neobvyklí „přátelé“ jí stále pomáhají a připraví jí cestu k úspěchu, tedy svatbě s princem. Aktivita Popelky je však také důležitá, jinak by pomoci od zvířat nemohla využít. Výchovný aspekt tak obsahuje přátelství, pokoru a vlastní aktivitu, umožňující dosažení cílů.

S čerty nejsou žerty

Pohádka *S čerty nejsou žerty* obsahuje poměrně velké množství hodnotově podmíněného chování, zajímavé však je, že struktura hodnot není příliš bohatá. Postavy vyjadřují nejčastěji dvě hodnoty – lásku a touhu po životě v bohatství. Většinu postav tak můžeme charakterizovat jednou z těchto dvou hodnot.

- **Petr Máchal** – sirotek Petr je schopný a hodný mladík, hlavní kladná postava. Jeho ústřední motivací je neopětovaná láska k princezně Angelině. Jiné hodnoty nejsou z jeho chování patrné, přestože je hlavní postavou příběhu.
- **čert Janek** – pro Janka je důležitá pekelná hierarchie, potrpí si na svůj čertovský status. Těžce nese, když mu ho Lucifer odebere, a veškeré jeho snahy směřují ke spokojenosti svého pána.
- **Dorota Máchalová a správce** – vdova po mlynářovi Máchalovi a knížecí správce jsou hlavními zápornými postavami. Jejich jedinou (ale o to výrazněji) zastávanou hodnotou je touha po bohatství, kvůli čemuž jsou ochotni jakýchkoli činů. Společně tedy nepřímou způsobí smrt mlynáře Máchala, intrikují proti jeho synu Petrovi a klamou knížete, vše jen za účelem zbohatnutí.
- **kníže** – poměrně nevyhraněnou postavou je kníže. Nejedná se o jasně negativní charakter, jeho hlavním nedostatkem je slabost. Jak dcera Angelina, tak správce ho využívají a on nedokáže jejich intriky prohlédnout. V důsledku nedostatku peněz se uchyluje i k morálně špatným rozhodnutím. Jeho hlavní hodnotou je příjemný život, nechce se starat o své poddané či státní pokladnu, raději by žil v klidu a bez problémů.
- **kaprál** – vojenský velitel představuje další z postav, jejichž činy jsou motivovány vidinou bohatství. Kromě toho je však pro něj důležitá i prestiž před vojáky a jakékoli projevy rebelie vůči své osobě nemilosrdně (i nespravedlivě) trestá jen proto, aby ukázal svou převahu.
- **Lucifer** – vládce pekel není v této pohádce hlavní zápornou postavou. Naopak chce spravedlnost a prosazuje ji prostřednictvím svých poddaných, tedy čertů. Nezastupuje však žádnou morální autoritu, jeho jedinou hodnotou je společenská prestiž, kterou si v pekle udržuje i přísnými tresty.

Janek ani Petr nepředstavují hodnotově zajímavé postavy, namísto toho posouvají příběh neustále dál. Jejich partnerství však neplyne z hlubokého přátelství, nýbrž spíše ze

společných cílů. Ukazují tak morální poklesky ostatních postav a oprávněnost jejich propadnutí peklu. Peklo zde nepředstavuje zlo snažící se uškodit lidem na zemi, spíše jakousi nadpřirozenou spravedlnost, která hodnotí obyčejné lidi a dohlíží, aby se největší hříšníci dostali do pekla. Lidská chamtivost a další negativní vlastnosti jsou tak paradoxně postihovány čerty, kteří tímto konáním snižují množství zla na světě.

Ke konci příběhu si Petr uvědomí, že Adéla ho miluje po celou dobu a ožení se s ní. Svých cílů dosáhne i Angelika – pro bohatství je ochotna zaprodat i svou duši, což jí Lucifer ochotně nabízí. Poslední vypravěčův komentář v pohádce hovoří o tom, že peklo je dobře uspořádáno a je potřeba si uvědomit, že zlo bude vždy potrestáno. Je tak zdůrazněna hlavní myšlenka, totiž odsouzení chamtivosti na úkor druhých lidí.

Hlavní hodnotový náboj této filmové pohádky představuje touha po bohatství, na kterou je nahlíženo velmi negativně. Dokonce každou postavu, jejíž činy jsou vedeny těmito motivy, se snaží čerti odnést do pekla jako hříšníka. To je významné i z výchovného hlediska, neboť je jasně ukázáno, že chamtivost je špatnou vlastností. Naopak oceněna je skromnost a pokora.

Princezna ze mlejna

Film Zdeňka Trošky je stejně jako chronologicky mladší *Anděl Páně* neobvykle uchopenou pohádkou a oproti svým předchůdcům se liší v několika ohledech. Jednak obsahuje obecně méně hodnotových projevů a jednak dochází i ke změnám v chování postav:

- **mlynářova dcera Eliška** – hlavní ženskou postavou příběhu je Eliška, hodné a pracovitě děvče. Od začátku však není charakterizována žádným výrazným hodnotovým směřováním – nemá v podstatě žádné ambice, pouze pomáhá otci starat se o mlýn, blaho rodiny je pro ni důležité. Následně se zamiluje do Jindřicha a její hlavní motivací po většinu příběhu je vzít si ho za muže a vyhnout se ostatním nápadníkům.
- **mlynář** – mlynář je charakterizován především starostí o rodinu (tedy Elišku) a hrdostí na svou profesi. První hodnota se projevuje snahou přivést do mlýna silného mladíka, aby Eliška nemusela tvrdě pracovat, a také touhou Elišku provdat, aby byla šťastná. Z toho důvodu i neuváženě vyhlásí, že ji dá prvnímu nápadníkovi po příštím

úplňku. Hrdost se následně ukazuje v nutnosti tomuto slibu dostat, jakkoli negativní důsledky to pro mlynáře i Elišku může mít.

- **mládenec Jindřich** – Jindřich je silný a pohledný mladík, který si své přednosti uvědomuje. Vyznává hodnoty dobrodružného života a snaží se dosáhnout osobního štěstí, což pro něj ztělesňuje vysněná postava princezny. Dlouho si neuvědomuje, že status princezny není pro dosažení partnerského štěstí to nejdůležitější.
- **čert, vodník a kníže** – všechny tyto tři postavy se nevyznačují téměř ničím jiným než láskou k Elišce. V případě prvních dvou se jedná o lásku dlouhodobou a nepodmíněnou a k činu (tedy žádosti o její ruku) je motivuje až nerozvážný slib mlynáře. Zato v případě knížete se jedná o náhlé zamilování – jakmile Elišku spatřil, chtěl si ji vzít. A na rozdíl od předchozích dvou postav se uchýlil i k napadení Jindřicha, když v něm viděl konkurenta v boji o Elišku. Z hlediska hodnot tyto postavy příběh neobohacují, vnášejí spíše komediální prvky. Pouze kníže by mohl být považován za znázornění zla, ovšem poměrně humornou a nepříliš nebezpečnou formou.

Z tohoto rozboru vyplývá, že v pohádce se objevuje pouze několik málo hodnot. Tou nejdůležitější, která prostupuje celý příběh a určuje chování většiny postav, je láska. Jejím hledání a snaze o dosažení se věnuje většina postav celou stopáž filmu, který je však typický zábavným pojetím nežli výchovnou uplatnitelností.

Anděl Páně

Pohádka Anděl Páně obsahuje velké množství příběhově důležitých postav, jejichž přístup k hodnotám se však liší od předchozích sledovaných pohádek. Důraz na příběh a originalitu, spočívající v náboženské tematice, zřejmě vedl k menšímu hodnotovému vyhranění postav. Přestože je tedy příběh utvářen větším množstvím postav, jejich hodnotové projevy nejsou tolik výrazné. Konkrétně se jedná o následující charaktery:

- **anděl Petronel** – neobvyklou hlavní postavou pohádky je nešikovný a zpočátku samolibý anděl. Na počátku příběhu je pro něj podstatné uznání od druhých lidí (resp. obyvatelů nebe), kterého se mu však nedostává. Respekt se snaží získat dobře odvedenou prací, to se mu ale kvůli jeho nešikovnosti opakovaně nedaří.

- **čert Urijáš** – čert je v této pohádce vykreslen v neobvyklé roli, totiž jako pomocník hlavní postavy. Té poskytuje rady a kouzelnou mošnu, a to aniž by mu z toho plynuly očividné zisky. Jako zástupce zla, tedy pekla, je spíše přátelský a nevyjadřuje negativní hodnoty. Ze srovnání s některými lidskými postavami naopak vychází jako spíše kladná či neutrální postava, jejíž smysl není ve ztělesnění hodnot, nýbrž v posouvání příběhu dopředu.
- **služebná Dorotka** – hlavní ženskou hrdinkou je mladá služka Dorotka. Je soucitná, spravedlivá a obětavá, představuje tak typickou ženskou hrdinku. Zajímavým prvkem, který není blíže vysvětlen, je její závislost na mínění druhých lidí – proti své vůli je ochotna se vdát za správce, přestože miluje hraběte. A to jen proto, aby nepošpinila rodinné jméno nařčením, že je zlodějka. Důraz na společenské mínění je tak pro ni omezující a z pragmatického hlediska si jím škodí. Na druhou stranu tato pozice posiluje pohled na ni jako na čestnou a spravedlivou osobu.
- **hrabě Maxmilián** – hrabě není hodnotově výraznou postavou. Užívá si svobody, kterou mu umožňuje jeho postavení, a pohrdá svými poddanými a obecně níže postavenými lidmi, včetně Dorotky. Až zkušenost s životem v chudobě změní jeho pohled na svět a uvědomí si, že Dorotku miluje. Láska je tak pro něj nakonec to nejdůležitější, přesto nelze říci, že by byl hodnotově vyvážený a v důsledku za své dřívější chování potrestaný.
- **správce Metoděj a panna klíčnice Francka** – tyto dvě záporné postavy jsou si z hlediska hodnot velmi podobné. Obě neuznávají rovnost mezi lidmi (pohrdají poddanými) a jejich hlavním cílem je život v bohatství a přepychu. Francka se snaží bohatství dosáhnout pomocí kradení a intrik. Správce, který již bohatý je, chce ještě zlepšit svou životní úroveň prostřednictvím mladé a krásné manželky. V rámci svých intrik oba zneužívají hraběte i Dorotku.
- **Pán Bůh** – zajímavé je v pohádce vykreslení Boha. Tento Bůh je moudrý, uvědomuje si složitost lidského života a snaží se být proto k lidem poměrně shovívavý. Zároveň však netoleruje projevy drzosti vůči své osobě, za což také neváhá přísně potrestat Petronela. Toto božské ztělesnění tedy není zcela prosto lidských vlastností.

Jak je možno vidět z výčtu postav, hlavními postavami není klasický pár, složený z princezny/hodné dívky a prince/mladíka, nýbrž anděl a jeho pomocník čert. Tyto postavy spíše facilitují interakce jiných postav, jež jsou z hlediska své funkce a postavení v pohádce

již typičtější. Kladná hrdinka Dorotka, pyšný Maxmilián, hrabivý správce i intrikující panna Francka se tak ocitají v koloběhu událostí, jejichž hlavním účelem je zřejmě pobavit diváka. Na rozdíl od jiných pohádek totiž neplatí, že by špatné chování bylo bez výjimek potrestáno a správné naopak oceněno. Ke konci příběhu dochází Petronel k prozření a přestává uvažovat sobecky jen o svých výkonech. Je ochoten se obětovat pro lásku Dorotky a Maxmiliána a tato oběť je Bohem moudře oceněna. Tato myšlenka je do jisté míry idealistická, představuje však důležitou morální hodnotu této pohádky. Hlavní výchovný potenciál snímku tak spočívá ve vývoji anděla Petronela – jeho počáteční namyšlenost hodnotí Bůh negativně a naopak jeho nesobecká oběť je chválena.

2.6 Shrnutí a diskuze

Kvantitativní zpracování sesbíraných dat ukázalo, že v rámci našeho vzorku obsahovaly starší filmové pohádky vyšší výskyt hodnotově podmíněného chování postav nežli novější. Nelze jednoduše říci, že by nižší frekvence hodnotových vyjádření znamenala nižší vhodnost těchto filmů pro dětského diváka. Tyto snímky mohou být stejně zábavné a zajímavé jako jiné. Pouze se v nich nevyskytuje tak výrazný hodnotový (a tedy i výchovný) element jako v pohádkách starších. Tento trend zřejmě souvisí s vyšší orientací na příběh a nutností zaujmout i dospělého diváka.

Dalšími dílčími závěry byla velká rozmanitost v nejnápadnějších hodnotách, o nichž filmové pohádky pojednávají, i ve srovnání princů, princezen a dalších postav. Tato rozmanitost znamená, že sledované filmové pohádky si nejsou příliš podobné a nabízejí tak širokou variabilitu hodnot za účelem socializace dítěte. Odsouzení špatného chování, které zastupují negativní projevy hodnot, bylo také častým jevem. Pohádky tedy nejen končí dobře, ale i v jejich průběhu bývá správné chování hodnoceno lépe nežli to špatné.

Jak ukázala analýza jednotlivých pohádkových postav, zdaleka ne všechny filmové postavy jsou typickými zastánci hodnot. Některé charaktery slouží spíše narativním účelům a jejich smyslem je posouvat příběh kupředu. Díky svým nadpřirozeným schopnostem mohou pomáhat hlavním postavám a naplnit tak jejich (jinak nesplnitelné) cíle. To se týká například čertů Janka a Urijáše. Nejen tyto, ale i další postavy, které v tradičních pohádkách chybějí (např. komické charaktery čerta a vodníka z *Princezny ze mlejna*), mohou symbolizovat jedinečnost filmového média, jež neumožňuje přesný a doslovný přepis literárního originálu.

Ať je to z důvodu relativní krátkosti tradičních pohádek, které by svým příběhem nenaplnily stopáž celovečerního filmu, nebo z hlediska narativních specifíků filmu, jedná se o fenomén, s nímž je potřeba při analýze filmových pohádek počítat.

Jak bylo řečeno výše, tento přístup k filmovým pohádkám je vhodný především pro děti školního věku. V mladším věku není hodnotový přesah pohádek tak zřejmý a pro dítě pochopitelný. Hodnoty ve sledovaných filmových pohádkách nemusejí být zcela jednoznačné, je proto vhodné, aby do procesu osvojování hodnot vstoupila i postava rodiče či významného blízkého. Jeho prostřednictvím pak může dítě lépe pochopit i na první pohled nejasné hodnotové vyznění díla.

Jedním z možných **rozšíření** výzkumu by bylo zvětšení zkoumaného vzorku. V tuto chvíli jsme vycházeli z omezeného vzorku pohádek, který sice představuje určité trendy, nelze však vztáhnout výsledky na filmové pohádky jako celek. Možná by byla i odlišná metodika výběru pohádek, kupříkladu výběrem těch filmových pohádek, jež měly v době svého uvedení do kin největší sledovanost. Ekvivalentem pro televizní pohádky by mohla být sledovanost při premiérovém uvedení. V úvahu přichází také rozšíření na zahraniční díla. Pro zvýšení reliability metody obsahové analýzy by mohla být filmová díla kódována více hodnotiteli, byl by tak potlačen faktor subjektivity.

Taková rozšíření jsou možná, tato práce se však především snažila otevřít téma zkoumání hodnot v oblasti, jež je doposud spíše okrajová – ve filmových dílech. Hodnoty v pohádkách (a obecně interpretace mýtů a pohádkových příběhů) jsou v narativní psychologii důležitým tématem, které ale zatím bylo omezeno spíše na klasická literární díla. Filmové médium je oproti literatuře komplikovanější, neboť kromě explicitně vyřčeného textu obsahuje i audiovizuální prvky, jež mohou být do zkoumání zahrnuty též. V našem výzkumu jsme se pokusili i tyto prvky, vyjadřované chováním postav, uchopit. Je pravděpodobné, že při použití jiné metodiky či vzorku by bylo možno dojít k částečně odlišným výsledkům. I v teoretické části jsme zmínili několik konceptů, jež svým záběrem umožňují podobná zkoumání hodnot. Diplomová práce je však zaměřena na psychologické zkoumání filmových děl a použitá metodika byla tedy zvolena právě k tomuto účelu.

Kulka (2008) popisuje mnoho úrovní filmové řeči. Náš výzkum se ubíral směrem vyjádření hodnot prostřednictvím chování postav. Zkoumání filmového díla však umožňuje

sledovat i zcela jinou rovinu předávání informací, nežli pouze konkrétní slova a činy postav. A totiž **psychologické působení filmu** na diváka. Kompozice obrazu, délka záběru, použití hudby a zvuků obecně, střihová skladba – na všechny tyto prostředky filmu lze nahlížet i z hlediska toho, jak v divákovi umocňují dojem ze zobrazených scén. Cílem naší práce nebylo zmapovat všechny tyto techniky, neboť by se výzkum odkláněl od původního psychologického zaměření. Pro další analýzy filmu (včetně tématu hodnot) by však tato zjištění mohla být zajímavá a poučná.

Závěr

V předcházejících kapitolách diplomové práce jsme se snažili zmapovat základy oblastí hodnot, filmu a pohádek. Představili jsme vybrané koncepce, jež měly historicky značný vliv na zkoumání těchto témat. Jakkoli se mohou zdát tyto tři sféry zájmu velmi odlišné, mají především jeden spojující prvek – socializaci. Závěrečnou kapitolu teoretické části tvořila stat' o pohádkách, jež na ně nahlíží jako na socializační nástroj. Z kombinace těchto tří pilířů práce vyplývá jejich propojení v socializačním procesu – činitel (film) pomocí nástrojů (pohádek) předává obsah (hodnoty) socializace. Pochopení důležitosti těchto fenoménů pro dětskou mysl nám umožňuje lépe sledovat a případně usměrňovat socializační proces, jehož je dítě součástí.

Socializace je široký a důležitý pojem vývojové a pedagogické psychologie a jako takový zahrnuje celou řadu oblastí. Socializující se dítě (či obecně jedinec) musí pochopit hodnoty dané společností a stanovit si vlastní hodnotový systém, podle něhož se bude v životních situacích rozhodovat. Vedle primární rodiny a vzdělávacích institucí musíme zahrnout i vliv celospolečenských faktorů, jimž je jedinec vystaven. A právě do této skupiny spadají média a konkrétně film. Formální složka filmových děl je velmi atraktivní a dokáže udržet pozornost dětí. Při promítání vhodných filmů může mít toto médium výchovné a vzdělávací účinky a nemusí tak sloužit pouze zábavě.

Do tohoto procesu patří i výběr vhodných pohádek a filmů, o což se pokoušel i náš výzkum. K tomuto účelu jsme analyzovali celkem šest pohádek napříč šesti desetiletími české a československé kinematografie. Ze zkoumaného vzorku vyplynul trend, že starší pohádky obsahovaly více hodnotových projevů i větší rozmanitost použitých hodnot. Tyto závěry jsou v zásadě podobné jako probírané sociologické výzkumy M. Potůčka (2002) a L. Prudkého et al. (2009a), kteří si všímali snižování důrazu na hodnoty v české společnosti. Tento trend se tedy zřejmě odrazil i na filmových pohádkách, které podle našeho názoru nejsou z hlediska hodnot tak zajímavé jako pohádky starší. Je možné, že ubývání hodnot v pohádkách souvisí s jejich větším zaměřením na technickou stránku a originalitu příběhu. Nejnovější dvojice vybraných pohádek, totiž *Princezna ze mlejna* a *Anděl Páně*, narušují v mnoha ohledech tradiční prvky filmových pohádek a do jisté míry se snaží působit jako směs více žánrů, pravděpodobně za účelem zvýšení divácké atraktivity.

Tyto poznatky přinesla kombinace kvantitativního a kvalitativního přístupu ke sledovaným filmovým pohádkám. Kvantitativní pojetí nám pomáhá uchopit samotné filmy a jejich obsahy, zatímco kvalitativní analýza umožňuje zaměřit se na dětského diváka a konkrétně to, jak může daná filmová díla vnímat. Do tohoto pojetí výrazně vstupuje i úloha významného druhého, který dítěti může poskytnout bohatší pohled na postavy a události sledované ve filmech.

Diplomová práce může sloužit jako příspěvek k oblasti mediální psychologie. Obzvláště tematika filmů a jejich zkoumání z pohledu psychologie není obvyklým tématem, a to přestože konzumace obsahů masových médií je v současné společnosti podstatným zdrojem informací i zábavy nejen pro děti. Jak jsme se snažili zdůraznit v teoretické i empirické části, i filmy mohou být významným socializačním činitelem a snaha o jejich psychologické uchopení by tak mohla představovat cenný zdroj informací nejen o hodnotách, ale i o soudobé společnosti.

Seznam použité literatury

Bahbouh, R. (2013). Bylo nebylo. *Psychologie.cz*. Retrieved from: <http://psychologie.cz/bylo-nebylo/>.

Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York City: General Learning Press.

Bendová, H. (2009). Ukradené obrazy: exkurz k teoretickým počátkům genderového zkoumání filmu. *Cinepur*, 17, 1-2, pp. 2-3.

Bettelheim, B. (2000). *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Praha: Lidové noviny.

Beullens, K., Roe, K. & Van den Bulck, J. (2011). The portrayal of risk-taking in traffic: a content analysis of popular action movies. *Journal of Communications Research*, 2, 1, pp. 21-27.

Breznican, A. (2011). Fairy-tale movies. *Entertainment Weekly*, 1143, pp. 18-19.

Cakirpaloglu, P. (2009). *Psychologie hodnot*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Čapek, K. (1984). *Marsyas: jak se co dělá*. Praha: Československý spisovatel. Retrieved from: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/34/75/46/marsyas.pdf>.

Čeňková, J. (2006). Teorie vzniku pohádek a adaptace lidové pohádky. In J. Čeňková et al., *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury* (pp. 107-126). Praha: Portál.

Černoušek, M. (1990). *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros.

DeFleur, M. & Ballová-Rokeachová, S. (1996). *Teorie masové komunikace*. Praha: Vydavatelství Karolinum.

Doubek, D. (2005). Zábava a volný čas. In Pražská skupina školní etnografie, *Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy* (pp. 517-526). Praha: Nakladatelství Karolinum.

- Durkin, K. (2006). Vývojová sociální psychologie. In M. Hewstone & W. Stroebe, *Sociální psychologie* (pp. 77-104). Praha: Portál.
- Dvořáková, I. (2010). Obsahová analýza / formální obsahová analýza / kvantitativní obsahová analýza. *Antropowebzin*, 2, pp. 95-99.
- Ferjenčík, J. (2000). *Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši*. Praha: Portál.
- Frankl, V. (1994). *Vůle ke smyslu: vybrané přednášky o logoterapii*. Brno: Cesta.
- Franz, M. L. von (2011). *Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Praha: Portál.
- Fromm, E. (1999). *Mýtus, sen a rituál: a jejich zapomenutý jazyk*. Praha. AURORA.
- Giles, D. (2012). *Psychologie médií*. Praha: Grada.
- Halík, T. (1999). K rozpravě o hodnotách. *Sdružení lípa*. Retrieved from: http://www.lipa.cz/case_lipa_VII_Halik_hodnoty.doc.
- Hendl, J. (2008). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Hnilica, K. (2007). Systém a dynamika hodnot. *Pedagogika*, 2, pp. 166-184.
- Homola, M. (1972). *Motivace lidského chování*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Inge, M. T. (2004). Walt Disney's Snow White and the Seven Dwarfs: Art, Adaptation, and Ideology. *Journal of Popular Film & Television*, 32, 3, pp. 132-142.
- Inglis-Arkell, E. (2012). The Child Psychology of Sesame Street. *io9 - All stories*. Retrieved from: <http://io9.com/5864435/the-child-psychology-of-sesame-street>.

- Janoušek, J. & Slaměník, I. (2008). Sociální motivace. In J. Výrost & I. Slaměník (Eds.). *Sociální psychologie* (pp. 147-160). Praha: Grada.
- Jung, C. G. (1997). *Výbor z díla II.: archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
- Karpman, S. (1968). Fairy Tales and Script Drama Analysis. *Transactional Analysis Bulletin*, 7, 26, pp. 39-43.
- Kohlberg, L. & Hersh, R. (1977). Moral Development: A Review of the Theory. *Theory into Practice*, 16, 2, pp. 53-59.
- Kulka, J. (2008). *Psychologie umění*. Praha: Grada.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 4, pp. 370-396.
- McQuail, D. (2009). *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
- Mitchell, M. B. (2010). Learning about ourselves through fairy tales: their psychological value. *Psychological Perspectives*, 53, pp. 15.
- Monaco, J. (2004). *Jak číst film*. Praha: Albatros.
- Monk-Turner, E. et al. (2004). A content analysis of violence in American war movies. *Analyses of social issues and public policy*, 4, 1, pp. 1-11.
- Nakonečný, M. (2004). *Motivace lidského chování*. Praha: Academia.
- Ostry, E. (2003). Accepting Mugbloods: The Ambivalent Social Vision of J. K. Rowling's Fairy Tales. In G. L. Anatol, *Reading Harry Potter: Critical Essays* (pp. 89-101). Westport: Praeger.

- Otčenášek, J. (2011). *Antropologie narativity – problematika české pohádky*. Praha: Etnologický ústav AV ČR.
- Plháková, A. (2007). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.
- Plichtová, J. (1996). Obsahová analýza a jej možnosti využitia v psychológii. *Československá psychologie*, 40, 4, pp. 304-314.
- Pondělíček, I. (1964). *Psychologie ve vztahu k umění, jmenovitě filmovému*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Poniewozik, J. (2007). The end of fairy tales. *Time International*, 169, 21, pp. 83-85.
- Potůček, M. (2002). *Průvodce krajinou priorit pro Českou republiku*. Praha: Gutenberg.
- Propp, V. J. (2008). *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H Vyšehradská.
- Prudký, L. et al. (2009a). *Inventura hodnot: výsledky sociologických výzkumů hodnot ve společnosti České republiky*. Praha: Academia.
- Prudký, L. et al. (2009b). *Studie o hodnotách*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- Punch, K. (2008). *Úspěšný návrh výzkumu*. Praha: Portál.
- Rokeach, M. (1968). A Theory of Organization and Change Within Value-Attitude Systems. *Journal of social issues*, 24, 1, pp. 13-33.
- Rokeach, M. (1973). *The Nature of Human Values*. New York: The Free Press.
- Řeháková, B. (2006). Měření hodnotových orientací metodou hodnotových portrétů S. H. Schwartze. *Sociologický časopis/Czech Sociological Review*, 42, 1, pp. 107-128.

- Sears, R. (1951). A theoretical framework for personality and social behavior. *American Psychologist*, 6, pp. 476-482.
- Sharp, C., Smith, J. V. & Cole, A. (2002). Cinematherapy: metaphorically promoting therapeutic change. *Counselling Psychology Quarterly*, 15, 3, pp. 269-276.
- Schieder, B. (2000). Děti, pohádky a základní motivace. *Psychologie Dnes*, 6, 11, pp. 20-21.
- Schwartz, S. H. et al. (2012). Refining the Theory of Basic Individual Values. *Journal of Personality and Social Psychology*, 103, 4, pp. 663-688.
- Schwartz, S. H. & Bilsky, W. (1987). Toward a universal psychological structure of human values. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, pp. 550-562.
- Silva, R. S. (2012). Fairy tales and moral values: a corpus-based approach. *BELT Journal*, 3, 1, pp. 133-145.
- Sirovátka, O. (1998). *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR.
- Smékal, V. (2002). *Pozvání do psychologie osobnosti: člověk v zrcadle vědomí a jednání*. Brno: Barrister & Principal.
- Sollárová, E. (2008). Socializace. In J. Výrost & I. Slaměník (Eds.), *Sociální psychologie* (pp. 49-68). Praha: Grada.
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2009) *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál.
- Taussig, P. (1983). Marginálie X: jak se rodila tradice (o genezi české filmové pohádky). *Film a doba*, 29, 10, pp. 585-587.
- Uznie, R. (2012). Media – agents of socialization. *Regional formation and development studies*, 3, 8, pp. 231-239.

- Van Lange, P. & De Dreu, C. (2006). Sociální interakce: kooperace a kompetice. In M. Hewstone & W. Stroebe, *Sociální psychologie* (pp. 389-418). Praha: Portál.
- Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Praha: Nakladatelství Karolinum.
- Vávra, M. (2007). *Hodnotový portrét evropských zemí: srovnávací analýza s použitím přístupu Shaloma Schwartze*. Praha: CESES FSV UK.
- Věchetová, G. (2012). *Psychologické aspekty narace v mediálních obsazích*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze.
- Vodička, F. (1958). *Cesty a cíle obrozenecké literatury*. Praha: Československý spisovatel.
- Vygotskij, L. S. (2004). *Psychologie myšlení a řeči*. Praha: Portál.
- West, J. J. (2007). Popelka. In M. Stein & L. Corbett, *Příběhy duše III: moderní jungiánský výklad pohádek* (pp. 101-126). Brno: Emitos.