

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

# **PŘEDMĚTY TOUHY**

**BcA. Tereza Albrechtová**

**Plzeň 2020**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**  
Studijní program design  
Studijní obor design

**Diplomová práce**

# **PŘEDMĚTY TOUHY**

**BcA. Tereza Albrechtová**

Vedoucí práce: Mgr. art. Jana Potiron, ArtD  
Katedra designu  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2020**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2020

.....

podpis autora

## **PODĚKOVÁNÍ**

Touto formou bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce paní Mgr. art. Jana Potiron, ArtD., za cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při konzultacích a vypracování mé diplomové práce.

Díky patří i mé rodině a přátelům, kteří mne podporovali v době studia.

## OBSAH

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace .....	6
2. Téma a důvod jeho volby a cíl práce .....	7
3. Proces přípravy .....	8
3.1 Emoce .....	8
3.2 Funkce emocí.....	10
3.3 Touha .....	11
3.4 Definice hry .....	15
3.5 Význam hry .....	16
3.6 Terapie hrou.....	18
3.8 Smyslové vnímání.....	19
3.9 Rešerše trhu.....	20
3.10 Inspirace.....	25
4. Proces tvorby .....	28
5. Popis díla .....	30
6. Technologická specifika .....	35
7. Přínos pro daný obor.....	39
8. Silné stránky.....	40
9. Slabé stránky .....	41
10. Zdroje .....	42
11. Resumé .....	44
12. Seznam příloh.....	45

## **1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace**

I přesto, že mne vždy velmi bavila tvůrčí činnost, pro studium průmyslového designu jsem se rozhodla, až v posledním ročníku na gymnáziu. Po náročných přípravách na přijímací zkoušky jsem s nadšením začala studovat na Fakultě architektury Českého vysokého učení v Praze. Bakalářský obor mi dal všeobecné znalosti v oblasti průmyslového a produktového designu, stejně jako možnost výběru ateliéru dle zaměření. Vyzkoušela jsem si práci s reálnými materiály jako je dřevo, beton nebo sklo a své schopnosti rozvíjela v technické i umělecké oblasti.

Po třech letech však u mne nastala chuť po změně a rozhodla jsem se začít studovat na fakultě designu na Západočeské univerzitě v Plzni. Přístup ke studentům a výuce se lišil, což mi opět otevřelo nový pohled na design. Při navrhování bylo třeba více uplatňovat technické parametry návrhu a rozvíjet schopnosti 3D modelování pro výrobu modelů.

Jsem ráda, že jsem měla možnost studovat na obou školách a dostalo se mi tak komplexního přehledu o daném oboru.

## 2. Téma a důvod jeho volby a cíl práce

Důvodů pro výběr tématu Předměty touhy jsem měla několik. Při rozhodování jsem si prostudovala nabízená témata a toto mne ihned zaujalo, jelikož v sobě mělo určité tajemství. Nebylo přesně určeno, kterou cestou se mám vydat a dávalo velký prostor mé iniciativě.

Dále jsem v průběhu studia vždy tvořila pod vedením profesorů mužů a zajímal mne i ženský pohled na odvětví designu. To byl jeden z důvodů proč jsem si vybrala téma u kterého byla zadávajícím vedoucím paní Mgr. art. Jana Potiron, ArtD.

Svoji činnost coby studentka průmyslového designu jsem začala projektem dřevěných hraček pro děti. V průběhu prvotních rešerší jsem se tedy rozhodla tento cyklus uzavřít v podobném duchu. Přála jsem si vytvořit model z reálných materiálů s převahou použití dřeva a dosažení co největší věrnosti modelu k reálnému produktu.

Prvotním nápadem bylo vytvořit soubor hraček, který by dětem usnadnil pochopit a správně projevit své emoce. Po konzultaci s dětskou psychologičkou a návštěvě Montessori školky mi však z rozhovorů s odborníky vyplynulo, že dětem, které nemají psychické problémy k vyřešení nepříjemné situace většinou postačí rozhovor s pedagogem nebo rodičem a tato pomůcka by tak neměla velké využití. Tato myšlenka mne přivedla na cestu zaměřit se primárně na znevýhodněné skupiny. Dále jsem navázala spolupráci se střediskem ROSA, které pomáhá klientům s různými druhy handicapu – zdravotní, etnické, sociální či rodinné. Kromě psychologické poradny a vedení terapeutických skupin také provozují půjčovnu hraček, které se zaměřují na celkový správný psychický i tělesný vývoj.

Jako cíl této práce jsem si tedy stanovila vytvořit pomůcku pro psychologickou diagnostiku a terapii se zohledněním účinků na smyslové vnímání, s primárně určením pro děti, avšak využitelné i u dospělých a seniorů.

### 3. Proces přípravy

Jelikož je tato práce velmi úzce spojena s oborem psychologie, samotnému navrhování předcházela rozsáhlá teoretická příprava a zkoumání problematiky. Z mého statusu lajka bylo potřeba pochopit souvislosti ve fungování lidských emocí a poznat práci psychoterapeutů a jiných odborníků. Důležitou součástí byl také průzkum a testování materiálů a rešerše současných produktů na trhu.

*„Nevyždřené emoce nikdy nezemřou. Jsou pohřbeny zaživa a vyjdou na povrch později ošklivějšími způsoby.“ — Sigmund Freud*

#### 3.1 Emoce

I přesto, že emoce jsou součástí člověka již od počátku jeho bytí, zkoumání lidské mysli v dnešní podobě pod označením (moderní) psychologie se začala rozvíjet až ve druhé polovině 19. století. Jedná se tedy o relativně mladou, avšak rozsáhlou vědeckou disciplínu, která se překrývá s dalšími obory.

Na otázku co jsou emoce se snaží odpovědět mnohé obory od filozofie, přes psychologii až k sociologii, jednoduchou odpověď se zatím nalézt nepodařilo. V odborné literatuře nalezneme nespočet definic a teorií, které se překrývají nebo navzájem vyvracejí.

Složitost v definici emocí spočívá v tom, že se jedná o „velmi komplexní jevy jejichž charakteristickým rysem je jejich velká citlivost a proměnlivost. Citlivost emocí na změny v osobních a situačních okolnostech se odráží v tom, že bez zjevných změn v objektivních okolnostech se emoce sama může proměňovat (na základě subjektivního hodnocení situace). V jedné situaci může být daná emoce vzbuzena, ale v jiné stejně typické situaci nikoli.“<sup>1</sup>. Výše zmíněné nás přivádí k teorii, že

---

<sup>1</sup> STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002, s. 11



emoce jsou přímo vázané na vnější prostředí.<sup>2</sup> Dalším problémem při charakteristice emocí je jejich subjektivnost. Každý člověk jinak vnímá a prožívá jednotlivé emoce a ty se tak mohou objevovat v nespočtu forem.

I přesto, že se může zdát, že jsou emoce jedince zcela vrozené, podle Carlsona a Hatfieldové bychom mohli emoci pracovně vymezit jako zčásti dědičnou a zčásti získanou predispozici reagovat prožitkově, fyziologicky a behaviorálně na změny určitých vnitřních a vnějších proměnných<sup>3</sup>.

Lidské emoce můžeme rozdělit na primární a sekundární. Pod pojmem primární nalezneme ty emoce které, jsou člověku vrozené, spojené s pudy a instinkty. Jedinec bez přemýšlení reaguje na podnět, aniž by si tuto reakci hlouběji uvědomoval (př. pokud je člověk v ohrožení, ze strachu o svůj život se snaží tuto hrozbu eliminovat, aniž by usilovně přemýšlel). Nejčastěji se uvádí šest základních emocí – strach, hněv, radost, smutek, odpor a překvapení. Sekundární neboli vyšší emoce vznikají kombinací emocí primárních. Nejsou vrozené, ale jsou získávané na základě zkušenosti a člověk je také schopen tyto emoce do určité míry ovládat svou myslí. S vyššími emocemi se člověk setká v rámci sociální, etické či intelektuální interakce.<sup>4</sup>

Emoce, stejně jako nálady, vášně a afekty označujeme společným pojmem afektivní procesy. Nejzákladnější jednotkou afektivních procesů je afekt, který můžeme interpretovat jako pocit s valenčním charakterem (tzn. libost nebo nelibost) a určitou intenzitou.<sup>5</sup>

Afektivní proces, který má delší trvání a menší intenzitu označujeme jako nálada. Oproti emoci není nálada, stejně jako afekt přímo vázaná na určitou událost. „Zatímco emoce vyvěrají z nějaké

---

<sup>2</sup> POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života. Praha : Grada Publishing, 2018, s.28

<sup>3</sup> STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002, s. 12

<sup>4</sup> DOSTÁL D.: Diplomová práce – Role emocí v rozhodování. Olomouc : FF UP v Olomouci, 2009, s. 16

<sup>5</sup> POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života. Praha : Grada Publishing, 2018, s.14, 16,18

situace, jsou něčím/někým způsobeny, jsou dány nějakým podnětem – nálady obvykle tuto jasně identifikovatelnou příčinu nemají.”<sup>6</sup>

Pokud má emoce trvalejší charakter a je přímo vázána na nějakou událost či osobu označujeme ji lidovým pojmem cit neboli pocit. Mezi ně můžeme zařadit lásku, soucit, hrdost, stud, lítost či touhu.

### 3.2 Funkce emocí

Emoce neoddělitelně patří k lidskému životu a ovlivňují život každého jedince. Nejen že mají vliv na naši psychiku, působí také na lidské tělo a orgány a ovlivňují sociální interakci. Funkce emocí rozdělujeme na intrapersonální, interpersonální a sociokulturní.<sup>7</sup>

Intrapersonální funkcí emocí označujeme schopnost jedince reagovat na změny v prostředí v rámci schopnosti zachování života nebo zdraví. Emoce v lidském těle spouští fyziologické a mentální procesy, které mají za cíl eliminovat nežádoucí dopady nebo v opačném případě člověku poskytnout příjemný pocit z naplnění jeho potřeb. Stejně jako nás emoce umějí vychýlit ze stavu vyrovnanosti, můžeme mluvit o tzv. obnovovacím efektu, který má za cíl uvést naši psychiku zpět do původního stavu.<sup>8</sup> Pozitivní emoce také úzce souvisí se schopností učit se a mají významný vliv na paměť. Jestliže měl jedinec již v minulosti učení spojené s negativní emocí, je v důsledku emočního zpevnování (negativní/pozitivní) pravděpodobné, že se stejná reakce bude opakovat.<sup>9</sup>

Jestliže intrapersonální rovina řeší emoce na úrovni jedince, interpersonální a sociokulturní funkce zkoumá emoční vztahy v rámci

---

<sup>6</sup> POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: *Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života*. Praha : Grada Publishing, 2018, s. 27

<sup>7</sup> POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: *Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života*. Praha : Grada Publishing, 2018, s. 53

<sup>8</sup> STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002, s. 87–90

<sup>9</sup> POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: *Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života*. Praha : Grada Publishing, 2018, s. 57

skupiny nebo kultury. „Sociálněfunkcionální přístup předpokládá, že lidé jsou svojí povahou sociálně stvořeni a že problémy přežití řešili vzájemně propojenými vztahy. Emoce jsou chápány jako prostředky koordinace sociálních interakcí a vztahů potřebných pro řešení takových problémů. Jako relativně automatické, nezáměrné a rychlé reakce které pomáhají lidem regulovat, udržet a využívat rozličné sociální vztahy pro vlastní přínosy a zisky.”<sup>10</sup> Díky emocím, je jedinec ve společnosti schopen vyhodnotit danou událost a přiměřeně na ni reagovat. Emoce lze také označit za prostředek nonverbální komunikace mezi osobami. Například z výrazu tváře jsme schopni odhadnout jak se druhý člověk cítí. Některé emoce jsou pak prožívány výhradně v rámci společnosti na základě morálních zvyků., kdy se jedná se například o stud, či hanbu. Emoce také pomáhají určovat limity a normy společnosti.<sup>11</sup>

### 3.3 Touha

Jak již bylo zmíněno výše touha je emoce, která v nás vyvolává pocit naší neúplnosti. Může se jednat o touhu biologickou, kdy cítíme potřebu se najíst, sociální, která nás žene za lepší pracovní pozicí nebo touhu sexuální.

Významným teoretikem, který se zabýval principem vnitřního souboje mezi touhou po uspokojení potřeb a morálkou byl psycholog Sigmund Freud. Ten položil základy psychologické teorie, jež je známá pod názvem Psychoanalýza.<sup>12</sup> Tu můžeme zařadit mezi směry hlubinné psychologie, jejíž hlavním bodem je zkoumání nevědomí. To můžeme popsat jako soubor emocí, vzpomínek a myšlenek, které máme uloženy v mysli, ale neuvědomujeme si jejich existenci.

---

<sup>10</sup> STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002, s. 93

<sup>11</sup> STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002, s. 93

<sup>12</sup> internetové stránky zaměřené na psychologii  
<http://www.psychoweb.cz/psychologie/sigmund-freud-psychoanalyticka-teorie-osobnosti/>

Druhým teoretikem v oblasti nevědomí a žákem Sigmunda Freuda byl Carl Gustav Jung, který zprvu následoval Freudovy myšlenky o psychoanalýze, později se však názorově odklonil a uvedl vlastní přístup, který nazýváme analytická psychologie. Jung dělí lidskou psychiku do několik vrstev. Základní složkou mysli každého jedince je osobní vědomí, což jsou všechny psychické úkony, které si v danou chvíli člověk uvědomuje. Hluběji uloženo je osobní nevědomí. Dále Jung zavádí termín kolektivní vědomí, které je zastoupeno kulturními pravidly a normami společnosti. Poslední složkou je, kolektivní nevědomí, které chápeme jako vzorce, jež se pomocí zvyků, mýtů a náboženství po generace dědí v rámci celého lidstva. Tyto vrozené vzorce imaginace a cítění Jung označuje pojmem archetypy.<sup>13</sup> Počet archetypů není přesně stanoven dle Junga je tolik archetypů, kolik je typických situací v životě.

Ve své práci jsem se rozhodla volně inspirovat analytickou teorií a vybrala si archetypy dle jejich vnitřní touhy a motivace. Ty můžeme rozdělit na základní čtyři – stabilita (snaha zaručit ve světě pořádek), individualismus (touha po ráji), mistrovství (zanechat za sebou stopu) a sounáležitost (snaha spojit se s ostatními).<sup>14</sup>

### **Vládce (král, královna, prezident, ředitel)**

„Moc není všechno, je to to jediné.“

Pro archetyp vládce je nejdůležitější prvkem v životě stabilita. Vládce touží po moci, oplývá autoritou a je cílevědomý. Mezi jeho schopnosti patří vedení skupiny a podpora ostatních k dosažení cílů. Pokud se nechá strhnout silou svěřené moci, je pravděpodobné, že bude utlačovat ostatní.

---

<sup>13</sup> PLHÁKOVÁ A.: *Dějiny psychologie*. Praha : Grada Publishing, 2006, str. 191

<sup>14</sup> Růžičková M.: *Archetypy postav*  
[https://drive.google.com/file/d/0B6l\\_ORW1eGADMUtRaUNwcUJKalk/view](https://drive.google.com/file/d/0B6l_ORW1eGADMUtRaUNwcUJKalk/view)

### **Tvůrce (umělec, stvořitel, hudebník)**

„Pokud si to dokážeš představit, pak to jde i udělat.“

Mezi největší přednosti tvůrce patří talent, fantazie a kreativita. Osoby s archetypem tvůrce můžeme nalézt ve všech uměleckých oborech. Jejich cílem je vytvářet něco nového, ohromit publikum a být nevšední. Pro stvořitele je důležitá svoboda i za cenu osamocení.

### **Neviňátko (dítě, snílek, romantik, utopista)**

„Všechno zlé je pro něco dobré.“

Neviňátko má optimistický životní náboj, je důvěřivé a má čistou duši. Charakteristikou se podobá malému dítěti. To s sebou přináší i negativní aspekty jeho života. Neviňátka jsou důvěřivá a je lehké je zklamat. Často jsou závislí na ostatních lidech a jejich velkým strachem je samota.

### **Objevitel (cestovatel, průzkumník, badatel)**

„Nedus mě, nezavírej mě.“

Pro archetyp cestovatele je důležité být stále v pohybu a objevovat nová místa. Cestovatelé jsou solitéři, které láká dobrodružství. Jejich největším nepřítelem jsou pravidla a nuda.

### **Hrdina (bojovník, válečník, voják)**

„S vůlí může člověk dokázat všechno.“

Hrdina je neohrožený jedinec, jehož hlavním posláním je chránit ostatní. Jeho přednostmi jsou chrabrost, odvaha a vůdčí schopnosti. Jejich síla má nejen fyzický, ale i psychický charakter. Někdy je však může ovládnout domýšlivost a často se nevyhnou ani unáhleným rozhodnutím.

### **Psanec (rebel, revolucionář, divoch)**

„Pravidla jsou tu od toho, aby se porušovala.“

Psanec je archetyp, který našel své místo na okraji společnosti. Touží po svobodě, bojuje proti stanoveným normám a nebojí se riskovat. Aby si

psanec prosadil svůj názor nemusí se zastavit i v případě, že ohrozí druhé.

### **Šašek (klaun, šprýmař, komediant)**

„Žijeme jenom jednou.“

Pro tento archetyp je hlavní náplní života zábava. Šašek je veselý, nespoutaný a spontánní. Nebojí se být upřímný a říkat pravdu. Jeho devízou je schopnost odlehčit vážnou situaci, někdy však jeho vtipy mohou vyznít nevhodně. Za další negativní vlastnost můžeme považovat nestálost a špatnou organizaci úkolů.

### **Obyčejný člověk (sirotek, realista, řádný občan)**

„Všichni jsme si rovni.“

Můžeme ho charakterizovat jako osobu, která nechce vyčnívat z řady. Věří, že všichni si zaslouží stejné podmínky a ocenění. Obyčejný člověk se nejlépe cítí ve skupině, kde nemá problém vycházet s druhými. Je slušný, čestný, avšak kvůli své povaze se často stane, že neprosadí své názory.

### **Mudrc (moudrý stařec, myslitel, učitel)**

„Pravda tě osvobodí.“

Archetyp mudrce je klidný a vyrovnaný. Oplývá penzem znalostí a o své vědomosti se dělí s ostatními. Dále je pro něj důležité věci a vztahy zkoumat a porozumět jim. Mudrc je často samotář, který celý život tráví studiem.

### **Kouzelník (šaman, léčitel, mág)**

„Díky mně se věci dějí.“

Kouzelník je tajemná osoba s velkou mocí a intuicí. Jeho předností je schopnost řešit problémy a vést skupinu. Archetyp kouzelníka je mistr v

manipulaci, často se snaží zavděčit všem, k čemuž využívá všechny své tváře.

### **Pečovatel (svatý, pomocník, rodič)**

„Miluj bližního svého.“

Jak vyplývá z názvu hlavním posláním pečovatele je starat se o druhé a pomáhat jim. Pečovatel je empatický, trpělivý a soucitný. Tento archetyp je spojován s rodičovskými pudy ochránit své potomky. Kvůli péči o blízké se může stát, že zanedbá sám sebe a cítí se vyčerpaně. Pečovatelé bývají náchylní k využívání od ostatních.

### **Milenec (milénka, partner, přítel)**

„Ty jsi ta/ten jediná/ý.“

Archetyp milence je charakterizován intimitou, důvěrou a sentimentem. V jejich životě jsou velmi důležité jejich vztahy, nejen ty romantické, ale také přátelské či rodinné. Mezi negativní vlastnosti milence patří žárlivost, posedlost a není jim cizí manipulativní jednání.

## **3.4 Definice hry**

Hra je široký pojem, který skýtá nespočet různých definic. Můžeme ji chápat jako pojem abstraktní i konkrétní, být její součástí nebo se účastnit jako pozorovatel a zkoumat její význam skrze rozličné obory, ať se jedná například o divadlo, informatiku nebo sport. Definic pro hru můžeme nalézt nespočet, ale všechny mají některé společné aspekty, které formuluje Doc. PaedDR. Jan Slavík, CSc.: „Jde o záměrnou aktivitu probíhající v určitém prostoru, či poli, jehož hranice (pomyslné nebo faktické) více či méně ostře rozlišují místo, čas a obsah hry od všeho co hrou není.“<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> VELNĚTA M., HUMPOLÍČEK P. A kol.: *Hra v terapii*. Praha : Portál, 2017. s. 34

### 3.5 Význam hry

Hra bývá často mnohými označována za relaxační aktivitu, která má za úkol pouze vyplnit volný čas, avšak tvoří nezastupitelnou roli v lidském, ale i zvířecím životě. Významnou roli pak hraje především u dětí v období od batolecího do předškolního věku, u nichž je stěžejním bodem jejich bytí. Hra vyplňuje velkou část jejich dne, ať už ve školce, doma nebo na hřišti, avšak i ostatní běžné úkony mohou pro dětskou mysl představovat způsob hraní.<sup>16</sup>

Slovní zásoba dětí není plně vyvinuta a hra tak představuje způsob komunikace nebo alespoň její usnadnění. „Ve vývojových obdobích, kdy abstraktní zacházení se skutečností prostřednictvím řeči a myšlení ještě není pro dítě terapeuticky účinným prostředkem a ani řešení problémů reálnými změnami ve vlastním počínání není v jeho moci, je hra se svými vlastnostmi bezprostředně „hmatatelného“ a přitom podle potřeby zvrátneho, jakkoli přízpusobivého živého dění obvykle nejvhodnějším nástrojem psychoterapeutické práce.“<sup>17</sup>

Hra má velký vliv na celkový vývoj dítěte a rozvíjí mnohé schopnosti v oblasti fyzické, psychické i sociální roviny. Během hry dítě rozvíjí svoji hrubou motoriku, kdy zapojuje celé tělo a jemnou motoriku, která zdokonaluje především jemné pohyby rukou. Aktivita, které lze praktikovat pro zlepšení hrubé motoriky jsou běhání, skákání, šplh, házení a další fyzické aktivity nebo sporty. Práci s jemnou motorikou lze trénovat na navlékání korálků, stavění z kostek, tvoření z modelíny nebo stříhání. Dále se rozvíjí jeho schopnosti v oblasti kresby a grafomotoriky. Dítě se učí vzájemně koordinovat ruce a oči, nacvičuje správný úchop psacích potřeb a staví základy pro pozdější schopnost psát. Hra je také spojena s rozvojem smyslů. Může se jednat například o zrakové vnímání,

---

<sup>16</sup> REZKOVÁ V., KLEINOVÁ K. G.: *Hra jako lék*. Praha : Pražská pedagogicko-psychologická poradna, spol. S r. o., 2012, s. 6

<sup>17</sup> ŘÍČAN, P., KREJČÍKOVÁ, D.: *Dětská klinická psychologie*. Praha : Grada Publishing, 1997, s. 368



kdy lze procvičovat barvy a tvary, hmatové vnímání materiálů a teplot předmětů nebo sluch. Nemalý vliv na rozvoj má hra také u vnímání času a prostoru. Dítě se učí časovou souslednost děje, pojmy jako ráno, odpoledne a večer, dny v týdnu a orientaci se v prostoru. Významnou oblastí, kterou aktivity spojené s hrou rozvíjejí je myšlení. Dítě začíná chápat vztahy mezi věcmi a osobami a uvědomuje si jejich vlastnosti, dále rozvíjí své matematické dovednosti, logické a abstraktní myšlení.

V rámci hry je dítě schopno si osvojit i běžné denní činnosti a osamostatňovat se. Jedná se například o oblékání, stolování, hygienu nebo úklid.<sup>18</sup>

Při zkoumání významu a přínosu hry pro dítě narazíme i na sociální aspekt hry. Děti mezi sebou navazují vztahy a jsou vystaveny novým situacím, kdy si musí pomáhat nebo brát ohled na ostatní. Hra může mít i výchovnou povahu, děti se snaží dodržovat určená pravidla nebo společenské zvyky, učí se co zdvořilost a jak zvládnout konflikt.<sup>19</sup>

Hra také zvyšuje psychickou odolnost dítěte a může mít pro něj i terapeutický účinek. Dítě se ve hře stane pozorovatelem a pomocí hraček (loutek) je schopno si tíživou situaci znovu přehrát a následně se s ní vyrovnat. „Jedním z charakteristických fenoménů hry je tzv. hrové zdvojení. Hra je současně „jako“ i „doopravdy“... hračky jsou opravdické, mají svá trápení, je nutno s nimi zacházet jako se skutečnými bytostmi.“<sup>20</sup> Právě tento poznatek je využíván při terapii hrou.

V neposlední řadě je hra nástrojem relaxace, odpočinku nebo uvolnění nahromaděné energie.

---

<sup>18</sup> SUCHÁNKOVÁ E.: *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha : Portál, 2014, s. 37–43

<sup>19</sup> <sup>19</sup> SUCHÁNKOVÁ E.: *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha : Portál, 2014, s. 37–43

<sup>20</sup> REZKOVÁ V., KLEINOVÁ K. G.: *Hra jako lék*. Praha : Pražská pedagogicko-psychologická poradna, spol. S r. o., 2012. s. 8

### 3.6 Terapie hrou

Jelikož u dospělých klientů je z důvodu rozvinuté komunikační dovednosti pro psychologickou činnost možné využít terapeutických postupů jako rozhovor či psaní deníku, techniky kdy jsou zapojeny pomůcky se využívají především u dětí, popřípadě osob s různým typem zdravotního postižení. Terapeutická činnost zaměřená na děti tedy vychází z jim nejpřirozenější činnosti – hry. Z pohledu psychologie je možné na hru nahlížet dvěma pohledy. Zprv se jedná o diagnostický nástroj, zadruhé je hra využívána pro terapeutické účely. „Obecně je terapie hrou považována za podpůrný terapeutický nástroj, který umožňuje rozšíření komunikačních možností a posílení účinnosti dalších specifických terapeutických postupů.“<sup>21</sup> Terapii hrou můžeme rozdělit na dvě oblasti – direktivní a nedirektivní. Direktivní směr se používá při akutnějších traumatických situacích, nedirektivní pak v delším časovém horizontu, který umožní řešit hlubší problémy.<sup>22</sup>

Přínosy terapie hrou lze spatřovat v rozvoji komunikačních dovedností, chápeme ji jako možnost sebevyjádření, nástroj k uvolnění emocí a posílení psychické odolnosti.

V následující části bych ráda přiblížila některé z technik, pro které lze pomůcky v podobě postav využít.

Jednou z nejstarších technik, která je v pozměněné variantě (Erica-method) využívána dodnes je metoda Test světa. Její kořeny položila na přelomu 20. a 30. let 20. století Margaret Lowenfeldová. Princip testu světa se zakládá na seskládání pomůcek (figury, zvířata, přírodní materiály atd.) na vymezenou plochu. Důležitými aspekty jsou – výběr a umístění prvků, jejich vzájemné vztahy na ploše, symetričnost celku atd.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> VELNĀ M., HUMPOLÍČEK P. A kol.: *Hra v terapii*. Praha : Portál, 2017. s. 75

<sup>22</sup> VELNĀ M., HUMPOLÍČEK P. A kol.: *Hra v terapii*. Praha : Portál, 2017. s. 75

<sup>23</sup> wikisofia [https://wikisofia.cz/wiki/Vývojová\\_diagnostika](https://wikisofia.cz/wiki/Vývojová_diagnostika)

Scénotest je hojně využívaná metoda, kterou světu ve 40. letech 20. století představila Gerhilda Irmgard Elisabeth von Staabová. Ve své práci vychází z psychoanalytického přístupu Sigmunda Freuda a Carla G. Junga. Metoda Scénotestu je založena na podobném principu jako Test světa. Jsou využívány různé předměty a hračky, které jedinec umisťuje na vymezené území.<sup>24</sup>

Jak již název vypovídá *doll-play techniques* jsou metody, ve kterých se pro práci využívají figurky. Způsobů uplatnění je několik. Jedinec může být vyzván, aby si vybral jednu z postav a následně je dotazován na určité otázky, které rozhoduje v roli postavy.<sup>25</sup>

V neposlední řadě stojí za zmínku i test rodinného systému, který zkoumá vztahy a postavení členů rodiny.

Výše zmíněné diagnostické a terapeutické postupy patří mezi ty nejznámější, psychoterapeutické pomůcky však naleznou uplatnění i v mnoha dalších metodách.

### **3.8 Smyslové vnímání**

Kladné účinky na lidskou psychiku má i zapojení smyslů. Hmat napomáhá vrátit se do přítomného okamžiku a uzemnit se. Příjemné emoce může vyvolat například hlazení a mazlení plyšáka nebo modelování z plastelíny. Pro některé děti jsou přínosné i masáže nebo objetí. Zklidňující účinek mají i některé vůně, kterých se využívá při aromaterapii. Mezi nejznámější patří levandule, heřmánek a vanilka. Na trhu jsou dostupné nahřívací polštářky s náplní z rýže a vonné byliny. S vůní je často spojována chuť, jelikož tyto dva smysly jsou úzce propojené. Blahodárný účinek na psychiku může mít například teplý nápoj nebo oblíbené jídlo. Stejně tak je důležitá i skladba jídelníčku a vyvážený příjem živin. Nevhodné potraviny mohou způsobovat podrážděnost, pocit

---

<sup>24</sup> VELNĚTA M., HUMPOLÍČEK P. A kol.: *Hra v terapii*. Praha : Portál, 2017. s. 75–77

<sup>25</sup> web positiv psychology <https://positivepsychology.com/play-therapy/>

únavy nebo poruchy soustředěnosti (např. u dětí). Zrak je smysl, kterým přijímáme nejvíce informací. Rozlišujeme jím intenzitu a teplotu světla, tvary a barvy objektů. Například zelená barva je pro lidské oko nejpřirozenější jelikož je spojená s přírodou a barvou listů. Působí zklidňujícím a relaxačním účinkem. Poslední, avšak neméně důležitým smyslem je sluch. Lidský mozek je schopen naladit své vlny na stejnou frekvenci jako je zvuk který člověk přijímá pomocí sluchu. Terapeutické účinky hudby jsou využívány v muzikoterapii.

### 3.9 Rešerše trhu

Na trhu můžeme najít mnoho produktů, které se zaměřují na různé psychické poruchy u dětí i dospělých a používají se jak k diagnostice, tak v léčebném procesu. Některé předměty mají také za úkol umožnit nácvik reakcí na určité situace nebo pomáhají zmírnit úzkost a nervozitu.



*obr. 01 – relaxační pomůcka*

Terapeutické pomůcky můžeme nalézt v podobě grafické (různé druhy karet), zvukové (nahrávky zvuků moře) nebo jako klasické předměty (hračky), které mohou mít různé funkce (použití speciálního materiálu, možnosti sestavování, ...)

První skupinou pomůcek jsou předměty pro zmírnění negativních emocí, stresu, úzkosti, deprese nebo projevů ADHD. Jejich účinnost je

založena na expresi části nepříjemné energie a odvedení pozornosti. Možnou aplikací tohoto postupu je vytvoření krabice s produkty (příklad z aj. Coping kit), kdy si klient sám vybere předmět, který je pro něj v danou chvíli nejpříjemnější. Do takovéto krabice můžeme umístit nespočet předmětů jako například antistresový míček, modelínu, plyšovou hračku, větrník, bublinkovou fólii, lahev s olejovou suspenzí, píšťalku, bubínek a mnoho dalšího.



*obr. 02 – coping kit*

Dále je nutné zmínit senzorycké pomůcky. Ty jsou používané na rozvoj smyslového vnímání, které má vliv na správný vývoj osobnosti. Smyslové zkušenosti zásadně ovlivňují rozvoj komunikačních dovedností, fantazie, motoriky nebo emoční inteligence. Senzorycké pomůcky mají však širší využití, například v psychomotorické terapii, fyzioterapii a ergoterapii. Tyto produkty mají velké uplatnění u osob se speciálními potřebami jako je ADHD, ADD, poruchy autistického spektra. Využití však najdeme i u seniorů nebo osob s mentálním, smyslovým nebo tělesným postižením.



*obr. 03 – senzorické pomůcky*

Některé pomůcky jsou využívány při nácviu práce s emocemi. Jedná se o různé druhy karet, díky kterým se dítě učí rozeznávat jednotlivé emoce u sebe i ostatních, učí se empatii a následné správné řešení situace. Na stejném principu funguje i produkt emušáci, jehož součástí jsou barevné mouchy, kdy každá z nich představuje odlišnou emoci.



*obr. 04 – emoční karty*

Při psychoterapii je aplikováno mnoho metod jako je vyprávění příběhů, psaní dopisů či deníku, u dětí je pak zásadní hra s hračkami. Při terapii hrou se využívají hry které jsou určeny výhradně terapeutickým účelům, tak klasické hračky, které lze najít i v domácnosti. Mezi základní vybavení terapeutické místnosti se považuje zařízení domácnosti, kojenecká lahev, dudlík a příkrývka, panenky a nábytek pro ně, hračky

představující skutečný svět (auta, budovy, stromy, zvířata, atd.), dětský telefon, plyšáci, materiál na kreslení, dětské zbraně a meče a předmět vhodný pro vybití energie (př. boxovací vak).<sup>26</sup>

Významnou roli v terapii hrají figurky a loutky. Využívány jsou pro usnadnění komunikace s jedince a napomáhají zbavit se ostychu při terapii. Podobnou funkci užití mají maňásci.



*obr. 05 – prstoví maňásci*

Plyšové a textilní hračky mají výhodu ve flexibilitě materiálu. Dítě je může objímat, mačkat nebo je jinak využívat k pohybu a vybití nahromaděné energie. Příkladem jsou hračky designérky Renate Müllerové, které byly testovány v Německých nemocnicích a klinikách.

---

<sup>26</sup> REZKOVÁ V., KLEINOVÁ K. G.: *Hra jako lék*. Praha : Pražská pedagogicko-psychologická poradna, spol. S r. o., 2012, s. 17–24



obr. 06 – Renate Müller – psychoterapeutické hračky

Mezi psychoterapeutické pomůcky můžeme zařadit i některé přírodní materiály například kameny, mušle, šišky nebo vodu. Hojně využíván je písek, který lze hrabat, přesívat nebo z něj lze vytvářet scénu pro následnou další činnost. Tato technika je známá pod názvem písková terapie.



obr. 07 – písková terapie



### 3.10 Inspirace

Mezi produkty, které mne oslovily bych zařadila sérii produktů pro pacienty zasažené Alzheimerovou nemocí. Designérka Aurore Brard vytvořila předměty, které pomáhají procvičovat jemnou i hrubou motoriku. Činnosti pak mají připomínat přípravu pokrmů.



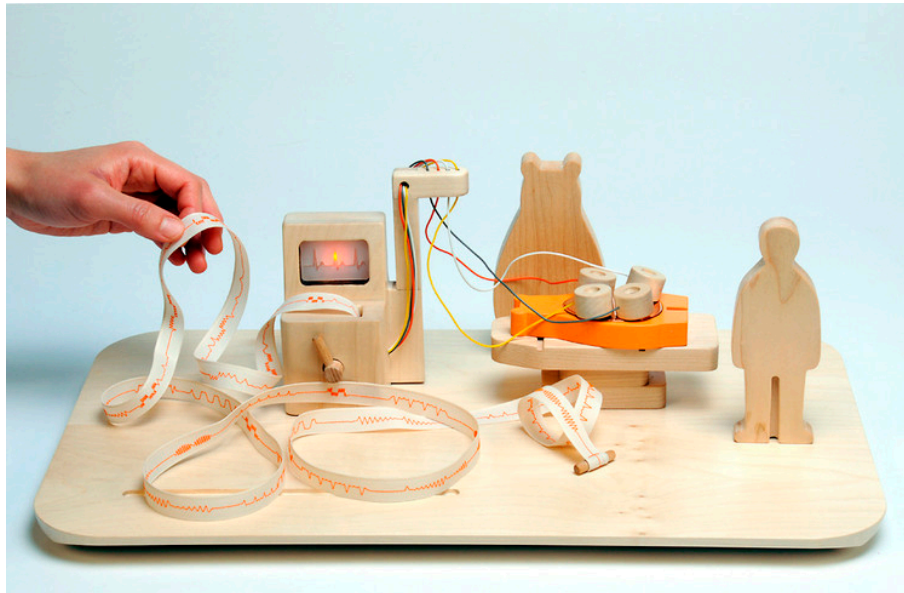
*obr. 08 – Aurore Brard – pomůcky pro pacienty s Alzheimerovou chorobou*

Se zajímavým řešením také přišla designérka Nicolette Bodewes, která vytvořila sérii předmětů, kdy je každý vyroben z jiného materiálu. Objekty jsou používány při psychoterapii ke komunikaci s pacientem.



*obr. 09 – Nicolette Bodewes – pomůcky pro psychoterapii*

Jako další mne zaujala hračka pro děti, které čeká vyšetření v nemocnici. Je vyrobena ze dřeva a skládá se z postav medvědů znázorňujících rodinu, lékaře a zjednodušených lékařských přístrojů. Jejím autorem je Fabio Guaricci.



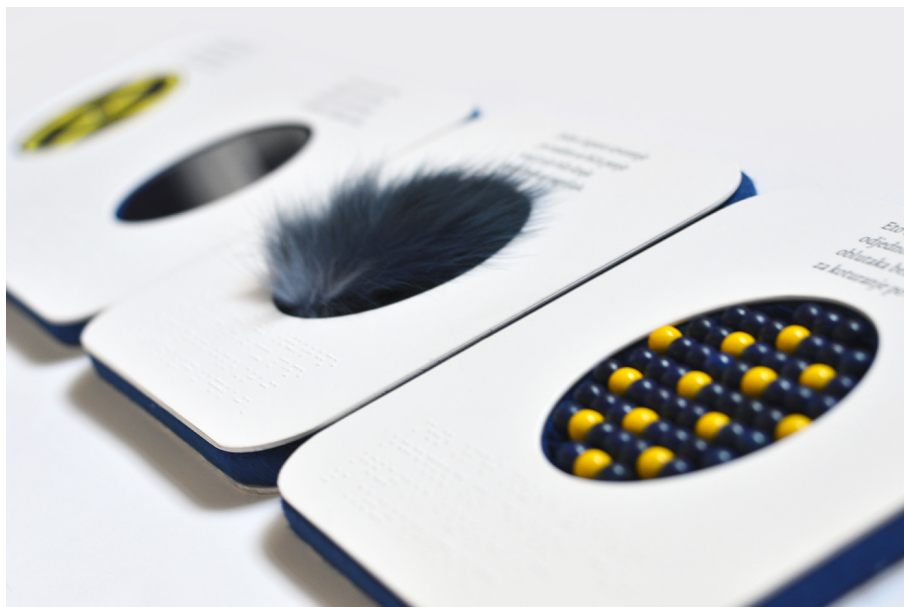
*obr. 10 – Fabio Guaricci – hračky pro děti v nemocnicích*

Na děti s poruchou autistického spektra se zaměřila Paula Lorence. Její kolekce dvanácti předmětů napomáhá rozvoji smyslového vnímání.



*obr. 11 – Paula Lorence – hračky pro děti s autismem*

Produkt od návrhářky Zrinky Horvat je určen pro slepé děti. Jedná se o knihu, u které je příběh doprovázen kartami s různým materiálovým zpracováním. Dětem tak jednotlivé strany zprostředkovávají rozdílné hmatové zážitky.



*obr. 12 – Zrinka Horvat – hmatová kniha*

#### 4. Proces tvorby

Jelikož zadání práce nebylo striktně dané, rozhodovala jsem se mezi několika variantami produktu.

Nejprve jsem chtěla vytvořit sérii předmětů, které by sloužili k uklidnění uživatele a reagovali na jeho emoce. V tomto případě jsem však nebyla schopna přijít s univerzálním řešením, které by bylo aplikovatelné na většinu lidí, jelikož ve stresové situaci má každý jedinec jiné preference.

Dále jsem zkoumala řešení v podobě stavebnice. Myšlenkou bylo zpracování několika různých těl a hlav postav, které by si pacient dle libosti složil v originální postavičku. Toto řešení jsem však nakonec zavrhla z důvodu špatné kompaktnosti celku při následné manipulaci s postavami při hře a neucelenosti série.

Jako finální řešení jsem si za cíl zvolila vývoj postav, které by měly odlišné charaktery a vjem pro uživatele by nebyl pouze vizuální, ale reagoval i na ostatní smysly.

Následně jsem přešla k procesu navrhování. Ke každému archetypu jsem si sepsala tři až čtyři charakteristické vlastnosti, které jsem se pomocí skic snažila převést do návrhu.

Nedílnou součástí byla také tvorba modelů. Velikost objektů jsem si ověřovala pomocí polystyrenových modelů a kartónu. Toto řešení pro mne bylo nejjednodušší, jelikož jsem si všechny varianty skic zvládla v krátkém časovém horizontu a menší námahou vyrobit svépomocí. Vybrané návrhy modelů jsem si také nechala vysoustružit ze dřeva a vytisknout na 3D tiskárně.



*obr. 13 – ověřování tvarů a poměrů objektů*

Dalším krokem bylo testování materiálů. Hledala jsem vhodný druh betonové směsi, zkoušela výrobu tvarů z recyklovaného papíru, a studovala správný postup výroby forem. S výběrem a správným použitím silikonu mi pomohli zaměstnanci firmy Silikony s.r.o., kde jsem si osobně prohlédla varianty silikonů, kaučuků, termoplastů a polyuretanových pěn.



*obr. 14 – testování materiálů*

## 5. Popis díla

Finální série se skládá z jednotlivých předmětů, které mají podobu postav a jejich charakter je inspirován archetypy C. G. Junga. Ve své práci jsem se snažila ztvárnit a podtrhnout význačné povahové i vzhledové rysy jednotlivých osobností, ale na druhé straně klientovy zaručit možnost využít vlastní fantazie a do postav si promítnout své myšlenky a pocity.

Každá z postava se skládá z těla, které je tvořeno různými druhy materiálu a hlavy, která je všech případech dřevěná, avšak tvarově odlišná. Rozměr předmětů se pohybuje od 140 do 160 mm na výšku a maximální šířka nepřesahuje rozměr 70 mm.

Postava vládce je společně s hrdinou nejvyšším předmětem ze série. Spodní část je tvořena betonovým komolým kuželem, který díky váze materiálu představuje stabilitu. Na něj navazuje dřevěná část, která tvoří zbytek těla v podobě širokých, ostrých ramen a úzká, vznešená hlava. Dojem panovníka je podtrhnout dvěma zářezy v oblasti hlavy, které mají evokovat královskou korunu.

Postava tvůrce je tvořena hlavou ze dřeva a tělo pevným, bílým silikonem. Jeho tvar je nepravidelný, tvořen čtyřmi vyosenými kužely. Uvnitř se nachází dutý prvek s náplní z rýže, který při pohybu figurky vydává zvuk.

Tělo neviňátka je vyrobeno z měkkého bílého, poloprůsvitného silikonu. Bílá barva představuje čistotu a neposkvřenost. Tělo stejně jako hlavu tvoří jednoduché tvary kužele a koule. Posledním prvkem je půlkruh z plexiskla, který tvoří náznak svatozáře a odkazuje na symbol světce.

Stěžejním prvkem postavy hrdiny jsou tři hliníkové prstence v oblasti ramen, které mají představovat kovové brnění. Hlavním použitým materiálem je dřevo, které má v oblasti těla tvar podobný přesýpacím hodinám.

Na postavu psance jsem využila betonového materiálu, jelikož při pohmatu působí chladně a hrubě. Tvar těla vychází z mnohostranných úhelníků, které vytváří ostré hrany.

Ústředním bodem předmětu, který představuje archetyp šaška je jeho labilní charakter. Díky využití těžiště se při postrčení vychyluje z osy a opět se ustaluje do původní stabilní polohy. Hravost objektu je doplněna členitým tvarem těla a použitím látky kolem krku. Hlava je nízká a oválná.

Pod celodřevěnou postavou nalezneme archetyp obyčejného člověka. Tvar těla i hlavy je jednoduchý a válcovitý. Mezi ostatními objekty nevyčnívá, ale spíše splývá.

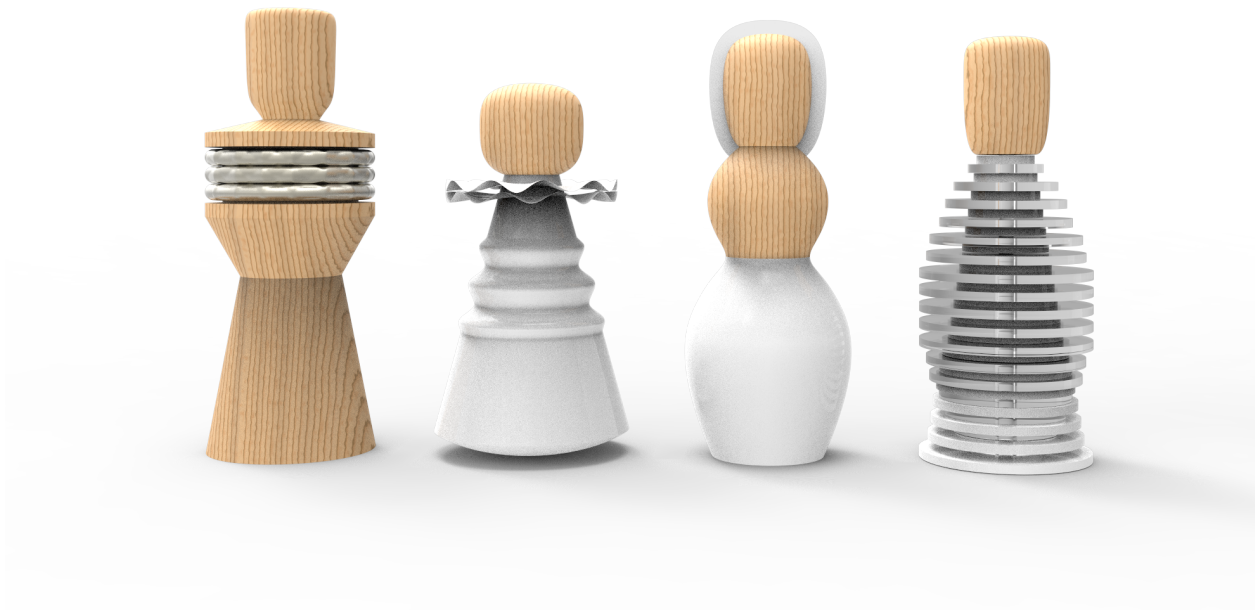
Postava mudrce má zavalitý a stabilní charakter. Tělo je tvořeno dřevem v kombinaci s ovčí vlnou v přírodní barvě, která je na dotek měkká a teplá. Hlava je doplněna o prvek z mléčného plexiskla, který reprezentuje vousy.

Archetyp kouzelníka je vyroben z plexisklových válců dvou barev – mléčné a průhledné. Každá barva tvoří jiný tvar a navzájem se prolínají. Průhledné plexisklo v řezu odráží okolní objekty a vytváří tak zajímavé “zrcadlo” prostředí.

Cestovatel je vyroben z přírodních materiálů. Tělo s hlavou tvoří jeden dřevěný kus. Ve spodní části postavy je odebrán materiál, který tvoří prostor pro umístění pruhu z kůže přírodní barvy.

V mém podání jsem si jako představitele archetypu pečovatel zvolila postavu matky. Dřevěné tělo je podobné tvaru hrušky, tak aby evokovalo stabilitu. Ze dvou stran je pak objekt seříznut, díky čemuž se ve spodní části objeví tvar podobný vejci. Tato část je vyplněna měkkým a pružným silikonovým materiálem. Tvar vejce symbolizuje plod či dítě, které je pod matčinou ochranou.

Postava dívky je vyrobena ze dřeva a silikonu. Vzhledově objekt vychází z ženského tvaru postavy. Obě ženské postavy v sérii mají stejný prvek z plexiskla, které má připomínat delší vlasy.



*obr. 15 – finální návrh bojovník, šašek, dívka, čaroděj*



*obr. 16 – finální návrh obyčejný člověk, tvůrce, král, mudrc*





*obr. 17 – finální návrh rebel, matka, neviňátko, cestovatel*



*obr. 18 – modely vyrobené v reálném materiálu*



*obr. 19 – modely vyrobené v reálném materiálu*

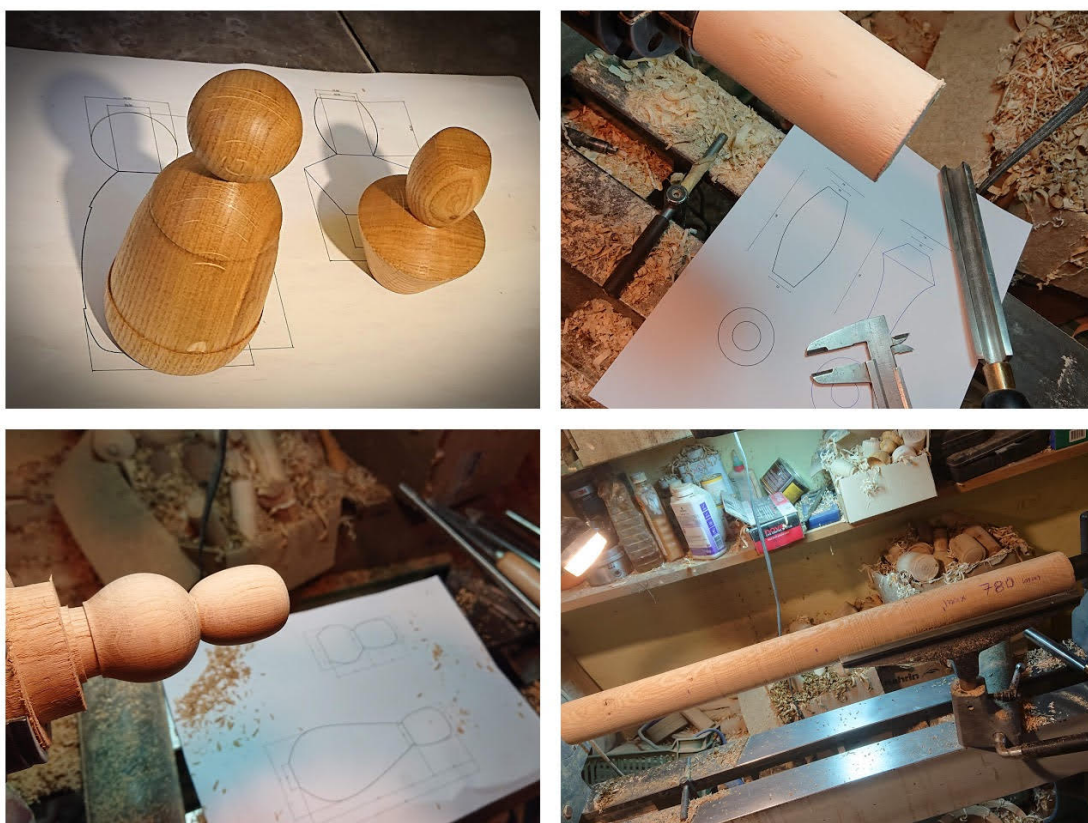


*obr. 20 – modely vyrobené v reálném materiálu*

## 6. Technologická specifika

Jelikož je má práce tvořena více produkty a zhotovena z rozličných materiálů, bylo použito i více technologických postupů výroby.

Všechny části ze dřeva mají rotační tvar, proto se jako nejjednodušší varianta vyhotovení nabízelo obrábění na soustruhu. Po konzultaci s truhlářem jsem se rozhodla použít dubové dřevo. Aby byla zaručená stálost výrobku (velikost, tvar a barva), použité dřevo musí být vyschlé. Důležitá je také kvalita materiálů, tak aby dřevo neobsahovalo kazy v podobě suků. Pro použití dřeva jsem se rozhodla z několika důvodů. Jedná se o obnovitelný zdroj, který je odolný a trvanlivý a také zdravotně nezávadný. Stejně tak má příjemné povrchové vlastnosti.



*obr. 21 – proces obrábění na soustruhu*

Pro finalizaci některých složitější součástí ze dřeva se muselo použít i obrábění CNC a ruční frézou. Jednalo se o seříznutí a vyhloubení otvoru do těla “matky” a vytvoření zářezů pro upevnění plexisklových prvků.

Pro výrobu prvků z tekutých směsí (beton a silikon) se nejdříve musela vyrobit forma. Požadovaný tvar jsem si vymodelovala ve 3D programu a následně nechala vytisknout na 3D tiskárně. Výtisk bylo potřeba opracovat, aby bylo dosaženo co nejhladšího povrchu. Následně se plastový model zaformoval pomocí silikonové směsi. Její výhody jsou – rychlost zatuhnutí formy a její okamžité následné použití, nepřilnavost, velmi vysoká přesnost vůči formovanému modelu a možnost výroby nedělitelné formy. Hotovou formu dále stačí pouze naseparovat a použít pro odlévání.

Pro dosažení preciznosti objektů jsem zvolila jemnější variantu betonové směsi, která dovolila vytvořit pevné hrany. Nevýhodou použití betonu je jeho vysoká hmotnost, proto jsem při odlévání zakomponovala polystyrenovou výplň, která celkovou váhu snížila.



*obr. 22 – proces výroby betonového odlitku*

Silikon se vyrábí v mnoha různých tuhostech, průhlednostech a odstínech. Já jsem si zvolila dvě různé varianty v mléčném odstínu, jeden pevnější a tužší, druhý měkký a poddajný



*obr. 23 – proces výroby silikových odlitků*

Stejně jako silikon i plexisklo se vyrábí v nejrůznějších barvách, tvarech i tloušťkách. Já si zvolila mléčné a čiré 3mm plexisklo. Jelikož hrana plexiskla je v mém projektu pohledovou stranou, pro jeho zpracování jsem se rozhodla využít zpracování laserem, které zaručuje preciznější finální opracování hran než CNC frézka. Požadovaný tvar jsem si nakreslila v křivkách a následně zadala do výroby ve firmě, která se touto technologií zabývá.

Metodu 3D tisku jsem využila nejen pro tvorbu modelů, ale i na výrobu těla šaška. Abych dosáhla tíženého efektu, musela jsem tělo ve spodní části zatížit silikonovou výplní. Povrchová úprava byla zajištěna broušením, tmelením a finálním nástřikem požadovanou barvou.

Všechny jednotlivé části, včetně připevnění kůže, látky a vlny, jsou napevno spojeny netoxickým lepidlem. U silikonu a betonu bylo potřeba využít spojovací díl, který se do materiálu zavedl již při jeho odlévání. Silikony jsou totiž kvůli své nepřilnavosti neslepitelné.



*obr. 24 ukázka dílu před finálním sestavením*

## 7. Přínos pro daný obor

I přesto, že na trhu nalezneme podobné produkty, za přínos mé práce bych považovala vizuální a materiálové zpracování produktu. Snažila jsem se, aby předměty svým charakterem lákaly uživatele k prozkoumávání a použití.

Důležitým bodem mé práce je také nastolení rovnováhy mezi reálným ztvárněním dané postavy a zachování abstraktní povahy, tak aby uživateli dávala prostor pro fantazii.

Velkým přínosem je rozmanitost využití série předmětů, které je možné uplatnit při psychologické diagnostice a terapii, při terapii hrou, technikách jako scénotest, test světa, doll-play technika, test rodinného systému nebo pro rozvoj sensorických dovedností. Hlavní cílovou skupinou jsou děti z důvodu omezené schopnosti komunikace s terapeutem. Proto se právě u této skupiny nejvíce využívá terapeutických pomůcek. Léčebné postupy s aplikací těchto produktů lze použít i u dospělých pacientů.

## 8. Silné stránky

Mezi silné stránky své práce bych zařadila její ucelenost a fakt, že se jedná o sérii objektů. Na trhu je mnoho různých produktů, které se zaměřují na psychologickou diagnostiku a rozvoj smyslových dovedností, většinou se však jedná o solitérní předměty.

Jako další kladný přínos, bych zmínila použití kvalitních materiálů. V dnešní době se již zákazníci postupně navracejí k produktům, které nesou přidanou hodnotu v podobě obnovitelných materiálů a zaručují trvanlivost výrobku. I přesto se na majoritní podíl podobných výrobku z důvodů masové výroby používá plast.

Zásadní roli v mé práci zastávají smysly. V současnosti je z důvodu nadměrného využívání technologií značně rozvíjeno vizuální vnímání, ostatní smysly však nejsou příliš využívány a může docházet k jejich mírnému zakrnutí. Proto jsem se rozhodla více zapojit i další smysly a to hlavně hmat, ale i sluch.



## **9. Slabé stránky**

Za slabou stránku svého projektu považuji jeho výrobní náročnost vzhledem k použití více druhů materiálu, které si vyžadují odlišné technologie zpracování.

Nevýhodou se také může jevit úzký okruh potencionálních zákazníků. Dle mého názoru by však tato série produktu našla uplatnění i při dalších aktivitách jako je například hraní divadla.

## 10. Zdroje

### Literatura:

DOSTÁL D.: Diplomová práce – Role emocí v rozhodování. Olomouc : FF UP v Olomouci, 2009.

FEIGLOVÁ, M.: *Bakalářská práce – Využití archetypu hrdiny v marketingové komunikaci značky Nike*. Praha : FHS UK, 2017.

PLHÁKOVÁ A.: *Dějiny psychologie*. Praha : Grada Publishing, 2006.

POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ I.: *Emoce: Regulace a vývoj v průběhu života*. Praha : Grada Publishing, 2018.

REZKOVÁ V., KLEINOVÁ K. G.: *Hra jako lék*. Praha : Pražská pedagogicko-psychologická poradna, spol. S r. o., 2012.

ŘÍČAN, P., KREJČÍKOVÁ, D.: *Dětská klinická psychologie*. Praha : Grada Publishing, 1997.

SUCHÁNKOVÁ E.: *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha : Portál, 2014.

STUHLÍKOVÁ I.: *Základy psychologie emocí*. Praha : Portál, 2002

VELNĚTA M., HUMPOLÍČEK P. A kol.: *Hra v terapii*. Praha : Portál, 2017.

KOLESAR, Zdeno.: *Kapitoly z dějin designu*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2004. ISBN80-86863-03-4

NORMAN, Donald Arthur. *Design pro každý den*. Praha: Dokořán, 2010. ISBN: 978-80-7363-314-1

### Internetové:

[https://is.muni.cz/el/1441/podzim2016/UPVK\\_0010/um/uvod\\_tk.pdf](https://is.muni.cz/el/1441/podzim2016/UPVK_0010/um/uvod_tk.pdf)

<http://www.psychoweb.cz/psychologie/sigmund-freud-psychoanalyticka-teorie-osobnosti/>

<https://is.muni.cz/th/e6nvt/TEXT.pdf>

<https://www.blessingmanifesting.com/2018/07/distress-tolerance-self-soothing.html/>

<https://www.dama.cz/clanek/jak-ucinkuji-jednotlive-barvy-na-nase-zdravi-a-psychiku>

<https://www.atranet.cz/muze-jidlo-ovlivnit-nasi-naladu-mozna-vice-nez-si-myslime>

<https://www.fairytailors.cz/>

<https://marketaruzickova.cz/archetypy-postav>

[https://drive.google.com/file/d/0B6I\\_ORW1eGADMUtRaUNwcUJKalk/view](https://drive.google.com/file/d/0B6I_ORW1eGADMUtRaUNwcUJKalk/view)

## Obrázky:

obr. 01 relaxační pomůcka

<https://cults3d.com/en/3d-model/gadget/spin-relax-set>

obr. 02 coping kit

<https://mamapapabubba.com/2018/01/18/calm-down-kit-for-kids/>

obr. 03 senzorické hračky

<https://www.jampa.cz/senzoricke-micky-kostky-a-zviratka>

obr. 04 Puzzle duo – Emoce

<https://www.agatinsvet.cz/puzzle-duo-emoce/>

obr. 05 Prstoví maňásci

*Licence zakoupena na Adobe stock*

obr. 06 Renate Mullerová – hračky

<https://www.r-and-company.com/exhibition/renate-muller-50-years-of-toys-and-design/>

obr. 07 písková terapie

<https://cs2.htgetrid.com/tvorchestvo/pesochnaya-terapiya/>

obr. 08 Aurore Brard – pomůcky pro pacienty s Alzheimerovou chorobou

<https://www.fastcompany.com/90146243/inclusive-design-at-work-lovely-objects-for-people-with-alzheimers>

obr. 09 Nicolette Bodewes – pomůcky pro psychoterapii

<https://www.dezeen.com/2016/11/04/tools-for-therapy-nicolette-bodewes-tactile-object-psychotherapy-dutch-design-week-2016/amp/>

obr. 10 Fabio Guaricci – hračky pro děti v nemocnicích

<https://www.toy-design.com/design-toys-play-therapy-hospital-preparation/>

obr. 11 Paula Lorence – hračky pro děti s autismem

<https://www.dezeen.com/2018/10/15/paula-lorence-tactile-objects-children-autism-london-design-festival/>

obr. 12 Zrinka Horvat – hmatová kniha

<https://www.behance.net/gallery/30101433/Tactile-Picture-Book-for-Blind-Children>

obr. 13–24 archiv autorky

## 11. Resumé

As the topic of my diploma thesis I chose the Subjects of desire. The first part is based on a thorough research, then I decided to create a collection of objects that would be used for psychological diagnosis and therapy. The designs are inspired by the work of psychologist C. G. Jung and his theory of archetypes. The idea is based on the assumption that all people in the world are driven by four basic desires – the desire for belonging, mastery, individualism and stability. The series of objects consists of figures that represent different types of these archetypes. The work is taking account of their typical character and physical qualities. I follow up the research and theoretical part of the thesis by sketching to determine the basic shapes and proportions of the objects. I continue by preparing a models of the characters in the 3D program Rhinoceros and verification of the proportions and materials on the models. The result is twelve different figures, which are the ruler, creator, innocent, discoverer, sage, magician, hero, outlaw, clown, one of us, a girl and a mother. In order to achieve a greater diversity of objects and support the sensory perception of the user, I used diverse materials with diverse qualities. However, I put great emphasis on their quality and health safety. In addition to the already mentioned use, we can also see the use in game therapy, techniques such as the scene test, world test, doll-play technique, family system test or for the development of sensory skills. This diploma thesis approaches the topic sensitively and finds a relation between the real representation of the figure and the preservation of the abstract nature, so the user can use his own imagination.

## **12. Seznam příloh**

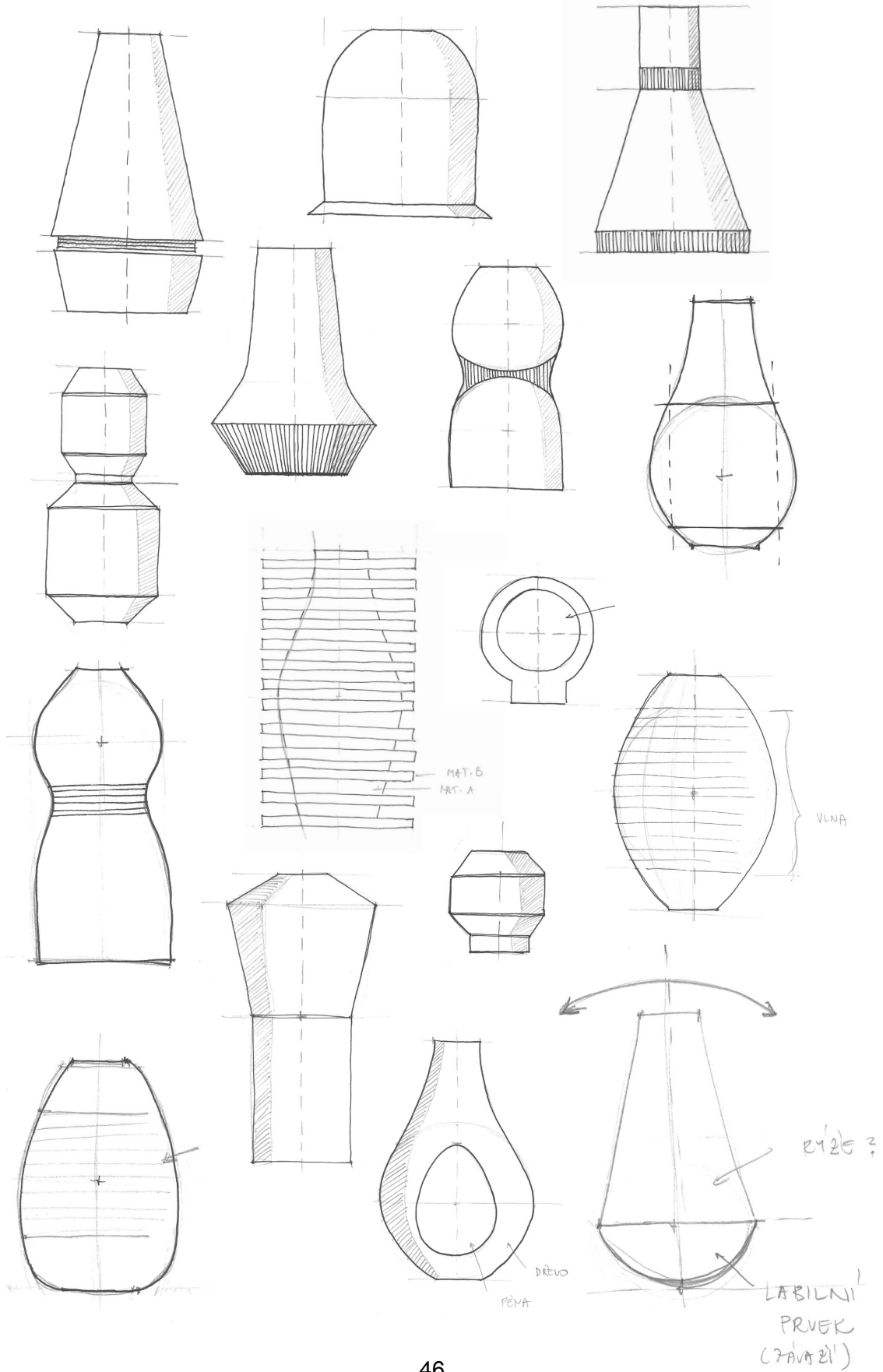
### **Příloha 1**

Skici – hledání tvarového řešení

### **Příloha 2**

Orientační výkresy se základními rozměry v měřítku 1:1

# Příloha 1



## Příloha 2

