



Zkouška náležitě kouzelnické úrovně

Psychologie

Student: **Carrie Chambers**

Profesor: **Anseiola Jasmis Rawenclav**

Školní rok: Léto 2020

Zadání: *Využití psychologie v kouzelnickém světě*

Vypracování:

V této práci bych ráda vzala využití psychologie v kouzelnickém světě i v kouzlení různými způsoby. Přejdu tedy rovnou k prvnímu z nich.

Kletby

Psychologií můžeme zjistit, když je někdo proklet. Obvykle jde o změnu v jeho chování – pokud je kupříkladu velmi optimistický člověk a najednou trpí depresemi, nebo přesný opak – když částečně pesimistický člověk náhle přetéká štěstím a žerty (což může vést i k myšlenkám o létání a následně k smrti v nejhorších případech). Pokud takové změny chování zaznamenáme my, nebo jejich terapeut (pokud nějakého mají), mohou být kletby zbaveni dříve, než dojde k nějakému zranění.

Jedním z největších užitků v tomto oboru by to mělo především u jedné kletby, a to u kletby *Imperius*. Časy Pána Zla jsou sice za námi, ovšem jistě není a ani nebude jediný černokněžník v celé historii. Především by to chtělo pozorovat lidi, kteří jsou v ohrožení spadnutí pod kletbu *Imperius*. Pokud je někdo podezříván z upadnutí pod kletbu *Imperius*, obvykle je mu kladena řada otázek a je celé dny pečlivě pozorován – jelikož obvykle se najde nějaká skulina, která do jeho mysli spojenou s myslí kouzelníka, kdo ho proklel, prostě nezapadá. Je důležité nejdříve zjistit, jestli pod kletbou *Imperius* skutečně je, jelikož opatření proti kletbě *Imperius* mohou být pro některé neprokleté kouzelníky či nekouzelníky škodlivé.

Předpoklady pro černou magii

U mladých kouzelníků (věk zhruba v těch 11 letech, kdy se jim začínají projevovat schopnosti a kdy se začínají o magii učit) se dá také zhruba určit, jestli půjdou cestou zla, či ne. Samozřejmě to není stoprocentní hypotéza, ovšem pokud v testech vyjde, že ano, mohou být děti zpovzdálí více sledovány, díky čemuž se sníží riziko dalšího případu zločinu mladistvých, jako to bylo například u Pána Zla za jeho školních let. Sledování by byli do věku 17 let, kdy by byl proveden další test a poté (pokud se prokáže, že nemají k černé magii sklon) by přestali být sledováni. Samozřejmě by na to mohli jít klidně znovu o několik let později, ale dospělí již sami sebe na tuto věc neradi testují.

Výběr povolání

Ve třetím a pátém ročníku si studenti Bradavic vybírají předměty, které chtějí studovat. U třetího ročníku to jistě není tak důležité, ale po složení NKÚ si studenti potřebují vybrat předměty, ze kterých budou skládat OVCE – záleží na tom jejich celá kariéra. Už v pátém ročníku si tedy mají zvolit své budoucí povolání, a na to nám je opět dobrá psychologie – různé testy nám mohou říci, pro který typ práce se hodíme. To samé máme vlastně i v mudlovském světě, kde máme možnost udělat si testy, pro které povolání máme vlohly. Což samozřejmě nevylučuje jiná povolání, která bychom si mohli vybrat. Není to nijak omezující, pouze doporučující.

Rozdělení do kolejí

Jak jistě všichni víme, v Bradavicích se již od jejich založení žáci zařazují do čtyř kolejí – Havraspáru, Nebelvíru, Zmijozelu a Mrzimoru. Všichni s vlastnostmi jako chytrost, odvaha a ctnost, ambice, loajalita a chuť se do všeho zapojit. Každá z těchto kolejí je nazvána tak, aby na ni každý mohl být hrdý – a zároveň je to zařízeno tak, abyste se nedostali do koleje, do které opravdu nechcete. Smysl těchto kolejí je zřejmý – jistě tady hraje roli i přehlednost žáků pro učitele a to, že nejsou všichni na jednom místě, ale na 4 různých místech hradu – ale především tu je soupeření o školní pohár. Na jednu stranu se může zdát, že to žáky rozděluje (a musí se přiznat, že nepřátelství, které dříve panovalo mezi Zmijozelem a Nebelvírem, nebylo zrovna nejlepší), ovšem hlavní účel plní – a to snahu žáků. Mnoho z nich se snaží získat body a o žádné nepřijít, aby vyhráli školní pohár, díky tomu se více učí a jsou aktivnější v hodinách, a také méně porušují školní řád.

Znalost toho druhého

Znalost člověka, kterého chceme proklít nebo prostě obecně použít na něj nějaké kouzlo, může podstatně naši práci změnit. Například právě u kleteb (pokud samozřejmě nejsou zakázané!). Můžete díky tomu vybrat kletbu, která bude více proti dotyčnému účinná. Nebo naopak vybrat nějakou tak, aby mu vrátila cokoli, za co se chcete mstít, a zároveň tak, aby mu moc neublížila. Takže znalost chování druhého člověka nám může říct, co už je na něj až moc a co naopak zvládne bez problémů.

Stejně tak to je u mnoholicného lektvaru. Pokud chcete použít mnoholicný lektvar, změní vám jen podobu a hlas – rozhodně ne i vaše chování. To musíte mít sami vyzporované od toho, za koho se vydáváte. Pokud se budete chovat zvláštně, dost rychle vás mohou odhalit. A to platí samozřejmě i naopak – pokud někoho znáte, snadněji poznáte, když se za něj někdo vydává.

Práce bystrozora

Psychologie je v povolání bystrozora opravdu důležitá. Začíná to už samotnými testy pro to, abyste se bystrozorem vůbec mohli stát. Kromě testů zručnosti a podobných věcí totiž musíte projít také psychologickým testem, které jsou prý opravdu těžké (a není divu, však práce bystrozora je velkou zodpovědností). Zkouškami to ovšem teprve začíná – jistě bystrozorové (tedy lovci černokněžníků) mají k dispozici mnohé magické pomůcky (jako například slídivé kukátko nebo lotroskop), ovšem ty za ně nemohou udělat všechno. Myslím, že to byl právě bystrozor Alastor Moody, který řekl, že při jeho práci je důležité vžít se do kůže černokněžníka a přemýšlet jako on, abyste ho našli.

Užití mozkomorů

Mozkomorové – to jsou bytosti, které nikdo z nás v životě potkat nechce, které nám nahánějí hrůzu a vyvolávají noční můry. A tato skutečnost právě také drží mnoho lidí od překročení pomyslné hranice, která by je dostala do Azkabanu k mozkomorům.

Jak jistě víte, mozkomorové vysají z člověka všechno dobré, až mu zbydou jen zlé vzpomínky, které je jsou schopné dovést až k šílenství. To drží také vězně uvnitř jejich cel, díky tomu nejsou schopni ani myslet na útěk či něco naplánovat. Mohlo by se to zdát až příliš, ovšem není na mne, abych to posuzovala. Do Azkabanu koneckonců nechodí všichni, jdou tam lidé jen za opravdu hroznými činy, a pokud se tam někdo dostane jen na pár měsíců, ta zkušenost ho vyděsí natolik, že už stejně nejspíš nikdy zákon neporuší.

Stejně tak užívala mozkomorů i Dolores Umbridgová u výslechů kouzelníků z mudlovských rodin – díky tomu byli obžalovaní zoufalí a plni strachu, nedokázali se pořádně obhájit, zatímco ona a ostatní žalobci byli plni štěstí, které k nim proudilo z jejich patronů. Je to způsob, který sice pro ně fungoval, ovšem dnes by byl naprosto neadekvátní.

Primusové a prefekti

+ další hradní funkce

V Bradavicích má člověk možnost dostat se na některé funkce – hlavními jsou prefekt a primus své koleje (pak tu máme například pokladníky, kapitány famfrpálových mužstev – ale ty jsou vedlejší a jen se o nich zmíním). To vlastně studentům říká, že mají také nějaký podíl na chodu školy, a že mohou něčeho významného dosáhnout už

při svém studiu, nejen ve svém povolání. Být prefektem a později dokonce primusem je velká zodpovědnost, jelikož mají na starost žáky své koleje a podílejí se na vedení koleje spolu s kolejním ředitelem (přestože kolejní ředitel má jistě vyšší pozici než prefekt nebo primus). V nebezpečných chvílích také patrolují na chodbách spolu s duchy a učiteli (tak jako to bylo, když se všichni báli vpádu Siriuse Blacka) nebo odvádějí studenty své koleje na určitá místa. Prostě je mají na starost a jsou dosti důležití pro chod školy. Stejně tak výběr prefektů a primusů je důležitý – svěřujete jim tím vlastně desítky, snad i stovky studentů. Proto je třeba vybrat někoho zodpovědného, který to zvládne.

Podobně je to i u jiných funkcí, jako třeba pokladník či kapitán famfrpálového mužstva, u těch to ovšem není tak příliš důležité. Famfrpál je vlastně „jen“ koníček, dalo by se to tak říct, a pokladník musí být holt zodpovědný z hlediska peněz a nenechat je válet někde na očích. Tyto funkce přesto mají pro studenty nějaký význam a mohou je motivovat během jejich školních let.

Utajení kouzelníků

Tady jde tedy především o utajení kouzel před nekouzelnickým obyvatelstvem. Nejdřív bych tu ráda řekla, proč se vlastně utajujeme před nekouzelnickým obyvatelstvem. Jedním z důvodů je jistě to, že by po nás lidé často něco chtěli a neustále by nás s něčím obtěžovali. Závažnějším problémem by ovšem byly starodávné hony na čarodějnice. Lidé se prostě bojí toho, co nedokáží nijak ovlivnit a co nechápu. Proto by se mohli opět rozhodnout označit to za zlo a prostě se toho zbavit.

No a pak tu jsou způsoby samotného utajení. My sami v tomto nějak psychologii používáme – zjišťujeme chování nekouzelníků kolem nás, vžíváme se do nich a zjišťujeme, čemu by mohli uvěřit, aby nás přitom neodhalili. I celé Ministerstvo kouzel musí přicházet na způsoby, jak ukryt některé kouzelnické instituce – samotné Ministerstvo, nemocnici svatého Munga, kouzelnické školy, stadiony pro famfrpál, nádraží, kterým se dostaneme do kouzelnických škol, také například Příčnou ulici, kde si nakoupíme veškeré pomůcky. Je to opravdu těžký úkol, který každý z nás musí zvládat.

Přístup ke kouzelným tvorům

U některých kouzelných tvorů prostě musíte upozorovat, jak k nim přistupovat, aniž byste je rozhněvali. Takovým největším příkladem je třeba hipogryf. Ten je obzvláště citlivý na urážky – jakmile ho urazíte, nejspíš dostanete pořádnou jeho drápy. A přistupuje se k němu pomalu, musíte se mu poklonit a počkat, jestli vám úklon oplatí. Takto je to s mnoha kouzelnými tvory, pokud o nich nic nevíte, může být dost nebezpečné se k nim vůbec přiblížit. Takový kůrolez také nenechá jen tak někoho sáhnout na strom, ve kterém žije. Nejvíce se zde ale psychologie uplatňuje právě u těch

hipogryfů. Musíte si počínat neskutečně opatrně – nedat na sobě znát nic, kvůli čemu by vám hipogryf snad mohl nedůvěřovat.

Souboje

Během soubojů je velmi důležité, jakým dojmem působíme jak my, tak náš protivník. Začneme tedy naším zjevem. Je nejlepší držet si neutrální výraz, tedy tak, aby nebylo poznat, kam naše kouzlo namíříme a především jaké kouzlo vůbec použijeme. Tady přijdou tedy vhod i neverbální kouzla, ale ty v mé práci podstatné nejsou. Jistě se to hodí v soubojích pro zábavu, ale ještě důležitější to je v soubojích 'naostro'.

No a pak tu máme čtení našeho protivníka. To je důležité především v těch soubojích, kdy nám jde o život. Poznat, co za kouzlo se tak může chystat použít a jakých kouzel je vůbec schopen (například v souboji s Harrym Potterem nemusíte očekávat příliš mnoho zakázaných kleteb – pokud vůbec nějaké –, zatímco s Bellatrix Lestrangovou můžete očekávat jednu zakázanou kletbu za druhou). V tuto chvíli je důležité sledovat jak řeč těla, tak jejich hůlku – i výraz v jejich očích může být důležitý. Také můžete odhadnout, jestli bude bojovat čestně (prostě protože by jim to jinak přišlo špatné, nebo protože si to chtějí užít), nebo jestli jim přispěchá na pomoc ještě někdo další – v tu chvíli zas musíte pozorovat i své okolí. Také se hodí vědět, která slova by na ně mohla působit – někdy i jisté posměšky či naprosté nesmysly zvládnou odvést jejich pozornost natolik, aby se vám podařilo je omráčit, nebo uniknout.