UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

AKADEMIE VĚD ČESKÉ REPUBLIKY

SOCIOLOGICKÝ ÚSTAV AV ČR, v.v.i.

Sociologický ústav AV ČR, v.v.i.

Mezi výzkumníkem a účastníkem: nároky na metody a techniky sociologického výzkumu

VYPRACOVAL

Martin Buchtík

ŠKOLITEL

Tomáš Holeček

Praha 2016

Bibliografický záznam

BUCHTÍK, Martin. *Mezi výzkumníkem a účastníkem: nároky na metody a techniky sociologického výzkumu*. Praha, 2016. 266 s. Disertační práce (Ph.D.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Školitel Mgr. Tomáš Holeček, Ph.D.

Klíčová slova

metodologie, design výzkumu, sociologický výzkum, rozšíření neopozitivismu, role-playing, vizuální metody, škály

Keywords

methodology, research design, sociological research, extension of neopositivism, role-playing, visual methods, scale

Abstrakt

Disertační práce se věnuje designu metod a technik výzkumu, které zprostředkovávají vztah mezi výzkumníkem a účastníkem výzkumu (např. rozhovory, dotazníková šetření atp.). Jejím hlavním cílem je uceleně nahlédnout výzkumnou praxi a posoudit ji řadou kritérií a myšlenkových testů. Práce diskutuje 24 nároků, které může výzkumník na tyto metody klást. Text vychází z revize umírněného neopozitivistického přístupu, specificky pak z Carnapova rozdělení vědeckého a běžného poznání. To je v představeném pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení rozšířeno o koncepty konceptuálních prostorů a sociálních reprezentací, v nichž jsou nároky na metody ukotveny. Role pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení klade důraz na (1.) identifikaci teoretických východisek vědeckého modelu, včetně jeho metodologických předpokladů, a na straně druhé na samotný (2.) přístup ke zkoumání běžného poznání jako sociální reprezentace a ne pouhého postoje. (3.) Je zde zdůrazněna role pevných bodů, které umožňují překlad mezi běžným a vědeckým poznáním. V textu je pozornost soustředěna na postup konstruování výzkumného designu ve všech jeho fázích a na teoretická a konceptuální východiska a klade důraz na specifické aspekty spolupráce s účastníky výzkumu.

Abstract

The dissertation thesis deals with the design of methods and techniques which mediate the communication between a researcher and a participant (in-depths, surveys, etc.). The aim of the paper is to comprehensively assess a research practice by a number of criteria and thought experiments. The paper discusses 24 requirements which could be set on the method. It is rooted in the revised moderated neo-positivist paradigm specifically from Carnap´s concept of observation and theoretical language. It is further enhanced with the concept of conceptual spaces and the social representations concept. The extended theoretical approach is called “achieving the explanation” and it emphasizes (1) the meaning of theoretical assumptions of the scientific model including methodological aspects. (2) The common knowledge is approached as a complex social representation not only an attitude. (3) It stresses the importance of so called fix points which enable the translation between common and scientific knowledge. The thesis is focused on the process of designing the research in all its stages, on the theoretical and conceptual principles and on specific aspects of cooperation with participants.

Prohlašuji, že jsem tuto disertační práci vypracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Prohlašuji, že řádně odkazuji na pasáže již publikované a řádně uvádím podíly případných spoluautorů na jejich vytvoření. Využity byly tyto tři spoluautorské texty:

> *Buchtík, M., T. Hampejs. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda?“. Teorie vědy / Theory of science 35 (4): 525–549.*
>
> *Chylíková, J., M. Buchtík. (dosud nepublikováno). „Construct validity of the RWA Scale in the Czech Republic: A Country without Right Wing Authoritarians?“.*
>
> *Tabery, P., M. Buchtík, J. Vinopal (dosud nepublikováno). „Measuring Opinion Leadership in Different Contexts: Scales' Validity and Reliability Testing“.*

V Praze, dne 26. června 2016 Martin Buchtík

Obsah

Obsah 5
1 Úvod 8
1.1 Prolog 8
1.2 Cíl práce a výzkumná otázka 9
1.3 Východiska práce 9
1.4 Struktura práce 16
2 Výzkum jako dosahování vysvětlení 18
2.1 Observační a teoretický jazyk: Běžné a vědecké poznání 18
2.2 Vědecké poznání: Konceptuální prostor 21
2.2.1 Model 21
2.2.2 Konceptuální prostor 22
2.2.3 Geometrický charakter prostoru 23
2.2.4 Dynamika konceptuálních prostorů 24
2.3 Běžné poznání: sociální reprezentace 25
2.3.1 Řád a komunikace 27
2.3.2 Typologizace sociálních reprezentací 31
2.3.3 Implikace pro výzkum 31
2.4 Překlad: Korespondenční pravidla, teoretické postuláty, pevné body 33
2.4.1 Pevné body 34
2.4.2 Korespondenční pravidla 35
2.4.3 Teoretické postuláty 38
2.4.4 Kompetence a aktivizace 39
2.5 Shrnutí 40
2.5.1 Studie 41
3 Zaběhlé postupy dosahování vysvětlení: Škály v dotazníkových šetřeních 42
3.1 Úvod 42
3.2 Kontext 43
3.3 Vytyčení zkoumané problematiky 44
3.4 Analýza 45
3.4.1 Využité případové studie 45
3.4.2 Teoretický diskurz 47
3.4.3 Konceptualizace 52
3.4.4 Operacionalizace 59
3.4.5 Statistické testování 64
3.5 Diskuse problematiky škály 75
3.5.1 Problémy zaběhlé praxe 75

3.5.2 Riziko vyprázdněného empirismu 77
3.5.3 Výzkumná praxe 78
3.5.4 Důraz na perspektivu účastníků 79
3.5.5 Výstavba modelu 80
3.6 Závěr 82
4 Nestandardní postupy dosahování vysvětlení: Vizuální stimuly v sociálněvědním výzkumu 84
4.1 Vizuální stimuly v sociálněvědním aspektu 84
4.1.1 Úvod 84
4.1.2 Historie vizuálního výzkumu 85
4.1.3 Využití vizuálních stimulů 87
4.1.4 Diskuse 98
4.2 Případová studie: Vývoj koláží základních emocí 104
4.2.1 Úvod 104
4.2.2 Výzkum emocí a výrazu tváře 104
4.2.3 Koláže základních emocí – případová studie 109
4.3 Diskuse 117
4.3.1 Problémy zaběhlé praxe 117
4.3.2 Riziko vyprázdněného empirismu: nezbytnost pojmenování teoretických východisek 118
4.3.3 Důraz na perspektivu účastníků 119
4.3.4 Výstavba modelu 120
4.3.5 Výzkumná praxe: aplikace principu kritického případu 121
5 Nové postupy dosahování vysvětlení: Role-playingové simulace 123
5.1 Teoretické a epistemologické zakotvení: Role-playing jako živný roztok sociálních interakcí? 123
5.1.1 Úvod 123
5.1.2 Vymezení pojmů 124
5.1.3 Vymezení problematiky 128
5.1.4 Liminální světy v laboratoři a laboratoř liminálního stavu 130
5.1.5 Role-playing jako živný roztok sociálních interakcí 133
5.1.6 Teoretická východiska designu role-playingových simulací 141
5.2 Design role-playingových simulací 146
5.2.1 Vytyčení zkoumané problematiky 146
5.2.2 Data 149
5.2.3 Design role-playingových simulací jako techniky směřující k dosahování vysvětlení 153
5.3 Diskuse 177

5.3.1 Výzkumná praxe 178
5.3.2 Riziko vyprázdněného empirismu: stanovení jasného cíle 180
5.3.3 Důraz na perspektivu účastníků 180
5.3.4 Výstavba modelu 182
5.3.5 Bod překladu: Kompetence a aktivizace 184
5.3.6 Závěr 185
6 Diskuse 187
6.1 Nároky na design metod a technik 187
6.1.1 Zaběhlá praxe 188
6.1.2 Riziko vyprázdněného empirismu 189
6.1.3 Výzkumná praxe 190
6.1.4 Důraz na perspektivu účastníků 192
6.1.5 Výstavba modelu 194
6.1.6 Shrnutí 195
6.2 Relevance pojetí dosahování vysvětlení 196
7 Závěr 199
7.1 Epilog 200
8 Resume 201
9 Dodatky 203
Dodatek č. 1 Cesta za dobrodružstvím: Role-playingová simulace jako inovace v sociálně vědním výzkumu? 203
Dodatek č. 2 Mezi zdáním a měřením – črta o empirické sociologii 217
Dodatek č. 3 Rudolf Carnap: Metodologický charakter teoretických pojmů. Vybrané poznámky 221
10 Literatura 225
11 Ludologie 247
12 Přílohy 248
Příloha č. 1 RWA škála 248
Příloha č. 2 Škály názorového vůdcovství 253
Příloha č. 3 Optimalizovaný model konfirmační faktorové analýzy, škála sociální koheze 263
Příloha č. 4 Složitost modelů: příklad průběhu výzkumu. 264

1 Úvod

1.1 Prolog

Byl sychravý listopadový večer roku 1941 a před domem Paula Felixe Lazarsfelda z auta nevystoupil nikdo jiný než jedenatřicetiletý Robert Merton se svou manželkou Sue. Ať již následně oba muži zapředli hovor přímo na prahu domu [Simonson 2005], nebo až když usedli k jídelnímu stolu [Jeřábek 2011], jisté je, že v podstatě okamžitě mezi nimi vzplála diskuse. Nechávají Hertu Herzog (druhou ze tří manželek PFL) a Sue Merton povečeřet samotné a sami se vydávají taxíkem do pracovny Lazarsfelda v Columbia Broadcasting System, kde Lazarsfeld představuje Mertonovi „program analyzer" [Jeřábek 2014: 295–6]. V následném rozhovoru ovšem rozvíjí možnosti nové metody, kterou dnes známe jako focused interview, které je velmi blízké focus group. Vracejí se pozdě dávno po večeři. Diskusi uzavírají v poklidném posezení, a protože byl jejich večer úspěšný, končí jej kaviárem a šampaňským [Simonson 2005]. Zaslouženě. Vždyť právě položili základy převratné a dodnes hojně využívané metodě ohniskových skupin a jejich setkání vstoupí do učebnic dějin sociologie.

Vývoj, design a implementace různých výzkumných technik se ve světle tohoto klasického příběhu zdá být dílem okamžitého nápadu a invenčního ducha. Ale dnes tomu tak zcela určitě není. Mnohem více než o okamžité originální nápady jde spíše schopnost dlouhodobé a koncepční práce na prokázání validity, efektivity a zejména kvality vyvíjené techniky odborné veřejnosti. K tomu je ale nutné umět pojmenovat pravidla, s nimiž hrajeme. Věřím, že tato schopnost se dá naučit. Ostatně, kdybych tomu nevěřil, pracoval bych někde docela jinde, zabýval se něčím úplně jiným. A hlavně, nikdy bych tomu nevěnoval svou disertační práci.

Zatím s napětím očekávám večer, který také zaslouženě zakončím kaviárem a šampaňským.

1.2 Cíl práce a výzkumná otázka

„Věda je tango mezi daty a teorií."

(James Kobielus)

Smyslem této disertační práce je analyzovat proces, ve které výzkumník dosahuje vysvětlení sociální skutečnosti[1] ve **specifické situaci setkání výzkumníka a účastníka nebo účastníků** (respondentů, komunikačních partnerů) **výzkumu, ke kterému dochází skrze metodu nebo techniku výzkumu** (tedy například dotazníková šetření, hloubkové rozhovory, role-playingové simulace, ale již ne třeba institucionální analýza, analýza mediálního diskurzu atp). Tyto metody a techniky výzkumu jsou následně podrobeny bližšímu rozboru, který umožní ukázat, jak si klást otázky, které jsou důležité při designování takových technik a metod vysvětlování sociální skutečnosti.

Výzkumná otázka: Jaké klást nároky na design metod a technik sociologického výzkumu, které stojí mezi výzkumníkem a účastníkem výzkumu, tak, aby co nejlépe umožnily dosahovat vysvětlení sociální skutečnosti?

Doplňující otázky: Je představené pojetí dosahování vysvětlení (kapitola 2) užitečné, tedy je relevantním analytickým aparátem, kterým je možné rozšířit umírněný neopozitivistický přístup k vysvětlování sociální skutečnosti? Je možné jej efektivně aplikovat v diskutovaných případových studiích? Jaké nároky je třeba klást na jednotlivé metody a techniky výzkumu (kapitoly 3, 4 a 5)?

1.3 Východiska práce

Příprava, vývoj a design technik sociálněvědního výzkumu má různá pravidla a způsoby, které vědecká obec více či méně uznává jako cesty k potvrzení vhodnosti a kvality použité techniky, ať již obecně nebo v konkrétních aplikacích. Úlohou úvodní části disertace je představit pojetí, které tato pravidla umožní diskutovat. Východiskem je mi přitom umírněná neopozitivistická[2] sociologická tradice [Lazarsfeld 1972; Alexander 1988; Pawson 1989] reflektovaná skrze a rozšířená o

1 Česká sociologie často používá nepřesný překlad „social reality" jako sociální realita. (srv. The Social Construction of Reality [Berger, Luckmann 1966] a Sociální konstrukce reality [Berger, Luckmann 1999]).

2 Zástupcem, řekněme, radikálního neopozitivismu je pak například Lundberg [1939].

postpozitivistickou argumentaci[3]. Oba termíny a smysl jejich užití na tomto místě je třeba konkretizovat.

Pokud se odvolávám na neopozitivismus, pak vycházím z toho, že *„všude, kde se realizuje rutinní (jakkoliv vysoce kvalifikovaný) empirický výzkum, je stopa neopozitivistického typu myšlení vždycky patrná“* [Petrusek 2008: 9]. Přestože v (kvantitativně) empiricky zaměřených statích autoři zpravidla explicitně nezaujímají žádná epistemologická východiska, použitým postupem se k určité implicitní formě positivismu hlásí [Adam 2014: 5]. Samotný termín neopozitivismus[4] je přinejmenším v mém okolí v běžné konverzaci vnímán jako pejorativní pojem, který je používán pro nereflektivní vyprázdněný kvantitativní empirismus. K takovému pojetí se však žádný z autorů, kteří jsou hlavními zástupci tohoto epistemologického proudu, nehlásí [srv: Pawson 1989: 11; Petrusek 1993: 173].

V empirické sociologii je za hlavního představitele možné považovat Paula Felixe Lazarsfelda. Ani on *„nebyl nikdy úzkoprsý a doktrinářský neopozitivista, jeho metodologické úvahy měly vždycky metateoretické zakotvení a teoretický kontext“* [Petrusek 1993]. Základním východiskem je pak text *Metodologický charakter teoretických pojmů* filosofa vědy Rudolf Carnapa [1968], v němž reflektuje soudobou kritiku svého vlastního díla a reaguje na ni. Z něj vychází představené teoretické pojetí výzkumné situace mezi výzkumníkem a účastníkem výzkumu.

Právě jejich pojetí vědecké práce je od 70. let předmětem kritiky, někdy hraničící s jistotou, že jde o něco, co můžeme jako sociální vědci nechat směle za sebou[5]. Na tuto kritiku pak reagují například

3 Mimo paradigmatické zakotvení je na místě také zmínit fakt, že disertační práce je také pevně spjatá s československou sociologickou tradicí. Metodologické zaměření není i díky odlivu empiricky orientovaných osobností do komerční sféry v 90. letech příliš silně zastoupenou disciplínou. Jak ukazuje detailní analýza textů v Sociologickém časopise, z celkového počtu 1042 článků je metodologických pouhých 4,1 % [Janák, Klobucký 2014: 643]. Tradice uvažování o problémech měření a empirickém poznávání sociální skutečnosti je zde ovšem pevně zakotvená. Tuto tradici uvodila na počátku 70. let rozsáhlá odborná diskuse k problematice měření, která se odehrávala především na stránkách Sociologického časopisu [Berka 1971; Illner 1972; Řehák 1971, 1972, 1973]. Ideově podobným tématem, jaké zkoumá tato disertační práce, se v úvodu své vědecké dráhy zabývali v 80. letech Juraj Schenk [1981] a Hynek Jeřábek [1984, 1987, 1988], v 90. letech uceleně soudobé přístupy shrnul Miloslav Petrusek [1993]. V poslední době se pak čeští metodologové zabývají praktickým řešením jednotlivých problémů, i když i zde se obecně metodologické úvahy, alespoň v nástinu, objevují [Vinopal 2008; Krejčí 2008; Loučková 2010]. Česká, potažmo československá, metodologie sociologického výzkumu je spletitým vyprávěním, na které nelze nenavázat. Ostatně, řadou autorů jsem přímo ovlivněn tím, že mě učili, osobně je znám a spolupracuji s nimi.

4 Zatímco sociologická tradice pracuje s termínem neopozitivismus, který se odvolává zejména na empirickou sociologickou tradici, filosofie pracuje spíš s termíny novopozitivismus nebo logický positivismus, jichž je v tomto smyslu neopozitivismus praktickou aplikací.

5 Diskutované téma má kořeny hluboko v sociálněvědní teorii a je ve své podstatě propojené s klasickým dilematem struktury a jednání. Dualita (či dichotomie, chcete-li) mezi jednáním a strukturou (respektive problematikou řádu a kontroly) je nejvíce diskutovaným tématem sociologické teorie [Camic, Gross 1998; Balon 2007]. Důležité pro tuto práci jsou především (nepřímé) dopady této diskuse na metodologii sociologického (či sociálněvědního) zkoumání. Ty daly vzniknout několika metodologiím, které, obdobně jako jejich teoretické předobrazy jsou v běžném diskurzu v ostré kontrapozici (pro argumentaci tohoto vztahu viz [Dawe 1970]). Rétoricky na straně jedné stojí klasický empirismus

Jeffrey C. Alexander [1988] v rámci obhajoby parsonsovské tradice, tak ale také místy kousavá a poněkud zapomenutá analýza Raye Pawsona [1989]. Kritika obou stran pak často směřuje na nedostatky při aplikaci teoretické koncepce a opomíjení faktu, že jednotliví autoři často nedostatky svých koncepcí reflektují. Ať již diskutujeme kritiku neopozitivistické sociologie [Kuhn 1997; Lakatos 1970; Feyerabend 1988; Mills 2008] nebo umírněnější hlasy z řad neopozitivistů [Lazarsfeld 1972], volání po nastavení rekonstruktivního programu a sledování formálních ukazatelů, s varováním před technologickou vyprázdněností, je neustále přítomno[6]. Tyto rekonstruktivní (pokud ne pouze destruktivní) teze jsou často pojaty v obecném slova smyslu a objevují se nejen v sociálních vědách. Tuto reflexi, která mi bude sloužit jako významný korektiv neopozitivistického paradigmatu, si dovoluji označit termínem postpozitivismus.

Postpozitivismus není používán pro vymezení jednoznačného přístupu nebo okruhu autorů. Obecně je jím vnímána reakce na (neo)pozitivismus, kterou představují například [Kuhn 1997; Lakatos 1970; Feyerabend 1988], a v nejširším slova smyslu je do něj možné zahrnout v podstatě všechny myslitele, kteří nějakým způsobem kriticky na neopozitivistické paradigma reagují (viz například dále citovaní [Garfinkel 1998; Latour 2005]), v užším pak pokus o jeho přestavbu [Adam 2014]. Jde především o odmítnutí zásadní rozdílnosti v povaze empirického a neempirického poznání a akceptování obecných intelektuálních a metafyzických otázek v (sociálních) vědách jako východisek výzkumu, odklonění se od představy neutrální vědy a omezení možnosti zobecnit [Alexander 1982; Ryan 2006]. Tato disertační práce se soustředí na pojmenování konkrétních nároků, které vycházejí z kritiky neopozitivistického výzkumu**. Ty představují pět základních okruhů, které je třeba klást na metody a techniky využívané v umírněném pojetí neopozitivistické epistemologické tradice. Těchto pět oblastí z analytického pohledu představuje v tomto textu dílčí výzkumné problémy, na něž se budeme dále soustředit.** Každý z nich popíšu a vztáhnu k podobě, v jaké se práci objevuje:

1. Problém zaběhlé praxe. Do standardní výbavy nových přístupů k poznávání sociální skutečnosti patří argumentace proti etablovaným dominantním přístupům. Jejím výchozím

vyrůstající z neopozitivismu a operacionalismu, na straně druhé pak etnometodologická tradice inspirovaná fenomenologií a holismem (pro traktování těchto vztahů do 19. století viz [Ďurďovič 2014], až k antickým myslitelům pak [Fajkus 2005]). Tyto dvě doktríny [Dawe 1970] se promítají do metodologie sociálních věd v podobě často akcentované dichotomie mezi kvantitativními a kvalitativními přístupy. Smyslem této práce není rekonstruovat argumenty hovořící pro jednu nebo druhou stranu, anebo se pokoušet o syntezi. To ostatně provedli jiní [Bourdieu 1984, 1998; Giddens 1984; Habermas 2000].

6 Přestože téma diskutuje alespoň okrajově řada autorů a dokonce i některé klasické učebnicové texty, domnívám se, že základní kánon sporu, včetně bohaté argumentace obou táborů, byl vyčerpávajícím způsobem představen v diskusi v článcích Jeffreyho Alexandera [1988] a Harolda Garfinkela [1988], které vyšly současně v 6. čísle časopisu *Sociological Theory* v roce 1988.

argumentem je, že **nedostatky dominantních metod a technik jsou často skryty za „politiky zaběhlé praxe“[7] [Garfinkel 1988: 104], strategie, které ospravedlňují určitý přístup ke zkoumání.** Garfinkel v rámci své argumentace dále konstatuje, že klasické pojetí neopozitivistické sociologie využívá určitých politik zaběhlé praxe, tedy strategií, které jednak zakládají paradigma a jednak jsou v něm dále využívány. Jednou z vlastností politik zaběhlé praxe je to, že metody a techniky zkoumání, které jsou používány často, jsou považovány za ideální. Tyto strategie jsou neustále reprodukovány [Latour 2005: 260], a **potvrzují tak skrze aktéry samy sebe, určují způsoby, jak zkoumat a rozhodovat, a ukazují, co je a co není konstitutivní**. A tím pádem se zavedení nových technik přinejmenším jeví jako problematické. Pro usnadnění zavádění nestandardních postupů zkoumání sociální skutečnosti je tedy třeba takovou praxi identifikovat, rozšířit a doplnit tak, aby bylo možné tyto nové techniky výrazněji prosadit. Právě proti tomu se následně Garfinkel ostře vymezuje a skrze etnometodologický přístup nabízí radikální respecifikaci.

Důležité pro tento text ovšem je, že zatímco u Garfinkela respecifikace spočívá v představení zcela nového paradigmatu a odvržení paradigmatu neopozitivistického, mně jde o diskusi obecnějších pravidel designování výzkumných technik a metod skrze kritickou reflexi politik běžné praxe vycházející z neopozitivistického paradigmatu. Zatímco naše úvahy jsou v tomto ohledu konvergentní, způsob řešení, ke kterému docházíme, je diametrálně odlišný.

2. Riziko vyprázdněného empirismu. Synergie teorie a empirie je klíčová, protože aplikace metody sama o sobě není dostatečná pro prokázání empirické evidence, její relevantní interpretace a nemůže být náhradou za teoretickou elaboraci. Společně s kritiky zdůrazňuji obecně přijímaný, ale v praxi přehlížený fakt, že výzkum nelze dlouhodobě redukovat na empirický sběr dat podle zaběhnuté šablony.

Teoretický přístup v podobě sociologické, nebo chcete-li metodologické, imaginace je základním stavebním kamenem i v této práci, protože je potřeba způsoby poznávání sociální skutečnosti reflektovat, diskutovat, revidovat a doplňovat [Ryan 2006]. Jak ostatně ukazuji v mnoha

7 Tyto strategie Harold Garfinkel [1988] označuje jako *policies*. V disertační práci používám podrobnější opis jeho termínu, aby bylo zřejmé, že hovořím o tomto konkrétním termínu. Vládnoucí politika zaběhlé praxe v oblasti sociálněvědního výzkumu nejen stanovuje, které metody a techniky lze použít, ale také do značné míry vytváří postupy pro určování kvality všech metod a technik obecně. To znovu potvrzuje dominantní postavení určitých typů výzkumných strategií. Při zkoumání technik a metod výzkumu spadajících (hrubě řečeno) mimo základní učebnicový soubor se vždy znovu a znovu dostanete k základnímu problému: tyto techniky se míjí se standardními kritérii pro posuzování kvality výzkumných metod či technik. Nejde o to, že by těmto kritériím nevyhovovaly, ale často prostě vzdorují aplikaci běžných testů, ty pro ně nejsou relevantní. Naopak standardní sada testů nereflektuje (nebo jen částečně reflektuje) princip praktické využitelnosti zkoumané techniky. Politiky zaběhlé praxe tak nejsou pouze viditelné, tedy obsažené v dominantních technikách sociálněvědního výzkumu, ale často jsou neviditelné, skryté.

částech disertační práce, teoretická východiska výrazně zasahují nejen do způsobu konstrukce techniky, výzkumného designu, ale také do interpretace dat a posuzování jejich kvality.

3. Problematika rozdělení „špinavé“ praxe a „čisté“ teorie. Za tímto postulátem stojí požadavek neustále překračovat rámec teoretického vědění (epistémé) oboru, které je často považováno za vědecky „čisté“, a pokoušet se více či méně zachytit krkolomné know-how praxe (metis) [Latour 1999], které je zpravidla považováno za nedokonalé. Praktické postřehy z výzkumu je třeba vnímat jako plnohodnotného partnera teorie a metodologie a klást důraz na reflexi, transparentnost a různorodost argumentace. Soustředím se přitom na diskusi metodologickou.

Vedle teoretické rozvahy je stěžejní částí textu vlastní praktická zkušenost. Tu je často obtížné rigorózně zachytit, což bývá častým terčem kritiky podobně orientovaných prací. Stavím proto na podrobné argumentaci, příkladech jejího uplatnění a reflexi své vlastní práce. Tento postup není nijak překvapivý, ideově se inspiruji u klasických sociologických výzkumů [srv. Jeřábek 2014], které zakládaly dnešní podoby zkoumání sociální skutečnosti. Etalonem je v tomto ohledu Street Corner Society Williama Foota Whytea [1943] později doplněná o úplnou metodologickou reflexi [1984]. Ve své práci se pokouším pokud možno dodržet jeho ideový postup: *„Významnou pomocí metodologovi při čtení Whytovy studie je skutečnost, že jako jeden z prvních sociologů nechává nahlédnout do své výzkumné dílny, do způsobu své práce, do svých pochybností i neúspěchů. Dělá to způsobem neokázalým, nevnucujícím, formou dosti rozsáhlého apendixu ke své knížce. Ten tvoří sociologický výkladový rámec a průvodce Whytovým výzkumnickým světem. Odhaluje nám, jak postupoval, kde se rozmýšlel, v čem se zmýlil. Nezávazně, ale se silnými argumenty, nám říká, která cesta vede k cíli a proč. A navíc to říká způsobem, který nám ponechává svobodu rozhodnutí. Říká, v mém případě vedla takováto cesta k takovýmto výsledkům, k tomuto konkrétnímu poznání.“* [Jeřábek 2013: 150–151] Příkladem obecnějších úvah tohoto typu jsou pak úvahy o povaze metodologických inovací v sociálních vědách a jejich aplikaci a povaze praktických problémů vztahujících se k roli rozvíjení výzkumných technik v profesní dráze badatele. Obě úvahy, volně inspirované apendixy knihy W. F. Whytea jsou součástí dodatku této práce (viz dodatek 1).

4. Kladení důrazu na způsoby, jakými lidé utvářejí své vnímání světa, a obrácení pozornosti k tomu, jak dělat výzkum s nimi, spíše než o nich. Předmětem zájmu výzkumníka by se měla stát snaha stavět techniky a metody výzkumu s respektem k perspektivě a schopnostem participantů výzkumu. Výzkumník si při své práci a přípravě výzkumného designu musí být vědom rozdílnosti vědeckého a účastníkova pohledu a **skrze metodu komunikovat s participanty výzkumu výhradně způsobem vlastním jejich vnímání světa.** Vnímat tuto rozdílnost umožňuje třeba

představení tematicky vhodného slovníku zkoumané oblasti a diskuse předchozího poznání (tato činnost má samozřejmě více funkcí).

Tento důraz má praktický rozměr. Každý výzkumný přístup pro dosažení vysvětlení vyžaduje od všech aktérů úsilí v podobě sběru dat v příslušné struktuře a jejich interpretace. Například u hloubkového rozhovoru je větší zátěž kladena na výzkumníka a jeho porozumění datům při jejich zpracování a analýze, protože pořízená data mají blíže běžnému poznání. U dotazníkových šetření je to spíše naopak: postup zpracování dat je relativně jasný. Jak ale konkrétní respondent rozumí nebo nerozumí podnětu v podobě otázky, jak ji zpracovává, atp., už zpravidla výzkumník nesleduje. V dotazníkových šetřeních tak dokážeme úlohu výzkumníka standardizovat, tedy lépe sledovat, popisovat a hodnotit. Z pohledu respondenta zůstává fakt, že výzkumný nástroj odráží plně jeho utváření světa, implicitním (ale nedostatečným) předpokladem.

Zde je třeba ještě jednou zdůraznit, že v obecném slova smyslu je primární (nikoliv v kvalitativním smyslu, ale ve smyslu toho, co bylo dřív [srv. Wittgenstein 2005]) právě perspektiva běžného člověka, z jehož poznání vědecká perspektiva vyrůstá.

5. Problém výstavby modelu a ztráta kontextu. Neopozitivistický postup, z něhož řada politik empirického výzkumu vychází, zpravidla rozdělí skutečnost na prvky a ty pak samostatně zkoumá, čímž se ze zkoumání vytrácí spojitost a kontext, což zakládá problémy, které je třeba detailně reflektovat[8]. Meritem tohoto přístupu je koncept práce s modely, tj. uzavřenými soubory kontextuálně uchopených prvků zkoumaného sociálního fenoménu, tak, jak jej představuje například Parsons [1937] nebo Alexander [1988]. **Design výzkumu tedy řeší problém, jakým redukovat komplexitu skutečnosti tak, aby ji bylo možné empiricky uchopovat a popisovat** [Alexander 1988]. Výsledkem takového rozhodování je model, tedy zjednodušení, respektive popis [Latour 2005] sociálního fenoménu, nese však vlastní svébytnou kvalitu a není jen pouhým odrazem skutečnosti [Wittgenstein 2005] (k úvaze o svébytnosti kvality modelu viz dodatek č. 2).

Při zkoumání sociální skutečnosti je tak třeba učinit určitá rozhodnutí ohledně toho, co při poznávání zahrnout a co již nikoliv. Řečeno s Parsonsem [1937: 43], stanovit základní jednotku[9], pod kterou nemá smysl jít. Určení takových jednotek je ryze analytickou operací. Právě jejich pečlivé stanovení považuji za klíčové pro přiblížení zkoumaného fenoménu a možnosti poznat sociální

8 Z druhé strany etnometodologické postupy svou snahou o komplexitu ztrácí schopnost zobecnit.

9 Parsonsův pojem *unit act* je do češtiny překládán jako základní jednotka jednání [srv. Balon 2007: 67]. V této práci však vycházím z Alexanderovy [1988] aplikace tohoto pojmu na výzkumnou situaci. Alexander a Garfinkel [1988] pro to, co jsem pro jasnější výklad označil jako model, používají pojem *plenum*.

skutečnost. Vzniká tak model, který rozdělí to, co je v našem zájmu a co již není pro analýzu užitečné [Alexander 1988].

Empirická sociologie často odhlíží od kontextu a dostává se pouze na povrch dění a je slepá vůči vnitřním souvislostem [Garfinkel 1988]. Proto považuji za důležité nevnímat prostor modelu jako ostře ohraničený řez, ale je vhodné sledovat i kontext zkoumaného prostoru a způsobu jeho utváření (přitom však nezabřednout do zkoumání dílčích jednotlivostí). Při stanovování modelu chci zachovat představu, co se skrývá pod úrovní základních jednotek. V kontextu předchozího výkladu můžeme říct, že optimálně půjde o klasické analytické, ale „etnometodologickým hlediskem poučené" kategorie. **Při vystavování modelů tedy v podstatě postihuji proces ustanovování základních jednotek, které tvoří hranice prostoru modelu. Pro stanovení této hranice ovšem musím mít představu, jak vypadá prostor za ní.**

Jistě si dokážeme představit celou řadu způsobů redukce komplexity zkoumaného fenoménu. Co se může zdát jako nedůležitý detail, může být při bližším pohledu velmi důležitým prvkem sociální skutečnosti (příklad viz přílohu č. 4). Nikdy nemůžeme zahrnout každý detail, veškerý kontext. Tímto problémem se výrazně zabýval Bruno Latour [Latour, Woolgar 1986], který si je vědom toho, že neexistuje žádná nejmenší jednotka a aktanty lze teoreticky rozkládat do nekonečna. Jedním dechem však zdůrazňuje, že je třeba pečlivě volit a popisovat to, co by mohlo mít na zkoumaný sociální fenomén vliv[10].

Těchto pět klíčových námitek proti neopozitivistickému diskurzu dále zkoumám jako nároky, které je třeba na metody a techniky zprostředkovávající vztah mezi výzkumníkem a účastníkem dále zkoumat. Disertační práce sama o sobě tyto požadavky reflektuje a zapracovává je do své vlastní struktury.

Aby nevznikly jakékoliv pochyby, je třeba ještě jednou zdůraznit, že cílem textu rozhodně není snaha o formu syntéze nastíněných dualismů (struktury a jednání, neopozitivismu a etnometodologie). **Vycházím jednoznačně z kriticky[11] reflektované neopozitivistické tradice, kterou nemám v úmyslu opouštět**. Domnívám se, že je možné v rámci této tradice pracovat s námitkami a v důsledku možnosti politiky empirické sociologie rozšířit, diskutovat stávající (neviditelná) pravidla zaběhlé

10 I když by někteří rádi, není možné do reflexe zařadit vše, stejně jako při svém studiu v laboratoři Latour nezmínil roli odpadkového koše.

11 Snažím se přitom reflektovat multidisciplinaritu a různorodost hlavních proudů, které se v metodologii sociálních věd k problematice vyjadřují: sociologie, sociální teorie, filosofie vědy, sociální psychologie a kognitivní věda. Do značné míry se také snažím vycházet z poznatků a současných úvah o podobě a úloze sociálních věd [Wallerstein 1996, 2006a, 2006b; Fay 1999; Latour 2005; Stöckelová 2013].

praxe atp. Proto se mimo jiné budu snažit vyrovnat s pěti předestřenými nároky i v rámci struktury této práce.

1.4 Struktura práce

„Mezi vědci a chaosem není nic víc než stěna z archivů, protokolů, nálepek, popisků a papírů."

(Bruno Latour: Laboratory Life)

V klíčových námitkách, jejichž diskuse je předmětem této disertační práce, je **zdůrazňováno za prvé propojení teoretické, metodologické a praktické roviny** (dílčí výzkumné otázky 1, 2, 3) a **za druhé propracování vědeckého modelu a toho, jak skrze něj přistupovat k účastníkům výzkumu** (otázky 4, 5). Práce samotná proto dbá na propojení obecně teoretické roviny (kapitola 2) s metodologickou, která je vždy demonstrována na konkrétní případové studii (kapitoly 3–5). Toto propojení je diskutováno v kapitole 6 a zaměřuje se jak na zodpovězení výzkumných otázek (viz kapitoly 1.2 a 1.3), tak na diskusi vhodnosti představeného pojetí (z kapitoly 2). Cílem práce tedy není primárně vylepšování představených metod a technik, ale odhalování obecněji platných nároků, které na ně klást. Připomeňme, že hovoříme pouze o takových metodách a technikách, které jsou přímým prostředníkem mezi výzkumníkem a zkoumaným.

Aby bylo možné efektivně diskutovat dílčí otázky č. 4 a 5 (viz kap. 1.3), rozšiřuji tradiční Carnapův koncept rozdělení jazyka vědy a jazyka observačního [Carnap 1968] (více ke Carnapovu pojetí viz dodatek 3). Toto rozšíření realizuji skrze dva koncepty, které splňují požadavky kladené Carnapem, a to následujícím způsobem: 1) Pro popis teoretického jazyka využívám **pojem konceptuálních prostorů Petera Gardenforse [2004]. Ten vnáší do klasické výstavby vědeckého jazyka představu geometrické struktury.** Ta zachovává hierarchické budování teoretického jazyka a umožňuje navíc posuzovat blízkost a vzdálenost jednotlivých bodů, a tím je uvažovat ve vzájemném kontextu (viz dílčí výzkumnou otázku 5). Pro observační jazyk využívám konceptu **sociální reprezentace Sergeho Moscoviciho [2000]. Ten nám dává možnost popsat, za jakých okolností, respektive v jaké podobě je možné sociální jevy, stavy a fenomény zkoumat, klade důraz na perspektivu účastníka výzkumu** (viz dílčí výzkumnou otázku 4) a dává jasnější představu, jak **konceptuálně s jinak obtížně strukturovaným observačním jazykem pracovat**. Oba přístupy se zabývají tím, jak dosahovat překladu mezi vědeckým a nevědeckým a podrobně jej diskutují. To je klíčové pro popsání procesu dosahování vysvětlení skrze výzkumné metody a techniky, kterými se v disertační práci zabývám. Díky těmto rozšířením a pevnému teoretickému zakotvení práce se jednak

práce sama o sobě vyhne abstraktnímu empiricismu (viz dílčí výzkumnou otázku 2), jednak díky jinému pohledu umožní nahlédnout za postupy běžné praxe (viz dílčí výzkumnou otázku 1). Funkčnost takto představeného pojetí budu diskutovat na konkrétních empirických příkladech (viz dílčí výzkumnou otázku 3).

V dalších empiricky orientovaných kapitolách (3–5) se budu zevrubně věnovat třem velmi rozdílným sociálněvědním technikám výzkumu. První z nich jsou škály v dotazníkových šetřeních a způsob jejich konstrukce s využitím klasické testové teorie, druhá studie diskutuje vizuální techniky a demonstruje je na případové studii. Třetí studii tvoří představení původní autorské metody role-playingových simulací. Každá kapitola je v závěru vždy z pohledu pojetí dosahování vysvětlení vztažena k cíli práce, tj. identifikaci nároků, které je možné na metody a techniky klást.

V šesté kapitole diskutuji obecnější nároky, které je třeba klást na metody a techniky výzkumu, které stojí mezi výzkumníkem a účastníky výzkumu. Vycházím přitom jak z teoretických východisek, tak z reflexe empirických studií. Argumentuji, k čemu je vhodné pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení a proč je dobré jej používat. Stručně také diskutuji užitečnost ve 2. kapitole představeného pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení. V závěru pak již jen shrnuji smysl celé disertační práce a v dodatcích podrobněji diskutuji některé otázky a koncepty, které v práci zcela nevytěžuji.

2 Výzkum jako dosahování vysvětlení

V této kapitole obracím pozornost k tradici zkoumání podstaty bádání v sociálních vědách, k základním otázkám po způsobu zkoumání sociálních fenoménů a představuji výchozí teoretický koncept této práce. Ten rozšiřuje tradiční neopozitivistické rozlišení teoretického a běžného poznávání (či jazyka, chcete-li) představené Carnapem a způsoby překladu mezi těmito dvěma jazyky. Kromě představení rozlišení observačního a teoretického jazyka (kapitola 2.1.) v rozšířeném pojetí přistupuji k teoretickému jazyku jako ke konceptuálním prostorům [Gardenfors 2004] (kapitola 2.2.) a jazyku observačnímu jako k sociálním reprezentacím [Moscovici 2000] (kapitola 2.3.). V následující kapitole pak diskutuji, jakými způsoby je možné docházet k překladu z jednoho jazyka do druhého (2.4.), zejména s ohledem na využití v metodách a technikách výzkumu, které přímo zprostředkovávají vazbu mezi zkoumaným a výzkumníkem.

Termíny konceptuální prostor i sociální reprezentace jsou v literatuře používány jednak pro celé teorie, ale také pro samotné klíčové koncepty. **V této práci se k nim odkazuji výhradně jako k samostatným (analytickým) konceptům, nikoliv celým teoriím**.

2.1 Observační a teoretický jazyk: Běžné a vědecké poznání

„Překládat znamená „říci skoro totéž“, přičemž celá otázka nespočívá ani tak v tom „totéž“, jako spíš v onom „skoro“.“

(Umberto Eco: Říci skoro totéž)

V této disertační práci diskutuji takové metody a techniky sociálněvědního výzkumu, které poznávají skutečnost skrze přímou interakci s lidmi, tedy účastníky výzkumu. V takovém výzkumu se snažíme o porozumění tomu, jak lidé běžně skutečnost poznávají,[12] a jazykem vědy tuto skutečnost uchopujeme. **Problém je do značné míry v tom, že běžné a vědecké poznání jsou, jak ukážu, poměrně odlišné způsoby poznávání sociální skutečnosti. Tuto koncepci podrobuje detailnímu rozboru Carnap [1968], s jehož pojetím, byť často ne jeho procedurami [Petrusek 1993: 87], neopozitivistická tradice pracuje**. Je také ideovým východiskem této práce, včetně důrazu na reflexi

12 Samotné téma poznávání (a s ním úzce spojený problém racionality) představuje jednu ze základních filosofických otázek posledních několika tisíc let, k níž není možné se vyslovit jaksi mimoděk, a i to by bylo výrazně nad možnosti této práce. Další text je v tomto směru proto věcně navázán na výchozí paradigmatické zakotvení.

nedostatků operacionalismu a nutnosti překonat striktní binaritu teoretické-observační [Fajkus 2005: 105].

Carnap samozřejmě není zdaleka jediným, kdo s touto myšlenkou pracuje[13]. Různí autoři pro pojmenování pólů této duality používají jiné pojmy: vědecké a laické poznání [Carnap 1968], individuální a obecné poznávání [Gellner 1998], individuální a dialogické poznání [Moscovici 2000], vědecké a nevědecké vysvětlení [Latour 2005], monologické a dialogické jednání [Marková 2007], či sociologický a zdravý rozum [Petrusek 1993][14]. Rámcově se všechny tyto teze shodují v tom, že v sociálněvědním výzkumu jde o to najít způsob, jakým si porozumět, jak překládat (prostřednictvím komunikace, nejčastěji jazyka). V textu vzhledem k cíli práce, založeném na snaze výzkumníka dosáhnout vysvětlení skrze porozumění účastníkovi **výzkumu, o této dualitě referuji jako o dualitě vědeckého a běžného poznání.**

Vědecké poznání (kapitola 2.2) **se vyznačuje tím, že má formalizovanou metodologii a pravidla.** Je založeno na systematizaci na základě vědecké metody a jako takové umožňuje poznávané fenomény poměrně přesně strukturovat [viz Kuhn 1997]. Byť je způsobů jak strukturace vědeckého poznání uchopit více, dominantním přístupem je v sociálních vědách operacionalizace.

Druhý typem je pak **běžné poznání** (kapitola 2.3)**, které je založeno na kontextu – vztahu poznávaného fenoménu k dalším fenoménům, a tím pádem fenomén neumí precizně definovat.** *„Sociální fenomény jsou dialogické fenomény ve vztazích. Je nesmyslné definovat je jako nezávislé entity. Můžeme je definovat či charakterizovat pouze s ohledem na další sociální fenomény"* [Marková 2007: 190]. Jinými slovy, v pojetí běžného poznání musíme sociální fenomény díky jejich

13 Vztah obou typů poznání je ostatně předmětem dlouhé diskuse, přičemž vědecké poznání dominovalo evropskému myšlení od 17. století. Myslitelé, jako např. Ernst Gellner [1998], poukazují na existenci obou typů poznání, ale považují vědecké poznávání za racionální, a tím nadřazené. Běžné poznávání je pak vědecky nezajímavé a konceptuálně podřadné. Je však zřejmé, že vědecké přinejmenším implicitně vychází z poznání běžně sdíleného (přičemž je žádoucí se od něj zcela oprostit, jak tvrdí např. Noam Chomsky [2000]). Jiní autoři, jako například etnometodologové [Garfinkel 1967], či symetričtí antropologové [Latour 2005; Law 2007] nadřazenost vědeckého poznání odmítají. Vědecké a běžné poznání má pro ně stejnou hodnotu. Připouští, že laičtí informátoři mají jinak strukturované vědění, ale to proto není ani zdaleka méně hodnotné než vědění vědecké. Tento text námitky proti dominanci vědeckého poznání při designu výzkumných technik dále rozvádí.

Dodám také, že zejména symetričtí antropologové v čele s Bruno Latourem [2005] rozehrávají tuto hru kromě zmíněné symetrie vědeckého a nevědeckého také v dalších oblastech. Především u živého a neživého aktéra (tzv. socializované technologie), kde klade důraz na mnohost podob, jež mohou aktanti přijímat. Dál pak stejného důrazu na elegantní vědění (epistémé) a špinavé, krkolomného know-how praxe (metis).

14 Někteří autoři pak pracují s rozdělením na více typů jazyků. Například Petrusek [1993: 76–7] dichotomizaci poněkud ironizuje, když hovoří o jazycích komunikace se zadavatelem, teoretickém jazyce (multiparadigmatické) sociologie, jazyce hypotéz, operacionalizačních procedur, přirozené komunikace s respondentem, počítačových procedur, interpretace dat a přirozeném jazyce výzkumné zprávy. Zároveň však trefně dodává, že *„pravděpodobnost, že výchozí informace zůstane po tolikanásobném překladu nedotčená* (…), *je nepatrná"* [ibid.: 78].

dialogickému charakteru zkoumat kontextuálně[15]. Běžné a vědecké poznávání jsou dvě alternativy, dvě hypotézy, které představují dva rozdílné, ale zároveň doplňující se typy poznávání.

Setkávání obou typů poznávání (kapitola 2.4) **sociální skutečnosti je základním stavebním kamenem sociálněvědního výzkumu**. Zejména v sociálních vědách je vědecké poznávání modelem běžného poznání. Jak ukazuje Carnap [1968], vědecké dimenze nelze studovat samy o sobě, prakticky vždy, a v sociálních vědách zvláště naléhavě, pracujeme také s běžným poznáním. **Pokud se jako výzkumníci snažíme vysvětlit sociální skutečnost, musíme dosáhnout překladu** [Carnap 1968; Petrusek 1993] (resp. porozumění [Moscovici 2000], setkání myslí [Gardenfors 2004; Aron 2006], „interessement" Callona a Laroura [srv. Star, Griesemer 1989]) mezi námi a účastníky výzkumu. Vědecké poznání vychází z běžného poznání, ale nemůže být plně jeho termíny a větami popsáno. Při dosahování vědeckého poznání tak neusilujeme o překlopení každého termínu či věty vědeckého jazyka do vět běžného poznání a naopak. Na druhé straně jsou některé termíny obou typů poznání vzájemně úzce propojené (často jde o pozorovatelné události) a skrze takové termíny lze dosahovat překladu z jednoho typu poznání do druhého.

Koncepty vědeckého a běžného poznání a následně problematiku překladu dále představuji v následujících kapitolách.

15 Základním metodologickým problémem, na který upozorňují Gardenfors i Moscovici, je systematické uchopování dimenzí běžného poznávání (a specificky těch sdílených v podobě sociálních reprezentací nebo dimenzí kvalitativního charakteru). Peter Gardenfors [2000: 259] dokonce nedostatečnou znalost o dimenzích kvality považuje za největší problém stojící ve využívání teorie. Odkazuje přitom na Locka, který stejný problém řešil už v 17. století. Jako jeden z možných analytických postupů navrhuje jednak analýzu metafor a převzetí postupů vědeckého poznávání, jednak nalezení způsobu, jakým analogicky nakládat s takovými dimenzemi.

2.2 Vědecké poznání: Konceptuální prostor

„Všechny modely jsou špatně, ale některé jsou užitečné.“

(George Box, Edwards Deming)

Carnapovo pojetí vědeckého jazyka zavádí pojmy termín a věty. Termínem Carnap myslí nejmenší stavební jednotky vědeckého jazyka, které se skládají do vět. Přitom musí platit, že každý navazující termín musí být smysluplný vzhledem k třídě termínů stojících před ním a zároveň musí vnášet nějakou „novost“, jinak je nadbytečný a jazyk zbytečně komplikuje. Základ teorie tvoří termíny, které jsou prostřednictvím korespondenčních pravidel přímo spojeny s observačním jazykem. Pro další termíny vědeckého jazyka platí, že musíme být schopni pomocí teoretických postulátů a korespondenčních pravidel dojít k observačnímu jazyku, přičemž již platné termíny můžeme použít jako další premisy.

Psychologické pojmy (v tomto smyslu také sociologické) jsou velmi podstatným prvkem poznání tohoto druhu. Vytváření teoretických pojmů a zákonů je velmi důležitým metodologickým úkolem. „Behavioralistické“ pozorování je sice také důležitým prvkem, protože osvětluje prvotní fakta, ale opravdový pokrok přináší hlavně konstrukce teorií, které se vztahují k nepozorovaným událostem. V psychologii pak vznikají dva hlavní proudy tohoto typu poznání. (1.) Od pozorovatelných událostí (pocity, vjemy, představy, paměti…) k neuvědomělým událostem. Zákony vysvětlující tyto nevědomé události jsou spíše kvalitativního charakteru, což omezuje jejich prediktivní sílu. (2.) Od pozorovatelných událostí k dispozicím, tendencím, schopnostem, možnostem. Zde jsou zákony spíše kvantitativního charakteru [srv. Carnap 1968: 310]. Carnap také predikuje, že postupně budou tyto přístupy konvergovat. Toto základní Carnapovo pojetí rozšiřuji o koncept konceptuálních prostorů Petera Gardenforse [2000] (kapitola 2.2.2), které zapracovávám do klasického přístupu k vědeckému poznání jako k modelu (kapitola 2.2.1).

2.2.1 Model

Jak jsem konstatoval dříve, nesnažíme se uchopit sociální skutečnost v celé její realitě. Při zkoumání sociální skutečnosti je tak třeba učinit určitá rozhodnutí ohledně toho, co při poznávání zahrnout a co již nikoliv. Výsledkem takového rozhodování je pak model. Ten je produktem vědeckého poznání, a musíme tedy být schopni jej poměrně přesně konceptuálně uchopit. Na druhé straně je třeba respektovat běžné poznání, z něhož model čerpá. Pro přirovnání si vědecké poznávání

můžeme vizualizovat jako nádobu, kterou se snažíme naplnit tekutinou. Ta představuje běžné poznávání. Musíme tedy nádobě dát nejen správný tvar, ale také ji vytvořit z vhodného materiálu.

Model, lhostejno zda v architektuře, sociologii, či fyzice, má svou svébytnou funkci. Funkci přiblížit a dát možnost pochopit, případně určitým způsobem testovat svůj předobraz. Jeho cílem není replikovat skutečnost, nýbrž ji nahlédnout tak, abychom ji mohli uchopit. Takový model však musí být správně vystavěn. Pečlivě vystavěný model vypovídá o komplexním jevu více než snaha o analýzu jevu jako celku, a to díky jeho základní vlastnosti: je redukován kontext, aniž by ale došlo k jeho rozpadu na jednotlivosti, a pozornost je upřena na klíčové prvky zkoumané problematiky. Má-li model sloužit pro pochopení či popis sociálního fenoménu, musíme ukázat, jakým způsobem je strukturován a jak s ním pracovat.

Shrňme nyní, jaké požadavky na model klademe, co jsou zatím dosud formulované základní předpoklady:

1. Kontextualita: Protože jsou modely vystavěny pro popis běžného poznání, musí mít kontextuální charakter.

2. Umožňují dosáhnout vysvětlení: Musí obsahovat termíny a věty, z nichž některé jsou přímo propojitelné s běžným poznáním.

3. Základní jednotka: Je možné stanovit hranici detailu, za který nemá smysl jít. Tím je stanoven prostor modelu.

4. Konkrétní konstelace poznání sociálního fenoménu jsou v podstatě unikátní u každého aktéra, ale sdílejí alespoň částečně velmi podobnou strukturu, kterou je možno skrze model uchopit.

Dále popíšu, jak docházíme k vymezení modelů, jak jsou strukturovány a jaká jsou pravidla jejich výstavby a poznávání.

2.2.2 Konceptuální prostor

Řešení problému, jak vědecky uchopit vědecké poznání jako model, nabízí Peter Gardenfors v teorii konceptuálních prostorů [Gardenfors 2000]. Teorie konceptuálních prostorů velmi dobře

konvenuje s předloženými úvahami. Odpovídá na požadavky a otázky, které jsem dosud vznesl.[16] Na rozdíl od Carnapova pojetí jazyka, který se skládá z vět a termínů, **je konceptuální prostor vystavěn jako geometrický prostor skládající se z os a dimenzí, a nabývá tak topologických vlastností. Prostor je tvořen množinou os (Carnapovy věty), které tento prostor vymezují** a určují [Weisberg 1974]. Geometricky vyjádřeno, osy jsou jednotlivé vektory zkoumaného prostoru. Ty jsou dány nejen vlastnostmi prostoru samotného, ale také způsobem jeho vnímání a kontextem, ve kterém jsou tyto vztahy zakotveny.

Každou z os je možné dále rozložit na množinu dimenzí elementárních kvalit (Carnapovy termíny), které již ovšem není možné rozkládat dále. Jsou tedy základní jednotkou. Dimenze elementární kvality mohou mít různé geometrické struktury (spojité i diskrétní, lineární či nelineární, nebo jí může být v určitém pojetí i kruh [Weisberg 1974]), čímž je do značné míry dána jedinečnost každého konceptuálního prostoru [srv. Beňušková 2005].

Nejjednodušším typem dimenzí jsou dimenze senzorické (jako váha, výška nebo např. u barvy kontrast), u kterých je relativně jednoduché určit souřadnice zkoumané informace. Složitější je práce s *„dimenzemi kvality, které mají abstraktní nesenzorický charakter“* [Gardenfors 2004: 11]. Gardenfors klade důraz na dva možné způsoby poznávání dimenzí. Běžné poznání zahrnuje kognitivní struktury každodenního života, jako jsou vjemy, vzpomínky a pocity. U dimenzí založených v běžném poznání nejde o to dát „realistický“ popis světa, ale poskytnout psychologické míry, které určí strukturu toho, jak jsou naše představy prezentovány. Na druhé straně vědecké poznání s dimenzemi pracuje jako se součástí vědeckých teorií a právě ty často rozšiřují konceptuální prostory o osy zcela nové [srv. Gardenfors 2004: 14]. Je zřejmé, že pokud konstruujeme model, obvykle jej popisujeme ve vědecky modelovaných osách a dimenzích.

2.2.3 Geometrický charakter prostoru

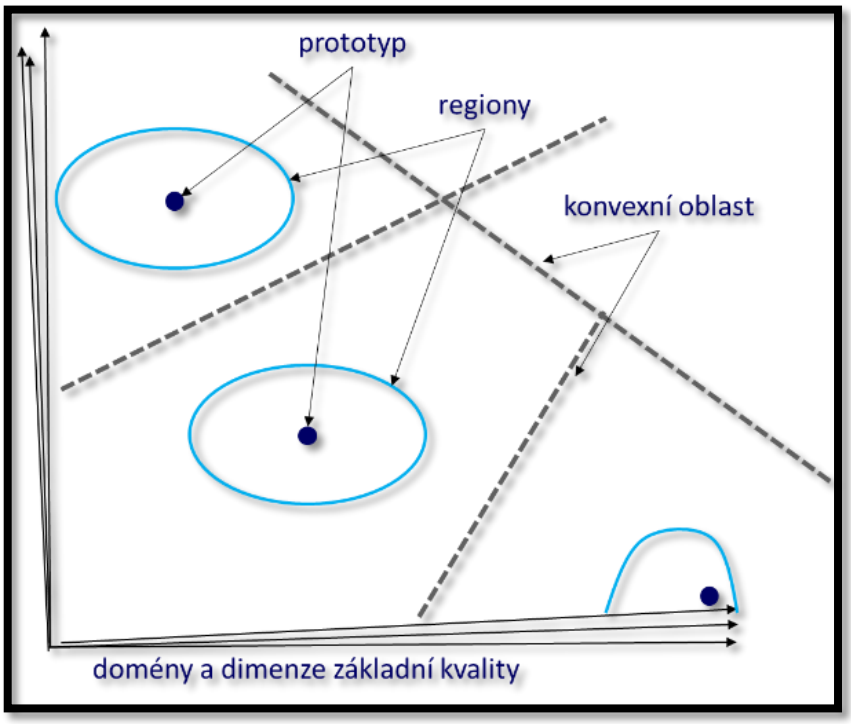
Díky geometrickému pojetí celého prostoru je možné **v rámci konkrétního prostoru určit polohu každého bodu. Stejná vlastnost nám umožňuje říct, jak jsou dva různé body od sebe**

16 Autor se na poli kognitivní vědy zabývá analogickou problematikou dichotomizace možných přístupů k poznávání. Jím rozpracovaná teorie pak ukazuje cestu mezi symbolickou [Fodor 1975] a asociační [Dellarosa 1988] tradicí, kterou je možné označit za analogickou k výše načrtnutým dualitám klasického sociálněvědního diskurzu. „[Teorii konceptuálních prostorů] *bychom neměli vnímat jako soupeře symbolické nebo asociační tradice. Tyto tři přístupy jsou spíš třemi úrovněmi uchopení kognice na různé úrovni rozlišování*“ [Gardenfors 2004: 10, překlad MB]. Teorie konceptuálních prostorů nedisponuje vlastním výzkumným metodologickým aparátem [Gardefors 2000: 256]. Ten je třeba dále rozvinout.

vzdálené. Podobné body budou v konceptuálním prostoru položeny blízko sebe. Do takto vymezeného konceptuálního prostoru můžeme zasazovat jednotlivé informace, a určovat tak jejich podobnost.

Podobné body budou vytvářet shluky, respektive regiony [srv. Beňušková 2005: 12] (viz schéma 2.1). V takovém regionu jsou některé body více či méně centrální a z tohoto hlediska mají jinou důležitost. **Centrální bod regionu je prototyp**. *„Prototyp je v teorii konceptuálních prostorů definovaný jako existující anebo neexistující objekt s průměrnými vlastnostmi, tj. jako bod v centru konvexního regionu reprezentujícího daný koncept"* [Beňušková 2005: 11; podtržení MB]. Takových prototypů může být v jednom konceptuálním prostoru celá řada. Pokud bychom každý bod přiřadili k nejbližšímu prototypu, pak bychom celý konceptuální prostor rozdělili na konvexní oblasti, **kde každý bod v prostoru přináleží některé z těchto oblastí. Tomuto jevu říkáme *Voronoiho mozaika*** [Gardenfors 2004: 22].

Schéma 2.1 Prototyp, region, konvexní oblast



Zdroj: autor.

2.2.4 Dynamika konceptuálních prostorů

Teorie předpokládá, že konceptuální prostoty nejsou trvalé a neměnné. Můžeme je rozšiřovat o nové osy kvality, případně konstruovat zcela nové prostory. V běžném poznávání se tak

děje v procesu učení, ve kterém rozvíjíme a poznáváme nové dimenze nebo celé nové prostory [srv. Beňušková 2005]. Učíme se jak sociálně sdíleným, anebo, jak již bylo uvedeno, jejich vědeckým interpretacím [srv. Gardenfors 2000: 29]. V druhém případě jde především o přidávání abstraktních dimenzí do stávajícího prostoru: *„abstraktní koncepty jsou novými dimenzemi. Měly by vznikat hierarchicky na bázi existujících konceptů a dimenzí"* [Beňušková 2005: 11], tedy stejně, jak navrhuje Carnap.

Pro rozšiřování prostorů o nové dimenze platí určitá pravidla. Každá nově přidávaná (a tím i na původní podobu prostoru navazující) dimenze musí (1.) být smysluplná vzhledem k ose stojící nad ní a ostatním dimenzím dané osy, (2.) být nad hranicí stanovené základní jednotky, a zároveň (3.) musí vnášet nějakou „novost", jinak je nadbytečná a zbytečně model komplikuje [srv. Carnap 1968][17]. Ve výzkumné praxi zpravidla netestujeme, zda nová dimenze má nebo nemá dostatečný vliv, pouze ji podrobujeme úsudku [Latour 2005][18].

V této chvíli disponujeme poměrně ucelenou představou o vnitřní struktuře modelů, o tom, jaké mají topologické vlastnosti, jak se mohou rozvíjet. Musíme nicméně překlenout problém individuálního charakteru modelu. Potřebujeme ukázat, jakým způsobem lze skrze modely komunikovat a dosahovat vysvětlení (kapitola 2.4.). Předtím ale představíme pojetí běžného poznání.

2.3 Běžné poznání: sociální reprezentace

„Mentální prostor, který generuje smysl pro příslušného jedince je částečně determinován interakcí jedince s okolním světem, částečně interakcí s ostatními a částečně interakcí se sebou samým (např. ve formě sebereflexe)."

- [Gardenfors, Warglien 2006]

V nejširším pojetí je běžné poznání *„soubor nejobecnějších předpokladů o skutečnosti, které jsou akceptovány v dané kultuře"* [Petrusek 1993: 185], což samozřejmě není dostatečný popis k tomu,

17 Jde pak o tzv. izolovaný postulát.

18 Postup přidávání dimenzí je neproblematický, dokud přidáváme samostatně jednu za druhou. Problém nastává ve chvíli, kdy není možné přidat dimenzi samostatně, ale je nezbytné přidat jich více najednou (například do prostoru vnášíme celou novou osu). Dimenze pak nelze posuzovat samostatně, analyticky jsou v tu chvíli pojímány jako jedna entita a stejně tak testovány. V takovém případě však může dojít ke klamnému posouzení: i přes to, že entita vyhoví všem třem požadavkům (smysluplnost, významnost, přínosnost), může se stát, že jednotlivé dimenze tyto požadavky samy o sobě nesplňují.

abychom mohli s rozdělením vědeckého a běžného jazyka dále pracovat. Výchozí charakteristiku tak provedeme na základě Carnapova vymezení observačního jazyka. Pro ten platí, že všechny věty skrze něj formulované jsou srozumitelné pro všechny členy skupiny. V kontextu této disertační práce nenárokujeme jeho absolutní univerzálnost, ale vztahujeme ji na cílovou skupinu. Běžné poznání různých skupin se vzhledem k tématu výzkumu a cílové skupině může velmi výrazně proměňovat. Platí také, že za prvky běžného poznání můžeme označit takové (nikoliv však výlučně) termíny, které:

1. Jsou pozorovatelné.
2. Jsou přesně určitelné (definicí nebo redukcí).
3. Jejich hodnoty jsou konkrétní entity.
4. Pravidla neimplikují jejich nekonečnost.

V následujícím textu charakteristiku běžného poznání dále rozšíříme. Pojem, který je třeba nyní rozpracovat, je pojem **sociálních reprezentací**. Ten, jak již bylo řečeno, označuje jak celou teoretickou koncepci využívanou především v sociální psychologii, tak její koncept [de Rosa 1993; Marková 2007]. **K termínu sociální reprezentace se v této práci vztahuji pouze jako ke konceptu[19].**

Sociální reprezentace nemá jednu jednotnou definici [Hoijer 2011], smysl je však zřejmý:

„Soubor myšlenek a pocitů, které jsou vyjádřeny verbálním a zjevným chováním aktérů a pro zkoumanou skupinu tvoří objekt“ [Wagner et al. 1999: 95].

„Uchovávají kolektivní povědomí a dávají mu tvar, vysvětlují věci a události tak, aby byly dostupné každému a byly využitelné aktuálním zájmům“ [Moscovici 1984: 22].

„Jsou obsahy každodenního myšlení a zásobou myšlenek, které dávají smysl naší náboženské víře, politickým ideám a spojením, která tvoříme tak spontánně, jak dýcháme. Umožňují nám

19 A to hned z několika důvodů. Prvním z nich je hledisko epistemologické. Byť se i teorie sociálních reprezentací věnuje problematice překladu mezi běžným a vědeckým jazykem [Bauer, Gaskell 2008] [Batel, Castro 2009], konstruktivisticky a diskurzivně orientovaná epistemologická východiska [Wagner et al. 1999: 96] jsou jen obtížně slučitelná s východisky této práce. Za druhé, byť se autoři odvolávají na potřebu metodologické plurality [de Rosa 1993], respektování běžného poznání účastníka [Marková 2007] a obecněji zkoumání problematiky z mnoha perspektiv [Giumelli 1993] v rámci pohledů na sociální skutečnost, samotná aplikace jednotlivých metod a technik v konkrétních výzkumech v rámci komunikace výzkumníka s účastníkem skrze výzkumnou techniku nijak teorii nereflektuje, což je častým předmětem kritiky [de Rosa 1993; Bauer, Gaskell 2008] (a také viz příklady zlatého standardu v textu předních zástupců tohoto proudu [Wagner et al. 1999]). Za třetí je celá teorie pružně měnícím se konstruktem [Novák 2009], který se přizpůsobuje jak zkoumané skutečnosti, tak potřebám konkrétních výzkumníků, přičemž v některých aplikacích má v důsledku výrazně mnoho podob [srv. Bauer, Gaskell 2008].

klasifikovat věci a osoby, porovnávat a vysvětlovat chování a zpřesňovat je jako součást našeho sociálního světa.“ [Moscovici 1988: 214]

Z výše uvedeného je patrné, že sociální reprezentace není možné vnímat jako logické a koherentní vzorce, ale mnohem více jako fragmentarizované a často kontradiktorní představy [Hoijer 2011: 5], což odpovídá představě běžného poznání, jak bylo diskutováno v kapitole 2.1. **Sociální reprezentace se také zdaleka neomezují pouze na postoje, jsou mnohem širším konceptem zahrnujícím „myšlenky, přesvědčení, hodnoty, praktiky, pocity, obrazy, postoje, znalost, porozumění a vysvětlení“** [de Rosa 1993: 8, tučně MB]**.** Přestože jde o komplexní představy, představují jako celek pro jedince mnohem menší kognitivní zátěž než udržovat jednotlivé prvky jako samostatné představy a ad hoc je spojovat. Z tohoto pohledu jsou proto přirozenou součástí myšlení [Guimell 1993]. **Z toho však také vyplývá, že nemají jednoznačně definovatelnou strukturu a nelze je rozkládat na prvky**. To ostatně plně rezonuje s představami jiných autorů o povaze běžného poznání (viz kapitola 2.1).

Přívlastek *sociální* pak zdůrazňuje, že reprezentace vznikají ve vzájemné interakci jednotlivců a skupin a reflektují tak mimo jiné sociální, kulturní, historické a ekonomické okolnosti, kontext a praktiky [srv. Hoijer 2011: 4]. Nyní máme představu, co pojem sociální reprezentace znamená. Dále se budu zabývat tím, jak se utváří, skrze co je možné je sledovat, jakou mají strukturu a jak s nimi pracujeme v komunikaci.

2.3.1 Řád a komunikace

Sociální reprezentace mají dvojí funkci: *„jednak ustanovit řád, který jedinci umožní se orientovat v materiálním a sociálním světě a ovládnout ho. Za druhé umožňuje komunikaci mezi členy komunity tím, že jim poskytuje kód pro společenskou výměnu a kód pro pojmenovávání a klasifikaci“* [Moscovici 1973, cit. dle Hoijer 2011: 5][20]. **V žitém světě se ustanovení řádu a komunikace projevuje tím, že sociální reprezentace umožňují jednat a chovat se v určitých situacích určitým způsobem (preskriptivní schémata), tyto situace popisovat (deskriptivní schémata) nebo jednání legitimizovat** [Guimelli 1993]. Dále je důležité, že reprezentace získávají smysl, strukturu a obraz (především) skrze verbální vyjádření [srv. de Rosa 1993]. Z perspektivy výzkumných technik, které zprostředkovávají kontakt mezi výzkumníkem a zkoumaným, je tedy podstatné to, že je možné je

20 Srozumitelněji též [Novák 2009: 23]: *„Systém sdílených hodnot a přesvědčení, které ustanovují řád skutečnosti a umožňují předávání těchto konstruktů povahy reality v rámci komunikační výměny.“*

nahlížet skrze komunikaci. Proto je důležité nahlédnout do jejich struktury a toho, jakým způsobem se tyto komplexní a mnohdy abstraktní představy v běžném poznání tematizují.

2.3.1.1 Jádro a periferie

Sdílet stejnou sociální reprezentaci pro aktéry výzkumu neznamená, že součástí běžného poznání všech aktérů jsou všechny její obsahy a významy v nejmenším detailu. Reprezentace jsou totiž v podstatě unikátní každému jedinci (asi jako otisk prstu) a fungují podobně jako kruhy ve vodě: Když hodíme kámen do rybníka, dokážeme podle kruhů velmi přesně říci, kam kámen dopadl. Když se ale kruhy po hladině rozeběhnou, jsou jednak méně zřetelné a jednak velké natolik, že přesný dopad kamene spíše odhadujeme. A tak to je i se sociálními reprezentacemi. Lidé obvykle sdílejí kruhy ve středu, ale perifernější aspekty významu jsou více idiosynkratické a méně obecně sdílené. Ve výzkumu nejde o homogenizaci sociálních reprezentací všech aktérů, to ani není vhodné a dost dobře možné.

V souladu s předchozími požadavky také můžeme hovořit o jádru a periferii reprezentací [srv. Marková 2007: 231; Novák 2009][21]. Určité sociální skupiny sdílejí zpravidla jen některé obsahy a významy sociálních reprezentací, bývají pevné a konzervativní. Ty nazýváme jádrem. Proti jádru pak stojí periferie (jakkoliv není možné vnímat tuto diádu jako binární opozici, ale pouze jako dva póly kontinua). Ta je často vágní, vytváří unikátní konstelace, je tak nutně předmětem vyjednávání, a tím i konfliktů.

Ve výzkumné situaci, tak jak ji v této práci pojímám, jde především o překročení rozdílností skrze dialogičnost situace. To je možné díky sdílenému jádru reprezentace, které překračuje soubor individuálních představ a zkušeností. Předmětem vyjednávání a upřesňování se stává zejména periferie. Ta naopak umožňuje zkoumat specifické nuance a případy, aniž bychom museli jít ke konkrétním jednotlivostem. Jádro se tak stává klíčovým k zafixování společně sdílených představ [Moscovici 2000: 159]. Design technik by měl být směřován k tomu, aby ukotvil zkoumanou sociální reprezentaci. Zdůrazňujeme v něm právě ty aspekty běžného poznání, které jsou klíčové pro vznik, trvání a změnu zkoumaného sociálního fenoménu.

Aby bylo se sociálními reprezentacemi možné analyticky pracovat, je nezbytné blíže ukázat, jakým způsobem je s nimi nakládáno v oblasti běžného poznání, jak se v sociálním světě ukotvují a

21 Jiní autoři pracují s pojmy nukleus, tvrdé jádro, společné jádro, reprezentační uzel, pozici-generující princip [Guimell 1993].

zpřesňují. Shrňme prozatím, že předmětem výzkumného zájmu jsou, na základě výše řečeného, (1.) v kontextu (2.) běžným poznáním utvářené (3.) sociální reprezentace, které (jak víme z předchozí kapitoly) vědecky poznáváme skrze konceptuální prostory.

2.3.1.2 Kotvení a zpřesňování

Jak již bylo řečeno, sociální reprezentace představují často poměrně komplexní fenomény. Při jejich využívání v komunikaci uplatňujeme dva základní komunikační mechanismy: kotvení a zpřesnění[22]. Tyto mechanismy tvoří neznámé známým. Kotvení skrze spojení s obecně známým prostorem jiných fenoménů, zpřesnění skrze transformaci do konkrétní podoby. U obou z nich existuje několik podtypů, které je možné využít v designu výzkumných technik [dle: Hoijer 2011, Wagner et. al. 1999]:

Kotvení

1. **Pojmenování**: Pojmenováním vystupuje jev z anonymity a dostává konkrétnější obrysy. Vlastnosti přisuzované této sociální reprezentaci pak souvisí s vlastnostmi lépe známého jevu, jehož nálepku nese (sociologie používá termín labeling). Tato strategie ovšem přirozeně vede ke stereotypizaci a dává i abstraktním konstrukcím iluzi realističnosti. Proces pojmenování si lze představit jako vymýšlení nadpisů novinových článků. Klasickým příkladem je třeba *uprchlická krize*.

2. **Emocionální ukotvení**: Emoční vazba dodává sociálním reprezentacím symbolické analogie, identifikuje je a umožňuje je posuzovat a interpretovat v rámci přirozených kompetencí jednotlivce. Emocionální ukotvení je často využíváno i spolu s vizuálními stimuly (viz kapitolu 4 této práce).

3. **Antinomie:** Vychází z toho, že myšlení v opozicích a polaritách je pro lidské myšlení snadné a přirozené (byť, jak ukazuje Latour [2005], nadužívané a zavádějící). Jsou zdrojem napětí a konfliktu, a tedy často předmětem vyjednávání vlastní podoby sociální reprezentace. Zdá se však, že i přes svou pestrost a rozdílnost sociální reprezentace sdílí určité základní opakující se dimenze (antinomie), které existují v základu myšlení a stále se v různých (často implicitních) podobách do sociálních reprezentací vrací (jinými slovy se vrací do veřejného diskurzu). Tyto stále se opakující antinomie (např. svoboda a útisk; stabilita a změna; složitý a jednoduchý; rozvoj a úpadek; my a oni) a jejich rozkrývání mohou načrtnout propojení mezi zdánlivě nesouvisejícími sociálními reprezentacemi, což

22 Anglicky *anchoring* a *objectification*. Terminologie v tomto ohledu není jednotná: zatímco např. Wagner et al. [1999] používají pouze termín „objectification", Hoijer [2011] rozlišuje stejně, jak v následujícím textu ukotvení a zpřesnění.

jen podtrhuje potřebu holistického uchopení problematik. Příkladem antinomií jsou dichotomie my/oni, příroda/kultura, souhlas/kritika, ale v důsledku také vědecké/nevědecké.

4. **Tematické ukotvení**: Témata zachycují strukturální hloubku díky tomu, že obecné vzorce myšlení zasazují do konkrétních kontextů, přestože nikdy nejsou zcela zřejmé a rozkryté. Odkazují k univerzálním idejím pevně zakotveným v jazyce. Témata jsou oproti antinomiím komplexnější a sama o sobě v důsledku teoreticky mohou být na antinomie dále dělitelná. Typické pro ně je, že jsou v centru pozornosti, jsou diskutovány a problematizovány. A právě z této diskuse vznikají sociální reprezentace týkající se daného fenoménu [srv. Marková 2007: 238]. Klasickým příkladem témat jsou lidská práva, demokracie nebo nerovnost.

5. **Metaforické ukotvení**: Ukazuje zkoumaný fenomén jako něco zcela jiného. Některé metafory jsou univerzální (související s válkou, kulturou, smrtí), jiné kulturně a historicky zakotvené, většinou mají ideologickou či legitimizační funkci. Metafor je celá řada: každodenní (pilný jako včelka), poetické (život je sen), komplexní s různými významy (život je boj), ale také spojené s růstem, hrou, dramatem, stroji, časem a prostorem, atp. [Hoijer 2011: 11].

Zpřesňování

Zpřesňování je skupinový proces vytváření vlastních interpretací neznámých jevů, se kterými se setkáváme, a to na základě vlastností skupiny, ve které jev vzniká, a jevů, které známe ze své každodennosti. Pro určitou sociální skupinu pak dané zpřesnění reprezentuje jádro fenoménu. Je výrazně vědomějším a aktivnějším procesem než ukotvování, které se objevuje vlastně neustále a spontánně.

6. **Vizuální zpřesnění**: Je používáno ve dvou ohledech. První ve smyslu modelu, obdobně, jak byl představen v kapitole 2.1 (například zobrazení atomu v učebnicích), druhé ve smyslu symbolu zastupujícího komplexní sociální reprezentaci (fotografie děvčete pokrytého napalmem jako ikona války ve Vietnamu).

7. **Emotivní zpřesnění**: Často vázané na vizuální stimuly, ale nikoliv konkrétní jako v předchozím případě, ale emotivně silné asociace. Kromě například fotografií živelných katastrof jsou emotivní zpřesnění také (paradoxně) obsažena i v relativně abstraktních formách, jako jsou třeba melodie.

8. **Personifikace**: Přiřazení určitého jevu ke konkrétní osobě (nenásilný odpor a Gándhí, Havel a 1989), či profesi. Obdobně může fungovat i přiřazení k velmi dobře známé historické události. Právě na těchto zpřesněních je zřetelné, jak jsou formována často soupeřícími diskurzivními mechanismy.

Tyto komunikační mechanismy nepředstavují úplný výčet strategií, jak je se sociálními reprezentacemi nakládáno, nejsou také vzájemně výlučné. Na těchto příkladech spíše ukazuji, jak se s nimi v každodenním světě (a v přeneseném smyslu ve výzkumném designu) pracuje a jakých mohou nabývat podob.

2.3.2 Typologizace sociálních reprezentací

Sociální reprezentace je možné typologizovat, a jako každá typologizace, jsou i tyto poměrně nepřesné. Jsou však užitečné z pohledu zdůraznění jejich funkce a podob: a) způsobu, jakým jsou vyjednávány, nebo b) funkcí, které ve společnosti plní (tj. kohezivní nebo konfliktní).

V případě reprezentace založené na přesvědčení je reprezentace utvářena především vyjednáváním s druhými, je kulturně a sociálně zakořeněna. Typicky jde o různé zvyky a sklony, ve výzkumu pak pravidla, instrukce, posilování citlivosti na jednotlivé aspekty reprezentace atp. Součástí designu může být i jejich vytvoření. Pokud sami hledáme různé informace o objektu, pak se jedná spíše o reprezentaci založenou na poznání (např. dovednosti, zkušenosti). Design výzkumu pak umožňuje takové prvky zdůraznit, připomenout nebo jinak aktivizovat. Sociální reprezentace zpravidla obsahují obojí: přesvědčení i poznání.

Uzavřené, či také hegemonické sociální reprezentace jsou sdílené (téměř) celou populací. Emancipované, či též kritické reprezentace jsou sdílené jen určitými podskupinami populace, jsou však v některých svých (periferních) ohledech založeny na někdy komplementárních, jindy na kontrastních hodnotách. Otevřené, či polemické, reprezentace jsou rozdrobené v rámci společnosti a jsou neodmyslitelně spojeny s konflikty a kontroverzemi ve společnosti. Zatímco typologizace uzavřené-kritické-otevřené se vztahuje spíše ke struktuře reprezentace z hlediska ucelenosti jejích periferních oblastí, typy hegemonické-emancipované-polemické se vztahují ke konfliktu mezi zastánci jednotlivých pojetí reprezentace v rámci populace [de Rose 1993; Hoijer 2011].

2.3.3 Implikace pro výzkum

Z výše uvedeného vyplývá, že za předmět zkoumání, či dosahování vysvětlení, nemůžeme stanovit cokoliv, ale pouze to, o čem má zkoumaná sociální skupina zformovanou představu, tedy co je součástí běžného poznání účastníků výzkumu. Ve výzkumném kontextu tedy jde o to, že nemůžeme zkoumat

fenomény, o kterých neexistuje ucelenější (byť kontradiktorní) povědomí, názor, představa[23]. Přestože se ve své podstatě může stát sociální reprezentací jakýkoliv fenomén (od morálky přes židli až po Krakonoše), neznamená to, že jí skutečně je. Jde o *„sociální fenomény, které se z nějakého důvodu staly předmětem veřejného zájmu. (…) Tyto podněty, o nichž se diskutuje a přemýšlí, vyvolávají napětí a podněcují akci.“* [Marková 2007: 191][24] Jejich důležitou vlastností je, že jejich významy a obsahy jsou do určité míry strukturované. *„Obecně jsou struktury a procesy vnímány jako hierarchie, stupně a stadia, jež mohou být klasifikovány a kategorizovány.“* [Marková 2007: 229] Dosažení vysvětlení je možné pouze tehdy, pokud jsou předmětem našeho zkoumání fenomény, které můžeme považovat za sociální reprezentace, tedy ne cokoliv.

Serge Moscovici [2000] ukazuje, že běžné poznání je dialogicky založené, zatímco vědecké poznávání nabývá monologického charakteru [Marková 2007: 188]. Kvalita dialogického vztahu je závislá na kvalitě komunikace mezi výzkumníkem a účastníkem výzkumu, tedy zda se chovají jako partneři, nebo jestli se monologicky drží svých cílů své vlastní potřeby. Ve výzkumné praxi dialogičnost zakládá vzájemná důvěra či rovnou určitý typ spojenectví [Star, Griesemer 1989: 389] výzkumníka a informanta. Dále je pak rozvíjena schopností a možnostmi všech aktérů výzkumu klást námitky a schopnostmi budovat záchytné body skrze formáty, standardy a metrologie [Latour 2005: 249], tedy schopností diskutovat o určitém zúžení prostoru, ve kterém se můžeme pohybovat. Optimálně má účastník výzkumu (respektive v praxi účastníci jako entita) možnost přetvářet podobu výzkumu, přičemž takové změny mohou být nelineární a mnohovrstevnaté a z hlediska časové souslednosti buď simultánní, nebo následné. Toto přetváření je pak v praxi často zakotveno v přípravě na sběr dat v podobě testování a pilotáží ze strany jedné, ze strany druhé jako součást výzkumné situace a její reflexe.

Princip dialogičnosti je však ve výzkumu spíše teoretickým ideálem než v praxi realizovaným postupem. Kvůli apriornímu předpokladu existence dvou typů porozumění vždy přetrvávají strategie, skrze které aktéři uplatňují moc. Výzkumník se vždy snaží dosáhnout konsensuálního stavu, když respektuje unikátní kompetence, které má zkoumaný. Na straně druhé z povahy věci tito aktéři zaujímají jiné role, které je činí mocensky nerovnými [Batel, Castro 2009]. Na toto omezení dialogického principu poukazují i studie analyzující výzkumy z prostoru teorie sociálních reprezentací

23 V praxi to znamená, že aktéři musí mít nějaké sdílené představy o zkoumaném sociálním fenoménu. Ve výzkumu jsou to zpravidla takové fenomény, o kterých jeho aktéři dokáží hovořit a dokáží na ně reagovat. Proto je důležitým aspektem, byť nepřímá a zprostředkovaná, předchozí zkušenost. Fenomény, které tento předpoklad nesplňují (např. sociální struktura, koheze), lze zkoumat nepřímo nebo skrze takové jejich dílčí aspekty, které požadavku vyhovují.

24 Pojem „veřejný“ je v kontextu výkladu vztažen pouze na cílovou skupinu, tedy ne na celou společnost.

[Bauer Gaskell 2008: 349; Wagner et al. 1999]. Přesto je nezbytné na dialogický princip nerezignovat a do výzkumného designu implementovat alespoň jeho prvky.

2.4 Překlad: Korespondenční pravidla, teoretické postuláty, pevné body

V této kapitole budu diskutovat postup, jak dosáhnout vysvětlení běžného skrze vědecké poznání. K dispozici máme konceptuální prostory, které nám slouží jako model. Vzhledem k prchavosti, křehkosti a obtížnosti dosahování překladu [Star, Griesemer 1989: 412] nemáme ambici dosáhnout úplného překlopení jednoho typu poznání do druhého, ale o uchopení mnohem úžeji chápaného překladu jako dočasného a částečného, ale přesto dostatečného prolnutí modelů vědeckého poznání sociální reprezentace běžného poznání v předem definovaných oblastech.

Shrňme klíčové argumenty, které opravňují omezit další rozbor na takto zúžený rámec. Vysvětlení, kterého výzkumník dosahuje skrze techniku výzkumu:

1. Překladem jsou nástroje, které jsou používány při dosahování vysvětlení, jsou sumou všech dohod, smlouvání, intrik, kalkulací, aktů nátlaku a násilí, skrze které se prostor vědeckého poznávání mění nebo je měněn, aby byl vhodným modelem zkoumané sociální reprezentace [srv. Law 2007; Star, Griesemer 1989].

2. Je redukován kontext, aniž by ale došlo k jeho rozpadu na jednotlivosti, a pozornost je upřena na klíčové prvky zkoumané problematiky.

3. Vysvětlení se týká pouze sociálních reprezentací, přičemž v prostorech jednotlivců dokážeme sledovat obecné struktury společné celým sociálním skupinám, přestože je principiálně každá reprezentace jedinečná, asi jako otisk prstu.

4. Sociální reprezentace se mohou vyvinout jako reprezentační forma v nějaké societě jen proto, že lidé musí sdílet znalosti [srv. Gardenfors 2004: 17]. Předpokládáme určitou míru podobnosti, zejména jejich jádra.

5. Nicméně dosáhnout vysvětlení není samozřejmé ani triviální. Čím složitější konkrétní reprezentace je, čím méně je usazená a čím více jedinců je zapojeno do tohoto procesu, tím je složitější.

Jak ale vlastně dosahujeme vysvětlení? Respektive jak může model v podobě konceptuálního prostoru fungovat jako platforma pro vysvětlování sociálních reprezentací? Hledáme pravidla a způsoby, jakým dochází k překrytí dvou prostorů.

2.4.1 Pevné body

Klíčem k dosažení takové vysvětlení jsou pevné body[25] [Gardenfors, Warglien 2006], respektive hraniční objekty [Star, Griesemer 1989; Gieryn 1983]. Pojem pevné body, který budu v následujícím textu používat přednostně, původně pochází z matematiky a komunikačních her a autoři jej rozšiřují o topologické a geometrické předpoklady. V obecné řeči matematiky je pevný bod takovým bodem, kde se bod v daném zobrazení promítne sám na sebe.

Koncept hraničních objektů zavedli teoretici historických věd [Gieryn 1983] a je používán i jako součást analýzy sociálních reprezentací [Bauer, Gaskell 2008]. Obdobně jako koncept pevných bodů odkazuje k objektům, které jsou schopny obývat více jazyků/světů najednou, a ty jsou skrze ně tímto způsobem propojovány nebo naopak rozdělovány [Gieryn 1983]. *„Je to analytický koncept takových vědeckých objektů, které obývají několik různých sociálních světů* (…) *a uspokojují informační potřeby každého z nich. Hraniční objekty jsou objekty, které jsou jednak dostatečně plastické na to, aby se přizpůsobily lokálním potřebám a nárokům několika stran, které je využívají. Za druhé jsou dostatečně robustní, aby si napříč poli zachovaly společnou identitu.“* [Star, Griesemer 1989: 393]. Oba termíny mají tedy podobné vymezení a roli, pro zjednodušení dalšího textu budu k oběma referovat především jako k pevným bodům.

V obecném slova smyslu existuje typově několik druhů pevných bodů: (1.) Založené na principu nejmenšího společného jmenovatele, který se spokojí se základním souladem, (2.) využití všeobecných, přizpůsobivých bodů, které každý svět dokáže jednoduše přizpůsobit svým potřebám, (3.) uchováváním v systému, který zaznamenává vlastnosti bodů potřebné pro všechny světy a může být kdykoliv vyjmut pro okamžité potřeby (jako třeba kartotéka), (4.) body, které každý ze světů může abstrahovat nebo zjednodušit pro své potřeby, (5.) jinak standardizované komunikace ve standardních formách, například rozdělením na podrobnější úrovně [Star, Griesemer 1989: 404]. I vzhledem k jejich nejednotné povaze, aby byly pevné body využitelné napříč komunikacemi, je důležité je metodologicky standardizovat. **Charakter pevných bodů využívaných ve výzkumu je pak výrazně**

25 V angličtině *fixpoints* nebo *fixed points.*

odlišný od strategií jejich formování v běžném poznání, a je proto nezbytné zkoumat je samostatně [ibid.].

V pojetí dosahování vysvětlení je pak pevný bod takový, kde dochází k překrytí konceptuálního prostoru výzkumné techniky (tedy vědeckého poznání) a zkoumané sociální reprezentace (tedy běžného poznání). V našem případě jde o body vlastní designu výzkumné techniky. Jedná se tedy buď o dimenze či osy, nebo o prototypy, konvexní regiony.[26] V některých případech není nezbytné explicitně každý pevný bod pojmenovat. Nicméně pak nemůžeme sledovat proces vysvětlování a není možné posoudit kvalitu takových bodů. Každý takový bod je možné zprostředkovat skrze korespondenční pravidla a teoretické postuláty [Carnap 1968]. Ta jsou pro nás klíčová pro pochopení toho, jak je vysvětlování dosahováno.

2.4.2 Korespondenční pravidla

Korespondenční pravidla [Carnap 1968] zprostředkovávají překlad mezi výzkumníkem a účastníky výzkumu. Jsou tedy nástrojem pro dosažení vysvětlení v dialogické komunikaci běžného a vědeckého poznání. Jejich role je v pevných bodech, ve kterých se běžné a vědecké porozumění setkávají. Ostatní části konceptuálních prostorů jsou propojeny pouze nepřímo skrze tzv. teoretické postuláty (o těch za moment).

Korespondenční pravidla by měla být do značné míry univerzální, tedy by neměla být pro konkrétní případy, či teorie specifická. V praxi nejde o požadavek na univerzalitu. **Korespondenční pravidla vycházejí z běžného poznání a jsou vlastní účastníkovi výzkumu, nikoliv technice výzkumu jako takové.** Lze je tak hledat, zobecňovat a vzájemně přejímat, byť samozřejmě stupeň vysvětlení může v různých kontextech variovat.

Protože se pohybujeme v prostoru běžného poznání, nelze korespondenční pravidla přesně a trvale strukturovat/operacionalizovat[27] a jejich plná kontrola se jeví jako nerealistický ideál. Je ale možné je s velkou přesností sledovat, popisovat, zařazovat a systematizovat jejich konkrétní instance

26 Brouwerův teorém pak dokazuje, že vždy je možné naleznout alespoň jeden pevný bod, ale již neříká, jak vypadá, či jak přesně jej dosáhnout. *Brouwer's theorem: each continuous map of a convex, compact set on itself has at least one fixpoint. In the present context, this result basically tells us that, no matter what is the content of individual mental representations, provided that such representations are "well shaped" and that language is plastic enough to preserve the spatial structure of concepts, there will always be at least one point representing a "meeting of minds."* [Gardenfors, Warglien 2006: 25].

27 Názor, že pro některé termíny v jednom prostoru by mohly existovat v termínech druhého prostoru definice, tedy operacionální definice, byl opuštěn jako zjednodušení [Carnap 1968: 281].

v jednotlivých případech. Obecně je tedy třeba hledat takové pevné body, respektive dimenze, osy, prototypy, jádra, či regiony, skrze které je možné dosahovat vysvětlení. Co ale můžeme říci o korespondenčních pravidlech více?

Jak jsem ukázal, skrze korespondenční pravidla je dosahováno překladu. V závislosti na podobě dialogické komunikace mezi běžným a vědeckým poznáním o zkoumané sociální reprezentaci existují tři typy korespondenčních pravidel: indexikální, ikonická a symbolická pravidla [Gardenfors, Warglien 2006: 21]:

1. Korespondenční pravidla indexikálního typu jsou velmi intuitivní. Uplatňujeme je v případě, že v komunikaci je objekt přítomný a stačí na něj např. ukázat nebo s ním přímo manipulovat.

2. U druhého, ikonického typu korespondenčních pravidel, objekt sice přítomný není, ale účastníci o něm mají silnou strukturovanou představu, tedy výrazně rozvinutou a stabilní sociální reprezentaci. Například společný zážitek, kulturní odkaz, či zkrátka něco, co je sdílené v rámci *common knowledge* v dané cílové skupině. Takových korespondenčních pravidel bude samozřejmě více ve velmi malých skupinách než v obecně definovaných populacích. V tomto případě je někdy složité analyticky určit, co mohou pravidla tohoto typu ještě obsáhnout. Většinou jde však o případy, které jsou pozorovatelné, přesně určené, ať již definicí nebo redukcí, nebo jsou jejich hodnoty konkrétní entity. Typicky může jít o společně prožitou zkušenost nebo o sdílené ikony a symboly, které mají všichni jednotlivci společné. Můžeme jich například dosáhnout tak, že řekneme: „Udělej to (jako) takto“.

3. Ve výzkumu je však zpravidla klíčová práce se symbolickými korespondenčními pravidly, díky kterým můžeme identifikovat pevné body, a tím dosahovat vysvětlení abstraktních či neexistujících sociálních reprezentací. To zpravidla vyžaduje složitější typ vyjednávání, a proto je výrazně komplikovanější taková pravidla přesně pojmenovat (přičemž se stále pohybujeme v poměrně úzce vymezeném prostoru uplatňování různých výzkumných technik). Objektem jsou nepřítomné nebo dosud neexistující entity. V takovém případě je nezbytná určitá míra symbolické komunikace, ve které potřebujeme celek rozdělit na smysluplné části, které jsou vzájemně systematicky propojeny. Tento rámec pak sdílíme s ostatními jako určité formy obrazů v našich hlavách a hledáme vhodné pevné body, které umožní sdílet naše představy. Je tedy nezbytné určité vyjednávání, abychom v komunikaci dosáhli pevného bodu tohoto druhu.

Přistoupíme-li na to, že výzkumná situace má dialogický charakter, jak ostatně ukazují četné studie kognitivních aspektů šetření [Sudman, Bradburn, Schwarz 1996; Grooves 2004;

Tourangeau, Rips, Rasinski 2000; Vinopal 2008], je pak princip symbolické komunikace velmi blízký způsobu dosahování vědeckého poznání. Na straně druhé jsme již v předchozí kapitole ukázali, jaké mechanismy umožňují abstraktní sociální reprezentace zpřesňovat, ukotvovat a do značné míry taky přibližovat indexikálnímu nebo ikonickému způsobu překladu/vysvětlení.

Zde načrtnutá kategorizace korespondenčních pravidel slouží jako základní třídění umožňující rozlišit různé přístupy k dosahování vysvětlení, přičemž dosahování vysvětlení skrze symbolická korespondenční pravidla je ve výzkumu nejčastějším případem. Výzkumníci se samozřejmě zpravidla pokouší alespoň částečně využít první dva, výrazně snadněji uchopitelné, typy pravidel nebo se jim alespoň přiblížit, což je ostatně podobné nakládání se sociálními reprezentacemi v běžném poznání (kapitola 2.3.1). Právě ta nám mohou dát důležitý náhled pro naši zájmovou oblast, mimo jiné například zkoumáním metafor [Gardenfors 2000]. Rizikem je jejich mylné, zavádějící nebo zjednodušující použití výzkumníky. Korespondenční pravidla nejčastěji bývají obsažena v jazyce, ale také například v gestech nebo vizuálních podnětech[28]. Star a Griesemer [1989] ve své analyze identifikují tři[29] hlavní typy pevných bodů, které vycházejí z principu standardizace:

1. Repozitáře: Seznamy bodů srovnané podle jasně definované struktury a pravidel. Díky jasnému vymezení si může jak výzkumník, tak zkoumaný z repozitáře volně „vybírat“ takové položky, které se jim hodí bez toho, aby museli pro každé využití zvlášť vyjednávat jejich smysl.

2. Ideální typy: Často reprezentované diagramem, modelem nebo jiným typem popisu, které sice nevyjadřují přesně detaily, ale fungují dostatečně dobře, aby se obě strany dorozuměly na podobě předmětu, o který vedou diskusi. Jde například o dělení do různých typů nebo druhů zkoumaného fenoménu. Abstrahují od konkrétních příkladů, což vede k nepřesnosti, ale na druhé straně to umožňuje adaptovat je na různé situace.

3. Nahodilé hranice: Jde o společné body, které mají různé významy v každém z typů poznání. V geografické oblasti jsou to například mapy určitého území, v sociologii popisy různých každodenních činností, které mají svébytný význam v běžném poznání a zřejmou interpretaci ve výchozí teorii (např. genderově stereotypní jednání, mocenské asymetrie atp.).

28 Jejich rozkrývání by mělo být usnadněno také tím, že existuje určité množství základních antinomií, které se opakovaně (byť implicitně, či ve skrytých formách) objevují v různých kontextech (resp. sociálních reprezentacích). V praxi se mi ovšem tento předpoklad nepodařilo ověřit (ale ani vyvrátit).

29 Autoři v textu [Star a Griesemer 1989: 410–411] definují čtyři typy. Z perspektivy sociologického výzkumu je ale čtvrtý z nich, standardizace, spíše společnou vlastností třech zde představených typů.

2.4.3 Teoretické postuláty

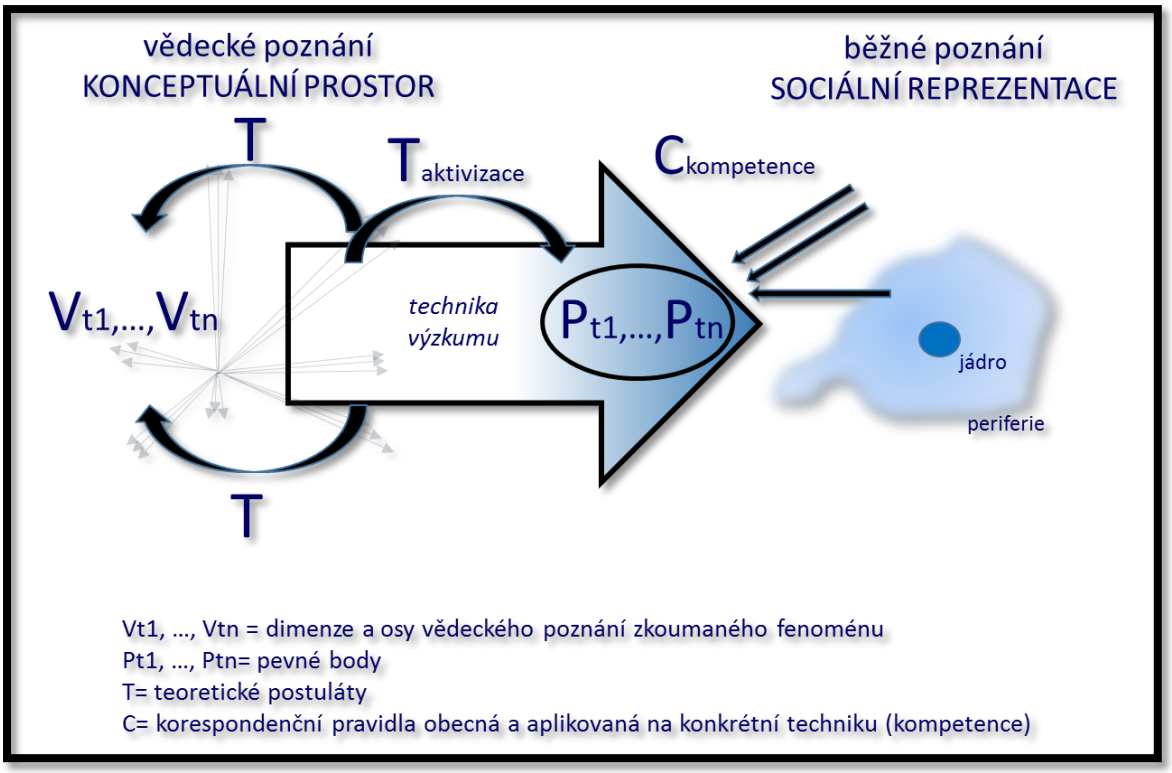
Teoretické postuláty jsou velmi podobné korespondenčním pravidlům, ale liší se od nich tím, že zprostředkovávají vztahy uvnitř konceptuálních prostorů samotných a mohou být specifické pro jednotlivé prostory.V různých prostorech například mohou platit různé teoretické postuláty pro určení vztahu mezi stejnými osami. Mají tedy pouze omezenou platnost a jsou úzce napojeny na konkrétní podobu daného konceptuálního prostoru, korespondenční pravidla jsou univerzální a logicky konkrétnímu prostoru vnější. Za teoretické postuláty můžeme označit jen ty aspekty designu, kterých umíme dosahovat opakovaně a kontrolovaně.

Pro výzkumnou praxi je ale tato diference mezi korespondenčními pravidly a teoretickými postuláty velmi podstatná. Teoretické postuláty vycházejí z designu techniky výzkumu, respektive ze strany výzkumníka. Obecně platí, že jich nesmí být příliš a záleží na způsobu, jakým jsou aktérům předávány. Teoretické postuláty tedy hrají zásadní roli pro učení se specifickým způsobům dosahování vzájemného rozumění mezi aktérem a výzkumnou technikou, tedy určují, jaká korespondenční pravidla se ocitnou ve středu zájmu[30].

Jak jsem ukázal, ve výzkumu nejde jen o vhodné vystavění modelu, ale také o identifikaci pevných bodů a vhodného použití korespondenčních pravidel a teoretických postulátů. Celý proces dosahování vysvětlení je vizualizován na schématu 2.2. Vědeckého poznání, tedy popsání modelu, je dosahováno vysvětlením běžným poznáním. To je zprostředkováno skrze pevné body a korespondenční pravidla. Těmi je také možné definovat dimenze a osy prostoru modelu.

Schéma 2.2 Schéma pojetí dosahování vysvětlení

30 Je samozřejmě možné korespondenční pravidla neaktivizovat skrze teoretické postuláty, pokud pravidla pokládáme za dostatečně samozřejmá. Například pokyn: „Nad odpovědí příliš dlouho nepřemýšlejte, první odpověď, která vás napadne, bývá většinou nejpřesnější…“ může zpřesnit, jakým způsobem má respondent o otázkách v dotazníku uvažovat. Přesto se ale může chovat podobně i bez tohoto pokynu.



Zdroj: autor.

2.4.4 Kompetence a aktivizace

Jak následně ukážu v analýzách v kapitolách 3 až 5 (zejména v druhé z nich), v praktické výzkumné rovině jsou korespondenční pravidla představována kompetencemi účastníků výzkumu. Teoretické postuláty jsou pak postupy, kterými jsou tyto kompetence skrze výzkumný instrument aktivizovány. Neusilujeme o plné popsání kompetencí a způsobů jejich aktivizace, ale snažíme se je pokud možno s co největší přesností sledovat, popisovat, zařazovat a systematizovat jejich konkrétní instance v jednotlivých případech[31].

Běžné poznání se odráží v kompetencích účastníků, což jsou ucelené výseky běžného poznání pohybující se na různých hladinách obecnosti (od schopnosti porozumět psanému textu po schopnost vysoké abstrakce), mezi něž patří typicky využívání rutinních vzorců chování, stereotypů, osobní životní zkušenosti, emocí a informace přímo se vážící na zkoumaný sociální fenomén. Výzkumník totiž potřebuje, aby si účastník do výzkumné situace přenesl z potenciálně nekonečného

31 Neznalost korespondenčních pravidel, která vstupují do procesu dosahování porozumění, je typickým nedostatkem testování škál. V tomto ohledu se domnívám, že alespoň tvůrce škály by měl explicitně prostor korespondenčních pravidel prozkoumat a své poznatky předat jako součást metodologického řešení.

prostoru běžného poznání jen jeho určitý výsek, který se váže na výzkumnou techniku nebo zkoumaný fenomén. Kompetence je možné také vytvářet (učením), oživovat je a zdůrazňovat je. Některé kompetence aktivizaci nevyžadují a účastník je ve výzkumu využívá zcela přirozeně, ať už vědomě či nevědomě. V obecné rovině můžeme rozlišit tři typy kompetencí: (1.) Vyrůstající ze sociální vrstvy, představující předporozumění výzkumné situaci i zkoumanému tématu (pravidla a normy, habitus), (2.) Situační, ve které hraje roli osobní zkušenost s konkrétním zkoumaným sociálním fenoménem, (3.) zkušenost s výzkumnou situací jako takovou (např. hraní role, vyplňování dotazníku atp.).

K jejich využití je však třeba je umět identifikovat, a to jak na straně respondenta (aby je zahrnul do své úvahy a využil je), tak badatele (aby mohl navést účastníka, které kompetence využít a použít vhodným způsobem, naučil jej s nimi pracovat a sám vzal jejich využití v potaz při analýze). **Abychom maximalizovali pravděpodobnost, že potřebnou kompetenci účastník zahrne do své úvahy v žádané podobě, probíhá různými způsoby jejich aktivizace** [Ryan 2006: 19]. To je proces, který můžeme najít ve všech výzkumných metodách a technikách. **V některých je ale obsažen pouze implicitně,** a to ze dvou hlavních důvodů: Buď předpokládáme, že určité způsoby aktivizace jsou vlastní i jiným doménám lidské činnosti (vedení dialogu v hloubkových rozhovorech), nebo jsou součástí zaběhnuté praxe a potřebu aktivizace z tohoto důvodu samostatně netematizují, protože ji pokládají za samozřejmou (například vyplňování dotazníku, kde jsou ale určitým typem aktivizace například instrukce na jeho vyplnění). Aktivizace může mít různou podobu: od rozsáhlých cvičení, po zažití reakce na podnět, kdy například do baterie otázek vložíme jako úvodní položku podnět, který není součástí další analýzy.

2.5 Shrnutí

Vycházím z rozšíření klasického neopozitivistického Carnapova rozlišení vědeckého a běžného poznání a způsobu jejich překladu, jehož cílem je vysvětlovat sociální fenomény. Toto rozšíření jsem provedl ve dvou ohledech: Ve vědeckém poznání jsem zdůraznil geometrické vlastnosti, které umožní stavbu teoretického modelu ve vzájemném kontextu jeho stavebních prvků. V koncepci běžného poznání vycházím z konceptu sociálních reprezentací, které představují relativně komplexní a netriviální jevy, jejichž části jsou podle požadavku Carnapa „běžně pozorovatelné“, ale samy o sobě nejsou přesně strukturovatelné, a proto jsou výzvou vědeckému poznávání. Tyto typy poznání se pak prolínají, či překládají, chcete-li, skrze korespondenční pravidla (vlastní běžnému poznání) a teoretické postuláty (vlastní modelu), které utváří tzv. pevné body.

Teoretické pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení není samo o sobě dostatečné k zodpovězení otázky nároků. Je spíše úhelným kamenem, skrze který je umožněno nároky prozkoumávat. Proto jsou v dalších kapitolách představeny tři rozdílné výzkumné techniky, ve kterých dochází k setkání výzkumníka a účastníka výzkumu.

2.5.1 Studie

Každý z textů v kapitolách 3, 4 a 5 představuje, diskutuje a aplikuje jednu metodu nebo techniku sociálněvědního výzkumu. První z nich je **reflexe v metodologické praxi zaběhnutého postupu konstrukce a testování škál jako jedné z dominantních strategií** sociálněvědního výzkumu. Soustředí se na analýzu problematiky zaběhlé praxe a empirické vyprázdněnosti. Druhý text analyzující **vizuální stimuly ve výzkumu ukazuje, že standardní postupy neumožňují posuzování některých výzkumných technik** a vyžadují komplexnější analýzu z několika perspektiv. Jeho přínos je zejména v oblasti reflexe výzkumné praxe v případě aplikace nestandardních technik výzkumu a předpokladů, na nichž jsou vystavovány teoretické modely a v důsledku i design simulace. Třetí studií je pak prozkoumávání neznámého **pole role-playingových simulací napříč disciplinárními tradicemi, v němž je představené pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení východiskem**, nikoliv pouze nástrojem kritické reflexe. V jeho reflexi se pak odráží zejména důraz na perspektivu účastníka výzkumu a způsob výstavby modelu.

Všechny tři studie jsou vztaženy k pojetí dosahování vysvětlení a jsou diskutovány **základní okruhy nároků kladených na danou skupinu technik a jejich praktické aplikace** Jejich jednotící linií bylo zachytit to, co akademickým textům zpravidla chybí: Uchopovat nejen technické a teoretické aspekty problému, ale popsat jejich praktické nesnáze a aplikace, otevřeně připouštět nejistotu a klást si neustálé otázky. Za druhé prozkoumávat rozdílné techniky výzkumu. Systém hodnocení vědeckých výkonů nás motivuje k tomu být odborníky ve velmi úzké specializaci. To je samozřejmě smysluplné, ale nikoliv pro metodologicky zaměřené badatele. Pro nás totiž zaměření na jednu skupinu metod znamená přijmout služebnou roli vůči těm, kteří dělají to, čemu pak říkáme opravdová věda. To je dost možná také jeden z důvodů, proč se řada mých kolegů postupem času orientuje na obecnější otázky poznávání, historii výzkumu, nebo, a to nejčastěji, hledá uplatnění v oborové sociologii. Proto považuji schopnost nahlížet problémy z různých perspektiv za klíčovou pro práci metodologa.

3 Zaběhlé postupy dosahování vysvětlení: Škály v dotazníkových šetřeních

3.1 Úvod

V této kapitole se budu zabývat vývojem, testováním a porovnáváním baterií otázek (škál) používaných v kvantitativním sociologickém výzkumu, primárně v dotazníkových šetřeních všeho druhu. Smyslem pro zařazení této techniky do disertační práce byla potřeba reflektovat běžnou praxi vycházející, byť někdy implicitně, z neopozitivistických pozic. Dílčí problematika technického charakteru je dobře popsána nejen v zahraniční, ale také české literatuře, text proto předpokládá obeznámenost čtenáře s problematikou. Aby čtenář získal relevantní představu o praktické podobě teoreticky rozebíraných částí, je součástí textu i postup, který jsem zvolil při přípravě škály sociální koheze [Buchtík 2013]. Další příklady pocházející z textů ve spoluautorství[32] [Chylíková, Buchtík dosud nepublikováno; Tabery, Buchtík, Vinopal dosud nepublikováno] jsou pak součástí přílohy 1 a 2. Části těchto studií slouží také jako praktická ilustrace popisovaných postupů a použitých metod.

Nejde mi o to poskytnout přesný návod na konstruování a testování škál. Ostatně k této problematice samozřejmě existují samostatné monografie [Litwin 1995; DeVellis 2012]. Zaměřuji se na dílčí otázku, kterou dokresluji praktickými ukázkami: Jaké postupy zaujímám, když přesvědčuji odborné publikum, že škála pro dotazníkové šetření, kterou používám, má určité vlastnosti? Diskutuji různé aspekty práce v tomto specifickém odvětví, mimo jiné postup kladení argumentů, způsob redukce do modelu a v neposlední řadě problémy a slabiny „dobré praxe“ v sociálněvědním diskurzu.

Testování škál jsem zvolil proto, že jde o klasickou a zároveň komplexní úlohu řešenou v kvantitativní sociologii. Postupy a interpretace využité v těchto případech jsou do značné míry podobné analytickému myšlení uplatňovanému v této oblasti. Text se tak apriori nesnaží o nestandardní nebo unikátní práci v oblasti zpracování a analýzy dat. Lze samozřejmě namítnout, že v takovém případě jsem mohl analýzu zobecnit na jakákoliv dotazníková šetření. Považuji však za přínosnější ukazovat jednotlivé jevy na konkrétních, na praxi navázaných postupech a nesklouznout tak k abstraktnímu hypotetizování nad možnostmi a nedostatky kvantitativní sociologie obecně. Jak

32 U studií více autorů samozřejmě nelze přesně rozdělit přínos jednotlivých autorů v jednotlivých částech. V této práci používám jako příklady ty části textů, na nichž jsem se podílel především.

totiž ukážu, je důležité pochopit silné a slabé stránky v konkrétním kontextu, diskutovat jejich přirozené příčiny a postupy ospravedlnění.

3.2 Kontext

Škály jsou jedním z nejúčinnějších nástrojů dotazníkových šetření. Využívají se k měření složitých vícedimenzionálních konceptů již od počátku 20. století. *„Škála slouží jako nástroj na měření anebo ztotožnění konkrétního empirického případu s hodnotou (stupněm) škály (kontinua) znamená jeho faktické povýšení na variantu proměnné veličiny.* (…) *Škála je (standardizovaným) modelem, který reprezentuje vnitřní strukturu jevu tak, že jednotlivým variantám zkoumaného jevu odpovídají jednotlivé hodnoty škály.“* [Ritomský 2011: 103]

Analýza je postavena právě na diskusi různých otázek spojených s takovými škálami: V prvním případě jde o vývoj nové škály sociální koheze ve třídních kolektivech [Buchtík 2013], ve druhém srovnávání škál názorového vůdcovství (Personality Strength Scale [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994; Weimann, Tustin, van Vuuren and Joubert 2007; Jeřábek 2003], Short Generalized Opinion Leadership Scale [Gnambs, Batinic 2011; Batinic, Appel, Gnambs 2016] a Roper ASW's Influentials [Keller, Berry 2003]) ve dvou různých kontextech a ve třetím testování (ne)vhodnosti využití škály autoritářské osobnosti (right wing authoritarian scale – RWA) [Altemeyer 1981, 1996, 2006]. Škály byly samozřejmě testovány v různých obměnách a z různých důvodů celou řadou badatelů, nejen jejich tvůrci, ať už jde o jiné škály koheze, názorového vůdcovství nebo RWA. Testována byla samozřejmě celá řad dalších škál. Budeme-li se držet našeho regionu, pak namátkou například škála bezmocnosti [Rabušic, Traxlerová 2008], hodnotová škála [Anýžová 2014], škála anomie [Schenk 2010], PS škála názorového vůdcovství [Jeřábek 2003].

V tomto ohledu nejsou ukázané studie ničím výjimečným. Ba právě naopak: prakticky všechny mají velmi podobnou strukturu, která přirozeně variuje podle účelu a disciplinárního zázemí. Podobný postup platí i pro testování jednotlivých otázek [Kreidl 2005; Revilla 2010; Moravcová, Tomášek 2014]. V čem se odlišují, je povaha statistického testování. Část textů vychází z klasické testové teorie (CTT – classical test theory), druhá z analýzy odpovědi na položku (IRT – item response theory). Mnou představené analýzy vycházejí, obdobně jako většina studií z CTT, z pohledu statistických postupů, takže je kladen důraz na různé podoby korelační, faktorové a regresní analýzy, případně doplněné o specifické strukturní modely nebo multitrait-multimethod analýzy (MTMM). IRT [Lord,

Novick 1968; Embertson, Reise 2000] přístup pak využívá vlastní sady statistických postupů založených v zásadě na logistické regresi [Reeve, Fayers 2005] a více se soustředí na vlastnosti jednotlivých položek [DeMars 2010].

Testování škál samozřejmě patří do širší problematiky realizace dotazníkových šetření. Ta jsou v češtině dobře popsaná, ať již jde o podobu a kvalitu dotazníkových šetření obecně [Krejčí 2008], módy sběru dat [Buchtík 2012], kognitivní aspekty dotazování [Vinopal 2008], reliabilitu [Schubert 2010], problém desirability [Chylíková 2011] nebo často diskutovanou problematiku statistické a věcné významnosti [Soukup, Rabušic 2007; Soukup 2013]. Kromě toho Juraj Schenk a Anna Hrabovská ve slovenštině publikovali knihu zabývající se škálami obecně [Schenk, Hrabovská 2010]. Historický vývoj dobře ukazuje ve svých textech Hynek Jeřábek [Jeřábek 2006; Jeřábek, Soukup 2008]. Díky této skutečnosti není nezbytné provádět čtenáře uvedením do problematiky tohoto diskurzu. Ostatně, takové uvedení je ze značné části předmětem kurzů v prvních ročnících bakalářského studia sociologie a je pevným základem sdíleného sociologického vědění.

Shrnutí

I. Škály reprezentují multidimenzionální koncepty a zachycují jejich vnitřní strukturu. Jsou tak dobrým reprezentantem přístupů využívaných v dotazníkových šetřeních.
II. Postupy různých výzkumníků testujících škály jsou velmi obdobné. Analýza tvorby a testování bude vycházet ze tří případových studií. Ty vycházejí z CTT a jejich struktura a zvolené postupy řešení jsou analogické jiným podobným textům.
III. Lze se soustředit výhradně na tuto problematiku. V češtině a slovenštině (a stejně tak v zahraničí) jsou velmi detailně popsány související problematiky, ať už jde o sběr dat, dotazovací situaci, problémy reliability nebo povahy statistických testů.

3.3 Vytyčení zkoumané problematiky

Je zajímavé sledovat, že v podstatě všechny výše uváděné texty, které se zabývají testováním škál, sledují shodnou strategii výstavby argumentace. A to přesto, že autoři mají zázemí v rozdílných vědních disciplínách (především tedy v sociologii, politologii nebo psychologii) a řeší různé typy úloh. Tou může být formulace nové škály, testování kratších a upravených verzí, vývoj jiných škál na základě existující škály, testování v souvislosti s jinými škálami, využití škály jako zlatého standardu, konceptuální kritika škály, testování konstruktové validity škály. Variace pak tkví především v důrazu

na určitou pasáž textu. Struktura je dokonce do značné míry nezávislá na stáří textu: v novějších textech přibývá diskuze historie zkoumaných konceptů a zejména se pak klade větší důraz na použité analytické metody (což lze sledovat od 90. let 20. století s rozvojem výpočetní techniky) (viz například srovnání testování PS škály [Noell-Neumann 1985; Jeřábek 2003; Gnambs, Batinic 2011]).

Stabilní struktura, která se jen mírně obměňuje vzhledem k řešenému problému a časové perspektivě, ukazuje na pevnou zakotvenost politik zaběhlé praxe odborného diskurzu. Mně pak umožňuje dekomponovat tuto strukturu podle toho, jak jsou texty vystavěny. Jednotlivé kapitoly proto analyticky zaměřím na pasáže standardně strukturovaného článku: teoretická a historická východiska, diskusi konceptu, operacionalizaci, statistickou analýzu a diskusi.

V každé kapitole popíšu možné postupy zpracování příslušné pasáže v akademické práci, které v zásadě mohou představovat řemeslný návod pro případné zájemce o práci v této oblasti. Byť nepůjde o úplný výčet možných variant (ten snad ani není možný), čtenář by měl po jejich přečtení získat poměrně konkrétní představu, co by se od něj při takové analytické činnosti očekávalo. Na základě této deskripce pak budu zavedené postupy reflektovat, doplňovat o širší kontext a kriticky hodnotit způsoby jejich uplatňování.

Protože je představený analytický postup pevně ukotvený, široce v metodologickém diskurzu uznávaný a já sám jako autor jej hojně využívám, dovolím si pro lepší ilustraci některých popisovaných aspektů rétoriku textu přiměřeně vyostřit a karikovat. Ostatně, jako empirický sociolog, jehož prací je z velké části realizace dotazníkových šetření, si legraci dělám především sám ze sebe. Nabídnu tedy cargo kult teoretické fetišizace, konceptuální chaos jako pevné východisko konstrukce škál, operacionální redukci do finančně přijatelných deseti položek, hacking p hodnoty jako nejvyšší stupeň umění ve statistické magii a závěry na počkání.

3.4 Analýza

3.4.1 Využité případové studie

3.4.1.1 Vývoj škály sociální koheze

V tomto textu [Buchtík 2013] jsem hledal způsob, jak měřit soudržnost třídních kolektivů. Ukazuji teoretické zakotvení instrumentu v rámci multidisciplinárního přístupu, jeho operacionalizaci a především je zde rozsáhle diskutována jeho validita a reliabilita. Výstupem této diskuse je baterie

deseti výroků, kterou je možné využít jak samostatně, tak jako součást rozsáhlejších šetření nebo předstupeň komplexnější práce s třídním kolektivem[33]. Výsledek vypadá takto:

Tabulka 3.1 Desetipoložkový index měření sociální koheze ve třídních kolektivech

č. ot.	Znění výroku
15	Když je potřeba vyřešit nějaký problém (třeba co dát třídnímu profesorovi k narozeninám) účastní se debaty celá třída, ne jen úzká skupinka.
16	Při řešení jednorázových úkolů (zalít květiny, stěhovat lavice) se těžko hledá dobrovolník, který by se jich ujal.
23	Když se na něčem domluvíme, dohodu respektujeme.
26	Jsme schopni a ochotni poslouchat, když nám potřebuje někdo z nás něco říct.
32	Lidé ve třídě si vzájemně důvěřují.
38	Naše třída by se dala charakterizovat heslem „Jeden za všechny, všichni za jednoho.“
44	Často vyrážíme jako třída na nějakou mimoškolní akci.
45	Nikdy se mimo školu jako třída nestýkáme.
51	Jsem rád, že jsem (součástí) zrovna v této třídě.
53	Cítím se být pevnou součástí třídy jako kolektivu.
Výroky byly použity v dotazníkovém šetření Soudržnost a solidarita: Sociální koheze v třídních kolektivech	
Respondent hodnotil výroky na čtyřbodové škále od 1="zcela souhlasím" po 4="zcela nesouhlasím".	

Zdroj: autor; publikováno též v [Buchtík 2013].

33 Vlastní dotazník obsahoval především výše popsanou baterii otázek týkající se dimenzí sociální koheze. Otázky byly v dotazníku uspořádány v náhodném pořadí. Tato baterie byla doplněna druhou baterií pro sociální kohezi, postavenou na přístupu Janes Jenson [1998] [Beauvais, Jenson 2002]. Tato baterie sestávala z celkem deseti otázek: každá z načrtnutých dichotomií byla zastoupena jedním výrokem. Dotazník dále obsahoval otázky, na základě kterých byly konstruovány indexy kulturního a sociálního kapitálu a socioekonomického statusu. Na závěr byla zařazena poměrně rozsáhlá část zjišťující jednak demografické ukazatele, ale také například prospěch a aspirace jednotlivých studentů.

Dotazník prošel několika koly kritických připomínek. Proběhla také pilotáž dotazníku. Zkušebními respondenty byli studenti jiných pražských gymnázií odpovídajícího věku a také jeden bývalý student gymnázia. V této fázi nebyli osloveni studenti gymnázia, na kterém byl prováděn výzkum, aby nedošlo k „zanesení terénu“. Délka dotazníku je 25 minut. Samotný sběr dat pak proběhl v druhé polovině ledna 2007. Cílovou skupinou byli studenti Gymnázia Praha 4 v Postupické ulici 3150. V té době mělo gymnázium zhruba 580 studentů a dvacet tříd. V následující fázi byly všechny dotazníky ručně zkontrolovány a zhruba deset jich bylo vyřazeno, protože existovala důvodná pochybnost o jejich validitě. Z analýzy dat byla také vyřazena jedna ze tříd, ve které se nepodařilo ani přes opětovný pokus vybrat alespoň 50 % validních dotazníků. Celkově tak byla sebrána data od 465 respondentů, návratnost tedy okolo 80 %.

Věk respondentů se pohybuje od 13 do 19 let. Jedná se převážně o studenty šestiletého gymnázia (69 %, čtyřleté 31 %). V souboru je zastoupeno 56 % dívek. Nadhodnocení ženské populace odpovídá vyššímu poměrnému zastoupení studentek na tomto gymnáziu. Zastoupení studentů podle ročníků, přihlédneme-li k počtu a velikosti tříd, je rovnoměrné. Pro kontext je vhodné krátce doplnit specifika výzkumného souboru. Šetřena byla populace pražských studentek a studentů gymnázia a víceletého gymnázia. V 75 % rodin dosáhl alespoň jeden z rodičů vysokoškolského vzdělání. Můžeme předpokládat, že studující mají nadstandardní finanční zázemí. Zejména u studentek a studentů šestiletého studia očekáváme vysoké studijní předpoklady, prakticky všichni studenti (98 %) hodlají studovat na vysoké škole. Nejde o „elitní“ pražské gymnázium, přesto můžeme říci, že přinejmenším předpoklady a očekávání na studující kladené jsou nad průměrem běžné populace.

Zjištění, která vyplynula z analýz výsledků výzkumu, byla diskutována s vyučujícími gymnázia a jeho vedením. Závěry, týkající se sociální koheze, se shodovaly s představou pedagogů o fungování některých tříd, zejména tříd nejméně soudržných. V následujícím roce pak byly výsledky výzkumu diskutovány se studenty čtvrtých ročníků v rámci sociologického semináře. Subjektivní názory studentů o míře koheze v rámci jejich kmenové třídy zhruba odpovídaly výsledkům výzkumu, i když se názory jednotlivých studentů mírně lišily.

V analýze dat byly použity jednak standardní statistické metody a testy (t-testy, ANOVA, korelační analýza, explorační faktorová analýza, shluková analýza, analýza reliability škály), ale také konfirmační faktorová analýza, která není v běžných statistických šetřeních využívána.

3.4.1.2 Testování škály autoritářství (RWA) v České republice

Společně s Johanou Chylíkovou [Chylíková, Buchtík dosud nepublikováno] jsme si původně vybrali RWA škálu (znění příloha 1) proto, že jsme chtěli v době prezidentské volby zjistit, kteří kandidáti více lákají lidí, kterým říkáme následovníci autorit. Jde o lidi, kteří věrně následují své vůdce, plně jim důvěřují a nekriticky přejímají jejich názory [Altermeyer 2006: 2]. Koncept vychází ze studií frankfurtské školy [Horkheimer, Fromm, Marcuse, 1936; Adorno et al. 1950] a je považován za klíčový prvek ve snaze pochopit nástup totalitních režimů. My jsme ve výzkumu použili nejčastěji používanou škálu, kterou vyvinul Bob Altemeyer [1981, 1996, 2006]. Zjistili jsme ale, že tato škála z různých důvodů v našem prostředí nefunguje. A proto jsme o tom napsali článek (vybrané příklady z něj viz přílohu 1).

3.4.1.3 Porovnání škál názorových vůdců v ČR ve dvou kontextech

Protože se v CVVM [Tabery, Buchtík, Vinopal dosud nepublikováno] zabýváme tím, jak vzniká veřejné mínění a čím je ovlivňováno, přirozeně se nelze vyhnout známému konceptu názorových vůdců [Lazarsfeld, Berelson, Gaudet, 1948; Katz, Lazarsfeld, 1955; Merton, 1957; Rogers, 1983; Weimann, 1991, 1994] a potřebě je identifikovat v populaci. K tomu ale vzniklo už několik často používaných nástrojů. My jsme si zvolili tři z nich: Roper ASW's Influentials [Keller, Berry, 2003; Nisbet 2005], Personality Strength Scale (PS škála) [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994] a zkrácenou Generalized Opinion Leadership Scale (S-GOLS) [Gnambs, Batinic 2011; Batinic, Appel, Gnambs 2016]. Srovnávali jsme jejich vlastnosti jednak na reprezentativním výběru české populace a za druhé ve velmi specifickém kontextu zkoumání lokalit pro výstavbu hlubinného úložiště jaderného odpadu [Ďurďovič, Vajdová, Bernardyová 2014]. Po různých testech jsme došli k tomu, že všechny tři škály lze u nás použít, ale nejvhodnější se zdá být S-GOLS škála (testované baterie a vybrané příklady z textu viz Přílohu 2).

3.4.2 Teoretický diskurz

Strategie mírného pokroku v mezích vědeckého poznání

To, co nazýváme obecně teoretickým uvedením, je zpravidla sled následujících bodů: důležitost problematiky, historická retrospektiva teoretického a empirického bádání, pojmosloví a definice klíčových konceptů. Přestože rozbor teoretického pozadí není meritorní částí článků analyzujících škály (tou je statistická analýza), je velmi důležitým symbolickým prvkem v několika

rovinách: Určuje jasně směřování dalších částí textu a nastavuje implicitní pravidla hry. A to i v četných případech, kdy je pro autory tato část textu jen povinnou pasáží, v níž recenzentům doloží, že jsou si vědomi práce kolegů a předchůdců. Výzkumník se tím přihlásí k politice zaběhlé praxe odborného diskurzu, ukáže proud, který je mu blízký tím, že zdůrazňuje nebo upozaďuje některé autory nebo termíny. Potvrdí důležitost klíčových osobností v odborném poli, i důležitost tématu samotného.

Specifickou úlohou teoretického úvodu je zdůraznit důležitost zkoumaného tématu v obecné rovině pro širší odbornou veřejnost a specificky zvoleného přístupu konkrétního autora či autorů. To je možné provést odkazem na to, že téma je dlouho zkoumané, v současné době nabývá na aktuálnosti, nebo je naopak nové a opomíjené (což je vhodnější východisko pro analytickou část textu, protože nabízí autorům větší volnost). Tato argumentace pak prolíná celým textem.

Historický exkurz má širší souvislost: (1.) Vychází z něj definice termínů, které přibližně vymezují možná konceptuální uchopení a také teoretické koreláty. (2.) Vymezuje použitý jazyk a terminologii. Je slušností zmínit příbuzné termíny a koncepty, ale přiklonit se k jednomu z nich. To jednak indikuje referenční rámec a zvolený analytický postup, za druhé zvolený termín sám o sobě vnáší do pole vlastní konotace (například využití termínu vlivní či názoroví vůdci, soudržnost nebo koheze). (3.) Poukazuje na již realizovaná testování škál, která je třeba brát v potaz. (4.) Autoři v této fázi definují, do jaké míry pevně stojí na ramenou obrů a jak se snaží přivést do konceptu vlastní myšlenky. (5.) Především ale autor vždy více či méně vědomě ukazuje na kontext, dává poučenému čtenáři možnost domýšlet si nezmíněné aspekty, souhlasit či protestovat z pozic obecnějších východisek. (6.) I kriticky naladěný výzkumník dává najevo, že akceptuje nepsaná pravidla disciplíny a diskurzu, když zmiňuje klíčové texty a autory, a tím dále posiluje jejich postavení ve vědeckém poli. Napříč tématy mají ovšem teoretická uvedení různou povahu:

1. V jasně a úzce vymezených problematikách, jakou je například autoritářství, je prvních několik odstavců v různých článcích prakticky totožných. Jen občas novější díla nahradí starší. Vždy ale výklad začíná odkazem na koncept autoritářské osobnosti a F-škálu [Adorno et al. 1950] a Frankfurtskou školu [Horkheimer, Fromm, Marcuse 1936]. Hlavní zásluha je pak přiznána Bobovi Altermeyerovi [1981, 1996, 2006], autorovi RWA škály. Následuje zdůraznění důležitosti tohoto typu prediktoru a její široké využití. A to v podstatě nezávisle na zkoumané problematice.
2. V problematikách, které vycházejí relativně nezávisle na sobě z řady tradic, je důležité ukázat, z jaké disciplinární, ale také metodologické tradice vycházíte. Klasickým příkladem je koncept

názorového vůdcovství[34], kde jen metodologicky odlišných variant identifikace vůdců je přinejmenším deset [Valente, Pumpuang 2007]. Přesto je v sociologické tradici často zmíněno dílo Paula Felixe Lazarsfelda [Lazarsfeld, Berelson, Gaudet 1948; Katz, Lazarsfeld 1955] a jeho o deset let mladšího kolegy Roberta Kinga Mertona [1957], následováno jinými dnes již klasickými díly v zásadě současné sociální vědy [Rogers 1983, 2003; Weimann 1991, 1994]. V těchto případech je možné vnímat zejména autory poloviny 20. století jako symbolické potvrzení jejich postavení a zejména přihlášení se autora ke společným kořenům, dosti nezávisle na faktu, zda popisovaná škála bude zkoumat obecné názorové vůdce, nebo úzce vymezené vůdcovství mezi komunitou zemědělců, módních bloggerů nebo těch, podle jejichž názoru se rodina rozhoduje o účasti ve volbách.

3. Pokud je diskurz rozbitý, vycházející spíše z teoretické než empirické tradice, jako například u konceptu sociální soudržnosti, je teoretický úvod příležitostí vymezit konceptuální a analytická východiska. To se děje i tak, že některá díla nejsou zmíněna. Fakt, že ke shodě vymezení nedochází dokonce ani uvnitř jednotlivých výzkumných týmů (v případě koheze viz [Tuček (ed.) 2006: 18]), ukazuje na hlubší hodnotová východiska, která výrazně ovlivňují přístup ke zkoumání konceptu a sestavení škály (viz kapitolu 3.4.2.1).

Varianty jsou spíše než invencí badatele vedeny existujícím vědeckým polem. K čemu to ale v praxi vede? Domnívám se, že především nejde o plně reflektovanou činnost, kde by si byli autoři vědomi důsledků, které s sebou podoba úvodu odborného textu nese. To je dané mimo jiné tím, že pro empiricky orientované badatele jsou teoretické pasáže mnohdy nutností, kterou není třeba se zdlouhavě intelektuálně zabývat. Jádrem sdělení je pro ně výsledek analýzy a dodržení postupu (což, jak ukážu dále, je spíše vágní pojem). Tento fakt vede k tomu, že z hlediska provedení šetření je teoretická část plně formulována až v závěrečné fázi realizace studie, a to i s ohledem na to, aby odpovídala výstupům zbývajících částí textů. Pokud je ve velké míře teoretický úvod kompilátem blízkých článků, pak jistě autor nebude muset široce svůj přístup obhajovat, posílí jednotu vnímání problematiky uvnitř i navenek, na druhé straně se připravuje o možnost vnést inovativní prvky přímo do teorie.

Teoretické uvedení empirických článků má však kromě posílení pozice majoritního diskurzu také mnohem podstatnější roli. Slouží jako korektor statistických testů. Lze se na ně odvolávat, pokud dílčí testy neodpovídají v literatuře diskutovaným předpokladům. V ten moment se vracíme ke kořenům sociální vědy a dovoláváme se její pomoci. Sociologickou imaginaci a poznání můžeme na moment a

34 Je zajímavé, že se velmi blízkým konceptům, které souvisí s rozdělením symbolické moci ve společnosti, dostává tak odlišné pozornosti a způsobů využití. A že vychází z odlišných kořenů, byť se jejich „otcové zakladatelé" jistě osobně znali.

s omezenou silou přivolat jako kouzelný fetiš, když je nám ze statistiky úzko. O tom ale více až v dalších kapitolách.

3.4.2.1 Příklad teoretického úvodu: škála sociální koheze

Téma soudržnosti se v pedagogickém diskurzu objevuje opakovaně, prakticky vždy však jako součást jiného konceptu, např. třídní klima [Čapek 2010; Lašek 2007] nebo sociální dynamika [viz Forsyth 2010; Cartwright, Zander 1968]. Kromě pedagogiky s tímto pojmem pracuje (často komplexněji) také sociologie [Beck 2007; Fukuyama 2006; Wallerstein 2006b], [Bayer, Šafr, Sedláčková 2008; Tuček (ed.) 2006] sociální psychologie [Treadwell et al. 2001; Výrost, Slaměník 2008] a psychoterapie [Yalom, Molyn 2007; Budman et al. 1989]. Zkoumáme-li však vývoj tohoto pojmu ve všech čtyřech disciplínách, zjišťujeme, že většina autorů se vrací ke společným kořenům a část z nich se stále pohybuje na hranici jednotlivých disciplín, přestože vypovídají o různých aspektech problematiky.

V roce 1937 definovali kohezi jako první Moreno a Jenings. Podle nich jde o *„síly držící jedince uvnitř skupiny, jejímiž jsou členy.“* [in: Friedkin 2004: 411] Tato definice prošla od té doby dlouhým vývojem a četnými úpravami, přesto má do určité míry výhradní postavení, dané jejím prvenstvím. Dále ji rozvíjeli autoři, kteří se sociální kohezi dále věnovali. V padesátých letech Leon Festinger definoval kohezi jako *„výslednici pole sil, které působí na členy skupiny, aby v ní zůstali“* [tamtéž]. Právě z těchto dvou definic vycházejí autoři napříč disciplínami, i když od 50. let dochází k růstu zájmu o tento koncept v jednotlivých disciplínách, a tím i zdánlivému rozdělení diskurzu (viz četné přehledové studie, např. [Jenson 1998; Šafr, Sedláčková 2004; Forsyth 2010]). Přesto můžeme říci, že na klíčových rysech problematiky se shodne většina autorů: (1.) Sociální koheze se zakládá zejména, ale nikoliv výhradně, na subjektivním vztahu jednotlivých aktérů ke skupině či společnosti. (2.) Předpokládáme určité nezbytné množství (reálných) vztahů mezi členy. (3.) Sociální koheze je svého druhu proces, a to proces poměrně dlouhodobý a stabilní. (4.) Jde o komplexní jev, který se prolíná na různých úrovních společnosti, a jak ukážeme dále, (5.) přes odlišná pojetí se na rovině konceptualizace vracíme stále ke stejným stavebním kamenům.

V pedagogickém přístupu je soudržnost skupiny jedním z aspektů skupinové dynamiky, jejímž zakladatelem byl Kurt Lewin[35]. Ten původně skupinovou dynamiku popisoval jako analýzu pole sil

35 Propojení konceptů například ilustruje i fakt, že mezi žáky Kurta Lewina patřil i dříve zmíněný Leon Festinger.

(force field analysis). Tento koncept byl samozřejmě dále rozpracováván, Lewinovská tradice je však stále velmi silná. Chceme zde především upozornit na blízkost s Morenovým pojetím, kde soudržnost je jednou ze sil (a to silou držící jedince uvnitř skupiny), kterými se skupinová dynamika (pole sil) zabývá [Švec 2006: 6]. Ještě širším konceptem je pak třídní klima, které mimo dynamiky skupiny jako takové zahrnuje i širší kontext[36]. Rozsah obou konceptů neumožňuje pohodlné uchopení pro empirické zkoumání, jde spíše o teoretické východisko pro práci s kolektivem a jeho porozumění. Pojem sociální soudržnost umožňuje uchopit a zkoumat vybrané aspekty obou z nich, přičemž přítomnost určité míry soudržnosti v kolektivu je jednou z nutných podmínek pro funkční sociální dynamiku a zdravé klima třídy.

Soudržnost třídy s sebou nese řadu pozitivních jevů: ochotu spolupracovat, ukazuje na vzájemnou sounáležitost, solidaritu mezi členy skupiny, otevřenost, ochotu naslouchat jeden druhému, vyvíjet aktivitu přesahující hranice samotného kolektivu, bránit své členy atp. [Yalom, Molyn 2007: 89; Spargo, Orr, Chang 2010: 7; Fukuyama 2006]. Není možné si ale kohezi idealizovat jako stav trvalé pohody. *„I když mohou soudržné skupiny vyvolávat dojem výraznějšího přijetí, intimity a porozumění, je zřejmé,* že umožňují také větší rozvoj otevřeného vyjadřování, nenávisti a konfliktu.*“* [Yalom, Molyn 2007: 85, zvýraznění autoři] Tomu se ostatně nelze v životním cyklu školní třídy (ale obecně jakékoliv skupiny, zvláště uměle vytvořené) vyhnout. Je však důležité, aby všechny strany konfliktu byly dále ochotny k další spolupráci a zabývat se tím, co za konfliktem stojí. Soudržné skupiny pak dokáží konflikt překonat bez trvalého narušení vtahů, což je pro dlouhodobé, formálně ustanovené skupiny, ze kterých je obtížné fyzicky vystoupit, kritické.

Na straně druhé je třeba mít na paměti, že *„soudržná skupina je* intenzivní *skupina a tato intenzita ovlivňuje její členy, skupinovou dynamiku a výkon skupiny jak v pozitivním, tak negativním slova smyslu.“* [Forsyth 2010: 135, zvýraznění autor] Vzhledem ke svému okolí může podle míry koheze produkovat *„dominantní konsensus (hodnoty podporující řád) a deviantní konsensus (hodnoty vůči řádu destruktivní)“* [Bayer, Šafr, Sedláčková 2008: 257], práce se soudržnou třídou tedy nemusí být nutně příjemná. Protipólem proti soudržným třídám jsou pak třídy, které neprodukují konsenzus, ať již proto, že to v kolektivu není možné kvůli přílišným tenzím, nebo proto, že neexistuje vůle po dosahování společných cílů (pak jde o kolektivy lhostejné).

36 Robert Čapek definuje třídní klima takto: *„Třídní klima je souhrn subjektivních hodnocení a sebehodnocení vnímání, prožitků, emocí a vzájemného působení všech účastníků, které v nich jako ve spolutvůrcích a konzumentech vyvolávají edukační i jiné činnosti v daném prostředí.“* [Čapek 2010: 13]

Shrnutí

I. Teoretická pasáž obsahuje tyto pevné součásti: zdůraznění důležitosti problematiky a potřebnosti testovaného nástroje, historická retrospektiva teoretického a empirického bádání, pojmosloví a definice.
II. Odkazem na klasická a důležitá díla se autor hlásí k majoritnímu diskurzu, posiluje jeho postavení a vyjadřuje sounáležitost s kolegy v dané oblasti.
III. Soubor citovaných textů umožňuje nahlédnout do kontextu obecnější povahy, i když ten nemusí být zmíněn a autor si jej nemusí být vědom.
IV. Terminologie a definice jsou důležité pro stanovení korelátů pro statistické testování.
V. Rozpornost argumentů v jádru diskuse odkazuje na neukotvenost celého konceptu, a tedy i možných podob jeho testování.
VI. Do empiricky laděných textů autoři zpravidla nevnáší v této části příliš inovativních myšlenek, čímž dávají najevo, že je pro ně věcně důležitá jiná pasáž textu. Zároveň se tak připravují o možnost inovativních výsledků. Ty ostatně může být komplikované publikovat.
VII. Teorie funguje jako významný korektor dílčích nežádoucích výsledků statistického testování.

3.4.3 Konceptualizace

Konceptualizace zkoumaného jevu může být rozpuštěna v teoretické nebo operacionální části. Ostatně, někteří autoři učebnic nerozlišují fáze konceptualizace a operacionalizace. Pro nás je však analyticky důležité fázi konceptualizace zmínit samostatně. Je totiž spojnicí mezi komplexním a abstraktně popsaným jevem a položkami v dotazníku. Pojmenovává dimenze a jasně ukazuje na případný nesoulad rozdílných teoretických přístupů, zejména pokud je účelem škálu na základě teorie vyvíjet.

Pokud existuje dominantní koncept, jako v případě RWA škály, nebývá zvykem příliš rozsáhle tuto pasáž diskutovat (případně je zcela vypuštěna). V případě, že jde naopak o kompetitivní koncepty, jakými jsou například přístupy k sociální kohezi, je konceptuální diskuse pro výslednou podobu škály (a/nebo zvolenou již existující škálu) formativní (viz kapitolu 3.4.3.1). Třetí možností jsou komplementární koncepty (např. u názorového vůdcovství). Tam je sice kladen na jednotlivé dimenze mírně odlišný důraz, nicméně výsledné měřené koncepty jsou považovány za podobné (viz přílohu 2).

Je zvykem v této fázi dimenze diskutovat z pohledu jejich jednoznačnosti (Tedy: nejsou dimenze samy o sobě komplexním jevem?) a vzájemné (ne)závislosti (Tedy je žádoucí, aby byly dimenze vzájemně propojené, jak v konceptuálním, tak statistickém smyslu korelace?). Zatímco druhý

ze zmíněných problémů se stává předmětem statistického testování a ukazatelem kvality instrumentu, první je spíše věcí technické diskuze o indikátorech dimenze.

Z operacionálního hlediska dobře identifikované dimenze umožňují definovat měřitelné indikátory. Ve většině případů je pak pro jednu dimenzi stanoveno více indikátorů. To je velmi důležité: autor říká, že dimenze je dále dělitelným jevem a volba indikátorů (i když do určité míry vedena limity dotazníkových šetření – ať již omezeným rozsahem nebo redukcí možností na sebeidentifikaci respondenta) může výrazně charakter elaborované dimenze ovlivnit. Tento fakt už však nebývá problematizován, nebývají diskutovány indikátory, které zařazeny nebyly nebo být nemohly. A právě zde se nabízí jeden z momentů, jak posunout zaběhlou praxi směrem k transparentnějšímu zkoumání.

Nedostatečná diskuze konceptuální fáze při testování již existujících nástrojů je pak podle mě jedním z kritických bodů testování škál. Její nekritické přijetí je stejně komplikované jako autorský (a vzhledem k úsporné argumentaci pro čtenáře nahodilý) výběr indikátorů z konceptuálního chaosu rozdílných přístupů podle zásady „od každého něco“. Ze své dosavadní zkušenosti jsem přesvědčen, že právě tato fáze má k tomu, čemu říkáme sociologická imaginace, nejblíže[37].

3.4.3.1 Příklad konceptualizace: škála sociální koheze

Stejně jako existuje diskuse o přesném obsahu koheze, výzkumníci přicházejí s celou řadou uchopení a způsobů měření ve výzkumu. Jak ovšem ukážeme, i přes tuto různorodost přístupů různých autorů se ukazuje, že základ tvoří poměrně jasně vymezená množina dimenzí, přičemž většina konceptů akcentuje jen některé z nich. Na základě rozboru přístupů napříč disciplínami jsme pro další práci zvolili koncept, který vyvinuli Ade Kearns a Ray Forrest [2000, 2001], a který představuje robustní a široce uplatnitelné uchopení soudržnosti.

Při výběru přístupů určených k detailnímu rozboru jsme vycházeli primárně z aktuálních přehledových statí [Friedkin 2004; Forsyth 2010; Šafr, Bayer, Sedláčková 2008], které jsme následně doplnili o další koncepty, na které se autoři častěji odkazovali. Pro bližší představu stručně shrňme analyzované koncepty a ukažme, které indikátory a dimenze uplatňují ve svých pojetích různí autoři a jak se vztahují dílčí aspekty koheze jimi akcentované ke konceptu Forresta a Kearnse.

(1) Moreno a Jennings vytvořili v roce 1937 psychologickou konceptualizaci, kterou měřili sociometrickou metodou. Hledali míru integrace skupiny (tedy podíl pozitivních vazeb ku všem

37 Z mé osobní zkušenosti je také tento krok nejtěžší studenty učit a je snad jediným, ke kterému se studenti sociologie FSV UK vrací v metodologických kurzech opakovaně v průběhu celého studia.

vazbám celkově). Hlavním konceptem pak je skupinová identifikace, nahlížená skrze pocit příslušnosti ke skupině, dále okolnosti setrvávání v ní (ty představují širokou škálu další dílčích indikátorů) [in: Friedkin 2004: 411].

(2) Sociálně psychologická koncepce Festingerova se orientuje na postoje a chování jednotlivých členů skupiny. Indikátory v jeho pojetí jsou: délka trvání členství, okolnosti trvání členství (tedy odpověď na otázku proč), participace na aktivitách, kooperace se skupinou nebo přispívání skupině skrze jiné aktivity jednotlivce [tamtéž].

(3) Poměrně zajímavou větví je vymezení pomocí negativních jevů, tedy pomocí fenoménů jasně poukazujících na nepřítomnost sociální koheze. Dílčími negativními aspekty přispělo několik autorů sledujících především makrosociální úroveň. Za určité „anti-indikátory" tedy můžeme označit: anomii jako absenci norem, rozpad skupiny, přílišnou diferenciaci, slabé sociální vazby, slabou úroveň sociální solidarity, dislokace, dezintegrace a dezorganizace [Berger-Schmidt 2002].

(4) Jako jeden z kvadrantů kvality sociálního života (vedle ekonomického zabezpečení, zplnomocňování – ve smyslu sociálního kapitálu – a sociální inkluze) vnímá kohezi Wolfgang Beck [2001]. Sám nabízí sedm dimenzí (ke kterým by bylo třeba případně dílčí indikátory nalézt). Jsou jimi: bezpečnost veřejnosti, mezigenerační solidarita, koheze sociálních statusů, ekonomická koheze, sociální kapitál, sítě a důvěra, altruismus.

(5) Jednu z konceptuálních bází pro výzkumy v Kanadě navrhla Jane Jenson [1998: 15]. Přístup je zajímavý především tím, že dimenze sociální koheze jsou vždy vymezeny jako protikladné: sounáležitosti a izolace (sdílené hodnoty, přináležitost), inkluze a exkluze (účast), participace a pasivita (jako opozice k deziluzi „z velkého světa", napomáhání partnerství), uznání a odmítnutí kolektivem (pluralita a tolerance), legitimita a nelegitimita skupiny jako instituce (ve smyslu mnohosti konfliktů ve skupině a jejich zvládání). Šestou dimenzí, kterou do tohoto konceptu můžeme zařadit, je dichotomie rovnost/nerovnost, kterou navrhl do konceptu přidat ve svém kritickém článku Paul Bernard [1999]

(6) Druhý z kanadských přístupů pochází z dílny Canadian Council of Social Development. Její členové přistupují k výzkumu z pohledu podmínek podporujících sociální kohezi a z pohledu prvků odpovídajících aktivitám spojeným se sociální kohezí. Pro nás je podstatný zejména druhý ze zmíněných přístupů. Ten je dále rozdělen na tři dílčí kategorie. Za prvé na ochotu spolupracovat, jejímiž subdimenzemi jsou: důvěra v lidi, v instituce, respekt k rozdílnostem, porozumění reciprocitě, přináležitost. Za druhé účast: sítě sociální podpory, účast v sítích a skupinách (dobrovolnictví, skupinové aktivity, filantropie) a politická participace. Třetí subdimenzí je vzdělanost [Jackson et al. 2000: 7].

(7) Ve škále vnímané koheze autoři Bollen a Hoyle [1990] akcentují dvě dimenze: přináležitost ke skupině a morální závazek, který pocit přináležitosti ke skupině přináší. Autoři analyzují i další možné přístupy a docházejí k závěru, že jejich přístup zahrnuje i dimenze, které akcentují i další autoři na poli sociologické analýzy malých skupin (publikující zejména v průběhu 80. let).

(8) Strukturální přístup využívá metod analýzy sociálních sítí (SNA), můžeme jej označit za nástupce klasických sociometrických přístupů. V rámci tohoto přístupu je především zkoumána hustota sociálních sítí. Zjišťuje se počet uzlů, jejich schopnost držet skupinu pohromadě atp. [Moody, White 2003].

(9) Psychoterapeutický koncept Stokese [1983] pojímá soudržnost skrze tři konstrukty, které jsou s ní úzce propojeny (což autor v článku statisticky dokazuje a diskutuje): přitažlivost jednotlivce ke skupině, klíčové hodnoty skupiny a ochota vzít na sebe riziko.

(10) *The Group Cohesion Scale* [Wood, Kumar, Treadwell, Leach 1998], respektive její revidovaná verze [Treadwell, Lavertue, Kumar, Veeraraghavan: 2001] představuje psychologický přístup (testovaný mimo jiné v terapeutické praxi) zahrnující rozmanité dimenze: interakce a rozhodování, trvalost členské základny, zranitelnost mezi členy skupiny a konzistence cílů mezi jednotlivci a skupinou.

(11) Několik let vyvíjená škála *Group Cohesiveness Scale* vznikla na půdě týmu Harvard Community Health Plan a zahrnuje tyto dimenze: opuštění vs. zájem, nedůvěra vs. důvěra, narušení vs. spolupráce, urážení vs. laskavost, rozmělněný vs. zacílený [Budman et al. 1989: 343]. Tato škála byla využívána v klinické praxi pro analýzu videonahrávek (tedy nezúčastněné pozorování), hodnocena byla vždy celá skupina na kontinuu představovaném dvěma protipóly v každé dimenzi (autoři používají pro dimenzi termín subškála).

Přístup Forresta a Kearnse představme o něco podrobněji. Koncept byl představen ve dvou článcích v časopise Urban Studies v letech 2000 a 2001[38]. Tento koncept je robustní, autoři sami připouštějí vznik sociální koheze z různých úrovní [srv. Kearns, Forrest 2000: 1002], což následně akcentují a v navržené konceptualizaci zohledňují. Široké spektrum jimi navržených indikátorů různých dimenzí sociální koheze představuje kvalitní výchozí pozici pro následnou operacionalizaci.

38 Autoři svůj multidimenzionální koncept staví na několika nepříliš komplikovaných premisách. (1.) Sociální koheze je vnímána jako „dobrá“, ale autoři upozorňují, že ne zdaleka vždy tomu tak nutně musí být. (2.) Existuje obecný názor, že soudržnosti je ve společnosti méně, než bylo (bylo zde odkazuje k nějaké blíže neurčené minulosti). (3.) O soudržnosti má každý nějakou intuitivní představu, ale tato představa není zdaleka jasná. (4.) Budoucí vývoj je značně nejistý, teorie odkazují jak k optimistické, tak pesimistické variantě probíhající rekonstrukce sociální soudržnosti. Jako empiričtí výzkumníci se ale snaží držet stranou těchto dvou (na teoriích založených) krajních variant. (5.) Sociální koheze vzniká na různých úrovních společnosti a její projevy mohou být na těchto různých úrovních vzájemně v opozici, ale také v souladu. A konečně (6.) sociální koheze je multidimenzionální jev, jehož jednotlivé dimenze jsou vzájemně propojené (tedy se vzájemně ovlivňují). Tyto dimenze mají na různých úrovních jiný význam pro celkovou míru sociální koheze a také jejich projevy se různí.

Sociální koheze se v jejich pojetí skládá z pěti základních domén, které jsou dále specifikovány dílčími charakteristikami (viz tabulku 3.2.).

První z nich je doména společných hodnot a občanské kultury, přičemž společné hodnoty odkazují spíše ke konzervativnímu pojetí a občanská kultura k liberálnímu. Skrze tuto dimenzi je projektována schopnost rozpoznat a prosazovat společné zájmy skupiny. Odkazuje na princip obecné shody a angažovanosti.

Druhou doménu představuje sociální řád a sociální kontrola. Tato dimenze se váže na pojetí koheze skrze svou absenci. Akcentuje základní myšlenku, že ve společnosti či skupině, která je rozvrácena konfliktem, nemůže existovat soudržnost (domyšleno do důsledků se pak taková kolektivita nutně tříští do více jednotek). Nejde zde ovšem o představu skupiny, ve které konflikty zcela absentují, taková představa je nutně utopická. Naopak, v kohezivní skupině by měl existovat dialog, postavený na demokratických principech. Jde zde tedy především o to, aby existovaly mediátory konfliktů a skupina byla tolerantní a respektovala pluralitu názorů.

Další doménou je sociální solidarita, ke které Forrest a Kearns přidávají snižování majetkových rozdílů. Představa solidarity je úzce propojena s myšlenkou harmonického vývoje společnosti a směřování k obecným standardům důstojného života. Samozřejmě silným hráčem na tomto poli je stát, který řídí redistribuci, nicméně na každodenní úrovni je mnohem důležitější pojetí soudržnosti, které zahrnuje *„dobrou vůli pomoci a zainteresovanost v kolektivní akci, přinášející jednostranné benefity“* [Forrest, Kearns 2000: 999]. Tento přístup k solidaritě tak mnohem více napomáhá soudržnosti skupiny, protože není shora nařízený, ale vychází zdola, od jednotlivců.

Tabulka 3.2 Domény sociální koheze

Dimenze	Charakteristiky
Společné hodnoty a občanská kultura	**společné cíle**, společné morální principy, **kódy chování**, podpora politických institucí, **participace**
Sociální řád a sociální kontrola	**absence obecných konfliktů**, ohrožení sociálního řádu, **efektivní neformální sociální kontrola**, **tolerance**, respekt, k odlišnosti, **meziskupinová kooperace**
Sociální solidarita a snižování majetkových rozdílů	**společné standardy**, **redistribuce** veřejných financí a příležitostí, rovný přístup k sociálním službám a sociální podpoře, přijetí sociálních závazků a **ochota pomoci druhým**
Sociální sítě a sociální kapitál	**vysoký stupeň sociální interakce uvnitř komunit** a rodin, občanská **angažovanost**, **překonání obtíží v souvislosti s uskutečněním kolektivních akcí**
Lokální sounáležitost a identita	silná **sounáležitost**, **prolínání osobní identity a identity místa**

Zdroj: [Forrest, Kearns 2001:2129], překlad dle [Sedláčková, Šafr 2008],
Pozn.: Tučně jsou označeny charakteristiky použité ve výzkumu Soudržnost a solidarita: Sociální koheze v třídních kolektivech

Právě solidarita, kterou bychom mohli označit jako každodenní, zakládá čtvrtou z domén soudržnosti: sociální sítě a sociální kapitál. Za touto dimenzí si můžeme představit několik dílčích charakteristik jako vysoký stupeň sociální interakce uvnitř komunit, občanská angažovanost, překonání obtíží v souvislosti s uskutečněním kolektivních akcí. Sociální sítě se ukázaly být důležité pro uchování psychické pohody, například díky tomu, že umožňují jednotlivci neupadnout do izolace, přináší emoční, ale i praktickou podporu v sociálním životě jednotlivců. Zde se nabízí otázka, zda jsou důležitější slabé nebo silné vazby. Na tuto otázku hledá sociologie odpověď od doby, kdy Mark Granovetter přišel v polovině 70. let s teorií „síly slabých vazeb“[39]. Pro sociální kohezi mají, zdá se, oba typy vazeb zásadní význam.

Poslední doménu, charakterizovanou silnou sounáležitostí a prolínáním osobní identity s identitou místa, nazvali autoři jako lokální sounáležitost a identitu. Právě tato doména jasně ilustruje možné tenze mezi různými úrovněmi sociální soudržnosti. Příspěvek ke kohezi tato dimenze přináší zejména díky tomu, že pomáhá posilovat čtyři předchozí dimenze – budování sociálního kapitálu, ochotu participovat, posilování společných hodnot, solidaritu… Její hodnota je často symbolická: přináší pocit bezpečí, pouto mezi lidmi, posiluje sebeúctu, nese společné zkušenosti [srv. Forrest, Kearns 2000: 1001]. Na koncept lokální sounáležitosti odkazuje mimo jiné Francis Fukuyama [2006],

39 Rozbor teorie viz např. [Barabási 2005: 46 a dále].

který ji považuje za úhelný kámen rekonstrukce sociální koheze (v jeho terminologii sociálního kapitálu).

Podíváme-li se na tyto konceptuální rámce skrze (pro nás) referenční koncept Forresta a Kearnse, zjistíme, že představené koncepty se soustředí na některé z domén. V tomto kontextu potvrzujeme relevanci a zároveň také větší komplexitu vybraného konceptu, než jakou může nabídnout většina dalších konceptů. Následující tabulka je spíše ilustrativní, je třeba k ní přistupovat s vědomím, že jednotlivé domény jsou propojené a také že pojetí ostatních autorů nelze někdy zcela přesně „napasovat" do jednotlivých dimenzí. Přehled viz tabulku 3.3.

Tabulka 3.3 Prolínání konceptů koheze[40]

Koncepty / domény	**Společné hodnoty a občanská kultura**	**Sociální řád a sociální kontrola**	**Sociální solidarita**	**Sociální sítě a sociální kapitál**	**Lokální sounáležitost a identita**
(1) Moreno a Jennings	NE	NE	NE	**ANO**	**ANO**
(2) Festinger	**ANO**	**ANO**	NE	**ANO**	NE
(3) Negativní vymezení	částečně	**ANO**	**ANO**	**ANO**	NE
(4) Beck	částečně	NE	**ANO**	**ANO**	NE
(5) Jenson	**ANO**	**ANO**	**ANO**	NE	**ANO**
(6) Jackson et al.	**ANO**	NE	NE	**ANO**	**ANO**
(7) Bollen a Hoyle	**ANO**	částečně	NE	NE	**ANO**
(8) Moody a White	NE	NE	NE	**ANO**	NE
(9) Stokes	**ANO**	NE	částečně	NE	**ANO**
(10) The Group Cohesion Scale	**ANO**	**ANO**	NE	**ANO**	NE
(11) Group Cohesiveness Scale	NE	**ANO**	NE	**ANO**	**ANO**

Tabulka schematicky naznačuje, jak se překrývá pojetí jednotlivých autorů a doménami sociální koheze v pojetí Forresta a Kearnse

40 (1) Moreno a Jennings [in: Friedkin 2004: 411]; (2) Festinger [tamtéž]; (3) [Berger-Schmitt 2002]; (4) Wolfgang Beck [Beck et al. 2001]; (5) navrhla Jane Jenson [1998], doplněno Paul Bernard [1999]; (6) Canadian Council of Social Development [Jackson et al. 2000:7]; (7) Bollen a Hoyle [1990]; (8) Strukturální přístup využívá metod analýzy sociálních sítí [Moody, White 2003]; (9) Psychoterapeutický koncept [Stokes 1983]; (10) The Group Cohesion Scale [Wood et al. 1998], respektive její revidovaná verze [Treadwell et al. 2001]; (11) Group Cohesiveness Scale vznikla na půdě týmu Harvard Community Health Plan [Budman et al. 1989: 343].

Shrnutí

I. Konceptualizace není nutně samostatnou kapitolou, z analytického hlediska je však důležitá, protože ukazuje na uplatnění teorie vzhledem k výslednému instrumentu.
II. Samostatné vyčlenění konceptualizace v režimu zaběhlé praxe ukazuje na nejednotu pojetí v odborném diskurzu.
III. Dimenze samy o sobě mohou představovat komplexní jev, který vyžaduje detailní elaboraci.
IV. Důležitým předpokladem, který bývá dále testován, je vzájemná (úplná nebo částečná) závislost či nezávislost dimenzí.
V. Zvolené indikátory implicitně zdůrazňují určité aspekty elaborované dimenze. Je důležité sledovat, které nebyly zvoleny a proč tomu tak je.

3.4.4 Operacionalizace

Předmětem této analýzy je zejména způsob redukce komplexity a konstrukce modelu, který se fakticky odehrává v této fázi přípravy instrumentu. Technickému popisu pravidel shrnujících doporučení ohledně formulace, délky, obtížnosti otázek a stimulů, podoby škál a podobně je věnována samostatná kapitola v každé učebnici metod, kterou otevřete [např. Babbie 2006]. Proto pozornost upřeme na subtilnější problematiku. Důležité je, že celý proces operacionalizace je již v učebnicích formálně velmi přísně standardizován řadou pravidel. Odhlédneme-li od toho, jak majoritní roli taková metoda sběru a analýzy dat v sociálních vědách má, a soustředíme se spíše na mnohost podob sociálněvědního poznávání, je taková míra redukce u jiných metod výzkumu ještě před samotným sběrem dat výjimečná.

Úlohou výzkumníka je při dodržení pravidel redukovat model na několik (řádově deset) stimulů s pevnou škálou odpovědí. Počet je samozřejmě spoluurčován vnějšími faktory, jako je kognitivní zátěž respondenta, úspornost vzhledem k jiným způsobům měření stejného jevu, a zejména pak financemi. Standardizace je pak nutná s ohledem na statistické zpracovávání, přenositelnost (která je ale v důsledku vždy problematická) a možnost komparace s jinými položkami.

Redukce do modelu má v této fázi několik stupňů: 1) Jsou voleny jen takové indikátory měřeného jevu, které je možné testovat v podobě přímého dotazu. 2) Formulací do podoby otázky nebo podoby výroku tento indikátor nabývá specifický obsah. 3) Při konstrukci baterií je z počátku formulováno více výroků a na základě statistického testování jsou některé z nich vyřazeny, protože jsou z velké části vysvětleny zbývajícími položkami, anebo s ostatními položkami nekonvenují. 4) Je

formulována pevná škála, která umožní přesně daný počet možných odpovědí. 5) Je určen postup, kterým je možné množství, sílu nebo existenci jevu vyjádřit v podobě jednoho čísla (vážený průměr, součtový index…) [srv. DeVellis 2012].

Tato redukce má důležité nezamýšlené důsledky. Může vést k systematickému vyřazení určitých aspektů testovaného konceptu a tím vychýlit charakter modelu vůči realitě. Konstatujeme také, že zkoumaný koncept má jasně formulovanou podobu, jíž není potřeba se zabývat, a klíčový důraz je kladen na míru jeho přítomnosti. Při zachování principu komparovatelnosti také přistupujeme na to, že taková podoba je do značné míry kontextově, jazykově i kulturně nezávislá. Tím je ostře vymezeno, co ještě je a co už není součástí modelu. Neexistuje žádný kontext, který by později v průběhu sběru dat jakkoliv blíže osvětlil jeho povahu. Tyto vlastnosti zůstávají implicitně skryty za politikami zaběhlé praxe operacionalistického přístupu k poznávání. To je mimo jiné možné vyčíst i ze struktury odborných textů, ve kterých je operacionalizace prakticky výhradně formulována jako technický popis podoby výzkumného instrumentu. I tato informace je samozřejmě důležitá. Dává čtenáři představu o kognitivní náročnosti škály, je naznačena logika formulace položek a jejich zařazení pod příslušné dimenze. Umožňuje také rekonstruovat výpočet výsledného skóru, diskutovat možná specifika výběrového souboru a v některých případech vypozorovat odpovědi na výše vznesené otázky. Důraz by měl být proto kladem spíše na problematiku vzniku škály, protože popis výsledné podoby škály část podstatných informací čtenáři neposkytuje.

3.4.4.1 Příklad operacionalizace: škála sociální koheze

Přestože je koncept Forresta a Kearnse velmi robustní, je třeba jej adaptovat pro specifické podmínky výzkumu ve třídních kolektivech. Z jimi zmiňovaných charakteristik jednotlivých domén jsem pečlivě vybral takové, které odpovídají zaměření výzkumu věcně a logicky. Došlo tedy k určité redukci. Redukce byla podřízena třem principům: 1. zachovat původní relevanci celého konceptuálního rámce, 2. přiblížit výsledný optimalizovaný koncept realitě případové studie, a tím zvýšit jeho validitu, 3. zachovat všech pět domén.

První doménou jsou společné hodnoty a kultura. Zde jsme po pečlivém zvážení zachovali tři charakteristiky: společné cíle, podobné chování a participace na dění. Druhou skupinu charakteristik zastřešuje doména sociálního řádu a sociální kontroly definovaná absencí konfliktů, neformální kontrolou v kolektivu, tolerancí a meziskupinovou kooperací. Další doménou je sociální solidarita a snižování nerovností (zde s důrazem na solidaritu), která byla ve výzkumu reprezentována

otázkami týkajícími se společných norem, redistribuce, schopnosti přijmout závazky a pomoci druhým. Sociální sítě jsou jako čtvrtá dimenze zastoupeny ve výzkumu těmito charakteristikami: sociální interakce, angažovanost a schopnost uskutečnit kolektivní akci. Poslední doménou je sounáležitost a identita, která je operacionalizována prakticky stejně, jak je nazvána. Tedy ve výzkumu byla skrze tuto dimenzi měřena sounáležitost se skupinou a prolínání identity jedince s identitou skupiny.

Po optimalizaci jsem pro každou charakteristiku zformuloval dva výroky, které byly respondenty hodnoceny na škále 1–4 (1 = plně souhlasím, 2 = spíše souhlasím, 3 = spíše nesouhlasím, 4 = zcela nesouhlasím). Výroky byly koncipovány tak, aby odpovídaly každodennímu životu studenta. Ve fázi pilotáže byly výroky upraveny a revidovány. Věříme, že takové uzpůsobení výroků umožnilo respondentům snazší a klidnější rozhodování i přes rozsáhlost dotazované baterie (ta měla ve výsledku 31 položek). Z tohoto důvodu bylo také možné použít škálu bez střední hodnoty.

Pro měření sociální koheze je využití výroků poměrně standardní. Ve srovnání s operacionalizacemi použitými jinými autory v minulosti [Bollen, Hoyle 1990: 485; Jackson et al. 2000:78], ale také nedávno [Tekleab, Quigley, Tesluk 2009: 198; Drukker, Feron, Mengelers, Van Os 2009: 302] má tato operacionalizace svá dílčí specifika. Baterie je opravdu rozsáhlá (což má své opodstatnění v účelu výzkumu), čtyřbodová škála není standardem (na druhou stranu, standard v tomto případě neexistuje – ostatní autoři používají pěti-, dvou-, tří-, ale i desetibodovou škálu) a výroky jsou zpravidla formulovány velmi obecně, na rozdíl od přístupu, který jsem pro tento specifický výzkum zvolil zde. Operacionalizaci jednotlivých výroků shrnuje tabulka 3.4.

Shrnutí

I. Postup operacionalizace instrumentů vychází z učebnicových textů a není blíže diskusí této kapitoly.
II. Dochází k výrazné redukci výsledného modelu vůči realitě, a to před samotným sběrem dat.
III. Redukce probíhá v řadě kroků, z nichž klíčové jsou především vyřazování indikátorů a jejich formulací.
IV. Je měřena pouze míra přítomnosti zkoumaného jevu, kterou je možné vyjádřit v ideálnětypickém případě jedním číselným údajem.
V. Existuje ostrá hranice mezi tím, co ještě měřený model oproti realitě zahrnuje, a co již nikoliv. Tuto hranici není možné dodatečně rozšířit.
VI. Model je geometrickým prostorem s pevným a konečným počtem souřadnic.

VII. Podoba modelu je jednoznačná a kontextuálně konstantní.

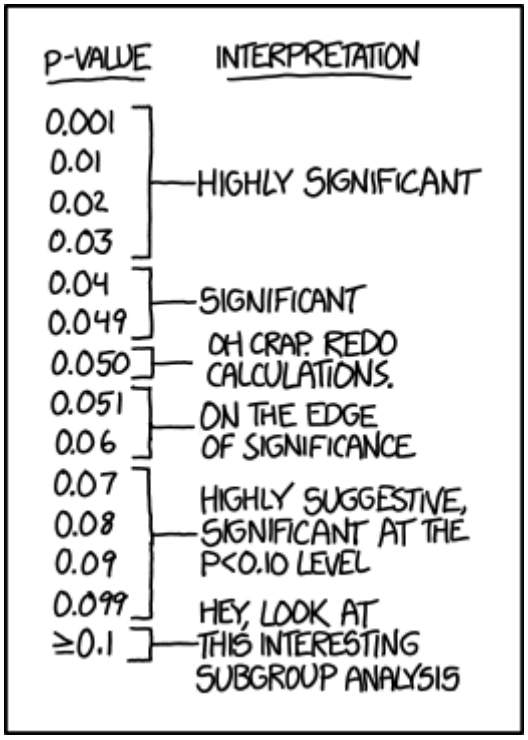
VIII. Tento proces redukce a jeho důsledky nejsou v odborné literatuře běžně diskutovány.

Tabulka 3.4: Operacionalizace výroků

Domény/charakteristiky	č. ot.	Znění otázky
Společné hodnoty a kultura		
Společné cíle	11	Máme velký problém se shodnout na tom, kam vyrazit na školní akci, když si můžeme vybírat.
	12	Když o týden odložíme písemnou práci, je to vždy výsledek snažení několika jednotlivců, kteří se neptají zbytku na jejich názor a postaví je před hotovou věc.
Podobné chování	13	Pokud profesor řekne, že jsme dnes nesnesitelní, je to vždy kvůli celé třídě, ne kvůli jednomu, či dvou z nás.
	14	Často se stává, že do třídy někdo přijde s hláškou (grimasou, gestem), kterou zanedlouho používají všichni.
Participace	15	Když je potřeba vyřešit nějaký problém (třeba co dát třídnímu profesorovi k narozeninám) účastní se debaty celá třída, ne jen úzká skupinka.
	16	Při řešení jednorázových úkolů (zalít květiny, stěhovat lavice) se těžko hledá dobrovolník, který by se jich ujal.
Sociální řád a sociální kontrola		
Absence konfliktů	21	Ve třídě je dost lidí nebo skupinek, které se vzájemně nesnášejí.
	22	Když vznikne vážnější konflikt, snaží se víc z nás znesvářené strany urovnat.
Neformální kontrola	23	Když se na něčem domluvíme, dohodu respektujeme.
	24	Jsme jako třída schopni sami sebe umravnit (přestat řvát jak paviáni), když je potřeba.
Tolerance	25	Pokud se názor někoho ve třídě liší od většinového, není ostatními respektován.
	26	Jsme schopni a ochotni poslouchat, když nám potřebuje někdo z nás něco říct.
Meziskupinová kooperace	27	I když jsou ve třídě skupinky lidí, kteří se přátelí více, tyto skupinky spolu bez problémů spolupracují.
	28	Pokud jsme rozděleni na skupiny, které se střídají (třeba jednou mají odpolední vyučování první, další týden druzí) a není úplně jasné kdo je na řadě (třeba byly prázdniny), v klidu se dohodneme.
Sociální solidarita		
Společné standardy (normy)	31	Dobře se nám ve třídě spolupracuje, víme co jeden od druhého čekat.
	32	Lidé ve třídě si vzájemně důvěřují.
Redistribuce	33	Když se něco nemilého nešťastnou náhodou (ne záměrně) přihodí, radši poneseme trest jako celá třída než abychom určili jednoho viníka.
	34	Když někdo vytvoří na počítači tahák, dá jej ostatním volně k dispozici, nenechá si jej jenom pro sebe nebo pro několik vyvolených.
Přijetí závazků	35	Je pro nás vždycky velký problém vybrat v září někoho, kdo bude chodit s třídnicí, zalévat květiny atp.
	36	Jako třída máme projekt (adopce na dálku, chov třídního mazlíčka, podpora vačice v ZOO…), na který čas od času finančně přispěje každý.
Pomoc druhým	37	Vždy, když potřebuji pomoct s učením, najde se ve třídě někdo, kdo mi pomůže.
	38	Naše třída by se dala charakterizovat heslem „Jeden za všechny, všichni za jednoho.“
Sociální sítě		
Sociální interakce	41	O přestávkách se třída vyprázdní, většina z nás si jde povídat s lidmi z jiných tříd.
	42	Drby o tom, kdo s kým chodí nebo kdo se s kým rozešel, jsou přirozenou součástí třídního života. Nic se dlouho neutají.
Angažovanost	43	Účastníme se jako třída turnajů, připravujeme program na akademii, případně pořádáme jiné akce, které mají význam na úrovni celé školy (koncerty, sběr odpadu…).
Uskutečnění kolektivních akcí	44	Často vyrážíme jako třída na nějakou mimoškolní akci.
	45	Nikdy se mimo školu jako třída nestýkáme.
Sounáležitost a identita		
Sounáležitost	51	Jsem rád, že jsem (součástí) zrovna v této třídě.
	52	Každý z nás je částečně zodpovědný za fungování kolektivu a chová se podle toho.
Prolínání identity s identitou třídy	53	Cítím se být pevnou součástí třídy jako kolektivu.
	54	Od mých spolužáků přichází mnoho podnětů, které významně ovlivňují můj život.
Výroky byly použity v dotazníkovém šetření Soudržnost a solidarita: Sociální koheze v třídních kolektivech		
Respondent hodnotil výroky na čtyřbodové škále od 1="zcela souhlasím" po 4="zcela nesouhlasím".		

3.4.5 Statistické testování

Schéma 3.1 Příliš literární interpretace p-hodnoty (převzato z xkcd comics) [41]



Významem je statistické testování[42] škál klíčovým prvkem článků, ale také částí, která je na první pohled nejvíce vzdálená sociologickému myšlení. Statistické testy zde mají pro sociální vědy úlohu vnějších faktů, které je možné podrobovat kritice jen do určité míry. Detailní matematické znalosti totiž zpravidla nejsou součástí výbavy sociálněvědních autorů. Tím tento způsob poznávání nabývá velké moci: jeho kritika je prioritně vyhrazena jiným oborům, oblasti našeho zájmu přísluší jen okrajově. Působí tak jako určitý etalon „objektivního" poznání opřeného o ideál přírodních věd, statistické ukazatele jsou jasným posuzovacím kritériem. To, co je fakticky diskutováno těmito postupy, je posouzení různých typů reliability a validity škály (pro detailní diskusi viz [Litwin 1995; Russ-Eft 1980; DeVellis 2012]). Smyslem následujících odstavců je ukázat, že v případě testování škál je způsob poznávání jednoznačný jen zdánlivě, kritéria je možné výrazně proměňovat, diskutovat a interpretovat. A že i zde je velký prostor pro imaginaci výzkumníka. Mimo technický postup popíšu, jakým způsobem je tato moc uplatňována a realizována, ale také kde zdánlivě rigorózní kvantitativní testování dává velký prostor k intervenci výzkumníka, a tím v důsledku k ovlivnění výstupů (které ale

41 Zdroj: http://xkcd.com/1478/, pro velmi podrobnou analýzu doporučuji text Still Not Significant (Matthew Hankins: https://mchankins.wordpress.com/2013/04/21/still-not-significant-2/)

42 Některé části této kapitoly vycházejí z pasáží publikovaných v rámci těchto studií: [Buchtík 2009; Buchtík 2013; Chylíková, Buchtík dosud nepublikováno; Tabery, Buchtík, Vinopal dosud nepublikováno].

stále zůstává skryto za „objektivní“ postupy). Nejprve ukážu a popíšu standardně používané analýzy, které pak budu diskutovat v obecnější perspektivě.

Z hlediska struktury je možné technický postup statistického testování shrnout do jednoho odstavce, který vypadá například takto: Na klasickou popisnou statistiku často není prostor. Prakticky vždy je reportována hladina problematického ukazatele Cronbachovo α, doplněná případně interkorelační maticí. Metodologické texty je pak zvykem postavit na variantě některé z pokročilých statistických metod. Nejčastěji jde o CFA konfirmační faktorovou analýzu (CFA), případně složitější strukturní model (který je interpretačně v podstatě totožný). Pro ověření externí (též kriteriální) validity je využíváno testování průměrů (t-testy, anova), či různé varianty regresí. Věcně orientované texty se pak často omezí na explorační faktorovou analýzu, ojediněle je pak jako doplňující informace uváděna i shluková analýza. Zde odstavec končí. Pokud jste obeznámeni se statistickými operacemi, víte poměrně přesně, co máte udělat.

Z tohoto pohledu je seznam užitých postupů poměrně nekomplikovaným řešením. Když však blíže postupy představím, bude zřejmé, v jakých bodech použité analýzy nenabízejí jednoznačné odpovědi. Stranou diskuse ponechme spíše rétorickou otázku, zda má vůbec smysl klasické statistické testování uplatňovat. Výběrová data sociálních věd ve většině případů nesplňují některá formální kritéria, která jsou předpokladem využití některých statistických metod: výběrový soubor není pravým náhodným výběrem (a to i při využití pravděpodobnostních výběrů, nejen vzhledem k návratnosti), proměnné nejsou normálně rozloženy a nadto nesplňují předpoklad homoskedasticity [Field 2005; Meloun, Militký, Hill 2005: 283; Hendl 2006]. Zaměřme se ale detailněji na hlavní kroky, abychom ukázali na prostory nejednoznačnosti.

3.4.5.1 Reliabilita

Reliabilita škály ukazuje, zda proměnné konzistentně reflektují to, co chceme měřit. V případě testování škál jde o snahu zjistit, zda je možné baterii otázek považovat za konzistentní, ať již je cílem srovnat ukazatel reliability na principu test-retest nebo třeba hledáme úspornější řešení dlouhých škál. Výběr položek (nebo alespoň rámec způsobu tohoto výběru) by měl být podroben spíše předchozím teoretickým předpokladům než snaze získat co nejlepší kvalitu statistických ukazatelů [Litwin 1995; Schubert 2010]. Právě důraz na teorii pak umožňuje širokou paletu argumentace při statisticky suboptimálních výsledcích.

Do samotné analýzy by měly vstupovat pouze takové položky, které mají vztah k celkovému ukazateli nebo jeho dimenzi (doporučuje se přibližně r>0,3). Pokud nesplňují tuto podmínku, je možné za předpokladu jednodimenzionality konstatovat, že s celkovým ukazatelem nekorespondují a vyřadit je již v této iniciační fázi.

Základním údajem využívaným pro posouzení kvality škály je Cronbachovo α (dále také jen α). Nabývá hodnot 0 až 1 a udává míru reliability celé škály. Autoři [George, Mallery 2003; Field 2005: 668] uvádějí, že α koeficient o velikosti větší než 0,8 je možné považovat za indikátor silné konzistence škály, hodnota indikátoru větší než 0,7 se dá považovat za přijatelnou. Naopak hladina α nad úrovní 0,9 ukazuje na to, že položek je zbytečně moc. Jak ale upozorňují někteří autoři, je koeficient konzistence škály α citlivý na množství položek ve škále. Cortina [1993] uvádí, že v případě, že je ve škále více než 20 položek, může být i zdánlivě vysoký koeficient 0,7 indikátorem nepříliš dobré konzistence.

Další údaj, „Cronbachovo α, je-li položka vyřazena“, udává míru reliability škály nepočítaje v to danou položku. Čím více poklesne hodnota, tím můžeme považovat položku za „důležitější“. Naopak v případech, kdy by hodnota po vyřazení položky vzrostla, položka nepřispívá k celkové reliabilitě (respektive ji snižuje) a je vhodné ji vyřadit.

Pro bližší pochopení analýzy reliability škály je možné nahlédnout do přehledového článku Jana Schuberta [2010], srozumitelně napsané knihy Andyho Fielda [2005], případně mnohem více matematicky pojaté série článků Jana Řeháka [Řehák 1998a; Řehák 1998b; Řehák, Bártová, Hamanová 1998], příklady včetně interní validity jsou v další kapitole a v příloze 1.

3.4.5.2 Interní validita

Testování vnitřní validity indexu je vlastně rozborem interkorelační matice jednotlivých položek škály nebo dimenzí. Zde požadujeme mírně pozitivní korelace mezi všemi položkami indexu. Negativní vztah položek by poukazoval na heterogenitu indexu, příliš vysoká korelace by naopak znamenala, že jednotlivé položky měří v zásadě to samé, a jsou tudíž v indexu duplicitní. Literatura neuvádí přesnou hodnotu, kterou by položky v matici neměly přesáhnout. Proto je možné se držet obecného principu, kde r>0,5 můžeme považovat za těsnou a r>0,7 za velmi těsnou provázanost proměnných [srv. Field 2005: 111]. Žádné pole v matici interkorelací by tedy nemělo překročit

hodnotu 0,7 a jen výjimečně hodnotu 0,5. Je však dáno pouhou pravděpodobností, že některé koreláty nebudou stanovené hladiny splňovat a výjimky v řádu jednotek je tedy možné akceptovat.

Doplňující informací je ověření dimenzionality modelu, který se provádí explorační faktorovou analýzou (pomiňme diskusi metody faktorování, rotací a šikmostí). Počet faktorů a rozložení položek v nich by měl odpovídat teoretickým předpokladům o homogenitě, či heterogenitě škály.

3.4.5.3 Konstruktová validita

Konstruktová validita je velmi často ověřována konfirmační faktorovou analýzou. Ta klade velký důraz na teoretickou a interpretační rovinu. Bez uvážení širšího kontextu totiž můžeme metodou pokus-omyl dospět k statisticky vyhovujícím závěrům, nicméně z věcného hlediska půjde o výsledky zcela nahodilé. Za takovým typem analýzy tak nutně musí stát teoretická a metodologická příprava, kterou jsme diskutovali v první části kapitoly.

Konfirmační faktorová analýza je typem strukturních modelů. Její základní princip je asi nejsnazší pochopit na základě porovnání s klasickou, explorační, faktorovou analýzou. U explorační analýzy nemáme restrikce na počet faktorů, nebo na to, jaké vazby by měly mít nulovou zátěž. To svádí k faktorování v podstatě náhodných shluků proměnných bez hlubšího teoretického podložení a ke snaze hledat v takových datech smysluplné faktory. Na druhé straně metoda konfirmační faktorové analýzy klade velký důraz na teoretické podložení. Jejím principem je testování předem určeného teoretického modelu, který předem definuje strukturu faktorů a nulové zátěže mezi proměnnými. Jinými slovy v konfirmační analýze *„testujeme specifickou hypotézu o matici zátěží {aij}“* [Hendl 2006: 480]. Jak takový model vypadá a jaká jsou jeho hlavní kritéria hodnocení?

Interpretace výsledků konfirmační faktorové analýzy není triviální. Je tomu tak především proto, že neexistuje jeden ukazatel kvality modelu, který by jasně řekl, že model odpovídá datům. Například program AMOS nabízí řádově tři desítky různých ukazatelů. Pro interpretaci modelu jsem vybral tři ukazatele: $\chi 2$ test, RMSEA, CFI. Následné vysvětlení ukazatelů je zde načrtnuto jen velmi schematicky, a tím možná poněkud nepřesně, není však cílem této kapitoly rozebírat principy strukturálního modelování detailně. Proto doporučujeme nahlédnout do literatury zabývající se strukturálním modelováním [např. Byrne 2001, Urbánek 2000].

Hodnota $\chi 2$ testu reprezentuje rozdíl mezi naším modelem a daty. Při velmi dobré shodě modelu s daty budou absolutní hodnoty $\chi 2$ blízké nule. Pravděpodobnost p tohoto modelu pak

porovnává kritickou hladinu $\chi 2$ pro daný počet stupňů volnosti (df) s naměřenou hodnotou $\chi 2$. Logika interpretace p je však přesně opačná. Zatímco u testování četností je žádoucí zamítnout H0, tedy říci, že mezi proměnnými existuje vztah, v našem případě je snahou naopak H0 přijmout, protože ta říká, že se model a data shodují. Problémem tohoto testu je, že při vysokém počtu parametrů a stupňů volnosti dochází prakticky vždy k zamítnutí nulové hypotézy. Ve většině případů strukturálního modelování je tak požadavek na přijmutí H0 nerealistický [srv. Byrne 2001: 81; Hooper, Coughlan, Mullen 2008] a je třeba použít dalších kritérií.

Komparativní index shody (CFI) je založen na porovnání našeho modelu s modelem nezávislosti a bere v úvahu velikost výběru. Nabývá hodnot 0–1. Hodnoty blízké 1 indikují velmi dobrou shodu. Neexistuje žádné pevně dané kritérium akceptace, běžně je však za ukazatel dobrého modelu považována hodnota mezi 0,9–0,95 [Byrne 2001].

RMSEA (root mean square of approximation) označuje odmocninu z průměrného čtverce chyby odhadu a je jedním z nejvíce vypovídajících kritérií ve strukturálním modelování. Pro modely dobře odpovídající datům by se hodnota RMSEA měla pohybovat do cca 0,05. V hodnotách 0,08–0,1 můžeme hovořit o částečné vhodnosti modelu, u hodnot nad 0,1 hovoříme o slabé shodě modelu s daty [Hooper, Coughlan, Mullen 2008].

Poslední ukazatel, Akaikeovo informační kritérium (AIC), odkazuje na kvalitu modelu, přičemž bere v potaz princip parsimonie. Na základě tohoto indexu je možné porovnávat podobné různě složité modely a rozhodnout, který z nich je „lepší“. Jelikož hodnota indexu ukazuje v podstatě míru neshody, je z hlediska AIC kritéria vhodnějším modelem ten s nejnižší hodnotou.

Velké množství kritérií a ukazatelů (standardní statistické pakety nabízí kolem dvaceti různých ukazatelů) a jejich relativně široké možnosti interpretace dávají solidní prostor výzkumníkovi v tom, jakým způsobem lze o analyzovaných datech hovořit. Tento typ testování rozhodně nepodléhá pevně definovaným pravidlům a postupům.

3.4.5.4 Externí validita

Vnější validitu škály je možné testovat z několika hledisek. V některých případech testujeme vztah škály k instrumentům měřícím podobný koncept, nejlépe vůči „zlatému standardu“, tedy instrumentu nejčastěji v oboru využívaném. Dalšími možnostmi je korelovat škálu s instrumenty měřícími její specifickou dimenzi nebo derivát, případně jinou verzi konceptuálně stejné škály.

Pokud je cílem škály měřit nikoliv sebeidentifikační, ale skupinové charakteristiky, je třeba testovat nezávislost skórování na osobních charakteristikách respondenta. A skórování je tedy na jednotlivci nezávislé, respektive jej různí lidé vnímají stejným způsobem. Například u škály soudržnosti byly jako kontrolní proměnné stanoveny: pohlaví, rodina respondenta, zda je respondent předsedou třídy, prospěch, kulturní kapitál, socioekonomický status, subjektivní zařazení podle prospěchu.

Třetím testovaným kritériem je pak shoda výsledků s předchozími studiemi a literaturou. Ve formě hypotéz identifikujeme předpokládané závislosti a následně testujeme, zda i škála vykazuje srovnatelné výsledky (příklad viz přílohu 2). Zejména v tomto případě může záviset na použitém typu analýzy (t-testy, chi-square testy, ANOVA nebo určitý typ regrese). Narážíme v tom ohledu na zajímavý problém, že při kontrole některých proměnných nebo jiném typu použitého testu může dojít ke změně významnosti výsledků testů a v některých případech i změně směru závislosti. To je samozřejmě dlouho známý jev obecně popsaný v principu elaborace [Zeisel 1957; Lazarsfeld, Rosenberg 1956; Jeřábek 2006; Babbie 2006]. Rozhodnutí, zda replikovat postup uplatněný v jiných studiích a tím zvýšit šanci na potvrzení externí validity, nebo zvolit statisticky věcně správnější postup (např. zařazením kontrolní proměnné) není vždy triviální.

3.4.5.5 Příklad testování validity a reliability: škála sociální soudržnosti

Smyslem analytické části je nejprve ukázat charakter a smysluplnost původní baterie a z ní kvalifikovaně vybrat výroky pro zkrácenou baterii. Následně provedeme diskusi reliability a validity takto zkonstruovaného indexu.

Ověření širokého modelu

Pro určení dalšího směřování analýzy bylo nejprve třeba ověřit teoretický předpoklad o tom, že model je možné uchopit jako vícedimenzionální a ne pouze jako pouze jako konstrukci, která je svázána s mnoha indikátory. Provedená explorační faktorová analýza rozdělila výroky do osmi faktorů, míra vysvětlené variability je 54,9 %, první, výrazně nejvíce vysvětlující faktor (16,4 % po rotaci), jsem označil jako „řád a sounáležitost“, protože poměrně věrně kopíruje dvě domény navržené Forrestem a Kearnsem. Další faktory vysvětlují pouze od 7,1 % po 3,7 % variace. Vzhledem k nízkému procentu vysvětlené variability u jednotlivých faktorů není možné říci, že by faktory určené touto

analýzou popisovaly sociální kohezi přesněji než teoretický model[43]. Byl tedy potvrzen výše zmíněný předpoklad vícedimenzionálního konceptu.

Korelační analýza dále prokázala těsnost provázání každé jednotlivé dimenze a celkového ukazatele sociální koheze, kterou předpokládají Kearns s Forrestem [2000: 996–997]. Vzhledem ke způsobu, jakým byl konstruován ukazatel koheze, jeho provázanost s jednotlivými dimenzemi je zřejmá, nejtěsnějším propojením s kohezí se vyznačují domény solidarity (r=0,87) a řádu (r= 0,83). Naopak relativně nejnižší propojení vykazují doména hodnot (r=0,69) a doména sociálních sítí (r=0,67). Pro úplnost pak hodnota korelačního koeficientu pro zbývající dimenzi identity a sounáležitosti je 0,79. Propojení jednotlivých dimenzí již tak těsné není. Vztahy mezi dimenzemi variují od r=0,32 až k r=0,74. Poměrně těsně jsou vzájemně provázány tři dimenze: řádu, solidarity a sounáležitosti, což dokresluje zjištění v předchozím odstavci. Můžeme tak potvrdit předpoklad o provázanosti jednotlivých domén, který formulovali Kearns a Forrest. Obě zásadní teoretické hypotézy tak byly pozitivně ověřeny.

Následné ověření platnosti modelu proběhlo dvoúrovňově: nejprve byla analyzována každá z pěti domén zvlášť, následně model jako celek. Jako vhodného řešení pro úlohu jsme standardně využili konfirmační faktorové analýzy, což je i ve výzkumu soudržnosti v současné době stále poměrně běžnou praxí [viz Vergolini 2007; Reeskens, Botterman, Hooghe 2009].

Tři z pěti modelů pro domény solidarity (p=0,0, nicméně RMSEA=0,059), sociálních sítí (p=0,51; RMSEA=0,000) a sounáležitosti (p=0,23; RMSEA=0,032) dobře odpovídaly datům, a nevyžadovaly tak další úpravy.

Doména hodnot splňuje statistická kritéria konfirmační faktorové analýzy (p=0,16; RMSEA=0,032), ale dvě položky nesou negativní hodnotu odhadu parametru (otázky č. 12 a 14). Pro další analýzu budou vyřazeny, protože nesplňují podmínky modelu [srv. Byrne 2001: 75]. Upravený model této domény také splňuje statistické požadavky (p=0,53; RMSEA=0,00), žádný z odhadů již není záporný. Tento model je možné použít.

Dimenze sociálního řádu a kontroly nesplňuje požadavky (p=0,00; RMSEA = 0,091). Hodnota RMSEA naznačuje, že model sice neodpovídá spolehlivě datům, nicméně není úplně nevhodný [srv. Urbánek 2000: 122]. Model nebyl nevhodný jako celek, jen některá z jeho částí. Skrze modifikační indexy[44] jsme identifikovali problematický vztah mezi otázkou č. 21 a č. 27. Statistická indikace je

43 Pětifaktorové řešení vysvětluje 44,6 % rozptylu a jednotlivé faktory také nekorespondují s dimenzemi. Pouze první, nejvíce vysvětlující faktor (18,7 %), v podstatě kompletně zahrnuje tři z pěti domén. Kromě domén sounáležitosti a sociálního řádu, které byly obsaženy v prvním, nejvýznamnějším faktoru již v předchozím osmifaktorovém řešení, je zde obsažena i doména solidarity.

44 I u nás bude zřejmě častěji používáno anglické označení *Modification Indexes.* Ty (zjednodušeně řečeno) odhalí nevhodnou korelaci (respektive kovarianci) dvou parametrů.

v tomto případě pouze určitým rádcem, rozhodnutí je v takových případech třeba založit na věcné argumentaci. Hovoříme o výrocích: „Ve třídě je dost lidí nebo skupinek, které se vzájemně nesnášejí.“ a „I když jsou ve třídě skupinky lidí, kteří se přátelí více, tyto skupinky spolu bez problémů spolupracují.“ Oba dva výroky jsou si věcně velmi podobné, zabývají se skupinami lidí ve třídě a jejich vzájemnou spoluprací, respektive nespoluprací. Jejich věcnou podobnost podtrhuje také jejich vysoká korelace[45]. Proto je třeba jeden z výroků z baterie odebrat, pak by měl model lépe vyhovovat předpokladům (vyřadíme výrok č. 27). To se také, s drobnou mírou tolerance, děje (p=0,004; RMSEA=0,054). Optimalizovaný model vykazuje lepší vhodnost modelu než předchozí řešení, dále jsme se proto rozhodli vycházet z něj. Celkem tři položky tedy byly na základě dílčích analýz a po úvaze vyřazeny. Věcně jde o přiměřenou optimalizaci, která je přípustná.

Ověření modelu jako celku[46] ukázalo poměrně uspokojivé výsledky. CFI kritérium se pouze blíží kýžené hodnotě (0,86), nicméně RMSEA 0,053 je dostatečné proto, abychom mohli konstatovat, že předpokládaný model odpovídá datům, byť s sebou nese určitou nepřesnost. Ta však není natolik významná, abychom nemohli s modelem dále pracovat (vzhledem k tomu, že model je podložen dobře teoreticky a metodologicky, je možné akceptovat tuto statistickou nepřesnost [srv. Byrne 2001: 88]).

Vzhledem k rozsáhlosti ukazatele rozsáhlosti bylo také možné očekávat jeho vysokou reliabilitu, což se také potvrdilo, hladina Cronbachova α byla velmi vysoká (0,879). Na základě všech těchto zjištění je možné index považovat za validní a reliabilní a je možné s ním dále pracovat.

Redukce počtu položek

Primárními kritérii pro selekci položek byla jednak snaha zachovat rovnoměrné zastoupení všech pěti domén a za druhé redukovat počet položek tak, aby byl index co do jejich počtu ve výzkumné praxi snadno dotazovatelný. Bylo také samozřejmě nezbytné řídit se i dalšími předpoklady (jak statistickými, tak teoretickými). Rozumný počet výroků v baterii je tak pět nebo deset. Jako vhodné se ukázalo obsáhlejší z obou řešení[47].

Redukce počtu položek proběhla v několika krocích. Nejprve byly vyřazeny takové položky, které nebyly konzistentní se škálou (tedy jejich korelace s celkovou škálou je menší než 0,3). Této podmínce nevyhověly čtyři výroky (č. 13, 34, 41, 42), které tedy vyřadíme z dalších úvah[48].

45 Spearmanův index pořadové korelace: 0,55.

46 Model by měl splňovat (kromě již diskutovaných teoretických předpokladů) tyto statistické podmínky: RMSEA okolo 0,05 (maximálně však 0,08), CFI kritérium blízko 1 (0,9, lépe 0,95).

47 Pětipoložkové řešení, které bylo zvoleno podle analogického klíče jako dále představené desetipoložkové, se ukázalo jako nevhodné, zejména z důvodu nízké reliability ukazatele (α = 0,682), a nebudeme se jím dále blíže zabývat.

48 U této zkrácené baterie α = 0,888.

Pro další úvahy o tom, které ze zbývajících výroků zachovat, a které vyřadit, se musíme vrátit k věcným předpokladům. Jednak je naším cílem zachovat pokud možno co největší kontinuitu s původním ukazatelem koheze a jednak zachovat všech pět domén, ze kterých se původní ukazatel koheze skládá. Vybereme tedy pro každou dimenzi dvě položky, které jsou úzce spjaty s ukazatelem pro danou dimenzi. Tyto vybrané položky pak také musí být úzce propojeny s celkovým ukazatelem sociální koheze ve třídních kolektivech. Z výsledků korelační analýzy vyplynulo, že způsob výběru vhodných ukazatelů je shodný pro obě dvě kritéria výběru (což není vzhledem ke způsobu konstrukce ukazatelů překvapivé). Doménu společných hodnot by tedy měl zastupovat výrok č. 15 a 16, doménu řádu výrok 23 a 26, doménu solidarity výrok 32 a 38 , doménu kapitálu a sítí výrok 44 a 45 a konečně doménu sounáležitosti výrok č. 51 a 53 (úplné znění výroků viz tab. 3.4). Analýza reliability škály ukazuje, že tato baterie je ze statistického hlediska dostatečně reliabilní: $\alpha = 0{,}799$. Z hlediska reliability jde tedy o poměrně dobrou a konzistentní škálu.

Vnitřní validita indexu

Testování vnitřní validity indexu, tedy jeho homogenity, jsme opět provedli v několika krocích. Prvním krokem bylo provedení korelace jednotlivých položek s celkem. Ty by měly splňovat kritérium minimální korelace $r>0{,}3$. Tento předpoklad splňují všechny položky, kromě jedné. Položka č. 16 formálně nesplňuje statistický předpoklad, její korelace s celkem je 0,29. Vzhledem k východiskům však chceme zachovat shodný počet položek pro každou analýzu. Nabízí se tedy nahradit tuto položku za jinou (tedy jedinou další možnou – položku č. 11). V tomto lehce upraveném modelu platí pro všechny položky ve vztahu k celku, že $r>0{,}3$ (u položky č. 11 $r=0{,}32$), a dokonce celkové Cronbachovo α stoupne na 0,806. Nicméně přestože takový upravený model vykazuje lepší statistické vlastnosti a formálně splňuje požadavky analýzy, jsou si z věcného hlediska oba modely podobné, i co se statistických ukazatelů týká. Věcné hledisko je v tuto chvíli přednější než snaha vykázat co nejlepší statistické vlastnosti analýz. A z věcného hlediska (i vezmeme-li v úvahu faktický rozdíl statistických ukazatelů) se jeví jako vhodnější původní model. U toho tedy zůstaneme, pokud bude vyhovovat dalším kritériím.

Následný rozbor interkorelační matice splňuje statistické předpoklady: všechny položky jsou pozitivně korelovány, korelační index žádné z dvojic není vyšší než 0,7[49]. Jen u jedné dvojice je $r<0{,}1$

49 Negativní vztah položek by poukazoval na heterogenitu indexu, příliš vysoká korelace by naopak znamenala, že jednotlivé položky měří v zásadě to samé, a jsou tudíž v indexu duplicitní. Literatura neuvádí přesnou hodnotu, kterou by položky v matici neměly přesáhnout. Proto se budeme držet obecného principu, kde $r>0{,}5$ můžeme považovat za těsnou a $r>0{,}7$ za velmi těsnou provázanost proměnných [srv. Field 2005: 111]. Žádné pole v matici interkorelací by tedy nemělo překročit hodnotu 0,7 a jen výjimečně hodnotu 0,5.

a u tří dvojic r>0,5. Minimální korelace je mezi položkami 16 a 44 (r=0,08) a maximální korelace je mezi dvěma výroky z původní domény solidarity (38 a 32; r=0,54). Model statistický předpoklad plně splňuje.

Posledním krokem v testování vnitřní validity indexu bylo provedení faktorové analýzy pro potvrzení jeho homogenity. Předpokládali jsme, že po redukci počtu položek a vzhledem k původním doménám průřezovým charakterem baterie bude výsledkem analýzy buď jednofaktorové řešení, případně řešení dvoufaktorové, ve kterém většina proměnných bude významně zatěžovat oba dva faktory, což odpovídá výsledkům: dva faktory vysvětlující celkem 49,9 % celkového rozptylu, přičemž první faktor před rotací vysvětluje 37,8 %, po rotaci 29,8 %. I po rotaci šest z deseti položek zatěžuje oba dva faktory. Pouze do prvního faktoru pak v tomto ohledu náleží položky z původní domény společných hodnot (15 a 16), pouze do druhého faktoru položky z domény sítí a kapitálu (44 a 45). Ostatní položky vysvětlují oba faktory. Můžeme tedy konstatovat, že sice existuje určitý náznak dimenzionality, nicméně ten není úplně přesvědčivý. Naznačené štěpení ukazuje původní logiku pěti domén, kterou z věcného hlediska měla tato baterie otázek zachovat. Výsledek analýzy je tak možné přijmout jako uspokojivý.

Po interpretaci z věcného hlediska můžeme konstatovat, že index je vnitřně validní.

Vnější validita indexu

I při ověřování vnější validity indexu jsme testovali několik hledisek. Potvrzení korelace s původním indexem bylo spíše formálním krokem (r=0,94). Proložení nového indexu s původními doménami také splňuje předpoklad alespoň střední závislosti; r pro korelaci s doménou společných hodnot je 0,66, pro doménu řádu 0,78, pro doménu solidarity 0,8, sociálního kapitálu a sítí 0,62, a konečně pro doménu sounáležitosti 0,77. Korelace s ukazatelem koheze postaveným na konceptu Jenson je 0,67[50]. Všechny tyto hodnoty jsou vyhovující.

Dalším předpokladem validity indexu bylo, aby byl „objektivní“ mírou sociální koheze ve třídních kolektivech. Objektivní v tomto kontextu znamená, že respondent třídu dokáže hodnotit nezávisle na svém socioekonomickém zázemí a demografických charakteristikách. Hodnocení koheze třídy prostřednictvím tohoto indexu je věcně nezávislé[51] na všech testovaných proměnných (pohlaví, rodina respondenta, zda je respondent předsedou třídy, prospěch, kulturní kapitál, socioekonomický status, subjektivní zařazení podle prospěchu). Jedinou proměnnou, která má vztah k hodnocení třídy, je sociální kapitál respondenta. I z tohoto hlediska je tedy koncept validní.

50 Pro srovnání, pro původní index platí, že r=0,64

51 Rozdíl průměrů je menší než 0,2, přičemž rozpětí proměnné je 1,2–3,9 (teoreticky možné rozpětí je 1–4). V případě kardinálních proměnných nepřekračuje hodnota r +/- 0,07.

Pro zkrácený index jsme také předpokládali, že desetipoložkový index a původní index poskytují na úrovni hlavních zjištění analogické výsledky. Vzhledem k těsné korelaci indexů byl jiný výsledek krajně nepravděpodobný[52]. I zde tedy byly naplněny předpoklady vnější validity indexu. Můžeme tedy konstatovat, že index vykazuje i vnější validitu, která se opírá především o argumentaci detailně diskutovaného širokého modelu. Nedošlo k žádným neočekávaným dílčím změnám v povaze ukazatele sociální koheze.

3.4.5.6 Role části diskuse a závěru

Cílem diskuse je propojit předcházející čtyři části do smysluplného narativu a je jejich shrnutím. Má své pevné prvky: Zdůvodňuje přijetí či zamítnutí hypotéz, hledá zdůvodnění výsledků statistických testů nebo konstatuje, do jaké míry je možné a vhodné škálu využít. Nedílnou součástí je vysvětlení případné nedostatečnosti některých výsledků statistického testování. Do jisté míry umožňuje vlastní autorskou interpretaci, skrze kterou má být textu vtisknuta jeho vědecká hodnota. Omezení je ovšem dáno logikou výkladu, proto někteří autoři formulují teoretickou pasáž paralelně s diskusí tak, aby si připravili pole pro vlastní sdělení a podtrhli přitom důležitost celého procesu empirického testování.

Diskuse je využívána autory rozdílnými způsoby. V některých případech je hlavním sdělením opravdu reprodukce výsledku statistického testování, v jiných ovšem autoři formulují zásadní sdělení, která se nemusí striktně vázat na předchozí text. Formou a pravidly svázaná struktura článků zde umožňuje do určité míry doplnit to, co dosud nebylo řečeno a dává prostor osobnímu vkusu autora.

3.4.5.7 Příklad závěru: škála sociální soudržnosti

V kapitole jsme nejprve diskutovali genezi pojetí soudržnosti, přičemž jsme kladli důraz na interdisciplinární pojetí, na jehož základě jsme provedli rozbor klíčových konceptů koheze. Na základě této diskuse jsem pro výzkumné šetření zvolil vícedimenzionální koncept Adea Kearnse a Raye Forresta, který autoři poprvé publikovali v roce 2000. Ti definují pět domén, jimiž je možné kohezi měřit: společné hodnoty, sociální řád a kontrola, sociální solidarita, sociální kapitál a sítě, identita a sounáležitost. Každá doména má určité charakteristiky, z nichž byly vybrány ty, které jsou relevantní pro výzkum koheze ve školních kolektivech. Na nich jsme sestavili robustní baterii, kterou jsem dále

52 Na agregované úrovni jsme očekávali nezávislost zkrácené baterie a kulturního kapitálu, lehkou pozitivní závislost na socioekonomickém statusu a středně silnou až silnou závislost na průměrné míře sociálního kapitálu ve třídě. Všechny tři předpoklady byly naplněny, korelační koeficienty v diskutovaném pořadí: 0,07; 0,23; 0,58. Pro srovnání analogicky r pro původní baterii: 0,04; 0,16; 0,5.

testoval a následně z ní sestavil desetipoložkový index, který splňuje podmínku rovnoměrného zastoupení všech pěti dílčích domén. Byly vybrány takové položky, které jsou nejtěsněji spjaty s ukazateli domén, ze kterých vychází, a zároveň s celkovým ukazatelem pro sociální kohezi.

Tento index je poměrně vysoce reliabilní, α=0,8. Při ověřování jeho validity sice dochází k drobným vychýlením vzhledem ke statistickým předpokladům, které ale věcně v globálním pohledu nehrají zásadní roli (jak bylo diskutováno). Index je tak možné celkově považovat za vnitřně konzistentní. Vnější validita je pak odvozena zejména z velmi úzké provázanosti zkrácené desetipoložkové varianty ukazatele pro měření sociální koheze s jeho původní, rozsáhlejší verzí (r=0,94). Ta totiž byla široce diskutována a empiricky ověřována.

Index je tedy možné použít pro účely měření sociální koheze ve třídních kolektivech. Nelze jím však spolehlivě měřit jednotlivé dimenze. To je možné pouze při použití původního ukazatele v plném počtu položek. Pro přehlednost na závěr uvádíme znění výroků, zařazených do baterie.

3.5 Diskuse problematiky škály

V předchozím textu jsem diskutoval **zejména problematiku zaběhlé praxe a rizika vyprázdněného empiricismu**, tedy první dvě výzkumné otázky této disertační práce. Dotknul jsem se ale také dalších kritických míst, o kterých by výzkumný tým měl vždy vést diskusi. Napojení předcházejícího rozboru na principy výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení představeného v kapitole 2 je tak možné číst jako shrnutí diskutovaných problémů, které probírám z trochu jiné perspektivy a nechávám tak vyniknout jiná klíčová místa testování škál, anebo je alespoň popisuji jiným způsobem.

3.5.1 Problémy zaběhlé praxe

Škály, tedy baterie otázek, jsou výsledkem komplexního procesu zpřístupňování komplexních konceptů vědeckého poznání, jako jsou koheze, názorové vůdcovství, autoritářství. Ty samy o sobě nepředstavují jasnou sociální reprezentaci, a je tak nezbytné je dále konceptualizovat a přibližovat běžnému poznání**. Výsledkem tohoto procesu je „doklesání“ na dílčí reprezentace, které jsou pro účastníky srozumitelné a uchopitelné**. Na jeho konci jsou výroky v dotazníku. Ukotvení vědeckého poznání musí jasně vyplývat z teoretické části textu. Ta proto nemá sloužit jako obecné shrnutí již napsaného, ale jasné přihlášení se k vybranému uchopení problematiky, jakkoliv může být takový postup vnímán jako kontroverzní. Toto klasické neopozitivistické rozdělení celku na prvky je

příkladem postupu zaběhlé praxe, který umožní zkoumat složité koncepty skrze jejich dílčí dimenze a indikátory.

3.5.1.1 Odpovědní škála

Zpřístupnění běžnému poznání je realizováno ve dvou perspektivách: (1.) formulování výroků, na něž respondent reaguje ohodnocením na (2.) standardizované škále. Protože formulací výroků se budu detailně zabývat dále, soustředím se v tomto bodě na problematiku standardizované škály.

Standardizací se snažíme zajistit homogenní a na zdroje **úspornou reakci. Definujeme ji jako jednorozměrnou veličinu** (tj. např. souhlas-nesouhlas s výrokem)**, k níž je možné vyjádřit se v kontinuu**. Nenecháváme běžné poznání nikde zviditelňovat nebo ožívat (to by šlo například tou formou, kdy respondent popíše svůj vztah k danému výroku obecněji, a případné zakódování by bylo na výzkumníkovi), ale přitom **spoléháme na to, že respondent dokáže na podnět ve formě otázky přirozeně zareagovat**. Jedním z problémů je, že schopnost reagovat na škálu není samozřejmá a do běžného poznání se dostává až jako součást sociokulturní výbavy (viz problematiku zkoumání neevropských populací [Gates 1976] nebo dětí [Muris et al. 2003]). Druhým kritickým bodem je použitá stupnice, tedy její rozsah a rozhodnutí pojmenovat či nepojmenovat její jednotlivé body. **Krátké škály (např. S-GOLS) jsou více srozumitelné respondentům, dlouhé (např. RWA) pak lépe splňují statistické předpoklady pro práci s proměnnou jako kardinální veličinou.** Jak jsem v představeném pojetí ukázal, vycházíme z běžného poznání, proto jsem přesvědčen, že je nezbytné používat krátké a popsané škály (viz typicky problém nepojmenované pětibodové škály, která může, ale nemusí být vnímána jako školní hodnocení [Anýžová 2013]). Více viz kognitivní přístupy ve výzkumu např. [Tourangeau, Rips, Rasinski 2000; Willis 2004; Biemer et al. 2004; Sirken et al. 1999].

3.5.1.2 Doklesání k sociální reprezentaci

Jak jsem konstatoval v úvodu této kapitoly, složité konstrukty samozřejmě nelze vnímat jako uzavřené sociální reprezentace. Z toho důvodu prochází procesem zkonkrétňování formou konceptualizace a operacionalizace. Výsledkem tohoto procesu je (1.) model (viz dále) a (2.) zpřístupnění problematiky běžnému poznání tak, že předmětem dotazování jsou jasně srozumitelné výroky měřící sociální reprezentace. Přiblížení běžnému poznání je nejsnadnější dosáhnout tak, že **při formulaci výroků vycházíme z žité zkušenosti cílové skupiny respondentů, což je samozřejmě**

možné jen v určitých případech (čehož je nezbytné využít u škál spojených s úzkou problematikou, jako například sociální koheze ve třídních kolektivech). Při formulaci obecnějšího znění pak výzkumník nekontroluje pevně, s čím respondent podnět asociuje, a nechává tak na něm, jak přesně sociální reprezentaci uchopí a jaké její aspekty při kognitivním zpracovávání dotazu vyhodnotí jako nejvhodnější. Ty mohou na individuální úrovni výrazně variovat na základě aktuálního kontextu nebo být doplňovány z vyššího řádu obecnosti, pro kterou má respondent jasněji formulovanou představu (byť nejde o testování škál, dobrým příkladem je situace hodnocení fungování jednotlivých ministerstev, jejichž hodnocení je doplňováno jako hodnocení celé vlády). Perspektivou pojetí dosahování vysvětlení z kapitoly 2 můžeme říct, že čím je dotazovaný aspekt vzdálenější od jádra sociální reprezentace, tím méně jej výzkumník může zohlednit. Vůbec pak nemůže brát v úvahu specifickou osobní zkušenost respondenta.

Problémem je také dnes již ne automatický předpoklad přenositelnosti škály, tedy že zkoumaná jádra sociálních reprezentací zůstávají neměnná v různých kulturních kontextech. **Při zachování principu komparovatelnosti totiž přistupujeme na to, že podoba škály je do značné míry kontextově, jazykově i kulturně nezávislá. To není samozřejmé** a je vždy potřeba konkrétní škálu podrobit testu, jak jsem ukázal na příkladu RWA škály. Problematikou ekvivalence měření se v posledních letech zabývá celá řada výzkumníků [Davidov et al. 2014; Klausch, Hox, Schouten 2013; Meade, Lautenschlager 2004]. Nejde přitom jen o problém kulturní přenositelnosti, ale také o problém modu sběru dat [Buchtík 2012].

3.5.2 Riziko vyprázdněného empirismu

Různé dílčí aspekty jsem zevrubně diskutoval především v části zabývající se statistickým testováním. Shrňme na tomto místě to, že **slabinou škál je především standardizace. Ta sice umožňuje data statisticky zpracovávat, ale nechává velké nároky, zodpovědnost a míru interpretace na respondentovi. Tím si výzkumníci samozřejmě usnadňují situaci, protože pak mohou využít vysoce standardizovaných, ale teoreticky vyprázdněných postupů přejatých z přírodních věd**. Takový postup však není exaktnější, pouze odsunuje nejistotu stranou zorného pole zaběhlé praxe směrem k respondentům. Další aspekty pak diskutuji v následujících oddílech 3.5.3 Výzkumná praxe a 3.5.4.2 Překlad.

3.5.3 Výzkumná praxe

Posuzování vhodnosti škál je z hlediska výzkumné praxe v podstatě rutinním a velmi standardizovaným sledem myšlenkových i statistických testů. Přesto se výzkumníkovi nabízí velký prostor pro jejich interpretaci. Při testování škál nevyžadujeme splnění všech kritérií, a jak jsem ostatně ukázal, nelze je ani přesně stanovit. Jde spíše o komplexní pohled na všechny analýzy v obecném měřítku a ve všech jejích krocích. **A právě tento obecný náhled umožňuje různé výklady výsledků statistických testů a způsobů realizace jednotlivých kroků**. To je dále podpořeno kladením důrazu na teoretická východiska a předpoklady.

Problém testování škál dobře ukazuje Paul Bernard na rozdílnosti přístupů konceptů zkoumání sociální koheze: *„…*[koncepty jsou] *částečně a selektivně založeny na analýze dat dané situace, což jim umožňuje být celkem realistickými a poskytuje jim auru legitimnosti díky využití vědeckých metod. Z druhé strany jim vágnost umožňuje přizpůsobit se rozmanitým situacím, a učinit je dostatečně flexibilní, aby mohly sledovat zákruty a potřeby politické akce ze dne na den.“* [Bernard 1999: 48] **Teoretické a konceptuální diskuzi není zpravidla přikládána klíčová úloha. Přesto právě tyto části mají zásadní vliv na podobu škály.** Umožňují z konceptu vyloučit některé rozměry problematiky a pomáhají interpretovat statistické testy. Z jedné strany tento postup umožňuje ospravedlnit přítomnost některých položek poukázáním na diskusi literatury, z druhé je možné použít statistická kritéria pro jejich vyřazení.

Je dokonce možné využít u stejné škály kombinace těchto přístupů. Jde jen o to, jakým způsobem autor svůj argument staví. Například u Cronbachova α (stejně tak třeba u RMSEA nebo CFI kritéria) **není jasné, jaká je nejnižší požadovaná hladina skóru**, do interpretace vstupuje poměrně vágní diskuse o počtu položek a argument teoreticky vhodně sestaveného modelu umožňuje přijmout i poměrně nízké hladiny α, respektive i relativně vyšší hladiny s ohledem na počet položek a kritiku konceptu zamítnout.

Výsledky jednotlivých testů se mohou lišit i podle zvoleného postupu. **Ve statistickém žargonu se takový postup označuje jako p-value hacking** a je eskamotérstvím statistiky. Je třeba říct, že i obecně je magická hodnota 0,05 přeceňována [Soukup, Rabušic 2007; Soukup 2013] a k manipulaci v tomto ohledu dochází spíše neuvědomovaně. Spíše než o snahu vylepšit výsledky (ostatně, jak jsme ukázali, v případě testování škál nejsou statistické ukazatele nepřekonatelným problémem) jde, alespoň se domnívám, o problémy praktického rázu: někdy nelze jednoznačně rozhodnout, jaký postup je „správnější“, statistické pakety nabízí jen určitou variantu (typicky SPSS neumožňuje vytvořit interkorelační matici za použití tetrachorických korelací pro stanovení vztahu binárních proměnných).

Třetím klíčovým problémem je požadavek na verifikaci skrze potvrzení výsledků předchozího zkoumání, dříve používaných instrumentů. To vyžaduje, aby instrument přímo navazoval na předcházející práci, nezpochybňoval ji a nesnažil se být přespříliš inovativní co do zjištění, která může poskytnout. To odpovídá Kuhnovu pojetí „normální vědy“[53] [Kuhn 1997] a v důsledku posiluje dominantní postavení tohoto přístupu ke zkoumání sociální reality.

3.5.4 Důraz na perspektivu účastníků

3.5.4.1 Limitovaná dialogičnost

Dialogičnost výzkumné situace tohoto typu je zpravidla velmi limitována vysokou mírou standardizace. Dialog, tak jak byl popsán, je veden pouze v průběhu pilotáže. Na individuální úrovni konkrétního respondenta je pak možnost klást námitky omezena zpravidla na únikové varianty odpovědi typu neví nebo odmítnutí odpovědi. Domnívám se, že výzkumník by měl zařadit alespoň jednoduchou možnost klást námitky[54].

Jiným, byť nepřímým způsobem vedení dialogu je narušení předpokladu dimenzionality[55] stimulu pouze z pohledu postojového, byť by měl sloužit jako kontextuální doplnění škály. Vycházím zde ze zkušenosti zkoumání postojů veřejnosti, kdy pro respondenta **není problém nějakým způsobem na škále vyjádřit svůj názor. Problém je, že nemáme informaci o povaze tohoto názoru**, tedy typicky obeznámenost s problematikou, zájem o ni, míru krystalizace názoru, jeho intenzitu, trvalost. To jsou zásadní prvky, které pomáhají pochopit a analyzovat informace v kontextu a vyhodnotit jejich spolehlivost. Stejný postup pak lze zvolit u posouzení škál.

53 Ve stadiu „normální“ vědy probíhá „normální“ výzkum. Dojde k jasnému vymezení problematiky, další výzkum probíhá v tomto rámci, zabývá se zdokonalováním a zpřesňováním paradigmatu. V rámci normální vědy je tedy možné provádět výzkum, který je uznáván společenstvím, a po určitou dobu poskytuje základ pro další praxi (dokud nedojde ke krizi paradigmatu a vědecké revoluci, ale tím se zde zabývat nebudeme). Za těchto okolností vědci nevymýšlí novou teorii, místo toho se věnují podrobnějšímu vysvětlování v rámci paradigmatu. Je tak možné postoupit mnohem dál než bez paradigmatu.

54 Např. CVVM tuto situaci řeší velmi primitivním, ale poměrně efektivním způsobem. Zjišťuje ji ze zpětných vazeb tazatelů na každý výzkum a její součástí je shrnutí spontánních reakcí respondentů. Takto je sice možné zachytit jen výrazně nesrozumitelné nebo jinak nevhodné pasáže dotazníku, na straně druhé jde o indikaci spolehlivou.

55 Z jiného pohledu se problém dimenzionality týká také polárních otázek (přikláníte se spíš k a nebo b?) nebo složitější výroků obsahujících více stimulů (viz RWA škála). Tam je obsažen přímo ve stimulech a je nezbytné jej takto uvažovat (tj. sledovat, zda jde opravdu o vylučující se póly, zda se respondent nekoncentruje na jeden ze stimulů a ostatní nevyřazuje atp.).

3.5.4.2 Překlad

Pevnými body překladu jsou v této výzkumné metodě bezpochyby jednotlivé výroky. **Roli teoretických postulátů sehrávají v testování kvality škál statistické operace popsané v příslušných kapitolách**. Ty jsem poměrně detailně popsal, včetně poukazu na určitou míru dotváření výsledků podle potřeb výzkumníka. Z předchozí diskuse je zřejmé, že nejde o zcela pevný sled logicky následujících kroků, ale máme o nich jasnou představu. **V tomto ohledu je mechanické využití statistických operací významným rizikem, že aplikace této výzkumné techniky sklouzne k prostému empiricismu.**

Nedostatkem testování škál je neznalost korespondenčních pravidel, která vstupují do procesu výzkumného procesu. Přestože jsem ukázal na řadu problémů, které mu mohou bránit, v konkrétním případě nemáme podrobnější představu o jejich použití a vycházíme z obecného přístupu, jehož zdrojem jsou buď obecné kulturní předpoklady (respondent rozumí psanému textu), postupy a poznatky zaběhnuté praxe (učebnicové návody, jak se to dělá), předchozí zkušenost výzkumníka s podobným druhem úlohy nebo pilotáže. **Zvláště u celopopulačních šetření jsou tyto obecné předpoklady přinejmenším problematické**. Na řadu otázek nabízí odpovědi kognitivní přístupy v dotazování [Tourangeau, Rips, Rasinski 2000; Willis 2004], nezakládají však odpovědi ke konkrétním případům. V tomto ohledu se domnívám, že alespoň tvůrce škály by měl explicitně prostor korespondenčních pravidel prozkoumat a své poznatky předat jako součást metodologického řešení.

Přesnějších výsledků je také možné dosáhnout, **pokud zúžíme prostor možností, jak k dotazníku z pohledu respondenta přistupovat.** Příkladů je několik: zpřesníme instrukce k vyplnění („Nad otázkou příliš nepřemýšlejte, zajímá nás první odpověď, která vás napadne“, „Vždy existují výjimečné situace, ale zaměřme se na převažující nálady“), ujištění („Neexistují dobré a špatné odpovědi“), vtažení (například formou gamifikace [Birks et al. 2011; Malinoff, Puleston 2011; Puleston, Sleep 2011] odpovědí) nebo upřesnění (u RWA škály první dvě položky nejsou součástí konceptu, jejich úlohou je jen to, aby si respondent přivyknul na způsob dotazování). To všechno vychází z designu škály výzkumníkem a dodává respondentovi jistotu v tom, že postupuje správně.

3.5.5 Výstavba modelu

Samotná definice škály odkazuje na fakt, že zachycuje vnitřní strukturu konceptu. Nikoliv tedy jeho vnější souvislosti, což vede k ostré hranici mezi tím, co ještě je součástí modelu, a co už ne.

3.5.5.1 Struktura modelu

Model jasně vymezuje základní jednotky prostoru a nedává nám zpravidla žádné možnosti obeznámit se s kontextem pod touto úrovní. **Osy, případně dimenze modelu (někdy formulované jako prototypy), pak tvoří konceptualizace zkoumaného konstruktu reprezentované jednotlivými položkami**[56]. Díky kardinální (respektive ordinální) povaze škály odpovědí **představuje počet řešení geometrický prostor**, ve kterém jsou jednotlivé osy určeny položkami a jejich hodnoty odpověďmi[57]**.** Ty jsou z hlediska respondenta na sobě do značné míry nezávislé. Při jejich posuzování k nim přistupuje jako k do značné míry nezávislým stimulům, rozhodně je pak neuvažuje ve vzájemném kontextu. Ten naopak do měření vkládá výzkumník, i když se omezuje na vytvoření součtového indexu a test dimenzionality. Samotný model je tedy možné poměrně jasně popsat a jednoznačně určit, jakým způsobem jsou osy uchopeny ze strany výzkumníka ve vzájemném kontextu. Jeho slabinou zůstává, že **model sám o sobě nemá žádný mechanismus, kterým by kontroloval jevy za hranicí stanovené základní jednotky**.

3.5.5.2 Problematika kontextu: evidence mimo model

Potenciální výraznou slabinou zůstává způsob, který rozhoduje, co v modelu ve výsledku bude. Tato redukce je v principu trojího druhu. První nastává **při teoretickém vymezení** a je v zásadě neproblematická, pokud se autor jasně přihlásí k určitému způsobu přístupu ke zkoumanému konceptu a systematicky jej dodržuje. Druhá je **ve fázi konceptualizace**. To, co není pojmenováno v této fázi, se ztrácí, a proto jsem už v předchozím textu označil tuto fázi za klíčovou. Měla by mít pokud možno dva stupně. V prvním dochází k rozdělení na dimenze, ve druhém na plejádu indikátorů. Aby bylo jasné, které indikátory a dimenze byly operacionalizovány, měl by tento krok stát samostatně tak, aby transparentně předvedl, co nakonec součástí modelu není. Konceptualizace by měla také ukázat, zda definovaný indikátor není ve skutečnosti samostatnou osou prostoru, tj. jestli je vzhledem ke stanovené základní jednotce již dále nedělitelný.

Posledním krokem je operacionalizace, jejíž vliv je v tom, že vybíráme jen indikátory vhodné pro danou výzkumnou metodu (v tomto případě dotazníkové šetření) a některé tím pádem

56 Toto tvrzení platí pouze za předpokladu, že položka měří jen jeden aspekt, tedy v drtivé většině situací v sociologii. V psychologii tomu tak už není (viz RWA škála).

57 Jde skutečně o uzavřený prostor, protože nabývá konečného množství řešení, které je možné vyjádřit jako o^p, kde p je počet položek v baterii a o počet odpovědí na škále. Počet řešení je samozřejmě velmi vysoký (při deseti položkách na pětibodové škále je to 5^{10}), ale stále jednoznačně končený.

vyřazujeme (to samo o sobě není nic neobvyklého – u sebeidentifikačních škál není možné dotazovat se širokého okolí respondenta). Je však nezbytné vést v patrnosti, které možné osy zůstávají za hranicí popisu. Za druhé skrze formulaci konkrétního výroku klademe důraz na určitý aspekt a určitou intenzitu daného indikátoru. Je vhodné popsat, které aspekty nejsou součástí modelu a s jakou intenzitou jsou jednotlivé osy zastoupeny (častá je snaha o symetrický design vícedimenzionálních konstruktů, ale také formulací jednotlivých položek).

Při popisu škál je tedy vhodné nejen ukázat výslednou podobu modelu, ale také, které prvky a osy nebyly do modelu zařazeny a dál se s nimi nepočítá. Zejména fáze konceptualizace by měla být opravdu otevřeným polem pro sociologickou imaginaci výzkumníka, který by se neměl nechat svazovat podobou sběru dat.

3.6 Závěr

Navrhuji proto některá rozšíření zaběhlé praxe, která by mohla při jejich opravdu kritické aplikaci přinejmenším zmírnit tyto problémy:

1. Testovat v pilotáži specificky nejen znění položky, ale i schopnost odpovědi na škále.
2. Používat krátké škály a každý bod na ní pojmenovat.
3. Přinejmenším v pilotáži sledovat schopnost respondenta přirozeně reagovat v reálném čase. To je kvalitní indikátor, že vycházíme z běžného poznání.
4. V teoretickém vymezení se nesnažit zavděčit všem. Jasně se přihlásit k vybranému uchopení problematiky a následně ho pak pečlivě sledovat se zdá jako věcně vhodnější varianta postupu.
5. Narušovat princip zkoumání postoje bez dalšího doplňujícího kontextu. Zjišťujte informace o dalších aspektech tohoto názoru (typicky obeznámenost s problematikou, zájem o ni, míru krystalizace názoru, jeho intenzitu, trvalost).
6. Konceptualizaci uvádět jako samostatnou kapitolu.
7. Ukázat a popsat, které aspekty nebyly do modelu zařazeny kvůli omezení způsobu sběru dat a operacionalizaci.
8. Být kritický pří volbě a interpretaci statistických ukazatelů.
9. Zkoumat, jak respondenti přistupují ke škále, co jim činí problémy. Nechte je klást námitky.
10. Pomáhat respondentům zmenšit jejich nejistotu.

Přes kritiku je třeba závěrem zdůraznit, že nelze zamítnout statistické testování jako svého druhu magický šamanismus. Chci pouze konstatovat, že v případě testování škál nejsou koeficienty zásadním

objektivním kritériem, i když tak mohou být interpretovány. Nabízí spíše poměrně jasně popsaný postup, který je vědeckou komunitou přijímán jako průkazný při posuzování kvality škál. A samozřejmě, pokud statistické výsledky v mnoha ohledech ukáží nedostatky škály, nelze s ní dále pracovat za žádných okolností.

Shrnutí

I. Statistické testování hraje dominantní roli při posuzování kvality škál.

II. Statistické testy mají pro sociální vědy úlohu vnějších faktů, jakési „vyšší pravdy“, kterou je možné podrobovat kritice jen do určité míry.

III. Statistické testy jsou vnímány jako jednoznačné posuzovací kritérium. Jak jsem však ukázal, nejsou jím.

IV. Řada testů nemá jednoznačně určenou hladinu pro přijetí nebo zamítnutí validity v konkrétním ohledu, výsledky jsou posuzovány v kontextu s dalšími testy.

V. I zdánlivě jemné upravení parametrů testu může vést k různým výsledkům. Výrazně může výsledky ovlivnit zavedení kontrolní proměnné (což odpovídá principu elaborace [Zeisel]).

VI. Při interpretaci dat můžeme z jedné strany zdůraznit roli statistického ukazatele, z druhé ji potlačit důrazem na teoretické předpoklady.

VII. Požadavek na korelaci škály s již existujícími instrumenty upevňuje dominantní paradigma diskurzu.

VIII. Statistické testování přes vznesenou kritiku určuje jasně popsaný postup, který je vědeckou komunitou přijímán jako průkazný při posuzování kvality škál.

4 Nestandardní postupy dosahování vysvětlení: Vizuální stimuly v sociálněvědním výzkumu

4.1 Vizuální stimuly v sociálněvědním aspektu

4.1.1 Úvod

Vizuální metody[58] jsou etablovanou součástí sociálněvědního výzkumu, a přestože je jejich využití mezi výzkumníky často jen okrajové, není pochyb o tom, že jsou v některých případech nezastupitelné a podávají unikátní výpověď nedosažitelnou standardními přístupy. Význam vizuálního výzkumu dokládá i existence řady odborných žurnálů (např. Visual Studies, Visual Anthropology), sdružení (např. International Visual Sociology Association, Society for Visual Anthropology, Société Française d'Anthropologie Visuelle) a učebnic [např. Thompson 2008; Banks 2008; Mitchell 2011; Harper 2012; Marion, Crowder 2013][59]. V českém prostředí jde pak zejména o knihy, ať již překladové [Sztompka 2007; Čeněk, Porybná 2010] nebo původní [Petráň 2011]. Veškeré tyto metody a techniky jsou postaveny na předpokladu, že vizuální data a stimuly mohou poskytnout validní vědecké poznatky [Pauwels 2010] a vizuální výstupy mohou plnit plnohodnotnou, tedy nejen ilustrativní, funkci [Meyer 1991]. Jejich zastánci poukazují na zajetí sociologie a dalších disciplín v Gutenbergově syndromu (*Gutenberg Syndrome*) [Henny 1986] a také na to, že obraz i text jsou rozdílně vnímané symbolické reprezentace, přičemž obraz je evolučně starší [Harper 2002]. Horují za širší využití vizuálních technik, ale i oni připouští, že chybí souhrn pravidel a doporučení, které by např. vycházely z jednotného „vizuálního" paradigmatu [Pauwels 2010].

Tyto kvality vizuálních metod jsou pak často zpochybňovány a jednotlivé výzkumné přístupy jsou předmětem kritiky. Kritičtí autoři působící na poli vizuálního výzkumu zdůrazňují především v souvislosti s nástupem digitálních médií potřebu nevydělovat vizuální aspekty z komplexu reprezentací vnímaných různými smysly [Mitchell 2002]. Dalším argumentem kriticky laděných textů je obhajoba vizuálních aspektů reality jako reality výrazně bohatší, neredukovatelné na fotografii nebo jiný obraz [Emmison, Smith 2000].

58 Tento text byl publikován v časopise Naše společnost [Buchtík 2015a].

59 Učebnicové texty jsou samozřejmě následovány dalšími vysoce kvalitními publikacemi, které striktně učebnicový charakter nemají. Z posledních let uveďme např. [Rose 2012; Pink 2013] nebo kolektivní publikaci [Nathansohn, Zuev 2013].

Kapitola se zabývá analýzou vizuálních materiálů a výzkumných metod. Proto se omezuje na představení výzkumných technik využívajících statických médií, jako je kresba, komiks či fotografie. Dynamická média díky svému multisenzorickému charakteru představují samostatnou skupinu metod, v nichž vizuální složku nelze odlišit od dalších dimenzí zahrnujících např. narativitu, časovou dimenzi, zvukové vjemy atp. Přestože vývoj těchto metod od počátku probíhal ve vzájemném dialogu se statickými médii a jejich historickou perspektivu nelze úplně rozdělit, z metodologického hlediska je jejich charakter odlišný.

4.1.2 Historie vizuálního výzkumu

V historické perspektivě hrál ve vědě napříč obory vizuální materiál podstatnou roli zejména v podobě ilustrací a modelů, které umožnily lépe konceptuálně uchopit zkoumané problémy [Dvořák 2009]. Historii vizuálního výzkumu pak lze sledovat k době vynálezu fotografie (1839) či kinematografu (1895). V roce 1898 například Alfred Cort Haddon na své kolegy apeloval, že na terénní výzkum „*(j)e skutečně nutné vzít si s sebou kinematograf nebo biograf nebo jak se tomu vlastně říká. Je to neodmyslitelná součást antropologického aparátu.“* [Soukup 2010: 10] Mezi první klasické studie je pak možné zařadit knihu Smithe a Thompsona [1877] *Street Life in London*, která je sondou do londýnského života druhé poloviny 19. století. Významné bylo také využití fotografie ve výzkumu Thomase Henry Huxleye v 60. letech 19. století. Huxley morfologicky srovnával etnika britského impéria. Chtěl tak rozpracovat v té době poměrně rozšířenou ideu, že některé společnosti jsou blíže své původní primitivní podobě než jiné, „civilizované“ [Banks 2008]. Podobně se pokusil viktoriánský polyhistor Francis Galton vystavět pseudovědeckou koncepci „obrazové statistiky“ pro vytvoření průměrného obrazu zločinců, židů či armádních důstojníků [srv. Dvořák 2009: 95]. V době ustavování přísnější sociálněvědní metodologie a příklonu k pozitivismu (zejména od 30. let dále) se vizuální techniky využívaly jen velmi okrajově, snad kromě antropologie. Nejznámějším dílem této doby je pak studie z terénního výzkumu na Bali, kterou provedli Gregory Bateson a Margaret Meadová [1942].

K rozvoji a institucionálnímu ustanovení vizuálních technik výzkumu tak dochází až na přelomu 50. a 60. let minulého století [Heisley, Levy 1991]. Fotografie či film jsou v této době samozřejmě samy o sobě předmětem analýzy (např. domácí fotografie, filmy atp.) a mají všeobecně uznávanou dokumentační hodnotu, která je zpravidla ve větší či menší míře doplněna textovou výpovědí [Stanczak 2007]. Pierre Bourdieu [1990] pak se svými spolupracovníky v šedesátých letech

analyzuje sociální roli fotografie jako statusové záležitosti. Rozvíjí se také obor mediálních studií, který se zkoumání jak obrazových, tak multisenzorických médií věnuje ve výrazně širším kontextu.

Vedle analýzy vizuálních stimulů, které vznikly v průběhu samotného výzkumu či před ním (*Pre-existing Visual Artifacts*), se také rozvíjí různorodé využití vizuálních stimulů, které jsou součástí výzkumných instrumentů (*Researcher Instigated Visuals*), ať již v kvantitativním nebo kvalitativním výzkumu [Thompson 2008; Pauwels 2010]. Vizuální stimuly zde slouží především jako součást projektivních a fotoelicitačních technik, ale také jako substitut za textový či verbální stimul v klasickém dotazníkovém šetření. O syntetizující přehled všech těchto přístupů se pokusil Luc Pauwels [2010]. Ten typologizuje vizuální techniky na základě tří hlavních kritérií, které popisuje v rámci detailnějších kategorií:

(1.) Charakter média (fotografie, video…), zachycovaný obsah (zda jde o předměty, konkrétní chování, rituály…) a zda jde o sekundárně využívaný materiál nebo je připraven přímo pro konkrétní studii.

(2.) Design stimulu, což zahrnuje metodologické otázky (cílová populace, stupeň angažovanosti respondentů, etika výzkumu…) a cíle výzkumu (teoretické pozadí, analytický rámec, zda je cílem deskripce nebo explorace…).

(3.) Formát výstupu a podoba prezentace, role stimulu v něm a to, zda je vizuální výstup hlavním nebo vedlejším produktem výzkumu.

V posledních patnácti letech se pak v souvislosti s masovým rozvojem digitálních technologií a internetu stává obraz klíčovou součástí multisenzorického způsobu přijímání a předávání informací a komunikace, protože je díky relativně nízkým nákladům přístupný širokému segmentu společnosti. Obraz je také hojně využíván v komerčním kvantitativním výzkumu, zejména ve spojení s rozvojem metod dotazování využívajících počítače a tablety. Objevují se nové oblasti sociálního výzkumu jako například digitální etnografie [Dicks et al. 2005; Underberg, Zorn 2013] nebo využití vizuálních stimulů jako součásti gamifikačních[60] strategií ve výzkumu [Malinoff, Puleston 2011]. Vizuální metody jsou v současnosti využívány v široké paletě výzkumných témat, jako jsou sociální stratifikace, rodina, komunity, identita, kultura, škola, mládež, migrace, traumata, deviace, gender, globalizace,

60 Gamifikace je proces integrování mechanik, které činí hry zajímavými, do neherních prostředí tak, aby tato prostředí více lákala a bavila své účastníky.

aktivismus, urbánní procesy, pohřební rituály aj. [Harper 1991; Sztompka 2007; Pauwels 2010; Stanczak 2007].

4.1.3 Využití vizuálních stimulů

4.1.3.1 Projektivní techniky využívající vizuální stimul

Využití fotografií, videa a jiných vizuálních materiálů jako součásti dotazníku či hloubkových rozhovorů se systematicky objevuje zejména v psychologii v souvislosti s rozvojem projektivních technik. Ty je možné rozdělit podle míry projekce od extrémní abstrakce (Rorschachův test), přes abstrakci částečnou (Thematic Apperception Test) a obecné reprezentace (náčrty, skicy, perokresby), až po nejnižší úroveň abstrakce (fotografie nebo známé okolnosti) [Collier, Collier 1986]. Nebo podle úlohy, kterou respondent plní – asociační (propojení tématu výzkumu se slovy, obrázky nebo myšlenkami), konstrukční (otázky, které se ptají na pocity, názory, chování jiných lidí, například formou vyplňování komiksových bublin), pořadí volby (např. seřazení výhod produktu) a expresivní (role-playing, vyprávění, kreslení nebo jiné kreativní aktivity) [Hofstede et al. 2007; Levin-Rozalis 2006].

Projektivní techniky byly zpočátku v překvapivě velké míře adaptovány do sociologických výzkumů [Rose 1949; Donoghue 2000]. Jejich klasické období končí rokem 1957 vydáním velmi vlivné kritické knihy *The hidden persuaders* [Packard 1957], poté ustupují do pozadí. Hlavní pochybnosti o využití projektivních technik ostatně dodnes nebyly uspokojivě vyřešeny, jak můžeme vidět z článku [Lilienfeld, Wood, Garb 2000] a jeho kritiky [Hibbard 2003]. Předmětem kritiky je v zásadě validita informací získaných pomocí projektivních technik. Uveďme alespoň nejčastější z nich: Projektivní techniky nepřispívají k poznání, vše, co zjišťují, již pečlivě mapují existující a méně komplikované psychometrické metody. Výsledky se navíc často od důvěryhodných a zavedených testů liší. Výzkumníci dosahují nízké retestové reliability a také reliability mezi kodéry, přičemž jen malý rozdíl v zadání může mít vliv. Stimuly jsou kulturně podmíněné, v USA např. nefungují pro minority. Interpretace také souvisí s rozsahem výpovědi, ale ta spíš než s diagnózou souvisí s (verbální) inteligencí [Packard 1957; Kay 1959; Murstein 1965; Lilienfeld, Wood, Garb 2000; Šípek 2000].

Rorschachův Inkblok test

Vizuální stimul zaujímá klíčovou roli především ve dvou klasických technikách, které mají původ právě v oblasti klinické psychologie. Jsou jimi Rorschachův Inkblok Test (dále též RoR) a Thematic Apperception Test (TAT). První z nich publikoval Herman Rorschach v roce 1921. Jelikož však o rok později zemřel, o další rozvoj v psychoanalytické oblasti dodnes velmi intenzivně používané techniky se postarali další badatelé; na toto téma bylo napsáno více než 9 000 článků [Grove et al. 2002]. Test je založený na schopnosti člověka dávat díky fantazii konkrétní podobu abstraktním, neurčitým prvkům a vychází z Jungových slovních asociací. V tomto krátkém shrnutí se soustředím výhradně na základní metodologické aspekty dotazování a vyhodnocování. Vycházím přitom z textu Jiřího Šípka [2000], který podává ucelený a srozumitelný přehled celého výzkumného procesu. Test samotný tvoří deset karet s obrázky připomínajícími inkoustové skvrny o rozměru 24 x 18 cm, z nichž šest je černobílých, a v podstatě všechny jsou symetrické podle svislé osy. Respondentovi (či spíše pacientovi) výzkumník (terapeut) postupně předkládá karty s jednoduchou instrukcí: *„Tak, čemu se to podobá, co by to mohlo být?“*[61] [Šípek 2000: 29] a zaznamenává jeho reakce, asociace, dobu odpovědi. Následně se doptá na jednotlivé odpovědi se zaměřením na aspekty, které vedly zkoumanou osobu k interpretaci. Standardizovaný protokol je následně vyhodnocen pomocí kódovacího manuálu (využívají se standardní zkratky). Vyhodnocení dále přiblížím, protože komplexně popisuje kategorie, které je možné sledovat při hodnocení vizuálních stimulů obecně.

Prvním z kritérií je způsob apercepce, tedy zda proband při interpretaci vychází z celku, z detailu (který je dále rozlišen podle toho, jak často je zmiňován, a podle jeho velikosti), anebo z prázdných míst. Druhou dimenzí hodnocení je to, jestli je při interpretaci výchozím bodem tvar nebo barva skvrny, případně jejich kombinace. Třetím aspektem je vlastní obsah, tedy zda respondent ve skvrně vidí zvíře nebo jeho části, lidské postavy nebo jejich části, anatomické a sexuální interpretace, rostliny, objekty atp. Čtvrtým kritériem je obvyklost, přičemž za originální se považují takové interpretace, které se vyskytují méně často než v jednom ze sta protokolů. Dále se bere v potaz celkový počet interpretací, čistá doba trvání experimentu, přiměřenost tvarových interpretací, podíl interpretací lidských postav a zvířat, podíl běžných a originálních interpretací, způsob uchopení tabule, nebo to, zda interpretace, pokud jich je u jedné tabule více, postupují od celků k detailům.[62] Poslední

61 V angličtině: „*What about the blot make you think of* ---------?“ [Baughman 1965: 223].

62 Z metodologického hlediska jsou zajímavé i konkrétní údaje, které Šípek [2000] zmiňuje: běžný počet interpretací se pohybuje mezi 15–30, interpretace jedné karty trvá běžně zhruba minutu, z tvarových interpretací by mělo být 75–90 % přiměřených, běžných. Cca 20–30 % bývá interpretací lidských postav, o něco více zvířecích, které jsou vnímány jako snadnější.

zaznamenávanou kategorií jsou tzv. zvláštní fenomény, například komentáře k celému testu, metakomentáře k jednotlivým tabulím (například: „To jsou pěkné obrázky“), míra odstupu od interpretace [Šípek 2000].

Test a způsoby jeho hodnocení jsou však také dlouhodobě napadány. Mezi nejčastěji kritizované aspekty patří nedostatek průkaznosti validity testu, nízká reliabilita opakovaného testu, nízká shoda kodérů, individuální rozdíly výsledku testu při testování neklinických osob, absence prediktivní validity, nedostupnost dat pro opětovnou analýzu a neprůkaznost mezi výsledky testu a inteligencí či kreativitou [Zubin 1954; Grove et al. 2002].

Tematický apercepční test

Tematický apercepční test byl vyvinut ve třicátých letech primárně pro účely diagnostiky osobnosti. Dnes využívaný manuál byl sestaven během druhé světové války Christianou Morganovou a Henrym Murrayem [Aronow, Weiss, Reznikoff 2001].[63] Stejně jako u Rorschachova testu jde o interpretaci vizuálních stimulů, v TAT jsou ovšem stimuly méně abstraktní, i když stále interpretačně a významově bohaté a nejednoznačné. Reakce je zde založena na naraci, spíš než na jednodušší asociaci, jak je tomu u RoR. Celý testový materiál zahrnuje celkem 31 černobílých tabulí, k testu pak výzkumník vybírá jen některé z nich (doporučené jsou sady pro muže/ženy, dospělé/děti). Část tabulí obsahuje výjevy relativně běžných situací, druhá část je méně strukturovaná, spíše neobvyklá. Pro všechny ovšem platí, že ukazují nějakou neukončenou situaci a nereferují k nějakému kulturně zakořeněnému vyprávění nebo asociaci. Úkolem respondenta je vymyslet pro každou kartu příběh. Podle Murraye [1965: 428] mají takové příběhy zpravidla více než 200 slov. Analýza získaného materiálu je pak podobná kvalitativní obsahové analýze nebo analýze hloubkových rozhovorů, nemá však univerzálně ustavený postup.

Výzkumníci zdůrazňují důležitost kontextu, ve kterém je rozhovor prováděn [Šípek 2000]. Testování by mělo probíhat v prostorách, kde se testovaný proband cítí příjemně, a stejně tak by měl vystupovat výzkumník [Murstein 1965]. Výzkumník do výpovědi respondenta nezasahuje kromě zadání a případného směřování respondenta zpět k vyprávění příběhů. Zadání zní zhruba takto: „Toto je test představivosti, jedné z forem inteligence. Budu vám ukazovat několik obrázků, vždy po jednom, a vašim úkolem bude vymyslet co možná nejdramatičtější příběh ke každému z nich. Řeknete mi, co

63 Ve skutečnosti je příběh kolem vývoje metody mnohem zamotanější. Oba autoři si nárokují autorství samostatně, byť byli dlouholetí spolupracovníci, za čímž stojí jejich dlouholetý „komplikovaný vztah“. Obecně se za autora považuje spíš Murray, otázkou však zůstává, zda není upozadění role Christiany Morgan jako autorky TAT prostě příkladem mužského šovinismu [Aronow, Weiss, Reznikoff 2001: 2].

vedlo k události zachycené na obrázku, popíšete, co se děje v daný moment, co jednotlivé postavy cítí a co si myslí, a pak řeknete, jak vše skončí. Vyprávějte příběh, jak vás právě napadne. Rozumíte mi? Jelikož máte na deset obrázků padesát minut, můžete se věnovat jednomu obrázku zhruba pět minut. Tady je první obrázek.“ [Murray 1971: 5–6; citováno dle Danková 2010: 18] Zadání skrývá zkoumanému pravou podstatu testování. V porovnání s RoR je zadání komplexnější, ale také záměrně zkresluje účel výzkumu, zatímco RoR nijak účel testu nespecifikuje. Analýza pak využívá standardizovaných interpretačních metodik, které kladou důraz na rozdílné perspektivy: ústřední kategorií tak může být hlavní hrdina příběhu, vztahy postav, sémantické kategorie, motivace, obranné mechanismy atp. Skrze obsahovou analýzu je pak příběh zařazován do rozsáhlé struktury témat a kategorií. Vedle obsahu je sledována také forma příběhů, jejich podoba napříč kartami, předjímání závěru, logika, použitý jazyk, míra abstrakce, komplexnost emocí, chování během odpovídání atp. [Murstein 1965]. Ve srovnání s přísně strukturovaným kódováním RoR je interpretace rozsáhlejší a méně jednoznačná a více v rukou samotného výzkumníka. Společný však mají i jakýsi podvojný způsob interpretace: z jedné strany skrze velmi sevřené a striktní manuály, na straně druhé individuální interpretaci výzkumníka. Zajímavým společným jmenovatelem obou technik je také jejich proměňující se interpretační rámec. Zatímco při vývoji metody měl výzkumník k dispozici pouze své vlastní poznatky, testy a specifikace, v dnešní době výzkumníci vycházejí z obrovského množství mnoha milionů již realizovaných diagnostik a výzkumů, ale zároveň kladou důraz na vlastní zkušenost a porozumění technice. Vizuální materiály také nejsou dostupné běžné veřejnosti (je možné je dohledat na internetu, ale většina stránek, které techniky popisují do detailů, nedávají tento materiál k dispozici), jsou určitou podobou cechovního tajemství. Z metodologického hlediska stojí za pozornost také zdůrazňování některých specifických prakticko-metodologických aspektů výzkumu (kde by se měl výzkum odehrávat, specifická velikost tabulí, zkratky pro jednotlivé jevy atp.), které například v sociologickém výzkumu zmíněny nebývají.

4.1.3.2 Využití fotografií v hloubkových rozhovorech

Nejčastěji používaná je metoda hloubkových rozhovorů s použitím doprovodných fotografií, obvykle označovaná jako fotografií podporované rozhovory (ekvivalent anglického *photo elicitation technique* nebo *photo interview*)[64]. Přestože má tato technika řadu různých podob, v podstatě jde vždy o to, že respondentům či komunikačním partnerům výzkumník předkládá fotografie a rozhovor se soustředí na jejich interpretaci anebo asociace, které vyvolávají. Tato technika se nejprve uplatnila v psychiatrii, antropologii a následně také v sociologii [Heisley, Levy 1991]. První klasickou studií, ve které byla tato technika uplatněna, byl výzkum Franze Boase na Trobriandských ostrovech. Boas svým informátorům ukazoval fotografie, aby získal informace o specifických rituálech [Hurworth 2003; Soukup 2004]. Obecně je za otce fotografií podporovaných rozhovorů označován John Collier, který techniku metodologicky uchopil a popsal. K nápadu na její použití přišel spíše náhodou při výzkumu problematiky adaptace v cizím etniku realizovaném v Kanadě v roce 1955 [Collier 1957]. Nemohl se se svými spolupracovníky shodnout na tom, jak popsat kategorie kvality bydlení, a po diskusi nakonec zvolili fotografické stimuly [Harper 2002]. Metodu pak dále rozvíjel a dlouhodobě se jí věnoval i ve své další výzkumnické práci [Collier 1967; Collier, Collier 1986]. Od té doby byla s využitím této techniky realizována celá řada studií v různých oblastech, jako jsou například etnicita, tradice [Banks 2008], dětské hry, gender, mládež [Thompson 2008], komunita, sousedské vztahy [Van Auken, Frisvoll, Stewart 2010], klinický a gerontologický výzkum [Hurworth 2003], sociální změna, urbánní procesy [Pauwels 2010]. Pro podrobný přehled viz [Harper 2002].

Vedle klasického využití fotografií předem připravených výzkumným týmem (ať již pořízených přímo pro účely výzkumu nebo, řekněme, sekundární využití existujících materiálů) mohou snímky dodávat respondenti (opět může jít o materiál pořízený přímo pro výzkum nebo například archivní rodinné fotografie). V literatuře se standardně objevuje výraz *autodriving*, protože rozhovor je řízený („driven“) respondentem [Heisley, Levy 1991]. Termíny fotonovela a fotoesej jsou používány pro výzkum, ve kterém informátoři po nějakou určitou dobu fotograficky dokumentují nějaké aspekty jejich života nebo každodennost obecně. Pokud je cílem akční (tedy angažovaný, aktivizační) výzkum, pak hovoříme o *photovoice* [Hurworth 2003]. Poslední specifickou variantou je písemné komentování snímků respondenty (*photofeedback*) [Harper 2002], tedy to, co dnes důvěrně známe z prostředí sociálních sítí. Z metodologického a praktického hlediska se autoři bez ohledu na

64 České ekvivalenty dle překladu knihy Piotra Sztompky jsou fotografický rozhovor, provokovaný rozhovor, metoda fotografické simulace [Sztompka 2007: 68].

konkrétní přístup shodují na specifikách takových rozhovorů oproti klasickým hloubkovým rozhovorům.

Nezávisle na konkrétním designu výzkumu autoři zmiňují řadu jeho výhod. Vychází v zásadě ze základního zjištění, že kombinace vizuálních a verbálních stimulů zvyšuje zajímavost rozhovoru pro respondenta, rozhovory jsou delší a informačně bohatší a vykazují vyšší reliabilitu. Získaná data jsou tak založena na hlubší reflexi, obsahují detailnější informace, respondenti si lépe vzpomínají na události a zkušenosti z minulosti. To však není samo o sobě samozřejmé. Aby snímky podpořily hloubku a reflexi rozhovoru, je třeba vybírat takové, které sice ukazují známé a blízké situace, ale v novém úhlu pohledu, který pomůže během rozhovoru vystoupit ze zaběhnutých schémat a rámců. Například při výzkumu zemědělců Douglas Harper [2002] použil pro záběry krajiny letecké snímky nebo při výzkumu dělníků detailní záběry na pracovní nástroje a proces výroby. Díky odlišnému charakteru stimulu se v rozhovorech objevují nové perspektivy a vysvětlení, výzkumník dokáže podchytit podvědomé nebo zamlčené způsoby uvažování a v případě akčního výzkumu má příprava snímků respondentem aktivizační potenciál pro jeho další angažování se v tématu nad rámec výzkumu [Hurworth 2003; Clark-Ibáñez 2004; Van Auken, Frisvoll, Stewart 2008]. Snímky samotné fungují jako mediátor mezi respondentem a tazatelem. Pozornost se zaměřuje na vizuální stimul, snižuje tak nepřímo desirabilitu [Banks 2008] a také redukuje případnou kulturní, sociální či vzdělanostní nerovnost mezi výzkumníkem a respondentem. Obraz je univerzálnějším komunikačním prostředkem, zatímco otázky sociologů nemusí být běžné populaci srozumitelné [Harper 2002]. Odpovědi respondentů přicházejí bez váhání, snímek lépe fixuje téma hovoru, respondenti tak dělají méně odboček od tématu. Z hlediska výzkumníka tato technika realizace sběru dat pomáhá snížit špatnou interpretaci dat a podporuje spolupráci mezi výzkumníky jak v přípravné, tak analytické fázi výzkumu [Harper 2002].

Metoda má samozřejmě také nevýhody a omezení. Často je diskutována problematika validity instrumentu, zejména proto, že vizuální stimul obecně nabízí širší možnosti výkladu jednotlivými aktéry. Pokud snímky vybírá respondent, nemusí odpovídat záměru výzkumu [Thompson 2008]. Na straně druhé, pokud snímky připravuje výzkumník, může se stát, že pro respondenta nebudou relevantní [Banks 2008]. Výzkumník má mimo jiné tendenci vybírat takové záběry, které jej esteticky zaujmou nebo jsou nějakým způsobem jedinečné [Thompson 2008]. Příprava, množství materiálů, a tím i analytických dat se mezi respondenty rozhovor od rozhovoru výrazně liší [Van Auken, Frisvoll, Stewart 2010]. Validita také může být ohrožena specifickým samovýběrem, který může nestandardní metoda způsobit, přestože ti aktéři, kteří se do výzkumu zapojí, ji pak zpravidla hodnotí kladně.

Například pokud jde o výzkum různých typů aktérů, lidé vystupující za „instituci“ fotografie častěji odmítají [Van Auken, Frisvoll, Stewart 2010].

Důležitou roli ve výzkumech tohoto typu také má diskuse etických aspektů sběru dat. Nad rámec standardů musí výzkumník v tomto typu designu zohlednit původ fotografií a případná autorská práva. Původ fotografií s sebou nese otázku narušení soukromí (a to nejen u snímků zobrazujících osoby, ale také například specifická prostředí) a anonymizace. Pokud jde o materiál připravovaný respondentem, je zde problém jeho přílišného zatížení, ale také to, jak s pořízenými snímky nakládat. Pro publikační a archivační fázi výzkumu je pak třeba zvážit formu uchovávání snímků a jejich případné využití například jako ilustrací v publikacích atp. [Clark 2013; Epstein et al. 2006; Clark-Ibáñez 2004].

4.1.3.3 Vizuální stimuly v dotazníkových šetřeních

Kromě spíše kvalitativních výzkumných strategií mají vizuální stimuly své místo i v kvantitativních dotazníkových šetřeních, kde se používají v několika podobách: jako gamifikační nebo designový prvek, stimul pro otevřené otázky, výzkumy vizuálních preferencí, varianta Likertovy škály a v dalších specifických podobách. Nejčastěji slouží vizuální prvky jako ilustrace, pro zvýšení estetické atraktivity výzkumu nebo plní významnou roli v gamifikaci dotazníkových šetření, samozřejmě především těch, využívajících počítač (CAPI, CASI, CAWI) [Puleston, Sleep 2011; Puleston 2011]. Nutno dodat, že atraktivita, zábavnost, a tím i komplexnost a úplnost získaných dat je při takovém využití (nejen) vizuálních prvků prokazatelně vyšší než v klasických výzkumech [Koenig-Lewis, Marquet, Palmer 2013; Malinoff, Puleston 2011].

Likertova škála

Mnoho vizuálních podob má také Likertova škála. Vizuální stimul v podobě fotografií [Malinoff, Puleston 2011] a kreseb tváří [Reynolds-Keefer, Johnson 2011], emotikonů [Reynolds-Keefer et al. 2009], komiksových [McKenna, Kear 1990] a kreslených postaviček [Muris et al. 2003] nahrazuje verbální škálu. Vizuální varianty jsou využívané ve výzkumech žáků nebo předškolních dětí, v klinické oblasti nebo pro evaluaci obecně. Využití je stejné jako u klasické Likertovy škály. Specifická metodologická témata, kterými se výzkumníci zabývají (a je třeba poznamenat, že většinou se jimi nezabývají), jsou testování oproti standardní verbální škále, reliabilita a to, jak volba konkrétní sady stimulů ovlivní odpověď respondenta (například zda se liší volba, když ukazujeme obrázky mužů

nebo žen, dětí nebo jiných etnik). Srovnání s klasickou Likertovou škálou probíhá standardně náhodným rozdělením výběrové populace. Výsledky ukazují velmi vysokou shodu, pouze Bernie Malinoff a Jon Puleston reportují nárůst pozitivních odpovědí, argumentují však tím, že výsledek může být dán volbou „klaunovských" výrazů foceného a dodávají: „Je možné říci, že výrazy tváří poskytují stabilnější odpovědi, které jsou méně ovlivněny relativními faktory" [Malinoff, Puleston 2011: 55]. Autoři tzv. *Koala fear questionnaire*[65] neshledali při zkoumání školní populace žádné rozdíly mezi klasickou a obrázkovou podobou Likertovy škály, po testování dochází k závěru, že obrázková varianta má využití i ve výzkumu předškolních dětí [Muris et al. 2003]. Byla též prokázána vysoká retestová reliabilita různých stimulů (v tomto případě nahrazení čtyřbodové Likertovy škály symboly ANO-ano-ne-NE, sadou emotikonů a stylizovaných kreseb sluníčka, které se usmívá nebo mračí a je za mraky [Reynolds-Keefer et al. 2009]), i když na malém výběrovém souboru. Autoři také poukazují na to, že emotivní výraz je kulturní konstrukt, a je tedy nezbytné zabývat se kulturním zkreslením. Jako hypotézu podpořenou daty autoři dále navrhují testovat fakt, že se respondenti u vizuálních stimulů oproti klasické škále odklánějí od středových odpovědí, zvláště pokud dotazník nabízí méně reálné, přehnané výrazy [Reynolds-Keefer, Johnson 2011]. Testování škály sestavené ze snímků obličejů také zvýšilo zábavnost dotazování (v tomto konkrétním výzkumu se zvýšilo nejvyšší hodnocení z 26 % při použití klasické Likertovy škály na 56 %) [Malinoff, Puleston 2011]. Problémem však mohou být autorská práva k vizuálním materiálům [McKenna, Kear 1990; Kear et al. 2000].

Komiksy a fotografie

Obrázky, komiksy a fotografie jsou obdobně jako v hloubkových rozhovorech používané jako stimul pro získání informačně bohatších odpovědí na otevřené otázky. Často mají projektivní charakter, respondent doplňuje pokračování příběhu, výrok postavy do komiksové bubliny nebo komentuje zobrazenou situaci či příběh [Donoghue 2000; Hofstede at al. 2007]. Metodologické aspekty využití této techniky sledují stejnou argumentační linii, jakou jsem představil pro fotografií podporované rozhovory. Výzkum vizuálních preferencí je metoda využívaná především v oblasti urbanistického plánování. Respondentům jsou předloženy snímky různých variant řešení úprav veřejného prostoru nebo forem bydlení a respondenti vybírají ty, které jsou podle jejich názoru pro konkrétní lokalitu nejvhodnější [Hands, Brown 2002; Ewing 2001]. Kritici upozorňují na to, že snímky zpravidla nejsou stejné kvality, nezachycují zkoumaný prvek (přechod pro chodce, průchod, zídka) ve stejném úhlu a ve srovnatelném kontextu, je třeba vybrat ekonomicky dostupná řešení, atp. Stejně jako

65 Standardizovaný nástroj pro zkoumání obav dětí. Klasická verbalizovaná Likertova škála je zde nahrazena sadou obrázků koaly s různými výrazy tváře.

v doplňování bublin a komiksů také u výzkumu vizuálních preferencí nejsou nijak detailně diskutována specifika designu nebo validita techniky.

Archetypální koláže a implicitní prostory

Ač jde pravděpodobně o nejvíce ambiciózní segment vizuálních technik, není v literatuře prakticky vůbec relevantně popsán. Vývoj těchto metod je totiž prakticky bez výjimek věcí komerční sféry a využívá se ve výzkumu trhu. Firmy nezveřejňují detailnější informace o designu a testování tohoto typu stimulů. Souhrnně lze říct, že jde o soubory vizuálních stimulů (tedy sady karet), které tvoří sadu koláží plnících úlohu vícerozměrných emocionálních nebo hodnotových stimulů [Harbilas 2005]. Autoři se odkazují především na aplikovanou psychologii [zejména Heylen, Dawson, Sampson 1995; Mark, Pearson, Pearson 2001]. Jsou využívány výhradně v oblasti výzkumu trhu, převážně ve výzkumu značek a při segmentaci uživatelů. Ať již jde o NeedScope (TNS), Censydiam (Ipsos) nebo SimpSense (Simply5 a g82), všechny nástroje mají společné to, že neexistuje veřejně dostupný metodologický popis, kromě materiálů sloužících pro marketingové účely. Nelze o nich tedy říci, jak a zda vůbec byly nějakým způsobem testovány a validizovány. Přesto jsou v oblasti marketingu velmi často využívány. Popišme alespoň jejich fungování.

Základem techniky je sada koláží, z nichž každá vyjadřuje určitý archetyp. Respondent je vždy vyzván, aby vybral tu koláž, která nejvíce vystihuje jeho samotného, jeho aspirace, charakter značky atp. V kvalitativním výzkumu slouží volba koláže mj. pro ukotvení rozhovoru, v kvantitativním pak například následuje hodnocení archetypů z hlediska jejich vlastností. Výzkumníci se tak neptají třeba přímo na vlastnost Pribináčku, ale jako můstek mezi produkt a implicitní hodnoty postaví koláže. Ty vytváří určitý archetypální prostor (jehož základem jsou například osy extroverze-introverze a já-my), vektory četností výběru koláží pak určí postavení produktu v rámci tohoto prostoru. Designy jednotlivých řešení se od sebe odlišují: NeedScope používá koláže fotografií (v mužské a ženské variantě, různé pro různé regiony), SimpSense koláže různých fotografií, které se k archetypu váží, Censydiam více abstraktní koláže. Všechna řešení pracují s podkladovými barvami.

4.1.3.4 Další specifická využití vizuálních stimulů

Některé způsoby využití vizuálních stimulů si zaslouží zvláštní pozornost, protože autoři příslušných studií zvolili netradiční způsob jejich použití. Představím zde tři případové studie, jejichž metodologii a aplikaci považuji za unikátní.

Do jaké míry se pacienti chtějí podílet na rozhodování o své léčbě?

Výzkum [Henderson, Shum, Chien 2006] se zabývá tím, jakou měrou by se měl pacient podílet na rozhodování o chirurgickém zákroku, respektive nakolik má mít hlavní slovo lékař. Protože však většina standardních způsobů měření preferencí pacienta je kognitivně a časově náročná (vyžaduje celou baterii stimulů), autoři studie vyvinuli sadu pěti obrázků, které tvoří škálu od „rozhodnutí přijímá jen lékař“, po „rozhodnutí přijímá pacient“.

Obrázky kreslil profesionál, který vycházel z odborné literatury. Obrázky zdůrazňují řeč těla a jsou doplněny prázdnou komiksovou bublinou u obou aktérů. Velikost bubliny podtrhává poměr participace lékaře a pacienta na rozhodování. Autoři zdůrazňují, že obrázky jsou propracované, na jednom z obrázků vidíme, že lékař sedí ve větším křesle, mezi ním a pacientem je poměrně velký stůl, na druhou stranu je z obrázku patrné, že lékař mluví přímo k pacientovi, je v aktivním pohybu, má před sebou dokumenty, atp. Série neaspiruje na symetrický design, snaží se spíše znázornit situace tak, jak v lékařské praxi probíhají.

Validita setu vizuálních stimulů byla testována především proti desetipoložkové baterii otázek. Vzájemně vykazují poměrně vysokou korelaci. Testování proběhlo na třech různých scénářích podle závažnosti chirurgického zákroku a také ve dvou etnikách. Zjištěné výsledky jsou také v souladu s hypotézami formulovanými na základě zjištění předchozích obdobných studií (formulované hypotézy se týkaly věku, pohlaví, vzdělání a předchozí zkušenosti). Omezení testování autoři vidí v tom, že není možné potvrdit retestovou reliabilitu (protože se postoj pacienta na míru jeho participace může velmi pravděpodobně v průběhu doby měnit), testován byl navíc také názor na zákrok jako celek, nikoliv dílčí části léčebného procesu. Výběr jednoho z pěti obrázků může nahradit celou baterii otázek.

Photographic test for attitude measurement (PHOTAM)

Výzkum [Gates 1976] proběhl v 70. letech v Mexiku, jeho cílem bylo měřit postoje rolníků k inovacím v zemědělství (konkrétně šlo o státem dotované zavlažování) a je příkladnou ukázkou aplikace klinických metod v sociálněvědním (antropologickém) výzkumu. K alternativní technice měření autoři přistoupili z několika důvodů: část zemědělců měla problémy se písemně vyjadřovat, celkově nebyli zvyklí na systém škál, ten pro ně byl zcela nepřehledný. Použití běžných metod tak vedlo k výrazné nekonzistenci verbálních výpovědí a následného jednání, což byl mimo jiné důsledek zjednodušení postojových kategorií v klasických bateriích stimulů. Podle autorů jsou škály vhodnější pro měření krátkodobých neukotvených postojů, naopak PHOTAM nutí respondenty zasadit problém do širšího kontextu, postihuje jeho multidimenzionalitu, latentní postoje, ale také jejich neurčitost.

Svou povahou má tato projektivní technika blízko k TAT nebo RoR, nicméně na rozdíl od nich jsou vizuální stimuly pokud možno co nejkonkrétnější a bylo možné je více standardizovat. Materiál

tvoří 21 fotografií mexických rolníků v jednoznačně rozpoznatelných, realistických každodenních situacích, které vznikly na základě teoretické diskuse a po výběru postojů kritických pro pochopení daného problému (např. postojů k tradičnímu a modernímu zemědělství, autoritě, materiálním potřebám, volnému času atp.). Fotografie jsou v náhodném pořadí předkládány respondentům přibližně s tímto zadáním: „Podívejte se na každý obrázek a řekněte mi smyšlený příběh o tom, co na něm vidíte, kdo jsou lidé na obrázku, co dělají, o čem přemýšlejí nebo hovoří a co se stane potom.“ [Gates, 1976: 644] Vznikla tak sada informačně bohatých výpovědí (nutno říct, že udělali 68 takových rozhovorů), která je následně prostřednictvím poměrně podrobného kódovacího postupu transformována do klasické datové matice. Strukturální validita byla testována faktorovou analýzou (pro konzistenci výpovědí k fotografiím) a dvojitým kódováním. Pro analýzu výzkumníci dál využívali jak kvantitativní analýzu, tak kvalitativní přepisy.

Autorka konstatuje, že fotografie umožnily překonat bariéru mezi respondentem a výzkumníky, samu bohatost výpovědí považuje za známku úspěšné volby stimulů, se kterými se rolníci dokázali ztotožnit. Design výzkumu staví respondenty do role odborníků, což mělo dopad na doplnění kategorií postojů při výzkumu. Připouští také, že vzhledem k náročnosti je metoda vhodná jen pro detailní studie a výrazně závisí na schopnostech výzkumníka.

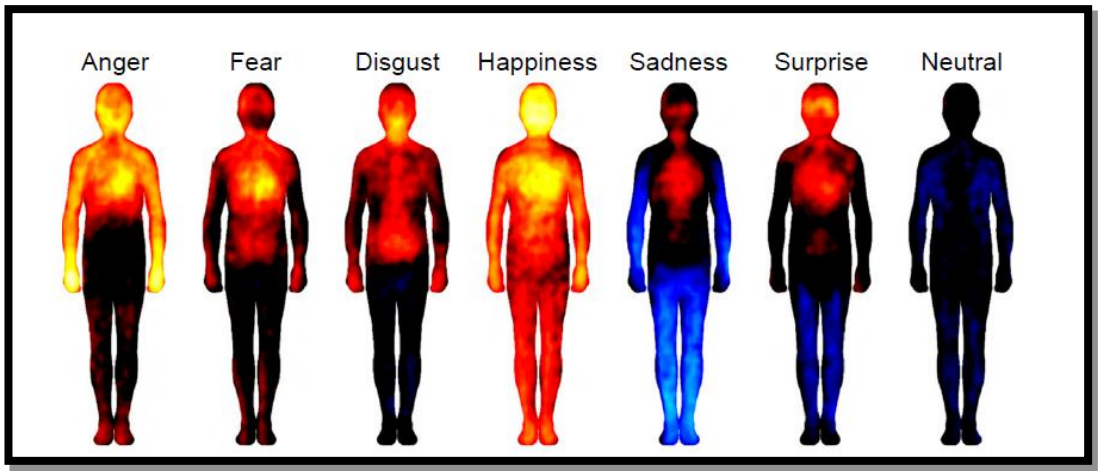
„Hřálo mě to u srdce“ a „zčervenal jsem studem“: tělesná topografie emocí

Ve studii autoři nabídli účastníkům vždy dvě siluety postavy a vystavili je v různých vlnách sběru dat různým emočním podnětům (slova, příběhy, tváře, filmy) a požádali je, aby na jedné siluetě zabarvili ty části těla, u nichž cítí, že se aktivizují a na druhé ty, jejichž aktivita klesá. Vznikly tak mapy (viz obrázek 4.1), u nichž teplé barvy znamenají zvýšenou aktivitu a studené sníženou aktivitu oproti neutrálnímu stavu. Tyto mapy jsou jazykově i kulturně nezávislé.

V jedné z částí studie autoři ukázali takto vytvořené mapy nezávislému výběrovému souboru respondentů a požádali je, aby přiřadili ke každé siluetě jednu ze základních emocí. Respondenti (46 % oproti 14 % daných prostou šancí tipu) byli podobně úspěšní jako využití lineární diskriminační analýzy (38 %). Vztek (58 %), znechucení (43 %), štěstí (22 %), smutek (38 %), překvapení (54 %) a neutrální stav (99 %) byly identifikovány se statisticky významnou přesností ($P < 0,05$ oproti prosté šanci), zatímco strach byl identifikován je v 8 % případů.

Z pohledu našeho zájmu studie ukazuje, že takový stimul je sice do určité míry rozpoznáván, nicméně je pro použití v sociálněvědním výzkumu příliš abstraktní na to, aby mohl sloužit jako pevný bod při dosahování vysvětlení mezi účastníkem a výzkumníkem.

Obrázek 4.1 Tělesná topografie základních emocí



Zdroj: převzato z [Nummenmaa et al. 2014: 647].

4.1.4 Diskuse

V následující diskusi se budu věnovat pěti výzkumným podotázkám. V rámci diskuse problematiky kladení důrazu na respondenta a formování modelu následně definuji tři ideálnětypické možnosti vizuálních stimulů a potřebu realizovat podrobnou praktickou případovou studii, která bude založena na principu kritického případu. Ta bude podrobně rozebrána v kapitole 4.3. a na jejím základě budou diskutovány další aspekty vizuálních výzkumů, které se vztahují k problémům nastoleným v této disertační práci.

4.1.4.1 Problémy zaběhlé praxe a riziko vyprázdněného empirismu

Validita vizuálních technik je vždy předmětem diskuse a je obtížně (a zřídka) prokazována. Diskuse v odborných textech je zpravidla velmi stručná a povrchní. V literatuře uváděná retestová reliabilita bývá relativně nízká. Autoři však uvádí, že nemusí být nutně problémem techniky samotné, jako spíše změnou postojů respondenta (ačkoli není možné se za to ad hoc schovávat). **Externí validizace, pokud byla testována, proběhla zpravidla oproti standardní „verbální" variantě techniky dotazování formou náhodného rozdělení nebo opakovaného testování stejného subjektu. Tím je ale omezena možnost přisoudit technice svébytnou vypovídající funkci, naopak verbální variantu fixujeme jako „primárně správnou".**

4.1.4.2 Výzkumná praxe

V předchozím textu jsem se orientoval především na specifické aspekty metodologií a technik využívajících vizuální stimuly. V této části sumarizuji zjištění tak, aby je bylo možné využít jako východiska pro výzkumnou praxi v této oblasti. Nejprve shrnu obecná specifika, následně se budu zabývat doporučeními pro design instrumentu, problémy a postupy při ověřování validity. Poslední oddíl se pak věnuje zjištění, která se zdají být důležitá pro tuto oblast bádání, ale nebyla dosud specificky testována.

Vizuální stimul může plnit jak ilustrační funkci, tak funkci svébytné součásti výzkumného instrumentu. Nicméně neexistence obecněji přijímaného souhrnu metodologických pravidel a doporučení pro využití vizuálních stimulů ve výzkumu (jakkoliv jsem si vědom, že nemohou být vzhledem k heterogenitě tohoto využití univerzálně platná) a v praxi vede k větší roztříštěnosti pole a k tomu, že výzkumníci vyvíjejí techniky jako zrcadla „verbálních" technik, nikoliv jako samostatné plnohodnotné nástroje výzkumu vycházející např. z jednotného „vizuálního" paradigmatu (výjimkou je využití v klinické psychologii, primárně RoR a TAT). Pro interpretaci tak většinou vizuální techniky nenabízí svébytnou výpovědní hodnotu. Jejich využití je však důležité mimo jiné i kvůli tomu, že klasicky používaný systém škál a dotazníkových otázek je v některých populacích netriviální kompetencí, i když ji v našem sociokulturním prostředí považujeme za samozřejmou.

Diskuse ekologické validity pak zdůrazňuje to, že by materiály měly být pro respondenta relevantní. **Proto přenesení konkrétní techniky do jiného prostředí, na jinou cílovou populaci nebo výzkumný problém vyžaduje detailní diskusi. Kulturně specifické aspekty materiálů zkreslují výsledky.** Proto je nezbytný pilot na specifické cílové skupině a případně testování specifik konkrétní sady stimulů (tj. rozdílné výsledky při použití koláží žen a mužů, jiné reakce na stimul v různých sociodemografických skupinách). S ekologickou validitou také úzce souvisí problém samovýběru. Jsou-li účastníci výzkumu o způsobu sběru dat informováni předem, hrozí zkreslení výsledků. Samozřejmě se výzkumů účastní častěji ti, kterým se využití vizuálních stimulů líbí. Naopak využití nestandardních metod je problematické pro participanty, kteří referují za instituci, nikoliv sami za sebe.

Z hlediska samotné dotazovací situace a analýzy dat zmiňme několik specifických problémů. **V úvahu je nezbytné vzít kontext, ve kterém je rozhovor prováděn, a to zejména při využití tazatelské sítě.** V případě dotazníkových šetření je potřeba také zahrnout položku pro reportování o důvodech odmítnutí participace nebo přerušení dotazování. Transparentnost celého přístupu

samozřejmě zvyšuje referování o shodě mezi kodéry, případně zpřístupnění dat k opakované nezávislé analýze.

Design vizuálních instrumentů

Pro tento typ technik je při analýze dat běžně explicitně přiznán důraz na kombinaci analýzy skrze standardizované manuály a postupy s vlastní zkušeností a porozuměním výzkumníka. Materiály a manuály jsou ovšem poměrně často nedostupné veřejnosti. **Verbální podnět k hodnocení vizuálního materiálu by měl být přesně metodologicky ukotvený, a tedy standardizovaný. Samotné znění zadání mezi jednotlivými technikami výrazně variuje: může být specifické, obecné, ale i vysloveně lživé** (tedy záměrně zakrývající smysl výzkumu). Zejména při volbě lživého zadání je třeba zvážit etické konsekvence. S ohledem na možnost replikace a standardizaci při praktickém použití je třeba jasně popsat způsob, jakým byly stimuly sestaveny a jak je používat. Dokumentace by měla obsahovat diskusi problematiky cílové skupiny a specifik tématu a případně zahrnout doporučení pro replikaci v jiném prostředí, případně již v designu počítat se širším pojetím (např. materiál obsahuje více variant pro různé cílové skupiny).

Pro samotnou podobu instrumentu platí několik doporučení.[66] Různí autoři doporučují ukazovat známé a blízké situace, ale z nového úhlu pohledu. Objevují se tak nové perspektivy a vysvětlení. Je však třeba počítat s tím, že výzkumníci mají tendenci vybírat jedinečné (a tedy specifické) nebo esteticky zajímavé záběry, což může výrazně ovlivnit výsledky. Je také důležité poskytnout respondentům přiměřený dostatek času pro jeho analýzu. **Pro detailní narativní zhodnocení podnětu je vhodné vyhradit cca 5 minut, pro získání prvního dojmu postačí zpravidla několik sekund. Při designu vizuálního stimulu hrají důležitou roli detaily,** například včetně podkladové barvy karet. Výběr jednoho ze sady obrázků může při pečlivém detailním designu nahradit celou baterii klasických otázek. Při využití série stimulů není třeba zachovávat symetrii napříč obrázky. Je možné kombinovat různě specifické a různě strukturované stimuly. Počet stimulů, se kterými se pracuje, výrazně variuje, stejně tak pořadí předkládaných karet (náhodné vs. pevně dané). Karty by měly být poměrně velké, v dokumentaci by mělo být uvedeno jak.

Přestože má využití vizuálních stimulů v sociálněvědním výzkumu dlouhou tradici, jsou tyto techniky většinou vnímány pouze jako variace ke standardním verbálním technikám. **Diskuse**

66 Více používané techniky mají vlastní kódovací manuál, případně standardizovaný systém kategorizace reakcí, témat atp.

metodologických aspektů vizuálních technik se tak v praxi omezuje na izolovaná porovnání konkrétních řešení se standardním postupem. Až na ojedinělé pokusy [Pauwels 2010] chybí syntetizující přehled doporučení procházejících napříč jednotlivými technikami. Jak ale vyplývá z diskuse, poznatky z různých využití vizuálních stimulů mohou být do značné míry přenositelné i napříč metodami sběru dat. Předchozí text v tomto směru otevřel prostor pro hlubší diskusi specifických přínosů a využití vizuálních stimulů ve výzkumu, které zůstávají při aspiraci na prostou srovnatelnost s verbální předlohou skryté.

4.1.4.3 Důraz na perspektivu účastníků a výstavba modelu

Z pohledu pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení je třeba techniky výzkumu využívající vizuální stimuly rozdělit do třech separátních kategorií. Jen tak je možné provést jejich analýzu. První kategorií je využití vizuálního stimulu jako doplnění tradiční metody (např. fotografií podporované rozhovory), druhou využití stimulu jako úzkého hrdla asociací (TaT, RoR) a třetí je měření konkrétních sociálních fenoménů s použitím vizuálních stimulů. První dvě kategorie alespoň stručně rozeberu nyní, pro třetí jsem se rozhodl provést metodologický test, který bude detailně popsán dále.

Vizuální stimul jako doplněk

Pokud používáme vizuální stimul jako doplňující součást jiné výzkumné techniky (nejčastěji hloubkových rozhovorů), **neměníme povahu běžného a vědeckého poznávání, které je vlastní dané technice**. Výrazně však podporujeme dialogičnost, formování sociální reprezentace a vzájemné porozumění, což jsou v tomto případě vzájemně propojené (protože na stimul zaměřené) kvality. Pokusím se nyní ukázat, jak k tomu dochází. Abychom plně využili potenciálu snímků, je vhodné je využít pro zkoumání dlouhodobě ukotvených sociálních reprezentací. Na rozdíl od běžného hloubkového rozhovoru zvýrazňují vícerozměrnost problému, širší kontext, latentní postoje, ale i nevyhraněnost respondenta. Vzhledem k jejich asociační povaze je však s klesající strukturovaností reprezentací třeba využívat více konkrétních stimulů.

Podpora dialogičnosti vychází z toho, že fotografie nebo jiné obrázky (zvlášť pokud jsou vytvořeny respondentem) staví respondenta do role odborníků, ti jsou ve svých promluvách sebevědomější a častěji přirozeně kladou své námitky. Jejich klíčová role je pak v podobě mediátoru

komunikace, tedy jako aktivizačního prvku při upřesňování sociálních reprezentací, které pomáhají převádět ze symbolické do indexikální roviny.

Skrze snímky výzkumník fixuje konverzaci a zdůrazňuje vybrané prvky modelu. Zejména ty prvky, které nejsou přirozenými jádry, nebo prototypy modelu lze do středu pozornosti postavit, pokud respondentům k tématům vybereme snímky s velmi usazenou podobou sociální reprezentace, tedy nabídneme jim známé a blízké situace. Snímky zachytí situaci z jiného úhlu pohledu, což umožní zkoumat problematiku z nových perspektiv.

V konečném důsledku může vizuální stimul výrazně napomoci dosahování překladu. Jak jsem však již naznačil, jeho využití je vhodné jen za předpokladu, že předmětem výzkumu je dobře formulovaná sociální reprezentace a snímek je dostatečně konkrétní. Jen tím způsobem je možné kontrolovaně s instrumentem pracovat. Techniky využívající vizuálních materiálů jsou vnímány jako atraktivnější a zábavnější, což vede k vyššímu soustředění, úplnosti odpovědí a bohatším datům, nižšímu odklonu od předmětu výzkumu a snížení desirability rozhovoru.

Z hlediska pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení je tedy tento typ vizuálního stimulu prvkem, který jasněji účastníkům výzkumu zprostředkovává porozumění zkoumané sociální reprezentaci a zdůrazňuje výzkumníkem zvolené aspekty modelu.

Stimul jako abstraktní asociace

Ve srovnání s verbálními stimuly vizuální výzkum prakticky vždy vyžaduje nějakou míru projekce. Nicméně i velmi abstraktnímu stimulu dokážeme díky našim kompetencím dávat konkrétní podobu skrze asociace či interpretace (zpravidla v podobě narace). Techniky využívající vizuálních materiálů jsou také vnímány jako atraktivnější a zábavnější, což vede k vyšší úplnosti odpovědí a bohatším datům, rozhovor je delší, vykazuje vyšší reliabilitu a hlubší reflexi. To umožní lépe zvýraznit vícerozměrnost problému, širší kontext, latentní postoje, ale i nevyhraněnost respondenta, a proto vizuální materiál lépe měří dlouhodobě ukotvené postoje. V neposlední řadě také vizuální stimul překonává bariéry mezi respondentem a výzkumníkem (resp. tazatelem), staví respondenta více do role odborníka, slouží jako mediátor komunikace. Přesunutí pozornosti na tento mediátor nepřímo snižuje desirabilitu a fixuje téma, takže se v průběhu rozhovorů respondenti méně odklání od tématu.

Pokud jsem na předchozích několika řádcích zdůrazňoval jasně formulované reprezentace a konkrétní stimul, je nasnadě se ptát, co s abstraktními stimuly typu inkoustových skvrn, u nichž se zabýváme problémem zkoumání sociální reprezentace spíše zřídka. V původním pojetí jde o klinickou diagnostickou metodu, v ojedinělých případech jsou však v různých podobách využívány i v sociálněvědním výzkumu**. Vizuální stimul zde sehrává roli (v některých případech jediného) pevného bodu, v němž se běžné a vědecké poznání setkává. Protože i velmi abstraktnímu stimulu dokážeme díky našim kompetencím (asociacím či interpretacím, často skrze narace) dávat konkrétní podobu, je jeho zakotvení v běžném poznání ospravedlnitelné. Problém je s porozuměním tomuto poznání ve vědecké rovině.** Zpravidla nejsou takové simulace a interpretace dostatečně univerzální, stimul tedy sám o sobě dostatečně přesvědčivě neumožňuje porozumění sociální reprezentaci[67]. Domnívám se, v souladu s použitím v klinické praxi, že tato interpretace je možná pouze při splnění dvou podmínek: (1) Jasná formulace teoretických postulátů, ke které dochází jen při shromáždění velkého objemu empirické evidence, která prokazuje korelace konkrétních asociací se zkoumaným jevem nebo jeho dílčími částmi. (2) Důležitou součástí je vlastní praxe a schopnost interpretace výzkumníkem, která je ale velmi specificky orientovaná právě na jeden výzkumný design. **Výzkumník do metody vnáší své, jen obtížně strukturovatelné porozumění, které má z hlediska úvodního výkladu spíše charakter běžného než vědeckého poznání.** Tento typ porozumění je vědeckým poznáním zjevně nepojmutelný, ale na rozdíl od jiných metod je zde zcela nezbytný (jinde je spíš žádoucí, ale nikoliv nezbytně nutný), protože veškerá interpretační zátěž leží na straně výzkumníka. Právě dosažení druhého předpokladu považuji v sociálních vědách za složitější než v klinické praxi, s ohledem na proměnlivější předmět výzkumného zájmu a malou zkušenost s tímto typem zkoumání v celé sociálněvědní oblasti. Z hlediska pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení je použití abstraktního stimulu sice technicky možné, ale v praxi jen obtížně realizovatelné. Za standardních podmínek je nelze v sociálněvědním výzkumu považovat za vhodný způsob poznávání sociální skutečnosti.

Mezi dvěma představenými typy využití vizuálních stimulů leží prostor měření konkrétních sociálních fenoménů s použitím vizuálních stimulů. S ohledem na výše uvedené však prozkoumání tohoto prostoru vyžaduje podrobnou pozornost. Realizoval jsem proto metodologicky orientovanou případovou studii vývoje koláží základních emocí.

67 V minulosti jsme bez nároku na zobecňování podobnou úlohu zkoumali na případu interpretace emotikonů v psaném textu. I u těch nejčastěji používaných symbolů jako „:-)“ se jejich interpretace výrazně různily. Více k aktivitě viz [Buchtík et al. 2010: 109–111].

4.2 Případová studie: Vývoj koláží základních emocí

4.2.1 Úvod

V tomto textu představuji metodologický experiment s designem koláží vyjadřujících šest základních emocí.[68] Na základě předchozí diskuse jsem realizoval pilotní studii, jejímž cílem bylo sestavit a v základní rovině otestovat sadu jednorozměrných (tedy představujících jednu emoci) vizuálních stimulů. Tedy diskutovat možnosti, omezení, výhody, reliabilitu tohoto typu stimulů. Cílem popsaného designu bylo testování těchto vlastností v pokud možno co nejsubtilnější (nejčistší) podobě. Proto jsem předem vyloučil jakýkoliv verbální či psaný kontext jako součást takového stimulu [srv. Scheve 2012]. Na základě předchozí diskuse jsem se také přiklonil ke statickému modelu, tedy výrazy tváře jsou zachyceny v jednom časovém okamžiku[69]. Omezení základními emocemi, které jsou spíše negativní, je pro praktické využití výrazně svazující (pro diskusi tohoto problému viz [Sauter 2010]). Pro metodologický test však odpovídá, stejně jako další parametry koláží, principu kritického případu [Flyvbjerg 2006: 230]. Ten říká, že pokud princip testu nebude fungovat v tomto případě, pak můžeme předpokládat, že nebude funkční ani pro jiné (složitější, jiné emoce zahrnující) designy. Jsem si vědom toho, že jde o metodologický test, nikoliv plnohodnotně uplatnitelnou techniku – snažím se ukázat možnosti takového designu a formulovat základní postřehy z toho plynoucí. V následujících kapitolách nejprve představím teoretická východiska, postup designu koláží a následně jejich testování.

Vycházím z tradice využití vizuálních stimulů jako součásti výzkumného instrumentu v sociálních vědách na straně jedné a na straně druhé progresivní, ale zcela nedostatečně popsané využití koláží implicitních a archetypálních prostorů, které hojně využívají marketingové agentury ve výzkumu trhu. Zkoumání možností využití koláží prozkoumává meziprostor těchto dvou oblastí tím, že překračuje akademicky dobře zmapované využití, a zároveň zůstává v prostoru jednorozměrného (tedy představujícího jednu emoci) vizuálního stimulu. Vytváří tak přemostění nezbytné další pro akademické zkoumání možnosti využití mnohovrstevných stimulů.

4.2.2 Výzkum emocí a výrazu tváře

O zkoumání výrazů tváře a emocích, které vyjadřují, existuje celá řada studií z velké řady oborů. Dnes dominuje především snaha o automatizaci rozpoznávání výrazů tváře, nicméně za průkopníka výzkumu emocí a výrazu tváře je považován Charles Darwin, který v 70. letech 19. století

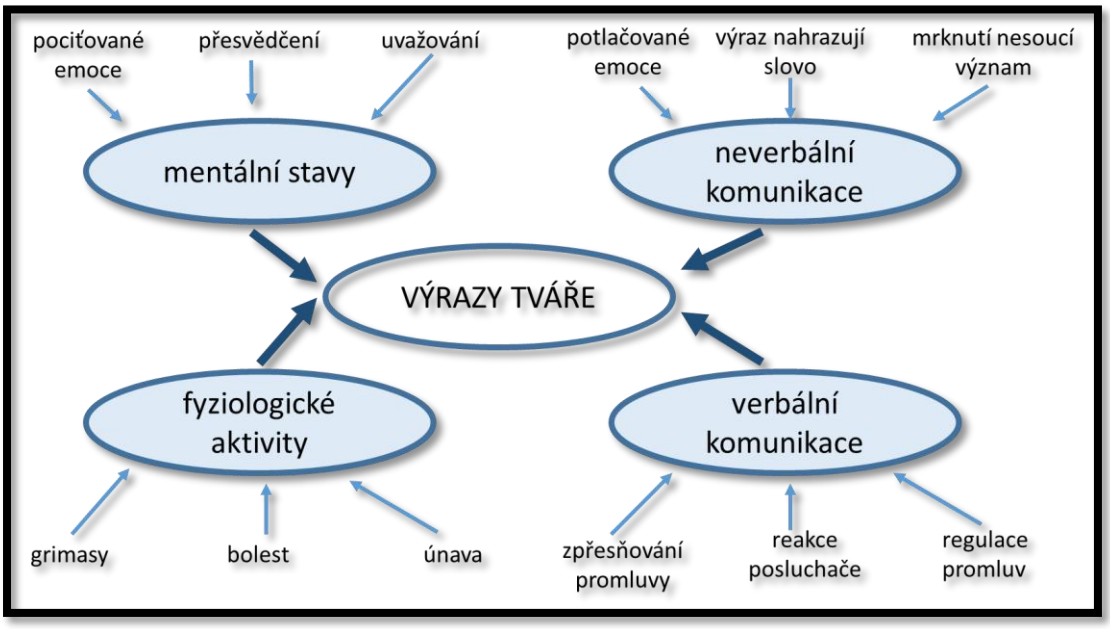
68 Samotný experiment vznikl ve spolupráci se studenty kurzu Seminář zprostředkujících technik sociologického výzkumu, který jsem vyučoval v akademickém roce 2013/2014 na Institutu sociologických studií, Fakulty sociálních věd Univerzity Karlovy. Kromě realizace sběru dat ve fázi pilotáže výrazně přispěli v četných diskusích řadou námětů k výsledné podobě celého experimentu.

69 Pro řešení s dynamickým setem fotografií viz například [Mortillaro, Mehu, Scherer 2011].

začal zkoumat univerzálnosti výrazů emocí a vztah mezi výrazy tváří lidí a zvířat. Ve stejné době pak probíhaly tehdy běžné, z dnešního pohledu skandální, výzkumy zaměřené na hledání výrazu kriminálníka nebo výrazu šílenství [Banks 2008: 25; Fasel, Luettin 2003]. Velká pozornost se také upírala ke zkoumání univerzality emocí a výrazů s nimi spojenými. Celkem nezpochybňovaný úzus napříč literaturou vychází ze závěrů studií Paula Ekmana a Wallace Friesena, kteří identifikují šest základních emocí (znechucení, strach, radost, překvapení, smutek a vztek), které jsou do značné míry nezávislé na kultuře, ve které byl jedinec vychováván [Ekman, Friesen 1971]. Další emoce je pak možné rozdělit do skupin, které z těchto základních vycházejí [Ekman 1992; Richins 1997]. Právě šest univerzálních emočních stavů bývá často předmětem podrobnějšího zkoumání. Stále napínavá je diskuse o tom, zda za výsledky stojí evoluční vývoj člověka, neutrální naprogramování, nebo jde o kulturně univerzální, ale naučené výrazy.

Na úvod je třeba zdůraznit, že přestože je oblast hlavy spojována s emoční aktivitou nejvíce [srv. Nummenmaa 2014], je výraz tváře je samozřejmě jen jednou z mnoha složek vyjadřování emocí a je zřejmé, že při interpretaci výrazu tváře přicházíme o velkou část informací, které mají sociální funkci, a tedy stojí v základu vzájemného porozumění. Patří mezi ně postoj, gesta, autonomní reakce nervového systému [Scheve 2012], obecně také úmysly či záměry, kognitivní procesy, fyzické úsilí, a další mezilidské či osobní stavy a významy. Interpretaci pomáhá kontext výrazu, gesta, hlas, individuální odlišnosti a kulturní faktor, stejně tak jako načasování výrazu [Tian, Kanade, Cohn 2005]. Obdobně je samotný výraz tváře výsledným vektorem mnoha proměnných (viz schéma 4.1.) [Fasel, Luetin 2003]. Na výrazu tváře si specificky věnujeme nejvíce pozornosti oblasti očí, následně oblasti nosu a okolí úst. Přesto se ukázalo jako statisticky významné alespoň proporční rozdělení fixace na různé oblasti u různých emocí. U výrazů a překvapení poutala více pozornosti oblast úst. Oblast nosu poutala nejvíce pozornosti u výrazů znechucení a smutku. Pro oblast očí toto platilo v případě vzteku, strachu a překvapení [Guo 2012]. Jak je patrné z Ekmanova výčtu základních emocí, pozitivní emoce nemají tak univerzální charakter, jako emoce negativní. V podstatě všechny obsahují úsměv, rozdíl mezi nimi vytváří například jen pozvednutí tváří a doba trvání. Ačkoliv různé části obličeje zapojujeme do výrazů s různou intenzitou, neprokázalo se, že by se některá vázala k jedné emoci nebo jedné skupině emocí [Mortillaro, Mehu, Scherer 2011].

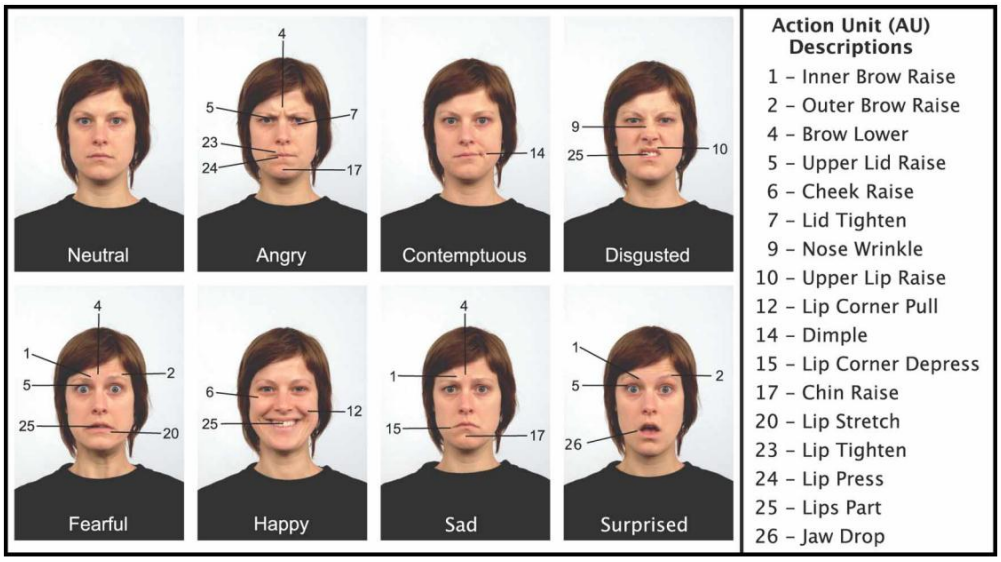
Schéma 4.1 Zdroje výrazu tváře



Zdroj: dle [Fasel, Luetin 2003: 260].

V tomto kontextu byla postupně vyvinuta celá řada systémů pro rozlišování a kódování výrazů, boom nastal v 90. letech se snahou automatizovat analýzu počítačově. Nejrozsáhlejší a výzkumnou obcí nejvíce používaný je Facial Action Codins System (FACS) [Ekman, Friesen 1978], kterému následně budu věnovat největší pozornost. Patří do oblasti rozpoznávání výrazů tváře (*facial expression recognition*, též *sign based approach*), jejímž smyslem je především deskriptivní rozpoznání změn ve výrazu bez nároku na přímou interpretaci. Rozpoznávání lidských emocí (*human emotion recognition* nebo *message based approach*) je pak mnohem komplexnějším přístupem, ve kterém je obličej jen jedním z emočních kanálů a nemusí být přesným odrazem, rovnou spojuje sledované změny s mentální aktivitou. FACS však popisuje změny výrazu bez interpretace. Klíčovým prvkem celé koncepce jsou action units, kterých má FACS celkem 44 [Fasel, Luetin 2003]. Jde o nejmenší vizuálně rozpoznatelné pohyby v obličeji, které od sebe lze ještě při nějaké dílčí změně rozeznat. V roce 2002 obsahoval FACS celkem 9 action units v horní části obličeje a 18 v části dolní (srv. schéma 4.2.). Toto ještě doplňuje 14 poloh „postavení“ celé hlavy, 9 pozic a pohybů očí a další. Kombinace těchto akčních jednotek mohou být buď doplňující se, nebo nedoplňující se. V případě doplňkových kombinací je vzhled každé z těchto akčních jednotek nezávislý, oproti tomu v té nedoplňkové variantě modifikují jednotky vzájemně svůj vzhled (například nějaký konkrétní pohyb obočí).

Schéma 4.2 Aktivované akční jednotky pro všechny emoční výrazy



Zdroj: převzato z [Langer et al. 2010: 1381]

Různé kombinace různých akčních jednotek dohromady, které spolu opakovaně souvisí a vytváří nějakou emoci či výsledný výraz, jsou označovány jako events (pro kodéra jde o zjednodušení práce, protože nemusí pořizovat záznam pro každou action unit zvlášť). Například šťastný výraz je spojený s pozvednutým vnitřkem obočí, tváří a horním rtem a zúženými spodními víčky. Pro rozzlobený výraz jsou naopak typické snížené obočí, oči doširoka otevřené se zúženým spodním víčkem, rty odhalující zuby a protažené koutky rtů [Guo 2012].

Pozorování lze dále rozšířit o to, do jaké míry či intenzity je daný jev přítomen [Cohn, Ambada, Ekman 2007], přičemž při zvyšování intenzity výrazů se signifikantně zvyšuje přesnost zařazení, zkracuje reakční doba rozpoznání a snižuje počet fixací na klíčové obličejové oblasti[70] [Guo 2012]. Je také možné sledování celé doby změny výrazu od fáze začátku, do hlavního projevu a útlumu, což vede k vyšší přesnosti rozpoznání výrazu (to je také do značné míry příčina komplikací při snaze diferencovat pozitivní emoce u statických stimulů). Svalové změny jednoho výrazu přitom trvají od 250 ms do 5 s [Fasel, Luetin 2003]. Alternativním přístupem je komparace výrazu s výrazem neutrálním, které alespoň lépe oddělí přirozené výrazy obličeje např. vrásky od projevů emoce [Scheve

70 A to pro stupně střední intenzity výrazu. Pro vyšší stupně intenzity již neplatil statisticky významný vztah s reakční dobou a počtem fixací. Při nejvyšší intenzitě dělalo nejmenší potíže rozpoznat štěstí, jako druhé pak překvapení. Naopak nejhůře identifikovatelné byly výrazy strachu [Guo 2012].

2012]. Dynamika je například klíčovým aspektem pro rozpoznání výrazu v případě různých druhů úsměvů [Fasel, Luetin 2003].

Výzkumníci také upozorňují na řadu problematických jevů přímo spojených s výzkumem a jeho designem. Jednou z prvních námitek je samozřejmě redukce výzkumu na posuzování relativně malého stimulu typických výrazů lidského obličeje (např. znechucení, strach, radost, překvapení, smutek a vztek). Vzorové výrazy ve většině studií také bývají přehnané nebo zobrazují vrcholný bod dané emoce. V běžném životě se však tyto „ideální typy výrazů" nevyskytují příliš často. Vídáme spíše méně intenzivní výrazy emocí, a tak pravděpodobně obvykle spoléháme na kombinaci více vodítek (obličejových oblastí) [Tian, Kanade, Cohn 2005; Guo 2012]. S tím také souvisí to, že spontánní výrazy jsou lépe rozpoznatelné [Fasel, Luetin 2003], většina výzkumů ovšem pracuje s figuranty (což souvisí s potřebou standardizace), výrazy jsou méně symetrické než spontánní (bez tréninku je zvládne pouze pár lidí). Další problém (především ale nejen pro počítačovou) analýzu přináší jednotlivé rozdílnosti obličejů, jako je jejich tvar, barva, etnické pozadí, vousy, vlasy nebo věk. Také nošení brýlí nebo piercingů analýzu znesnadňuje [Tian, Kanade, Cohn 2005; Fasel, Luetin 2003]. Pohlaví modelů nehraje výraznou roli, lépe jsou rozeznávány výrazy mladých lidí. Z druhé strany nebyl prokázán statisticky významný rozdíl podle pohlaví respondenta, mladí rozeznávají emoční výrazy tváře lépe (což může být ale dáno také počítačovou formou dotazování), obecně pak platí, že lépe rozpoznáváme lépe výrazy obličejů těch osob, které jsou nám podobné (věkem i pohlavím) [Calvo, Lundqvist 2008; Ebner, Riediger, Lindenberger 2010].

Vzhledem k nastíněným omezením a komplikacím je zřejmé, že soustředit se pouze na výrazy tváří přináší četná věcná i metodologická omezení. Výraz tváře je však při rozpoznávání stále klíčový a řadě výzkumníků slouží úspěšně jako referenční model. Omezení na úzký výsek emočních stavů není klíčovým problémem, protože představený výzkum se orientuje spíše na metodologické aspekty problematiky a má explorativní charakter.

Shrnutí

I. Omezujeme se na zkoumání jen šesti základních emocí a neutrálního výrazu.
II. Pokud se soustředíme pouze na výraz tváře, výrazným způsobem redukujeme informaci, kterou v běžné lidské interakci máme.
III. Rozpoznatelnost výrazu zvyšuje možnost sledovat celou fázi změny výrazu od začátku po útlum nebo srovnání s neutrálním, klidovým stavem.
IV. V současné době je celkem 44 action units, tedy rozpoznatelných pohybů obličeje. Mohou tvořit standardní kombinace, tzv. events.
V. Největší pozornost je upírána na oblast očí, případně nosu a úst.
VI. Všechny pozitivní emoce obsahují úsměv, což znesnadňuje jejich rozlišování.
VII. Emoce nabývají různé intenzity. Mírné emoce jsou složitěji identifikovatelné, maximální jsou naopak někdy považovány za umělé, nepřirozené.
VIII. Výrazy tváře tvoří konceptuální prostor, který má, přísně vzato 44 os základní kvality. Šest základních emocí a neutrální výraz tvoří prototypy, ostatní emoce by však mělo být možné zasadit do tohoto prostoru. Každá emoce by pak měla být technicky součástí jednoho z konvexních regionů okolo prototypů.
IX. I přes výraznou redukci celkové informace, je tvář a její výraz dostačujícím modelem pro vzájemné porozumění o vyjadřované emoci.

4.2.3 Koláže základních emocí – případová studie

4.2.3.1 Výchozí databáze

Výchozím materiálem byly dvě databáze obličejů vyjadřujících šest základních emocí a neutrální stav, přičemž jsme využili jen snímky tváří focené zpředu. Vycházeli jsme z Radboud Faces Database (RaFD)[71] a The Karolinska Directed Emotional Faces (KDEF)[72]. Výchozí materiál čítal celkem cca 5200 fotografií.

KDEF databáze byla validována na 272 studentech (každý jeden stimul ale jen na 64, protože každý student testoval vždy jen část stimulů), ke každé fotce respondenti vybírali emoci, intenzitu a

71 RaFD [Langer et al. 2010]: autoři: Ron Dotsch, Gijs Bijlstra, Oliver Langner (Nizozemí); 39 osob (20 mužů + 19 žen), (web: RaFD.nl).

72 KDEF autoři [Lundqvist, Flykt, Öhman 2008]: Daniel Lundqvist, Anders Flykt, Arne Öhman (1998; Švédsko) 70 osob (35 mužů +35 žen), (web http://www.emotionlab.se/resources/kdef); o
bě databáze mi byly poskytnuty pro výzkumné akademické účely zdarma přímo jejich autory.

míru rozrušení. Použity byly čelní fotky (databáze obsahuje záznam z pěti různých uhlů, vymazány vlasové linie, zobrazena byla jen obličejová část. Každý snímek byl promítán po dobu pěti vteřin. Korektně identifikovaných emocí bylo v průměru 72 %, nejlépe byla správně určována radost, nejhůře strach. Při retestové kontrole bylo 88 % emocí hodnoceno shodně [Goeleven et al. 2008].

RafD byla hodnocena obdobným postupem (276 respondentů hodnotilo vždy 8 náhodně vybraných osob, každý snímek hodnotilo nejméně 20 z nich), přičemž kromě emoce samotné a intenzity respondenti určovali také její srozumitelnost, přirozenost výrazu a jeho emocionální náboj. Snímky byly pořízeny za přítomnosti dvou certifikovaných FACS specialistů, kteří radili modelům během focení. Korektně bylo identifikováno 82 %, přičemž nejvyšší shodu zaznamenali výzkumníci pro radost, výrazně nižší pro znechucení [Langner et al. 2010].

Využitím setů, u nichž statisté poskytli souhlas s využitím jejich snímků, je také ošetřen hlavní etický problém, tedy souhlas objektů snímků, který by mohl z takového výzkumného designu plynout [Banks 2008; Epstein et al. 2008; Wiles, et al., 2012; Clark 2013].

4.2.3.2 Redukce počtu snímků

Cílem třístupňového procesu redukce bylo vybrat takové snímky, které v našem kulturním kontextu vystihují dané emoce nejpřesněji, a tím také zvýšit validitu a reliabilitu výsledného instrumentu. Vícestupňový výběr jsme zvolili v souladu s dalšími výzkumníky. Pro redukci počtu stimulů jej například použili Ebner, Riediger a Lindenberger [2010], kteří v první fázi zjišťovali, zda obličej emoci vyjadřuje (ano/ne), posléze v jaké intenzitě (ne příliš/průměrně/velice). Následně byly vybrány obrázky, na nichž se hodnotitelé shodli, že a) obsahují čistý výraz dané emoce a b) vysokou intenzitu dané emoce. Standardizace snímků pak proběhla v závěru (tj. barva, centrování). Použili jsme tedy podobný postup, vzhledem k účelu výsledného instrumentu jsme nezkoumali intenzitu dané emoce, pouze její přesnost.

Nejprve z výchozích celkem 109 osob (celkem přes tisíc snímků) z databází členové výzkumného týmu (celkem 7 osob) vybrali pro každou emoci ty, které podle jejich subjektivního mínění odpovídaly vyjádřené emoci. Pro každou emoci jsme tak získali 37–40 snímků. Všechny tyto snímky byly binárně ohodnoceny každým členem týmu, přičemž každý výzkumník měl za úkol vybrat cca 12 nejvhodnějších snímků. Každé fotografii tak byl přiřazen součtový skór, podle toho, kolikrát byla vybrána. Cílem bylo vyřadit nerelevantní snímky a snížit jejich počet tak, aby je bylo možné

testovat na rozsáhlejším souboru respondentů. Pro každou emoci bylo vybráno 12 (tj. 7*12=84) fotografií s nejvyšší shodou mezi hodnotiteli.

Ve druhé fázi testování jsme z praktických (dostupnost) i teoretických (viz výše) [Calvo, Lundqvist 2008; Ebner, Riediger, Lindenberger 2010] důvodů testovali jednotlivé snímky na souboru 100 studentů sociálněvědních a humanitních fakult UK (FSV, FF, FHS)[73]. Před vlastní sběrem dat byly fotografie digitálně upraveny tak, aby působily po technické stránce jednotným dojmem.

Nejprve byla testována jednoznačnost vyjádřené emoce. Respondentům byly snímky předkládány v náhodném pořadí a pro každý z nich měli z pevného setu emocí vybrat tu, kterou podle nich snímek vyjadřoval. Doba, jakou stimulu věnuje respondent pozornost, nehraje v našich podmínkách výraznou roli. Úspěšnost rozpoznání sice stoupá s dobou zobrazení, pokud ale hovoříme řádově o desetinách vteřin [Calvo, Lundqvist 2008]. V našem případě šlo i o řádově delší dobu strávenou na jedné obrazovce[74].

Ve třetí fázi byl respondentům (nezávislý soubor studentů 108) předložen stejný soubor fotografií pro každou emoci, tedy celkem 7 souborů fotografií. Zadáním pro každý soubor bylo: Z nabídnutých fotografií vyberte ty tři, které podle vás osobně nejvíce vystihují znechucení / strach / radost / překvapení / smutek / vztek. Tyto tři snímky seřaďte podle pořadí.

Na základě výsledků z druhé a třetí fáze byla pro každou emoci sestavena koláž čítající pět snímků (viz obrázek 4.2). Nejprve jsme vyřadili snímky, které byly ve druhé fázi testování (relativně) nejméně často jednoznačně identifikovány jako vhodné pro určitou emoci[75]. Výsledné koláže jsme vytvářeli tak, že uprostřed byla fotografie, která získala nejvyšší skóre ve třetí fázi testování. V levém horním rohu pak byla fotografie, která se umístila na druhém místě. V případě, že jak 1. tak 2. místo obsadila fotografie osob stejného pohlaví, byla fotografie do pravého horního rohu vybrána tak, aby na ní bylo pohlaví opačné, jinak tam byla fotografie umístěná na třetím místě. Design tak zajišťuje,

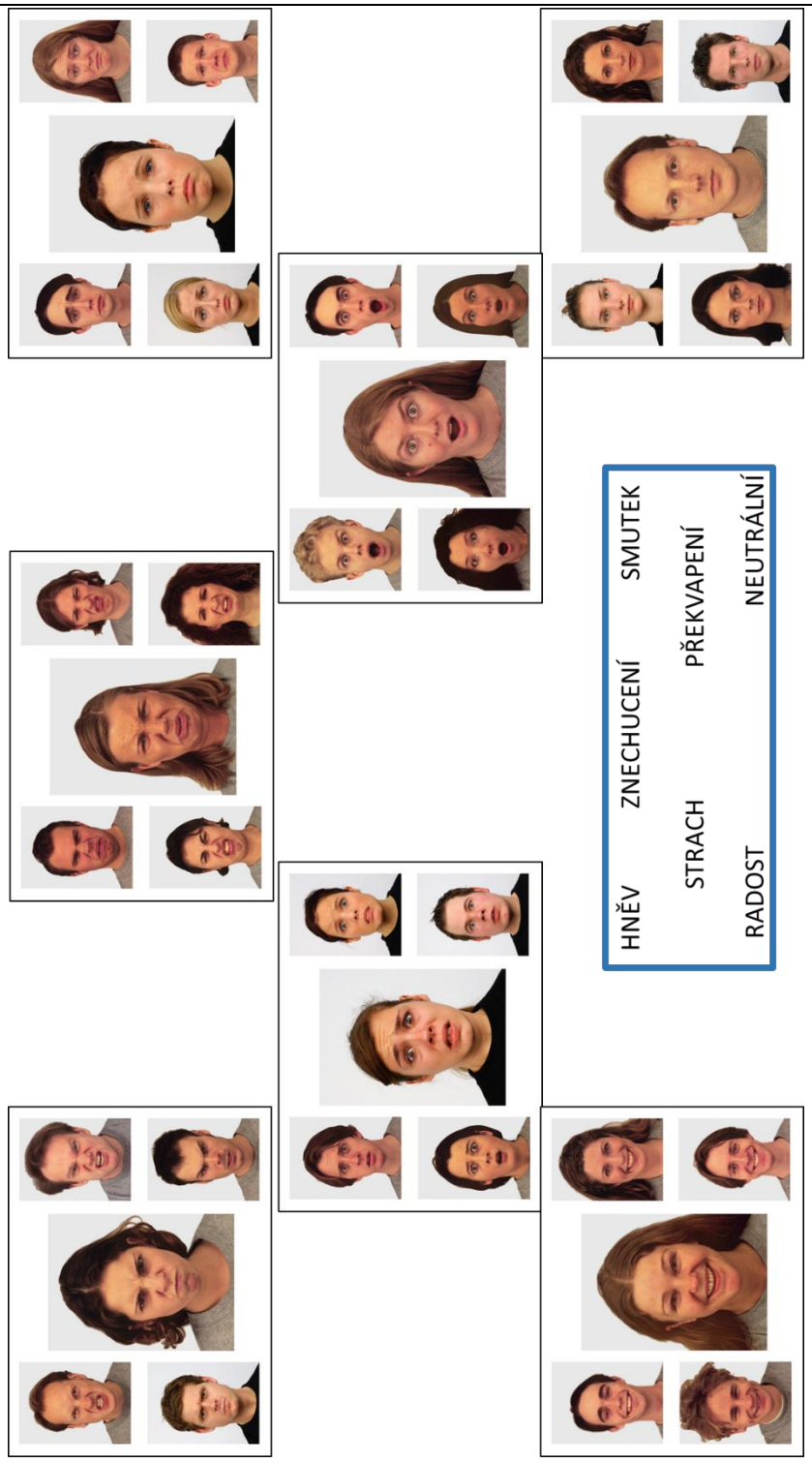
73 Vlastní testování probíhalo v učebnách UK v Jinonicích. Elektronický dotazník byl naprogramován na platformě Focusis s využitím tabletů tazatelské sítě CVVM. Prvního pilotu se zúčastnilo 100 studentů, převážně ze tří fakult Univerzity Karlovy, které sídlí v Jinonicích (FSV: 54; FF: 23; FHS: 21; jinde: 2). Respondenti byli ve věku 18 až 27 let (průměr 21,7), 45 z nich byli muži.

74 Celkový čas vyplnění se pohyboval mezi 5,5 až 15,5 minut (průměrně 8,9 minuty, směrodatná odchylka 2,2). Průměrná doba odpovědi na obrazovku s fotografií se pohybovala mezi 2,9 a 9,5 sekundy (průměr 5,3 sekundy na obrazovku a směrodatná odchylka 1,3).

75 Výsledky druhé a třetí fáze testování jsou poměrně silně korelovány, proto zvolený postup zdánlivě preferuje výstupy třetí fáze testování.

aby na každé koláži byly nejvíce jednoznačné a danou emoci nejlépe vystihující snímky a byli na ní zastoupeny jak ženy, tak muži.

Obrázek 4.2 Koláže základních emocí



Zdroj: autor, s využitím snímků z databází Rafd a KDEF

4.2.3.3 Test využitelnosti – předběžná validizace

Externí validita – komparace

Pro ověření srovnatelnosti jsme na základě literatury stanovili základní hypotézy, přičemž výsledky pilotních testů z velké části odpovídají závěrům jiných autorů. Jak je patrné z tabulky srovnání (tabulka 4.1), z osmi hypotéz vyplývajících z obdobných výzkumů byla jen jedna zamítnuta, čtyři přijaty bez výhrad. Zbývající tři hypotézy byly potvrzeny částečně. Výsledky naznačují trend shodný s hypotézou, nejsou však dostatečně statisticky průkazné.

Kromě testování konkrétních hypotéz jsem provedl komparaci výsledků pilotních testů s testováním autorů RaFD databáze (pro KDEF bohužel nejsou obdobná zdrojová data dostupná). Z celkového počtu 108 snímků pro pilotáž jich bylo z této databáze 26 (tj. cca čtvrtina), obdobný podíl (9 ze 35) jich pak byl zařazen i do výsledných koláží. Tento poměr zhruba odpovídá celkové velikosti použitých částí databází RaFD a KDEF. Koláže vstupující již do výběru pro pilotáž byly identifikovány i respondenty ze studie RaFD pro každou emoci výrazně nadprůměrně lépe[76].

Je tedy možné konstatovat, že výběr relevantních položek z databáze RaFD koresponduje se zjištěními autorů a v tomto ohledu není výběr kulturně nebo metodologicky vychýlený. V obou analyzovaných pohledech se výsledky pilotních testů shodují se zjištěními jiných výzkumných týmů.

Interní validita

Testování interní validity koláží proběhlo na souboru 233 osob v době od 8. do 15. února 2016 formou CAPI dotazování v rámci pravidelného šetření Naše společnost prováděného CVVM SOÚ AV ČR. Výběrový soubor nesplňuje kritéria reprezentativity (vzhledem k tomu, že CVVM sbíralo data v režimu smíšeného módu CAPI + PAPI, je reprezentativní pouze celý soubor dohromady), z metodologického pohledu je však pro testování tohoto typu vhodný: zahrnuje divergentní výběr respondentů a na sběru dat se podílelo více než 50 tazatelů. Respondenti se nejprve seznámili se všemi kolážemi a následně jim byly koláže postupně nabízeny v náhodném pořadí s touto instrukcí: „Nyní vám opět nabídnu stejné koláže fotografií. Vy prosím uveďte, jakou emoci, pocit, pokud nějakou, podle vás tato koláž zastupuje…“. Otevřené odpovědi byly kódovány a následně byla pro

76 Výrazy hodnocené jako silnější (intenzivnější) a jako více jasné (tedy odlišné od ostatních emocí) byly vybrány pro emoce vzteku a znechucení, ostatní se výrazněji neodchýlily od průměru (systematicky však byly mírně nad průměrem). Stejně tak systematicky mírně nadprůměrně byly hodnoceny snímky z hlediska přirozenosti výrazu. Autoři RaFD také nechali respondenty hodnotit atraktivitu jednotlivých modelů. Z tohoto hlediska je třeba konstatovat, že již ve výběru 12 relevantních fotografií pro každou koláž jsou systematicky vybráni herci hodnocení nadprůměrně atraktivně.

každou koláž na základě kódového klíče, který vycházel z [Shaver et al. 2001], stanovena četnostní tabulka správných a špatných přiřazení k emoci, kterou měla koláž vystihovat.

Tabulka 4.1. Ověření hypotéz: externí validizace

	HYPOTÉZA	ZJIŠTĚNÍ	POTVRZENÍ HYPOTÉZY
1	Šťastné výrazy byly rozpoznávány přesněji a rychleji, naopak výrazy strachu byly rozeznávány nejméně a nejpomaleji	Platí pro radost jako jedinou ryze pozitivní emoci v testu. Strach byl pak rozeznáván nejméně a nejpomaleji s výrazným odstupem od jiných emocí.	ANO
2	Strach byl nejhůře rozeznávanou emocí.	Ano, strach byl výrazně často nejvíce zaměňován a nejméně rozeznáván. Rozeznán byl v 56 % případů, kromě smutku (87 %) pak všechny emoce rozpoznány ve více než 90 % případů.	ANO
3	Nejlépe rozeznávaným výrazem byl výraz neutrální	Společně s radostí (97 %) a překvapením (96 %) byl neutrální (96 %) rozeznáván správně nejčastěji.	ANO
4	Hněv byl nejčastěji zaměňován za znechucení	Hněv sice byl nejčastěji zaměňován za znechucení, ale maximálně v 10 % případů. U nejlépe hodnocených snímků nebyl zaměňován vůbec.	ČÁSTEČNĚ
5	Smutek byl nejčastěji za strach či znechucení	Ano, ale jen o málo méně než strach. U nejlépe hodnocených snímků pak nebyl vůbec zaměňován	ČÁSTEČNĚ
6	Znechucení bylo nejčastěji zaměňované za hněv	Znechucení nebylo zaměňováno v podstatě vůbec	NE
7	Překvapení bylo nejčastěji zaměňované za strach	Relativně nejvíc ano (4 %), ale v podstatě vůbec	ČÁSTEČNĚ
8	Strach byl nejčastěji zaměňovaný za překvapení	Ano, výrazně často, v průměru v 31 % případů	ANO
	Pozn. hypotézy 1-8 dle [Calvo, Lundqvist 2008], hypotézy 6-8 také dle [Langner, Dotsch, Bijlstra, Wigboldus, Hawk, van Knippenberg 2010]		

Jak je patrné z tabulky 4.2, v některých případech bylo obtížné rozhodnout, zda je verbální odpověď ještě možné zahrnout k dané emoci, či již nikoliv. Je nicméně zřejmé, že schopnost přiřadit konkrétní emoci ke koláži je poměrně limitovaná. Koláž hněvu byla identifikována nejčastěji (84 % platných odpovědí), následovala radost (82 % z platných odpovědí, u té ale respondenti uváděli častěji neplatné, tedy konkrétní emoci neuvádějící, odpovědi jako *smích* a *pozitivní*), znechucení (73 %), překvapení (72 %), smutek (63 %) a strach (57 %). Neutrální výraz byl identifikován jako neutrální jen ve 41 % případů, což je pravděpodobně dáno snahou respondentů přiřadit nějakou emoci, tedy nedostatečnou specifikací úvodního stimulu. Z podrobnějšího třídění je také zjevné, že ve většině případů špatného zařazení nešlo o nesouvisející emoce.

Na základě těchto zjištění je však třeba konstatovat, že koláže jsou sice správně identifikovány v průměru v 72 % případů, což ale není dostatečná hladina, aby je bylo možné označit za dostatečně spolehlivě. Nejsou tedy interně validní, aby mohly být samostatně použity jako instrument identifikace emocí v sociálněvědním výzkumu.

Tabulka 4.2. Kategorizace odpovědí k jednotlivým koláží m (údaje jsou uvedeny v %)

SHODA PŘIŘAZENÍ	HNĚV (ANGER)		STRACH (FEAR)		ZNECHUCENÍ (DISGUST)		RADOST (HAPPINESS)		SMUTEK (SADNESS)		PŘEKVAPENÍ (SURPRISE)		NEUTRÁLNÍ	
SHODNÉ	80,5		52,4		68,2		67,0		54,5		67,0		35,6	
ROZDÍLNÉ	14,7		39,5		24,9		15,0		31,8		26,2		51,9	
NEPLATNÉ ODPOVĚDI	4,8		8,2		6,9		18,0		13,7		6,9		12,4	
SHODNÉ	84,5		57,0		73,3		81,7		63,2		71,9		40,7	
ROZDÍLNÉ	15,5		43,0		26,7		18,3		36,8		28,1		59,3	
SHODNÉ	naštvanost	20,3	strach	23,6	odpor	30,0	radost	45,5	smutek	42,9	překvapení	35,6	neutrální	21,9
	vztek	19,9	vyděšení	5,2	znechucení	13,7	veselost	12,4	lítost	6,4	údiv	29,2	klid	8,6
	zlost	18,6	zdeseni	6,0	hnus	9,9	štěstí	7,3	žal	3,0	šok	1,7	bez emocí	5,2
	hněv	6,9	obavy	4,7	nechutný	5,6	nadšení	1,7	další relevantní	2,1	další relevantní	0,4		
	další relevantní	14,7	zoufalství	3,0	zhnusení	5,2								
			děs	2,1	další relevantní	3,9								
			další relevantní	7,7										
ROZDÍLNÉ	odpovědi	10,8	údiv	9,4	opovržení	4,3	odpovědi	5,6	zklamání	10,7	úžas	6,9	nezájem	3,0
	nenávist	3,9	překvapení	7,3	smutek	2,1	pohoda	3,9	bolest	3,4	úlek	3,0	nuda	2,1
			úlek	3,4	odpovědi	18,5	spokojenost	3,4	neštěstí	1,7	nadšení	2,6	soustředění	4,3
			bolest	2,6			optimismus	2,1	odpovědi	15,9	obdiv	1,7	vážnost	14,2
			nejistota	1,7							vyděšení	1,7	zamyšlenost	2,1
			úžas	1,7							odpovědi	10,3	odpovědi	26,2
			odpovědi	13,3										
NEPLATNÉ ODPOVĚDI	neplatná odpověď	3,5	neplatná odpověď	7,7	neplatná odpověď	5,6	smích	5,2	pláč	5,6	neplatná odpověď	6,4	neplatná odpověď	9,9
	bez odpovědi	1,3	bez odpovědi	0,4	bez odpovědi	1,3	dobrá	3,0	neplatná odpověď	6,9	bez odpovědi	0,4	bez odpovědi	2,6
							pozitivní	5,6	bez odpovědi	1,3				
							neplatná odpověď	3,9						
							bez odpovědi	0,4						

Zdroj: CVVM SOÚ AV ČR, v.v.i., Naše společnost 8. – 15. 2. 2016, 233 respondentů starších 15 let, CAPI. Vlastní výpočty.

Zdroj: CVVM SOÚ AV ČR, v.v.i., Naše společnost 8.–15. 2. 2016, 233 respondentů starších 15 let, CAPI. Vlastní výpočty.

4.3 Diskuse

4.3.1 Problémy zaběhlé praxe

Vycházejme nejprve z toho, že představený validizační postup, tedy externí validizace na základě hypotéz a interní validita ve formě verbální identifikace koláže, je univerzálně platný. Za takového předpokladu docházíme k jednoznačnému závěru, že koláže emocí nepředstavují dostatečně homogenní stimul na to, aby je bylo možné využít v dotazníkových šetřeních namísto verbálního podnětu. I když jsou emoce identifikovány relativně úspěšně a i mimo kategorii správných zařazení je vzorec odpovědí ucelený, není možné techniku označit za validní. **Z hlediska standardního metodologického postupu zaběhlé praxe je tento výsledek jednoznačně dostačujícím postupem pro posouzení validity.** V tomto klasickém pojetí se pak nabízí pouze omezené využití koláží v kombinaci s metodou okamžité validizace.

4.3.1.1 Aplikace metody okamžité validizace

Metoda okamžité validizace [Vinopal 2008] je postavena na principu okamžitého dotazu upřesňujícího zkoumaný postoj. *„Jednoduchým předpokladem je, že respondent si v průběhu poslouchání otázky vytvoří její mentální reprezentaci, jakož i reprezentaci klíčových pojmů. Ty zaujmou místo v krátkodobé paměti a cílem aplikace metody je zkoumání reprezentací právě v tomto umístění. Proto jsou zpětné dotazy kladeny ihned po zodpovězení cílové otázky, jejich odsun na pozdější chvíli (například po dokončení celého dotazníku) není s ohledem na základní teorie vhodný*. (…) *Technika tedy nesleduje obecné nebo běžné interpretace pojmů, které lidé uchovávají v hlubších paměťových strukturách například v podobě postojové databáze*.“ [ibid.: 66]. Použití této metody za účelem interpretace lze rozšířit z postojů na stimuly obecně. Je možné ji použít jako korekci stimulů a tím dosáhnout validní verbální odpovědi.

Standardní postup dotazování vypadal takto:

> *Nabídnu vám postupně několik slov, které ve Vás mohou, ale nemusí vzbudit nějaký pocit, emoci. Jakou emoci, pokud nějakou, ve vás vyvolá, když se řekne…* EU/uprchlíci/…
>
> */POKYN: otevřená otázka, JEDNA ODPOVĚĎ/*

Aplikace metody okamžité validizace:

Nabídnu vám postupně několik slov a vy prosím vyberte tu koláž, která se nejlépe hodí k pocitům, emocím, které ve vás toto slovo vyvolává, když se řekne… EU/uprchlíci/…

/POKYN: ZOBRAZIT KOLÁŽE NA JEDNÉ STRÁNCE, RANDOM POŘADÍ. POŘADÍ ALE FIXOVAT NA VŠECH OBRAZOVKÁCH/

Nyní vám opět nabídnu stejné koláže fotografií. Vy prosím uveďte, jakou emoci, pocit, pokud nějakou, podle vás tato koláž zastupuje…

/POKYN: ZOBRAZIT KOLÁŽE NA JEDNÉ STRÁNCE, POŘADÍ FIXOVAT DLE PŘEDCHOZÍCH/

V obou případech je pro analýzu a zpracování dat rozhodující verbální reakce. Metodologický test však ukázal několik výhod takového postupu: jednak snižuje sociální desirabilitu odpovědí, za druhé je pro respondenty zábavnější a zajímavější, takže oživuje dotazování. Hlavní výhodu ovšem spatřuji v koncentraci na stimul a zúžení možných odpovědí opravdu na uvedení konkrétních emocí. Při standardním postupu data nebylo možné analyticky smysluplně využít pro zkoumání konkrétních emocí[77]. Metodologická povaha testování (fakt, že koláže reprezentují jen úzké spektrum emocí) neumožňuje rozsáhlejší závěry a okamžité praktické využití, nicméně ukazuje jejich potenciál.

4.3.2 Riziko vyprázdněného empirismu: nezbytnost pojmenování teoretických východisek

Tvorba koláží je vedená snahou přiblížit dotazování intuitivnímu uchopení výzkumného instrumentu respondentem, a tím klást důraz na běžné poznání. Záměrně se pohybuji na úrovni okamžité asociace, snahou je tedy vyhnout se racionalizaci emocí. Výhodou tohoto přístupu jsou již zmíněné fakty, a to sice, že techniky využívající vizuálních materiálů jsou vnímány jako atraktivnější a zábavnější, což vede k vyšší úplnosti odpovědí a bohatším datům. A i pro tento případ testu platí, že koláže fixují pozornost na zkoumaný sociální fenomén, tedy emoce, výrazně lépe než pouhý verbální stimul v podobě otázky. To je první důležitý fakt: zůstaneme-li na úrovni této případové studie,

77 Častou odpovědí na otázku „*Jakou emoci, pokud nějakou, ve vás vyvolá, když se řekne Evropská unie?*“ byl spíše postoj obecnějšího charakteru jako *sjednocená Evropa, blbci, Německo, seskupení, katastrofa*. U analogické položky, jejímž podnětem byli „uprchlíci“ se sice konkrétní emoce jako odpověď objevovaly častěji, stále však v míře nedostačující pro analýzu.

klasická otázka neukotvila sociální reprezentaci emoce dostatečně (viz metodu okamžité validizace; formulace prošla standardní procedurou schválení výzkumného týmu CVVM), a můžeme tak konstatovat, že koláže jsou vhodnějším způsobem dosahování vysvětlení. Stále však nemůžeme říct, že jsou vhodné dostatečně.

Abychom mohli hovořit o dostatečnosti, musíme se zabývat problémem vědeckého poznání, ze kterého studie vychází. V této případové studii vycházím z toho, že (1.) vizuální podnět není kvalitativně horší než verbální, (2.) emoce ve vědeckém prostoru definuji z behaviorálního hlediska na základě vnějších projevů, (3.) předpoklad vysvětlení stavím na schopnosti empatie a biologické zakotvenosti rozpoznávání emocí a jejich (4.) značné kulturní univerzalitě. Využití tváří je pak jen prodloužením této argumentace, protože tvář je v běžném poznání hlavním zdrojem těchto projevů. Čtenář si však jistě dokáže představit rozdílné vědecké interpretace, které o emocích uvažují zcela jinak a není možné jimi argumentovat.

4.3.3 Důraz na perspektivu účastníků

Pokud hovoříme o sociálních reprezentacích, je třeba v tomto ohledu zdůraznit jedno specifikum emocí. Ty jsou sociálními reprezentacemi, ostatně jejich rozpoznávání je možné považovat za jednu ze základních kompetencí lidského druhu (a nejen jeho) a výraz tváře je pak v běžném životě pravděpodobně hlavním zdrojem informace o emočním rozpoložení našeho komunikačního partnera. Je ale zpravidla obtížné je racionalizovat skrze verbální popis.

Víme (viz kapitolu 4.1.3.4), že i velmi abstraktní stimuly, jako jsou topografické mapy tělesné aktivity, jsou z našich kompetencí do určité míry rozeznávány. Výrazně konkrétnější stimuly, jako jsou výrazy tváře, pak dosahují vyšší míry rozpoznání. Jak ukazuje celá předchozí diskuse, poznatky z jiných disciplín (např. neurologie [Damasio 2000], kognitivní věda [Fasel, Luetin 2003], kybernetika [Morgan, Heise 1988]) i metodologické testování, problém leží především v jejich zaměňování.

Konceptuální prostor, ve kterém se pohybujeme, obsahuje regiony, které zastupují určité emoce. Každý výraz tváře pak do tohoto prostoru umisťujeme a díky principu Voronoiho mozaiky každému výrazu přisuzujeme určitou emoci. V našem konkrétním případě je zřejmé, že prostor je obsazen nerovnoměrně: neutrální výraz a emoce vyjadřující radost jsou rozpoznávány s největší jistotou, negativní emoce, zejména strach, sousedí s dalšími emocemi (např. hněv). Konvexní region této emoce tedy není jasně vymezený. Z hlediska využití techniky je třeba zdůraznit fakt, že regiony

umožňuje lépe vymezit také to, že koláže jsou nabízeny respondentovi najednou a on tím pádem také staví na jejich kontrastování (na základě kontrastu také byly vybrány jednotlivé snímky pro koláže).

Protože je celá případová studie vystavěna jako kritický případ, neuvažoval jsem dosud případy za její rámec – vhodné je doplnění dalších pozitivních emocí, které jsou si více podobné, protože všechny obsahují úsměv [Sauter 2010], nebo zahuštění konceptuálního prostoru jinými než základními emocemi. Můžeme však důvodně předpokládat, že jejich zaměňování bude výrazně častější. Naopak doplnění koláží o další dimenze jako slova, barvy, fotografie, zvuky,…) by mělo vést k jejich přesnější identifikaci. **Není to však problém identifikace topografického umístění v prostoru** (pokud si je výzkumník vědom například faktu, že konvexní region strachu je poměrně úzký)**, ani nedostatečnosti běžného poznání účastníka výzkumu, ale problém zpracování této informace z pohledu vědeckého poznání, tedy problém dosahování vysvětlení.**

4.3.4 Výstavba modelu

Vycházíme-li ovšem z argumentace uvedené v úvodu této pasáže disertační práce, že verbální a vizuální podněty jsou ze své podstaty zcela rozdílné stimuly, skrze které výzkumník dosahuje překladu, nelze představený validizační postup přijmout jako jasné východisko: Tento typ testování totiž pouze konstatuje, že respondenti nepřiřazují vizuálnímu stimulu stejné verbální vyjádření. To však nijak nehovoří o kvalitě techniky výzkumu jako takové (mimo jiné v momentě, kdy externí validizace v zásadě odpovídá předchozím bádáním).

Emoce jsou ze sociologické perspektivy bezpochyby komplikované konstrukty. Je tedy potřeba posoudit, zda je model redukovaný na statický výraz tváře dostačující. Osami jsou jednotlivé části tváře, především očí, nosu a úst, které se dělí na další podoblasti. Jádra pak tvoří tzv. events, tedy stabilní kombinace výrazů, koláže jsou pak prototypy, neboť v běžném životě se takové „ideální typy výrazů“ nevyskytují příliš často. Vídáme spíše méně intenzivní výrazy emocí, a tak pravděpodobně obvykle spoléháme na kombinaci více vodítek, takže koláže mohou působit nepřirozeně (tedy představující ve skutečnosti neexistující prototyp). Je snadné popsat strukturu modelu a říct, co zůstává za hranicí základní jednotky. Model je stanoven pečlivě a transparentně, otázkou je, zda je dostačující.

4.3.5 Výzkumná praxe: aplikace principu kritického případu

Zdá se tedy, že problém neleží ani tak v koláží samotných, jako spíš v problematičnosti zkoumaného fenoménu jako takového. Návrat argumentace zpět k teoretickým východiskům se jeví jako problematický, ale z pohledu této analýzy je patrně jediným kritickým bodem. Problém totiž netkví na straně účastníka výzkumu. Ten ze svého běžného poznání dokáže spolehlivě čerpat relevantní informace, emoce jsou sociální reprezentací. Model se přes pochybnosti zdá být dostatečný, protože staví na okamžitých asociacích a v optimálním případě kontrastování koláží (tj. jejich nabídnutí v jednom okamžiku). **Pevné body představují koláže a korespondenční pravidla umožňují kontrolovaně a opakovaně sbírat relevantní data. Míra jejich relevance je právě to, co je zakotvené v teoretických východiscích.** Vzhledem k metodologickému charakteru studie jí chybí meritorní výzkumná otázka pátrající po povaze určitého sociálního fenoménu a v tomto tkví hlavní nedostatek studie s ohledem na předložené pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení. Chybí mi totiž aspekt posouzení v konkrétní praktické aplikaci.

Z pohledu testování principu kritického případu jsem tedy shromáždil dostatečnou argumentaci na to, abych mohl konstatovat, že koláže principiálně fungují (i když prostor pro jejich vylepšení existuje zejména v oblasti zahrnutí dalších os do modelu), a je tak smysluplné se do budoucna zabývat složitějšími, komplexnějšími designy.

Tato případová studie je klasickým příkladem problematiky posuzování kvality technik výzkumu mimo zaběhlou praxi: **nemáme (kromě schopnosti predikovat sociální fenomény a změny jejich stavů, jež překračovala možnosti této demonstrace) široce přijímané nástroje, které by ji mohly posoudit. Skládáme ji tak z jednotlivých argumentů.** A pokud zaručíme, že argumentace není nahodilá, ale systematická a komplexní a leží na robustních základech, můžeme ji použít jako formu posouzení využitelnosti techniky v konkrétním kontextu.

Shrnutí

I. Model emocí jako výrazů tváří má jasnou strukturu. Otázkou je, zda je dostačující.
II. Emoce jsou sociálními reprezentacemi, ale je obtížné je racionalizovat. Problém leží především v jejich zaměňování.
III. Každý výraz tváře pak do tohoto prostoru umisťujeme a díky principu Voronoiho mozaiky každému výrazu přisuzujeme určitou emoci.

IV. Problém není v běžném poznání: Účastník výzkumu dokáže s jistotou zasadit koláže do konceptuálního prostoru.

V. Koláže jsou vhodnějším způsobem dosahování vysvětlení než klasická otázka.

VI. Problémem tak je zpracování této informace z pohledu vědeckého poznání, tedy problém dosahování vysvětlení.

VII. Základ leží ve východiscích, ze kterých vědecké poznání čerpá. V případové studii stojí na robustní definici, která podporuje využití koláží tímto způsobem.

5 Nové postupy dosahování vysvětlení: Role-playingové simulace

Lidé jsou prostě biokognitivní stroje určené pro konstruování a vnímání sociálních řádů. (Z poznámek mladého vědce: Bez hlubšího kontextu je tato poznámka samozřejmě pouze výrazem eklektického metodologického cherry picking, postmoderní gulášový mashup různých teoretických rámců.)

5.1 Teoretické a epistemologické zakotvení: Role-playing jako živný roztok sociálních interakcí?

5.1.1 Úvod

Kde byl problém ve spolupráci institucí při požáru buše v Austrálii? Jaké procesy probíhají mezi účastníky neúspěšných vyjednávání na Blízkém východě? Jak probíhá zavedení inovací a nových procesů ve firmách? Jak se zachová správní rada farmaceutické společnosti po oznámení, že jeden z jimi vyráběných a úspěšných léků je zdraví škodlivý? Jak budou konzumenti reagovat na různé informace o novém produktu, povede to k jeho koupi? Jaká bude reakce obyvatel slumu na žádost sociálního pracovníka, aby byl vpuštěn do obydlí? Jak bude probíhat vyjednávání asociace hráčů NFL (National Footbal league) s vlastníky klubů? A samozřejmě: Co se stane, když ve sklepě Stanfordské univerzity vyrobíte improvizované vězení a zabydlíte jej dozorci a vězni? [Verhoeff, Menzel, Ulijn 2005; Armstrong 1977; Olshavsky 1979; Stanton, Back, Litwak 1956; Armstrong 2001][78]

Role-playing[79] jako výzkumná metoda má v sociálních vědách více než padesátiletou tradici. Kromě posledně zmíněného, celosvětově proslaveného Stanfordského vězeňského experimentu enfant terrible sociálněvědního výzkumu Phillipa Zimbarda, využila role-playing řada výzkumníků napříč disciplínami.

78 Části této kapitoly disertační práce vznikaly postupně a ve spolupráci s kolegou Tomášem Hampejsem. Její teoretická část byla ve velmi podobné formě publikována v časopise Teorie vědy jako samostatná stať s názvem Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda? [Buchtík, Hampejs 2013], u níž nelze rozlišit přínos jednotlivých autorů. Druhá, analytická část vychází ze společného bádání, ale vlastní text a metodologický důraz je mou autorskou prací, byť samozřejmě s kolegou Hampejsem úzce diskutovanou. Některé dílčí postřehy a dvě použité simulace vychází z kurzu Seminář zprostředkujících technik sociologického výzkumu na ISS FSV UK. Vztažení role-playingových simulací k hlavním cílům disertační práce je zcela autorskou záležitostí.

79 Pro účely tohoto textu jsme se rozhodli pojem role-playing nepřekládat. V českém prostředí je tento pojem běžně používán (zejména v oblasti herního designu a v zážitkové pedagogice), naopak překlady jako „hraní role“ evokují výrazně širší kontext, než je záměrem tohoto textu.

Cílem této kapitoly je představit role-playingové simulace jako výzkumnou metodu. Detailně se pak budeme zabývat možnostmi užití role-playingu jakožto experimentální metody, přičemž budeme klást důraz zejména na jednu z možných podob – zabýváme se předem nadesignovanými a jasně vymezenými simulovanými situacemi, v nichž je hraní role účastníky vědomé. Tedy nejde o hraní rolí v tom smyslu, v jakém s nimi pracuje dramaturgická sociologie Erwinga Goffmana[80].

Nejprve je teoreticky zakotvím v odborném diskursu. Na rozdíl od většiny ostatních autorů, kteří pojímají role-playing spíše intuitivně a soustředí se na technické aspekty experimentů, je dále velká pozornost věnována představení epistemologického pohledu na výzkum s využitím hraní role. Následně pak popíšeme metodologický postup jejich designu a samozřejmě vztah k pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení, tedy hlavnímu cíli disertační práce. Text není přehledovou studií, ale v návaznosti na stávající diskurz má představit ucelený obecně metodologický rámec problematiky[81].

5.1.2 Vymezení pojmů

Role-playing jako výzkumnou metodu konceptualizujeme na hranici několika akademických tradic i termínů. Abychom se vyhnuli konceptuálním nejasnostem a na začátku představili jádro našeho uvažování, definujeme zde klíčové pojmy textu mající napříč různými diskurzy rozdílné významy: živé a reflektované sociální interakce, liminalita a diegeze.

5.1.2.1 Živé a reflektované sociální interakce

Prvním z našich ústředních pojmů je sociální interakce. Označujeme jím širokou paletu jevů, které studuje sociální psychologie, sociologie a do jisté míry všechny vědy, které spadají do kategorie sociální. V experimentálně konstruovaných situacích[82] vnímáme unikátní interdisciplinární příležitost

80 Krisia Yardley-Matwiejczuk tento rozdíl popisuje detailněji a dochází k tomu, že v goffmanovském slova smyslu jde spíše o chování než o hraní role. V goffmanovském slova smyslu na sebe roli spíše nevědomě bereme (*role-taking*), než že bychom ji hráli (*role-playing*) [Yardley-Matwiejczuk 1997].

81 Pro reflexi této badatelské činnosti viz dodatek 1.

82 Vycházíme z hraničních epistemologických pozic, jako je například sociologie asociací Bruno Latoura [2005], který sám poukazuje na samotné substantivum či neurčené adjektivum jako objekt hodný zvláštní pozornosti. Snažíme se sociální jako takové nechápat jako samostatnou doménu skutečnosti a vědění; ve shodě s Latourovým pojetím je pro nás sociálno především složený jev bez vlastní specifické podstaty, zkoumatelný dle jeho dílčích složek metodami celé řady vědních oborů. Latour tak činí v souvislosti kritiky sociologie jako prototypické sociální vědy vysvětlující a pracující s axiomatickými sociálními fakty; všímá si jistých jejích obtíží uchopovat to, co by mělo definovat objekt jejího zkoumání,

k dílčímu výzkumu pomocí plejády kvalitativních i kvantitativních metod jak sociálních, tak přírodních věd. Termín sociální interakce, pojem dávající základ jedné obrovské vědní oblasti, nám umožňuje zůstat na určitém stupni obecnosti. V neposlední řadě je pojem součástí ústřední technologické metafory naší studie srovnávající biologii a sociální vědy s ohledem na vztah biologie a jejího objektu zkoumání, tj. života.

Abychom zdůraznili námi propagované vlastnosti metody, rozlišujeme v textu tzv. reflektivní (resp. reflektované) a živé sociální interakce. Chápeme je jako ideální typy odrážející extrémy, ve kterých se s interakcemi setkáváme především jako badatelé. Živá interakce je termín navazující na ústřední analogii textu srovnávající sociální vědy a biologii a jejich technologie poznávání, zdůrazňujeme v něm aspekty sociální reality jako přírodního jevu. Reflexivní interakce je pak reflektovanou transformovanou oblastí živých interakcí, tj. především reprezentací. Tyto pojmy nakonec ale chápeme jako na sobě závislé a jsme si vědomi problematičnosti jejich oddělování. Přestože částečně vycházíme i z ontologického odlišování dvou úrovní lidské sociality, v tomto textu jsou živé/reflektivní (sociální) interakce spíše epistemologický konstrukt odlišující dvě úrovně empirie[83].

5.1.2.2 Liminalita

Dalším klíčovým termínem je pro nás liminalita. Hlásíme se zde k původním antropologickým kořenům Arnolda van Gennepa [1960] a Victora Turnera [Turner, Harris, Park 1983], ale termín

tj. samotného „sociálního“, a navrhuje místo standardní sociologie sociálna nový projekt kritické sociologie asociací. Genealogicky umisťuje svou kritiku do sporu mezi Gabrielem Tardem a Émilem Durkheimem o základy sociologie a v zásadě se ztotožňuje s Tardeho pozicí chápající sociologii především jako interpsychologii. [srv. Latour 2005: 1–17]. V Latourově duchu se domníváme, že tyto situace jsou příležitosti k průzkumu samotných základů, na kterých staví tradiční sociální vědy, zejména právě v problematizaci samotného sociálna. Náš experimentální design si představujeme na půl cesty mezi světem a laboratoří, přičemž základním metateoretickým východiskem je chápání skutečnosti jako různých, ale na sobě závislých úrovní explanace v duchu vědecké konsilience [Wilson 1999]. Sociálno tedy chceme chápat nikoliv jako samostatnou doménu, ale jako součást materiální (biologické) reality, tedy především jako emergentní jev vycházející z chování člověka a založený na jeho kognitivních a sociokulturních kompetencích. Nedomníváme se, že je možné zcela redukovat sociokulturní jevy do modelů přírodních věd, ale předpokládáme, že tyto modely mohou sloužit jako limity pro konstrukci vyšších analytických modelů zejména s ohledem na tradiční implicitní naivní psychologii standardního modelu sociálních věd v podobě tzv. „blank slate“ modelu mysli [Slingerland 2008]. Mimo psychologizaci a naturalizaci sociální roviny ale chceme v našem zorném metodickém poli udržet i symetrický přístup ke zkoumání sociálna, protože vědecké poznání tak širokého konceptu si dokážeme představit jen jako interdisciplinární projekt. (Například sám Latour, i když Wilsonovu ideu nejspíše nesdílí, se přiznává k vnímání konvergence mezi sociologií asociací a některými podobami kognitivní vědy [Latour 2005*:* 11].)

83 Přední skandinávští teoretici rolových her [Montola, Stenros, Saitta 2015] v nedávné době přišli s ideou přirozené duality vědomí role a účastníka, kterou nazývají steering (kormidlování). Ve svém teoretickém textu argumentují, že toto podvojné uvažování nad simulací (či hrou) nemusí aktéra vytrhávat z diegetického prostředí, naopak může sloužit pro následné hlubší ponoření [Pohjola 2015]. Je totiž aktérovou přirozenou schopností zároveň ztvárňovat roli a zároveň ji neustále analyzovat v širším, mimo-diegetickém, rámci. Takové uvažování se vyskytuje prakticky ve všech simulacích a nesouvisí přímo s její validitou.

používáme v jeho reformulaci v rámci games studies dle Tuomase Harviainena [2013a]. Liminalita je pro nás spjatá s lidskou kompetencí pohybovat se mezi různými referenčními řády skutečnosti a liminální označuje zvláštní zónu sociality, která je typická svojí informační uzavřeností a přechodností. Liminální prostory jsou pro Gennepa a Turnera spjaty především s náboženskými a magickými rituály a vedou k trvalým změnám v sociální realitě. V pojetí Harviainena [Harviainen, Lieberoth 2012] ale dostávají skrze analýzu informačních vlastností prostředí hry a rituálu redefinovaný význam, který je závislý spíše na situačních vlastnostech než sociálních důsledcích[84]. Pokud tedy nazýváme role-playingovou situaci jako liminální, respektive o ní mluvíme jako o liminálním světě, pak tím zdůrazňujeme zvláštní informační vlastnosti virtuálního prostředí. To, co Turner s Gennepem popisují v sociologicko-antropologickém smyslu, tematizujeme v kognitivním psychologickém smyslu. Harviainen v tomto ohledu zdůrazňuje stav informační neurčitosti a explicitní vyvázanosti z normálních schémat jednání, který vytváří potřebu zvýšené pozornosti a citlivosti na konkrétní situační interakce v prostředí[85]. Důsledkem tohoto pojetí a zásadním rysem, který nás odlišuje od původního antropologického významu, je konceptualizace liminálního jako experimentálně manipulovatelné proměnné.

5.1.2.3 Diegeze

Třetím specifickým termínem je pak diegeze. Tento pojem původně vychází z divadelního a především pak filmového prostředí, jako je například směr Dogma 95. V tomto kontextu představuje to, co je pro scénu daného filmu přirozené s ohledem na ve scéně přítomné zdroje. Například diegetická hudba se vyskytuje ve scénách, kde opravdu může vznikat (hrající rádio, pouliční kapela), ostatní hudba je nediegetická [Andreasen 2003]. V role-playingu a v našem textu pak jde o míru uvěřitelnosti situace. Na rozdíl od filmu jsou některé diegetické prvky vlastní pouze jednomu účastníkovi (skryté motivace role, jím prožívané emoce). Často jsou právě tyto vnitřně prožívané prvky diegeze základním stavebním kamenem diegetické roviny (na rozdíl od filmu) [Stenros, Hakkarainen 2003]. Můžeme

84 V Turnerově smyslu jsou role-playingové situace spíše liminoidní, tedy nepřinášející žádnou trvalou změnu. My ale zůstáváme u výrazu liminální pro zdůraznění komplexity „jako kdyby“ reality s vlastním (jasně ohraničeným) informačním referenčním rámcem pro sociální pohyb [Harviainen 2013b]. Liminální je pro nás v tomto smyslu připisovaný atribut zdůrazňující vlastní instanci sociálního řádu, jak ve smyslu reálné sociality mezi dvěma metareprezentačními řády skutečnosti (např. v rituálu a mimo rituál – liminalita jako sociální fakt), tak ve smyslu čistě analytické kategorie, kde tyto řády usouvztažňuje badatel.

85 Tzv. anomální stav vědění: „anomalous state of knowledge“ [Harviainen 2013a: 509]. Původně [Belkin, Oddy, Brooks 1982].

rozlišit dva komplementární typy diegeze: diegezi normativní a akceptovanou[86]. Normativní diegeze je dána designem výzkumu: přípravou materiálů, prostředí, uvěřitelností experimentálního modelu. Cílem je celistvě uchopit vnímání účastníka a nabídnout mu nástroje i prostředí, které mu umožní co nejlépe a nejsnáze si představit simulovanou situaci jako reálnou. Na druhé straně akceptovaná diegeze představuje přijetí simulované situace jako reálné, ponoření se do role, její převzetí účastníkem. Jinými slovy obě roviny diegeze tvoří ideální extrémy jednoho kontinua, kde normativní označuje reflektovanou konstrukci jednání v rovině „představuji si, jak mám hrát roli ze svých nediegetických znalostí o situaci a z normální identity" („jak by v této situaci jednal špičkový manažer") a akceptovaná označuje intuitivní konstrukci jednání ve smyslu „jednám z fiktivní role plně v rámci přijaté diegeze" („jak můžu úspěšně řešit tuto ropnou krizi s co nejmenší ztrátou pro naši společnost"). Akceptovanou diegezi kotvíme v prostoru sdíleného performativního aktu, jenž vlastně zakládá „zjednanou skutečnost" diegeze skrze aktivní účast na ní. Domníváme se s odkazem na antropologa Roye Rappaporta [1999], že situační přijetí fiktivní reality (mimo role-playing a pro Rappaporta např. náboženského rituálu) ve formě účasti na ní vlastně zpětně potvrzuje, respektive vytváří žitou normativitu situace – jakýsi rám smyslu. Akceptace je v tomto smyslu spíše aktem vnímání a jednání v daných limitech situačního rámce než reflektovaným přijetím, v němž hraje roli skutečná identita a osobní přesvědčení účastníka.[87]

86 V tomto kontextu se též používá pojmu imerze. Z obavy, že již nyní přehlcujeme čtenáře záplavou termínů, jsme se rozhodli používat obrat akceptovaná diegeze, o kterém si myslíme, že lépe vyhovuje logice výkladu. Pro sledování výkladu pojmu imerze v role-playingové tradici viz [Lankoski, Järvelä 2012; Stenros 2015], v oblasti herních studií [Calleja 2011] a v divadelní teorii [Brychta 2014].

87 S jistou mírou tolerance můžeme říct, že z hlediska tohoto textu se normativní diegeze váže k reflektovaným interakcím a akceptovaná diegeze k interakcím žitým. Normativní označuje naše vědění o interakcích, vychází z naší schopnosti ho popsat, konstruovat a reprezentovat. Akceptovaná otevírá prostor emergentních živých interakcí, které fungují, ale ne nutně jen skrze naše předpoklady. Zásadní vlastností živých sociálních interakcí akceptované diegeze je nemožnost její přímé kontroly, je možné ji jen nepřímo vyvolat, nikoliv přímo vytvořit. Umělé živé interakce, pomyslný golem naší sociální alchymie, nejsou samozřejmě nikdy tvořeny v pravém slova smyslu, ale jsou spíše transplantovány. Jen proto o něm můžeme nakonec mluvit jako o živé interaktivitě.

Shrnutí

I. Reflektivní a živé sociální interakce chápeme jako dva hraniční typy. Živé interakce jsou v této metafoře sociální realita jako přírodní jev. Reflektivní interakce jsou pak reflektovanou transformovanou oblastí svých živých vzorů, tj. především reprezentací.

II. Liminalita je v tomto textu zvláštním typem sociálních interakcí, které jsou typické svojí informační uzavřeností a přechodností. Klademe tak důraz na stav informační neurčitosti a explicitní vyvázanosti z normálních schémat jednání, který vytváří potřebu zvýšené pozornosti a citlivosti na konkrétní situační interakce v prostředí.

III. Diegeze odkazuje na míru uvěřitelnosti simulace, přičemž rozlišujeme dva typy diegeze: normativní a akceptovanou. Normativní diegeze je dána designem výzkumu: přípravou materiálů, prostředí, uvěřitelností experimentálního modelu. Akceptovaná diegeze (kterou je možné ztotožnit s termínem imerze) představuje přijetí simulované situace jako reálné, ponoření se do role, její převzetí účastníkem.

IV. Role-playingová simulace je tedy diegetickou liminální situací, která kombinuje prvky živých a reflektovaných sociálních interakcí, protože je spíše aktem vnímání a jednání v daných limitech situačního rámce než reflektovaným přijetím, v němž hraje roli skutečná identita a osobní přesvědčení účastníka.

5.1.3 Vymezení problematiky

Mimo výzkum slouží v současné době role-playing jako forma výuky [Hyltoft 2008], psychoterapeutická technika [Yardley-Matwiejczuk 1997] nebo alternativní (umělecké) médium [Buchtík 2014a; Stenros, Montola 2010]. Nejrozšířenější je pak samozřejmě jako volnočasová aktivita v různých podobách: stolní hry (table-top RPG), hraní role naživo (larp) [Buchtík 2014b], ve virtuálních světech (tj. kyberprostoru, především počítačových hrách), free forma (kombinace klasických stolních RPG a larpu) a pervazivní role-playing (tedy hraní role při zapojení veřejného prostoru a veřejnosti). K rolovým hrám je možné také zařadit (divadelní) improvizace, psychodrama a happeningy [Montola 2008].

Z hlediska metodologie sociálních věd patří role-playing mezi simulační metody. Jde o poměrně širokou rodinu různých přístupů k výzkumu, kterou pro lepší orientaci ukazuje včetně konkrétních příkladů tabulka 5.1. Možností rozdělení je samozřejmě více v závislosti na konkrétním účelu použití. Představené dělení je extenzí již existující typologie, která poměrně jasně vyděluje metodu role-playingu jako svébytnou kategorii. Simulace je zde chápána jako pojetí abstraktní imitace

reality, jejímž záměrem je prozkoumání situace tak, abychom jí lépe porozuměli [Verhoeff, Menzel, Ulijn 2005].

Tabulka 5.1. Přehled simulačních metod v sociálněvědním výzkumu

	KATEGORIE	TYP	*PŘÍKLAD*
simulační metody	hry	virtuální světy	*rozšířené MMORPG (World of Warcraft), ale i Second Life a prostředí programovaná pouze pro výzkum*
		v reálném prostředí	*deskové hry (varianty na Monopoly) nebo kooperativní hry behaviorální ekonomie*
	hraní rolí	role-playing	*viz. tento článek*
		seberozvojové techniky	*trénikové situace, rodinné konstelace*
		divadlo	*např. sledování reakcí diváků (v určitém případě sem mohou patřit i filmy a jiná média)*
	mechanické simulace	s živým subjektem	*discrete choice modelování (conjoint)*
		matematické simulace	*multiagentové modelování*
	reálné procesy v experimentálním prostředí	sledování reálných procesů	*asistované nakupování, oční kamera*
		simulované procesy	*simulace burzy*

Zdroj: Autor.

Role-playing již na první pohled nabízí širokou a pestrou škálu různých možností uplatnění, což se do značné míry týká i jeho uplatnění jako techniky výzkumu. V tomto textu budeme pojímat role-playing ve výzkumu jako *‚jako kdyby' experiment, ve kterém je subjekt požádán, aby se choval jako by byl určitou osobou v určité situaci*" [Aronson, Carlsmith 2001: 26]. Jinými slovy jde o předem designovanou simulovanou experimentální situaci, ve které jsou účastníci o své úloze jakožto výzkumného subjektu nějakým způsobem informováni, jejich hraní role je vědomé. Ví také, že jejich role končí zároveň s experimentem a nikdo nebude z jejich jednání během experimentu vyvozovat důsledky pro ně samotné [Greenberg, Eskew 1993: 222].

Nebudeme se tedy zabývat analýzou virtuálních světů, jako je Second Life nebo MMORPG[88], pervazivními experimenty se zapojením veřejnosti (například experimentální výzkum efektu přihlížejícího [Eifler 2007]) a takovými výzkumy, ve kterých hraje roli jen část účastníků (tedy například dobře známé učebnicové výzkumu konformity a poslušnosti Stanleyho Milgrama a Solomona Ashe, ve kterých hráli role výzkumníci a nikoliv probandi výzkumu). Role-playing je pro nás metodou pro experimentální konstrukci sociální situace odehrávající se v reálném čase a fyzickém světě. Tato situace je ale nakonec analyzovatelná jako svého druhu virtuální liminální svět zakotvený v sociokognitivních kompetencích [Harviainen 2010, 2013b].

88 Massively multiplayer online role-playing game.

Snažíme se uchopit role-playing jako experimentální metodu na dvou rozhraních. Na jedné straně je to pomezí skutečnosti produkované laboratoří a skutečnosti reálného světa, tedy určitá forma terénního experimentu, kde je ale do značné míry i terén (prostředí, ve kterém je experiment prováděn) předmětem experimentálního designu. A na druhé straně metody poskytující výzkumné prostředí jak pro interpretativní přístupy hledající porozumění sociální situaci, tak pro explanatorní přístupy hledající kauzální vztahy. V tomto druhém ohledu chceme navázat na renesanci experimentálních metod v behaviorální ekonomii [Kahneman, Smith 2002] nebo experimentální antropologii [Roepstorff, Frith 2012]. Ty realizují zkoumání sociální reality na pozadí paradigmatu kognitivní psychologie a překračují ho od izolované individuální kognice ke kognitivně zakotvené sociální interakci. S ohledem na intencionální rozměry sociální reality se ale chceme inspirovat i na opačném spektru možných epistemologií, než je kognitivní věda s její naturalistickou ontologií. V duchu Latourova pojetí sociální skutečnosti [Latour 2005] je zřejmý v liminálních role-playingových situacích i prostor pro kvalitativní analýzu. Ačkoliv obě roviny mohou stát samy o sobě, velkou hodnotu spatřujeme v jejich možné korelaci.

Experimentální role-playing tedy vidíme jako specifický prostor pro studium sociálních interakcí v terénně-laboratorních podmínkách. Věříme, že může být zajímavý jak pro obecná sociálněkognitivní témata, tak prostorem pro kvalitativní komparativní průzkum konkrétních sociokulturních situací. Takový prostor může nabídnout další pohled na procesy, které nejsou pro standardní post hoc metody sociálních věd často dostupné jinak než přes subjektivní výpovědi. V tomto ohledu chceme navázat na použití role-playingu v sociální psychologii v jejím důrazu na zkoumání situace jako zdroje jednání [Zimbardo 2005] a v organizačních [např. Verhoeff, Menzel, Ulijn 2005; Armstrong 1977] nebo bezpečnostních studiích [Heuer 1999] v jejich snaze pochopit komplexní skupinové rozhodovací procesy.

5.1.4 Liminální světy v laboratoři a laboratoř liminálního stavu

Protože naším hlavním záměrem je obecně uchopit role-playing jako experimentální metodu v sociálních vědách, chceme se v této části věnovat hlavně jeho epistemologii. Castronova a Falk obhajují ve svém článku „Virtual Worlds as Petri Dishes for the Social and Behavioral Sciences“ [Castronova, Falk 2008] použití virtuálních počítačových světů jako nástroje pro experimentální výzkum makroúrovně sociální reality. Nejdříve vymezují tradiční vědecké nástroje, jako je Petriho miska, krysí bludiště a urychlovače, do role klasických vědeckých laboratorních extenzí pro

pozorování na specifických mikroúrovních skutečnosti [ibid.: 2]. Všímají si, že makroúroveň sociální reality je pro svoji nepřenositelnost do laboratorních podmínek pro experiment prakticky nedostupná. Tvrdí však, že lze funkční náhradu najít díky simulacím s účastí reálných osob v perzistentních počítačových virtuálních světech. Úzce profilované prostředí kognitivních „krysích bludišť" s velkou mírou abstrakce a redukce reality do experimentálních podmínek chtějí pro sociální vědy doplnit o kontrolovatelné paralelní virtuální světy s relativně velkou mírou komplexity.

Domníváme se, že mezi experimenty v krysích bludištích a virtuálními říšemi kyberprostoru existuje pro sociální vědy ještě další experimentálně vhodný „liminální" svět, pro který lze použít analogii Petriho misky. Klíčovou myšlenkou zvolené analogie je schopnost určité technologie zprostředkovávat studované jevy v manipulovatelném izolovaném prostředí za zachování jejich podstatných vlastností. Z toho vyvozujeme, že pro mikro-sociální úroveň může být role-playing jako médium živným roztokem sociálních interakcí v Petriho misce experimentálně konstruované sociální situace.

Petriho miska patří v biologii ke standardním a klasickým příkladům technologické extenze smyslů, pomocí níž si vědci upravují komplexitu skutečnosti tak, aby byla lépe dostupná pro zkoumání. V této metodě charakteristické pro mikrobiologickou laboratoř lze spatřovat jistou širší analogii mezi biologií a sociálními vědami obecně právě v onom nároku na zachování podstatných vlastností a zároveň potlačení komplexity původních podmínek. Biologie a sociologie totiž nemohou studovat svůj předmět přímo a jsou závislé na studiu jeho projevů a na metodách schopných zkoumat tyto projevy a nositele bez narušení podmínek. Tyto podmínky mimo jiné neumožňují odebrat nositele sociálních interakcí ze sociální reality a po delší dobu je v laboratoři testovat v experimentální abstrakci. Tento fakt je jedním z důvodů, proč je experiment v technickém smyslu slova pro sociální vědy vyjma psychologie poměrně atypický. Důvodem je problematická podvojnost behaviorálních a intencionálních rozměrů sociální skutečnosti odrážející se v klasickém Dilthayovském dělení věd na ty pátrající po příčinách a na ty hledající porozumění. Sociální interakce standardně zkoumané sociálními vědami jsou především reflektované. A stejně jako biologie neuvažuje o reflektujícím životě přinejmenším na úrovni Petriho misek, tak pro sociologii je zpravidla nepřístupná behaviorální úroveň živých interakcí přinejmenším na úrovni experimentální manipulace. Pro obě vědy je ale nakonec společná snaha izolovat určitý jev a zkoumat ho v jeho funkčních hranicích, kde zásadní roli hraje zachycení a sledování změny. Nicméně je-li například pro sociální antropologii charakteristická metoda zúčastněného pozorování, pak hraničním-liminálním stavem, respektive hlavní změnou, z níž jsou čteny sledované jevy, prochází samotný antropolog. Je tomu tak zejména proto, že antropolog je

závislý na přirozených podmínkách výskytu daného jevu. Oproti tomu experimentálně orientované vědy vytvářejí svého druhu liminální (ohraničené) světy laboratorní abstrakcí a vytvořením prostředí, kde lze specifickou změnu sledovat opakovaně za různých podmínek. Tyto liminální laboratorní světy jsou možné hlavně díky tomu, že lze výskyt určitého jevu uměle iniciovat a řídit bez vážného narušení mimo-liminální reality. Protože sociální vědy nejsou na jedné straně schopné svůj jev uměle vyvolat či na druhé obhájit jeho specifické uchopení před etickou komisí, omezují se zpravidla na nemanipulované pozorování *živých sociálních interakcí*[89] a velkou část své pozornosti zaměřují na *reflexe sociálních interakcí* (tedy nejčastěji výpovědi aktérů) – už proto, že zde mají zase oproti přírodním vědám poměrně bezpečnou svobodu v manipulaci jevu. Dotazovat se lze za zachování základních etických podmínek téměř na cokoliv. Domníváme se, že experimentální nástroj pro sociální vědy musí být schopen pracovat ideálně s oběma rovinami sociálních interakcí najednou – už proto, že i jejich oddělování je analytická abstrakce. A tvrdíme, že experimentální instituce role-playingu může tuto podmínku splňovat.

Jedním z prozkoumaných rysů metody, jenž je zvýrazňován v metodologických příručkách, je právě bezpečná liminálnost umožňující role-playingem řešit jinak eticky problematické experimentální situace vyžadující užití klamu [Coolican 2009]. Slavné Milgramovy experimenty s poslušností vůči autoritě [Milgram 1963], jež byly závislé právě na použití klamu vůči účastníkům, byly s podobnými výsledky zopakovány za použití role-playingu. V první řadě je to Gellerův experiment [Geller 1978; dle Bond, Dryden 1998] s aktivním role-playingem, který mimo jiné obhajuje silnou externí validitu a spolehlivost role-playingových situací s velkou mírou experimentálního realismu. Ještě bezpečnější liminální situací je pak Mixonova [1979] verze, kde si účastníci celou situaci pomocí naskriptovaného imaginativního role-playing v podstatě jen představují. Oba dva zmiňované experimenty ukazují klíčové vlastnosti role-playingu a zejména poukazují na etický problém, který se objevuje při střetu liminální experimentální situace s osobním životem účastníka experimentu. Ale například Mixonův přístup vyvolává pochyby, zda taková metoda vůbec překračuje hranice reflektovaných interakcí a není tak jen variací hloubkového rozhovoru. Zásadní otázkou se tedy stává možnost role-playingu produkovat živé interakce, respektive interakce

89 Protože v tomto textu obhajujeme experimentální přístup k sociální realitě, můžeme s ohledem na konstrukt živé a reflektivní interakce snadno působit, jako bychom podceňovali schopnost neexperimentálních přístupů objevovat podstatné vrstvy sociálního řádu. Živé i reflektivní sociální interakce jsou v našem pojetí ideální typy, nikoliv pozitivisticky chápané aspekty skutečnosti. Na druhou stranu vzhledem k naší snaze o kognitivně experimentální rámec – přiznáváme se k vnímání těchto typů směrem k psychologickému rozlišování off-line a on-line procesů ve vědomí v modelech duální kognice [viz Frith, Frith 2008].

zachovávající si své přirozené vlastnosti. Může experimentálně iniciované a kontrolované hraní rolí vůbec splňovat nároky zachování podstatných vlastností s ohledem na předmět sociálních věd?

5.1.5 Role-playing jako živný roztok sociálních interakcí

Klíčovým prvkem technologie Petriho misek je živný roztok, neutrální[90] látka stojící za základní funkcí metody ve smyslu udržení přirozených vlastností jevu v izolovaných podmínkách. Tam, kde je experimentálně vytvořená sociální situace se specifickým rámcem analogií skleněné Petriho misky, chápeme role-playing právě jako takový živný roztok sociálních interakcí. I když lze role-playing chápat v mělkém smyslu slova jen jako projektivní techniku, rozšiřující metodologický prostor reflektovaných interakcí o „co kdyby otázky" vůči „co kdyby situacím", tvrdíme, že role-playing tento prostor překračuje k živým interakcím a dostatečnému experimentálnímu realismu. Abychom takové tvrzení obhájili, musíme se vyrovnat s klasickou námitkou vůči realističnosti role-playingem produkovaných situací. *„To, co si lidé představují, že by v určitých situacích udělali, není totéž, co by skutečně udělali."* [Freedman 1969: 110] Podobně argumentují Horowitz a Rotschild [Horowitz, Rotschild 1970; dle Coolican 2009], kteří na základě opakování Ashových experimentů s konformitou [Ash 1956] s informovanými účastníky hrajícími jako by informováni nebyli, vyjadřují pochybnosti nad schopností role-playingu produkovat neintuitivní výsledky nad rámec reflektovaného odhadu chování.

Tuto kritiku chápeme jako ostrou kontrapozici mezi autentickým jednáním za určitých podmínek a výpovědí založenou na reflektivní imaginaci o těchto podmínkách. Samotný kritický argument totiž podle nás stojí i padá se ztotožněním role-playingu s reflektivní imaginací. Domníváme se, že zastánci role-playingu jako metody s velkou mírou experimentálního realismu a jeho kritici ve skutečnosti nestojí vyhraněně proti sobě, ale stojí de facto vedle sebe. Obě hrany diskuse adresují totiž rozdílné části jednoho celku, tedy dvě roviny role-playingu, které korespondují s našimi koncepty živých a reflektivních interakcí. Tyto roviny je třeba pečlivě rozlišovat, ačkoliv je s ohledem na komplexitu sociálního jednání nelze nikdy úplně oddělit. Otázka po realističnosti sociálních interakcí

90 Agar je spíše ideálně neutrální. Má mnoho druhů a ne všechny mají stejné vlastnosti. Problémy z toho faktu vyplývající dědí v analogii i naše přenesení do role-playingu. Jakkoliv ho pro účely této studie takto v zásadě prezentujeme, je nutné explicitně doplnit, že se zde otevírá další výzva, kterou náš text neadresuje. I když samotný role-playing specifikujeme, je zřejmé, že v jeho rámci lze stále konstruovat širokou paletu situací, které budou nakonec reprezentovat rozdílné aspekty zkoumaných jevů. Jinými slovy stejně jako v biologii je agar vždy modifikován tak, aby umožnil vyrůst určitým jevům a naopak potlačil jiné, tak lze manipulovat se vznikajícími sociálními interakcemi i v rámci role-playingových situací. Kritickým bodem je určení selektivních vlastností média. Ty vyplývají z designu experimentální situace.

produkovaných role-playingem, a tedy jeho relevance ve smyslu zachování „dostatečně“ přirozených podmínek pro studovaný jev, by neměla znít „zda“, ale spíše „jak“. Na tuto otázku si odpovídáme ve třech propojených ohledech.

Za prvé je zřejmé, že i když se budeme dívat na role-playingovou situaci především jako na specifickou fikci, tato fikce vypovídá o sociální skutečnosti přinejmenším v její normativní podobě. Tento rámec ale překračuje, protože jak ukázala situační sociální psychologie, normy jsou spíše vodítka pro konkrétní pohyb v sociální situaci. A ta může být ve svých extrémních výrazech daleko silnějším zdrojem pro chování i jednání než vnitřní socializované dispozice. Tuto kombinaci je ale třeba doplnit třetím ohledem, který předchozí dva spojuje a rámuje. Normativní a situační zdroje jednání se snažíme chápat na společném pozadí kognitivních kompetencí zasazujících člověka s jeho sociokulturní komplexitou zpět do přírody s poukazem na biologické univerzálie člověka jako druhu a součásti přírodní evoluce.

5.1.5.1 Předpovídání chování a „konstrukce sociálních interakcí“

Prvoplánová kritika proti užití hraní rolí ve výzkumu může být snadno stavěna s ohledem na evidentní rozdíl mezi fikcí a skutečností. Situace konstruovaná v hraní rolí není samozřejmě totéž jako skutečná situace, kterou role-playing modeluje. Je ale z principu validní studovat fikci přinejmenším na rovině konstrukce interakcí jako takových. Konfrontace s „jako kdyby“ situacemi nám možná nezaručí prostor pro studium autentického jednání „jako ve skutečnosti“, ale rozhodně nám něco prozrazuje o normativitě sociálních situací. Chceme zde zdůraznit, že tradiční doména samotné výpovědi je stále relevantní. Základ samotného role-playingu vychází z představy účastníka o roli nebo situaci, jež pak jeho pojetí celé experimentální situace nutně ovlivňuje. Individuální odhadování hypotetické situace, o jakém v zásadě mluví Freedman, nelze ztotožnit přímo s konstrukcí, ale nepochybně je jednou z důležitých částí. Jakkoliv žádnému z proponentů role-playingu či jeho kritiků nejde o diskusi přímo na rovině konstrukce sociální situace, protože řeší konkrétní výzkumné otázky, v zásadě se jí všichni dotýkají. I když začínáme používat termíny „sociální“ a „konstrukce“ způsobem, které může pro řadu sociálních vědců konečně vyvolávat dojem domácí půdy oproti odkazům na experiment či kognitivní vědu, od sociální konstrukce reality [srv. Berger, Luckmann 1966], jsme v zásadě pořád daleko zejména kvůli našemu důrazu na sociálně-psychologickou úroveň.

Lákavé téma, které by umožnilo nový pohled na sociokonstruktivistickou epistemologii reality sociálních věd, velmi omezíme a soustředíme se přímo na Freedmanův problém. Ten lze totiž

parafrázovat jako „to, co lidé říkají o tom, že udělali, není nutně totéž, co skutečně udělali," a tak jej vztáhnout na všechny sociálněvědní metody, které pracují s výpovědí. Tedy problém fikce a skutečnosti v případě role-playingu nepředstavuje vlastně větší problém než u standardních metod. Na druhou stranu to ale Freedmanovu námitku proti autenticitě „odhadovaných" výsledků vůči skutečnému chování nijak neřeší. Hraní roli lze uchopit v podstatě jako analogii kvalitativního rozhovoru, kde odpovědi na sociologické otázky realizuje role-playing. Ale s ohledem na Freedmana a další kritiky role-playingu nejde o to, jestli je dotazování se na hypotetické situace jakási pasivní forma role-playingu, ale o to, jestli lze role-playingem dosáhnout něčeho jiného než pomocí kvalitativního rozhovoru.

Takto postavená otázka jasně naznačuje, že Freedmana vlastně nechápeme jako přímo kritizujícího role-playing. Je totiž velký rozdíl mezi (a) odhadovaným (deklarovaným) jednáním, (b) jednáním v simulaci podle takového odhadu a (c) přímým situačním jednáním/chováním. S ohledem na třetí vymezení nelze nezmínit Armstrongovu přesvědčivou obhajobu role-playingu jako techniky pro předpovídání chování[91]. To nás vede k zvýraznění situace a samotné interakce.

5.1.5.2 Situace jako zdroj jednání a chování

Hraní rolí v podání slavných studií (Zimbardo, Milgram) však nese svůj náboj v jiném rozměru, než je například odhalování normativních modelů, na něž je možné cílit „prostý" rozhovor. Tradice sociálních experimentů je spjatá především se situační sociální psychologií. Dlouhodobý vliv prostředí, které je častým primárním prostorem příčin pro sociální vědy obecně, se tu mění na zkoumání vlivu bezprostřední situace. Zimbardova situační psychologie poskytuje naší představě role-playingu jako Petriho misky sociálních interakcí silný základ. Na druhou stranu situační psychologii lze stěží i přes stanfordský experiment s role-playingem ztotožnit.

Pro situační psychologii by byla živným roztokem především samotná liminální situace. Je-li role-playing chápán jako živný roztok, situaci je možné chápat přímo jako onu skleněnou misku. Je to rám, který drží celý jev pohromadě. Ale to, co poskytuje prostředí, jež umožňuje námi zkoumanému jevu si zachovat „přirozené" charakteristiky, to se jen v onom rámu nachází a je jedním z jeho podstatných prvků. I situační psychologii nakonec totiž zajímá pochopitelně především situace. Tu

91 Armstrong popisuje celou řadu situací, kde živé sociálno role-playingu modeluje skutečnost lépe než reflektované sociálno expertů [viz Armstrong 2001].

chápeme nejen jako konfiguraci blízkosti dvou[92] a více jednotlivců na určitém místě v určitém čase, ale především jako reprezentaci této situace v myslích účastníků. Situační psychologie začíná vidět zásadní rozdíl mezi představovaným jednáním a skutečně realizovaným jednáním a zdůrazňuje vliv situace a její diktát v osobní reprezentaci této situace. S tímto pojetím souhlasíme, ale zajímá nás, jakým způsobem se tento vliv situace realizuje a které nesituační podmínky dávají situaci moc. Bez kompetence rozpoznat a vyhodnocovat sociální situace bychom stěží mohli mluvit o situačním jednání.

Situační relevance ale otázku po autenticitě role-playingem produkovaných sociálních situací vůči jejich modelům automaticky neřeší. Kritický horizont mezi Freedmanem, Gellerem, Mixonem a Zimbardem s ohledem na realismus role-playingu a v kontextu situační psychologie nicméně ukazuje na zvláštní vzájemný vztah mezi situací a rolí. Pramení neintuitivní efekt stanfordského experimentu více ze situace nebo z rolí, které studenti zastávali? Takto položená otázka nedává smysl, protože právě Zimbardův experiment ukazuje neoddělitelnost role a situace, ale poukazuje na to, že roli lze reflektivně definovat na jedné straně samostatně jako rám-skript, který ji určuje, ale také ji lze na druhé straně definovat „živě“ přímo tlakem určité situace a interakce. Zimbardův experiment přesvědčivě ukazuje, že jeho účastníci hráli role „věrně“ především proto, že jim to tak diktovala faktická situace, nikoliv její scénář.

V tomto ohledu je důležité sledovat jemný rozdíl mezi Gellerovým a Mixonovým zopakováním Milgramova experimentu. Geller tvrdí, že klíčovým aspektem role-playingu s ohledem na externí validitu výsledků je maximální participace a emocionální aranžovanost účastníků v rozehrávané situaci. Důležité je pro něj, aby účastníci přijali situaci za svou do té míry, že se přestanou v duchu ptát, „co bych měl v této situaci dělat“, ale budou v roli jednat spontánně díky realismu spjatému se samotným fyzickým jednáním soustředěným na aktuální úlohu. Mixonovi se nicméně povedlo zopakovat Milgramovu studii i v rámci neaktivního představovaného role-playingu se situačním skriptem.

92 Sociální situace může technicky samozřejmě začínat už jedincem a vztahem k němu samotnému.

Tabulka 5.2 Příklady realizovaných experimentů ve vztahu k sociálním interakcím

	Freedman	Mixon	Geller	Millgram
Situace	*reflektivní odhadování; situaci i roli si musí respodent sám představit*	*reflektivní hraní role; situaci usnadňuje představit si skript*	*situace existuje v co nejvěrnější podobě sama o sobě až na hrané role liminální hranice mezi experimentem a experimentem v experimentu*	*situace existuje v co nejvěrnější podobě sama o sobě*
Role	*reflektivní žádná interakce*	*reflektivní pasivní interakce segmentovaná skriptem*	*žitá aktivní interakce v těle a v reálném čase*	*nevědomá klamaný účastník experimentu aktivní interakce*
Informační náročnost (vůči komplexitě zkoumané interakce)	*velká*	*usnadňována skriptem*	*realistická*	*realistická*
Sociální interakce	*reflektivní*	*reflektivní / živé*	*živé*	*živé*

Zdroj: Buchtík, Hampejs.

Domníváme se, že linie mezi Freedmanem, Mixonem a Gellerem odkazuje na variace toho, jak se role nachází mezi svým reflektivním a situačně žitým extrémem: Od myšlení odděleného od situace, kde samotná situace je nanejvýš předmětem imaginace, respektive chybí, po intuitivní extrém, kde situace fakticky existuje. Ještě transparentněji se tento problém objeví, když ho budeme chápat z hlediska analýzy informační náročnosti kognitivního zpracování. Freedmanovo odhadování si lze extrémně představit jako kognitivní simulaci. Problém je, že takto definovaný problém, tj. jako simulace interakce intencionálních stavů účastníků sociální situace, patří spíše geniálním šachistům a počítačům, jež jsou schopni v reálném čase analyzovat velké množství hypotetických variací. Jakkoliv lidský mozek disponuje velkou výpočetní kapacitou, zdá se, že jeho schopnosti spočívají spíše v aktivní, na prostředí vázané manipulaci se sociálními informacemi v sociálních interakcích než v sociálních abstrakcích. Zásadní hypotézou evoluční a kognitivní antropologie je, že výpočetní síla narostla především skrze sociální interakce, tj. že lidský mozek je především „sociální mozek" [Dunbar 2003].

Nejde tedy jen o emocionální angažovanost a participaci jako spíše o vytvoření věrohodně informačně procesuálního prostředí, ve kterém se řešení situace realizuje podobným způsobem jako v situacích, které se snažíme modelovat. K smysluplnému uchopení role-playingu jako experimentální metody je především nutné odkrýt jeho psychologické kognitivní rozměry v interdisciplinární paletě evolučních a behaviorálních věd. Domníváme se, že jedině skrze jejich optiku lze otevřít problém mezi rolí a situací, respektive mezi reflektivní a živou sociální interakcí.

5.1.5.3 Sociokognitivní kompetence

Námi podvojně tematizované sociální interakce totiž chápeme především v duchu sdružení jak behaviorálních, tak intencionálních rozměrů lidské skutečnosti. A tak třetím ohledem relevance role-

playingu jako výzkumné metody je pro nás kognitivní věda s její širokou paletou disciplín snažících se věnovat jednomu tématu lidské mysli napříč sociokulturní mnohostí v biologizujícím evolučním (informačně realistickém) kontextu. V tomto smyslu člověk jako tvor sociální není východiskem, ale samotným problémem. Přirozené vlastnosti sociálních interakcí je možné experimentálně transplantovat, teprve pokud víme, co je vlastně tím přirozeným prostředím.

Zdá se, že lidský mozek je efektivní ve zpracování informací, jež bychom mohli označit jako sociálně relevantní, je to zřejmý specialista na řešení sociálně relevantních problémů [Dunbar 2003]. Role-playing jako určitá explicitní sociální instituce zakládající relativně realistickou sociální situaci (hru, experiment) de facto jen využívá přirozených kompetencí zprostředkovaných sociální kognicí a umožňuje vznik umělé sociality jen díky tomu, že se vlastně jedná pouze o výjimečnou kombinaci mechanismů a podnětů, se kterými (sociální) mozek standardně pracuje[93]. Situace „jako kdyby" definovaná v interaktivitě celé řady sociálních úloh totiž pro kognici v rámci experimentálně navozené situace není chápaná jako umělá[94]. Jen pokud experimentální situace vytvoří realistické podmínky pro sociální chování, teprve pak lze očekávat realistické výsledky i v rovině jednání. Jestliže platí, že základ sociální interaktivity leží v nevědomých kognitivních mechanismech (tj. že lidé jsou evolučně přirozeně sociálně kompetentní), pak není nic překvapujícího na tom, že liminální realita může být „sociálně autentická". V našem chápání je aktivní role-playing médiem, které umožňuje vytvářet (kognitivně) autentické sociální situace.

Základ sociálního chování vnímá kognitivní psychologie především v tzv. „teorii mysli" (Theory of Mind; ToM). Ta spočívá ve schopnosti odvozovat mentální stavy z pozorovaných aspektů chování a přisuzovat je druhým [Leslie 1987]. Pro naši obhajobu role-playingu je důležité, že zásadním prostorem výzkumu ToM je dětská předstíraná hra a že za klíčovou sociokognitivní kompetenci bývá v tomto smyslu označována schopnost metareprezentace [Jarrold, Mansergh, Whiting 2010], respektive schopnost automatického přechodu mezi různými reprezentačními řády [viz Sperber 2000]. To na té nejjednodušší sociální úrovni vlastně znamená chápat druhé subjekty jako referenční jednotky s vlastní intencionalitou. Schopnost obecně tyto reprezentační řády intuitivně rozlišovat je nutná podmínka sociální reality a teprve ona zakládá takové instituce, jakými je například hra, respektive

93 Vedle námi dále představeného argumentu přirozené kognice někteří autoři argumentují pojetím hry jako biologicky hluboce zakořeněné činnosti [Stenros 2015].

94 Umberto Eco [2013] se v podobných intencích ptá, jak můžeme plakat pro Annu Kareninu. Dost možná proto, že čtení o nějaké činnosti aktivizuje stejná centra v mozku, jako bychom ji vykonávali [Wehbe et al. 2014].

samotnou možnost liminality. V tomto smyslu je role-playing vlastně sám o sobě tvořen soustavou sociokognitivních kompetencí a lze se na něj dívat jako na komplexní sociální mechanismus.

Je důležité odlišovat předstírání jako mechanismus a jako instituci. Předstírané jednání, je-li jednáním, je předstíraným až na úrovni sekundární reflexivity. Náš kognitivní systém nezná předstírání na úrovni automatické implicitní kognice, respektive předstírání jako problém klamu je otázkou až jakési sekundární odvozené reflexe. Mimo jiné právě proto může podle nás role-playing sloužit jako živné médium interakcí, neboť přirozeně vytváří prostor primární sociality na základě designované situace. Vzniklou situaci pak můžeme studovat jako model vzorové „skutečné" situace, respektive konkrétního problému sociální interakce.

Sociokognitivní analýza však přímo neřeší problém oblasti reflektivních sociálních interakcí, jen ho zespodu vymezuje. Situační jednání nelze nakonec dost dobře oddělit od jeho reflexe. Evolučně sociokognitivní psychologizace může nejspíše zakotvit zejména experimentální design, ale ohledně sociokulturní komplexity může být bezzubá právě díky jejímu sklonu k redukci. Domníváme se pak, že v samotné analýze experimentálně připravených role-playingových situací mohou konvergovat i na první pohled nesouměřitelné epistemologické prostory, jako je ANT[95] a kognitivní věda, a že experimentální konstrukce sociálních situací může být jakýmsi konsilientním rámcem.[96]

Věříme, že nakonec právě korelace standardního antropologického či sociologického post hoc výzkumu s důkladným pozorováním a zejména možnost komparace opakované (re)konstrukce takové situace může poskytnout jedinečné prostředí pro zkoumání společenských jevů na rozhraní několika vědeckých oborů. V role-playingu, jako živném roztoku a liminálně designované sociální situaci tvořící izolující skleněnou misku, vidíme analogii technologického zpřístupnění reality. Ta může přinést sociálním vědám kýžený prostor pro redukci se zachováním těch podstatných vlastností[97].

95 „Actor-Network-Theory" [Latour 2005]. Latour je pro nás inspirující mimo jiné svým konceptem hybridů, „kvazi objektů" existujících na rozhraní přírodní a sociální domény [Latour 1993]. Kromě toho, že role-playing je takový hybrid sám o sobě, domníváme se, že role-playingová situace umožňuje do jisté míry právě takové koncepty „laboratorně" zkoumat v činnosti (jejich funkci v sociální interakci).

96 Přivádí totiž na jedno místo a jeden čas velmi odlišné typy vědeckých pozorností a racionalit za jedním účelem, tj. rozšiřovat, ale zároveň propojovat jinak specializované vědění na obou stranách C. P. Snowem [1959] odhalované hranice mezi přírodními a sociálními vědami.

97 Základní námitku proti validitě role-playingových simulací je možné rozšířit o dva prostory, které jí demonstrují. První prostor je ukázkově ilustrován stanfordským vězeňským experimentem, jenž stal učebnicovým příkladem jak síly situačních faktorů, tak především příkladem neetického a nezvládnutého experimentu. Nedostatečně zkrocená situace se může vymknout kontrole a místo role-playingové simulace tak vytvoříme realitu, která už primárně neodráží referenční systém, respektive ji není možné v tomto ohledu validovat. Aby bylo možné uznat validitu simulace, se nestačí spokojit s tím, že nějak vznikla a něco na ní bylo možné sledovat (to je vlastní možná improvizovanému

Shrnutí

I. Role-playing je „jako kdyby“ experiment, ve kterém je subjekt požádán, aby se choval, jako by byl určitou osobou v určité situaci. Patří mezi simulační metody a nabízí pohled na procesy, které nejsou pro standardní post hoc metody sociálních věd často dostupné jinak než přes subjektivní výpovědi.

II. Simulace musí zachovat podstatné vlastnosti a zároveň potlačit komplexitu a proměnlivost původních podmínek. Umožní uměle iniciovat a řídit výskyt určitého jevu bez narušení mimo-liminální reality.

III. Existuje samozřejmě velký rozdíl mezi (a) odhadovaným (deklarovaným) jednáním, (b) jednáním v simulaci podle takového odhadu a (c) přímým situačním jednáním/chováním, se kterým je třeba se vyrovnat.

IV. Dlouhodobý vliv prostředí, které je častým primárním prostorem příčin pro sociální vědy obecně, se v role-playingových simulacích mění s ohledem na zkoumání vlivu bezprostřední situace.

V. Neoddělitelnost role a situace: roli lze reflektivně definovat na jedné straně samostatně jako rám-skript, který ji určuje, ale také ji lze na druhé straně definovat „živě“ přímo tlakem určité situace a interakce.

VI. Důležité je, aby účastníci přijali situaci za svou do té míry, že se přestanou v duchu ptát, „co bych měl v této situaci dělat“, ale budou v roli jednat spontánně díky realismu spjatému se samotným fyzickým jednáním soustředěným na aktuální úlohu.

divadlu). Pokud je naší ambicí vysvětlovat sociální svět okolo nás, musíme být schopni vysvětlit a kontrolovat vznik takové znalosti.

Druhý argument se týká simulací, v nichž naopak nevznikají žádné organické interakce, které by odpovídaly zkoumanému fenoménu. Účastníci svým způsobem situace pouze mechanicky podle instrukcí přehrávají (jako v improvizačním divadle). Určitá míra limitované variace je tedy nezbytná, protože poukazuje na to, že simulace úspěšně vytváří živé sociální interakce. Tato variace však musí korespondovat s očekávatelným rámcem. Limitovaná variace (tedy možnosti jednání v dané simulaci) je do značné míry specifikována designem simulace (díky níž redukujeme komplexitu). Například v Panalba role-playing case [Armstrong 1976, 1977, 2001] jednání participantům neumožňuje jiný závěr než hlasování s pěti možnými předepsanými konci. Účastníci tedy nemůžou nehlasovat, v průběhu odejít, rezignovat atp. To ovšem může být v některých případech v ostré kontrapozici s rozhodováním participantů, proto je jedním z kritérií validní simulace také soulad očekávaných a skutečných jednání aktérů v jejím rámci.

Validita výzkumné role-playingové simulace stojí na třech základních pilířích: (1.) Nastavený liminální prostor musí dostatečně odrážet referenční systém v jeho klíčových aspektech s důrazem na výzkumné otázky. (2.) Simulace musí být vysoce akceptovaně diegetická pro její účastníky (především být srozumitelná, důvěryhodná a uchopitelná). (3.) Těchto prvků pak musíme cíleně dosahovat opakovaně napříč realizacemi. To se musí dařit i dalším nezávislým výzkumníkům. 1. pilíř odráží problém redukce komplexity, 2. pilíř akceptované diegeze, z hlediska námitek je pak 1. a 2. pilíř vázaný především na hlavní námitku, tedy že lidé v simulované situace nedělají totéž, co by skutečně udělali, 2. pilíř pak zajišťuje vznik živého sociálna a 3. pilíř ujišťuje, že simulace je dostatečně zkrocená.

VII. Role-playing jako určitá explicitní sociální instituce zakládající relativně realistickou sociální situaci (hru, experiment) de facto jen využívá přirozených kompetencí zprostředkovaných sociální kognicí a umožňuje vznik umělé sociality.

VIII. Aktivní role-playing je médiem, které umožňuje vytvářet (kognitivně) autentické sociální situace.

IX. Předstírané jednání je předstíraným až na úrovni sekundární reflexivity. Náš kognitivní systém nezná předstírání na úrovni automatické implicitní kognice, respektive předstírání jako problém klamu je otázkou až jakési sekundární odvozené reflexe.

5.1.6 Teoretická východiska designu role-playingových simulací

5.1.6.1 Vrstvy role-playingové simulace

Do této chvíle jsme se pohybovali na epistemologické či obecně metodologické půdě, často tedy ve velmi abstraktním módu uvažování. V této části na základě předchozí diskuse představíme pole, které umožní design konkrétní experimentální situace. Při úvahách o role-playingu jako výzkumné metodě se pohybujeme na třech různých strukturálních úrovních. První z nich je vrstva sociální, kterou obývají lidé, druhá (situační) je doménou participantů-probandů a třetí, diegetická rovina, je domovem postav, rolí [Montola 2008] (viz tabulku č. 5.3).

Tabulka 5.3 Tři vrstvy role-playingové experimentální situace

rovina		**sociální**	**situační**	**diegetická**	
				normativní	**akceptovaná**
analogie k metafoře		**laboratoř**	**Petriho miska**	**živný roztok**	
rysy	**kolektivní**	obecná sociální pravidla a normy,	experimentální situace, liminální ohraničení světa	uvěřitelnost prostředí	situační jednání v roli, ponoření se do role, situace
	individuální	předporozumění situaci	porozumění "pravidlům hry"	motivace, příprava, reflektované uchopování role	
příklad v konkrétní experimentální situaci *Zasedání krizového štábu vysokého managementu British Petrol po havárii na ropné plošině v Mexickém zálivu*		*Představa o manažerech z každodenního života, např. z vlastní zkušenosti, z médií (filmů), odměna pro účastníka*	*Ohraničení na hodinu jednání, nemožnost opustit místnost, zákaz fyzického napadání, omezené možnosti rozhodování a pomocných materiálů, stanoví cíle: dosáhnutí dohody závěrečným hlasováním*	*Příprava na roli, zasedací místnost, hlavičkové papíry, podrobné materiály, detailní popis situace zasedání, vztahy mezi jednajícími*	*Ostrá hádka mezi dvěma oponenty, úzkost účastníka, který ztvárňuje chybující roli.*

Zdroj: převzato z [Buchtík, Hampejs 2013].

Sociální vrstva je pro průběh samotné experimentální situace velmi podstatná. Z této roviny přistupujeme k situaci vybaveni souborem kompetencí, které jsou formovány skrze předporozumění v očekáváních a pravidlech a sociálních normách, které čerpají ze svého sociokulturního prostředí [Lieberoth 2004]. Situační vrstva je pak produktem designu experimentu (výzkumníkem), jsou v ní obsažena pravidla endogenní (řekli bychom „pravidla hry"). Spolu s diegetickým rámcem (tedy vrstvou třetí, která je dílem produktem výzkumníka, dílem produktem aktérů experimentu) vytváří liminální svět, tedy jakousi Petriho misku sociálních věd. Díky experimentálnímu zarámování můžeme měnit důraz na důležitost jednotlivých aspektů situace a do značné míry ji v jejím průběhu uzavíráme před informacemi z vnějšku. Mezi aktéry také přirozeně dochází ke zvýšení citlivosti na situaci i sebe navzájem[98]. Liminalita přináší také omezení: stimuly vycházející z designu situace musí být účastníky vnímány[99] jako relevantní, zejména pak relevantní diegetickému rámci situace[100]. Tento rámec je totiž živnou půdou celé situace, dává jí vzniknout a dále existovat a odděluje ji od toho, co je vnější. Ty stimuly, které účastníci nepřijímají, protože se soustředí na jiné aspekty situace, jsou v takovém liminálním světě redundantní [ibid.].

V úvodu kapitoly jsme představili dva komplementární typy diegeze: normativní, která vychází z designu experimentu, a diegezi akceptovanou jako přijetí situace účastníky jako reálné. Z hlediska logiky designování experimentu je nutné akceptovanou diegezi vystavět na diegezi normativní (i když dětská hra je klasickým případem, kde akceptovaná diegeze existuje sama o sobě). Pro výzkum je pak žádoucí dosáhnout relativně vysoké akceptované diegeze. Do situace se také promítá to, že každý přichází do diegetického prostoru s jinými kompetencemi, které jsou dány kombinací mentálních a fyzických vlastností, osobní historie a sociálních vztahů. Korespondence těchto kompetencí s designovaným diegetickým rámcem je pro simulaci zásadní. Její nepřítomnost může vést až ke

98 Tuomas Harviainen a Andreas Lieberoth také poukazují na podobnost rituálů a role-playingové situace (kterou analyzují primárně jako hru). Oba jevy vedou k ochotě účastníků nechat realitu někde v pozadí, ale přitom zachovat otevřené relevantní linky [Harviainen, Lieberoth 2011].

99 Ne nutně vědomě vnímány.

100 Stimuly, které účastníkům předkládáme, samozřejmě musí být také relevantní předloze toho, co zkoumáme. Při designování experimentu tedy hledáme prvky v průniku dvou množin: relevance pro účastníky a relevance z hlediska situace jako takové. Relevancí pro účastníky máme na mysli i potenciál pro simulovanou kompetenci. Již jen z této podmínky je patrné, že existuje celá řada oblastí, pro které není vhodné metodu role-playingu používat; jsou to například všechny případy, ve kterých je nezbytné k hraní role disponovat zvláštními kompetencemi, jež není možné situačně nahradit rolí. Na druhou stranu to, jak budeme tyto kompetence chápat jako pramenící buď ze situačně redukovatelných prvků, nebo z nepřenositelných kompetencí, bude právě tou hranicí, podle které budeme vhodně jevy (a samozřejmě i účastníky) určovat. Ke zkoumání sociokognitivních kompetencí (tj. universálních sociálních kompetencí) můžeme použít skoro jakékoliv účastníky schopné sociální interakce, ke zkoumání konkrétního dílčího jevu či komplexní sociální situace, ve které nás zajímají sociokulturní kompetence, budeme účastníky samozřejmě specificky vybírat.

kontradiktorním náhledům situace, kdy je třeba redefinovat nejen diegetickou, ale často také situační vrstvu experimentu [Montola 2008: 25].

5.1.6.2 Jak vypadá design role-playingové situace?

Ve studiích, které využívají role-playing jako výzkumnou metodu, je možné vysledovat několik společných jmenovatelů: Účastník by měl v rámci situace relativně aktivně participovat, být v ní zaangažovaný, situace by pro něj měla být věrohodná (tedy jemu blízká nebo vysoce diegetická), s čímž souvisí doporučení využívat spíše konkrétní než abstraktní modelové situace. V závislosti na výzkumné otázce je pak třeba zvážit míru volnosti, kterou v rámci situace účastníci mají. Pro lepší představu jednotlivé aspekty přiblížíme.

Míra aktivní participace se může pohybovat od opravdu nízké, kdy je respondent požádán, aby si situaci představil. Vyšší míra participace je například využití scény z filmu, kdy má divák za úkol vžít se do role hlavní postavy a reflektovat její jednání (většinou bývá tato varianta využívána v klasických dotazníkových šetřeních) [Greenberg, Eskew 1993: 227–228]. Vysoká participace je například při simulacích soudních procesů [Armstrong 2001] nebo několikadenních experimentech v diegetickém prostředí. Vyšší participace respondenta jde ruku v ruce s mírou diegeze celé situace, která, jak ukážeme dále, je pro úspěch experimentu klíčová a považujeme ji za jeden ze základních pilířů celé metody. Postupy upřednostňující nízkou participaci respondenta jsou vhodné spíše pro jiné výzkumné metody a techniky.

Jaké role na sebe účastníci berou? V jakých situacích se ocitají? Ve většině případů vystupují účastníci (často implicitně) sami za sebe. Na druhé straně mohou vystupovat jako někdo jiný, ať již jde o konkrétní osobu nebo obecně popsaný charakter. Druhým rozměrem je blízkost situace účastníkovi. Oba tyto rozměry je vzájemně možné kombinovat. Příklady jsou uvedeny v tabulce 5.4.

Tabulka 5.4 Taxonomie rolí s příklady

		znalost role či situace	
		známá	**neznámá**
koho hraje	**sebe**	Hraje sebe ve známé situaci.	Hraje sebe v neznámé situaci
		Studenti hodnotí hypotetické cvičící	*Studenti dostanou za úkol udělat důležité finanční rozhodnutí jako Finanční viceprezident velké firmy*
	někoho jiného	Hraje někoho jiného ve známé situaci.	Hraje někoho jiného v neznámé situaci
		Studenti posuzujím, jak by se choval absolvent během pracovního pohovoru	*Studenti mají za úkol jednat jako vyjednavač hypotetické (cizí) kultury*

Zdroj: podle [Greenberg, Eskew 1993: 230].

Míra abstrakce zkoumané situace: Situace nastavená v designu role-playingového experimentu může být jak poměrně abstraktní (prostředím, ale i zadáním), tak i velmi konkrétní. Jde spíše o teoretickou typologii (abstraktní[101] design je vlastní jiným simulačním technikám). Nastavení je velmi závislé na výzkumných otázkách, ve většině výzkumů byl role-playing využit ke zkoumání poměrně specifických situací, jak je ostatně patrné z ilustračních otázek v úvodu článku. V takovém případě by měla být zkoumaná situace i jednotlivé role poměrně konkrétně stanovené [Castronova, Falk 2008].

Poslední diskutovanou dimenzí je pak míra, ve které mají účastníci volnost improvizovat a reagovat spontánně či v úzce vymezeném směru. Ve výzkumné praxi se setkáváme s oběma přístupy. Na jedné straně například zmíněný vězeňský experiment, ve kterém byla situace formulována poměrně vágně a účastníci měli velmi široké možnosti jednání [Zimbardo 2005]. Na druhé straně stojí například Public Opinion Game Phillipse Davidsona, který pro zkoumání utváření veřejného mínění použil velmi přesná pravidla postavená na hodnocení různých kritérií. Rozhodnutí účastníka se tak omezilo na vstupní vytváření role [Davidson 1961]. Pro úlohy podobného typu je dnes ovšem využívána především metoda multiagentového modelování, která je v řešení úloh s číselnými parametry výrazně flexibilnější. Proto se domníváme, že v současné době je využití role-playingu ve výzkumu vhodné především pro situace s vysokou volností jednání aktérů (které nelze simulovat pomocí výpočetní techniky).

101 Abstraktním designem v role-playingové situaci může být například simulace rozdělení úkolů podřízeným, kde jsou reálné osoby zastoupeny například dřevěnými kostkami.

Shrnutí

I. Při úvahách o role-playingu jako výzkumné metodě se pohybujeme na třech různých strukturálních úrovních. První z nich je vrstva sociální, kterou obývají lidé, druhá (situační) je doménou participantů-probandů a třetí, diegetická rovina, je domovem postav, rolí.

II. Omezení liminální situace: Ty stimuly, které účastníci nepřijímají, protože se soustředí na jiné aspekty situace, jsou v takovém liminálním světě redundantní.

III. V designu role-playingové simulace je cílem dosáhnout relativně vysoké akceptované diegeze, kterou je nutné vystavět na diegezi normativní.

IV. Účastník by měl v rámci situace aktivně participovat, situace by pro něj měla být věrohodná (tedy jemu blízká nebo vysoce diegetická).

V. Využití role-playingu: ve výzkumu je vhodné především pro situace s vysokou volností jednání aktérů.

5.2 Design role-playingových simulací

„Účastníci nejsou laboratorní potkani.“

5.2.1 Vytyčení zkoumané problematiky

Role-playingové simulace jsou „jako kdyby“ experiment, ve kterém je subjekt požádán, aby se choval, jakoby byl určitou osobou v určité situaci, a patří mezi simulační metody [Aronson, Carlsmith 2001]. Role-playingová simulace je metodou pro experimentální konstrukci sociální situace odehrávající se v reálném čase a fyzickém světě. Je třeba zdůraznit, že pod tento koncept nezahrnuji konstrukci nových či analýzu existujících virtuálních světů, ani pervazivní experimenty, které zapojují veřejnost nebo vytvářejí situace, ve kterých hraje roli jen část účastníků simulace, nebo kde jsou účastníci záměrně obelháváni.

Z obecně metodologického hlediska role-playingovou simulaci považujeme za zprostředkovatele živých sociálních interakcí, je pro nás diegetickou liminální situací, která kombinuje prvky živých a reflektovaných interakcí. Klíčovou vlastností je pro nás souhra aktuálního situačního vnímání a jednání v roli, tedy jednání, které je výrazně ovlivňováno děním v simulované situaci. To klademe do kontrastu s jednáním vyplývajícím z pouhého racionalizovaného reflektovaného přijetí role či situace, v němž hraje větší roli skutečná identita a osobní přesvědčení účastníka.

Pro role-playingové simulace vyvstávají dva klíčové okruhy zkoumání. Stimuly vycházející z designu simulace musí být tedy zároveň (1.) vnímány jako relevantní účastníky simulace, být (2.) relevantní diegetickému rámci situace a také relevantní vůči referenčnímu systému, jehož vlastnosti simulace studuje. Nejprve je nezbytné se vypořádat s námitkou, která se dá shrnout takto: „To, co si lidé představují, že by v určitých situacích udělali, není totéž, co by skutečně udělali.“ [Horowitz, Rotschild 1970: 225] Tedy překonat rozdíl mezi (1.) odhadovaným (deklarovaným) jednáním, (2.) jednáním v simulaci podle takového odhadu a (3.) přímým situačním jednáním/chováním, se kterým je třeba se vyrovnat. Prvním z cílů této části práce je tak zkoumání, jakým způsobem kontrolovaně vystavět vysoce diegetické, liminální situace, které umožní zachování „dostatečně“ přirozených podmínek pro studovaný jev.

Vedle přijetí simulované reality aktéry je nezbytné sledovat, jak zaručit, aby design simulace (tedy zvolený model) (1.) zachovával podstatné vlastnosti referenčního systému, (2.) úspěšně potlačoval komplexitu a proměnlivost původních podmínek a (3.) zvolené stimuly byly účastníky přijaty. Tato liminální situace musí nadto umožnit uměle iniciovat a řídit výskyt určitého jevu. Druhým

cílem je zkoumání výstavby modelu, který je relevantní vůči referenčnímu systému a zároveň uchopitelný jako výzkumný instrument vhodný pro cílovou populaci. Oba vytyčené problémy je třeba zkoumat na všech třech naznačených strukturálních úrovních: První z nich je vrstva sociální, kterou obývají lidé, druhá (situační) je doménou participantů-probandů a třetí, diegetická rovina, je domovem postav, rolí.

Předcházející teoretická úvaha nás také dovedla k několika dílčím zjištěním, které jsou důležité pro různé aspekty designu role-playingových simulací, a se kterými proto budu dále pracovat: (1.) Účastník má v rámci simulace dobrovolně a aktivně participovat, (2.) proto pro něj musí být věrohodná (tedy jemu blízká nebo vysoce diegetická). (3.) Využití role-playingu ve výzkumu je vhodné především pro situace s volností jednání aktérů a (4.) doporučujeme využívat spíše konkrétní než abstraktní modelové situace. (5.) Role a simulace jsou vzájemně propojené a jedno nelze designovat bez druhého. Role je z jedné strany reflektivně definovaná jako rám-skript vytvořený na základě informací poskytnutých participantovi. Na druhé straně je také definována „živě“ přímo tlakem určité situace a interakce, tedy uvnitř simulace samotné. (6.) Pro analýzu získaných dat je klíčová souvztažnost a priori výzkumného modelu (designu) standardního antropologického či sociologického post hoc výzkumu s důkladným ad hoc pozorováním a (7.) zejména možnost komparace opakované (re)konstrukce takové situace může poskytnout jedinečné prostředí pro zkoumání společenských jevů.

Cílem textu je provést diskusi způsobu designu role-playingových simulací, identifikovat a popsat jednotlivá klíčová místa ve výzkumném procesu, v nichž se hraje především o validitu, a v následné analýze dospět k prakticky orientovaným návrhům jejich kontrolovaného designu. Text navazuje a rozvíjí a sjednocuje předchozí úvahy o validitě simulací [Yardley-Matwiejczuk 1997; Greenberg, Eskew 1993; Armstrong 1977; Armstrong 2001; Benson, McMahon, Sinnreich 1972; de Weertz 1974; de Leon 1973]. Detailní pozornost věnujeme především aspektům, které nebyly diskutovány v předchozí části textu (a tedy je jiní autoři nezmiňují) nebo je vidíme v novém kontextu.

Cíl analýzy, tedy analyzovat dva specifické okruhy problematiky, se ve světle praktické realizace rozpadá do nepřehledného množství dílčích praktických otázek a aspektů. Pro detailní metodologickou a empirickou elaboraci těchto kritérií jsme po několika nepříliš úspěšných pokusech zvolili (pro nás překvapivě) jednoduchý analytický postup: zaměřili jsme se na kritická místa, která jsme identifikovali analogicky se standardním procesem výzkumu, jak jej známe z učebnic metodologie sociálních věd

[Babbie 2006: 108; Disman 1993][102]. Vznikly tak jednotlivé analytické úseky, které odpovídají dílčím kapitolám dále v textu a sledují celý proces vzniku simulace od nápadu po analýzu. Těmi kroky jsou:

1. cíl výzkumu a volba referenčního systému,
2. stanovení modelu,
3. design simulace,
4. kompetence účastníků,
5. vlastní simulace (aktivizace a diegeze),
6. sběr dat.

Jako sedmý samostatný bod jsme se pak rozhodli zařadit kapitolu etiky. Ta se sice, obdobně jako v jiných výzkumech, promítá napříč všemi fázemi výzkumu, chtěli jsme ale tímto způsobem zdůraznit její důležitost.

Shrnutí

I. Cílem textu je popsat způsob jak vystavět diegetické liminální situace, které umožní zachování „dostatečně“ přirozených podmínek pro studovaný fenomén.
II. Hledáme popis obecných vlastností modelu výzkumné situace a jeho simulační uskutečnění, který bude relevantní vůči referenčnímu systému a zároveň uchopitelný jako výzkumný instrument vhodný pro cílovou populaci.
III. Pohybujeme se přitom na třech kompetenčních úrovních: První z nich je vrstva sociální, kterou obývají lidé, druhá (situační) je doménou participantů-probandů a třetí, diegetická rovina, je domovem postav, rolí.
IV. Možnost komparace opakované (re)konstrukce takové situace může poskytnout jedinečné prostředí pro zkoumání společenských jevů.
V. Při posuzování validity simulace se nelze spokojit s tím, že nějak vznikla a něco na ní bylo možné sledovat. Musíme být schopni vysvětlit a kontrolovat její vznik a průběh.
VI. Validní simulace musí být dostatečně kontrolována výzkumníkem ve všech jejích fázích.
VII. Určitá míra limitované variace je nezbytný předpoklad vzniku živých sociálních interakcí.
VIII. Riziková místa v přípravě simulace: cíl, model, design, kompetence účastníků, diegeze, etika.

102 Tento přístup je opravdu především analytickým nástrojem, v praxi není možné proces designu a realizace role-playingové simulace takto schematicky rozdělit na jednotlivé samostatné části. Celý proces vzniku konkrétní simulace je organicky provázán. Kategorizace přesto může sloužit jako souhrn námětů pro vytváření simulací.

5.2.2 Data

V analytické části se kloubí dohromady dva přístupy k vědeckému zkoumání: analýza empirických dat a reflexe vlastní expertní zkušenosti[103], přičemž kladu důraz na široký záběr v obou směrech. Analýza se zaměřuje na metodologické a praktické problémy, nikoliv na věcné výsledky simulací (přehled viz Tabulku 5.5).

Tabulka 5.5. Analyzované simulace

název	typ	počet analyzovaných realizací	metody							
			pozorování	polní poznámky	debriefing / focus group	písemné review	video záznam	audio záznam	hloubkové rozhovory	aktéři
Šmejdi	simulace	4	x	x	x		x			mladí lidé 18-35 let, Praha
Dostihy	simulace	4	x	x	x		x			mladí lidé 18-35 let, Praha
Panalba	simulace	2	x	x	x	x	x		x	mladí lidé 18-35 let, Praha; studenti FF MU, Brno
Fatman down	freeform	1	x		x	x				studenti ISS FSV UK
Never let me go	larp	1	x	x	x		x	x	x	hráči rolových her, Praha

Zdroj: Autor

Empirické analýze, která tvoří páteř argumentace, bylo podrobeno pět designově velmi rozdílných simulací variujících od mnohokrát využitých (Panalba), tak i zcela nově designovaných (Dostihy, Prodejci) simulací, larpu (Never let me go) a freeformové hry (Fat man down), které nyní podrobněji představím.

5.2.2.1 Panalba role playing case

Panalba Role Playing Case [Armstrong 1976, 1977, 2001] je simulace jednání představenstva farmaceutické společnosti v momentě, kdy rozhodují o budoucnosti jejich významného produktu: antibiotika Panalba. Úřad pro kontrolu potravin a léčiv oznámil, že má v plánu zakázat Panalbu na trhu v USA a dává poslední možnost vznést proti tomuto rozhodnutí námitky. Účastníci vstupují do rolí

103 Nedílnou součástí této analýzy jsou znalosti, které čerpám nad rámec detailní analýzy podrobených simulací. Vycházím především z teorie i zkušeností s designem rolových her (například Moon [2011], Skoro Rassvet [2012], Kmeny [2015]) [Buchtík 2014b; Hampejs 2015; Mašek, Buchtík 2015], který v některých ohledech sleduje obdobné problémy a je principiálně poměrně úzce propojený s designem role-playingových simulací. Nezbytný kontext tohoto poznání, který doplňuje některé argumenty, přináší i četné diskuse, připomínky z konferencí, neformální rozhovory s designéry a hráči rolových her. Vždy ale jako dokreslení či rozšíření poznatků stávajících. Každá z kapitol pak otevírá specifický okruh otázek, které se s různou silou váží ke dvěma v úvodu vymezeným cílům, přístupným rozdílným badatelským postupem. To vytváří potřebu mírně odlišného analytického postupu v každé z kapitol.

jednotlivých členů představenstva a musí do 45 minut dojít k rozhodnutí. To je v simulaci zúženo na pět možností variujících od „Okamžitě stáhnout Panalbu a zničit veškeré zásoby“ po „Pokračovat ve snaze co nejefektivněji uvádět Panalbu na trh a pokusit se prostředky soudními, politickými a dalšími zabránit úřadům, aby ji zakázaly“. Simulace byla původně designována proto, aby predikovala výsledek skutečného jednání. V pozdějších letech byla v různých obměnách realizována více než 300krát a přináší zajímavé výsledky, protože jako jediná z různých způsobů predikce skutečného průběhu jednání (expertní posouzení, názory veřejnosti, teorie her) [Green 2002] spolehlivě predikovala výsledek. Simulace nejčastěji končí variantou, která se snaží zabránit stažení Panalby z trhu i za cenu soudních sporů. A tak se stalo i v roce 1969.

5.2.2.2 Fat man down

Ze zpětné vazby účastníků: *Fatman je v úvodu představen jako ten tlustý, nevzhledný, smradlavý, sádelnatý, nejen pro zdravotní zabezpečení drahý upocenec, jemuž patří výsměch. Výsměch a potupa. Protože si to zaslouží. Protože je tlustý. (...) Zaslouží si však výsměch, ke kterému, všem na očích, přišel jako slepý k houslím. K houslím, na které mohl dosti hravě hrát místo něj posluchač, kterému byl nasazen úšklebek. K houslím, se kterými se mohl bez vlastního přičinění narodit.*

Fat man down [2009] je freeformová hra Frederika Berg Østergaarda pro 4–8 hráčů, jejímž tématem je šikana, stereotypizace a stigmatizace lidí s nadváhou. Hra je designovaná jako slet výjevů ze života Fatmana (kterého po celou dobu ztvárňuje jeden z účastníků). Hráči v rychlém sledu za sebou rozehrávají krátké improvizované scénky, které ukazují Fatmana v řadě životních situací, kdy mu jeho váha výrazně komplikuje jakékoliv sociální interakce. Z počátku hráči využívají námětů autora freeformy, jsou ale motivováni k vymýšlení vlastních scén. Jeden hráč vždy začne interakci s představitelem Fatmana, v úvodu dá najevo, o jaké prostředí se jedná a co je tématem situace (např. „Dobrý den, pane Fatmane, posaďte se tu, prosím, váš životopis a motivační dopis jsem si přečetl.“). Do interakce se mohou zapojovat postupně další hráči, případně je může hráč rozehrávající scénu přizvat (např. „Zde vám představím výběrovou komisi.“). Hráči jsou motivováni k tomu, aby gradovali nátlak na představitele Fatmana. Hra se hraje zhruba dvě hodiny, po ní následuje reflexe. Součástí hry je i princip klamání účastníků, který podrobně popisuji v kapitole o etických aspektech role-playingových simulací.

Příklady námětů na scény (převzato z materiálů Østergaarda[104]):

Rozchod. Je se svojí přítelkyní opravdu šťastný. Ona, bohužel, není. Bojí se otěhotnět s tlustým člověkem? Špatné geny? Možná to byl všechno jen hloupý omyl, možná dokonce sázka.

Fitness centrum. Podmínky pro rozkvět zla jsou tu ideální. Fatman se snaží změnit, ale svět je proti němu. Uštěpačné poznámky od instruktora stejně jako od ostatních klientů. Není mu dovoleno cvičit blízko oken. Šepot v sauně atd. Možná mu někdo ukradl oblečení ze skříňky?

5.2.2.3 Never let me go

Never let me go [2012] je komorní larp Marie a Petra Urbanových napsaný na motivy stejnojmenné knihy Kazua Ishigura. Deset účastníků dostane předem připravené popisy rolí, které budou sehrávat, přičemž kromě obecných zastřešujících informací má každý hráč informace pouze z perspektivy své role, která zahrnuje popis minulosti postavy, kterou hráč ztvární, její povahu a vztahy k dalším postavám, které se ve hře vyskytují. Larp samotný trvá tři hodiny, během kterých hráči skrze své role objevují celý příběh, střetávají se jejich perspektivy a objevují se dramatické zápletky. Divadelní terminologií řečeno jde v zásadě o konverzační drama. Na rozdíl od divadla nejsou účastníci pouhými diváky, ale zároveň aktivními participanty a scénář nemá jasné hlavní a vedlejší postavy. Hráči, na rozdíl například od herců znají jen určitou část scénáře, kterou v rámci materiálů dostanou od organizátorů popsanou právě z pohledu „své“ postavy. Tu pak podobně jako herci v divadle sehrávají (ovšem bez publika) a podobně jako diváci odkrývají celkový příběh z pohledu své postavy. Tématy jsou konformita, komunikace, naděje a povinnost, které se propojují v motivu smrti a umírání.

5.2.2.4 Dostihy

Simulace Dostihy vznikla v rámci kurzu nestandardních metod a technik na FSV UK v roce 2013. Je postavena na principu Panalba Role Playing Case. Vycházela z prostředí koňských dostihů a je designovanána pro čtyři účastníky představující sponzora, trenéra, majitele stáje a veterináře. Tématem bylo dilema, zda jednomu z koní stáje aplikovat zakázanou dopingovou látku, či nikoliv. Design simulace byl budován s ohledem na sledování metodologických otázek, nikoliv na její věcný výsledek.

104 http://jeepen.org/games/fatmandown/fatmandown.pdf

Zadání simulace: Kůň Narcius startuje za tři dny na důležitém dostihu, statistiky udávají šanci 1:4 na vítězství. Pro stáj je výhra klíčová, protože se od ní odvíjí další spolupráce s hlavním sponzorem, jak jste dnes zjistili. Ztráta tohoto sponzora by pro stáj mohla být likvidační. Před odjezdem na dostih proto vznikl nápad vyzkoušet novou dopingovou látku, kterou komisaři zatím neodhalili.

Za hodinu musíte vyrazit, abyste dorazili včas k registraci. Pokud se pro látku rozhodnete, je třeba ji aplikovat co nejdřív. Sešli jste se, abyste v rychlosti vyřešili klíčovou otázku – aplikovat Narciusovi dopingovou látku, nebo ne? Během 60 minut musíte dospět k závěru. Majitel stáje po usnesení sdělí konečné rozhodnutí týmu. Nelze se s nikým poradit, dokonce ani s žokejem – na jakoukoli další diskuzi už prostě není čas. Schůzky se účastní majitel stáje, koňův trenér, stájový veterinář a zástupce hlavního sponzora.

5.2.2.5 Prodejci

Simulace Prodejci byla inspirována dokumentárním filmem Silvie Dymákové Šmejdi, který mapoval praktiky prodejců na prodejních akcích a strhl na sebe významnou pozornost, která vedla až na úroveň úpravy legislativy. Cílem simulace pak bylo nákupní zájezd replikovat, porozumět způsobu jeho fungování a především pak získat hlubší vhled do procesu přijetí a ztotožnění se s rolí prodejce. Jaké strategie a techniky prodeje nabízených produktů představitelé role prodejců používali? Co má vliv na přesvědčivost jejího ztvárnění? Co ovlivňuje schopnost herců se s rolí prodejce ztotožnit? K jakým kognitivně-emočním procesům dochází u představitelů role prodejce při samotném hraní? Umožňuje role-playing jako metoda sociologického výzkumu kognitivně reálnou simulaci vědomě uměle vykonstruované sociální situace? Simulace sice měla řadu metodologických nedostatků, které znemožnily spolehlivé věcné výstupy, nicméně právě to ji činí relevantní pro dokumentace způsobu designu RP simulací.

Průběh (převzato z nepublikované závěrečné zprávy): Simulaci jsme dohromady provedli čtyřikrát, přičemž první kolo bylo pilotní. Na každou simulaci byli třeba tři probandi na role prodejců, sedm lidí, kteří ztvárňovali důchodce, a dva z nás, kteří simulaci vedli a pozorovali. Simulace probíhala v budově FSV v Jinonicích, kde jsme využívali dvě malé učebny.

Dva z nás vždy simulaci uváděli a zároveň v průběhu prováděli pozorování. Sraz byl před školou, přičemž jsme se snažili nedat najevo, že naše spolužáky, kteří hráli důchodce, známe. Předstírali jsme, že simulaci vždy organizují jen dva z nás a to ti, jejichž přátelé dorazili jako prodejci.

Po příchodu jsme jim představili sebe, náš výzkum a vysvětlili jim pravidla. Po zodpovězení otázek k pravidlům jsme se rozdělili do dvou místností, v jedné byli probandi ztvárňující prodejce, v druhé důchodci. V každé skupině proběhl briefing, probandi podepsali informovaný souhlas s nahráváním na kameru. Důchodci poté dostali své postavy, zvací letáky a kontext. Po přečtení rolí byl čas na dotazy a každý ostatním představil svou roli. Následoval přesun na chodbu, kde probandi, kteří ztvárňovali důchodce, vstoupili do svých rolí. Situace byla taková, že vystoupili z autobusu a čekají na prezentaci.

Mezitím v místnosti prodejců proběhlo několik cvičení, pomocí kterých se měli dostat do svých rolí. Prodejci dostali materiály (svou roli, popis manipulativních technik a popis doplňků stravy, které měli prodávat) několik dní dopředu.

Po briefingu si prodejci vyzvedli důchodce a odvedli je do místnosti, kde probíhala prezentace. Tam měli nachystaný stůl, občerstvení, krabičky s léky, na stole letáky a smlouvy k podpisu. K dispozici měli i druhou místnost, pokud chtěli například někoho izolovat od skupiny a vyvíjet na něj nátlak. V obou místnostech byla kamera. Když se využívala druhá místnost, jeden z pozorovatelů se tam vždy přesunul.

Prodejci dostali harmonogram, kterého se měli rámcově držet, mělo být 20 minut na prezentaci výrobků (výrobky byly dva, tabletky Easylife a kosmetika Helena Barber), poté byla pauza na občerstvení a po pauze už se měli snažit co nejvíce prodat.

Po konci simulace následovala zpětná vazba, která probíhala nejdříve odděleně (pro prodejce a důchodce zvlášť) a poté přišla na řadu společná část. Probíhala podle osnovy. Zaměřili jsme se hlavně na zpětnou vazbu prodejců, protože to bylo to, co nás na simulaci především zajímalo. Zaměřili jsme se především na otázky, jak se v roli cítili, jak moc se s ní ztotožnili, jaké manipulativní techniky vybírali a jakým způsobem, a také, zdali viděli dokument Šmejdi. Ovšem i mezi důchodci bylo někdy třeba uvolnit emoce a rozebrat jednotlivé situace.

5.2.3 Design role-playingových simulací jako techniky směřující k dosahování vysvětlení

5.2.3.1 Cíl výzkumu a volba referenčního systému

Pro validní role-playingovou simulaci je klíčový především jasný cíl zkoumání a kvalitní prozkoumání teoretických předpokladů, které je důležité v designu simulace zohlednit. Především je

nezbytné model konstruovat na základě teorií nebo předchozím výzkumem podložených předpokladů. Metoda sice umožňuje úpravy modelu, ale takové změny by neměly být zásadní. Obdobně je tomu např. u strukturního modelování ve statistice [srv. Byrne 2001]. Statistický test samozřejmě vyhodnotí desítky nahodilých modelů téhož, a je dokonce možné, že některý z nich bude vykazovat lepší statistické ukazatele. To je ale jednoznačně nevhodné použití metody. Stejně tak zkoumání skrze role-playingovou simulaci vyžaduje mít jasný cíl. Role-playingové simulace by vždy měly modelovat problém, nikoliv systém [de Leon 1973]. To znamená, že vždy zdůrazňujeme právě ty aspekty referenčního systému, které jsou klíčové pro vznik, trvání a změnu příslušného problému. Ty se stávají jádry prostoru, na které je při přípravě a realizaci simulace upírána největší pozornost. Periferie pak slouží k zachycení kontextu a zvýšení věrohodnosti.

Cíle role-playingových simulací

Simulace mají dva typy cílů [Yardley-Matwiejczuk 1997: 39]: explorativní a explanativní/deskriptivní. (1.) Explorativní, což je například případ vězeňského experimentu [Zimbardo 2014]. Klíčové jsou zde pečlivě vystavěné hranice liminálního světa, uvnitř kterého prozkoumáváme. Takový typ simulace ale, jak ostatně ukazují neblahé důsledky experimentu, jsou pro sledování nevhodné[105]. Proto se v praxi zaměřujeme spíše než na celek, na deskripci vybraných prvků. Například v simulaci Bushfire game [Cunningham 1995] bylo zkoumání omezeno na sledování komunikačních vzorců mezi jednotlivými složkami záchranného systému v australské buši, nerozšiřujeme jej na celý logistický proces [Verhoeff, Menzel, Ulijn 2007]. V tomto typu simulace nejde o pozorování veškerých vznikajících interakcí, ale pozornost se soustředí na popis vybraných aspektů, v tomto případě způsobů a důvodů (ne)komunikace. Ze zkušenosti víme, že při prvním setkání s role-playingovými simulacemi mají výzkumníci tendenci vidět hlavní těžiště metody právě v explorativním typu simulace. Na první pohled se totiž zdá, že je snadnější jej designovat, protože netestujeme konkrétní prvek simulované interakce, ale její poměrně značnou část. Nezávisle na kvalitě simulace navíc vždy také dojdeme k nějakým výsledkům pozorování, se kterými je možné nějak nakládat. Tento problém jsme nazvali „fascinace metodou“, kdy radost z toho, že dokážeme sbírat nějaká data, která nám přijdou zajímavá, zastiňuje otázky, zda jsou data úplná (tedy že nemíjíme klíčové aspekty), validní a sledují vytyčené cíle.

105 Pokud není možné experiment zopakovat, je obtížné rozlišit jedinečné a obecné nad rámec dotazujícího se výzkumu sociální skutečnosti a výhody metody se ztrácejí.

(2.) Druhým možným cílem je deskripce či explanace vybraných fenoménů. Využití je podle nás především ve fázi prozkoumávání jinak nezachytitelného referenčního systému. Proto vidíme hlavní využití simulací při testování konkrétní výzkumné otázky. Zde znovu zdůrazňujeme, že simulaci můžeme považovat za úspěšnou pouze, pokud je výzkumná otázka plně zodpovězena, nikoliv pokud nalezneme něco zajímavého. Příkladem je zde popsaný Panalba Role-playing Case [Armstrong 1977].

Vhodné referenční systémy

Je ale možné všechny referenční systémy uchopit v podobě liminálního světa? Je celkem zřejmé, že některé z nich jsou vhodnější pro role-playingové simulace. Jaké vlastnosti mají ty systémy, které dobře korespondují s možnostmi představené metody?

RP simulace jsou zpravidla založeny na (1.) interakci lidí (2.) v malém měřítku a probíhají v (3.) reálném čase a (4.) realistickém prostoru. Nejčastěji proto používáme krátké a uzavřené simulace, které jsou založeny na uzavřených interakcích. Nemůžeme tedy simulovat procesy na makroúrovni, ať již jde například o historické události nebo sociální procesy obecně. Můžeme ale simulovat jejich východiska na mikroúrovni (například vyjednávání jednotlivců). Předpokládáme proto, že nejvhodnějšími jsou takové referenční systémy, které jsou přirozeně ohraničené (uzavřené) a v nichž dochází k jasně vymezené interakci jednotlivců nebo skupin. Optimálně by pak měly obsahovat sociální napětí a konflikt.

Nelze zkoumat jakýkoliv sociální systém, vždy o něm musí mít participanti představu. To jasně ukazuje například simulace schopnosti policistů hrát roli malého dítěte, na němž byl spáchán trestný čin. V ochotě ztotožnit se s rolí hraje velkou roli osobní zkušenost jedince se stejným či alespoň podobným prostředím či situací [Sherman, Hughes-Scholes, Powell, Guadagno 2012]. To ostatně v písemné reflexi uvádějí autoři simulace Prodejci: *„Jinými slovy můžeme s ohledem na průběhy experimentů tvrdit, že předchozí zkušenost probandů, byť nepřímá a zprostředkovaná, s podobnou situací, jejich osobnostní charakteristiky a také integrita a vztahy ve skupině prodejců mají na* [klíčové vlastnosti simulovaného modelu] *zásadní vliv.“* Zároveň se musí jednat o systém co nejvíce specifický: Měl by obsahovat zkoumaný fenomén a být dostatečně konkrétní. Cíl simulace by měl spočívat v jasně definovaném konci, který logicky ze simulace plyne. Například „rozhovor o politice“ jako zkoumaný fenomén musí být konkrétněji zarámován například jako „rozhovor o politice, ve kterém jeho účastníci na začátku neví, komu dají v prezidentských volbách hlas a na konci každý z nich k nějakému rozhodnutí dospěje“.

Pro kvalitu role-playingové simulace je tedy nezbytné pečlivé stanovení cíle a výzkumných otázek. Nejde zde pouze o deklarativní metodologický postup, jak je tomu u jiných technik výzkumu, ale o konstitutivní prvek zakládající podobu celé simulace [srv. de Leon 1973: 6]. Druhým kritériem kvality je pak volba vhodného referenčního systému, který by měl splňovat výše uvedené charakteristiky. Pokud je porušuje, pak by tato skutečnost měla být předmětem věcné diskuse. Vždy pak platí, že se simulace nezaměřuje na systém, ale na problém. To spočívá v tom, že identifikujeme a nasvěcujeme klíčové aspekty zkoumaného problému. Jakým způsobem je vybíráme a jak s nimi pracujeme, ukážeme v následující kapitole.

Shrnutí

I. Simulace zkoumá předem zvolený sociální fenomén, čemuž je podřízen celý design výzkumu. Není možné simulovat celý referenční systém a v něm ad hoc hledat vědecky zajímavé aspekty.
II. RP simulace je (1.) interakcí lidí (2.) v malém měřítku a probíhá v (3.) reálném čase a (4.) realistickém prostoru.
III. Nemůžeme simulovat procesy na makroúrovni, můžeme ale simulovat jejich východiska na mikroúrovni.
IV. Role-playingové simulace vždy modelují problém, nikoliv systém. Modelujeme aspekty referenčního systému, které jsou klíčové pro vznik, trvání a změnu příslušného problému.
V. Simulace mohou mít explorativní (Stanford) nebo explanativní (Panalba) charakter, přičemž doporučujeme klást důraz na druhý jmenovaný.

5.2.3.2 stanovení modelu

Designování role-playingové simulace je neustávající diskusí o vhodné redukci komplexity. Jak jsme již ukázali, referenční systémy sociální reality jsou kvůli své neohraničenosti velmi komplexní. Redukce je nezbytná pro to, abychom mohli vybrané jevy sledovat. Na rozdíl od fyziky a chemie v sociálních vědách sice nedokážeme konkrétní jev zcela izolovat, aby zároveň neztratil smysl, dokážeme však vytvořit model a testovat jeho platnost. Takový model však musí být zároveň dostatečně jednoduchý, aby jej bylo možné realizovat, sledovat a byl pro účastníky uchopitelný.

Klíčové body

Model je především jakousi kostrou simulace a v jejím výsledném provedení nemusí být vůbec vidět, autor by si jej však měl být vědom. Pro každý liminální svět jsou jednotlivé prvky modelu klíčové, protože se pak kolem nich váží prvky designu simulace, diegetické prostředky, aktivizované

kompetence, atp (viz dále). Prvky modelu mohou plnit různé role, podle nichž jsme jednotlivé druhy označili: rámující, kotvící, pákové.

(1.) Rámující body definují liminální prostor z hlediska uvedení definice simulované situace, možných interakcí, omezení simulace v času a prostoru. V Panalba Role-playing Case jsou rámující osy popis jednání a jeho účastníků, popis problému, se kterým se potýkají, a pravidla pro diskusi a přijímání rozhodnutí. Čas a prostor byl omezen na jednu místnost a 45 minut, během nichž musí k rozhodnutí dojít, které byly z hlediska designu obsažené především v úvodním představení moderátorem. Rámem bylo také samotné prostředí: zasedací místnost, jmenovky, oblečení účastníků.

(2.) Kotvící body zpřesňují liminální svět tím, že do něj doplňují konkrétní prvky. To se děje především na úrovni všech participantů, pak je klíčové, aby všichni vnímali daný aspekt relativně stejně. V Panalba Role-playing Case šlo o jednotlivé informace, které měli účastníci k dispozici o fungování léku: tj. ekonomická výhodnost pro korporaci, negativní dopady léku, nezávislost výzkumné zprávy. Ty byly v samotné simulaci sumarizovány ve společném materiálu, který popisoval informace, s nimiž mohou účastníci pracovat [Armstrong 1976: 6–7), a který měli po celou dobu k dispozici. V některých případech je ovšem cílem dodat jednotlivým aktérům specifické kotvy, které se váží k úloze konkrétní role v simulaci, například specifických znalostí, interpretaci informací atp. V Panalbě šlo například o informace o vztahu role ke korporaci a produktu.

(3.) Pákové body definujeme jako místa v liminálním světě, která jsou klíčová pro změny v systému, pro naplnění cíle simulace a/nebo jsou důležitá pro možnost simulaci realizovat. Jinými slovy jde o taková místa *„v systému, kde malá změna může mít velké následky“* [Pelánek 2011]. Takových míst je často celá řada a je možné je hierarchicky řadit podle jejich vlivu na systém. K pochopení jejich funkce poslouží krátká shrnující úvaha: Jak jsme již napsali, dobrý model simulace zajišťuje, aby simulace nebyla destruktivní ve vztahu ke svým cílům nebo nevedla k odmítnutí jejího ztvárnění účastníky. Modelovaný liminální svět tak musí obsahovat všechny klíčové aspekty referenčního systému, především vlastnosti určující vznik, trvání nebo změnu zkoumaného problému. Na druhé straně je určitá volnost jednání, variace podob simulace a doplňování informací participanty indikátorem, že v liminálním světě vznikají živé sociální interakce.

Při konstrukci modelu je tedy třeba zároveň vědomě kontrolovat pákové body, případně jejich absenci. Tedy kde, proč a co bude v liminálním světě pro účastníky předmětem doplňování. To podle nás nelze fakticky provést pouze úvahou, ale model je třeba iterativně dopracovávat na základě pilotních testů simulací. Případné nežádoucí efekty je pak nezbytné úpravou modelu fixovat (tedy

dostatečně zpřesnit) nebo je restriktivně omezit (tedy explicitně zakázat určitý typ interakce). První typ omezení má blíže ke kotvícím bodům, druhý k rámujícím. Příkladem pákového bodu orientovaného k cíli v Panalba Role-playing Case je restrikce výsledků jednání na přijetí jedné z pěti předem formulovaných možností, které jsou všem účastníkům předem známy. Mnohem subtilnějším příkladem je klíčová role v simulaci Chairman of the Board, která je komunikována jednoduše tak, že ji moderátor označí za hlavní. Předpokládáme pak, že kdo se jako první přihlásí o tuto roli, bude pravděpodobně extrovertní a dominantní (i když věcně jde o slabý indikátor, je pro simulaci postačující). Jeho role je pak posilována i před simulací tak, že předává ostatním účastníkům část informací o simulaci. V simulaci Doping se například ale ukázal i předem neidentifikovaný pákový bod: *„Role sponzora stavila hráče do pozice „‚ďáblova advokáta' a stávala se nejsilnějším hlasem pro-dopingového řešení. Ukázalo se nicméně, že reálný dopad této postavy závisí především na* (…) *interpretaci postavy účastníkem, nakolik finančně závislý je dle něj sponzor na dobrém jméně vzešlém ze sponzoringu (nebylo v instrukcích ani popisu role jasně specifikováno).“* (Z písemné reflexe autorů simulace Doping).

Jak je patrné, v některých případech spadá klíčový bod do více kategorií, respektive není zřejmé, do které kategorie jej přesně zařadit. Zároveň platí, že s měnícím se cílem stejný bod může nabývat různých úloh. Tato kategorizace je proto zejména nástrojem pro lepší pochopení stavby modelu. Vždy je také nezbytné uvažovat jednotlivé body v kontextu, protože cílem je věrohodná simulace z hlediska účastníků a systému jako celku.

Věrohodnost modelu

(1.) Model musí být věrohodný směrem k cíli výzkumu a směrem k účastníkům. Proto je základní podmínkou soustředit se na klíčové aspekty referenčního systému a ty zdůraznit a následně předat účastníkům. Při vztyčování liminálního světa je často zřejmé, že simulace je zbytečně široká. Zaměřujeme se proto na jeho část, kterou v celé simulaci sledujeme. Například cílem simulace Prodejci bylo zjišťovat, které manipulativní techniky prodejci využijí. Po pilotní simulaci jsem si na základě diskuse se studenty, kteří simulaci realizovali, poznamenal: *„Zdá se, že dojde k obrovskému osekání rolí, materiálů a podobně. Víc ztenčit: přiblížit situaci, zmenšit kontext, jít víc k cíli. Postavy: Ne* [předepsané] *charaktery, ale spíš na místě. Ne pozadí role, ale prodejce si sám nadefinuje motivace své role.“* Výzkumný tým v následné simulaci opravdu obrátil pozornost přímo na cíl výzkumu: věnoval mnohem větší prostor právě instrukci ohledně manipulativních technik, vyřadil zbytečný kontext a nutnost exaktně kalkulovat ceny atp.

(2.) V modelu z hlediska odrazu referenčního systému má být obsaženo: stavy systému (alespoň úvodní a cílový), jeho změny a způsoby, jakými se mění (interakce). V tomto ohledu musí být model vystaven především na teoretických předpokladech a dál pilotován. Nelze poskytnout exaktní pravidla, protože ta variují případ od případu. V obecnější rovině pak lze při přípravě každý aspekt testovat těmito otázkami: Zaměřuje se model výhradně na to, co je předmětem zkoumání a ne na „zajímavosti" obecně? Jsou jasně stanoveny základní rámující prvky simulace jako čas, prostor, varianty zakončení, pravidla případného hlasování? Je možné realizovat simulaci, aniž bychom do ní konkrétní prvek vložili?

(3.) Účastníci musí být schopní účastnit se jak simulace jako takové, tak její reflexe (například zpětné vazby) a jejich kritiky musí být součástí analýzy. Ukazuje se, že tyto námitky pak často směřují na v simulaci chybějící prvky referenčního systému, které nejsou jádrem prostoru. Úprava modelu ale nutně nemusí zahrnovat přímo doplnění prvku, ale spíše jeho restrikci či fixaci. Doplňováním a rozšiřováním modelu totiž dochází k rozostření pozornosti na jádro simulace a informačnímu přetížení účastníků, což je obecně závažný bod: Je nezbytné najít dostatečné, ale minimalistické instrukce[106]. Zjistili jsme, že maximální informační zátěž účastníků je překvapivě nízká. Na druhé straně každá informace musí být dostatečně vysvětlena a fixována pro všechny účastníky. Je zpravidla předána skrze podkladové materiály nebo diegetický design simulace. V praxi účastníci dokáží pracovat zhruba s pěti jednoduchými informacemi, které jsou specifické pro jejich roli, delší materiály by měli mít k dispozici neustále písemně. Efektivně dokáží během simulace vyhledávat v textu o rozsahu cca jedné normostrany. Samozřejmou nutností jsou jasně podané instrukce[107]. Kapacita trénovaných účastníků (tedy hráčů rolových her) se pak ukázala být výrazně vyšší. Práce s materiály se tedy dá naučit.

Shrnutí

I. Redukce komplexity je nezbytná pro to, abychom mohli vybrané jevy sledovat.
II. Model musí být zároveň dostatečně jednoduchý, tedy sledovatelný a uchopitelný. Přílišné doplňování a rozšiřování modelu vede k rozostření pozornosti od jádra simulace a informačnímu přetížení účastníků.
III. Design musí obsahovat model klíčových stavů systému (alespoň úvodní a cílový), jeho změny a způsoby, jakými se mění (interakce).

106 Pro diskusi této problematiky z pohledu psychoterapeutických role-playingových simulací viz [Yardley-Matwiejczuk 1997: 48–9], o problematice úplnost vs. uchopitelnost pak [de Leon 1973].
107 Samozřejmě je celá řada omezení složitosti, které jsou specifické pro jednotlivé designy. Ze simulace prodejců vyplynulo, že složitější počítání (procentuálních slev při koupi více produktů) prodejce zcela vytrhávalo z role.

IV. Prvky modelu mají úlohu rámu (definují liminální prostor), kotev (doplnění konkrétních prvků, a to buď obecných nebo individuálních) nebo pák (změny systému, cíle simulace).

V. Model je třeba iterativně dopracovávat na základě pilotních testů simulací fixací (zpřesněním) nebo restrikcí (omezením liminálního světa).

VI. Informace o podobě modelu musí být co nejlépe předána účastníkům. Vždy je tak cílem najít minimální, ale dostatečné množství instrukcí. Ty účastníkům doručují buď materiály, nebo diegetické prostředí.

5.2.3.3 Design simulace

Design simulace je spojen s normativně diegetickou rovinou simulace a je prvním ze tří stupňů zkonkrétňování, které dělají z nepřeberných možností jednání užší zorný prostor s konečným výčtem variací v kritických bodech. Těmi dalšími jsou aktivizace a akceptovaná diegeze, ke kterým se dostaneme v následujících kapitolách. Design simulace zahrnuje plánování průběhu simulace a role, návrh prostředí a zpracování příslušných materiálů. V nich je třeba vzít v úvahu mimo jiné míru výzkumníkovy kontroly, délku trvání, uvěřitelnost scénáře, definování účelu simulace, nutnost kontextualizace, počet řešených problémů, vytvoření hranic [Benson, McMahon, Sinnreich 1972; de Weertz 1974; de Leon 1973]. V krajním případě jde o seskládání prvků modelu v rámci zvolené situace a s ohledem na cíl jejich zformování do podoby uchopitelné a akceptovatelné účastníky. Cílem designu je zprostředkovat aktérům diegetické role v diegetickém prostředí, v němž aktéři ve vzájemné interakci ustanovují živé sociální interakce.

Materiály

Výchozím omezením je celkový rozsah materiálů pro účastníky zahrnující obecné informace, specifické informace, materiály distribuované během simulace a instrukce předávané výzkumníkem. Ty by měly být pokud možno co nejvíce úsporné. Konkrétní rozsah materiálů jsme diskutovali orientačně v předchozích částech textu, další autoři se také v konkrétních doporučeních významně liší [Yardley-Matwiejczuk 1997; Armstrong 2001]. Z naší zkušenost vyplývá, že rozsah není primárním měřítkem, ale jde spíše o to, kolik informací si musí účastníci zapamatovat, zda je mají během simulace u sebe, zda se s nimi mohou seznámit třeba den před simulací. Důležité je soustředit se pouze na zahrnutí modelu a nedoplňovat divadelní prvky, které ze simulace dělají spíše hru pro účastníky než výzkumný instrument [Yardley-Matwiejczuk 1997: 37].

Sociální skutečnost simulace je vystavěna kolem bodů z podkladových materiálů s důrazem na materiál k rolím, který se ukázal být pro jednotlivé účastníky prioritní nad obecným popisem. Účastníci dobře pracují především s informacemi, které mají dostatečně zažité, tedy těmi, které měli čas předem nastudovat, byly v různých formách několikrát zopakovány nebo jsou výzkumníkem akcentovány během aktivizační fáze (viz dále). Materiály tak vytváří sociální svět simulace, což například ilustruje i to, že pokud jsme nechali v simulaci prostor pro neformální rozhovor, participanti nahrazovali obecné diskuse a seznamovací fráze informacemi z materiálů, čímž dále upevňovali svou roli i liminalitu světa.

Součástí designu (nejčastěji instrukcí) je nastavení hranic simulace, které se týkají specifikace času a prostoru, možného fyzického kontaktu účastníků, získávání doplňujících informací během simulace, ale také obecné zarámování situace, představení rolí a průběhu simulace. V neposlední řadě je třeba zdůraznit mechanismy, které umožňují účastníkovi ze simulace odstoupit.

Děj a role

Průběh děje je možné modelově rozdělit na jeho úvodní stav, možné změny a možné varianty cílových stavů. Simulovaný systém nikdy nezačíná ze stavu s nulovou historií nebo kontextem, vztahy a výchozí bod musí být vždy alespoň v několika rysech načrtnuty účastníkům. Design by měl umožňovat výrazně odlišná řešení. Diskuse o nich je totiž předmětem interakce účastníků a subtilní rozdíly zpravidla není simulace schopna postihnout [Armstrong 2001]. Materiály, které obsahují výčet pákových bodů, by měly být veřejně známé tak, aby kolem nich bylo možné vystavět interakci. V Panalbě jde o situační zprávu, v simulacích soudních jednání o popis činu a výpovědi svědků, v případě dostihů o situaci stáje a šancích na úspěch, v případě Prodejců pak seznam nátlakových mechanik a popis prodávaných produktů.

Popis role by se měl vztahovat především k tomu, co má participant během simulace dělat a dát mu do rukou dostatečné argumenty, aby tato činnost byla pro něj i pro ostatní dostatečně uvěřitelná. Naopak by neměla obsahovat popis charakterových nebo povahových vlastností, které jsou pro účastníky jen obtížně uchopitelné. Běžní účastníci nejsou herci v divadle: neumí hrát, ale umí nakládat s fakty. Tento rozdíl mezi hrou či divadlem a simulací popisuje v rozhovoru jeden z účastníků rolové hry (tedy ne role-playingové simulace, jak o ní hovoříme my) Never let me go: *„Když je ten design komplexní, tak ti lidi přemýšlí: Jak bych se zachoval já, kdybych měl otce, který zemřel v mých 6 letech, a vlastně jakoby jsou víc v roli. Kdežto Never let me go jako hodně vede na to: co bych dělal já, kdybych zjistil, že jsem klon a že mám někoho rád. Víc do toho projektují sebe a svoje názory, protože ta postava*

jakoby nenabízí oporu v nějakém daném charakteru" (NLMG, Petr). Jednotlivé role se pak zpravidla mezi sebou odlišují a v důsledku toho mají více či méně rozdílný vliv na (respektive účastník zodpovědnost za) podobu interakcí, které v průběhu simulace vznikají. Přesto by měl každý účastník vnímat svou roli v centru dění, nebýt vnějším pozorovatelem a přítomnost role musí mít v dané situaci logické opodstatnění [Yardley-Matwiejczuk 1997: 57]. Popis role tedy pokrývá specifický pohled na simulovanou realitu, na interakce, které v ní budou probíhat a její historii relevantní k prvkům modelu.

Poznámka k diegetickému prostředí

Vedle materiálů je součástí designu ustanovení diegetického prostředí. Pokud dovedeme do krajnosti v teoretické části představený argument o přirozenosti hraní rolí, pak je samozřejmě možné představit si simulaci vrcholného jednání OSN nahými lidmi na rozkvetlé louce. Mnohem snazší je ale představit si stejnou situaci v zasedací místnosti, kde jsou všichni formálně ustrojeni podle zvyklosti národa, jehož zástupce ve své roli reprezentují. Je možné samozřejmě princip diegetického prostředí dále rozebírat, nicméně jádro argumentu poukazující na důležitost prostředí simulace je čtenáři jistě zřejmé (a diskutované v teoretické části textu). Diegetické prostředí slouží k ulehčení kognitivní zátěže účastníků tím, že nemusí uvažovat nad jednotlivými aspekty liminálního světa, ale přirozeně s ním pracují. Pro simulaci není vhodné zvolit prostředí, které výzkumník nedokáže dostatečně diegeticky ztvárnit. Ve výzkumné praxi pak vždy vážíme poměr nákladů a výkonu prostředí.

Specifickou součástí prostředí jsou pak materiální kotvy[108], jejichž účelem je účastníkům zdůrazňovat prvky modelu, respektive děje nebo role. Z naší zkušenosti vyplývá, že významně přispívají k zapamatování, či případně využití takto zvýrazňovaných prvků. Typickou materiální kotvou je samozřejmě materiál, který má účastník k dispozici jako organickou součást role (v Panalba Role-playing Case to byla například shrnující zpráva, kterou měli k dispozici probandi před simulací jako materiál rámující diskutovaný problém, tak jejich role, tedy členové představenstva). Méně často jsou pak kotvy využívány individuálně[109]. Buď jako připomenutí důležitého aspektu role (vlastnictví

108 Termín materiální kotvy (material anchors) je hojně používán také v kognitivní vědě jako nástroj pro *popis „a general and ancient human cognitive phenomenon, the association of conceptual structure with material structure"* [Hutchins 2005: 1555]. V našem použití se však omezujeme jen na relativně úzký typ materiálních kotev, které jsou relevantní pro zkoumanou problematiku a odkazují právě na základní princip propojování abstraktních konceptů s materiálními reprezentacemi.

109 Tento prvek jsme nejprve částečně nevědomě využili při designu role-playingových her jako připomínku hráčům pro rozehrání určité zápletky [Hampejs 2015]. Klíč od textilní fabriky tak mohl být využit při symbolickém předání povinností z otce na syna, stuha symbolizující vyznání lásky mohla být vrácena, uchovávána, spálena, odhalena třetí osobou a podobně. Ukázalo se, že linie, které svou kotvu měly, nebývaly opomenuty a otevíraly hráčům nové způsoby práce se zápletkou.

akcií) nebo pákových bodů, které je možné v ději aktivovat (vizitka právníka, který poskytl jednomu z členů představenstva specifickou informaci, slouží jako připomínka možnosti tuto informaci využít při vyjednávání).

Shrnutí

I. Design simulace zahrnuje plánování průběhu simulace a role, návrh prostředí a zpracování příslušných materiálů.
II. Design simulace je v důsledku prostředníkem mezi modelem a aktéry simulace: překládá analytické kategorie a klíčové body do podoby scénáře, materiálů a prostředí.
III. Jde o proces zpřístupňování modelu aktérům s ohledem na jejich kompetence. Činí jej přístupným, akceptovatelným a uchopitelným.
IV. Běžní účastníci nejsou herci v divadle: neumí hrát, ale umí nakládat s fakty.
V. Design simulace je spojen s normativně diegetickou rovinou simulace. Diegetické prostředí slouží k ulehčení kognitivní zátěže účastníků tím, že nemusí uvažovat nad jednotlivými aspekty liminálního světa, ale přirozeně s ním pracují.
VI. Účastníci dobře pracují především s informacemi, které mají dostatečně zažité, tedy těmi, které měli čas předem nastudovat, byly v různých formách několikrát zopakovány nebo jsou výzkumníkem akcentovány během aktivizační fáze.
VII. Materiální kotvy jsou formou zdůraznění informace, respektive prvků modelu, děje nebo role.
VIII. Materiál individuálního charakteru účastníci priorizují nad obecným popisem.
IX. Účastník by měl vnímat svou roli v centru dění, nebýt vnějším pozorovatelem a přítomnost role musí mít v dané situaci logické opodstatnění.

5.2.3.4 Kompetence účastníků

Kompetence jsou soubory různých vlastností a schopností aktérů, které jim umožňují jednodušeji pracovat se simulací, zpřesňovat ji a rozvíjet za rámec daný designem. Základní kompetence, společná všem účastníkům, vychází ze sociokognitivního argumentu, který jen stručně shrňme: Ve skutečné i simulované sociální situaci využíváme stejných sociokognitivních mechanismů a sociálních kompetencí. To zaručuje vznik sociální skutečnosti, která je „skutečná dostatečně“, ale přístupnější vědecké manipulaci. Přestože je simulovaná situace odlišná od skutečné, předstírání činnosti využívá stejných částí mozku jako konání takové akce [srv. Wehbe et al. 2014]. Tato základní

kompetence však v praxi nepostačuje k tomu, aby mohl aktér vstoupit do kterékoliv simulace. Vybraní účastníci musí mít kapacity k uskutečnění simulace. Obecně vzato nehledáme univerzálního člověka, ale osoby s nějakou životní zkušeností. Výběr účastníků je veden úvahou, jaké potřebují kompetence, které jim umožní orientaci v simulaci. Přikláníme se proto k výběru skupiny specifických aktérů[110], kteří určitými kompetencemi vhodnými pro danou simulaci simulaci disponují.

Specifické kompetence (tj. ty které přesahují rámec základních sociokognitivních kompetencí) aktéři více či méně vědomě využívají v průběhu simulace k tomu, aby pro ně byla snadněji uchopitelná. Právě díky jejich nevědomému využívání je pro vnějšího pozorovatele (výzkumníka) poměrně obtížné je sledovat. Lze je však do značné míry kontrolovat, respektive krotit. A to zejména vhodným přiřazením rolí ke konkrétním aktérům a vhodným designem. V zásadě to znamená, že co není definováno designem (tedy situační rovinou) je vyplněno z individuálních kompetencí a naopak. Hlavními kompetencemi, kterými aktéři vytváří řád v simulované situaci, jsou rutinní vzorce chování, využívání stereotypů, autenticita (resp. osobní životní zkušenosti) a emoce. Vždy jde o určité zúžení potenciálně nekonečného prostoru, který se při předstírání otevírá, do (optimálně) konečného množství řešení nebo alespoň do výrazného zúžení počtu možných směrů, kterými se aktéři v dialogické interakci v průběhu simulace vydávají.

Používání zaběhlých vzorců chování je vlastně aplikací příručního balíku vědění na konkrétní instanci: Jak běžně zachází s věcmi, jaké způsoby jednání aplikují na konkrétní situace, jak rozumí složitým sociálním vazbám a jak interpretují druhé, když s těmito prvky pracují. Tyto vzorce participanti využívají nevědomě, ale přirozeně. Čím více aktér zná prostředí situace, tím více čerpá ze zaběhlých vzorců chování a tím méně své chování podřizuje stereotypům a více „hraje“, jelikož je pro něj situace reálnější. Využívání stereotypních představ (v širokém slova smyslu) je pak samozřejmě potenciálním problémem každé simulace. S faktem využití stereotypů musí výzkumník předem kalkulovat, mít představu o relevantních znalostech a postojích participantů. Jedině pak je možné stereotypy (nebo obecněji zprostředkované znalosti) využít pro fungování simulace. Účastníci herní simulace Fat man down (která je na stereotypizaci vystavěna) toto téma explicitně reflektovali:

110 Přinejmenším je pak žádoucí nepracovat s aktéry, kteří mají výrazně vyhraněný vztah k referenčnímu systému simulace (pokud to není součástí záměru). Příkladem jsou například militantní ateisté v tématu náboženské víry. Vyhraněnost vztahu k simulované realitě je pak typická pro simulace s edukativními ambicemi zejména z oblasti sociálního dialogu. V této oblasti je naopak vstupování do rolí názorových protivníků základním principem simulace a její následné reflexe.

„Ve snaze hrát roli, kterou bychom v reálu nezažili, protože tak zlí a hloupí nejsme, sklouzáváme do stereotypů až karikatur, protože si nedokážeme představit sebe v takovéhle situaci.“ (Lucie, písemná reflexe Fat man down)

„Bylo pěkně vidět, jak jednotlivý účastníci využívali zaběhlých vzorců chování a obecně archetypů, zlých, ale vlastně trochu hloupých lidí.“ (Jan, písemná reflexe Fat man down)

Další z kompetencí je schopnost využít vlastní osobní zkušenost, skutečných příběhu a zážitků. Poslední ze základních kompetencí jsou emoce. Ty (i když jsou jen předstírané) vedou k vyššímu zapojení, jsou určitou „čistou“ variantou našich zkušeností. Ilustrací je zážitek jednoho z hráčů rolové hry Never let me go:

„*Mluvil jsem o té Jitčině postavě, ale myslel jsem jakoby na tu svou osmiletou lásku. A to byl ten okamžik, kdy se to překlopilo.* (…) [Jitka] *vidí z těch očí tu upřímnost a cítí z té historky autenticitu toho, že je to prožitý.“* (NLMG, Petr)

Zdroje pro specifické kompetence nalézáme ve třech poměrně široce definovaných kategoriích předporozumění v sociální rovině, tedy v pravidlech a normách, které si aktéři do simulace přináší z vnějšího prostředí:

První a nejširší z nich je habitus (v bourdieuovském [1998] slova smyslu), protože předchozí zkušenosti a znalosti, respektive jejich absence, mohou velmi ovlivnit průběh simulace. Nejde o detailní pohled do minulosti aktérů, ale na této úrovni o obecné zhodnocení, zda mají alespoň minimální znalosti o zkoumané situaci. Z velké části jde o sociokulturně podmíněnou zkušenost, která se z vnitřku kultury jeví jako triviální, ale nemusí taková být. Pro simulaci Prodejců je nezbytné mít základní povědomí o prodejních akcích, pro Panalbu povědomí o fungování formálních jednání a (což se může zdát jako triviální) znalosti toho, co jsou to antibiotika. Typickým příkladem kulturního zakotvení habitu (s ohledem na simulace nebo rolové hry) je schopnost přijímat/nepřijímat crossgenderové role. Ve většině případů jde spíše o formální reflexi, hlavním omezením je pak nutnost rámovat simulace tak, aby byly kulturně blízké jejím aktérům.

Druhou kategorií je vlastní předchozí zkušenost s předchozí simulovanou situací. Je zřejmé, že lidé, kteří se setkali s šikanou, budou mít o tématu jinou představu než zbytek populace. Existenci přímé zkušenosti ovšem nepovažujeme za podmínku výběru aktéra. V tomto kontextu je totiž schopnost sociální imaginace důležitější než přesná znalost situace. A to proto, že aktéři musí během simulace jednat a reagovat okamžitě, v jednotlivostech bez prostoru pro reflexi předchozí zkušenosti.

Poslední aspekt, který vytváří prostor specifickým kompetencím, je zkušenost s hraním rolí. Lidé, kteří mají zkušenost s hraním role, mají (implicitní) znalost toho, jak předstírat, jsou více motivovaní a nestydí se do simulace vstoupit. Pro většinu simulací jsou pak lidé, kteří zkušenost s role-playingem mají, často velmi vhodní. Není tomu tak vždy. Klíčový rozdíl mezi těmito dvěma skupinami vidíme v tom, že lidé bez zkušeností se chovají spíš přirozeně. Neznají a nemají naučené principy dramatické situace, pracují se zadáním a snaží se být konzistentní (mj. se snaží „zvítězit" za použití v materiálech specifikovaných možností). Nesledují tedy cíl vytvořit simulaci „co nejnapínavější", zahrát co nejlepší divadlo, což může být při nedostatečné specifikaci zadání pro aktéry s role-playingovou zkušeností matoucí. Ti se naopak v simulaci pohybují od začátku jistěji, protože předstírání pro ně není cizím prvkem, jistěji dokreslují simulovanou realitu.

Všechny tyto tři aspekty je třeba brát v úvahu při výběru účastníků simulace. Míru zapojení také ovlivňuje celkový počet účastníků simulace. Se zvyšujícím se počtem aktérů samozřejmě dochází k vzájemnému přehlušování, méně průbojným účastníkům se hůře získává prostor. V praktické rovině by pak měla vybraná skupina být většině případů homogenní ve smyslu vzájemné známosti a zkušenosti s hraním role tak, aby tato dvě specifika neovlivnila míru zapojení jednotlivců do simulace.

Shrnutí

I. Kompetence jsou to, co od sebe jednotlivé účastníky odlišuje, vnáší do simulace živé sociální interakce a umožňuje doplnit prvky simulovaného sociálního světa, které nejsou součástí designu. A také to, co je mimo jiné odlišuje od strojů.

II. Výběr účastníků je veden úvahou, jaké potřebují kompetence, které jim umožní orientaci v simulaci.

III. Vždy je cílem zúžení potenciálně nekonečného prostoru, který se při předstírání otevírá, do (optimálně) konečného množství řešení.

IV. Hlavními kompetencemi jsou: (1.) rutinní vzorce chování, (2.) využívání stereotypů, (3.) vlastní životní zkušenost a (4.) emoce.

V. Zdroje pro specifické kompetence nalézáme ve třech poměrně široce definovaných kategoriích: obecná sociokulturně podmíněná zkušenost, vlastní předchozí zkušenost s předchozí simulovanou situací, kde je schopnost sociální imaginace důležitější než přesná znalost situace a předchozí zkušenost s hraním rolí.

5.2.3.5 Vlastní simulace: aktivizace a akceptovaná diegeze

Samotné simulaci předchází aktivizace[111] kompetencí a seznámení účastníků se simulací. Základním principem této fáze je vyjednat podmínky důležité pro realizaci simulace ke spokojenosti všech. Nejdůležitějším principem je, že každý účastník musí chtít na simulaci dobrovolně aktivně participovat. Pokud účastník nemá důvěru v simulaci nebo výzkumníka v průběhu celého procesu (a především na jeho konci), výzkumník nemůže mít důvěru ve validitu simulace. Účastníky je nezbytné motivovat a upevňovat jejich důvěru od fáze rekrutace, ochoty přijít, zůstat a udržet je, aby se aktivně na simulaci podíleli po celou její dobu. Budování důvěry není výrazně odlišné od jiných participativních výzkumných technik (například focus groups) s tím, že je třeba účastníky opakovaně ujistit o jejich schopnostech hrát roli. Nepožadujeme od nich herecký výkon, ale jen vcítění se do role a „bytí v ní". Je podstatné účastníky ujistit o bezpečnosti situace, jde jen o „jako kdyby" simulaci, která nemá žádný vliv na vnější svět. Participanty je také důležité ubezpečit, že případné rozpory budou moci diskutovat po simulaci a to, že co se stane v simulaci, zůstává v ní.

Aktivizace

Teprve na splněném předpokladu důvěry účastníků a jejich ochoty se zúčastnit může následovat aktivizace kompetencí mediovaných (propasírovaných) designem simulace. Máme zde na mysli specifické kompetence účastníků a učení se novým kompetencím simulace (tedy role, prostředí a pravidel). Nepotřebujeme totiž pracovat s jakýmikoliv kompetencemi, ale pouze s jejich velmi specifickým výběrem. V teoretických termínech řečeno, aktivizací napojujeme kognitivní systém aktéra na diegetické prostředí liminálního světa. Jde tedy svého druhu o internalizaci designu a jeho propojení na vlastní kompetence aktéra, přičemž cílem je nejen tyto kompetence zjednat, ale také udržet po celou dobu simulace. Aktivizace je tedy z počátku proces aktivně vytvořený výzkumníkem, který přesahuje do vlastní simulace, kdy je znovu spontánně upevňována v rámci děje (především v jeho počátku). V úvodní fázi je zpravidla realizována skrze instrukce, cvičení, mediální prezentace (např. video [Yardley-Matwiejczuk 1997]) a dílny a je v podstatě velmi blízká aktivitám, které používá zážitková pedagogika. V nich je participant veden k tomu, aby se jeho role pro něj i ostatní stala autentickou. Autenticita je posilována skrze poskytnutí dostatku prostoru pro vlastní interpretaci a

111 S ohledem na terminologii experimentálního designu by bylo možné využívat přesnějšího pojmu indukce. Používání takového termínu by však vyžadovalo jeho přesné užívání. Tyto dva termíny je možné rozlišit a používat samostatně: Aktivizace vyjadřuje spíše zpřístupnění, oživení latentně přítomného jevu, indukce v experimentální tradici odkazuje na vkládání jednoho jevu do druhého. V textu využívám pojem aktivizace spíše intuitivně.

zplastičtění role, její dotvoření, ztotožnění se s ní. Takto budovaná uvěřitelnost mírní distanci účastníků. Aktivizace je vždy náročnější tím více, čím více je role a simulovaná situace vzdálenější účastníkům simulace, respektive čím méně se výzkumníkovi daří ukázat paralely k jejich vlastní zkušenosti[112]. Předstírání bude vždy představovat kognitivní zátěž, nicméně je nutné ji redukovat do té míry, aby účastníka neparalyzovala. Zároveň však musí být dostatečně jednoduchá, protože i zde je třeba pracovat s maximální informační kapacitou jedince.

Úvodní pasáž simulace je (přinejmenším pro nás překvapivě) součástí aktivizace spíše než vlastního výzkumného materiálu. Právě v úvodu aktéři přirozeně uchopují, dotvářejí a vplouvají do rolí a upevňují hranice liminálního světa. S takto nastaveným prostorem už pak pracují po zbytek simulace a mění jej v daleko menší míře. Účastníci v této fázi překonávají počáteční ostych (podobně je tomu například v hloubkových rozhovorech po zapnutí diktafonu), nervozitu a nejistotu:

„Tak jsem tak jako intuitivně hrál rozpačitého kluka, který prostě přišel a vítá se jakoby se všema, ale cítím, že jsem v tom spíš plaval, v té první části. A až postupně, až jakoby jsem začal mluvit s ostatníma lidma a Petr se tvářil, že neví, že nás všechny prostě rozemelou na orgány, a Jirka na mě zle koukal, že jakoby jsem tak Jitce ublížil, tak až tehdy, prostřednictvím hraní s těma jinýma lidma se ve mně ty emoce nějak objevily a měl jsem se čeho chytit.“ (NLMG, Petr)

Simulaci je vhodné zahájit jasným předělem, jako je příchod do místnosti, potřesení rukou, přípitek, pozdravení a úvodní slovo, atp. Pokud není tento přechod ukotvený designem (například skrze instruovaného účastníka), je možné, že si jej aktéři najdou sami (například napití se z připravené sklenice s vodou na začátku jednání). První fázi simulace je třeba ukotvit jejím pevnějším svázáním: vzájemné představení, úvodní proslov a nastolení problému, po němž následuje stručné vyjádření všech účastníků, atp. Aktéři tak snadněji přizpůsobí své myšlení simulované realitě a začnou přemýšlet v intencích role a liminálního světa.

To pak posilují skrze interakce i vlastní hraní role. V roli se pak drží, i když v okolí není nikdo, kdo by s nimi interagoval a vlastním hraním posilují nastolenou diegezi. Postupně tak dochází z hlediska prožívání k určitému stírání hranic simulace (role) a reality a vytrácí se nadhled aktérů nad simulací, což vede k akceptované diegezi:

112 Pro simulace jsou z tohoto hlediska uchopitelnější formální události, jako jsou zasedání atp., protože v těchto referenčních systémech neočekáváme „autentické“ prožívání.

„Původně hrál pro ostatní, aby jim to přišlo dojemný, že chce běžný věci a přitom musí umřít. Jak se to dotklo jich, nevím, ale mně samotnému to přišlo líto.“ (NLMG, Petr)

V průběhu simulací jsme také dospěli k několika dílčím praktickým postřehům, které jdou za rámec představené teoretické koncepce, nicméně je považujeme za zajímavé z hlediska praktické realizace:

1. Cvičení a dílny musí působit nenásilně. Často je pro účastníky nepřirozené procházet těmito aktivitami.
2. Pro ztotožnění se s rolí postačí klást jednoduché otázky, na něž si účastníci sami odpovídají (např. jak jste se dostal do funkce?)
3. Je vhodnější nejprve zadat role, pak až situaci. [Armstrong 2001]
4. Je nezbytné jasně určit hranice simulace (časové, prostorové, pravidla), aby bylo jasné, kdy simulace končí, kdy vystupujeme z role. Stejně mohou být důležitá pravidla pro fyzický kontakt (ať již intimitu nebo agresi).
5. Každá simulace by měla mít jasně stanovený mechanismus pro bezpečné odstoupení ze simulace, který všichni účastníci musí respektovat.
6. Osvědčilo se nám používat instrukci zhruba v tomto znění: Improvizujte, ale zůstaňte v roli a v situaci. Nepřehrávejte [Armstrong 2001].
7. Je třeba účastníky několikrát ujistit, že hrát roli je přirozené a nečekáte herecké výkony.
8. Během simulace se účastníci snaží vymanit z tíživých, komplikovaných nebo nepříjemných momentů tím, že vystoupí z role a celou situaci zparodují nebo se začnou smát. Do značné míry lze tomuto jednání předejít tím, že participanty na tento fakt upozorníte.
9. Obdobně je vhodné omezit nebo zakázat extradiegetickou komunikaci (tedy komunikaci mimo roli mezi účastníky nebo s okolním světem).

Akceptovaná diegeze

Správné nastavení cíle simulace, modelu, designu, prostředí, výběru účastníků, jejich důvěra a aktivizace a dobrý začátek jsou klíčovými kroky k validní role-playingové simulaci. Zbývá jen jeden důležitý aspekt, a to zjistit, zda a jak dochází k akceptované diegezi. Ta však může být poměrně obtížně zkoumatelná: pozorování odhalí spíš vnější stav a spíše než diegezi sledujeme herecké schopnosti, zpětná reflexe zase tvoří racionalizaci. Výzkumník by měl proto vycházet z předchozích (i osobních) zkušeností, které pak aktéři potvrdí ex post. Nemusí se obávat, pokud aktéři zpětně hovoří o tom, že se do simulace nepohroužili. Pohroužení se do simulace je krajní forma akceptované diegeze, někteří autoři [Montola, Stenros, Saitta 2015] ji dokonce označují za estetický ideál spíš než za reálný stav.

Akceptovaná diegeze může nabývat řady podob [Brychta 2014], emocionální ponoření do role je v případě výzkumných simulací ojedinělé, ale v designu simulace je přesto vhodné akcentovat. Častěji nabývá jiných podob: snaze zvítězit, najít řešení problému, dospět ke konsensu atp. [Calleja 2011]. Při post hoc hodnocení pak účastníci hovoří o tom, že jim bylo nepříjemné řešit problémy postavy, že cítili napětí, neklid (jehož zdrojem ale nebyla obava z hraní role), že jim byl nepříjemný tlak, který na ně byl vyvíjený. Pokud měli hrát sami sebe, pak to, že se pokouší najít řešení morálních problémů v designu simulace.

„*Co by si o mě řekli druzí, kdybych zohledňovala pouze zisk, přece se mám chovat, tak jak bych se chovala já.“* (Marie, Panalba)

Vedle negativních pocitů v konfliktních situacích je ale s ponořením se do role spojena i řada pozitivních pocitů:

„A ve chvíli, kdy na ní bylo vidět, že jako hraje, že tu postavu má rád, tak najednou to byla taková radost – super, nemusím hrát postavu, která zažije něco smutnýho, můžu zahrát jako romanci… Tak vlastně, já nevim, že je to nějaká vyhlídka na příjemný zážitek?“ (Anna, NLMG)

„… a připravuju se na to, že to vlastně spolu nevyjde, ale v půlce tak jako dostanu tušení, že jako asi jo a jakoby mám z toho radost. A ta radost, kdy jakože jo, super, prostě, dobrý a teď to dovedu jenom k tomu, že budeme jako spolu, způsobí potom to, že to hrajeme víc uvolněně. Protože je tam ta postava a hráč asi trochu propojená, že jakoby ze mě spadne ten stres, že dobrý, tak mě chce…“ (NLMG, Petr; podtržení MB)

Četné výpovědí účastníků potvrzují, že emocionální pohroužení se do role je vždy jen dočasné, ale podporuje autenticitu celé situace. A právě pozorovaná i reflektovaná přirozenost jednání v roli se zdá být klíčovým aspektem pro rozpoznání toho, zda se akceptovanou diegezi podařilo nastolit, či nikoliv. Jde ale stále o z našeho pohledu poměrně obtížně uchopitelný indikátor, k němuž nejsme s to přiřadit jasné a univerzální identifikační znaky. Domníváme se, že vždy bude tento aspekt do jisté míry záviset na zkušenostech a kritickém úsudku výzkumníka.

Shrnutí

I. Předstírání bude vždy představovat kognitivní zátěž, nicméně je nutné ji redukovat do té míry, aby účastníka neparalyzovala.
II. Každý účastník musí chtít na simulaci dobrovolně aktivně participovat. Pokud účastník nemá důvěru v simulaci nebo výzkumníka v průběhu celého procesu, výzkumník nemůže mít důvěru ve validitu simulace.
III. Aktivizace je internalizací designu a jeho propojení na vlastní kompetence aktéra. Participant je veden k tomu, aby se jeho role pro něj i ostatní stala autentickou. Autentičnost je posilována skrze poskytnutí dostatku prostoru pro vlastní interpretaci a zplastičtění role, její dotvoření, ztotožnění se s ní.
IV. Úvod simulace je pevnou součástí aktivizace, protože aktéři uchopují, dotvářejí a vplouvají do rolí a upevňují hranice liminálního světa.
V. Účastníci hrají roli, i když v okolí není nikdo, kdo by s nimi interagoval a vlastním hraním posilují diegezi.
VI. Emocionální pohroužení se do simulace je krajní forma akceptované diegeze, je označována za estetický ideál.
VII. Přirozená dualita vědomí role a účastníka, podvojné uvažování nad simulací nemusí aktéra vytrhávat z diegetického prostředí.
VIII. Přirozenost jednání v roli se zdá být klíčových aspektem pro rozpoznání toho, zda se akceptovanou diegezi podařilo nastolit, či nikoliv.

5.2.3.6 Data

Výzkumník: Co bylo podle vás smyslem celé hry? Účastník: Užít si trochu legrace!

- reflexe autorů simulace Prodejci

Pro sběr dat představuje role-playingová simulace terén velmi podobný běžnému sociálnímu prostředí. Klíčovou diferencí je tak nutnost reflektovat diferenci reálné-simulované, což zakládá validitu celé techniky. V následující části textu se tak budu soustředit především na tento aspekt.

Při vhodně stanoveném cíli výzkumu část shromážděných dat slouží k metodologickým účelům: kontrole validity a případným návrhům k úpravám designu. Pro naplnění obou cílů je nezbytné zvážit, která data a jakou cestou je v dané simulaci potřebné sbírat. Sledovat a analyzovat celou

simulaci ve vší komplexitě je velmi náročné, či rovnou nemožné. Pokud víme, jediný, kdo takový exkurz provedl, byl Philip Zimbardo [2014].

Jako přínosné se obecně ukazují kombinace různých, především kvalitativních, metod sběru dat: polní poznámky výzkumníka a samozřejmě ex post hloubkové rozhovory či jiná forma reflexe. Zde je ale třeba počítat se sebestylizací a velkou mírou okamžité fabulace, když se participant snaží pojmenovat pro něj obtížně reflektovatelné aspekty simulace. Videozáznam pak zachycuje pohyb, řeč těla a gesta, ale pokud se účastníci pohybují v prostoru, je jeho užitečnost jen velmi omezená. Audiozáznam (například individuální port pro každého účastníka) se v naší praxi ukázal jako vhodnější. Způsob sběru těchto typů dat se v zásadě neliší od výzkumu běžné reality. Pro některé simulace, jako například Panalba, je v podstatě další sběr dat během simulace redundantní.

Pevnou součástí role-playingové simulace je také zpětná vazba[113], která má vztah jak k otázkám metodologickým, tak k otázkám etiky výzkumu a psychologické bezpečnosti. Je prvním krokem analytické fáze a bezprostředně navazuje na samotnou simulaci. Považujeme ji za výrazně efektivní způsob porozumění simulaci z pohledu účastníků, a protože není běžnou součástí výzkumných technik, budeme se jí věnovat o něco blíže.

Vedle ujištění se o psychologické pohodě aktérů (viz níže) je cílem dát prostor účastníkům pro kladení námitek, [Latour 2005: 249] v několika vzájemně provázaných ohledech:

(1.) V první řadě jde o námitky vůči simulaci jako takové, zejména vnímaný rozdíl mezi simulovanou a reflektovanou interakcí. Účastníci přicházejí s tímto typem zpětné vazby spontánně, je vhodné je samozřejmě dále podpořit v jejich interpretacích. V obecné rovině sledujeme, v jakém směru účastníci reflektují design simulace jako něco, co mění (vychyluje) jejich strategie a jednání. Zejména pokud se ocitli v nekomfortní situaci, mají výraznou potřebu rozdělit „sebe“ a „roli“ a poukázat na to, že v situaci by jednali etičtěji, morálněji atp. Další část námitek směřujte na to, jak účastníci nahlíží na zjištění výzkumu, na zodpovězení výzkumné otázky a jaké v souvislosti s tím používají argumenty.

113 Debriefing, zpětná vazba, či review jsou pojmy označující různé přístupy k reflexi proběhlých událostí. Pro účely tohoto textu je budeme používat spíše volně. Jako strukturovaná disciplína debriefing vznikl ve třech tradicích: (1). Ve vojenství jako součást rozboru mise (nejprve pro rozbor taktiky a operativy k dalšímu učení, následně i psychologickou bezpečnost). Následně v oblasti vyrovnávání se s traumatickými zážitky (katastrofy, oběti závažných kriminálních činů) a za třetí v experimentální psychologii, kde se využíval princip lhaní (deception), k narovnání této věci [Fanning, Gaba 2007: 116]. V našem prostředí je pak velmi důležitým zdrojem rozvoje debriefingu zážitková pedagogika [Reitmayerová, Broumová 2007]. Tento prostor může být stejně zajímavý jako samotná simulace. Jde ve své podstatě o její organickou nástavbu.

Důležité pak je také pochopení nebo nepochopení informací, které má aktér k dispozici. Ať již jde o instrukce specifické nebo obecné.

(2.) Reflexe role a vlastního výkonu obecně sleduje schopnost participanta vstoupit do role (respektive postupně vstupovat do role) a spokojenost s vlastním výkonem. Sledujeme zdroje jednání, dotváření role, klíčové okamžiky simulace z hlediska vnímání autenticity (vs. stereotypizace) simulace a obecněji obtížnost hraní role. Rozšířeným rámcem je pak reflexe přijetí role druhými, zvolené strategie pohybu v simulaci a dotváření role. Z toho pak vyplývá i to, zda participace byla aktivní, angažovaná a spontánní, respektive v jakých ohledech taková byla a v jakých nikoliv. V důsledku se zde dostáváme k míře diegetičnosti prostředí a schopnosti simulace aktivovat akceptovanou diegezi, případně identifikovat z tohoto pohledu silné a slabé momenty.

(3.) Třetí oblastí jsou specifika konkrétní simulace, tedy identifikace komunikačních a mocenských center, klíčoví aktéři určující komunikaci a směřování simulace. S tím související dominance některých rolí a diskuse, zda jde o vlastnost designu nebo specifikum konkrétního aktéra a přihlédnutí k tomu, jak mohlo specifické složení účastníků konkrétní simulace ovlivnit získaná data a závěry. Zároveň sledujeme zdůrazňované prvky modelu, a co přináší do simulace aktéři nad jeho rámec, včetně například jejich předchozí osobní zkušenosti. Zajímá nás, jak participanti dotvářejí a formují reflexi svého jednání v průběhu skupinové zpětné vazby, jakým způsobem v ní nacházejí smysl a sjednocují ji se svými postoji.

Prostor pro kladení námitek je z principu živelný a obsahuje velké množství různě relevantních informací. Účastníci simulací jsou však pro jejich design podstatnější než například expertní názor. Ukazuje se, že žitá zkušenost poskytuje výrazný prostor pro metodologicky i věcně validní interpretace jednotlivých prvků modelu. V tomto ohledu je prostor pro reflexi účastníků jedním z konstitutivních prvků validní simulace.

Shrnutí

I. Pro sběr dat představuje role-playingová simulace terén velmi podobný běžnému sociálnímu prostředí. Klíčovou diferencí je tak nutnost reflektovat diferenci reálné-simulované, což zakládá validitu celé techniky.
II. Jako přínosné se obecně ukazují kombinace různých, především kvalitativních, metod sběru dat.

III. Pevnou součástí role-playingové simulace je zpětná vazba. Jejím cílem je poskytnout účastníkům prostor klást námitky vztahující se jak k otázkám metodologickým, tak k otázkám etiky výzkumu a psychologické bezpečnosti.

IV. Žitá zkušenost poskytuje výrazný prostor pro metodologicky i věcně validní interpretace jednotlivých prvků modelu. To je ve zpětné vazbě reflektováno zejména v těchto ohledech: (1.) vnímaný rozdíl mezi simulovanou a reflektovanou sociální interakcí, (2.) reflexe role a vlastního výkonu, (3.) specifika konkrétní realizace simulace.

5.2.3.7 Etické otázky simulací

„Ale přestože jsme do toho nešli naplno, chvílemi jsem se cítila trapně, jak jsme na chudáka tlusťocha zlí.“

- Klára, Fat man down

Zde představená praktická diskuse etických otázek role-playingových simulací rozvíjí poznatky jiných autorů, které jsou popsány v teoretické části textu, a adresuje především dvě roviny: Budování vzájemné důvěry výzkumníka a účastníka, jejímž důležitým ohledem je poskytování pravdivých informací o průběhu a smyslu simulace. A za druhé možné prolnutí role s životem účastníka (s důrazem na emocionální rovinu). Za obojím stojí jasné poselství: Účastníci nejsou laboratorní myši, se kterými je možné manipulovat.

Důvěra

Důvěra ve výzkumníka, která je budována od prvního kontaktu s výzkumem a v průběhu celé simulace, je předpokladem pro důvěru v simulaci. Pokud účastník nedůvěřuje výzkumníkovi (a to i po skončení simulace), pak nedůvěřuje simulaci samotné. A tím pádem nemůže simulaci věřit ani výzkumník. Důvěra je důležitá i pro zjednávání simulace jako takové, protože účastník v ní musí bezprostředně reagovat na prostředí a jednání druhých, pro což je důvěra vstupní podmínkou.

Důvěra je spojena především s informacemi, které o simulaci účastník má. Zatajování nebo lhaní o skutečném cíli výzkumu je problematické samo o sobě a bylo diskutováno v teoretické části textu. Faktem však zůstává, že není možné předat účastníkům úplně všechny informace. Cíl výzkumu by tak měl zaznít alespoň v obecné rovině, ale není nutné (a z hlediska snahy neovlivnit výsledky někdy ani možné) jej specifikovat konkrétně.

Druhou důležitou podmínkou je podmínka dobrovolné účasti, tedy nejen dobrovolného vstupu do výzkumu, ale také možnost z něj v libovolném okamžiku vystoupit nebo se nezúčastnit některé jeho části. Tento fakt je vhodné promítnout do základních pravidel simulace v podobě pravidla (např. domluvené klíčové fráze) umožňujícího vystoupit z role či celé simulace.

Prolnutí se životem účastníka

V některých případech může v role-playingových simulacích dojít k prolnutí ztvárňované role do života účastníka, emocionálnímu pohnutí, posunutí stávajících sociálních vazeb nebo jiné podobné formě dopadu simulace na život aktéra[114] [Lankoski, Jarvela 2012]. Tato prolnutí mají celou řadu, nikoliv nutně negativních, podob. Může jít o otevření traumatu (šikana), problematizaci aktuálního stavu účastníka (rozchod), otevírání morálních otázek (milosrdná lež), nebo například pocit vlastní bezvýznamnosti nebo aktivizace k akci. Role mají také vliv na vztahy účastníků. Role na opačných koncích argumentačního spektra nebo vyloženě antagonisticky nastavené mohou vést k negativním vazbám aktérů mimo simulaci. Role romantických vztahů a přátelství naopak mohou prohloubit (falešný) dojem blízkosti. Hran, kde se může prolnout role s aktérem, je samozřejmě mnohem více, zde jde především o to načrtnout problematiku. Pro bližší ilustraci uvedu dva příklady:

Jakoby že si prožiješ slabší odraz toho, že by to byla skutečnost. Nebo – já jsem si prožil slabší obraz toho, že by to byla skutečnost. A potom jakoby, když ta hra skončila, tak ve mně třeba půl hodiny jsem si musel uvědomovat, že s ní vlastně nechodím. Ale není to tak, že by skončila hra a teďkon jako chaos ve mně, jakože ó bože prostě, ale nějak tam ten pocit byl. A den na to už ne. Ale jakoby zbyly tam k té K jako sympatie. Ale to je jakoby otázka, jestli tam zbyly, že pro naše kamarádství byl vstupní bod tak silný, to nevím, jestli by se tam objevily, kdybychom spolu šli na pivo nebo něco. To nevim. (NLMG, Petr)

„Mnoho účastníků odchází ze setkání frustrovaných. Jak jsem zmínil výše, myslím si, že je to klíčový krok procesu učení. Nerealizovali jsme žádné dlouhodobé a systematické pozorování, nicméně spontánní zpětná vazba ukazuje, že na Panalbu nelze jen tak zapomenout.“ [Armstrong 1976]

Schopnost simulací účastníky v tomto směru ovlivňovat není v porovnání s rolovými hrami [viz Buchtík 2014b] příliš velká, což je dáno zaměřením na specifický výzkumný cíl a běžnou délkou trvání, jde nicméně o důležitou a pro tuto techniku specifickou etickou otázku, již výzkumník musí

114 Role-playingová teorie toto prolnutí označuje jako bleed (krvácení) [Montola 2014; Bowman 2014; Bowman, Torner 2014].

brát v rámci designu simulace v úvahu. Druhou úrovní je pak nabídnutí psychické podpory v průběhu zpětné vazby a případně začlenění pasáže vystupování z role, či prostoru pro to, aby se účastníci, jejichž role byly v konfliktu, měli prostor bavit mezi sebou a nenesli si takový konflikt do vlastního života. Odpoutání se od role ostatně probíhá spontánně, často například formou vytváření vysvětlení, proč se účastník v roli choval jinak, než by se v takové situaci choval sám. Považujeme za důležité taková vyprávění ponechat jako výsostnou půdu účastníkům. Ve většině případů jsou tyto minimalistické mechanismy dostatečné, je však třeba počítat s tím, že prolínání role s životem hráče nabývá různých podob.

Fat man down a experimenty poslušnosti

Etické problémy mohou nabývat konkrétních a v některých případech neanticipovaných podob. Tento problém bych rád ukázal na praktické ukázce z realizace simulace Fat man down, kterou jsem uvedl pro studenty semestrálního kurzu nestandardních technik. Přestože nejde o simulaci, ale hru, vyvolala v reflexích studentů poměrně zajímavou diskusi. Jedním z principů hry je klamání. Veřejně oznámíme, že záchranné slovo je „diamant“. Pokud hráč Fatmana toto slovo použije, situace bude hned uklidněna. Bez přítomnosti Fatmana pak zbylým hráčům vyložíme, že toto slovo neplatí a v případě jeho vyslovení naopak mají přitvrdit a dát tak hráči Fatmana zajímavý zážitek. S tím je naopak organizátor domluvený na jiném záchranném slově, Fatman zná celý princip a jeho úkolem je slovo „diamant“ použít.

Přestože se hry účastnili studenti dobře obeznámení s Milgramovými a Ashovými experimenty, bystander efektem a podobně, žádný z nich se proti pravidlu nepostavil. Zpětně tuto situaci hodnotili v psaných reflexích i spontánních rozhovorech. Sami byli překvapeni, že v daném situačním rámci nikdo z nich nezareagoval.

„Nejzajímavější mi zpětně přišel okamžik ‚diamant‘, naprosto ukázkový Milgram, většina z nás absolvovala sociální psychologii, takže jsme to znali, a přesto se nikdo nahlas neohradil ani předem, ani během samotné situace.“

„Velmi mě ovšem zaujala jiná věc, a to snadnost, s jakou jsme se všichni nechali strhnout k ignoraci záchranného slova. Lze argumentovat tím, že tě známe, a že jsme ti věřili, že ty bys něco takového neudělal a podobně, nicméně to na základním faktu nic nemění.“

„Zajímavým momentem bylo nevyužití a zároveň bezproblémového přijetí zrušení záchranného hesla diamant. Nikdo z účastníků neměl se změnou pravidel problém, ale zároveň nebyl nikdo schopen dostatečně ‚přitvrdit'."

Mě samotného překvapila snadnost, s jakou takto poučení účastníci přijali mou autoritu. O to víc vnímám jako důležité zvažovat etické aspekty simulací předem, protože odpovědnost z výzkumníka, zdá se, nikdo nesejme a mechanismy sociální kontroly ze strany účastníků jsou zde omezené.

Každá simulace má svá specifika, a tím i vlastní etické otázky, a je proto nezbytné je vždy znovu zvažovat. A přestože byla tato krátká kapitola zařazena na konec představené analýzy, svým významem je důležitější než všechny ostatní. Bezpečnost účastníků je samozřejmě na prvním místě.

Shrnutí

I. Každá simulace má svá specifika, a tím i vlastní etické otázky, a je proto nezbytné je vždy znovu zvažovat. Mezi klíčové ale vždy patří důvěra a prolnutí role a života účastníka.
II. Nezbytné je nabídnutí psychické podpory v průběhu zpětné vazby.
III. V role-playingových simulacích může dojít k prolnutí ztvárňované role do života účastníka, emocionálnímu pohnutí, posunutí stávajících sociálních vazeb atp.
IV. Důvěra je důležitá i pro zjednávání simulace jako takové, protože účastník v ní musí bezprostředně reagovat na prostředí a jednání druhých, pro což je důvěra vstupní podmínkou.
V. Důvěra je spojena především s informacemi, které o simulaci účastník má, respektive jejich zatajováním nebo lhaním o nich.
VI. Druhou důležitou podmínkou je podmínka dobrovolné účasti a také možnost ze simulace v libovolném okamžiku vystoupit nebo se nezúčastnit některé její části.
VII. Odpoutání se od role ostatně probíhá spontánně, často například formou vytváření vysvětlení. Považujeme za důležité tato vyprávění ponechat jako výsostnou půdu účastníkům.

5.3 Diskuse

V předchozích případových studiích jsem spíše reflektoval způsob, jakým se vztahují k pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení**. Zde jsem však do značné míry při samotném vývoji**

role-playingových simulací z principů, které tato disertační práce ve svém úvodu formuluje, a z nároků, které klade, vycházel. Nyní zhodnotím, kdy je možné pojímat RP simulace jako metodu vhodnou pro dosahování vysvětlení a jaké nároky klást na její design při posuzování kvality konkrétní simulace. Sleduji přitom výkladovou linii využitou v kapitole 2. Ptám se po běžném a vědeckém poznání, sociálních reprezentacích, způsobu výstavby modelů a dosahování vysvětlení. Účel této pasáže je trojí: Jednak chci lépe a strukturovaněji čtenáři ukázat slabá a silná místa RP simulací, za druhé „odkouzlit" abstraktní úvahu o pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení z druhé kapitoly a za třetí zasadit ji do konkrétního kontextu s praktickými a srozumitelnými ukázkami toho, co jednotlivé termíny představují.

5.3.1 Výzkumná praxe

Díky tomu, že jsme se pohybovali jak v teoretickém, tak praktickém poli, dokázali jsme představit koherentní epistemologický přístup a ověřit řadu otázek v praktickém výzkumném procesu.

V teoretické části spolu s Tomášem Hampejsem rozehrávám analogii živného roztoku Petriho misky a role-playingu jako živného roztoku sociálních interakcí. V experimentálních situacích nám umožnila epistemologickou úvahu, jakým způsobem je možné role-playing uchopit jako vědeckou metodu. Pojem liminality a liminálního světa předkládáme jako termíny popisující experimentální situaci, ukazujeme, že díky přirozeným schopnostem člověka vytvářet a pohybovat se v sociální situaci (především schopnosti hraní role, imitace, kolektivní intencionality a schopnosti rozlišování různých referenčních řádů v rámci situací) dochází při dosažení určitého stupně přijetí diegeze ke konvergenci fikčního (liminálního) a skutečného světa. Předstírané jednání se tak stává předstíraným až na úrovni sekundární reflexivity, stává se tedy do značné míry živou sociální interakcí (vedle interakcí reflektovaných). **Byť s ní výzkumníci pracují bez výjimky pouze intuitivně, jeví se na základě naší úvahy porozumění této podvojnosti pro rozvoj role-playingu jako výzkumné metody zcela klíčové.**

Design simulace je prostředníkem mezi modelem a aktéry simulace: formuje model do podoby scénáře, materiálů a prostředí. Design je proces zpřístupňování modelu aktérům s ohledem na jejich kompetence. Špatný design může stát za „únosem tématu" (účastníci tematizují něco jiného, než výzkumník zkoumá). **Design musí z jedné strany simulaci zkrotit (jinak vytvoří simulaci, která produkuje svůj vlastní referenční systém) a z druhé strany ponechat volnost (jinak**

účastníci mechanicky podle instrukcí přehrávají). Vždy klademe důraz na vzájemnou důvěru účastníka a výzkumníka.

Soustředil jsem se proto na zkoumání výstavby modelu, který je relevantní vůči referenčnímu systému a zároveň uchopitelný jako výzkumný instrument vhodný pro cílovou populaci, tedy způsob, jakým je v role-playingové simulaci dosahováno překladu mezi výzkumníkem a účastníkem (což je klíčový prvek posouzení kvality metody). To je dostatečné v určitém vektoru, tj. směrem ke studovanému sociálnímu jevu. Nemusí dojít k porozumění ve všech rozměrech simulace.

Překlad umožňují jednak kompetence jejích aktérů a za druhé vhodný design celé studie. Obecná schopnost dosáhnout překladu je zakotvena v sociokognitivním argumentu, což však není dostatečným předpokladem. Účastníci musí mít specifické **kompetence.** Ty jsou založeny na třech rovinách. **První z nich je vrstva sociální, představující předporozumění (pravidla a normy, habitus).** Tato kompetence je sociokulturně zakořeněná, což z ní ovšem nečiní triviální argument. Používání zaběhlých vzorců chování je vlastně aplikací příručního balíku vědění (stereotypů, desirability…) na tuto konkrétní instanci: Jak běžně zachází s věcmi, jaké způsoby jednání aplikují na konkrétní situace, jak rozumí složitým sociálním vazbám a jak interpretují druhé, když s těmito prvky pracují. Druhá vrstva je **situační, kdy hraje roli zkušenost s konkrétním referenčním systémem** (jak jsme diskutovali výše, ta nemusí být pro dosažení vzájemného rozumění kritická: **schopnost sociální imaginace je důležitější než přesná znalost situace)**, kterým aktivizují autentické prvky simulace. **Třetím prvkem je zkušenost s RP simulací a hraním role jako takové.** To proměňuje spíš přístup aktérů k technice. To jsou tři různé druhy rozumění: obecné, konkrétní a rozumění zkoumanému problému, výzkumné technice.

Specifický důraz je při výstavbě modelu kladen na diegetickou rovinu. **Právě akceptovaná diegeze je klíčem ke zjednávání živých sociálních interakcí, tedy zakládajícího předpokladu kvalitní role-playingové simulace.** V té jde o to dosáhnout stavu, kdy je simulace dostatečně přirozená z pohledu studovaného jevu a účastníků, kteří ji přijmou za svou do té míry, že se přestanou v duchu ptát, „co bych měl v této situaci dělat“, ale budou v roli jednat spontánně díky realismu spjatému se samotným fyzickým jednáním soustředěným na aktuální úlohu. Vím, že existují komplexní a vysoce diegetické liminální situace (ať již výzkumné jako mnohokrát zmíněný stanfordský experiment nebo na pomezí umění a hry se pohybující projekty, jako jsou například Totem [2007], Legie: Sibiřský příběh [2014], Skoro Rassvet [2012] nebo Delirium [2010; Stenros, Montola 2010]), přiznávám však, že přes formulaci řady doporučení neumím s jistotou zajistit, jak jich

kontrolovaně a opakovaně dosahovat v role-playingových simulacích. Dosahování akceptované diegeze je tak hlavní výzvou dalšího bádání.

5.3.2 Riziko vyprázdněného empirismu: stanovení jasného cíle

Abychom mohli rozlišovat mezi vědeckým a běžným poznáním, musíme je přesně uchopit, tedy velmi jasně specifikovat cíl simulace z vědeckých pozic a pojmenovat potřebné kompetence účastníků. Základem techniky je však její dialogická povaha budovaná skrze **reflexi, důvěru a zužování prostoru**.

Pro kvalitu role-playingové simulace je nezbytné pečlivé stanovení cíle a výzkumných otázek. To vyžaduje, stejně jako v případě jiných metod a technik, dostatečnou teoretickou diskusi výzkumného problému. **Specifickým rizikem RP simulací je odklon od formulovaného problému k jiným jevům, které se ukáží být (ad hoc) zajímavé**. Zachovat vědecké poznání tedy v tomto případě znamená sledovat jasně specifikovaný výzkumný problém, nikoliv cokoliv „zajímavého“. Pečlivé stanovení a identifikace zkoumaného fenoménu nebo jeho specifických aspektů není pouhým deklarativním metodologickým postupem, ale jedná se o konstitutivní prvek zakládající podobu celé simulace.

5.3.3 Důraz na perspektivu účastníků

5.3.3.1 Kompetence

Běžné poznání se zde odráží v kompetencích účastníků potřebných pro pohyb v dané situaci. Specifickou a univerzální kompetencí je přirozená schopnost člověka předstírat, což jsem popsal v podobě sociokognitivního argumentu[115]. Mezi další kompetence, které se proměňují v každé jednotlivé simulaci, patří schopnosti hraní role, využívat rutinní vzorce chování, stereotypů, osobní životní zkušenosti, emoce a informace přímo se vážící na simulovanou situaci. **Kompetence jsou tím, co od sebe jednotlivé účastníky odlišuje, vnáší do simulace živé interakce a umožňuje doplnit prvky simulovaného sociálního světa, které nejsou součástí designu.** Kompetence je možné vytvářet nebo oživovat a zdůrazňovat v průběhu aktivizace (viz dále).

115 Pro připomenutí ve zkratce říkáme, že přestože je simulovaná situace odlišná od skutečné, předstírání činnosti využívá stejných částí mozku jako konání takové akce. Role-playing tedy umožňuje vznik sociality, která je reflexivní až v sekundární úrovni.

Žádoucím stavem je, aby pro účastníka simulace nepředstavovala nutnost neustále zjednávané interakce reflektovat, ale aby se pro něj staly živými interakcemi. To je možné jen v momentě, kdy je schopen reagovat přirozeně a v reálném čase, jinak je jeho schopnost využít kompetencí velmi limitována. Design simulace tak musí zajistit maximální redukci kognitivní zátěže, do té míry, aby účastníka neparalyzovala a umožnila mu využít potřebných kompetencí. Nejde tedy pouze o to, zda kompetencemi disponuje, ale zda je vůbec schopen identifikovat (vědomě či nevědomě), které má použít a jak je použít vhodným způsobem. To se děje jednak skrze diegetičnost situace (viz dále) a za druhé zužováním prostoru. Zúžení musí být obsaženo ve třech místech: designu (klíčové body), materiálech (pravidla, čas) a musí být součástí aktivizace (ta vede především k vnímání autenticity simulace). Například je třeba vyjasnit představu účastníka o roli a jejích kompetencích nebo o pravidlech fyzického kontaktu.

V praxi práce s běžným poznáním účastníků znamená nejen schopnost výzkumníka zajistit účastníky s vhodnými kompetencemi. To je často poměrně triviální, protože bývají kulturně široce využívané a navíc u zkušenostních kompetencí nevyžadujeme detailní, ale alespoň zprostředkovanou zkušenost s referenčním systémem simulace. Větší problém kompetence správně je identifikovat, pojmenovat a umožnit účastníkům je využít.

5.3.3.2 Dialogičnost: důvěra a reflexe

Klíčovým předpokladem je důraz na **vzájemnou důvěru mezi výzkumníkem a účastníkem a na jeho dobrovolnou aktivní účast**. Účastník musí vědět, že jeho role končí zároveň s experimentem a nikdo nebude z jeho jednání během experimentu vyvozovat důsledky pro něj samotného. V určitém směru jde ještě dál než většina jiných technik, když deklaruje, že bez důvěry účastníka v simulaci ji není možné považovat za validní. Tato potřeba pak zakládá dialogičnost celé techniky, která je vedena i mezi aktéry samotnými. Kladení námitek by mělo být zajištěno nějakou formou reflexe, jejíž výstupy se promítnou do analýzy. Nutnou součástí řešení je opakovaná replikace simulace a zachování relativní volnosti pohybu v prostředí.

5.3.3.3 Schopnost reagovat

Za sociální reprezentaci je v zásadě možné označit takové fenomény, o kterých dokáží účastníci během simulace spontánně hovořit, rozvíjet je a dokáží reagovat na promluvy dalších

účastníků. Sociální reprezentaci tvoří takové aspekty referenčního systému (tj. dané sociální skutečnosti), které jsou explicitně vyjádřeny v tom ohledu, že aktéři musí během simulace jednat a reagovat okamžitě, v jednotlivostech bez prostoru pro reflexi předchozí konkrétní zkušenosti. Účastníci sociální reprezentace rozvíjí především skrze kompetence a důležitá je především zkušenost jedince se stejným či alespoň podobným prostředím či situací.

Pro plné vytěžení design zdůrazňuje právě ty aspekty referenčního systému, které jsou **klíčové pro vznik, trvání a změnu příslušného problému**. Stávají se jádrem simulace (tedy modelu), skrze které je vytvářena role a konkrétní situační interakce. Účastníci pak dokáží autenticky a neproblematicky doplnit nejistý prostor periferie znalostí obecnějšího řádu (jednání farmaceutické korporace a pracovní jednání). K tomu je ale třeba v modelu simulace jasně ukotvit jádro reprezentace.

V praxi jde především o to ujistit se, že účastníci jsou schopni se v situaci pohybovat, rozvíjet ji, reagovat na ni a domýšlet ji. Pokud nejsou, nemusí jít nutně o problém sociální reprezentace, ale nevhodně zvoleného designu, respektive mikrospecifikace zkoumaného fenoménu. Z druhé strany účastníci přirozeně domýšlí to, co není jasně stanovené, a proto je třeba se ujistit, že jsme pojmenovali všechny klíčové body modelu (viz dále).

5.3.4 Výstavba modelu

5.3.4.1 Kritéria vhodného liminálního prostoru jako modelu simulované skutečnosti

Sama simulace je definována jako liminální prostor, což zakládá předpoklad k další práci se simulací jako modelem. V rámci tohoto ohraničeného prostoru se zaměřujeme na problém (tedy část prostoru, na kterou klademe důraz), nikoliv na systém (celý prostor), což umožňuje zdůraznit nebo naopak upozadit vybrané regiony celého konceptuálního prostoru. Celý model je pokud možno co nejlépe a nejpřesněji popsán výzkumníkem v designu simulace.

Dobrým popisem myslím situaci, ve které aktéři nevnáší do liminálního světa nové osy, které úzce souvisí se zkoumaným problémem, a se kterými výzkumník při designu nepočítá[116], a kdy je zároveň zachována schopnost simulace vysvětlit a kontrolovat vznik znalosti vedoucí k odpovědi na výzkumnou otázku. Osy modelu musí být ve vzájemném kontextu srozumitelné pro účastníky (na rozdíl například od dotazníkových šetření, kdy respondent posuzuje každou položku

116 Pojmenovali jsme také dva typy designů, kdy můžeme o liminalitě v námi požadovaném smyslu výrazně pochybovat. A to v momentě, kdy model neumožňuje variovat podoby simulace přímo jejími účastníky, nebo naopak, když simulaci nedokážeme kontrolovat.

v zásadě samostatně). Z toho vyplývá zásadní požadavek na jeho jednoduchost. Ty stimuly, které účastníci nepřijímají, protože se soustředí na jiné aspekty situace, jsou v takovém liminálním světě redundantní (a jde tedy o izolovaný postulát).

V rámci této konkretizace hledáme model, který je relevantní vůči zkoumané sociální skutečnosti a zároveň uchopitelný jako výzkumný instrument vhodný pro cílovou populaci. Model tedy musí splňovat tato kritéria: **(1.) Potlačuje komplexitu a proměnlivost referenčního systému, ale (2.) zachovává jeho podstatné vlastnosti. To však za předpokladu, že (3.) s osami modelu (zvolenými stimuly) dokáží účastníci pracovat a pojmout je.** K tomu je nezbytné přizpůsobit výběr bodů a os vhodných pro vytvoření modelu. A i v rámci takto nastaveného modelu, který zahrnuje nejen zkoumaný jev samotný, ale i jeho kontext, sledujeme a dále podrobněji zdůrazňujeme jen vybrané regiony (část celé simulace), na které je kladen důraz. K tomu model formujeme podle základních pravidel.

5.3.4.2 Klíčové body jako prvky konceptuálního prostoru

Především zdůrazňujeme (nasvěcujeme) jen vybrané aspekty, kterými mohou být jádra, osy, dimenze, prototypy a regiony, což jsou různé typy klíčových bodů. Model tvoří body a osy, které jsme rozdělili na rámující, kotvící a pákové. Rámující body definují prostor a jsou často osami modelu. Z hlediska designu jsou obsažené především v úvodním představení výzkumníkem a jím nastaveném uspořádání (sociálním, prostorovém, časovém). **Kotvící body zpřesňují model tím, že do něj doplňují konkrétní prvky. Tyto prvky jsou často prototypy umístěné ve zkoumaném prostoru. Pákové body definujeme jako body na osách (pákový bod tak může v důsledku definovat i celou osu), které jsou klíčové pro změny v systému, naplnění cíle simulace a/nebo jsou důležité pro možnost simulaci realizovat.**

5.3.4.3 Doplňování z prostoru běžného poznání

Body a osy, které do liminálního světa patří, jsou přirozeně doplňovány z kompetencí účastníků, a model s takovým doplňováním musí počítat: je nezbytné, protože vnáší do simulace živé interakce a umožňuje doplnit prvky simulovaného sociálního světa, které nejsou součástí designu. **Jinak řečeno, účastníci si „slepá místa“ domýšlí, což nemusí znamenat problém, pokud nejde o osu, kterou výzkumník nemá pod kontrolou a zároveň je důležitá pro interpretaci výsledků.** Tato

domýšlení lze omezit fixací nebo restrikcí, tj. explicitně konstatovat, co součástí modelu není, nebo určitou osu zafixovat na konstantě (což je jiná situace než vyřadit osu z modelu zcela).

Model je tedy v případě role-playingových simulací určován nejen vědeckým poznáním, ale výrazně také poznáním běžným, které vyplývá z kompetencí a námitek účastníků.

5.3.5 Bod překladu: Kompetence a aktivizace

Z předchozího výkladu vyplývá povaha překladu a pevných bodů. Tyto dva prvky jen stručně shrnu. Podrobněji pak budu diskutovat vzájemný vztah a podobu korespondenčních pravidel a teoretických postulátů.

1. **Překladu je třeba dosáhnout jen v určitém vektoru, který je daný zkoumaným problémem.** V RP simulaci tedy soustředím pozornost na zkoumaný region prostoru. Tedy aktivizace kompetencí, a tím i využitá korespondenční pravidla a teoretické postuláty, jsou soustředěné tak, aby zdůraznily zkoumaný region prostoru.
2. Pevnými body jsou v RP simulacích prvky modelu, tedy klíčové body doplněné o fixace (zpřesnění a ukotvení pevného bodu) a restrikce (tedy záměrné vyřazení bodu z modelu). Důležité pak je, aby byly tyto body srozumitelné a netvořily izolované postuláty (tedy prvky simulace, které účastníci systematicky ignorují).

Řekl jsem, že korespondenční pravidla vycházejí z běžného poznání, v tomto případě od účastníků a teoretické postuláty z vědeckého poznání, v našem případě designu simulace, a obě umožňují dosahování vysvětlení. **To, co vkládá do simulace účastník, jsou jeho vlastní kompetence. Problém je, že kompetencí je potenciálně nekonečno a je nezbytné využít, případně aktivizovat jen několik málo z nich.** Ty pak sehrávají roli korespondenčních pravidel. K aktivizaci dochází skrze design simulace, tedy skrze teoretické postuláty. Typicky zdůrazním určité prvky prostoru, naučím nebo připomenu jim některé činnosti, dovednosti nebo postupy[117] (v čechovovské dikci můžu s nadsázkou říci, že umístím-li do simulace pistoli a několikrát na ni ukážu, je celkem jisté,

117 Podobný proces můžeme najít ve všech výzkumných metodách a technikách, v některých je ale obsažen pouze implicitně, a to ze dvou hlavních důvodů: Buď předpokládáme, že určité způsoby aktivizace jsou vlastní i jiným doménám lidské činnosti (vedení dialogu v hloubkových rozhovorech). Nebo jsou součástí zaběhnuté praxe a potřebu aktivizace z tohoto důvodu samostatně netematizují, protože ji pokládají za samozřejmou (například vyplňování dotazníku, kde jsou ale určitým typem aktivizace například instrukce na jeho vyplnění). Z těch samých důvodů je možné proces aktivizace tak dobře nahlédnout v RP simulacích: při předstírání musíme nejprve pocit běžného (vlastního jiným doménám lidské činnosti) navodit a zároveň nemůžeme hovořit o zaběhnuté praxi. (Z prostředí designu rolových her vím, že se nicméně tyto implicitní předpoklady mohou časem vytvořit.)

že se z ní vystřelí). Tedy postulát zní: **Provedu-li určitou činnost za účelem aktivizace určité kompetence, pak maximalizuji pravděpodobnost, že ji účastník zahrne do své úvahy a využije ji při sjednávání liminálního světa. Důležitou roli zde hraje akceptovaná diegeze. Pokud se ji podaří navodit, účastníci automaticky a přirozeně využívají celé sady kompetencí, které používají v referenčním systému simulované situace** (zjednodušeně řečeno: jednají, jako by šlo o skutečnou situaci).

Druhou rolí teoretických postulátů je pak také zprostředkování porozumění směrem ke konceptům vědeckého poznání.[118] To se děje nejen skrze design simulace, ale především volbou referenčního systému tak, aby bylo makrofenomén možné zachytit v konkrétní mikrospecifikaci. V tomto ohledu přístup odhaluje dva důležité momenty: klademe důraz na bezprostřední situaci a zpětné napojení konkrétního designu na zkoumaný obecnější jev leží plně na výzkumníkovi.

Teoretické postuláty tedy hrají zásadní roli v tom, jaká korespondenční pravidla (aktivizované kompetence) se ocitnou ve středu zájmu. Za druhé také formulují specifické způsoby převedení teoretických konceptů do modelu. Upevnění teoretických postulátů probíhá skrze specifikaci designu, tj. role, prostředí, pravidel a úvodu simulace[119]. Popsat design simulace samo o sobě není kritériem dostatečným. Za platné teoretické může označit jen ty aspekty designu, kterých umíme dosahovat opakovaně a kontrolovaně.

5.3.6 Závěr

Výrazně doporučuju držet se pravidel. Dokud teda nemáte dobrý důvod, abyste je porušili.

V textu jsem kromě praktických postřehů k designu představil především dvojí cestu, která by mohla vést k využití role-playingu jako výzkumné metody. Nejprve v úvodu skrze epistemologickou tradici role-playingových simulací, podruhé v závěru, kdy jsem popsal podmínky a ukázal možnosti uchopení RP simulace jako metody dosahující vysvětlení mezi běžným a vědeckým poznáním.

Jiné varianty již byly v minulosti načrtnuty jinými výzkumníky: ať již jde o post hoc testování, tedy srovnání výsledků experimentu s reálnou situací [Armstrong 2001], verifikace skrze jinou

118 V experimentálním designu například v teorii her používaných v ekonomii jsou tyto teoretické postuláty hezky demonstrovatelné, vzhledem k jednoduchosti modelu: Aktivizujeme například prvek soutěžení a snahu o maximalizaci zisku vložením reálného finančního obnosu, který si proband může odnést. Z druhé strany je třeba vysoce abstrahovat v tom smyslu, že koncept důvěry (který je součástí vědeckého poznání) je abstrahován skrze ochotu vzájemně si věnovat peníze (což je součástí běžného poznání) [srv. Berg, Dickhaut, McCabe 1995].

119 Průběh děje je možné modelově rozdělit na jeho úvodní stav, možné změny a možné varianty cílových stavů. Simulovaný systém nikdy nezačíná ze stavu s nulovou historií nebo kontextem, vztahy a výchozí bod musí být vždy alespoň v několika rysech načrtnuty účastníkům.

metodu, všeobecně považovanou za etablovanou [částečně Davidson 1961], či zkrátka vyhlášení metody jako paradigmatické inovace (a tedy do značné míry disciplinární hereze), což je v podstatě cesta Philipa Zimbarda. Kombinace všech těchto zjištění nás dovádí k závěru, že stejně jako je Petriho miska laboratorní technologií, která je akcentována jako mediátor života, nikoliv simulace, je role-playing v tomto smyslu zprostředkovatelem živých sociálních interakcí. Vrátíme-li se k tezi Bruna Latoura, pak role-playing, stejně jako živný roztok, není neutrální, ale je technologií (neživým aktérem), kterou je nezbytné podrobit zkoumání a zahrnout ji jako svébytného aktéra experimentální situace.

Jsem si vědom toho, že jsem v důsledku čtenáři předložil velmi ambiciózní projekt, který svým způsobem zůstává nedokončen. Jsem však přesvědčen, že jasně ukazuje možnosti, které metoda role-playingových simulací nabízí, a navrhl jsem celou řadu způsobů, jak jich využít a jak simulace zařadit do palety sociálněvědních metod výzkumu.

6 Diskuse

„Všechno je o kontextu. Trvalo mi dlouho, než jsem na to přišel, ale teď je to moje mantra. Fakt. Až umřu, nechte mi to vytesat na hrob.“

- Michal Radar Vrátný, trenér

V úvodu této práce jsem v kapitole 1.2 formuloval hlavní výzkumnou otázku: Jaké klást nároky na design metod a technik sociologického výzkumu, které stojí mezi výzkumníkem a účastníkem výzkumu, tak aby co nejlépe umožnily dosahovat vysvětlení sociální skutečnosti? Následně jsem v kapitole 1.3 stanovil pět klíčových nároků, na nichž se často zakládá kritika neopozitivistické sociologie: (1) Problém zaběhlé praxe, (2) riziko vyprázdněného empirismu, (3) problematika rozdělení „špinavé“ praxe a „čisté“ teorie, (4) kladení důrazu na způsoby, jakým lidé utvářejí své vnímání světa a obrácení pozornosti k tomu, jak dělat výzkum s nimi spíše než o nich, (5) problém výstavby modelu a ztráta kontextu.

Smyslem této kapitoly je tyto otázky zodpovědět, a to v těchto ohledech:

6.1. Jaké nároky v praktickém ohledu vznikají ve výzkumné praxi, která je diskutována v kapitolách 3, 4 a 5?

6.2. Jakým způsobem aplikace teoretické perspektivy dosahování vysvětlení, která je představena v kapitole 2, umožňuje kontrolovat nároky na design metod a technik, které zprostředkovávají překlad mezi výzkumníkem a participanty?

6.1 Nároky na design metod a technik

Obecně lze říct, že sociologie nemá (kromě schopnosti predikovat sociální fenomény) široce přijímané nástroje, které by mohly posoudit kvalitu a uplatnitelnost výzkumných technik. Skládáme je tak z jednotlivých nároků, přičemž nejde o jejich úplné nebo formální naplnění. Zde popsané nároky mají roli kritického korektivu nebo námětů, které si ve výzkumu klást.

Reflexe studií umožňuje konkrétně pojmenovávat v poměrně velkém rozlišení nároky (v některých případech jsou formulovány negativně jako problémy), které je třeba klást na design technik výzkumu. Ty jsou pro snazší orientaci rozděleny do pěti skupin, jejichž hranice ale nejsou pevné.

6.1.1 Zaběhlá praxe

Problém zaběhlé praxe je zakořeněn v různých podobách implicitního přístupu k prvkům výzkumného designu jako k samozřejmým. V některých ohledech je velmi obtížné najít kritická místa, ale představená rozšířená koncepce procesu překladu, tedy pojetí dosahování vysvětlení, umožňuje v praxi přinejmenším některé z nich tematizovat a pojmenovat tak nároky, které na techniku výzkumu klademe:

Nárok 1. Doklesání ke srozumitelnému: Komunikace s účastníkem výzkumu musí probíhat na rovině jemu srozumitelné a promítající se do zkoumané sociální reprezentace. Zejména u složitějších konstruktů je nezbytné dále je konceptualizovat a přibližovat běžnému poznání. **Výsledkem tohoto procesu je „doklesání" na (dílčí) reprezentace**, které jsou pro účastníky srozumitelné a uchopitelné.

Nárok 2. Schopnost přirozeně reagovat: Zkoumaná sociální reprezentace nemusí mít uzavřený (hegemonní) charakter a může nabývat řady podob, které je nezbytné se přinejmenším pokusit zachytit. S předpokládanou různorodostí souvisí také nárok na design techniky v tom smyslu, **aby byl účastník výzkumu schopný dostatečně přirozeně reagovat na jeho podněty**. Při designu pevných bodů je proto nejvhodnější vycházet z žité zkušenosti cílové skupiny účastníků. To zvyšuje šanci, že výzkumník dokáže vymezit úzké hrdlo pro asociace a interpretace respondentem. Vycházet z žité zkušenosti je samozřejmě v některých případech v podstatě nemožné (např. při zkoumání širších populací) a je třeba pečlivě testovat stimuly obecnější povahy. Při formulaci obecnějšího znění pak výzkumník nekontroluje pevně, s čím respondent podnět asociuje.

Nárok 3. Reflexe zlatého standardu: Častým problémem je požadavek na verifikaci skrze potvrzení výsledků předchozího zkoumání, dříve používaných instrumentů. **Jinak řečeno, nárok na validitu techniky by neměl být vystavěn na srovnání se „zlatým standardem".** Takovým postupem je omezena možnost přisoudit použité technice svébytnou vypovídající funkci, naopak variantu běžné praxe fixujeme jako „primárně správnou".

Nárok 4. Zkoumání více rozměrů reprezentace: Techniky zaběhlé praxe (specificky v dotazníkových šetřeních) vedou často výzkumníka i s ohledem na potřebu **vysoké standardizace k redukování zkoumané sociální reprezentace jen na jednu její dimenzi.** V designu by měla být tato skutečnost reflektována nebo by měl alespoň být narušen předpoklad dimenzionality stimulu pouze z pohledu postojového, byť by měl sloužit jako kontextuální doplnění škály. Je tak velmi

podstatné zabývat se dalšími aspekty fenoménu, jakými jsou: obeznámenost s fenoménem, zájem o něj, míra krystalizace názoru, jeho intenzita, trvalost.

6.1.2 Riziko vyprázdněného empirismu

Ve výzkumné praxi se riziko vyprázdněného empirismu ukazuje jako jeden ze dvou problematických pólů výzkumu. Tím druhým je naopak rezignace na zobecnitelný a opakovatelný metodologický postup osobních interpretací bez dalších podkladů. Jde tedy o hledání rovnováhy mezi přílišnou standardizací a absencí metody. Design musí z jedné strany následovat ucelený metodologický přístup, z druhé strany ponechat volnost účastníkům klást námitky a uplatňovat kompetence. Kromě dobře známého a ve třetí kapitole extenzivně diskutovaného (**Nárok 5. Kritická reflexe statistických testů**) **problému mechanického využití statistických operací** je možné definovat i další nároky kladené na výzkum:

Nárok 6. Interpretace smyslu pevného bodu je práce výzkumníka: Standardizace sice umožňuje data (statisticky) zpracovávat, ale nechává velké nároky, zodpovědnost a míru interpretace na respondentovi. Takový postup však není exaktnější, pouze odsunuje nejistotu stranou zorného pole zaběhlé praxe směrem k respondentům. Na druhé straně není možné ponechat zátěž interpretace pouze na výzkumníkovi (na čemž například selhávají pokusy aplikovat do sociálních věd stimuly typu inkoustových skvrn, jak jsem diskutoval v kapitole 4). Pevné body v podobě klíčových prvků designu proto mají být metodologicky ukotvené a popsané tak, aby bylo možné je pružně adaptovat.

Nárok 7. Zakotvení ve vybraných teoretických východiscích: Nutnost jasné specifice obou typů **poznávání vyžaduje, aby vědecké poznání jasně vyplývalo z teoretických východisek. Ta proto nemají sloužit jako obecné shrnutí již napsaného, ale jasné přihlášení se k vybranému uchopení problematiky**, jakkoliv může být takový postup vnímán jako kontroverzní. Je třeba totiž zdůraznit, co v úvodním rozboru zůstalo na úrovni implicitní úvahy: Model, respektive základní jednotka, není budován jen s ohledem na běžné poznání, ale také v prostoru vědeckého poznávání. **To znamená, že je řada teoretických předpokladů, které zůstávají za hranicí základní jednotky a nejsou součástí modelu.** Proto je potřeba volit, co bude součástí modelu a ukázat širší kontext, který pak vyžaduje přihlášení se k (a tím pádem zároveň vymezení se vůči) některým možným podobám povahy zkoumaného sociálního fenoménu.

Nárok 8. Odlišení intuice a vědeckého poznání: **Součástí vědeckého poznání není něco, co bychom mohli pojmenovat jako vědecká intuice nebo výzkumnická zkušenost**. Pokud takový způsob poznání výzkumník neumí jasně strukturovat a předat dál, nemůžeme hovořit o vědeckém poznání. Je spíše specifickou podobou běžného poznání ze strany vědců. To žádným způsobem nesnižuje hodnotu zkušeností výzkumníka a jeho citu pro vlastní práci. Je ale třeba otevřeně deklarovat, kdy se k tomuto intuitivnímu poznání obracíme a čerpáme z něj. Ukazuje na slepá místa designu a jeho nedostatky.

Nárok 9. Pečlivě stanovení cíle: Pečlivé stanovení cíle a výzkumných otázek umožňuje plnit nárok na smysluplnost výzkumu a jeho centrálním požadavkem je dostatečná teoretická diskuse výzkumného problému. **Rizikem ad hoc analýz je potom odklon od modelovaného problému k jiným jevům, které se ukáží být (ad hoc) zajímavé**.

Nárok 10. Transparentní konceptualizace: Pro propojování obou perspektiv (vědecké a běžné), tedy zásadní role při formulování pevných bodů, je klíčové transparentní provedení diskuze konceptualizace.

6.1.3 Výzkumná praxe

Požadavky na metody a techniky založené na reflexi výzkumné praxe jsou různorodé a zahrnují regulaci kognitivní zátěže, aktivní participaci a schopnost reagovat na podněty, ale i, čistě z pozic vědeckého poznání, kritický přístup ke standardům a zveřejňování praktických postřehů.

Nárok 11. Testovat porozumění zkoumanému fenoménu a kognitivní zátěže: Testovat, zda je zkoumaný fenomén a zvolená výzkumná technika součástí běžného poznání, je možné dvěma způsoby. První z nich má obecnou povahu (tj. předchází vlastnímu použití techniky), kdy sledujeme indikátory na zástupcích cílové populace, typicky v pilotáži. Druhou je testování individuální, které probíhá na konkrétním účastníkovi výzkumu. Samozřejmě je vhodnější využívat druhý zmíněný postup, což však z praktického hlediska často není možné. V obou případech je **nejspolehlivějším kritériem schopnost vést dialog**. **Kognitivní zátěž kladená na respondenta jej nesmí paralyzovat.**

Nárok 12. Umožnit kladení námitek: Dalším, subtilnějším prvkem dialogičnosti je **možnost kladení námitek účastníkem.** Kladení námitek se ve výzkumné praxi odráží v tom, do jaké míry se účastníci mohou podílet na výsledné podobě modelu výzkumu, což zvyšuje ochotu jejich participace v budoucnu a sebevědomí ve výzkumné situaci (to je jeden z důležitých momentů vysoké ochoty účastnit se hloubkových rozhovorů). Podobně je tomu u zaujetí výzkumem, které vede k vyššímu soustředění, úplnosti odpovědí a bohatším datům, nižšímu odklonu od předmětu výzkumu, snížení

desirability (viz dále). Nejde tedy pouze o to je vyslechnout (nechat vypovídat), ale s těmito výpověďmi analyticky pracovat. Tato vlastnost výzkumného designu napomáhá snazšímu dosažení překladu.

Nárok 13. Schopnost zpřesňovat sociální reprezentace: Sociální reprezentace jsou z povahy věci vlastní běžnému poznání, tedy jde o takové fenomény, **o kterých dokáží účastníci spontánně hovořit, rozvíjet je a dokáží reagovat na promluvy dalších účastníků**. Fakt, že fenomén je sociální reprezentací, neznamená, že je možné jej zkoumat (viz emoce). I některé sociální reprezentace je ještě třeba zpřístupnit vhodným modelem. Podobně je třeba znovu zkoumat podobu reprezentace v případě přenosu nástroje na jinou sociální skupinu (typicky problém kulturní přenositelnosti). Při zkoumání složitějších konceptů je nezbytné, aby model dospěl až na úroveň, která se sociálními reprezentacemi operuje. To se v praxi ukázalo možné provést několika způsoby, které jsou analogické k postupům kotvení a zpřesňování sociálních reprezentací představených v kapitole 2.3.1.2.

a) Konkretizace: Při designu přibližujeme stimuly žité zkušenosti cílové skupiny respondentů. To je samozřejmě možné jen v určitých případech s ohledem na šíři cílové skupiny. U některých fenoménů to nejde vůbec. Předpokládáme pak, že konkrétní situace tvoří jádro zkoumané reprezentace, a vypovídá tak o její povaze.

b) Výzkumná abstrakce: Zjednodušení modelu, kdy určitou specifickou konfiguraci následně generalizujeme na celý koncept. To je klasický příklad postupu laboratorní experimentální vědy (viz například experimenty důvěry [McCabe, Rassenti, Smith 1996; Cox 2004]).

c) Rozdělení: Je v zásadě shodný s procesem konceptualizace, kdy rozkládáme koncept na jednotlivé dimenze, fragmenty, dokud se nedostaneme na dostatečně účastníky uchopitelnou hladinu.

Nárok 14. Pojmenovat charakter zkoumané reprezentace: Jako podstatná se také ukázala míra otevřenosti sociální reprezentace. U uzavřených reprezentací totiž není zpravidla cílem zkoumat jejich jádra, ale buď specifické stavy, nebo například procesy vyjednávání o jejich periferiích. Zejména ty prvky, které nejsou přirozenými jádry nebo prototypy modelu, lze do středu pozornosti postavit skrze vhodně aktivizované kompetence nebo kladení důrazu na vybrané aspekty konceptuálního prostoru. Ty pak fixují pozornost respondenta na konkrétní prvky modelu. U hegemonních reprezentací je také možné využít jako součást výzkumného designu více abstraktních stimulů. Touto strategií je možné zvýraznit vícerozměrnost problému, širší kontext, latentní postoje, ale i

nevyhraněnost respondenta. Na druhé straně je nevhodné je využívat v případech, kdy je sociální reprezentace neukotvená, nestálá. Tam je třeba vycházet z konkrétních, účastníkům známých a blízkých situací. Jinými slovy, míra strukturovanosti a konkrétnosti stimulu tak může variovat podle usazenosti reprezentace. Je tedy podstatné ptát se po usazenosti reprezentace a úhlu pohledu, ze kterého se na ni chceme dívat (tedy co bude to „nové“ na našem zjišťování).

Nárok 15. Znesamozřejmovat standardní postup: Použití standardů metody by nemělo být samozřejmé. Standardizace, zde diskutovaná v kapitole 3 na příkladu statistických testů a v kapitole 4 na příkladu konkrétního designu stimulů, má z hlediska výzkumné praxe jen omezenou platnost. Obecně definovaný postup umožňuje různé výklady výsledků testů a způsobů realizace jednotlivých kroků, což je často podpořeno důrazem na to vyjít vstříc potřebám metody [srv. Petrusek 1993: 88]. Součástí tohoto problému je i to, že přenesení konkrétní techniky do jiného prostředí, na jinou cílovou populaci nebo výzkumný problém vyžaduje detailní diskusi. Komplementárně pak explicitně reportovat, že nedošlo k žádnému vychýlení od metodologicky přijímaného postupu.

Nárok 16. Zaznamenávat praktické aspekty realizace: V zaběhlé publikační praxi sice není zvykem reflektovat detailněji praktické aspekty realizace jednotlivých studií, ty ale, pokud jsou zveřejněny, dávají významnou podporu v případě potřeby replikace výzkumu a zkoumání problematiky standardizace metody a mají jasnou didaktickou hodnotu. Navrhuji proto autorům vždy zvážit takovou reflexi veřejně publikovat, byť například jen jako přílohu nebo nerecenzovaný text.

6.1.4 Důraz na perspektivu účastníků

Překladu je dosahováno především skrze pečlivě vystavěný model a kompetence účastníků. Ukazuje se nicméně, že může být stimulován i dalšími aspekty, které s designem technik přímo souvisí, ale jsou většinou jejich nadstavbou, kterou je dobré umět vnímat. Jedním z nich je již diskutovaný princip dialogičnosti. Dalšími doplněními, která uvedu, bude domýšlení, povaha pevných bodů, princip zužování prostoru a zaujetí účastníka.

Nárok 17. Kontrola nad domýšlením účastníkem: Pokud má design výzkumu, a zvláště pak výzkumný nástroj obecnější povahu, **výzkumník jen částečně kontroluje konkrétní sociální reprezentaci a využité kompetence.** Nechává na respondentovi, jakou reprezentaci při kognitivním zpracovávání informací vyhodnotí jako nejvhodnější. Ta může na individuální úrovni výrazně variovat na základě aktuálního kontextu nebo být doplňována z vyššího řádu obecnosti, pro kterou má respondent jasněji formulovanou představu. Jinak řečeno, účastníci si „slepá místa“ domýšlí, což nemusí znamenat problém, pokud nejde o osu, kterou výzkumník nemá pod kontrolou a zároveň je

důležitá pro interpretaci výsledků. **Tato domýšlení lze omezit fixací nebo restrikcí**, tj. explicitně konstatovat, co součástí modelu není, nebo určitou osu zafixovat na konstantě (konkrétní postup jsem detailně představil v případě role-playingových simulací, ale je možné jej uplatňovat i v jiných případech).

V případě některých designů, zejména explorativního charakteru, založených na asociacích nebo okamžité improvizaci může být domýšlení záměrem. V jiných nemusí být pro měření vůbec podstatné a není třeba se jím detailně zabývat. **Výzkumník se však vždy skrze úplný popis modelu musí ujistit, že aktéři nevnáší do konceptuálního prostoru nové osy, které úzce souvisí se zkoumaným problémem.**

Nárok 18. Identifikace pevných bodů: Pevnými body jsou vždy části výzkumného instrumentu (včetně např. instrukcí), pokud jsou výzkumníkem i účastníkem přijímány kontrolovaně, opakovaně a při využití logického analytického postupu. Tím chci říct, že ne nutně jsou všechny prvky instrumentu pevnými body, ale v optimálním případě by jimi měly být, tedy alespoň ty, které jsou pro účastníka zjevné. Poskytují bezprostřední vhled výzkumníka do běžného poznání skrze schopnost využít korespondenčních pravidel. Pevné body umožňují převést korespondenční pravidla, která jsou primárně symbolická do (alespoň zdánlivě) hmatatelných ikonických nebo indexikálních podob. Výzkumník si musí být vědom, na kom v daném případě leží interpretační zátěž především. Velká zodpovědnost za poskytnutá data a za jejich interpretaci je často na respondentovi. To umožňuje získat je ve standardizovaném formátu a dále je systematicky zpracovávat. Takový postup však není exaktnější, pouze odsunuje nejistotu stranou zorného pole směrem k účastníkům. Zaběhlá praxe je na tomto postupu založena, je však užitečné mít její omezení na paměti.

Nárok 19. Zužování prostoru: Klíčem k dosahování překladu je zúžení potenciálně nekonečného prostoru situaci do jasně stanovených mantinelů. To vede k nižší kognitivní zátěži, větší jistotě a důvěře účastníka, jasnějšímu zacílení na jádro výzkumu a vyšší pozornosti. Zúžení musí být obsaženo ve třech místech: designu (klíčové body), materiálech (pravidla, čas) a součástí aktivizace (jaké kompetence mám přesně použít – a tím pádem, které ne). Jak jsem ukázal v jednotlivých kapitolách, zúžení má mnoho podob, často velmi subtilních (například i v podobě jedné věty „Nad otázkou příliš nepřemýšlejte, zajímá nás první odpověď, která vás napadne“).

Nárok 20. Zaujetí účastníků: Dalším aspektem, který usnadňuje dosahování překladu, je zaujetí účastníka (nebo přinejmenším jeho neodrazení). Zaujetí vede k vyššímu soustředění, úplnosti odpovědí a bohatším datům, nižšímu odklonu od předmětu výzkumu, snížení desirability, vyšší ochotě

na výzkumu participovat nebo se k němu vracet [Birks et al. 2011; Malinoff, Puleston 2011; Puleston, Sleep 2011]. Typů zaujetí účastníka je celá řada, pro jejich stručné shrnutí je myslím vhodná typologie Gordona Calleji [2011; Brychta 2014]. Na základě ní můžeme uvažovat o různých způsobech, jak účastníka zaujmout: (1.) zapojení mimo vlastní průběh výzkumu (příprava na něj, shromažďování podkladů, např. fotografií), (2.) pohyb v prostředí (u výzkumu nepříliš častý, používaný spíše u tzv. akčního výzkumu: pohyb poslepu, na invalidním vozíku), (3.) prostředí jako takové (prostor, který je možné objevovat a zkoumat), (4.) spolubytí s ostatními (řešení kolektivního problému skupinou účastníků), narativní (odkazuje k příběhům), (5.) afektivní (emoční zapojení), (6.) ludické (potěšení ze hry, kompetice), (7.) výzkumu vnější (finanční, statusové, morální, etické atp.; jde spíš o formu externí motivace než autentického zaujetí). Jak jsem diskutoval v rámci jednotlivých studií, konkrétních způsobů zaujetí účastníka je celá řada a je možné je různými způsoby kombinovat.

6.1.5 Výstavba modelu

Modely v podobě konceptuálních prostorů jsou především technickým řešením umožňujícím pracovat s dalšími koncepty, jako poznávání, reprezentace a překlad.

Nárok 21. Splnění požadavků na model: Ve výzkumné praxi musí dobrý teoretický model (a) potlačovat komplexitu a proměnlivost zkoumané sociální reprezentace/fenoménu, ale (b) zachovávat jeho podstatné vlastnosti. To však za předpokladu, že (c) s pevnými body modelu dokáží účastníci pracovat a pojmout je. Aktéři tedy nevnáší do modelu nové osy, které úzce souvisí se zkoumaným problémem a se kterými výzkumník při designu nepočítá, a je zároveň (d) zachována schopnost pevných bodů vysvětlit a kontrolovat vznik znalosti vedoucí k odpovědi na výzkumnou otázku. (e) Potenciální výraznou slabinou zůstává způsob, který rozhoduje, co v modelu ve výsledku bude. Součástí popisu modelu je tedy vhodné nejen ukázat výslednou podobu modelu, ale také, které prvky a osy nebyly do modelu zařazeny a dál se s nimi nepočítá.

Nárok 22. Škálovatelnost důležitosti aspektů modelu: Je **možné zdůrazňovat a potlačovat vybrané aspekty modelu tak, aby měly rozdílnou důležitost**. Někdy se tak děje záměrně, v některých případech je to ale nezáměrný důsledek podoby instrumentů. Proto je třeba tato nežádoucí vychýlení daná designem sledovat a případně je dodatečně zahrnout do úvahy v analytické fázi výzkumu. Jednou z technik zdůraznění rozdílnosti může být kontrastování, tedy nabídnutí stimulů najednou, a tím zvýšení citlivosti na (koláže, choice based metody typu conjoint) jejich rozdílnost.

Souvisejícím problémem je rovnoměrnost zaplnění konceptuálního prostoru, zejména ve vztahu ke zkoumanému fenoménu. V případě designu spočívajícího na variantách izolovaných voleb je vhodnější je rovnoměrně rozmístit v prostoru, respektive prostor tak vystavět.

Nárok 23. Pojmenovat, co zůstalo mimo model: Mimo popisu toho, co součástí modelu je, **musíme obrátit pozornost, co a proč součástí modelu není**. To může být buď problém teoretických východisek (viz výše), ale i procesem redukce zkoumané skutečnosti do konkrétního výzkumného designu. **Určité aspekty (potenciální osy nebo regiony) není možné některými výzkumnými technikami vůbec zjišťovat.** Při popisu techniky výzkumu je nezbytné nejen ukázat výslednou podobu modelu, ale také které prvky a osy nebyly například z technických důvodů do modelu zařazeny a dál se s nimi nepočítá. Zejména fáze konceptualizace (nebo její ekvivalent) by měla být opravdu otevřeným polem pro sociologickou imaginaci výzkumníka, který by se neměl nechat svazovat podobou sběru dat. Důležitý je i zájem o kontext modelu, tedy to, co leží za hranicí modelu.

Nárok 24. Principy rozšiřování modelu: Jak bylo řečeno v úvodu této práce, model není rigidní forma, ale ze své podstaty jej musí být možné rozšiřovat. To musí splňovat podmínky (a) smysluplnosti, (b) významnosti (srovnání se základní jednotkou), (c) novosti. Co to znamená: Kritérium smysluplnosti znamená, že do modelu má smysl zahrnovat jen ty prvky, které přímo souvisí s osami, jež v modelu figurují. Toto kritérium je mimo jiné prevencí před ad hoc experimenty typu, „a co by se stalo, kdybych udělal toto“. Jakýkoliv prvek musí mít smysl v kontextu modelu, tedy mít vliv na vznik, trvání nebo změnu příslušného fenoménu. Kritérium významnosti se ptá na hranici základní jednotky, tedy ve vazbě na teoretická východiska. Ta nabývají specifické role v podobě izolovaných postulátů. Jde o ty prvky modelu, které účastníci nepřijímají, protože se soustředí na jiné aspekty výzkumné situace, nerozumí mu nebo si třeba jednoduše nezapamatují pokyn, který ho zdůrazňuje. A konečně kritérium novosti odpovídá na otázku, zda je složitější model schopný lépe nebo jiným způsobem zkoumat fenomén. Pokud ne, je redundantním.

6.1.6 Shrnutí

Představení konkrétních nároků odráží pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení a ukazuje reflexi obecných výtek vůči neopozitivistickému výzkumnému přístupu v konkrétnější perspektivě. Upřesňují především podobu korespondenčních pravidel a teoretických postulátů, respektive zavádějí upřesnění ohledně kompetencí a jejich aktivizace. Kladou též větší důraz na teorii jako východisko modelu a její vydělení z designu metody samotné (což analyticky umožňuje jasněji vymezit, které teoretické úvahy mají být podrobovány jakému typu kritiky). Ty aspekty, které jsou z modelu v průběhu jeho výstavby vyřazeny, ať již právě volbou východisek nebo v procesu zpřesňování (kvůli

penězům, metodě, času, či omezeními zvolené techniky), připomínají, že výsledná podoba stimulu či osy modelu, chcete-li, může akcentovat jen určitý aspekt zkoumaného fenoménu. A v neposlední řadě musí být zachována schopnost účastníka reagovat na podněty v reálném čase, schopnost vést dialog o fenoménu, jeho přirozený pohyb ve výzkumné situaci bez potřeby ji stále zjednávat a ujišťovat se o její povaze a přijetí povahy výzkumné situace, jejího účelu a pravidel (tedy ochota účastnit se výzkumu) a vzájemná důvěra účastníka a výzkumníka.

6.2 Relevance pojetí dosahování vysvětlení

V úvodu této práce jsem jeden z jejích cílů stanovil takto: Je představené pojetí dosahování vysvětlení užitečné, tedy je relevantním analytickým aparátem, kterým je možné aktualizovat neopozitivistický přístup k poznávání sociální skutečnosti? Domnívám se, že studie (kap. 3–5 s důrazem na pátou kapitolu) ukazují, že pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení je v praxi smysluplně uplatnitelné, vnáší do běžného postupu designu metod a technik výzkum nové otázky, pohledy a rozhodovací kritéria. Kritérium relevance hodnocené skrze užitečnost ve výzkumné praxi jsem zvolil proto, **že pojetí výzkumu jako dosahování vysvětlení není pokusem o novou paradigmatickou či epistemologickou perspektivu na povahu sociální skutečnosti. Naopak je rozšířením stávajícího paradigmatu v jednom specifickém vektoru.**

Představil jsem rozšířené pojetí výzkumu, které představuje způsob, jak se dívat na design určitých technik výzkumu z jiného úhlu pohledu, než popisují běžné učebnice a výzkumníci mají zažité. Nejde o pokus stanovit nové paradigma nebo standardy. Jeho smyslem je připravit komplementární doplnění ke standardním výzkumným postupům, nabídnout způsob, jak přemýšlet mimo zaběhlý rámec, nebát se prozkoumávat možnosti zvolených technik a metod. Toto pojetí je cenné zvláště jako způsob tázání se sama sebe, když realizuji vlastní výzkum nebo se chystám převzít již existující metodologický postup.

Zdůrazněme ještě jednou, že cílem práce není v žádném smyslu obhájit nějakou obecnější formu teorie poznání, ale nahlédnout podrobněji současnou výzkumnou praxi, která vychází (někdy implicitně) z umírněných neopozitivistických pozic. Předmětem celé disertační práce je pak diskuse specifické role takových metod a technik výzkumu, které stojí mezi výzkumníkem a zkoumaným.

Shrňme základní argumenty, které relevanci teoretické části textu podporují:

1. **Základní neopozitivní dualita běžného a vědeckého poznání je obecným východiskem, které se v praxi při jeho vědomé reflexi ukázalo jako velmi významné kritérium v**

deklaraci běžného poznání jako výchozí kategorie. Tento požadavek nutí výzkumníka velmi pečlivě zvažovat diferenci mezi vědeckým a běžným poznáním, především ve smyslu **jasné specifikace cíle výzkumu z vědeckých pozic a pojmenování potřebných kompetencí účastníků**. Kritérium ustanovující běžné poznání jako východisko pak především v praktickém ohledu **upřednostňuje vstřícnost postupu sběru dat vůči účastníkům před technickými problémy jejich analýzy**.

2. Uchopení teoretického poznání jako **geometrického modelu zdůrazňuje potřebu pojmenovat jednotlivé jeho osy a také prvky, které zůstaly mimo něj.** Topologické vlastnosti pak podporují nahlížet na design z pohledu podobnosti a blízkostí jeho prvků. Zároveň to stanovuje jasná kritéria pro připojování dalších prvků modelu. Jde tedy především o zdůraznění některých (klíčových) vlastností modelu, na které je upínána pozornost.
3. Rozšíření konceptu běžného poznání na sociální reprezentace pak **obrací pozornost na potřebu zkoumat sociální fenomény v mnohorozměrné perspektivě**, včetně míry jejich krystalizace na individuální úrovni. Zejména u složitých konceptů přirozeně **zdůrazňuje potřebu doklesat k pevným bodům, z pohledu účastníka srozumitelným**, ke kterým se dokáže relevantně vyjádřit. Zároveň tím již ze své podstaty jasně stanovuje, že nelze zkoumat jakékoliv fenomény, ale pouze ty, které jsou dostatečně zformovány v myslích účastníků.
4. Vede výzkumníka k tomu **pojmenovat, jaké pevné body jsou v designu techniky obsaženy, jaké vyžadují kompetence** (korespondenční pravidla) a jakým způsobem je třeba **je aktivizovat skrze techniku samotnou**, tedy teoretické postuláty. V tomto ohledu spatřuji největší přínos celého pojetí. Důraz na pevné body umožňuje více se soustředit na klíčové prvky celého výzkumného designu, které v některých technikách nejsou zcela zřejmé.

V pohledu jednotlivých technik (s důrazem na případ role-playingových simulací), formulací nároků kladených na výzkumné techniky a způsobu, jakým pojetí vede výzkumníka při přemýšlení o výzkumném designu, jsem ukázal, **že pojetí dosahování vysvětlení umožňuje uceleně nahlédnout na výzkumnou praxi a posoudit ji řadou kritérií a myšlenkových testů**.

Z perspektivy aplikace teoretické koncepce samotné rozlišení vědeckého a běžného poznání jako dvou dualit klade na výzkumníka požadavek jejich identifikace a pojmenování. Požadavek na přesné stanovení modelu a identifikaci pevných bodů redukuje problém ad hoc analýz a metodologií. Dále skrze něj můžeme klást základní otázky smysluplnosti a formulovat nároky na výzkumné techniky a činit je nesamozřejmými. Protože to, jak se výzkum „dělá“, by nikdy nemělo být redukováno na rutinní a známé, ale vnímáno jako neustálý proud podnětů a problémů k řešení. Chci svým postupem klást

výzvy zaběhlé praxi, nikoliv ji ale destruovat: **Role pojetí výzkumu jako způsobu dosahování vysvětlení klade na jedné straně důraz na identifikaci teoretických východisek vědeckého modelu, včetně jeho metodologických předpokladů, a na straně druhé na samotný přístup ke zkoumání běžného poznání jako sociální reprezentace a ne pouhého postoje. Pojetí obrací pozornost k postupu konstruování výzkumného designu ve všech jeho fázích a k teoretickým a konceptuálním východiskům a klade důraz na specifické aspekty práce s účastníky výzkumu.**

7 Závěr

Sociálněvědní výzkum je plejádou rozmanitých přístupů, konceptů, paradigmatických obratů a praktických návodů. V tomto množství nelze hledat jeden program, který by mohl všechny zaštítit. Lze však vést diskusi a ukazovat nejen obecné postupy, ale i praktické problémy (protože ďábel je skryt v detailu) a hledat dílčí pravidelnosti, skládat z nich mozaiku a tu předat k dalšímu kritickému zkoumání. A to bylo smyslem této disertační práce.

Vycházela z revidované verze umírněného neopozitivistického paradigmatu a jejím cílem bylo skrze jeho rozšíření o koncepty konceptuálních prostorů a sociálních reprezentací identifikovat nároky, které je třeba klást na metody a techniky výzkumu, které zprostředkovávají přímý kontakt mezi výzkumníkem a účastníky výzkumu. Propojovala různé stupně obecnosti, se kterými se výzkumník nutně setkává: obecně metodologická východiska, standardy konkrétních technik a konečně úrovně praktické aplikace.

Klíčové přínosy této práce jsou dva: V kapitole 6 identifikace 24 nároků, které by měly být na metody a techniky výzkumu, jež zprostředkovávají komunikaci mezi výzkumníkem a účastníky výzkumu, kladeny. A v kapitole 2 rozšíření klasické neopozitivistické Carnapovy koncepce rozlišení běžného a vědeckého poznání a způsobů jejich překladu s cílem dosahovat vědeckého vysvětlení. Mimo to práce v kapitolách 3, 4 a 5 detailně představila tři různé výzkumné techniky.

Výstupy práce prezentované v kapitole 6 v některých ohledech konvenují s námitkami, které zaznívají jak ze strany kritiků neopozitivistického přístupu ke zkoumání sociální skutečnosti, tak na straně druhé ze strany ryze prakticky orientovaných badatelů, kteří sami svou paradigmatickou pozici nehodnotí. Text se vrací k tradici základních úvah o povaze sociálněvědního výzkumu, jeho požadavkům a nárokům kladeným skrze myšlenkové testy a hodnocení. Tento typ diskuse byl v posledních desetiletích opouštěn a nahrazován standardy a statistickými testy, které jsou přijímány jako obecněji platné, neboť nepodléhají do takové míry subjektivnímu hodnocení. Jsem však přesvědčen, že má smysl tento způsob uvažování kultivovat a rozvíjet jako komplementární doplněk k hlavnímu proudu současné metodologie sociálních věd.

7.1 Epilog

Než se sychravý podzim roku 1941 přehoupl k zimě, Spojené státy americké 7. prosince definitivně vstoupily po napadení Pearl Harboru do 2. světové války. P. F. Lazarsfeld už v té době žil v USA šest let, protože doba jeho návratu do Vídně nebyla nakloněna. Nikdy se natrvalo do své rodné země nevrátil.

Někdy je lepší se bez kaviáru a šampaňského obejít.

8 Resume

Title: Between the researcher and the participant: Requirements on sociological research methods and techniques

The text addresses the problem of design and demands on methods and techniques which are standing between the researcher and the participant. It shows both theoretical and practical aspects of a methodologist's work. The central question is: Which requirements should be set on design of sociological methods and techniques which mediate the communication between a researcher and a participant? How are they able to reach the explanation of social reality?

The thesis operates on several levels of argumentation: first is based on general methodology principles within which a concept of use of models is presented. The second level consists of a detailed methodological analysis of three very different research methods. On the third level, then, practical guidelines are given on how to apply these methods in practical research. Thus, the dissertation both discusses technical and theoretical aspects of selected problems, and describes their practical limitations and ways of application; it explicitly admits uncertainty and keeps asking questions.

The theoretical discussion is called "achieving the explanation". It is rooted in the revised moderated neopositivist paradigm specifically from Carnap´s [1968] concept of observation and theoretical language. It is further enhanced with the concept of conceptual spaces [Gardenfors 2004] and the social representations [Moscovici 2000] concept. The extended theoretical approach and it emphasizes (1) meaning of theoretical assumptions of the scientific model including methodological aspects. (2) The common knowledge is approached as a complex social representation not only an attitude. (3) It stresses the importance of so called fix points which enable the translations between common and scientific knowledge.

The empirical part is divided into three chapters, each covering a different type of techniques: standard scale batteries in questionnaires, role-playing simulation and visual research techniques. Each chapter shows genesis, problems and methodological specifics of the given technique which is followed by my own practical case study. The first one presents critical guidelines to the process of building and testing scales, one of the dominant strategies of contemporary social science research. The second text gives a thorough overview of the use of visual techniques in social science research, followed by a restraint case study aimed to explore the unknown area. The third explores a completely unknown field of role-playing simulations throughout discipline traditions.

This design enables me to examine theoretical questions in the particular empirical context. On the basis of the analysis, I present 24 requirements which should be followed when using methods and techniques which stand between the researcher and the participant. These are set into the context of the presented theoretical approach and divided into five groups: problems of standard practice [Garfinkel 1988], empty empiricism [Mills 2008], dialogue between practice and theory [Latour 2005], emphasizing the respondent's understanding [Moscovici 2000] and model in context [Alexander 1988, Gardenfors 2004].

Above all, the present dissertation aims to show the reader how to ask basic questions about the sociological research, and to cast doubts upon them. The way "how research is done" should never be reduced to familiar, routine processes; it should be perceived as a constant flow of impulses and issues to be addressed. By my approach I wish to cast doubt upon standard practice, but I do not intend to destroy it. The concept shifts attention mainly to the process of construction throughout all its stages and to its theoretical and conceptual grounds, and puts emphasis on specific aspects of work with the participants in research.

9 Dodatky

Dodatek č. 1 Cesta za dobrodružstvím: Role-playingová simulace jako inovace v sociálně vědním výzkumu?

Úvod

Co vše lze považovat za metodologickou inovaci, a proč má ta která inovace místo v sociálně vědním diskurzu 21. století?[120] V rámci odpovědi na tuto otázku se text v žánru badatelské reflexivní eseje zabývá řadou problémů spojených s výzkumem metodologických inovací a sumarizaci vědění v tomto poli doplňuje případovou studií výzkumu role-playingových simulací. Výzkum této interdisciplinární metody otevírá kromě konkrétních postřehů obecnou otázku, zda a jakým způsobem má smysl se v našich podmínkách věnovat metodologickým inovacím mimo hlavní paletu metod „dobré praxe“ jako je design dotazníků nebo počítačové zpracování (velkého objemu) dat. Vedle prakticko-organizačních problémů práce dále diskutuje například problém praktického uchopování teoretických předpokladů, nebezpečí fascinace metodou jako takovou, problém zkoumatelnosti (a tedy validizace) metody a v neposlední řadě problém apriorního přesvědčení o její užitečnosti. Příspěvek se sice bude věnovat jedné výzkumné technice, nicméně jeho účelem je na konkrétních příkladech poukazovat na obecné aspekty problematiky zkoumání nestandardních metod a technik. Cílem textu je jednak ukázat zajímavé momenty z vlastního původního bádání a za druhé trochu ozřejmit cestu za dobrodružstvím těm, kteří se cestou inovací chtějí vydat ve vlastním výzkumu.

V první části článku nejprve problematizuji samotný obrat *metodologická inovace* ve smyslu inovace vědecké metody zkoumání a shrnu poznatky jiných autorů k jejich vlastním postupům. Ve druhé části pak krátce představím role-playingové simulace jako příklad takové metodologické inovace a budu se v reflexi rozvoje této techniky zabývat vybranými problémy souvisejícími s procesem rozhodování o samotné realizaci výzkumného projektu, sestavením týmu pro interdisciplinární projekt a prací v něm, sběru dat a publikace a prezentace výsledků. V závěrečné diskusi poukáži na kontrast obecných teoretických doporučení a výzkumné praxe.

Domnívám se, že zachycení překážek a příležitostí, které buď nejsou popsány v jiných textech nebo jsou blízké našemu akademickému prostředí může být přínosný, ať již pro přiblížení kontextu

[120] Tento text byl publikován jako recenzovaný esej v časopise Antropowebzin [Buchtík 2015b]

vzhledem k obdobně laděným zahraničním textům [Bardsley, Wiles 2006; Taylor, Coffey 2008; Xenitidou, Gilbert 2012; Agar 2012] nebo jako praktické náměty pro vlastní vědeckou práci.

Co je metodologická inovace?

Pokus formálně definovat, co je a co není vědecká inovace, ponechávám nyní stranou, protože bych v něm byl nutně neúspěšný. Zdá se však, že je to termín důležitý: Formální materiály, programová prohlášení, či samotné instituce jej nesou v názvu nebo je centrem jejich zájmu. Chci zde především poukázat na to, v čem se sociální vědci, kteří o inovacích píší, obecně shodují a v čem nikoliv. Jak z následujícího vyplyne, možná totiž článek vůbec nepojednává o inovaci a pokud ano, tak nejspíš nebude metodologická. Ostatně tato pojmová neukotvenost dobře odráží jeden z problémů, se kterou se soustavně potýkáme: mnohočetnost definic pojmů v akademických slovnících, která nás občas paralyzuje cokoliv říct.

Postavení inovací je do značné míry paradoxní[121]. Prakticky ve všech grantových přihláškách je kolonka pro popsání inovačního potenciálu projektu, inovace jsou v oficiálním diskurzu velmi důležitou součástí práce výzkumníka. Ale na druhé straně v sociálních vědách jde vždy do určité míry o disciplinární herezi. Ta se často děje akademickému prostředí navzdory a setkává se se skepsí či přímo odmítnutím [Agar 2012], které se například na univerzitách objevují jako *„konzervativní tendence a nedůvěra k inovacím, především pak mezi etablovanými akademiky“* [Wiles et al. 2013, 29].

První věc, ve které se autoři v obecné rovině shodují je, že by inovativní přístupy k poznávání měly především poskytnout rozsáhlejší, lepší, či odlišná data, umožnit výzkum nových populací nebo v nových prostředích anebo poskytnout vyšší efektivitu [srv např. Williams, Vogt 2011]. Oproti v příslušné oblasti zaběhnutým metodám by měly být srozumitelnější, etičtější, či umožnit komplexnější analýzu. Nejde o úplný výčet a mezi sebou se nevylučují. Za inovaci nelze přitom považovat jen případnou metodu samotnou, ale také její použití. Sílu inovace lze docenit zpravidla až při použití k řešení reálného výzkumného problému [Taylor, Coffey 2008].

Kromě toho, že jsou inovativní přístupy obecně dobré a žádané, často však přijímané s nedůvěrou, je těžké hledat napříč autory nějakou další shodu v tom, co je možné označovat za inovaci. Typově můžeme rozlišit vymezení na úzké a široké pojetí inovace. Problematiku je třeba vnímat jako kontinuum, nikoliv dichotomii. Kromě požadavků na míru etablování inovace, je předmět zájmu především to, jak moc velkou koncepční změnu do systému vědeckého pole přináší. Vždy však jde

[121] Jedním ze zajímavých rysů tohoto paradoxního postavení je i ediční politika odborných period. Podle sondy Taylora a Coffeyho [Taylor a Coffey 2008] jimi oslovení editoři sice dostávají zhruba 25 % článků, které je možné označit za inovativní, vydání se však dočká jen jedna pětina z nich.

určitým způsobem o snahu identifikovat takové body v „systému skutečnosti“, které umožňují poměrně velkou změnu v přístupu ke zkoumané realitě. Radek Pelánek [Pelánek 2011] takové body označuje jako pákové, identifikuje jich dvanáct úrovní od jednotlivých parametrů po přesahování paradigmat.

Užší pojetí vypadá například tak, že daný kandidátní přístup existuje okolo deseti let a byl přijat širší komunitou sociálních vědců a vědkyň; někdo už jej za inovaci v minulosti označil, je možné ukázat na konkrétního člověka nebo úzkou skupinu, která na vývoji pracovala především [Wiles et al. 2013, 20]. Mike Agar pak zpochybňuje, co je možné nazývat *metodologickou* inovací: *„Co je to vůbec metoda? Vím, že v sociálních vědách je pravidlem přemýšlet o nich jako o specifických postupech, jakými lze získat specifická data – tento psychologický test, takový typ otázky. Ale tyto typy metod jsou spíš o kontrole, standardizaci, nikoliv o inovaci.“* [Agar 2012, 61]. Poukazuje také na to, že často je spíš snaha autorů přesvědčit odbornou veřejnost jen brandingem a marketingem. Za metodologickou inovaci pak považuje nové konceptuální schéma, jakým je třeba přístup Ervinga Goffmana [Goffman 1999] ke zkoumání reality nebo grounded theory Barneyho Glasera a Anselma Strausse [Glaser a Strauss 1967]. V jeho podání mají inovace asi nejblíže k jemné verzi Kuhnovy [Kuhn 1997] paradigmatické změny.

Širší pojetí pak přiznává status inovace novým designům (například způsobům sběru dat, novým analytickým nástrojům, nebo formám prezentantce), konceptům (autobiografický výzkum, kvalitativní longitudinální výzkum), nových forem výzkumu (dosud neprozkoumané sociální skupiny, kombinace metod, interdisciplinarita, nebo zkoumání úplně nových prostředí či problémů) [Taylor, Coffey 2008, 12].

Sémioticky správnější by tak z pozice výzkumníka, který sám hovoří o svém zkoumání v tomto poli, bylo hovořit o *nestandardních technikách* spíše než o *metodologických inovacích*. Jak ale ukazují výsledky vyhledávání anglických ekvivalentů těchto hesel v předních databázích, jako jsou Sage, Jstor, Proquest, používání obratu nestandardní technika v odborném textu by paradoxně bylo příliš inovativní (nebo nestandardní?). Proto se i nadále přidržme sice nepřesného, ale používaného pojmu druhého.

Adaptace inovací

Vedle samotného výsledku bádání, je klíčové jeho přijetí a adaptace inovace vědeckou obcí. Významnou roli hraje nejen situace v samotném vývoji, ale také institucionální podpora, očekávání vědecké obce a v neposlední řadě také způsob její prezentace. Reflexe a metaanalýzy různých autorů dávají dohromady výčet obecných postřehů a postupů:

(1.) Inovace je většinou spíš než produktem celých institucí dílem jednotlivců [Agar 2012], specificky pak juniorních výzkumníků, alespoň v době jejího vývoje [Wiles et al. 2013, 29]. (2.) Její vývoj trvá relativně dlouho, rozhodující však je rychlá difuze inovace, tedy přijetí komunitou v době publikování. (3.) Možnosti úspěšných inovací jsou také od počátku komunikovány otevřeně: od jejích úspěchů, podrobného popisu metody samotné, k ukázkám jejího praktického využití, ale také neúspěchů a omezení. To vše pomáhá porozumění, kritické reflexi a adaptaci. (4.)Taková otevřená diskuse je v akademickém prostředí důležitým signálem pro další vědce, že představená metoda není esoterickou zamlženou entitou, o níž autor publikuje zejména proto, že grantové závazky neumožňují jiné než úspěšné řešení. (5.) Současně je důležité vést diskusi napříč obory, protože co je inovace v jednom prostředí, nemusí být jinde, jak ukazuje situace vizuálních metod v antropologii (kde mají dlouhou tradice) a v sociologii (kde se objevily výrazně později) [Taylor, Coffey 2008]. (6.) Úspěšné inovace také zpravidla navazují na nějakou již zavedenou tradici, jsou oproti zaběhnuté praxi trochu odlišné než úplně nové a jejich objevení koresponduje s aktuálními potřebami (například rozvojem kyberprostoru a potřebou jej zkoumat) [Wiles et al. 2013].

(7.) Samotná inovace jako produkt vědecké práce pak nezbytně vyžaduje nejen podporu domovské instituce výzkumníka a případně i oborových organizací, ale také podporu vědeckých kapacit v dané oblasti. Taková podpora pak musí být především kontinuální (Agar 2012] a měla by přicházet z různých stran[122]. (8.) Výsledky bádání musí být široce a snadno dostupné, je třeba je tedy prezentovat nejen na úrovni odborných článků, ale také formou knihy (jako návodu), pro širší veřejnost pak informovat na internetu, a to nejen na statické webové stránce, ale také dynamicky informovat formou blogu nebo třeba skrze sociální sítě [Wiles et al. 2013][123].

Výše uvedený výčet postřehů a pravidel se objevuje v takto obecné rovině i v dalších textech, které sice popisují obecné rysy úspěšných inovací, případně akcentují určitý etický rozměr (ve smyslu otevřeného popisu slabých míst inovace, například), ale nikoliv otázky, se kterými se sociální vědec

[122] Pro další rozvoj je pak podle Agara nezbytná skupina lidí, kteří jsou dostatečně podobní, aby byli schopni spolu komunikovat, ale dostatečně různí, aby spolu v zajímavých věcech nesouhlasili, panuje mezi nimi důvěra, že si nebudou krást nápady a existují konkrétní problémy, které je třeba vyřešit.

[123] Stejní autoři ovšem na základě výzkumu inovativních přístupů jedním dechem dodávají, že sebepropagace je vnímána v akademické obci velmi negativně jako něco nežádoucího, co nepatří do akademické sféry, ale do marketingu, což následně snižuje hodnotu inovace.

potýká v každodenní praxi. Pokud je mi známo, u nás v oblasti sociálních věd neexistuje podobně orientovaný přehled.Cílem následující případové studie je pak oba tyto nepopsané prostory zaplnit.

Role-playingové simulace jako příklad metodologické inovace

Nejprve krátce shrňme, o co jde v našem výzkumu role-playingových simulací, který provádím s kolegou Tomášem Hampejsem.Role-playing je metoda využívaná napříč disciplínami, jako sociologie [Verhoeff, Menzel, Ulijn 2007], sociální psychologie [Zimbardo 2014], management [Armstrong 2001] nebo psychiatrie [Yardley-Matwiejczuk 1997]. Je také využíván jako forma výuky [Hyltoft 2010; Bo 2010] nebo alternativní médium [Buchtík 2014a] a také jako volnočasová aktivita. V našem pojetí jde o *„…předem designovanou simulovanou experimentální situaci, ve které jsou účastníci o své úloze jakožto výzkumného subjektu nějakým způsobem informováni, jejich hraní role je vědomé. Ví také, že jejich role končí zároveň s experimentem a nikdo nebude z jejich jednání během experimentu vyvozovat důsledky pro ně samotné*“ [Buchtík, Hampejs 2013: 526-7]. Hlavní sílu této metody vidím v možnosti manipulativního nahlédnutí do sociálních interakcí, které jsou jinými výzkumnými metodami obtížně dostupné nebo jsou odkázány na post-hoc subjektivní výpovědi.

Prakticky role-playingová simulace vypadá tak, že se participanti sejdou v prostředí, které dobře odpovídá simulované situaci a obdrží předem připravené materiály. Ty zpravidla zahrnují obecné informace (časová dotace, možnost odstoupit z výzkumu, atp.), popis simulované situace a pro každého z účastníků také vlastní popis role. Po dobu samotné simulace mají účastníci za úkol chovat se, jakoby byli osobou v dané situaci. Více k role-playingovým simulacím např. [Buchtík, Hampejs 2013; Yardley-Matwiejczuk 1997].

Z pohledu inovačního diskurzu nastíněného výše je možné role-playingové simulace definovat jako inovace v širším pojetí. Přestože jsou používány relativně dlouho, neexistuje ucelený diskurz nebo metodologická publikace mimo klinickou oblast, která by se jimi zabývala. Jednotliví autoři vychází z různých epistemologických a oborových tradic a zakládají tak solidní prostor pro systematický rozvoj simulací jako metody.

Role inovace v profesionální dráze

Při mé práci na role-playingových simulacích jsou dvě otázky, které se v různých podobách stále vrací, a na které se snažím sám sobě i svým kolegům odpovídat: *Jaký je vztah projektu k pracovní pozici a disertační práci? Budu se tématu věnovat několik let, aby mělo smysl publikovat články v odborných žurnálech?* A domnívám se, že kdybych se nad nimi zamyslel dřív, než jsem se do tohoto projektu ponořil, v mnoha ohledech bych měl více jasno a neřídil bych se do takové míry aktuálními okolnostmi.

Ostatně, že nejde jen o můj specifický problém, vyplývá i z rozhovorů s kolegy napříč disciplínami, a že se tak děje zpravidla ale roztříštěně a rozhodně nikoliv na začátku vlastního bádání. Neznám univerzální postup, pokusím se spíše popsat úvahy a jejich řešení, se kterými jsem se sám potýkal.

Otázka první: Kde vzít čas a kdo ho zaplatí? Jakou úlohu mají role-playingové simulace v mé akademické kariéře jsem vědomě do nedávné doby příliš nezvažoval a pokud ano, tak šlo o izolovaná rozhodnutí. Tato rozhodnutí byla a jsou v důsledku klíčová pro další moji práci.

V prvé řadě se ukázalo důležité (a netriviální) zařadit výzkum do odborné pracovní činnosti. Jde o volnočasovou aktivitu, nebo součást pracovního dne? Původní obava, v té době ale ještě nepojmenovaná, pramenila z pochybnosti, zda vůbec můžu, byť jako zaměstnanec Akademie věd bádat nad něčím, co není součástí grantového projektu. Je třeba zdůraznit, že přinejmenším v počátku, do přijetí prvního textu recenzenty, nebylo vůbec jasné, zda se nevydáváme slepou uličkou. Z počátku jsme se snažili pracovat mimo pracovní dobu, protože nešlo explicitně o naši náplň práce. To se ale ukázalo dlouhodobě neudržitelné, ale zároveň se téma vyrýsovalo jako organická součást mé disertační práce. Proto jsem zvolil kompromisní řešení. Větší část bádání provádím v pracovní době, práce na tomto tématu ale představuje výrazně minoritní procento mé pracovní náplně. Což je v souladu s druhou praktickou otázkou, na kterou bylo nezbytné si odpovědět.

Otázka druhá: Být vědcem jedné metody? Nechtěl jsem se stát odborníkem na metodu. Takové rozhodnutí ale obnáší následnou pečlivou volbu rozsahu zkoumaného tématu a úvahu nad dlouhodobější strategií výzkumu. Je dobře známým faktem, že doba od první prezentace tématu na konferenci po publikaci článku v odborném časopise je zpravidla alespoň rok. V našem případě uplynul rok od zapracování připomínek oponentů po vydání textu. Plynutí akademického času poměrně jasně určilo, že projekt bude trvat několik let, abychom mohli na sebe publikační výstupy navazovat.

Nespornou výhodou je v tomto ohledu svoboda bádání. Nespojuji s ním osud mé akademické kariéry a nejsem zavázán publikovat pozitivní výsledky. To mi umožňuje podrobit vlastní práci a výsledky zevrubné kritické reflexi, odhalovat slepé cesty dostatečně dopředu a vystavět pevný základ metody, jejích pravidel a základních tezí na robustním základu. Tato výhoda ale samozřejmě není viditelná v každodenní práci, o to víc je třeba skutečně s reflexivním přístupem pracovat.

Výzkumná spolupráce

V souvislosti s tématem badatelské spolupráce mezi vědci pokoušejícími se společně plnit jeden výzkumný záměr jsem narazil na několik poměrně různorodých typů kooperace a otázek s tím spojeným: *Je možné spolupracovat na výzkumu, který chcete zařadit do disertace, tedy do textu, který*

má být primárně prezentací individuálního snažení? Kde najít širší vědeckou základnu a je to vůbec v Čechách možné? Co přináší spolupráce se studenty? Jak hledat společné slovníky v mezioborovém výzkumu?

Odpověď první: samostatná práce. Zdánlivě jednoduchá otázka o možnostech spolupráce nečekaně představuje opravdový problém. Je totiž nezbytné zvážit, v jakých výstupech se produkt spolupráce bude objevovat. V momentě, kdy jsem se rozhodl zařadit téma role-playing do své disertační práce, vyvstal problém, zda je vůbec možné textu dvou autorů do práce zařadit. Pro potřeby disertace samozřejmě budu texty reformulovat, ale jejich jádro zůstane. I přes snahu jsem se nedopátral žádných oficiálních záznamů o spoluautorství části dizertace?. Z neformálních vyjádření kolegů vyplývá, že nedává smysl vzdát se kvůli tomu týmové práce (která je ostatně v přírodních vědách automatickým předpokladem). Postupuju však vždy nanejvýš transparentně: součástí disertace bude explicitní souhlas spoluautora, společné prohlášení o autorském podílu, společná práce bude zmíněna přímo v textu. A také v důsledku bude práce obsahovat čistě autorský text. Předpokládám, že na různých pracovištích budou jiné zvyklosti, tato otázka je tak klíčová pro každého, kdo se do podobného projektu chce pustit.

Odpověď druhá: slovníky. Kromě formálních úskalí jsme narazili na zcela praktické a nečekané (i když při zpětném pohledu zjevné) problémy, které jsou spojeny s rozdílnou akademickou socializací a s tím souvisejícím způsobem uvažování. Problém, který dobře ilustruje úskalí spolupráce, jsou slovníky. Slovníky jednotlivých oborů, které se v některých momentech sice výrazně překrývají, ale v jiných ohledech jsou natolik odlišné, že vyžadují rozsáhlou diskusi. Problém (mého) sociologického a (Tomášova) religionistického slovníku se ukazoval už v základních termínech jako habitus, jednání, koncept (pomiňme teď komplikaci způsobenou rozhodnutím publikovat ve filosoficky laděném časopise). V důsledku samozřejmě v tomto ohledu nešlo jen o pojmový aparát, ale i o publikační zvyky, styl psaní, zamlčené předpoklady, rozdílnost v tom, co vnímáme jako samozřejmé a co jako netriviální. S tím vším jsme se vždy dokázali věcně vyrovnat. Slovníky se však neustále vracely na pořad dne, nečekaně a neustále. Nešlo jen najít shodu mezi námi dvěma (i když i to bylo často po hodině diskuse), ale také používat termín tak, aby byl přístupný širší čtenářské obci. Tento problém jsme stále systematicky nevyřešili a dál se s ním i v naší další práci potýkáme.

Odpověď třetí: širší platforma? Další formu spolupráce jsem se snažil najít na bázi širšího odborného pléna zabývajícího se touto problematikou; celkem jsme ale našli jen čtyři další kolegy. Uspořádali jsme společný workshop, abychom zjistili, kdo se zabývá jakým problémem. Ve výsledku jsme zjistili, že pole je dost velké pro psychology, pedagogy i divadelní teoretiky. Setkání bylo užitečné, ale nenašli jsme jasné spojující problémy, na nichž by bylo možné stavět nějakou

dlouhodobou spolupráci. To je dané také tím, že všechny výzkumné projekty byly v podobném stavu, jako ten zde popisovaný: na začátku. Byť jsme nakonec nenašli volný čas ani pro vytvoření vzájemné platformy pro sdílení užitečných textů, jsme stále v kontaktu a dost možná za dva nebo tři roky najdeme prostor pro užší spolupráci.

Odpověď čtvrtá: studenti. Spolupráce se studenty se ukázala být velmi důležitá v několika ohledech. Došel jsem ostatně k podobným postřehům jako Phillipo Zimbardo [Zimbardo 2005: 147-8]. Pro mě, jako pedagoga, bylo nezbytné přijít vždy připraven zejména na doplňující dotazy, možné argumenty studentů a podobně, což vyžadovalo kontinuální práci na tomto projektu. Vzhledem k tomu, že seminář byl postaven na tom, že procházíme celou metodou společně se studenty, musel jsem se připravovat pravidelně a reagovat na aktuální vývoj situace. Výuka mě také donutila umět jasně formulovat myšlenky a třídit tak informace, které problém spíš zamlžují od těch, které naopak věcně pomáhají. Motivovaní studenti pak byli konstruktivně kritičtí, sami přicházeli s nápady a náměty a posouvali úvahy dál. Kromě toho mi výuka umožnila nechat je přečíst podrobně články, k nimž jsem se sám nedostal. V závěru kurzu pak připravili vlastní RP simulaci. Na základě těchto simulací dokážu mnohem jasněji nahlédnout, co je pro přípravu simulace netriviální a nesamozřejmé. Ač se zdá, že tento postup je například v USA poměrně běžný, při vlastním studiu jsem se s ním nesetkal. Řešil jsem tak etickou otázku, zda je vůbec možné nechat studenty pracovat na činnosti, jejímž výsledkem jsou pak mé odborné texty. Studenti však ve zpětných vazbách oceňují, že pracují na reálném projektu, který se potýká s reálnými praktickými problémy, a že jejich práce bude prakticky uplatněná.

Je celkem zřejmé, že spolupráce obecně přináší svá úskalí prakticky vždy a všude. Situace, které jsem zde shrnul, jsou však poměrně specifické pro výzkumnou spolupráci. A co je hlavní, byly jako španělská inkvizice: sám jsem je nečekal. Je asi na místě zdůraznit fakt, že spolupráci v jakékoliv formě považuji za bytostně důležité rozvíjet a i v tomto projektu převládly výrazně klady nad zápory.

Přípravná a realizační fáze

Když jsme teoretickými diskusemi a hledání vzájemného porozumění v nich strávili tolik času, že nebylo dost dobře možné všechno nechat ležet, rozhodli jsme se role-playingové simulace empiricky testovat. *Jak teorii převést do praktické podoby? Proč nás metoda tak fascinuje?*

Přestože jsme měli k dispozici popisy simulací a řadu další textů o role-playingu, většina z nich popisovala samotnou simulaci v teoretických pojmech. Ty jsou sice na konceptuální úrovni velmi potřebné, praktické testování však spíše zamlžují. Uvědomuji si, že formulovat akademický text zpravidla vyžaduje odklon od konkrétních příkladů (jsou příliš dlouhé a nevědecké), a naopak text vystavovat kolem odborných termínů, které situaci sice popisují, ale neumožňují ji replikovat.

Panalba role-playing case [Armstrong 1976] tak sice skvěle popisuje, jak uvést účastníky do děje a jak dopadlo závěrečné hlasování, ale samotný průběh nikde nezmiňuje. Stejně tak pro klíčové termíny jako jsou např. personalizace, partikularizace a presencing [Yardley-Matwiejczuk 1997], které mají zajistit validitu simulace, nejsou dostatečně jasné. I přes rozsáhlý teoretický popis není zcela zřejmé, jak těchto konceptů využít. Problém praktického uchopení teoretického popisu se objevil až v době, kdy jsme sami simulace realizovali. Předtím jsme intuitivně věřili, že vše důležité bylo řečeno. V praxi jsme ale překladu teoretických konceptů do designu a realizace simulace věnovali hodně energie, kterou jsme původně plánovali napřít spíše do analytické fáze.

A proto, poněkud ironicky, další odstavec začnu vlastním termínem, který situaci sice popisuje, ale příliš neříká co s ní: fascinace metodou. Je to termín, který používám pro situace, kdy kombinace novosti, nadšení pro vlastní práci a systém nepřipouštějící neúspěch způsobuje, že zkoumaná metoda neprochází kritickou reflexí výzkumníka.

V mém případě má fascinace dva rozměry. První z nich trvá od samotného začátku zkoumání. Přesvědčení, že technika je smysluplná, nová a inovativní, je z počátku samozřejmě silné. Musí být, jinak bych se do projektu nepustil. Časem jsem ale zjistil, že místo abych byl reflexivní a kritický, jsem s investovaným časem tuto pozici posiloval. Neúspěch by znamenal příliš mnoho ztraceného času. Kromě toho, že by bylo lepší být kritický od začátku (i když příliš mnoho pochybností by znamenalo projekt vůbec nezačít), mi významně pomohly diskuse s lidmi, kteří hrají rolové hry, ale jsou mimo akademický diskurz. Ti dokázali klást věcné, zřejmé a prakticky orientované otázky.

Druhým rozměrem fascinace metodou, který je do značné míry typický pro role-playing, byl samotný průběh simulace. Tím, že je postavena na sociálních interakcích a vzniku něčeho „nového“, je datově nesmírně bohatá a vždy mě při jejím pozorování zaujal nějaký sociologicky relevantní jev. „Ono se tam něco děje!“, chtělo by se říct. Komplexita simulace mě však odváděla od sledování jevů, pro které jsem konkrétní design připravoval. Postupem času jsem došel k názoru, že úkolem je sledovat

prakticky pouze ty jevy, které jsem sledovat zamýšlel. A to i v případě (například u Panalba role-playing case), kdy simulace sleduje pouze výsledek, nikoliv průběh. Jinými slovy, o smysluplnosti techniky lze hovořit pouze v případě, kdy konkrétní design odpovídá na předem položenou výzkumnou otázku. Nikoliv tedy v okamžiku, kdy cestou výzkumem výzkumník narazí na zajímavý jev.

Výstupy a reakce odborné veřejnosti

Konferenční příspěvky jako živé věci? Jakých se můžete dočkat komentářů? Píšeme dějiny, kolego?

Zaměřím se zde především na konferenční příspěvky, které jsou dynamickou a živou formou šíření výsledků a v našem prostředí je považuju za nejlepší způsob propagace na akademické půdě. A právě ta je pro metodologické inovace důležitá. Konferenční příspěvky jsou dvojího druhu: hotové a živé, přičemž každý představuje jinou disciplínu. První typ je prezentace hotového výzkumu, například obhájené diplomové práce nebo již publikovaného článku. Jeho velkou předností je, že zpravidla máte dlouho předem poměrně jasně usazené, co chcete říct, texty prošly oponenturou, takže máte představu, jaké uslyšíte námitky, případně se jich lze rovnou vyvarovat. Tento postup používám zejména tehdy, když je důležité prezentovat sama sebe jako člověka, který už něco hmatatelného vykonal. Z hlediska zkoumané techniky výzkumu ale tento typ příspěvku nepřináší významný posun. Zpravidla totiž si potvrdíte to, co již víte nebo dostanete nové komentáře, které ale do již obhájené nebo publikované práce nemáte možnost zapracovat.

Druhou možností, která s sebou nese mnohem více nepředvídatelnosti, je prezentace rozpracovaného materiálu. Příspěvek pak vychází z aktuálního stavu bádání a jeho logickou předností, jak je na první pohled zřejmé, je, že získáte připomínky, které můžete dále zapracovávat. V praxi se však jako hlavní přednost ukázalo být datum konání konference, které vám dá jasnou časovou hranici, ve které musíte svým datům a dojmům vtisknout prezentovatelnou strukturu. Z vlastní zkušenosti vím, že stejně vyvstává riziko, že budete vnímáni jako nesrozumitelní divní lidé, kteří jsou možná chytří, ale nikdo neví, co a proč chtějí říct. V našem výzkumu se na srozumitelnosti příspěvku také podepisovalo jeho upravování a zpřesňování do poslední chvíle a formulování komplikovaných definic. To pak vedlo k tomu, že jsme se snažili lpět na přesném znění textu (který jsme dvě noci předtím složitě přes rozdílnost slovníků kompromisně vyjednali), a byli jsme nervózní a složití.

Takového rizika jsme si byli dvakrát vědomi, a proto jsme z počátku stanovili jednoduché sdělení, které chceme publiku předat. Vždy se ale v průběhu diskuse začaly na téma nabalovat zajímavé jednotlivosti, které ve výsledku vedly k složitým konceptuálním rámcům, které jsme chtěli prezentovat. A tak jsme na konferenci Antropowebu 2012 místo povšechného představení role-playingu jako inovativní techniky prezentovali epistemologický rámec techniky a na konferenci Gamestudies v roce 2014 se z původního plánu představit dílčí zajímavé postřehy z realizace simulací

vyklubal popis konceptuálního uchopení dimenzí a indikátorů validity. Tato situace dobře ilustruje fakt, že i znalost vlastních chyb úplně nepomáhá se jich vyvarovat v budoucnu a také, že proces vědecké práce je v našem případě živý a neustávající. Na druhé straně by jistě disciplína ve smyslu udržení původně zamýšleného cíle a obsahu příspěvku přispěla k vyšší srozumitelnosti výsledného tvaru.

Pokud jde o reakce odborné veřejnosti, ať již na psaný nebo verbálně prezentovaný text, nikdy nešlo o negativní reakce. Cítili jsme všeobecnou podporu a zájem, dotazy či doporučení se zpravidla týkala okrajových prvků celé techniky z pohledu odbornosti toho kterého komentátora. Často jsme byli dotazováni na otázky spojené s etikou výzkumu nebo jsme doplňovali konkrétní příklady. V čem byla zpětná vazba hodnotná především, bylo poukázání na místa, která jsou nejasná, nesrozumitelná a je třeba s nimi dále pracovat. Na následujících dvou reakcích bych chtěl ilustrovat to, co odborníky na našem přístupu dráždí, a tou je obtížná zařaditelnost našich výstupů. Ty totiž kombinují obecné teoretické úvahy a praktická zjištění. Nejde přitom o výtky banální. V jednom případě šlo vůbec o to, zda článek splňuje zaměření časopisu, ve kterém jsme chtěli publikovat.

„Ahoj Martine, spustil jsi u nás debatu o tom, jak se liší metodologie od epistemologie, možná se v redakci pomlátíme :)“ (Jan Maršálek, Redakce časopisu Teorie Vědy / Theory of Sicence; e-mailová korespondence z 29.11.2012)

„Mě by zajímalo, jestli míříš na kritiku praxe – jak se to dělá. Že se to dělá jinak, že se nedosáhne té sdílenosti sociální reprezentace, nevytváří se model nebo samotného toho základu epistemologickýho, jak by ten výzkum měl být. Kam ta kritika nebo snaha spíš o osvěžení té problematiky míří, jestli na tu praxi nebo na tu teorii.“ (Martin Hájek, ředitel ISS FSV UK; Doktorandská sociologická konference FSV UK 21.5.2014; podtržení MB)

Poslední moment, který bych rád zmínil, nepatří mezi situace, se kterými se můžete běžně potkat. Vystihuje překvapení, která se vám mohou na cestě za dobrodružstvím přihodit. Účastnil jsem se mezinárodní konference *Central & Eastern European Game Studies Conference*, která probíhala na podzim 2014 v Brně a kde ve večerním panelu účastníci z různých zemí Evropy představovali zázemí mladého oboru herních studií . Při prezentaci situace v ČR bylo uvedeno celkem pět odborných pracovišť a jedním z nich byl Sociologický ústav, kde pracujui. Ten jeden čtený řádek, to jsem byl prosím pěkně já! A tak jsem zjistil, že pomáhám etablovat mladý vědní obor v naší akademické obci. Cesta ke slávě se otevírá.

Zcela jiná dobrodružství?

Podržíme-li si metaforu cesty za dobrodružstvím, při srovnání role-playingových simulací a poznatků zahraničních autorů, může se zdát, že jde o zcela jiné výpravy. Myslím ale, že tomu tak úplně

není. Zatímco mé vyprávění jsou spíše záznamy z cesty, ostatní autoři jako úspěšní objevitelé vzpomínají na to, jaké to bylo, když na té cestě byli. Jistě, britské a americké příklady se v mnohém liší: ať již jde o velikost akademické obce, podobu doktorského studia nebo ekonomické podmínky. V úvodu článku jsem definoval osm bodů, které by měly vést k úspěšné adaptaci inovace v sociálně vědním výzkumu. V textu jsem následně pro různé fáze tohoto typu výzkumu na konkrétním příkladu ukázal vybrané aspekty, které považuji z různých důvodů hodné diskuse. V jakých ohledech se tedy liší projekt role-playingových simulací od potenciálně úspěšných projektů inovací?

(1.) Spíše jako zábavný vidím fakt, že i my s kolegou Hampejsem teoretický rámec spolehlivě sledujeme v tom, že jsme mladí (a snad nadějní) výzkumníci. Z pohledu zpět jde o znouzectnost: výzkumníků podobného zaměření zkrátka u nás více není. I tak jsme ale narazili na řadu problémů, z nichž nejvýraznější jsem pojmenoval jako problém slovníků.

(2.) Vývoji a zkoumání techniky se skutečně věnujeme poměrně dlouho, ale spíše proto, že jsou jedním z několika projektů, kterým se s Tomášem Hampejsem každý věnujeme. S rozšiřováním ve vědecké komunitě stále nejsme příliš úspěšní, jsme však stále v procesu vývoje. A dále pak upřednostňujeme prezentovat živá témata, která nedokážeme předat publiku dostatečně srozumitelně.

(3. + 4.) Otevřená komunikace našich výsledků je naší základní snahou (jejíž součástí je ostatně i tento text), nicméně ne vždy dokážeme naše posluchače a čtenáře uspokojit (viz. citované komentáře). Za klíčovou pak považuji reflexi postupu a výsledků zkoumání přímo výzkumníkem. Úvahy a argumenty se snažíme nabídnout dál, těžiště takového předávání, diskuse a tříbení argumentů ale vidím především v podobě neformálních rozhovorů v širokém spektru, nikoliv institucionalizovaných výstupů. Ty je důležité s lidmi napříč obory i zaměřením, v našem případě vedeme dialog i s účastníky simulací nebo hráči rolových her. Kladu přitom důraz na to, aby všichni moji komunikační partneři mohli v širokém slova smyslu klást námitky [srv. Latour 2005: 249). Pokusili jsme se také formovat platformu pro otevřenou diskusi, ale ukázalo se, že odborné pole je rozsáhlé a relevantní akademická obec v České republice příliš malá. Proto je pro nás dále nezbytné přejít na mezinárodní pole, o což se v současné době snažíme tak, že připravujeme článek a konferenční příspěvky pro mezinárodní publikum.

(5.) Vzhledem k interdisciplinárnímu zaměření autorů studií o role-playingu, konferencí a žurnálů, ve kterých publikujeme, i výzkumného týmu je diskuse napříč obory jasně zajištěna.

(6.) Navazujeme sice na autory, kteří se tématem role-playingu zabývali či stále zabývají. Nemůžeme však hovořit o zavedené tradici, protože pole simulací je roztříštěné a jednotliví autoři v minulosti postupovali do značné míry izolovaně. Samo navazování na tradice se tak stává předmětem vyjednávání a neposkytuje pevnou základnu, po jaké volá teoretický předpoklad.

(7.) Klíčovým diferencujícím aspektem oproti zahraničnímu diskurzu však zůstává dlouhodobá institucionální podpora, kterou se v případě role-playingových simulací nepodařilo získat. Kromě finančních otázek (které jsem v textu do značné míry ponechal stranou) však přináší nízká míra podpory v počátečních fázích výrazně vyšší svobodu na samostatné bádání (které vyžaduje velkou osobní motivaci) a nižší tlak na nezbytnost úspěchu inovace (protože grantové závazky neumožňují jiné než úspěšné řešení). To považuji za zásadní výhodu, která zpravidla není akcentována.

(8.) Dostupnost informací přímo souvisí s financováním projektu. Jsme toho názoru, že informovanost lze rozšiřovat hlavně postupnou evolucí. Širší popularizace je v tuto chvíli jen v prostoru teoretických úvah a v českém prostředí mi není znám takový příklad dobré praxe, o který by bylo možné se opřít. V současné chvíli vnímám situaci tak, že snaha o popularizaci tříští pozornost a kapacity od jádra problému. Ukazuje se totiž, že většina výše diskutovaných kroků nás více či méně odvádí od samotného výzkumu, který nutně musí hrát klíčovou roli. Je velmi snadné upnout pozornost k formě místo obsahu.

Ukazuje se tedy, že v našem případě hrají velkou roli neformální sítě a rozhovory, vnější znaky jako je malý a mladý tým, který se projektu věnuje dlouhodobě, jsou způsobeny spíše nedostatkem jiný příležitostí než promyšlenou strategií. Stejně tak zacílením formálních výstupů míříme hlavně na rozvoj techniky a obohacení nás samotných než na propagaci metody. A v neposlední řadě je také zřejmé, že bez institucionální (tedy grantové) podpory jsme dospěli na hranici možností. Její nepřítomnost nám však dala v první fázi možnost svobodného bádání a poctivé reflexe bez publikačních závazků.

Závěr

Cílem článku bylo ukázat skrze diskusi vybraných problémů na možné podoby praktického bádání nad metodologickými inovacemi v sociálních vědách a jeho zasazení do kontextu obdobně laděných publikací Dovednost pojmenovat kritická místa výzkumu na jeho samotném počátku a schopnost analyzovat dílčí překážky a vidět je v širším kontextu, mohou výrazně ulehčit práci výzkumníka. Obojí ale předpokládá znalost problematických aspektů a jejich vzájemnou provázanost. Ta je pro badatele s mnohaletou praxí součástí příručního balíku vědění, který je jejich vědeckou kariérou provází, a který stále projekt od projektu rozšiřují. Pro začínající výzkumníky je pak podstatné získat tuto znalost jiným způsobem. A právě proto je smyslem článku alespoň v hrubých rysech nastínit, jakým způsobem lze klíčové kritické aspekty výzkumného projektu nahlížet v případě vývoje metodologických inovací v sociálních vědách.

Z povahy věci jsem se soustředil na poukázání konkrétních aspektů realizace podobného výzkumu. Čtenářům jsem tak chtěl poskytnout prostor pro reflexi vlastní práce v příbuzných oblastech

a upozornit na skrytá rizika, která mohou potkat ty, kteří podobnou cestu zvažují. Rád bych, aby tento článek byl otevřením diskuse, která může vést k širšímu sdílení poznatků tohoto typu. I přes obtíže, se kterými se potkávám, jsem přesvědčený o tom, že podobný typ zkoumání je nezbytné a zároveň velmi zajímavé rozvíjet a z podobných důvodů jako autoři citovaní v úvodu textu si myslím, že díky své neukotvenosti a živelnosti bude tento "žánr" výzkumu vždy doménou mladé vědecké generace. Nezávisle na tom, zda předmět našeho zkoumání nazýváme metodologickou inovací nebo zkoumáním nestandardních techniky výzkumu, jde o opravdovou cestu plnou dobrodružství.

Dodatek č. 2 Mezi zdáním a měřením – črta o empirické sociologii

Tato úvaha volně vychází z Wittgensteinova [2005] textu (The Big Typescript: TS 213) a zabývá se možnostmi a relevancí empirického měření v sociologii. Nejprve se pokusím vyrovnat s námitkami, které tvrdí, že empirická sociologie nevypovídá o současné společnosti. Posléze, na základě tezí z původního textu načrtnu některá základní pravidla, kterými je třeba se ve výzkumu řídit, aby byly splněny základní standardy.

Není cílem předvést brilantní obhajobu empirické sociologie (to již udělali a stále dělají jiní), nýbrž jde mi o pokus aplikovat úvahy LW do diskurzu o měření v sociologii.

Často vedeme s kolegy, kteří preferují onu teoretickou sféru sociologie, spor o tom, má-li vůbec empirický výzkum nějakou hodnotu pro rozšiřování vědění o současné společnosti. „Jde *pouze* o měření“, říkali často. Veškerá diskuse se pak zpravidla točila kolem pojmu měření. Mystické *pouze* (často šlo o daleko méně akademicky přijatelné výrazy, stále ovšem o výrazy významově totožné) dostalo následně nový rozměr, nabylo na důležitosti, právě v souvislosti se čtením textu LW.

Argument mých kolegů vychází z toho, že zaznamenaná data jsou jen odrazem reality, respondent nějak vysvětlí svůj postoj, který ovšem nemusí odpovídat skutečnému názoru. Je tedy *pouze*, na které je kladen důraz možné ztotožnit s chybou? Myslím, že nikoliv zcela. (Mimo to, uvažovat teorii za primární, v kontextu analogickém Wittgensteinově úvaze o jazyce, je přinejmenším velice svízelné – nicméně tomu se zde věnovat nechci).

V sociálněvědním poli se při empirických výzkumech pohybujeme někde na prahu mezi zdáním a měřením, jaké známe z přírodovědných disciplín. Tato rozporuplnost (jak typická pro sociologii) je viditelná zejména při zkoumání postojů. V podstatě se nevztahuje na charakteristiky demografického charakteru (věk, pohlaví, vzdělání), tam můžeme hovořit o měření v původním slova smyslu. Blíže se tedy budu zabývat pouze měřením postojů (hodnot, subjektivních výpovědí, osobních preferencí, citlivých témat, atp.). Nepopiratelnou skutečností je, že mezi výzkumníkem, respondentem a instrumentem existuje mnoho míst, které ze skutečnosti dělají její *pouhý* odraz. Avšak na tomto faktu nemusí být nic *chybného*, pokud jsou splněna kritéria, pomocí nichž tento obraz uvádíme do praxe. Nejlepším a bezpochyby hlavním kritériem měření v sociologii není vytvořit věrnou kopii reality (což není dost dobře možné), nýbrž pomocí analýz dospět k takovým závěrům, které dávají jasnou představu o zkoumané problému. *Jasnou* představou pak rozumím takovou, skrze niž je možné účinně působit na sociální realitu. Jinými slovy – nejde o prostředky, kterými měříme, nýbrž o výsledky, které tímto měřením dodáváme.

Sociolog se stává interpretem měření, neklade na *pouhé* zbytečný citový důraz, protože s *pouhostí* dále pracuje, nenechává se jí vláčet. To, co změříme je opravdu jen určitým odrazem reality, protože (1) jde o zjednodušující pohled, (2) subjektivní výpovědi respondentů, (3) bez další interpretace získáme jen datovou matici, která sama o sobě o ničem nevypovídá, (4) není bezprostředně zřejmé, co a jak bylo měřeno. Všechny tyto námitky kladou velký důraz na osobu výzkumníka, jehož povinností je pečlivě provést a interpretovat výzkum, respektive všechny jeho fáze. Pokusím se nastínit roli výzkumníka v této situaci:

(1) Vždy nutně operujeme se zjednodušeným modelem reality, obdobně jako architekt vyrábí zmenšený model svého návrhu, protože model 1:1 by nebyl (*?pouhým?)* modelem, a navíc by nesplnil účel, za kterým byl vytvořen. Model má (lhostejno zda v architektuře, sociologii, či fyzice) svou svébytnou funkci, funkci přiblížit a dát možnost pochopit, případně určitým způsobem testovat svůj předobraz. Není jeho cílem replikovat realitu, nýbrž ji skrze model nahlédnout tak, abychom ji mohli uchopit. Takový model však musí být správně vystavěn. V oblasti sociálních věd je třeba dbát na konceptuální uchopení reality, z níž svůj model sestavujeme, a kterou chceme měřit. Pečlivě sestavený model, může vypovědět o komplexním jevu mnohem více než sebepreciznější snaha o analýza jevu jako celku. Na straně druhé je nutné připustit, že četné ad-hoc sestavené modely (často se s nimi setkáváme například v sekundární analýze) studovanou realitu příliš neodráží, a naopak se snaží se realitě vnutit charakter modelu, což je nesmysl (v tomto slova smyslu je zřejmá hranice mezi primárním a sekundárním). Promyšlené konceptuální vymezení modelu je tedy nutnou podmínkou empirického výzkumu. Pokud užijeme kvalitního konceptu, náš model získává kvalitu, kterou nemůžeme při studiu jevu ve vší robustnosti získat.

(2) Respondenti se často snaží stylizovat do určité role, která ale neprezentuje jejich *skutečný* postoj. V určitém spektru výzkumů je žádoucí získat právě takový subjektivní názor (například, když zjišťujeme, jací lidé chtějí být, k jakým hodnotám aspirují). Tyto případy ovšem nepovažuji v empirii za dominantní. V ostatních případech je na výzkumníkovi, aby se s touto problematikou popasoval. A to jednak v procesu interpretace výsledků, kdy by měl na základě své *zkušenosti* ale i *zkušenosti* jiných autorů (tedy na základě znalosti jiných výzkumů a teoretických přístupů) správně odhadnout takovou chybu měření, za druhé pak při přípravě samotného instrumentu zahrnutím celé baterie otázek měřící jeden postoj či charakteristiku respondenta, čímž omezíme chybu v měření. Důležitá je zde *zkušenost* výzkumníka, skrze kterou dokáže vytvořit interpretaci od toho, jak se něco jeví (tedy v našem případě, jak je něco měřeno) k tomu, jak něco je. Tato

zkušenost nemusí být nutně vlastní; lze ji načerpat z děl již vytvořených (i zde však musí výzkumník zaujmou konstruktivně kritický postoj).

(3) Je důležité vtisknout datům konstruktivní smysl. Konstruktivní proto, že nelze náhodně projíždět všechny varianty analýz („ono z toho nakonec něco přeci jen vyleze“), ale je třeba postupovat systematicky, podle plánu, jehož náčrt je třeba vytvořit před začátkem analyzování datové matice. Nehovoříme zde jen o použití různých metod statistické analýzy, ale také o vnitřní logickou konzistenci (tedy jde nám skutečně o ověřování určitých našich předpokladů, propojení fáze před a po získání datové matice). K datům je třeba přistupovat zodpovědně a tak, aby byla jasně deklarovaná logika analýz. Snadno lze totiž sklouznout k určitému druhu šamanismu. V tomto případě jde šamanismus statistický. Představme si, že chceme uvařit kouzelný nápoj, jehož výsledkem bude třeba potvrzení hypotézy. Jenže, co se neděje? Suroviny (v našem případě data), na základě kterých chceme hypotézu potvrdit, mají zřejmě prošlou záruční lhůtu. Bystrý šaman však rychle přijde s tajnými přísadami: tu sníží požadované riziko chyby prvního druhu, jinde použije jinou formu testování a nakonec použije pro jistotu šikmou rotaci, aby vše zdánlivě pěkně do sebe zapadalo. Takové operace s daty oprávněně vzbuzují podezření o správnosti s jejich zacházením.

(4) Poslední z námitek, která klade důraz na způsob prezentace dat, respektive na nejasnosti okolo měření, je námitkou nejobecnější, a to hned ze dvou pohledů. Jednak ji často slyšíme v různých (nejen vědeckých) diskusích a také v sobě implicitně obsahuje všechny tři výše zmíněné námitky. Záměrná, či nezáměrná nejasnost textů některých autorů (pomineme-li individuální předpoklady jedinců pro to vytvořit smysluplný text či přednášku) je často jen zástěrkou nejasné představy, či v našem případě také nejednoznačnosti empirických analýz, ze kterých autor zpravidla vychází. Jistě si každý vybaví nejeden text, který sice zdánlivě nesl hodnotné téma, ale po jeho přečtení nebylo jasné, co autor vlastně chtěl říci (jsem-li chytrý autor, pak si čtenář po přečtení mé stati bude myslet, že chyba je na jeho straně). Přestože jde o problém velmi komplexní, omezím se pouze na konstatování, že je na každém autorovi, aby pečlivě promyslel své vlastní stanovisko, především na základě *zkušenosti*, aby dokázal předat pokud možno co nejvěrnější odraz reality (respektive modelu reality a jeho interpretaci), případně přiznat, že nemá jasnou představu. Jakkoliv tato námitka (a její řešení) zní banálně, považuji ji za konstitutivní prvek (nejen) empirické sociologie a prezentace jejích výsledků.

Věřím, že je z výše uvedené argumentace jasné, že měření není a priori *pouhé*, že nabízí vlastní kvalitativní rozměr. V tomto smyslu jej nelze označit za *sekundární* vůči teorii sociálních věd nebo sociální realitě jako takové. Na druhé straně, není-li měření v sociálních vědách prováděno

s dostatečnou pečlivostí, ona jiná kvalita nevzniká a měření se stává opravdu *pouhou* náhražkou. Aby k tomu nedošlo, je třeba držet se několika základních pravidel, která jsem se pokusil načrtnout. Je tedy třeba (1) vytvořit relevantní a podložený model, na základě něhož budeme měřit, (2) využít *zkušenosti* pro interpretaci naměřených dat, (3) čitelně a transparentně postupovat při analýze dat a konečně, v závěrečné fázi prezentace dat, je nezbytně nutné (4) udržet přehlednou strukturu textu a přiznat nedostatky obsažené ve výsledcích.

Dodatek č. 3 Rudolf Carnap: Metodologický charakter teoretických pojmů. Vybrané poznámky

Metodologický charakter teoretických pojmů

Cílem, který autor deklaruje, je objasnit povahu teoretického jazyka (Lt), jeho vztah k jazyku observačnímu (Lo) a definici podmínek jeho smysluplnosti [srv. Carnap 1968: 270]. Stať je přísně logickou konstrukcí, které nám nabízí ucelenou formulace výstavby teorie, přesněji konceptuální rámec její strukturace. Jde o jiný přístup než je klasická operacionalistická koncepce (T1 – H – T2 – H – T3 …). Nabízí se tak konzistentní referenční rámec, ve kterém lze pracovat.

Fakt, že je možné tento přístup považovat za konceptuální rámec nabízí možnost postupu při výstavbě teorie, jakýsi návod, který při dodržení všech postupů zaručí, že teorie nebude vnitřně rozporná. Jinými slovy eliminuje chyby určitého druhu. Nicméně konceptuální rámec nemůže být sám o sobě nositelem „pravdy“ (Klademe si tedy otázky po empirického smyslu, nikoliv otázky vědecké plodnosti). Máme tak v rukách možnost jasně rozlišovat jednotlivé termíny (to, co je „uvnitř teorie“) od postulátů (to co teorii „tvoří a zakládá“ – což by měl být asi konečný výčet vět). To, co bude napadnutelné, budou samotné postuláty, nikoliv pak způsob, jakým se pracuje s celou logickou konstrukcí.

Teoretický a observační jazyk

Jsou dva typy jazyka, jejich použití je v zásadě analogické k pojetí dvou typů poznání. Teoretický jazyk (Lt) vychází z Lo, ale nemůže být plně v Lo definován. Některé termíny teoretického jazyka (Vt) a observačního jazyka (Vo) jsou vzájemně propojeny korespondenčními pravidly (C). Ostatní termíny Vt jsou s Vo spojeny pouze nepřímo, skrze jiné Vt a postuláty T. Jazyky se sestávají z termínů (V), které tvoří věty. Díky Carnapovu vymezení také můžeme přesněji říct, co ještě můžeme považovat za Lo. Pro jazyk observační (Lo) platí, že všechny věty v Lo jsou srozumitelné pro všechny členy skupiny, a že Lo se používá jako jazykový prostředek.

Rozdíl Lo a Lt je možné demonstrovat na užití pojmu reálný, který nabývá dvou významů. Jednak v běžném jazyce (common sense) a jednak ve vědeckém užití, tedy v Lo a v Lt. V Lo je pojem reálný vyhrazen výhradně pro pozorovatelné události. V Lt je to složitější: jde buď o popis, nebo o interpretaci. O popis jde, pokud hledáme realitu události, tedy určitý více či méně přechodný typ.

Neusilujeme také o překlad každého termínu Vt (jazyka výzkumníka) do termínů Vo (jazyka respondenta), respektive jen některé z Vt jsou přímo spojené s Vo (často jde o pozorovatelné události,

ale skutečné porozumění přináší spíše sledování neuvědomělých událostí). Lt je tak interpretací, či popisem reality respondenta. Další převody, mezi termíny Vt, které nejsou spjaté s Vo jsou záležitostí teorie, respektive postulátů T.

„Přijmout větu o realitě tohoto druhu je totéž jako přijmout větu Lt, která popisuje tuto událost“ [Carnap 1968: 278]. Když ale pátráme po existenci vůbec, používáme T spolu s C pro odvozování predikcí o budoucích událostech z již pozorovaných událostí . V tomto případě jde o interpretaci, která je založena v korespondenčních pravidlech (C). Nepožadujeme úplnou interpretaci, ale interpretaci skrze C . Korespondenční pravidla (případně postuláty T) jsou tedy dalším klíčovým prvkem tohoto přístupu.

Korespondenční pravidla

C zprostředkovávají porozumění (alespoň částečné) mezi jazykem výzkumníka a respondenta a hrají roli zejména v určitých místech, kde se jazyky stýkají. C by měly být univerzální, tedy by neměly být specifické konkrétním případům, teoriím a lze je tak hledat, zobecňovat a vzájemně přejímat. T jsou pak postuláty vlastní přímo konkrétní teorii a je třeba je odlišit od C, která jsou platná obecně.

C jsou v zásadě postuláty, které (částečně) zprostředkovávají vztah Lo a Lt (respektive mezi jednotlivými termíny Vo a Vt). C jsou univerzálními postuláty a pravidly , měly by tak být nezávislé na T, tedy i když vycházíme z různých teorií, mělo by to, co spojuje Vo a Vt zůstávat stejné. Postuláty t pak zprostředkovávají vztah mezi termíny Vt a v různých teoriích mohou platit různá T pro určení vztahu mezi stejnými Vt. Jednotlivé postuláty T mohou být definovány v rámci vznikající teorie jako věty, korespondenční pravidla jsou logicky dané teorii vnější.

C propojují Vo a Vt pouze částečně, byť samozřejmě stupeň vysvětlení může variovat. Názor, že pro některé termíny Vt by mohly existovat v termínech Vo definice, tedy „operacionální definice“ byl opuštěn jako zjednodušení [Carnap 1968: 281].

Nové termíny vědeckého jazyka, výstavba teorie

Celá teorie je vlastně pyramidou. Její základy tvoří takové termíny V z Lt, které jsou prostřednictvím C přímo spojeny s Lo. Pro další termíny Lt platí, že musím být schopen pomocí T a C dojít k Lo, přičemž již platné termíny Lt můžu použít jako další premisy. Musí přitom pro nový termín M platit, že konjunkce C TSm ≠ konjunkce CTSmSk (Sk jsou v tomto případě věty obsahující pouze dříve přidané termíny). Tedy: každý navazující termín musí být smysluplný vzhledem k třídě termínů stojících před ním a zároveň musí vnášet nějakou „novost", jinak je nadbytečný a zbytečně komplikuje (=izolovaný postulát).

Tento postup je neproblematický, dokud přidáváme jeden termín za druhým a termíny jsou samostatné. Problém nastává ve chvíli, kdy věta S nejde rozdělit na termín M a termíny K. V tuhle chvíli dochází k problematické situaci. To je v textu řešeno záhadným způsobem, a to sice tak, že deskriptivní termín nahrazuje logickou konstantou F . Je také zřejmé, že pokud změníme určitý termín K, který je dříve definovaným termínem, pak musí dojít k znovuověření platností všech následných termínů M .

Psychologické pojmy (v tomto smyslu také sociologické) jsou velmi důležitý prvkem poznání tohoto druhu. Vytváření teoretických pojmů a zákonů je velmi důležitým metodologickým úkolem. „Behavioralistické" pozorování je sice také, důležitým prvkem, protože osvětluje prvotní fakta, ale opravdový pokrok přináší hlavně konstrukce teorií, které se vztahují k nepozorovaným událostem. V psychologii pak vznikají dva hlavní proudy tohoto typu poznání. (1) Od pozorovatelných událostí (pocity, vjemy, představy, paměti…) k neuvědomělým událostem. Zákony vysvětlující tyto nevědomé události jsou spíše kvalitativního charakteru, což omezuje jejich prediktivní sílu. (2) Od pozorovatelných událostí k dispozicím, tendencím, schopnostem, možnostem… Zde jsou zákony spíše kvantitativních charakteru [srv. Carnap 1968: 310]. Carnap také predikuje, že postupně budou tyto přístupy konvergovat.

Výstavba teorie je téma vlastní spíše obecnému principu vytváření vědy, nicméně i v situaci dotazování je pro nás může být důležitá. Říká totiž, že některé termíny Vt jsou blíže jazyku Lo než jiné a některé jsou to blízko Lo, že můžeme vyslovit hypotézu, že je možné nechat respondenta uvažujícího v Lo nechat „nahlédnout" do Lt, což může být pro výzkum a vyjednávání vzájemného porozumění. Některé termíny Vt jsou naopak tak vzdálené Lo, že není vůbec myslitelné s nimi ve procesu sběru dat vůbec operovat. Je třeba také zvažovat, zda je třeba Vt zavádět, zda nejde o izolované postuláty. Důležité

také je, že přidáním nových Vt můžeme ovlivnit ta Vt, která se již stala součástí výzkumu. V případě nově vznikající teorie je třeba dbát na zpětnou kontrolu.

10 Literatura

Adam, F. 2014. *Measuring National Innovation Performance*. Berlin, Heidelberg: Springer.

Adorno, T. W., E. Frenkel-Brunswik, D.J. Levinson, R.N. Sanford. 1950. *The Authoritarian Personality*. New York: Harper.

Agar, M. 2012. „A Method to My Madness: What Counts as Innovation in Social Science?“ *Methodological Innovations Online* 7(1): 61-71.

Alexander, J. C. 1982. *Positivism, Presuppositions and Current Controversies*. Berkeley: University of California Press.

Alexander, J. 1988. Parsons´ „structure“ in American sociology. *Sociological Theory 6*(1): 96-102.

Altemeyer, B. 1981. *Right-wing authoritarianism.* Winnipeg: University of Manitoba Press.

Altemeyer, B. 1996. *The authoritarian specter*. Cambridge: Cambridge University Press.

Altemeyer, B. 2006. *The Authoritarians*. Winnipeg: University of Manitoba.

Andreasen, C. 2003 „The Diegetic Rooms of Larp.“ Pp 76-81 in: Gade, M., L. Thorup, M. Sander (eds.) *As Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Anýžová, P. 2013. Ekvivalence položek v mezinárodních datech: základní vymezení a možnosti analýzy. *Data a výzkum-SDA Info* 7(1): 29-56.

Anýžová, P. 2014. „Srovnatelnost Schwartzovy hodnotové škály v mezinárodních datech.“ *Sociologický časopis / Czech Sociological Review* 50 (4): 547-580,

Armstrong, J. S. 1976. „The Panalba Role-Playing Case“. *American Marketing Association Proceedings*: 213-216.

Armstrong, J. S. 1977. „Social irresponsibility in management.” *Journal of Business Research* 5 (3): 185-213.

Armstrong, J. S. 2001. „Role Playing: A Method to Forecast Decisions.“ Pp. 13-30 in Armstrong, J. S. (ed.) *Principles of Forecasting: A Handbook for Researchers and Practitioners*. Norwell: Kluwer Academic Publishers.

Armstrong, J. S. 2001. „Role Playing: A Method to Forecast Decisions“. In: *Principles of Forecasting: A Handbook for Researchers and Practitioners*. ed. Armstrong, J.S.. Norwell: Kluwer Academic Publishers.

Aron, L. 2006. *Setkání myslí: Vzájemnost v psychoanalýze*. Praha: Triton

Aronow, E., K. A. Weiss, M. Reznikoff. 2001. *A Practical Guide to the Thematic Apperception Test: The TAT in Clinical Practice*. Philadelpiha: Taylor and Francis.

Aronson, E., L.M.Carlsmith. 2001. „Experimentation in social psychology“. Pp. 1-79 in Lindzey,G., E. Aronson (eds.). *Handbook of social psychology*. Reading, MA: Addison-Wesley.

Ash, S.E. 1956. „Studies of independence and submission to group pressure: A minority of one against a unanimous majority.“ *Psychological Monographs* 70: 1-30.

Babbie, E. 2006. *The practice of social research. Earl Babbie*. 11th ed. Belmont: Thomson/Wadsworth.

Balon, J. 2007. *Sociologická teorie. Příběh krize a fragmentace - projekt obnovy a rekonstrukce*. Praha: SLON.

Banks, Marcus. 2008. *Using Visual Data in Qualitative Research*. London: Sage.

Bardsley, N., R. Wiles. 2006. „A Consultation to Identify the Research Needs“. *Research Methods in the UK Social Sciences*. Southampton: ESRC National Centre for Research Methods.

Batel, S., Castro, P. 2009. „Reification and consensualization in communication: An analysis of the impacts of two distinctive discursive formats“. *Journal for the Theory of Social Behaviour* 39: 415-433.

Bateson, G., M. Margaret. 1942. *Balinese Character: A Photographic Analysis*. New York: Academy of Sciences.

Batinic, B., M. Appel, T. Gnambs. 2016. “Examining individual differences in interpersonal influence: On the psychometric properties of the Generalized Opinion Leadership Scale (GOLS)”. *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied* 150 (1): 88-101.

Bauer, M. W., Gaskell, G. 2008. „Social representations theory: A progressive research programme for social psychology“. *Journal for the theory of social behaviour* 38(4): 335-353.

Baughman, E. E. 1965. „The Role of Stimulus in Rorschach Responses.“ Pp. 222-255 in Murstein, B.I. (ed.). *Handbook of Projective Techniques*. Oxford: Basic Books.

Beck, Ulrich. 2007. *Vynalézání politiky: K teorii reflexivní modernizace*. Praha: SLON.

Beck, W., L.J. Maesen, F.X. Maesen, A. Walker (eds.). 2001. *Social Quality. A Vision for Europe. Hague*- London, Boston: Kluwer Law International.

Belkin, N. J., N.R. Oddy, H.M. Brooks. 1982 „Ask for information retrieval: Part I. Back- ground and theory.“ *Journal of Documentation* 38 (2): 61-71.

Benson, D., C. McMahon, R. Sinnreich. 1972. „The art of scenario design“. *Simulation and Games* 3 (4): 439-463.

Beňušková, Ľ. 2005. „Kde sa jazyk stretava s vedomim“. Pp. 235-261 in Rybar J., V. Kvasnicka, I. Farkas (eds.). *Jazyk a kognicia*. Bratislava: Kalligram.

Berg, J., J. Dickhaut, K. McCabe. 1995. „Trust, Reciprocity, and Social History.“ *Games and Economic Behavior* 10 (1): 122-142.

Berger, P. L., T. Luckmann. 1966. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, NY: Anchor Books.

Berger, P. L., T. Luckmann. 1999. *Sociální konstrukce reality: Pojednání o sociologii vědění.* Praha: Centrum pro studium demokracie a kultury.

Berger-Schmitt, R. 2002. „Social Cohesion between the Member States of the European Union: Past Developments and Prospects for an Enlarged Union". *Sociologický časopis / Czech Sociological Review* 38 (6): 721–748.

Berka, K. 1969. „Metodologické problémy měření". *Teorie a metoda* 3: 37-50.

Berka, K. 1971. „K pojetí měření v československé sociologii". *Sociologický časopis* 5: 545-558.

Bernard, P. 1999. „La cohésion sociale: critique dialectique d'un quasi koncept". *Lien Social et Politiques* 41: 47-59.

Biemer, P., R. Groves, L. Lyberg, N. Mathiowetz, S. Sudman. 2004. *Measurement Errors in Surveys*. New York: Wiley.

Birks, D., R. Banks, L. Gerrard, A. J. Johnson, R. Khan, T. Macer, P. Malloy, E. Ross, S. Taylor, P. Wills. 2011. *Shifting the Boundaries of Research. Proceedings of the Sixth ASC International Conference*. Bristol: University of Bristol.

Bollen, K., R. Hoyle. 1990. „Perceived Cohesion: A Conceptual and Empirical Examination". *Social Forces* 69 (2): 479-504.

Bond, F., W. Dryden. 1998. „How counselling psychologists can employ a role enactement methodology to examine possible causal relationships amongst interna events." Pp. 35-55 in Clarkson, P. (ed). *Counselling Psychology: Integrating Theory, Research, and Supervised Practice*. New York - London: Routledge.

Bourdieu, P. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste.* Harvard: Harvard Univerzity Press.

Bourdieu, P. 1990. *Photography: A Middle-brow Art*. Stanford: Stanford University Press.

Bourdieu, P. 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.

Bowman, S. L. 2013. "Social Conflict in Role-playing Communities: An Exploratory Qualitative Study." *International Journal of Role-Playing* 4: 17-18.

Bowman, S. L., E. Torner. 2014 „Post-Larp Depression". *Analog Game Studies* 1 (1).

Brychta. L. 2014. „Imerzní divadlo: Divadlo na hraně hry". Pp. 49-80 in Klíma, M. (ed.) *Divadlo a interakce VIII a ½ - Modré stránky.* Praha: Pražská scéna.

Budman, S. H., S. Soldz, A. Demby, M. Feldstein, T. Springer, M. Davis. 1989. „Cohesion, alliance and outcome in group psychotherapy". *Psychiatry* 52 (3): 339-350.

Buchtík, M. 2009. *Měření sociální koheze ve třídních kolektivech*. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra sociologie, nepublikováno.
Buchtík, M.. 2012. „Smíšené módy sběru dat v kvantitativním sociálně vědním výzkumu. *Data a výzkum – SDA info*. Vol. 6. No. 2. Pp. 129-149.
Buchtík, M.. 2013. „Měření soudržnosti třídního kolektivu: Interdisciplinární přístup“. *Pedagogika* 62 (2): 147-176.
Buchtík, M.. 2014a. „Larp as an Alternative Medium: A Sociological Perspective“. Pp. 247-279 in Pavlíckova, T., I. Reifová. *Media, Power and Empowerment – Central and Eastern European Communication and Media Conference CEECOM Prague 2012*. Cambridge: Scholars Publishing.
Buchtík, M..2014b. „Hráč a divák - dvě perspektivy, jeden aktér?“ Pp. 6-19 in Bártek, T., S. Buček (eds.). *Sborník z CONference 2013*. Brno: Flow.
Buchtík, M. 2015a. „V zajetí Gutenbergova syndromu: Metodologické aspekty vizuálních stimulů v sociálně vědním výzkumu“. *Naše společnost* 13 (1): 13-22.
Buchtík, M..2015b. „Cesta za dobrodružstvím: Role-playingová simulace jako inovace v sociálníně vědním výzkumu?“ *AntropoWebzin* 8 (1-2): 51-60.
Buchtík, M., M. Dufková, J. Chour, F. Kábrt, M. Kabelková, M. Kozel. 2010. *O Lidech. Na blízko i na dálku: Metodika projektu LiveOnLine*. Powerprint. Praha.
Buchtík, M., T. Hampejs. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda?“. *Teorie vědy/Theory of science* 35 (4): 525-549.
Byrne, B. 2001. *Structural Equation Modeling With AMOS*. New Jeserey: Lawrence Erlbaum Associates.
Calleja, G. 2011. *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
Calvo, M. G., D. Lundqvist. 2008. „Facial expressions of emotion (KDEF): Identification under different display-duration conditions“. *Behavior research methods* 40 (1): 109-115.
Camic, Ch., N. Gross. 1998. „Contemporary Developments in Sociological Theory: Current Projects and Conditions of Possibility“. *Annoual Review od Sociology.* 24: 453-76.
Carnap, R. 1968. *Problémy jazyka vědy : (výbor prací Rudolfa Carnapa)*. Praha : Svoboda,
Cartwright, D., Zander, A. 1968. *Group Dynamics*. New York: Tavistock Publication.
Castronova, E., M. Falk. 2008. „Virtual Worlds as Petri Dishes for the Social and Behavioral Sciences*“. Working Paper Series of the German Data Forum*.
Clark, A. 2013. „Haunted by images? Ethical moments and anxieties in visual research“. *Methodological Innovations Online* 8 (2): 68-8.

Clark-IbáÑez, M. 2004. „Framing the Social World with Photo-elicitation Interviews.“ *American Behavioral Scientist* 47 (12): 1507-1527.

Cohn, J. F., Z. Ambadar, P. Ekman. 2007. „Observer-based measurement of facial expression with the Facial Action Coding Systém“. Pp 203-221 in Coan, J. A., J.J. Allen. *The handbook of emotion elicitation and assessment*. Oxford: Oxford university press.

Collier, J. 1957. „Photography in Anthropology: A Report on Two Experiments.” *American Anthropologist* 59 (5): 843–859.

Collier, J. 1967. *Visual Anthropology: Photography as a Research Method*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Collier, J., M. Collier. 1986. *Visual Anthropology: Photography as a Research Method (revised and expanded)*. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Coolican, H. 2009. *Research methods and statistics in psychology*. New York: Routledge.

Cortina, J. M. 1993. „What is coeficient alpha? An examination of theory and applications“. *Journal of applied Psychology* 78 (1): 98-104.

Cox, J. C. 2004. „How to identify trust and reciprocity.“ *Games and economic behavior* 46 (2): 260-281.

Cunningham, Ch. J. 1995. „Evolution of Bushfire Simulation/Game“. Pp. 20-29 in Crookall, D., K. Arai (eds.). *Simulation and Gaming Across Disciplines and Cultures.* London: Sage.

Čapek, R. 2010. *Třídní klima a školní klima*. Praha: Grada.

Čeněk, D., T. Porybná (eds.). 2010. *Vizuální antropologie: kultura žitá a viděná*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.

Damasio, A. R., T. J. Grabowski, A. Bechara, H. Damasio, L.L. Ponto, J. Parvizi, R.D. Hichwa. 2000. „Subcortical and cortical brain activity during the feeling of self-generated emotions“. *Nature neuroscience 3*(10): 1049-1056.

Danková, I. 2010. *Tématicko apercepční test – specifika obsahové a formální analýzy u osob s diagnostikovanou hraniční poruchou osobnosti.* Diplomová práce. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity [cit. 27. 5. 2014].

Davidov, E., B. Meuleman, J. Cieciuch, P. Schmidt, J. Billiet, J. 2014. „Measurement equivalence in cross-national research“. *Annual Review of Sociology* 40: 55-75.

Davidson, P. 1961. „A Public Opinion Game“. *The Public Opinion Quaterly* 25 (2): 210-220.

de Leon, P. 1973. „Scenario design: an overview“. *Simulation and Games* 6 (1): 39-60.

de Rosa, A.S. 1993. „Social Representations and Attitudes: problems of coherences between the theoretical definition and procedure of research“. *Papers on Social Representations* 3 (2): 178-192.

de Weerd, H. 1974. „A contextual approach to scenario construction“. *Simulation and Games* 5 (4): 403-413.

Dawe,A. 1970. "The two sociologies." *The British Journal of Sociology* 21 (2): 207-218.

Dellarosa, D. 1988. „The psychological appeal of connectionism.“ *Behavioral and Brain Sciences* 11 (1): 28-29.

DeMars, Ch. 2010. *Item Response Theory : Understanding Statistics Measurement*. City: Oxford University Press.

DeVellis, R. F. 2012. *Scale development: Theory and applications (Vol. 26)*. Sage publications.

Dicks, B., B. Mason, A. Coffey, P. Atkinson. 2005. *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*. London: Sage.

Disman M. 1993. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Univerzita Karlova.

Donoghue, S. 2000. „Projective Techniques in Consumer Research.“ *Journal of Family Ecology and Consumer Sciences/ Tydskrif vir Gesinsekologie en Verbruikerswetenskappe* 28 (1): 47-53.

Dunbar, R. I. M. 2003 „The Social Brain: Mind, Language, and Society in Evolutionary Perspective.“ *Annual review of anthropology* 32: 163-181.

Ďurďovič, M. 2014. „Epistemologie a dělení kvantitativní a kvalitativní sociologie.“ Sociológia - *Slovak Sociological Review* 46 (4): 351-372.

Ďurďovič, M, Z. Vajdová, K. Bernardyová. 2014. „Rozhodování o hlubinném úložišti jaderného odpadu v České republice.“ *Naše společnost* 12 (2): 3-13.

Dvořák, T. 2009. *Sběrné suroviny. Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti.* Praha: Filosofia.

Ebner, N., M. Riediger, U. Lindenberger. 2010. „FACES - A database of facial expressions in young, middle-aged, and older women and men: Development and validation“. *Behavior Research Methods* 42 (1): 351-362.

Eco, U. 2013. *Zpověď mladého romanopisce*. Praha: Argo.

Eifler, S. 2007. „Evaluating the validity of self-reported deviant behavior using vignette analyses“. *Quality & Quantity* 41 (2): 303-318.

Ekman, P. 1992. „An argument for basic emotions“. *Cognition & Emotion 6* (3-4): 169-200.

Ekman, P., W.V. Friesen. 1978. *The facial action coding system*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.

Embertson, S. E., S.P. Reise. 2000. *Item Response Theory for Psychologists*. London: Lawrence Erlbaum.

Emmison, M., P. Smith. 2000. *Researching the Visual. Images, Objects, Context and Interactions in Social and Cultural Inquiry*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.

Epstein, I., B. Stevens, P. McKeever, S. Baruchel. 2008. „Photo elicitation interview (PEI): Using photos to elicit children's perspectives". *International Journal of Qualitative Methods* 5(3): 1-11.

Epstein, J. M. 1999. „Agent-based computational models and generative social science". *Generative Social Science: Studies in Agent-Based Computational Modeling, 4* (5): 4-46.

Epstein, J. M. 2006. *Generative social science: Studies in agent-based computational modeling*. Princeton: Princeton University Press.

Ewing, R. 2001. „Using a Visual Preference Survey in Transit Design." *Public Works Management & Policy* 5 (4): 270-280.

Fajkus B. 2005. *Filosofie a metodologie vědy*. Praha: Academia.

Fanning, R. M., Gaba, D. M. 2007. „The role of debriefing in simulation-based learning". *Simulation in healthcare* 2 (2): 115-125.

Fasel, B., J. Luettin, J. 2003. „Automatic facial expression analysis: a survey." *Pattern recognition 36*(1): 259-275.

Fay, B. 1999. *Contemporary Philosophy of Social Science. A Multicultural Approach.* Oxford: Blackwell Publishers.

Feyerabend, P. 1988. *Against method*. London: Verso.

Field, A. 2005. *Discovering Statistics Using SPSS*. London: SAGE.

Flyvbjerg, B. 2006. Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative inquiry*, 12(2): 219-245.

Fodor, J.A. 1975. *The language of thought*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Forrest, R., A. Kearns. 2001. „Social cohesion, social capital and the neighbourhood". *Urban Studies* (38) 12: 2125-2143.

Forsyth, D. R. 2010. *Group dynamics*. Belmont: Wadsworth Publishing.

Freedman, J. L. 1969. „Role playing: Psychology by consensus." *Journal of personality and social psychology* 13 (2): 107-114.

Friedkin, N. 2004. „Social cohesion". Annual Review of Sociology. 2004, roč. 30, s. 409-425.

Frith, C.D., U. Frith. 2008. „Implicit and explicit processes in social cognition." *Neuron* 60 (3): 503–510.

Fukuyama, F. 2006. *Velký rozvrat: Lidská přirozenost a rekonstrukce společenského řádu*. Praha: Academia.

Gardenfors, P. 2000. *Conceptual Spaces: On the Geometry of Thought*. Cambridge: MIT Press.

Gardenfors, P., M. Warglien. 2006. „Cooperation, Conceptual Spaces and the Evolution of Semantics“. Pp. 16-30 in Vogt, P. (ed.). *Symbol Grounding and Beyond: Proceedings of the Third International Workshop on the Emergence and Evolution of Linguistic Communication*.
Gardenfors, P. 2004. „Conceptual spaces as a framework for knowledge representation“. *Mind and Matter* 2 (2): 9-27.
Garfinkel, H. 1988. „Evidence for locally produced, naturally accountable phenomena of order, logic, reason, meaning, method, etc. in and as of the essential quiddity of immortal ordinary society,(I of IV): An announcement of studies“. *Sociological Theory 6* (1): 103-109.
Garfinkel, H. 1967. *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Prentice-Hall.
Gates, M. 1976. „Measuring Peasant Attitudes to Modernization: A Projective Method.“ *Current Anthropology* 17 (4): 641-665.
Geller, D. M. 1978. „Involvement in role-playing simulations: A demonstration with studies on obedience.“ *Journal of Personality and Social Psychology* 36 (3): 219-235.
Gellner, E. A. 1998 *Language and solitude: Wittgenstein, Malinowski, and the Habsburg dilemma*. Cambridge: Cambridge University Press.
George, D., P. Mallery. 2003. *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4th. ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
Giddens, Anthony. 1984. *The constitution of society: outline of the theory of structuration.* Berkeley: University of California Press.
Gieryn, T. F. 1983. „Boundary-work and the demarcation of science from non-science: Strains and interests in professional ideologies of scientists“ .*American sociological review* 48(6): 781-795.
Glaser, B. G., A.L. Strauss. 1967. *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Transaction Publishers.
Gnambs, T., B. Batinic. 2011. Evaluation of measurement precision with Rasch-type Models: The case of the short Generalized Opinion Leadership Scale. *Personality and Individual Differences*, *50* (1), 53-58.
Goeleven, E., R. De Raedt, L. Leyman, B. Verschuere. 2008. „The Karolinska directed emotional faces: a validation study“. *Cognition and Emotion* 22 (6): 1094-1118.
Goffman, E. 1999. *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
Green, K. C. 2002. „Forecasting decisions in conflict situations: a comparison of game theory, role-playing, and unaided judgement“. *International Journal of Forecasting* 18 (3): 321-344.
Greenberg, J., D.E. Eskew. 1993. „The Role of Role Playing in Organizational Research.“ *Journal of Management* 19 (2): 221-241.

Greenberg, M. S. 1967. „Role Playing: An alternative to deception?“ *Journal of Personality and Social Psychology* 7 (2): 152-157.

Grove, W. M., R. Ch. Barden, H. N. Garb, S. O. Lilienfeld. 2002. „Failure of Rorschach-Comprehensive-System-Based Testimony to Be Admissible Under the *Daubert-Joiner-Kumho* Standard.“ *Psychology, Public Policy, and Law* 8 (2): 216–234.

Groves, R. M. 2004. *Survey errors and survey costs (Vol. 536).* New Jersey: John Wiley & Sons.

Guimelli, C. 1993. „Concerning the structure of social representations.“ *Papers on social representations* 2 (2): 85-92.

Guo, K. 2012. „Holistic Gaze Strategy to Categorize Facial Expression of Varying Intensities“. *PLoS ONE* 7(8): e42585.

Habermas, J. 2000. *Strukturální přeměna veřejnosti*. Praha: Filosofia.

Hakkarainen, H., J. Stenros. 2003. „The Meilahti School. Thoughts on Role-Playing“. Pp: 54-64 in Gade, M., L. Thorup, M. Sander (eds.). *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Hampejs, T. 2015. „Skoro Rassvet - Vodka, tears and Dostoyevsky“. Pp. 128-136 in Nielsen, Ch. B., C. Raasted (eds.). *The Nordic larp yearbook 2014*. Copenhagen: Rollespilsakademiet.

Hands, D. E., R. D. Brown. 2002. „Enhancing Visual Preference of Ecological Rehabilitation Sites.“ *Landscape and Urban Planning* 58 (1): 57-70.

Harbilas, R. 2005. *Deep Impact: An Evolved Version of Quantitative Motivational Research.* Sydney: Galileo Kaleidoscope.

Harper, D. 2002. „Talking about Pictures: A Case for Photo Elicitation.“ *Visual studies* 17 (1): 13-26.

Harper, D. 2012. *Visual sociology*. New York: Routledge.

Harviainen, T. 2010. „Liminality informatics: an information perspective on ritual activity“. *Informaatiotutkimus* 29 (3):.

Harviainen, T. 2013a, „Ritualistic Games, Boundary Control, and Information Uncertainty“, *Simulation & Gaming* 43 (4): 506-527.

Harviainen, T. 2013b. „Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play.“ *Informaatiotutkimus* 31 (4): 126-128.

Harviainen, T., Lieberoth, A. 2012. „Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical interfaces.“ *Simulation & Gaming* 43 (4): 528-549.

Heisley, Deborah D., Sidney J. Levy. 1991. „Autodriving: A Photoelicitation Technique.“ *Journal of Consumer Research* 18 (3): 257-272.

Henderson, A., D. Shum, W. Chien. 2006. „The Development of Picture Cards and Their Use in Ascertaining Characteristics of Chinese Surgical Patients' Decision-Making Preferences." *Health Expectations* 9 (1): 13-24.

Hendl, J. 2006. *Přehled statistických metod zpracování dat: analýza a metaanalýza data.* Praha: Portál.

Henny, L. M. 1986. „A Short History of Visual Sociology." *Current Sociology* 34 (3): 1-4.

Heuer, R. J. 1999. *Psychology of intelligence analysis*. Center for the Study of Intelligence.

Heylen, J. P., B. Dawson, P. Sampson. 1995. „An Implicit Model of Consumer Behavior." *Journal Of The Market Research Society* 37 (1): 51-67.

Hibbard, S. 2003. „A Critique of Lilienfeld et al.'s (2000) "The Scientific Status of Projective Techniques"". *Journal of Personality Assessment* 80 (3): 260-271.

Hofstede, A., J. van Hoof, N. Walenberg, M. de Jong. 2007. „Projective Techniques for Brand Image Research: Two Personification-Based Methods Explored." *Qualitative Market Research: An International Journal* 10 (3): 300-309.

Höijer, B. 2011. Social representations theory. *Nordicom Review 32: 3–16.*

Hooper, D., J. Coughlan, M.R. Mullen. 2008. "Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit". *The Electronic Journal of Business Research Methods* 6 (1): 53-60.

Horkheimer, M., M. Fromm, H. Marcuse. 1936. *Studien über Autorität und Familie*. Paris: Felix Alcan.

Horowitz, I. A., B.H. Rotschild. 1970. „Conformity as a function of deception and role playing." *Journal of Personality and Social Psychology* 14 (3): 224-226.

Hurworth, R. 2003. „Photo-Interviewing for research." *Social research UPDATE no. 40* [online]. University of Surrey [cit 27. 5. 2014]. Dostupné z: http://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU40.html.

Hutchins, E. 2005. „Material anchors for conceptual blends". *Journal of pragmatics* 37 (10): 1555-1577.

Hyltoft, M. 2008. „The Role-Players' School: Østerskov Efterskole". Pp. 12-25 in Stenros J., M. Montola (eds.). *Playground Worlds*. Helsinki: Ropecon ry.

Chomsky, N. 2000. *New Horizins in the Study of Language and Mind*. Cambridge: Cambridge University Press.

Chylíková, J. 2011. „Úvod do problematiky výzkumu citlivých témat ve výběrových šetřeních." *Data a výzkum - SDA Info* 5(2): 185 - 203.

Chylíková, J., M. Buchtík. (dosud nepublikováno). „Construct validity of the RWA Scale in the Czech Republic: A Country without Right Wing Authoritarians?".

Illner, M. (1972). Poznámka k pojetí měření v sociologii. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 8 (5): 515–526.

Jackson, A., G. Fawcett, A. Milan, P. Roberts, S. Schetagne, K. Scott, and S. Tsoukalas. 2000. "Social cohesion in Canada: possible indicators." *Strategic Research and Analysis SRA-542*, Department of Canadian Heritage, Ottawa, Ontario.

Janák, D., R. Klobucký. 2014. „Co bychom věděli o sociologii, kdybychom četli pouze Sociologický časopis a Sociológii? Obsahová analýza dvou sociologických periodik od „sametové revoluce“ do současnosti.“ *Sociologický časopis / Czech Sociological Review* 50 (5): 645-670.

Jarrold, C., Mansergh, R., Whiting, C. 2010. „The representational status of pretence: Evidence from typical development and autism.“ *British Journal of Developmental Psychology* 28 (2): 239–254.

Jenson, J. 1998. *Mapping Social Cohesion: The State of Canadian Research. CPRN Study No.F-3*. Ottawa: Canadinan Policy Research Network.

Jeřábek, H. 1984. „Nové poznámky k pojetí měření v sociologii“. *Sociologický časopis* 20 (6): 611-621.

Jeřábek, H. 1987. *Metoda měření v sociologii a její využití ve výzkumu reprodukce sociální struktury mládeže*. Praha: Ústav pro filozofii a sociologii ČSAV.

Jeřábek, H. 1988. „Formy měření v sociologii“. Sociologický časopis 24 (1): 54-73.

Jeřábek, H. 2003. „Měření názorového vůdcovství v českých sociologických výzkumech. PS škála jako nástroj pro zjišťování názorového vůdcovství”. *Sociologický časopis/Czech Sociological Review* 39 (5): 687-706.

Jeřábek, H. 2006. *Paul Lazarsfeld's Research Methodology*. Praha: Karolinum.

Jeřábek, H. 2011. „Merton and Lazarsfeld: Collaboration on Communication Research—Two Papers, Two Research Instruments, and Two Kindred Concepts“. *Sociologický časopis/Czech Sociological Review* 47 (6): 1191-1214.

Jeřábek, H. 2013. „Spor o metodologii Whytovy Street Corner Society." *Data a výzkum-SDA Info* 7 (2): 149-165.

Jeřábek, H. 2014. *Slavné sociologické výzkumy (1899-1949).* Praha: SLON.

Jeřábek, H., P. Soukup (eds.) 2008. *Advanced Lazarsfeldian methodology*. Prague : Karolinum Press.

Kahneman, D., V. Smith. 2002 „Foundations of Behavioral and Experimental Economics: Daniel Kahneman and Vernon Smith.“ *Advanced information on the Prize in Economic Sciences 2002.* Stockholm: The Royal Swedish Academy of Science.

Katz, E. 1957. „The two-step flow of communication: An up-to-date report on an hypothesis“. *The Public Opinion Quarterly* 21 (1): 61-78.

Katz, E., P.F. Lazarsfeld. 1955. *Personal Influence*. Glencoe: Free Press.

Kay, H. 1959. „A New Approach to Projective Testing in Survey Research.“ *The Public Opinion Quaterly* 23 (2): 267-278.

Kear, D. J., G. A. Coffman, M. C. McKenna, A. L. Ambrosio. 2000. „Measuring Attitude Toward Writing: A New Tool.“ *The Reading Teacher* 54 (1): 10-23.

Kearns, A., Forrest, R. 2000. „Social cohesion and Multilevel Urban Governance“. *Urban Studies* 37 (5-6): 995-1017.

Keller, E., J. Berry. 2003. *The Influentials. One American in Ten Tells the Other Nine How to Vote, Where to Eat, and What to Buy.* New York: Free Press.

King, C. W., J.O. Summers. 1970. “Overlap of opinion leadership across consumer product categories”. *Journal of Marketing Research* 7 (1)*:* 43-50.

Kingdon, J. W. 1970. Opinion leaders in the electorate. *The Public Opinion Quarterly* 34 (2): 256-261.

Klausch, T., J.J. Hox, B. Schouten. 2013. „Measurement effects of survey mode on the equivalence of attitudinal rating scale questions“. *Sociological Methods & Research* 42(3): 227-263.

Koenig-Lewis, N., M. Marquet, A. Palmer. 2013. *The Effects of Gamification on Market Research Engagement and Response*. Swansea: Swansea University School of Business.

Kreidl, M. 2005. „Zhodnocení vlivu práce výzkumných agentur na konstruktovou validitu škál“. *Sociologický časopis/Czech Sociological Review* 41 (1): 103-123.

Krejčí, J. 2008. *Kvalita sociálněvědních výběrových šetření v České republice*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).

Kuhn, T. 1997. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: Oikoymenh.

Lakatos, I. 1970. „Falsification and the methodology of scientific research programmes“ Pp. 91-196 in I. Lakatos; Musgrave, A. (eds): *Criticism and the Growth of Knowledge*. Cambridge: Cambridge University Press.

Langner, O., R. Dotsch, G. Bijlstra, D.H. Wigboldus, S.T. Hawk, A. van Knippenberg. 2010. „Presentation and validation of the Radboud Faces Database“. *Cognition and Emotion 24*(8): 1377-1388.

Lankoski, P., S. Järvelä. 2012. „An embodied cognition approach for understanding role-playing“. *International Journal of Role-playing* 3: 18-32.

Lašek, J. 2007. *Sociálně psychologické klima školních tříd a školy*. Hradec Králové: Gaudeamus.

Latour, B. 1993. *We have never been modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Latour, B. 1999. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies.* London: Harvard University Press.

Latour, B. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory.* Oxford University Press.

Latour, B., S. Woolgar. 1986. *Laboratory life: The construction of scientific facts*. Princeton University Press.

Law, J. 2007. „Making a mess with method". Pp. 595-606 in Outhwaite, W., S. Turner, (eds.). *The Sage Handbook Of Social Science Methodology*. London: Sage.

Lazarsfeld, P. F. 1972. *Main trends in sociology*. London: George Allen & Unwin

Lazarsfeld, P. F., B. Berelson, H. Gaudet, H. 1948. *The People's Choice. How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Columbia University Press.

Lazarsfeld, P. F., M. Rosenberg. 1956. „The language of social research; a reader in the methodology of social research". *Journal of Philosophy* 53 (7): 248-255.

Leslie, A.M. 1987. „Pretense and representation: The origins of 'theory of mind'." *Psychological review* 94 (4): 412-426.

Levin-Rozalis, M. 2006. „Using Projective Techniques in the Evaluation of Groups for Children of Rehabilitating Drug Addicts." *Issues in Mental Health Nursing* 27 (5): 519-535. Levy, M. R. 1978. „Opinion leadership and television news uses". *The Public Opinion Quarterly* 42 (3): 402-406.

Lieberoth, A. 2004. „Are you the daddy? Comparing fantasy play in children and adults through Vivian Gusin Paley's "A child's work"". Pp. 206-215 in Montola, M., J. Stenros (eds.). *Playground worlds: Creating and evaluating experiences of role-playing games*. Helsinki: Ropecon ry.

Lilienfeld, S. O., J. M. Wood, H. N. Garb. 2000. "The Scientific Status of Projective Techniques." *Psychological Science in the Public Interest* 1 (2): 27-66.

Litwin, M. S. 1995. *How to measure survey reliability and validity (Vol. 7)*. London: Sage Publications.

Lord, F. N., Novick, M. R. 1968. *Statistical Theories of Mental Test Scores.* Oxford: Addison-Wesley.

Loučková, I. 2010. *Integrovaný přístup v sociálně vědním výzkumu. 1. vyd.* Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).

Lundberg, G. A. 1939. *Foundations of Sociology*. New York: Mckmillan.

Lundqvist, D., A. Flykt, A. Öhman, A. 1998. „The Karolinska directed emotional faces (KDEF)". *CD ROM from Department of Clinical Neuroscience, Psychology section, Karolinska Institutet*..

Williams, M. M., Vogt, W. P. 2011. *Sage Handbook of Innovation in Social Research Methods*. London: Sage.

Malinoff, B, J, Puleston. 2011. „How Far Is Too Far? Traditional, Flash and Gamification Interfaces and Implications for the Future of Market Research Online Survey Design.“ Pp. 41-62 in D. S. Fellows (ed.). 2011. *3D Digital Dimensions 2011*. Amsterdam: ESOMAR.

Marion, J. S., J. W. Crowder. 2013. *Visual Research: A Concise Introduction to Thinking Visually*. London: Bloomsbury.

Mark, M., C. S. Pearson. 2001. *The Hero And The Outlaw: Building Extraordinary Brands Through The Power Of Archetypes*. New York: McGraw Hill.

Marková, I. 2007. *Dialogičnost a sociální reprezentaci: dynamika mysli*. Praha: Academia.

Mašek, J., Buchtík, M. 2015. „Moon - A Firefly larp not exactly about Firefly“. Pp. 80-88 in Nielsen, Ch. B., C. Raasted (eds.). *The Nordic larp yearbook 2014*. Copenhagen: Rollespilsakademiet.

McCabe, K. A., S.J. Rassenti, V.L. Smith. 1996. „Game theory and reciprocity in some extensive form experimental games“. *Proceedings of the National Academy of Sciences 93* (23): 13421-13428.

McKenna, M. C., D. J. Kear. 1990. „Measuring Attitude Toward Reading: A New Tool for Teachers.“ *The Reading Teacher* 43 (8): 626-639.

Meade, A. W., G. J. Lautenschlager. 2004. „A comparison of item response theory and confirmatory factor analytic methodologies for establishing measurement equivalence/invariance“. *Organizational Research Methods* 7 (4): 361-388.

Meloun, M., J. Militký, M. Hill. 2005. *Počítačová analýza vícerozměrných dat v příkladech*. Praha: Academia.

Merton, R. K. 1957. *Social Theory and Social Structure*. Glencoe: Free Press.

Meyer, A. D. 1991. „Visual data in organizational research.“ *Organization Science* 2 (2): 218-236.

Milgram, S. 1963. „Behavioral study of obedience.“ *The Journal of Abnormal and Social Psychology* 67 (4): 371-378.

Mills, Ch.W. 2008. *Sociologická imaginace*. Praha: SLON.

Mitchell, C. 2011. *Doing Visual Research*. London: Sage.

Mitchell, W. J. T. 2002. „Showing Seeing: A Critique of Visual Culture.“ *Journal of Visual Culture* 1 (2): 165-181.

Mixon, D. 1979. „Understanding shocking and puzzling conduct“. Pp. 155-176 in Ginsberg, G.P (ed.). *Emerging Strategies in Social Psychological Research*. Chichester: Wiley

Montola, M. 2008. „The invisible rules of role-playing: The social framework of role-playing process.” *International Journal of Role-Playing* 1 (1): 22-36.

Montola, M. 2014. "The positive negative experience in extreme role-playing." Pp. 153-167 in Saitta, E., M. Holm-Andersen, J. Back (eds.). *The Foundation Stone of Nordic Larp*. Denmark: Knutpunkt.

Montola, M., Stenros, J., E. Saitta. 2015. „The Art of Steering: Bringing the Player and the Character Back Together". Pp. 106-117 in: Nielsen, Ch. B., C. Raasted. *The Knudepunkt 2015 Companion Book*. Copenhagen: Rollespilsakademiet.

Moody, J., D. White. 2003. „Structural cohesion and Embeddedness: A Hierarchical Concept of Social Groups". *American Sociological Review* 68 (1):103-127.

Moravcová, E., J. Tomášek. 2014. „Metodologické aspekty měření postojů české veřejnosti k trestání pachatelů trestných činů." *Sociologický časopis / Czech Sociological Review* 50 (4): 495-520.

Morgan, R. L., D. Heise. 1988. „Structure of emotions". *Social Psychology Quarterly* 51 (1): 19-31.

Mortillaro, M., M. Mehu, K. R. Scherer. 2011. „Subtly different positive emotions can be distinguished by their facial expressions". *Social Psychological and Personality Science* 2 (3): 262-271.

Moscovici, S. 1973. „Foreword", pp. XIII in Herzlich, C. *Health and Illness. A Social Psychological Analysis*. London: Academic Press. Moscovici, S. 1984. „The Phonomenon of Social Representations, pp. 3-69 in Fahr, R.M.; Moscovici, S. (eds.). *Social Representations*. Cambridge: Cambridge University Press.

Moscovici, S. 1988. „Notes Towards a Description of Social Representations". *European Journal of Social Psychology* 18: 211-250.

Moscovici, S. 2000. *Social Representations: Explorations in Social Psychology*. Cambridge: Polity Press

Moscovici, S., W. Halls. 1993. *The invention of society: psychological explanations for social phenomena*. Cambridge, UK: Polity Press.

Muris, P., C. Meesters, B. Mayer, N. Bogie, M. Luijten, E. Geebelen, J. Bessems, C. Smit. 2003. „The Koala Fear Questionnaire: A Standardized Self-report Scale for Assessing Fears and Fearfulness in Pre-school and Primary School Children." *Behaviour Research and Therapy* 41 (5): 597-617.

Murray, H. A. 1965. „Uses of the Thematic Apperception Test." Pp. 425-432 in Murstein, B. I. (ed.). *Handbook of Projective Techniques*. Oxford: Basic Books.

Murstein, B. I. (ed.). 1965. *Handbook of Projective Techniques*. Oxford: Basic Books.

Nathansohn, R, D. Zuev (eds.). 2013. *Sociology of the Visual Sphere*. New York: Routledge.

Nisbet, E. C. 2005. "The engagement model of opinion leadership: Testing validity within a European context". *International Journal of Public Opinion Research* 18 (1): 3-30.
Noelle-Neumann, E. 1985. "Identifying opinion leaders". Pp 173-219 in *Broadening the Uses of Research*, conference proceedings, general sessions, 38th ESOMAR Congress, Wiesbaden.
Novák, P. 2009. „Teorie sociálních reprezentací". *E-psychologie* 3 (1): 22-29.
Nummenmaa, L., E. Glerean, R. Hari, J.K. Hietanen. 2014. „Bodily maps of emotions". *Proceedings of the National Academy of Sciences* 111 (2): 646-651.
Olshavsky, R. W. 1979. „Task complexity and contingent processing in decision making: A replication and extension". *Organizational Behavior and Human Performance* 24 (3): 300-316.
Packard, V. 1957. *The Hidden Persuaders.* New York: David McKay Company.
Parsons, T. 1937. *The Structure of Social Action*. NewYork: Free Press.
Pauwels, L. 2010. „Visual Sociology Reframed: An Analytical Aynthesis and Discussion of Visual Methods in Social and Cultural Research." *Sociological Methods & Research* 38 (4): 545–581.
Pawson, R., 1989. *A measure for measures.* London and New York: Routledge.
Pelánek, R. 2011. *Modelování a simulace komplexních systémů*. Brno: Masarykova universita.
Petráň, T. 2011. *Ecce homo: esej o vizuální antropologii*. Pardubice: Univerzita Pardubice.
Petrusek, M. 2008. „Neopozitivistická sociologie: Sociologie jako výzkum". Pp. 9-34 in: Šubrt, J. *Soudobá sociologie II. Teorie sociálního jednání a sociální struktury*. Praha: Karolinum.

Pink, S. 2013. *Doing Visual Ethnography*. Los Angeles: Sage.
Pohjola, M. 2015. „Steering for Immersion in Five Nordic Larps – A New Understanding of Eläytyminen". Pp. 94-105 in: Nielsen, Ch. B., C. Raasted. *The Knudepunkt 2015 Companion Book.* Copenhagen: Rollespilsakademiet.
Puleston, J. 2011. „Online Research–Game On!: A Look at How Gaming Techniques Can Transform Your Online Research." *Shifting the Boundaries of Research*. Proceedings of the Sixth ASC International Conference 20.
Puleston, J., D., Sleep. 2011. „The Game Experiments: Researching How Gaming Techniques Can Be Used to Improve the Quality of Feedback from Online Research." *Proceedings ESOMAR Congress 2011*.
Rabušic, L., Traxlerová, M. 2008. „Jak měřit bezmocnost: předběžné výsledky". *Data a výzkum - SDA Info* 2 (1): 7 – 29.
Rappaport, R. A. 1999. *Ritual and Religion in the Making of Humanity*, Cambridge: Cambridge University Press.

Reeskens, T., S. Botterman, M. Hooghe. 2009. „Is Social Cohesion One Latent Concept?“. Pp. 255-264 in *Proceedings of the Conference on New Techniques and Technologies for Statistics.* Brussels: Eurostat.

Reeve, B. B., Fayers, P. 2005. „Applying Item Response Theory Modelling for Evaluating Questionnaire Item and Scale Properties“. Pp. 55-73 in Fayers, P., R. D. Hays (eds.). .*Assessing Quality of Life in Clinical Trials: Methods of Practice.* 2nd Edition. Oxford University Press.

Reitmayerová, E., V. Broumová. 2007. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha. Portál.

Revilla, M. 2010. “Quality in Unimode and Mixed-Mode designs: A Multitrait-Multimethod.” *Survey Research Methods* 4(3): 151-164.

Reynolds-Keefer, L., R. Johnson, T. Dickenson, L. McFadden. 2009. „Validity Issues in the Use of Pictorial Likert Scales.” *Studies in Learning, Evaluation Innovation and Development* 6 (3): 15–24.

Reynolds-Keefer, L., R. Johnson. 2011. „Is a Picture is Worth a Thousand Words? Creating Effective Questionnaires with Pictures“. *Practical Assessment, Research & Evaluation* 16 (8): 1-7.

Richins, M. L. (1997). „Measuring emotions in the consumption experience“. *Journal of consumer research* 24 (2): 127-146.

Ritomský, A. 2011. „Schenk, Juraj – Hrabovská, Anna: Škálovanie. Základné jednodimenzionálne metódy“. *Sociológia - Slovak Sociological Review* 43 (1): 103-105.

Roepstorff, A., C. Frith. 2012. „Neuroanthropology or simply anthropology? Going experimental as method, as object of study, and as research aesthetic.“ *Anthropological Theory* 12 (1): 101–111.

Roepstorff, A., A. Jack. 2004. *Trusting the Subject*. Imprint Academic.

Rogers, E. M. 1983. *Diffusion of Innovations.* New York: Free Press.

Rogers, E. M. 2003. *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press

Rogers, E. M., D.G. Cartano. 1962. “Methods of measuring opinion leadership”. *The Public Opinion Quarterly* 26 (3): 435-441.

Roch, Ch. H. 2005. “The dual roots of opinion leadership”. *The Journal of Politics* 67 (1): 110-131.

Rose, A. W. 1949. „Projective Techniques in Sociological Research“. *Social forces* 28 (2): 175-183.

Rose, G. 2012. *Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials*. Los Angeles, Sage.

Russ-Eft, D. F. 1980. „Validity and reliability in survey research“. *Technical report no. 15. American Institutes for Research in the Behavioral Sciences, Palo Alto, CA. Statistical Analysis Group in Education.* Washington DC: National Center for Education Statistics,.

Ryan, A. B. 2006. „Post-positivist approaches to research“. *Researching and Writing your Thesis: a guide for postgraduate students*, pp 12-26.
Řehák, J. 1971. „Definice měření ve společenských vědách“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 7(6): 638-648.
Řehák, J. 1972. „K pojmu znak v sociologii“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 8(6): 615-625.
Řehák, J. 1973. „Měření ve společenských vědách Závěry z diskuse o měření v sociologii“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 9(5): 514–519.
Řehák, J. 1998a. „Kvalita dat I. Klasický model měření reliability a jeho praktický aplikační výzkum“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 34 (1): 51-60.
Řehák, J. 1998b. „Kvalita dat II. Přístupy ohodnocování výzkumných instrumentů založené na modelování kovariančních struktur“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 34 (2): 195-204.
Řehák, J.; I. Bártová, J. Hamanová. 1998. „Kvalita dat III. Empirické výsledky měření reliability pro vybrané míry a stupnice“. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* 34 (3): 363-372.
Sauter, D. 2010. „More than happy the need for disentangling positive emotions“. *Current Directions in Psychological Science* 19 (1): 36-40.
Sharman, S. J., C. H. Hughes-Scholes, M. B. Powell, B. L. Guadagno. 2012. „Police officers' ability to play the role of the child during investigative interview training“. *International Journal of Police Science and Management* 14 (4): 312-321.
Shaver, P., J. Schwartz, D. Kirson, C. O'Connor. 2001. „Emotional Knowledge: Further Exploration of a Prototype Approach“. Pp. 26-56 in Parrott, G. (ed.). *Emotions in Social Psychology: Essential Readings*. Philadelphia, PA: Psychology Press.
Schenk, J. 1981. *Metodologické problémy modelovania v sociologickom bádání.* Bratislava: Pravda.
Schenk, J. 2010. Anómia na Slovensku v r. 2001 a 2008: porovnanie a niektoré metodologické problémy. *Sociológia - Slovak Sociological Review* 42 (4): 287-315.
Schenk, J., Hrabovská, A. 2010. *Škálovanie. Základné jednodimenzionálne metódy*. Bratislava: Univerzita Komenského.
Schenk, M., F. Mangold. 2013. “Stratifizierte und segmentierte Opinion Leadership”. Pp. 249-262 in Imhof, K., R. Blum, H. Bonfadelli, O. Jarren (eds.). *Stratifizierte und segmentierte Öffentlichkeit*. Wiesbaden: Springer
Schenk, M., P. Rössler. 1997. “The Rediscovery of Opinion Leaders. An Application of the Personality Strength Scale”. *Communications* 22 (1): 5-30.

Scheve, C. 2012. „The Social Calibration of Emotion Expression An Affective Basis of Micro-social Order“. *Sociological Theory* 30 (1): 1-14.

Schubert, J. 2010. „Klasická testová teorie reliability v metodologii výběrových šetření“. *Data a výzkum-SDA Info* 4(2): 105-122.

Simonson, P. 2005. „The serendipity of Merton’s communications research“. *International Journal of Public Opinion Research* 17(3): 277-297.

Sirken, M., D. Herrmann, S. Schechter, N. Schwarz, J. Tanur, R. Tourangeau. 1999. *Cognition and Survey Research*. New York: Wiley.

Slingerland, E. 2008. *What Science Offers the Humanities: Integrating Body and Culture*. Cambridge, MA: Cambridge University .

Smith, A., J. Thompson. 1877. *Street Life in London*.

Snow, C. P. 1959. *The Two Cultures*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Soukup, M. 2010. „Vizuální antropologie: Vznik, vývoj a milníky.“ Pp. 15-23 in Čeněk, D., T. Porybná (eds.). 2010. *Vizuální antropologie: kultura žitá a viděná*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.

Soukup, P, L. Rabušic. 2007. „Několik poznámek k jedné obsesi českých sociálních věd - statistické významnosti“. *Sociologický časopis*/*Czech sociological review* 43 (2): 379-395.

Soukup, P. 2013. „Věcná významnost výsledků a její možnosti měření.“ *Data a výzkum – SDA Info* 7 (2): 125-148.

Soukup, V. 2004. *Dějiny antropologie*. Praha: Karolinum.

Spargo, A. L., J. Orr, C. Chang. 2010. *Group counseling pedagogy: A comparison of counselor training groups and clinical growth groups*. VISTA.

Sperber,D. 2000. „Metarepresentations in an evolutionary perspective.“ Pp. 117-137 in Sperber, D. (ed.) *Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective.* Oxford: Oxford University Press.

Stanczak, G. C. 2007. *Visual Research Methods*. London: Sage.

Stanton, H., K. W. Back, E. Litwak. 1956. „Role-playing in Survey Research.“ *American Journal of Sociology* 62 (2): 172-176.

Star, S. L.; Griesemer, J. R. 1989. Institutional ecology,translations' and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social studies of science 19*(3): 387-420.

Stenros, J. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Doctoral dissertation. University of Tampere.

Stenros, J., M. Montola. (eds.). 2010. *Nordic larp.* Stockholm: Fëa Livia.

Stenros, J., H. Hakkarainen. 2003. „The Meilahti Model“. Pp. 56-65 in Gade, M., L. Thorup, L., M. Sander (eds.). *As Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Stöckelová, T. 2013. *Nebezpečné známosti? O vztahu sociálních věd a společnosti*. Praha: SLON.

Stokes, J. P. 1983. „Components of group cohesion: Intermember attraction, instrumental value, and risk taking“. *Small Group Behavior* 14 (2): 163-173.

Sudman, S., N. M. Bradburn, N. Schwarz. 1996. *Thinking about answers: The application of cognitive processes to survey methodology*. San Francisco: Jossey-Bass.

Sztompka, P. 2007. *Vizuální sociologie. Fotografie jako výzkumná metoda.* Praha: Sociologické nakladatelství SLON.

Šafr, J., M. Sedláčková. 2004. „Koncepty a indikátory sociální koheze: východiska empirických výzkumů“. Pp. 17-35 in: Musil, J. *Pojetí sociální soudržnosti v soudobé sociologii a politologii*. Praha: CESES.

Šafr, J., I. Bayer, M. Sedláčková. 2008. „Sociální koheze: Teorie, koncepty a analytická východiska“. *Sociologický časopis/Czech Sociological Review* 44 (2): 247–269.

Šípek, J.. 2000. *Projektivní metody.* Praha: Nakladatelství ISV.

Švec, J. 2006. *Týmová práce*. Praha: Projekt Odyssea.

Tabery, P., M. Buchtík, J. Vinopal. (dosud nepublikováno). „Measuring Opinion Leadership in Different Contexts: Scales' Validity and Reliability Testing“.

Taleb, T. N. 2007. *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable.* London: Penguin Books.

Taylor, C., A. Coffey. 2008. *Innovation in qualitative research methods: possibilities and challenges.* Cardiff: Cardiff University.

Thompson, P. (ed.). 2008. *Doing Visual Research with Children and Young People*. New York: Routledge.

Tian, Y. L., T. Kanade, J.F. Cohn. 2005. „Facial expression analysis“. Pp. 247-275 in Jain, A. K., S. Z. Li. *Handbook of face recognition*.Springer: New York.

Tourangeau, R., L. J. Rips, K. Rasinski. 2000. *The Psychology of Survey Response*. Cambridge: Cambridge University Press.

Treadwell, T., N. Lavertue, V.K. Kumar, V. Veeraraghavan. 2001. „The group cohesion scale-revised: Reliability and validity“. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry* 54 (1): 3-11.

Tuček, M. (ed.). 2006. *Soudržnost společnosti z pohledu české veřejnosti*. Praha: Sociologický ústav AVČR.

Turner, V., J. C. Harris, R. J. Park. 1983. „Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: an essay in comparative symbology.“ Pp. 123-164 in Harris, J. C., R. J. Park (eds.). *Play, games and sports in cultural contexts.* Champaign: Human Kinetics Publishers.

Underberg, N. M., E. Zorn. 2013. *Digital Ethnography: Anthropology, Narrative, and New Media.* Austin: University of Texas Press.

Urbánek, T. 2000. *Strukturální modelování v psychologii*. Brno: Psychologický Ústav AVČR.

Valente, T. W, P. Pumpuang. 2007. „Identifying Opinion Leaders to Promote Behavior Change“. *Health Education and Behavior* 34 (6): 881-896.

Van Auken, P. M., S. J. Frisvoll, S. I. Stewart. 2010. „Visualising Community: Using Participant-Driven Photo-Elicitation for Research and Application.“ *Local Environment* 15 (4): 373-388.

van Gennep, A. 1960. *The rites of passage*. Chicago: University of Chicago Press.

Vergolini, L. 2007. „Social Cohesion in Europe: How the Different Dimensions of Inequality Affect Social Cohesion?“ *ISA Research Committee 28 on Social Mobility and Stratification – working paper*. Stanford.

Verhoeff, A., H. C. Menzel, J.M. Ulijn. 2005. „Using role-play simulation to study entrepreneurship from a process perspective : theoretical groundings and first empirical insights.“ in Würth, R., W. Gaul (eds.), *Proceedings of the 2nd Symposium on the Entrepreneurship - Innovation - Marketing Interface*. Karlsruhe: Universität Karlsruhe.

Vinopal, J. 2008. *Kognitivní přístupy v metodologii výzkumných šetření-metoda okamžité validizace*. Sociologický ústav AV ČR.

Výrost, J., I. Slaměník (eds.). 2008. *Sociální psychologie: 2., přepracované a rozšířené vydání*. Praha: Grada.

Wagner, W., G. Duveen, R. Farr, S. Jovchelovitch, F. Lorenzi-Cioldi, F., I. Marková, D. Rose. 1999. “Theory and method of social representations.” *Asian Journal of Social Psychology* 2 (1): 95-125.

Wallerstein, I. 1996. *Open The Social Sciences: Report of The Gulbenkian Commissiono The Restructuring of The Social Sciences*. Stanford: Stanford University Press.

Wallerstein, I. 2006a. *European Universalism: The Rhetoric of Power*. New York: New Press.

Wallerstein, I. 2006b. *Utopistika: Historické rozhodování ve 21. století*. Praha: INTU. Praha.

Wehbe L., B. Murphy, P. Talukdar, A. Fyshe, A. Ramdas, T. Mitchell. 2014. „Simultaneously Uncovering the Patterns of Brain Regions Involved in Different Story. Reading Subprocesses“. *PLoS ONE* 9(11): e112575.

Weimann, G. 1991. “The Influentials: Back to the concept of opinion leaders?” *The Public Opinion Quarterly* 55 (2): 267-279.

Weimann, G., D. H. Tustin, D. van Vuuren, J. P. R. Joubert. 2007. “Looking for opinion leaders: Traditional vs. modern measures in traditional societies”. *International Journal of Public Opinion Research* 19 (2): 173-190.

Weisberg, H. 1974. „Dimensionland: An Excursion into Spaces“. *American Journal of Political Science* 18 (4): 743-776.

Whyte, W. F. [1943] 1993. *Street Corner Society*. Chicago: The Chicago University Press, Fourth Edition.

Whyte, W. F. 1984. *Learning from the Field. A Guide from Experince*. London: SAGE.

Wiles, R., A. Bengry-Howell, G. Crow, M. Nind. 2013. „But is it innovation?: the development of novel methodological methods in qualitative research“. *Methodological Innovations Online* 8(1): 18-33.

Wiles, R., A. Coffey, J. Robison, J. Prosser. 2012. „Ethical Regulation and Visual Methods: Making Visual Research Impossible or Developing Good Practice?“. *Sociological Research Online* 17(1): 8

Willis, G. 2004. *Cognitive Interviewing: A Tool for Improving Questionnaire Design*. Sage Publications

Wilson, E. O. 1999. *Consilience: The Unity of Knowledge*. New York: Vintage Books.

Wittgenstein, L. 2005. *The Big Typescript: TS 213, edited and translated by C. Grant Luckhardt and Maximilian*. John Wiley & Sons.

Wood, D., V. K. Kumar, T. W. Treadwell, E. Leach. 1998. „Perceived cohesiveness and sociometric choice in ongoing groups“. *The International Journal of Action Methods: Psychodrama, Skill Training & Role Playing* 51 (3): 122-137.

Xenitidou, M., N. Gilbert. 2012. „Introduction to the special issue: The processes of methodological innovation narrative accounts and reflections“, *Methodological Innovations Online* 7(1): 1-6.

Yalom, I. D., L. Molyn. 2007. *Teorie a praxe skupinové psychoterapie*. Praha: Portál.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. 1997. *Role Play: Theory And Practice*. London: Sage.

Ziesel, H.. 1957. *Say it with figures.* New York: Harper & Row Publishers.

Zimbardo, P. 2005. *Moc a zlo*. Praha: Nadace vize.

Zimbardo, P. 2014. *Luciferův efekt. Jak se z dobrých lidé stávají lidé zlí.* Praha: Academia.

Zubin, J. 1954. „Failures of the Rorschach Technique.” *Journal of Projective Techniques* 18 (3): 303-315.

11 Ludologie

Delirium (larp). 2010. Tvůrčí tým: Rode, M. K.; Munthe-Kaas, P.; Hogdall, R. Andreasen, P. S.; Thuroe, K.; Flamant, S. H.; Heeboll-Christensen, J. Denmark.

Fat man down (freeform). 2009. Autor: Østergaard, F.B.

Kmeny (larp). 2015. Tvůrčí tým: Buchtík, M.; Rosol, J.; Jarošová, J.; Platil, P.; Bazalová, A. Česká republika.

Legie: Sibiřský příběh (larp). 2014. Tvůrčí tým: Wagner, D.F.; Chlumská, L.; Hartvich, O.; Pešta, A.; Urban, P.; Urbanová, M; Mlejnková, E. Rolling. z.s. Česká republika.

Moon (larp). 2010. Tvůrčí tým: Buchtík, M.; Mašek, J.; Platil, P.; Čech, R.; Kábrt, F. Česká republika

Never let me go (larp). 2012. Tvůrčí tým: Urbanová, M.; Urban, P. Česká republika.

Skoro Rassvet (larp) 2012. Tvůrčí tým: Buchtík, M.; Komasová, S.; Platil, P.; Hampejs, T.; Haladová, M.; Vybíhal, J. Česká republika.

Totem (larp). 2007. Tvůrčí tým: Andreasen, P.S.; Hogdall, R.; Munthe-Kaas, P; Rode, M. K Thuroe, K. Denmark.

12 Přílohy

Příloha č. 1 RWA škála

Společně s Johanou Chylíkovou [Chylíková, Buchtík dosud nepublikováno] jsme si původně vybrali RWA škálu proto, že jsme chtěli v době prezidentské volby zjistit, kteří kandidáti více lákají lidí, kterým říkáme následovníci autorit. Jde o lidi, kteří věrně následují své vůdce, plně jim důvěřují a nekriticky přejímají jejich názory [Altermeyer 2006: 2]. Ten koncept vychází ze studií frankfurtské školy [Horkheimer, Fromm, Marcuse, 1936; Adorno et al. 1950] a je považován za klíčový prvek ve snaze pochopit nástup totalitních režimů. My jsme ve výzkumu použili nejčastěji používanou škálu, kterou vyvinul Bob Altemeyer [1981, 1996, 2006]. Zjistili jsme ale, že tato škála z různých důvodů v našem prostředí nefunguje. A proto jsme o tom napsali článek.

Reliabilita a interní validita

Pro analýzu konzistence škály jsme použili standardní proceduru, a to Cronbachovo α. Tento ukazatel je používán v případě, kdy se předpokládá, že položky ve škále měří jeden konstrukt [Cortina 1993], sám o sobě však není indikátorem jednodimenzionality . Jeho výpočet je založen na interkorelacích mezi položkami, a proto je nutné, aby byl směr všech položek vůči měřenému konstruktu stejný. Abychom zajistili tuto podmínku, museli jsme data překódovat - upravili jsme hodnoty ze škály odpovědi -4 až +4 na hodnoty 1 až 9 a následně jsme převrátili hodnotu položek D, F, H, I, K, M, O, R, T a U (tedy 9=1, 8=2, … atp.), které byly formulovány proti konstruktu. Tuto standardní proceduru ve svých pracích dodržuje rovněž autor RWA škály. Námi vypočítaný koeficient α tedy můžeme porovnávat s Cronbachovými α, které prezentuje Altemeyer, ovšem s upozorněním, že Altemeyer prezentuje koeficienty konzistence třicetipoložkové RWA škály, zatímco naše měření probíhalo s využitím škály dvacetipoložkové.

Cronbachovo α dvacetipoložkové škály RWA z dat získaných na reprezentativním vzorku české populace bylo 0,78. Koeficient konzistence škály α citlivý na množství položek ve škále. Hodnoty koeficientů α třicetipoložkové škály, které získal Altemeyer na vzorcích populace vysokoškolských studentů v USA a v Kanadě od 70. let, se pohybovaly od 0,85 do 0,9, s ojedinělými případy do 0,95. Další výzkumníci prezentovali koeficienty pro třicetipoložkovou škálu rovněž v rozmezí od 0,8 do 0,95 [Altemeyer 1996]. S ohledem na informace uvedené v předchozím odstavci je legitimní se domnívat, že třicetipoložková škála generuje příznivější α koeficienty z toho důvodu, že

počet položek této škály je vysoký. Výsledky analýzy konzistence škály pro dvacetipoložkovou škálu Altemeyer neuvádí.

Dodatečné porovnání našich výsledků s Altemeyerovými mohou zprostředkovat hodnoty průměrné korelace mezi položkami ve škále. Ve svých prvních výzkumech, kde Altemeyer zaznamenal hodnoty α koeficientu mezi 0,85 a 0,88, prezentoval průměrnou korelaci mezi položkami ve třicetipoložkové škále 0,18 [Altemeyer 1996]. V našich datech je průměrná mezipoložková korelace 0,15. Tento rozdíl v korelacích o velikosti 0,03 nepovažujeme za příliš velký a domníváme se, že naše měření nebylo v porovnání s Altemeyerovým zásadně méně konzistentní.

RWA škála v originálním znění

	Originální znění
A	The established authorities generally turn out to be right about things, while the radicals and protestors are usually just “loud mouths” showing off their ignorance.
B	Women should have to promise to obey their husbands when they get married.
C	Our country desperately needs a mighty leader who will do what has to be done to destroy the radical new ways and sinfulness that are ruining us.
D	Gays and lesbians are just as healthy and moral as anybody else.
E	It is always better to trust the judgment of the proper authorities in government and religion than to listen to the noisy rabble-rousers in our society who are trying to create doubt in people’s minds
F	Atheists and others who have rebelled against the established religions are no doubt every bit as good and virtuous as those who attend church regularly.
G	The only way our country can get through the crisis ahead is to get back to our traditional values, put some tough leaders in power, and silence the troublemakers spreading bad ideas.
H	There is absolutely nothing wrong with nudist camps.
I	Our country needs free thinkers who have the courage to defy traditional ways, even if this upsets many people.
J	Our country will be destroyed someday if we do not smash the perversions eating away at our moral fiber and traditional beliefs.
K	Everyone should have their own lifestyle, religious beliefs, and sexual preferences, even if it makes them different from everyone else.
L	The “old-fashioned ways” and the “old-fashioned values” still show the best way to live.

M	You have to admire those who challenged the law and the majority's view by protesting for women's abortion rights, for animal rights, or to abolish school prayer.
N	What our country really needs is a strong, determined leader who will crush evil, and take us back to our true path.
O	Some of the best people in our country are those who are challenging our government, criticizing religion, and ignoring the "normal way things are supposed to be done."
P	God's laws about abortion, pornography and marriage must be strictly followed before it is too late, and those who break them must be strongly punished.
Q	There are many radical, immoral people in our country today, who are trying to ruin it for their own godless purposes, whom the authorities should put out of action.
R	A "woman's place" should be wherever she wants to be. The days when women are submissive to their husbands and social conventions belong strictly in the past.
S	Our country will be great if we honor the ways of our forefathers, do what the authorities tell us to do, and get rid of the "rotten apples" who are ruining everything.
T	There is no "ONE right way" to live life; everybody has to create their own way.
U	Homosexuals and feminists should be praised for being brave enough to defy "traditional family values.
V	This country would work a lot better if certain groups of troublemakers would just shut up and accept their group's traditional place in society.

Zdroj: [Altermeyer 2006: 11]

RWA škála v optimalizovaném českém znění

JM.1 „Tato část se bude týkat různých témat naší společnosti. S některými z výroků s různou měrou souhlasit budete, s jinými nikoliv. Prosím, podle škály na kartě uveďte u každého výroku, do jaké míry s ním souhlasíte nebo nesouhlasíte. Občas vám možná přijde, že byste každou část výroku hodnotili jinak. Můžete třeba velmi silně nesouhlasit s jednou myšlenkou ve výroku, ale mírně souhlasit druhou. V takovém případě prosím zvažte oba Vaše názory a odpovězte, jak na Vás výrok působí celkově.

VELMI SILNĚ NESOUHLASÍ	SILNĚ NESOUHLASÍ	STŘEDNĚ NESOUHLASÍ	MÍRNĚ NESOUHLASÍ	STAVÍ SE ZCELA PŘESNĚ NEUTRÁLNĚ	MÍRNĚ SOUHLASÍ	STŘEDNĚ SOUHLASÍ	SILNĚ SOUHLASÍ	VELMI SILNĚ SOUHLASÍ	NEVÍ
-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	99

a) Když se řeší nějaký problém, zpravidla mají pravdu osvědčené autority, nikoliv hluční odpůrci, kteří o problému ve skutečnosti nic neví

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

b) Ženy by měly při sňatku slibovat, že budou poslouchat své manžely.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

c) Naše země nutně potřebuje silného vůdce, který bude bojovat proti radikálním a nemorálním názorům, které ohrožují naši společnost.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

d) Gayové a lesby jsou stejně tak zdraví a morální jako kdokoliv jiný.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

e) Vždy je lepší věřit úsudku osvědčených autorit, než buřičům, kteří se snaží v lidech vzbudit pochybnosti.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

f) Nevěřící a odpůrci církve jsou stejně dobří a čestní lidé jako ti, kteří chodí pravidelně do kostela.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

g) Aby se naše země vypořádala s krizí, je nutné navrátit se k tradičním hodnotám, zvolit do čela země silné vůdce a umlčet potížisty, kteří šíří pochybné názory.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

h) Na nudistických plážích není vůbec nic špatného.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

i) Naše země potřebuje svobodně myslící lidi, kteří mají odvahu vzdorovat tradičním hodnotám a zvyklostem, i když se to mnoha lidem nemusí líbit.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

j) Naše společnost se rozpadne, pokud neodrazíme útoky na naše tradiční hodnoty a morálku.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

k) Každý by měl mít možnost vybrat si vlastní životní styl a náboženství a vybírat si partnery podle své sexuální orientace.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

l) "Staré dobré hodnoty" a "osvědčené zvyklosti" jsou stále nejlepším návodem na to, jak vést správný život.

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

m) Uznání zaslouží lidé, kteří se postavili proti názoru většiny a prosadili práva žen na potrat, práva zvířat nebo omezení moci církve. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
n) Naše země potřebuje silného vůdce, který se vypořádá s nebezpečnými názory a navede nás zpět na správnou cestu. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
o) Mezi nejlepší lidi v naší zemi patří ti, kteří otevřeně kritizují vládu nebo církve, a nedbají na to co „je normální" a co „přeci dělá každý". -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
p) Potraty, pornografii a nemanželské soužití je třeba důrazně odsoudit, protože odporují Božím zákonům. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
q) Autority v naší zemi by měly usměrnit radikální a nemorální lidi, kteří se zemi snaží zničit kvůli svým vlastním zájmům. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
r) Ženy nepatří "ke sporáku", ale kamkoliv, kde si přejí být. Časy, kdy se musely řídit pouze vůlí svých manželů a společenskými zvyklostmi, by měly být dávno minulostí. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
s) Pro naši společnost by bylo nejlepší vrátit se k hodnotám našich předků, poslouchat osvědčené autority a potlačit názory lidí, kteří naši společnost ohrožují. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
t) Neexistuje "jeden správný způsob", jak naložit s vlastním životem. Každý si musí najít vlastní cestu. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
u) Homosexuálů a feministek bychom si měli vážit za jejich odvahu čelit tradičním rodinným hodnotám. -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99
v) Život v naší společnosti by byl mnohem lepší, kdyby jisté skupiny lidí přestaly otravovat se svými názory a prostě přijaly tradiční role ve společnosti, které jim náleží." -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 99

Zdroj: dle [Altermeyer 2006: 11], přeložili Martin Buchtík a Johana Chylíková, použito ve výzkumu Naše společnost 1/2013 (CVVM SOÚ AVČR, v.v.i.)

Příloha č. 2 Škály názorového vůdcovství

V této příloze ukazuji pasáže z článku testujícího škály názorové vůdcovství [Tabery, Buchtík, Vinopal dosud nepublikováno]. My jsme si zvolili tři z nich: Roper ASW's Influentials [Keller, Berry, 2003; Nisbet 2005], Personality Strength Scale (PS škála) [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994] a zkrácenou Generalized Opinion Leadership Scale (S-GOLS) [Gnambs, Batinic 2011; Batinic, Appel, Gnambs 2016]. Srovnávali jsme jejich vlastnosti jednak na reprezentativním výběru české populace a za druhé ve velmi specifickém kontextu zkoumání lokalit pro výstavbu hlubinného úložiště jaderného odpadu [Ďurďovič, Vajdová, Bernardyová 2014]. Po různých testech jsme došli k tomu, že všechny tři škály lze u nás použít, ale nejvhodnější se zdá být S-GOLS škála

Ukázka konceptualizace

Názorové vůdcovství nejsou pouze individuální charakteristiky názorových vůdců, pouze nějaký „seznam vlastností" [Roch 2005], ale záleží také na jejich interakci s okolím, na jejich sociálním postavení v komunitě, v systému, ve kterém se pohybují [Nisbet 2005; Roch 2005].

První konceptualizace se soustředily zejména na komunikaci, a to na její specifický prvek: poskytování rad [Lazarsfeld Berelson, Gaudet, 1948; Katz, Lazarsfeld 1955; Nisbet, 2005]. Později však již Katz [1957: 73] poznamenává, že to, co odlišuje názorové vůdce od nevůdců a určuje jejich vliv, je konstituováno mnohem šířeji. Záleží na tom (1) 'kým je' (specifické charakteristiky připisované dané osobě), (2) 'co ví' (znalost a kompetence), (3) 'koho zná' (odkazuje na množství sociální a komunikačních vazeb a tedy na postavení v sociální síti) [viz. též Weimann 1994, 2007]. Nisbet [2005] konstituuje názorové vůdcovství na podobném základě tří charakteristik: poskytování důležitých informací, jejich vyhledávání a provázanost sítí. Různí autoři pak tento koncept rozpracovávají podrobněji a staví na pěti základních rysech [Batinic, Appel, Gnambs 2016] - *influencing, gate-keeping, advice-giving, legitimizing* a *harmonizing* – i ty jsou v zásadě zaměřeny na komunikační aktivity a sociální vztahy. Proto lze konstatovat, že specifické komunikační vzorce ve vzájemné interakci s prostředím primárně stojí za názorovým vůdcovstvím.

Existují však i další aspekty, které jsou od začátku diskutovány, a na které neexistuje jednotný pohled. Prvním z nich je otázka, zda je názorové vůdcovství obecnou vlastností, rysem osobnosti, která je přítomna bez hledu na kontext, ve kterém se odehrává, nebo zda je naopak na kontextu, tedy prostředí nebo tématu, závislá. První studie se zcela přikláněly k tomu, že se jedná o vlastnost specifickou [Katz, Lazarsfeld 1955]. Tomu napovídala empirická zkoumání ohledně překryvu

názorového vůdcovství v jednotlivých oblastech nebo tématech. Merton [1957] odlišil *monomorphic* a *polymorphic* názorové vůdce na základě počtu oblastí, ve kterých uplatňují svůj vliv. První z nich se omezují na jednu oblast, ve které jsou experty, ti druzí mají takových, zpravidla souvisejících, oblastí více. Weimann [1994: 60-70] poskytuje velmi podrobný přehled studií testujících myšlenku obecných názorových vůdců, ovšem většina z těchto prací, i když nutno dodat, že ne všechny [např. King Summers: 1970], dochází k závěru, že tento typ vůdce je spíše zřídkavý a většinu tvoří ti, kteří jsou vlivní v jedné konkrétní oblasti.

Představu, že se nejedná o pouhý překryv nebo kombinaci oblastí, reprezentuje i konceptualizace Noelle-Neumann [1985]. Ta charakterizuje obecné názorové vůdcovství jako dispozici, která se posléze kombinuje s kompetencí a znalostmi v nějaké konkrétní oblasti [Noelle-Neumann 1985: 174]. Názorové vůdcovství je v jejím pojetí spíše specifickou psychologickou kategorií, kterou nazývá silou osobnosti. Podobnou charakteristiku lze nalézt i u jiných autorů, viz např. Gnambs and Batinic [2011].

Kromě otázky, zda je názorové vůdcovství specifickým situačním výstupem nebo obecnou vlastností, je k diskusi, zda je tento koncept kontinuem, nebo dichotomií. Především ze začátku se výzkumy soustředily na charakteristiky a pozici názorových vůdců, tedy to, čím se tito lidé liší od ostatních, a názorové vůdcovství bylo dichotomizováno na vůdce a ne-vůdce. Ovšem poměrně brzy bylo toto pojetí kritizováno, jako vhodnější náhled se zdálo být kontinuum [Rogers, Cartano 1962]. Tento přístup se objevuje i v pozdějších konceptualizacích, které zároveň považují názorové vůdcovství za specifický osobnostní rys [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994; Batinic, Appel, Gnambs 2016].

Reliabilita a interní validita

Nejvyšší reliability (Cronbachovo α) dosáhla v obou kontextech S-GOLS škála (α_{NS} = 0,92, $\alpha_{HÚ}$ = 0,9). ASW škála (α_{NS} = 0,78, $\alpha_{HÚ}$ = 0,77) a PS škála (α_{NS} = 0,8, $\alpha_{HÚ}$ = 0,74) vykazují nižší reliabilitu. Pro všechny tři ovšem platí, že dosahují vyšší reliability v obecném kontextu (Naše společnost) než ve specifickém (hlubinné úložiště). Při kontrole konsistence v podskupinách (muži/ženy, do 45 let/46 +, náhodné rozdělení) v obou kontextech ukazuje dostatečnou míru reliability u všech tří škál. Jedinou výjimkou je nižší reliabilita PS škály ve specifickém kontextu u žen (α = 0,67) a mladší lidí (α = 0,69).

Výsledky korelační analýzy indikují dobrou interní validitu. Mezipoložkové korelace jsou pozitivní a v průměru se pohybují okolo r=0,25 u PS a ASW škál a r=0,45 pro S-GOLS. Korelační koeficient pro jednotlivé položky s celkovým indexem je téměř ve všech případech r>0,3. To také potvrzuje skutečnost, že explorační faktorová analýza ukazuje na jeden dominantní faktor pro všechny škály (s 1-2 sekundárními faktory u ASW a PS škály). Co je však nejdůležitějším zjištěním je fakt, že první faktor je i po rotaci (Varimax) naplňován všemi položkami a vysvětlují zhruba 50 % celkové variance. To dokazuje unidimenzionalitu všech tří škál v obou kontextech.

V případě S-GOLS škály by podle teoretických východisek [Batinic, Appel, Gnambs 2016] mělo všech deset položek sytit právě jeden rys obecného názorového vůdcovství. To však neplatí pro PS škálu, která je například podle výsledků EFA v Německu a Izraeli dvoufaktorová [Weimanna 1994: 257-258]: Dominantní, do které vstupuje sedm položek (1, 2, 3, 4, 5, 7 a 10) a jde za ní 75 % respektive 72 % celkového vysvětleného rozptylu a druhý zahrnující tři zbývající položky (6, 8, 9). Domininantní factor měří vnitřní zdroje vlivu a druhý vnější, které jsou dané sociálním prostředím. K podobnému dvoudimenzionálnímu řešení dochází I další autoři [Schenk, Rössler 1997]. V České republice takové rozdělení neplatí. Konfirmační faktorová analýza představeného řešení ukázala, že česká data takovému modelu neodpovídají ani v obecném (CFI = 0,666; RMSEA = 0,132; χ^2 = 676; p = 0,000), ani specifickém (CFI = 0,576; RMSEA = 0,129; χ^2 = 391; p = 0,000) kontextu. V ČR tedy škála funguje jiným způsobem než předpokládá původní konceptualizace.

Korelační analýza a také Cronbachovo α je-li položka vyřazena indikuje problém v případě ASW škály u položky „pracoval pro politickou stranu“ a u PS škály u položky „ostatní mi závidí“. Na druhý zmiňovaný problém poukazují i výzkumníci, kteří PS škálu testovali před námi [Jeřábek 2003]. Oba problémy mohou být vysvětleny vyšší mírou desirability, ale ani jeden neznamená zásadní problém v širším analytickém uchopení celé škály.

Tabulka P2.1: Reliabilita a interní validita škál v obou kontectech

		Reliabilita		Interkorelace			Faktorové zátěže (v %)		
		α	α diff.*	*average inter item r***	r<0,1	r>0,5	1st	2nd	3rd
Naše společnost	ASW	,784	0,044	0,27	0/55	3/55	34,1	11,4	10,6
	PS	,801	0,019	0,28	0/45	0/45	36,2	11,3	
	S-GOLS	,923	0,011	0,48	1/36	0/36	61,8		
hlubinné úložiště	ASW	,771	0,093	0,24	2/55	2/55	31,9	12,0	9,8
	PS	,735	0,111	0,23	1/45	0/45	30,2	13,2	10,1
	S-GOLS	,903	0,042	0,43	0/36	12/36	56,5		
	*Nejvyšší rozdíl α mezi těmito subpopulacemi: muži/ženy; do 45 včetně let/více než 45 le; náhodné rozdělení								
	**Kendaulův korelační koeficient								

Zdroj: Autor

Konfirmační faktorová analýzy s jednou latentní proměnnou

Na základě literatury a po ověření explorační faktorovou analýzou jsme všechny modely konstruovali jako jednofaktorové modely (tedy modely s jednou latentní proměnnou). Z interpretačního hlediska jsou výsledky pro škály v různých kontextech v zásadě shodné, zaměříme se proto především na srovnání škál jako takových.

V první ze dvou hlavních sledovaných kritérií, tedy CFI, nejvyšší míru vhodnosti modelu vykazuje S-GOLS škála (NS 0,957; HÚ 0,951), poměrně uspokojivé výsledky vykazuje i model PS škály (NS 0,854; HÚ 0,836). Model ASW škály pak s sebou nese určitou nepřesnost, která je patrná zejména v případě obecného kontextu (NS 0,725; HÚ 0,791).

Druhým ukazatelem je RMSEA. Pro přehlednost výstupů neuvádíme konfidenční intervaly. Ty jsou ve všech modelech poměrně úzké a pohybují se ve velmi podobném rozmezí (od +/- 0,03 po +/- 0,06). Ani pro tento ukazatel neexistuje jednoznačně určená hladina pro rozhodnutí o vhodnosti modelu. Jako poměrně vhodné se ukazují být modely pro S-GOLS (NS 0,061; HÚ 0,057)a PS (NS 0,062; HÚ 0,057) škály. Pro ASW je předpokládaný model problematický, hladina RMSEA indikuje jen částečnou vhodnost modelu, což platí opět hlavně pro obecný kontext (NS 0,090; HÚ 0,072).

χ^2 test uvádíme především pro úplnost informace, ve většině případů strukturálního modelování je tak požadavek na přijmutí H_0 nerealistický [Hooper, Coughlan, Mullen 2008].Nejinak je tomu i v tomto případě ve všech modelech (viz. hodnota *p*).

Přepokládaný model tedy velmi dobře vyhovuje datům v případě S-GOLS škály v obou kontextech, kritériím vyhovují s mírnou tolerancí i modely PS škály. V případě ASW indikujeme, že přepokládaný model ze statistického hlediska vykazuje dílčí nepřesnosti (zejména v obecném kontextu), indikátory nedosahují hladiny doporučené literaturou. I v tomto případě však stále můžeme hovořit alespoň o částečné shodě dat s výchozím teoretickým konceptem.

Tabulka P2.2: CFA pro škály názorového vůdcovství

		χ^2	d.f	*n*	p	CFI	RMSEA	všechny odhady jsou pozitivní**
Naše společnost	ASW	1614	88	1060	0,000	0,725	0,090	ANO
	PS	629	70	1047	0,000	0,854	0,062	ANO
	S-GOLS	465	54	1032	0,000	0,957	0,061	ANO
hlubinné úložiště	ASW	654	88	619	0,000	0,791	0,072	ANO
	PS	351	70	627	0,000	0,836	0,057	ANO
	S-GOLS	273	54	625	0,000	0,951	0,057	ANO
*stupně volnosti								
** všechny položky nesou pozitivní odhad latentního parametru								

Zdroj: Autor.

Testování externí validity jako shody škály a hypotéz z literatury

Na základě průniku hypotéz z literatury a ústředních témat obou výzkumů, kterými byly v prvním případě prezidentské volby a ve druhém hlubinné úložiště jaderného odpadu, jsme formulovali následující hypotézy:

H1: Muži jsou častěji názorovými vůdci než ženy. [Noelle-Neumann 1985; Schenk, Rössler 1997]

H2: Více názorových vůdců je mezi lidmi mezi 30 a 50 lety než v jiných věkových skupinách. [Noelle-Neumann 1985; Keller, Berry 2003]

H3: Více názorových vůdců je mezi lidmi s vysokoškolským vzděláním. [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994; Keller, Berry 2003; Schenk, Rössler 1997]

H4: Více názorových vůdců je mezi lidmi, kteří svou životní úroveň označují za dobrou. [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994; Keller, Berry 2003; Jeřábek 2003]

H5: Názoroví vůdci se více zajímají o dění kolem sebe. [Noelle-Neumann 1985; Weimann 1994; Schenk, Rössler 1997; Jeřábek 2003; Roch 2005]

H6: Názoroví vůdci jsou lépe informovaní a mají více znalostí. [Kingdon 1970; Weimann 1994; Schenk, Rössler 1997; Jeřábek 2003; Roch 2005]

H7: Názoroví vůdci mají častěji formulovaný názor na problem. [Jeřábek 2003]

H8: Názoroví vůdci jsou aktivnější v interpersonální komunikaci. [Weimann 1994; Schenk, Rössler 1997; Jeřábek 2003; Roch 2005]

H9: Názoroví vůdci ve vyšší míře konzumují různá media a hledají více informačních zdrojů. [Katz, Lazarsfeld 1955; Katz 1957; Levy 1978; Schenk, Rössler 1997; Roch 2005; Schenk, Mangold 2013]

Dobrou externí validitu vykazují všechny škály v obou kontextech vzhledem k hypotézám pohlaví (H1), vzdělání (H3) a životní úrovně (H4). Vyšší podíl názorových vůdců je tedy mezi muži, osobami s vyšším vzděláním a částečně mezi lidmi s vyšší životní úrovní.

Pro další hypotézy platí, že většina z nich byla potvrzena především ve specifickém kontextu hlubinného úložiště jaderného odpadu. Ja jsme očekávali, názoroví vůdci se vice zajímají o problematiku úložiště (H5) a s vyšší pravděpodobností deklarují, že ví o různých aspektech problematiky a znalosti příslušné instituce, tj. SÚRAO (H6). Jejich schopnost čerpat informace z rozdílných zdrojů je vyšší (H9). Častěji totiž ví o úložišti z vice různých zdrojů a zřídka nemají žádné informace. Častěji také čtou zpravodaj SÚRAO. Častěji také tvrdí, že o problematice hovoří s rodinou, přáteli a soused, účastní se častěji veřejně organizovaných debat a ostatní se jich častěji na úložiště ptají (H8).

V obecném kontextu je situace komplikovanější. Přesto můžeme konstatovat, že testy potvrzují očekávané rozdíly mezi vůdci a ne-vůdci v oblasti zájmu, znalosti a komunikačních aktivit. Na základě těchto zjištění můžeme konstatovat dobrou externí validitu

Tabulka P2.3: Výsledky testů externí validity pro hypotézy H1 – H9 mezi názorovými vůdci a ostatními.

Deep Geological Repository (DGR)				
Characteristics	*Variable*	*ASW*	*PS scale*	*S-GOLS*
Background variables (H1, H2, H3, H4)	Gender (1=Male, 2=Female)	X^2 (1, N = 619) = 4.71, p = .03	X^2 (1, N = 590) = 4.43, p = .04	X^2 (1, N = 541) = 4.27, p = .04
	Age (1=15-29, 2=30-44,3=45-59, 4=60+)	X^2 (3, N = 618) = 4.35, p = .23	X^2 (3, N = 590) = 10.41, p = .02	X^2 (3, N = 540) = 2.08, p = .56
	Education (1=elementary, 2=secondary education lower level, 3= secondary education higher level, 4= tertiary education)	X^2 (3, N = 618) = 33.56, p < .001	X^2 (3, N = 590) = 17.89, p < .001	X^2 (3, N = 541) = 8.94, p = .03
	Standard of living (1=very good, 5=very bad)	X^2 (5, N = 614) = 15.20, p = .01	X^2 (5, N = 590) = 41.97, p < .001	X^2 (5, N = 540) = 6.46, p = .26
Interest level and activities (H5)	Interest in the issue of the deep geological repository (1=very interested, 7=not interested at all)	t(614) = -4.56, p < .001	t(585) = -2.88, p = .004	t(538) = -3.84, p < .001
Level of information and knowledge (H6)	Is familiar with RAWRA (1=yes, 2=no)	X^2 (1, N = 619) = 34.35, p < .001	X^2 (1, N = 590) = 14.66, p < .001	X^2 (1, N = 541) = 9.60, p = .002
	Knows that permission to conduct a geological survey	X^2 (1, N = 611) = 10.42, p = .001	X^2 (1, N = 590) = 3.22, p = .07	X^2 (1, N = 539) = 2.31, p = .13

	does not mean permission to build a deep geological repository (1=yes, 2=no)			
	Knows that permission to conduct a geological survey will generate revenue for the municipality (1=yes, 2=no)	X^2 (1, N = 615) = 9.91, p = .002	X^2 (1, N = 590) = 3.26, p = .07	X^2 (1, N = 540) = 6.15, p = .01
Media usage and seeking out sources of information (H9)	Number of information sources from which s/he knows about RAWRA (0-14)	t(617) = 8.47, p < .001	t(588) = 4.81, p < .001	t(539) = 3.70, p < .001
	Has read RAWRA's newsletter (1=yes, 2=no)	X^2 (2, N = 617) = 26.64, p < .001	X^2 (2, N = 588) = 4.95, p = .08	X^2 (2, N = 540) = 9.88, p = .01
Interpersonal communication (H8)	Participates in discussions organised by public officials and organisations (1=very active, 5=not active at all)	X^2 (5, N = 617) = 65.12, p < .001	X^2 (5, N = 590) = 23.18, p < .001	X^2 (5, N = 541) = 46.45, p < .001
	Talks about the deep geological repository with family, friends, and neighbours (1=talks very often, 5=does not talk at all)	X^2 (5, N = 617) = 73.07, p < .001	X^2 (5, N = 590) = 22.90, p < .001	X^2 (5, N = 541) = 47.33, p < .001
	Probability that someone will ask him/her about the deep geological repository (1=not probable, 3=very probable)	X^2 (2, N = 571) = 21.12, p < .001	X^2 (2, N = 579) = 18.23, p < .001	X^2 (2, N = 504) = 6.49, p = .04

Our Society (OS)				
Characteristics	*Variable*	*ASW*	*PS scale*	*S-GOLS*
Background variables (H1, H2, H3, H4)	Gender (1=Male, 2=Female)	X^2 (1, N = 1060) = 5.62, p = .02	X^2 (1, N = 984) = 7.74, p = .01	X^2 (1, N = 1001) = 1.23, p = .27
	Age (1=15-29, 2=30-44,3=45-59, 4=60+)	X^2 (3, N = 1056) = 12.73, p = .01	X^2 (3, N = 980) = 6.77, p = .08	X^2 (3, N = 997) = 6.45, p < .09
	Education (1=elementary, 2=secondary education lower level, 3= secondary education higher level, 4= tertiary education)	X^2 (3, N = 1056) = 52.64, p < .001	X^2 (3, N = 982) = 35.19, p < .001	X^2 (3, N = 995) = 11.67, p = .01
	Standard of living (1=very good, 5=very bad)	X^2 (5, N = 1059) = 15.50, p = .01	X^2 (5, N = 983) = 47.73, p < .001	X^2 (5, N = 1000) = 27.80, p < .001
Interest level and activities (H5)	Declared voter turnout in the elections to the Chamber of Deputies of the Parliament of the Czech Republic (1=definitely yes, 4=definitely no)	X^2 (5, N = 1058) = 46.17, p < .001	X^2 (5, N = 981) = 19.92, p = .001	X^2 (5, N = 1000) = 13.19, p = .02
	Declared voter turnout/voted in the first round of the presidential elections (1=definitely yes, 4=definitely no)/ (1=yes, 2=no)	X^2 (2, N = 1060) = 24.54, p < .001	X^2 (5, N = 984) = 9.41, p = .09	X^2 (2, N = 1000) = 4.08, p = .13
	Determination to vote for a given candidate in the first round of the presidential elections (1=will not vote, 2=do not know who to vote, 3=knows, but maybe will change his/her mind, 4=knows and will not change his/her mind) / (1=did not vote, 2=changed his/her mind, 3=did not changed his/her mind)	X^2 (2, N = 1060) = 21.91, p < .001	X^2 (3, N = 984) = 8.88, p = .03	X^2 (2, N = 1001) = 2.33, p = .31
	When s/he decided in favour of a candidate in the first round of the	X^2 (6, N = 706) = 4.84, p = .57	X	X^2 (6, N = 717) = 10.70, p = .10

	presidential elections (1=on election day, 2=during the last week before the elections, 3=during the last month before the elections, 4=about two months before the election, 5=more than two months, but less than six months ago, 6=more than six months ago)			
	Determination to vote for a given candidate in the second round of the presidential elections (1=will not vote, 2=do not know who to vote, 3=knows, but maybe will change his/her mind, 4=knows and will not change his/her mind) / (1=did not vote, 2=decided between the two election rounds, 3=decided soon)	X^2 (2, N = 1060) = 12.84, p = .002	X	X^2 (3, N = 1001) = 1.03, p = .79
	Has noticed the election campaign of any candidate in the presidential elections (1=yes, 2=no)	X^2 (2, N = 1058) = 3.99, p = .14	X^2 (2, N = 984) = 1.77, p = .41	X^2 (2, N = 1000) = 3.31, p = .19
	Number of opportunities to influence public life (0-4)	t(1058) = 3.63, p < .001	X	X
	Number of policy areas, which s/he is interested in (0-4)	t(1058) = 10.75, p < .001	X	X
	Interest in the debate on pension reform (1=follow the debate very carefully, 4=do not follow the debate at all)	X	X^2 (4, N = 982) = 11.34, p = .02	X
Level of information and knowledge (H6, H7)	Relatively familiar with the presidential candidates one year earlier, number of candidates (0-9)	t(1058) = 6.34, p < .001	X	X
	Relatively familiar with the presidential candidates now, number of candidates (0-9)	t(1058) = 5.78, p < .001	X	X
	Understands the type of electoral system to the Chamber of Deputies of the Parliament of the Czech Republic (1=proportional, 2=majoritarian, 9=don't know)	X^2 (3, N = 1058) = 38.61, p < .001	X	X
	Understands how the European Commission President is elected (1=yes, elected by the citizens 2=no, not elected by the citizens 9=don't know)	X^2 (3, N = 1060) = 41.90, p < .001	X	X
	Understands the current nature of pension reform (1=definitely understand, 4=definitely do not understand)	X	X^2 (4, N = 984) = 43.27, p < .001	X
	Familiar with who's who among politicians, number of politicians s/he is familiar with (0-26)	X	t(982) = 3.26, p = .001	X
	Number of the domains of public life s/he has an opinion on (0-29)	X	t(982) = 3.11, p = .002	X
Media usage and seeking out sources of information (H9)	Came across information on the presidential elections on social networks (1=very often, 2=quite often, 3=rarely, 4=not at all)	X^2 (4, N = 1060) = 22.61, p < .001	X	X
	Number of information sources s/he uses relatively often (0-6)	t(1058) = 8.63, p < .001	X	X

Interpersonal communication (H8)	Came across information on the presidential elections among friends and colleagues (1=very often, 2=quite often, 3=rarely, 4=not at all)	X^2 (4, N = 1060) = 19.80, p = .001	X	X

Note: The grey field means that the difference between opinion leaders and non-leaders is statistically significant in the expected direction. The "X" sign means that the variable was not in the questionnaire.

Zdroj: Převzato z [Tabery, Buchtík, Vinopal dosud nepublikováno]

Ropers ASW Influentials

OV.2 „Zde je seznam činností, které někteří lidé dělají v souvislosti s politikou. Dělal jste některé z těchto činností za posledních 12 měsíců?"

ANO 1	NE 2	NEVÍ 9	
a) Napsal nebo zatelefonoval jste nějakému politikovi na obecní, krajské nebo celostátní úrovni.	1 2 9		
b) Navštívil jste politické shromáždění, projev nebo organizovaný protest jakéhokoliv druhu.	1 2 9		
c) Navštívil jste veřejné setkání ohledně záležitostí obce nebo školy.	1 2 9		
d) Zastával jste politickou funkci, nebo jste na ní kandidoval.	1 2 9		
e) Byl jste členem výboru nějaké místní organizace.	1 2 9		
f) Pracoval jste pro nějaký klub nebo organizaci.	1 2 9		
g) Napsal jste dopis do novin nebo časopisu, nebo jste zatelefonoval do živého rozhlasového nebo televizního pořadu, abyste vyjádřil svůj názor.	1 2 9		
*h) Podepsal jste petici.	1 2 9		
i) Pracoval jste pro politickou stranu.	1 2 9		
j) Měl jste projev na veřejném shromáždění.	1 2 9		
k) Napsal jste článek pro noviny nebo časopis.	1 2 9		
l) Byl jste aktivním členem skupiny, která se pokoušela ovlivnit veřejné záležitosti nebo lidi ve veřejné správě.	1 2 9		

Zdroj: [Keller, Berry 2003: 19-20];

* položka na zmírnění sociální desirability, není zařazována do celkového indexu

Překlad: Paulína Tabery

PS škála (Personality strenght scale)

OV.3 „Souhlasíte či nesouhlasíte s následujícími výroky?

SOUHLASÍ 1	NESOUHLASÍ 2	NEVÍ 9	
a) Obvykle počítám s tím, že to, co dělám, bude úspěšné.		1 2 9	
b) Téměř vždy jsem si jistý, co mám dělat.		1 2 9	
c) Rád přijímám odpovědnost.		1 2 9	
d) Rád se ujímám vedení při společných akcích více lidí.		1 2 9	
e) Rád přesvědčuji druhé o svém mínění.		1 2 9	
f) Často zjišťuji, že se ostatní řídí podle mého názoru.		1 2 9	
g) Když něco chci, snadno toho dosáhnu.		1 2 9	
h) Jsem často o krok před ostatními.		1 2 9	
i) Je toho hodně, co mi ostatní závidí.		1 2 9	
j) Často dávám rady a doporučení ostatním.		1 2 9	

Zdroj: Weimann [1994: 256], srv. [Noelle-Neumann 1985; Weimann, Tustin, van Vuuren, Joubert 2007], překlad dle [Jeřábek 2003].

S-GOLS (General Opinion Leadership Scale)

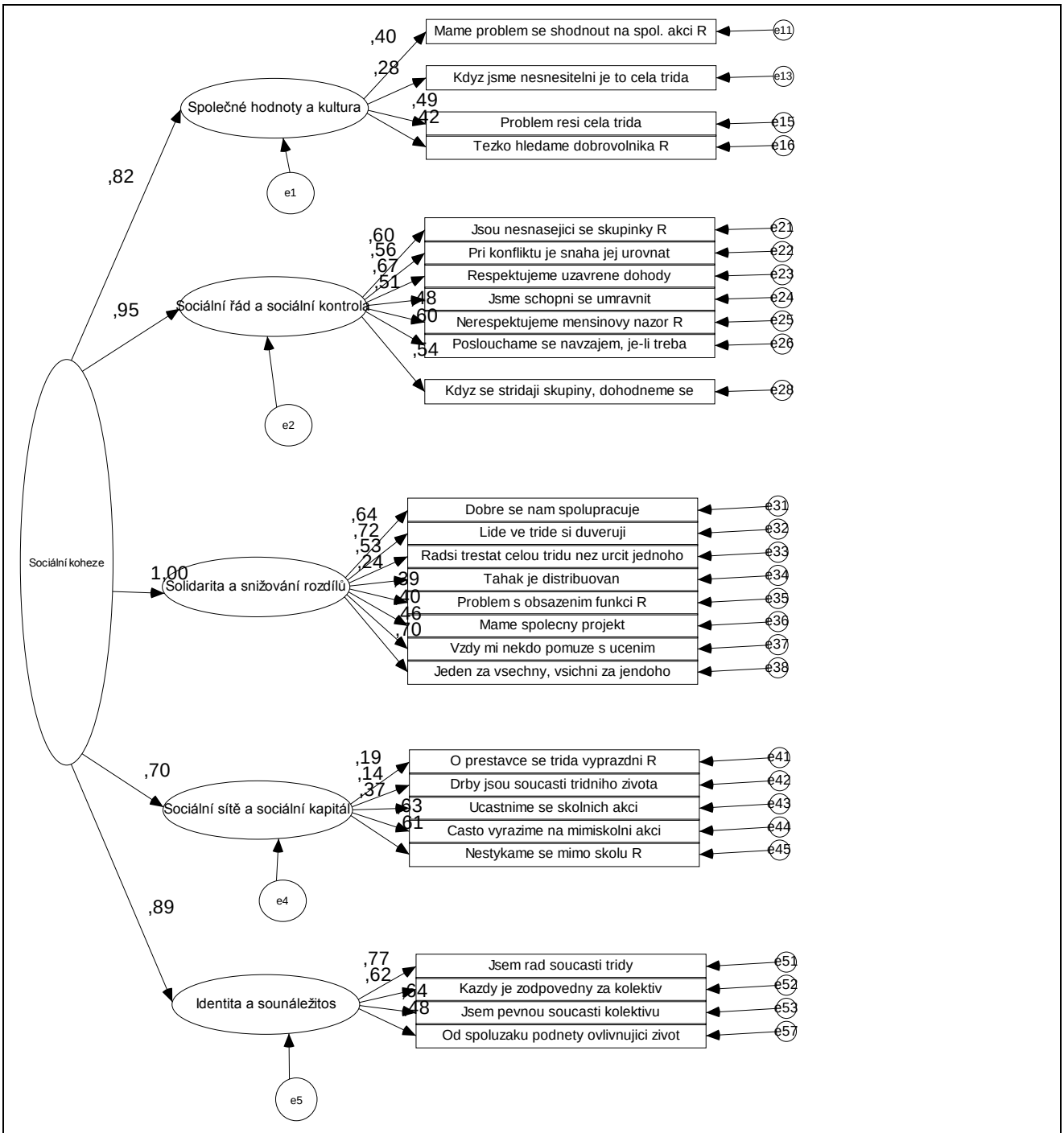
POKYN: PODEJTE DOTÁZANÉMU KARTU OV.4

OV.4 „Nakolik souhlasíte či nesouhlasíte s následujícími výroky?

ROZHODNĚ SOUHLASÍ 1 2 3 4	ROZHODNĚ NESOUHLASÍ 5	NEVÍ 9	
a) Mezi mými přáteli a známými často rozhoduji, která témata jsou aktuální.	1 2 3 4 5	9	
b) Mí přátelé a známí často diskutují témata, která jsem nadhodil.	1 2 3 4 5	9	
c) Obyčejně uspěji, pokud chci někoho o něčem přesvědčit.	1 2 3 4 5	9	
d) Je pro mě lehké ovlivnit ostatní lidi.	1 2 3 4 5	9	
e) Mezi mými přáteli a známými jsem často tím, kdo musí schválit důležitá rozhodnutí.	1 2 3 4 5	9	
f) Často jsem požádán, abych přátelům a známým pomohl s rozhodnutím.	1 2 3 4 5	9	
g) Lidé v mém okolí se často chovají dle mé rady.	1 2 3 4 5	9	
h) Mám dojem, že jsem mými přáteli a známými považován za dobrý zdroj tipů a rad.	1 2 3 4 5	9	
i) Často používám své přesvědčovací schopnosti, aby byla během diskuzí rychle dosažena dohoda.“	1 2 3 4 5	9	

Zdroj: Gnambs and Batinic [2011: 55], překlad Paulína Tabery, Martin Buchtík

Příloha č. 3 Optimalizovaný model konfirmační faktorové analýzy, škála sociální koheze



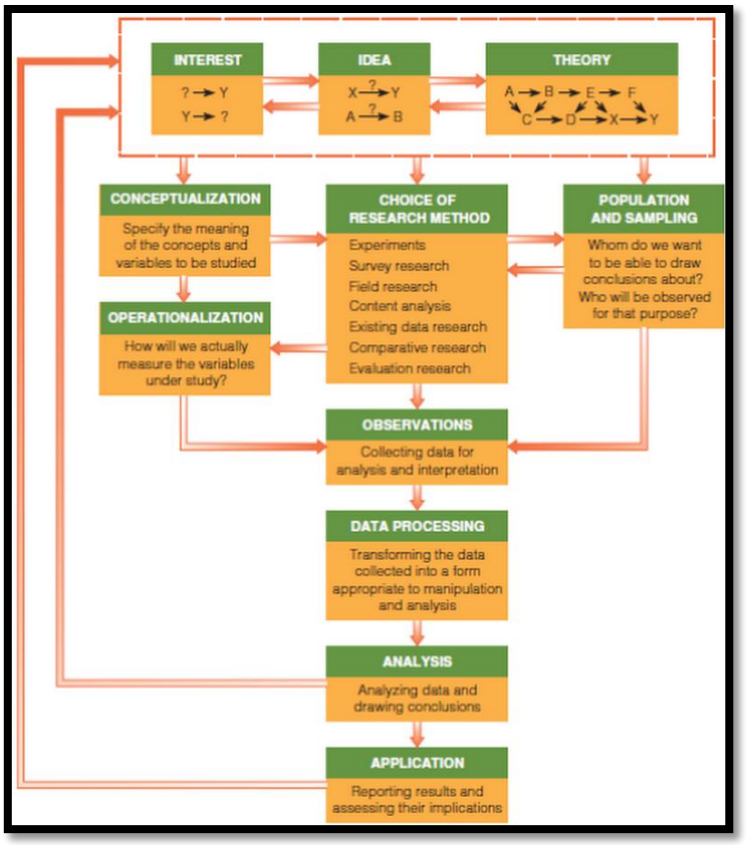
$\chi^2=766$; d.f.=346; $p<0,001$; RMSEA = 0,053; CFI = 0,858

Zdroj: Autor.

Příloha č. 4 Složitost modelů: příklad průběhu výzkumu.

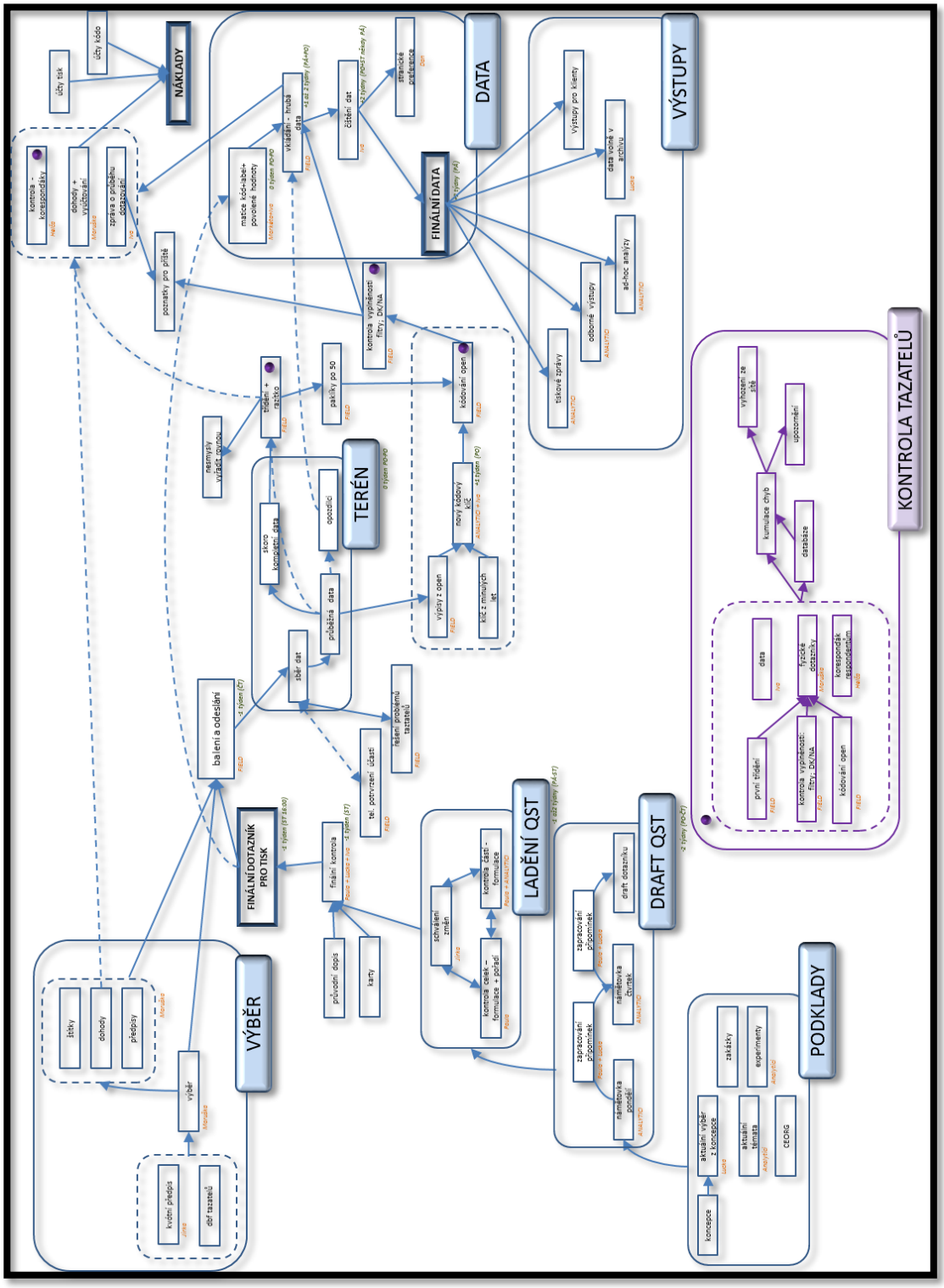
Dvě následující schémata (2.1 a 2.2) ukazují stejnou skutečnost, tedy způsob realizace výzkumného šetření. První z nich pochází z učebnice Earla Babbieho [2006], druhý byl použit pro optimalizaci procesu výzkumu v Centru pro výzkum veřejného mínění. Při jejich srovnání je zřejmé, že model Babbieho je vhodný pro základní orientaci v tématu a stanovení obecného metodologického postupu, nicméně je zcela nedostatečný ve snaze pochopit praktický průběh výzkumného šetření.

Schéma ***Error! No text of specified style in document.****.1 Model výzkumného procesu podle Earla Babbieho*



Zdroj: převzato z [Babbie 2006: 108]

Schéma ***Error! No text of specified style in document.****..2 Model procesu PAPI výzkumu v CVVM*



Zdroj: Vlastní schéma, zachycuje stav v roce 2013.