

ESEJ:

CESTA ZA DOBRODRUŽSTVÍM: ROLE-PLAYINGOVÁ SIMULACE JAKO INOVACE V SOCIÁLNĚ VĚDNÍM VÝZKUMU?

Martin Buchtík

*Sociologický ústav AV ČR, v. v. i.
martin.buchtik@soc.cas.cz*

PROLOG

BYL sychravý listopadový večer roku 1941 a před domem Paula Felixe Lazarsfelda z auta nevystoupil nikdo jiný než jednadvacetiletý 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. Necháávají 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 však rozvíjejí možnosti nové metody, kterou dnes známe jako focused interview, které je velmi blízké focus group. Vracejí se pozdě dávno po večeri. 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.

ÚVOD

Zavádění metodologických inovací v sociálně vědním výzkumu se ve světle tohoto klasického příběhu zdá být dílem okamžitého nápadu a invenčního ducha. Ale není tomu tak. Mnohem více než o originální nápady jde spíše o promyšlený koncepční přístup k vývoji, etablování, propagaci těchto „nápadů“ a nakonec zejména o schopnost toto vše prodat vědecké komunitě. A právě těmto procesům a problémům s nimi spojeným se budu v tomto článku věnovat. Vedle teoretického zarámování je stěžejní částí textu

vlastní praktická zkušenost s role-playingovými simulacemi popsaná v podobě případové studie. Řečeno spolu s Bruno Latourem (1999), překračuji v tomto článku rámec teoretického vědění (episteme) svého oboru, které je často považováno za vědecky „čisté“, a pokouším se více či méně zachytit krkolomné know-how praxe, která je zpravidla považována za nedokonalou. 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 vzhledem k obdobně laděným zahraničním textům (Bardsley a Wiles 2006); (Taylor a Coffey 2008); (Xenitidou a Gilbert 2012); (Agar 2012), nebo jako praktické náměty pro vlastní vědeckou práci.

V první části článku nejprve problematizují 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 poukážu na kontrast obecných teoretických doporučení a výzkumné praxe.

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 ne-

sou v názvu nebo je centrem jejich zájmu. Chci zde především poukázat na to, v čem se sociální vědci, kteří o inovacích píšou, obecně shodují a v čem nikoliv. Jak z následujícího vyplývá, možná totiž články vůbec nepojednávají o inovaci, a pokud ano, tak nejspíš nebude metodologická. Ostatně tato pojmová neukotvenost dobře odráží jeden z problémů, se kterým se soustavně potýkáme: mnohočetnost definic pojmů v akademických slovnících, která nás občas paralyzuje cokoli říct.

Postavení inovací je do značné míry paradoxní.¹ Prakticky ve všech grantových přihláškách je kolonka pro popsání inovačního potenciálu projektu, inovace jsou v oficiálním diskursu 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 (srov. 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 docenit zpravidla až při použití k řešení reálného výzkumného problému (Taylor a 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. Problematickou je třeba vnímat jako kontinuum, nikoliv dichotomii. Kromě požadavků na míru etablování ino-

vace, je předmět zájmu především to, jak moc velkou koncepční změnu do systému vědeckého pole přináší. Vždy však jde určitým způsobem o snahu identifikovat takové body v „systému skutečností“, 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 nejbližší 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 prezentace), konceptům (autobiografický výzkum, kvalitativní longitudinální výzkum), novým formám výzkumu (dosud neprozkoumané sociální skupiny, kombinace metod, interdisciplinarita nebo zkoumání úplně nových prostředí či problémů) (Taylor a 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

1 Jedním ze zajímavých rysů tohoto paradoxního postavení je i ediční politika odborných periodik. 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.

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 difúze inovace, tedy přijetí komunitou v době publikování. (3.) Možnosti úspěšných inovací jsou také od počátku komunikovány otevřeně: od jejich 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 tradici) a v sociologii (kde se objevily výrazně později); (Taylor a 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.² (8.) Výsledky bádá-

2 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

ní 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)³.

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 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 je sociologie (Verhoeff, Menzel a 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 2014) 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 nikdy nebude z jejich jednání během experimentu vyvozovat důsledky pro ně samotné“ (Buchtík a 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

třeba vyřešit.

3 Stejní autoři však 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.

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, jako by byli osobou v dané situaci. Více k role-playingovým simulacím (např. Buchtík a Hampejs 2013; Yardley-Matwiejczuk 1997).

Z pohledu inovačního diskursu nastíněného výše je možné role-playingové simulace definovat jako inovace v širším pojetí. Přestože jsou používány relativně dlouho, neexistuje ucelený diskurs nebo metodologická publikace mimo klinickou oblast, která by se jimi zabývala. Jednotliví autoři vycházejí 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 vracejí 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?* 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 a že se tak děje zpravidla ale roztržštěně, a rozhodně nikoliv na začátku vlastního bádání, vyplývá i z rozhovorů s kolegy napříč disciplínami. 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, bádát 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 náplň naší 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 výrazné 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 své akademické kariéry a nejsem zavázán publikovat pozitivní výsledky. To mi umožňuje podrobit vlastní práci a výsledky zevrubně 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 text 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 disertace. z neformálních vyjádření kolegů vyplývá, že nedává smysl vzdát se kvůli tomu týmové práce (která je ostatně v přírodních vědách automatickým předpokladem). Postupuji 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 zabývajících 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 Philipo 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 myšlenku, 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 kursu 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 nesešel. 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 speci-

fické 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 výrazné klady nad zápor.

PŘÍPRAVNÁ A REALIZAČNÍ FÁZE

Když jsme teoretickými diskusemi a hledáním 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 dalších 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 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 diskurs. Ti dokázali klást věcné, zřejmě 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, 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 považují 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 jasné usazené, co chcete říct, texty prošly oponenturou, takže máte předsta-

vu, 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 si totiž 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 chytrí, 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 mluvili složitě.

Takového rizika jsme si byli dvakrát vědomi, a proto jsme zpočátku 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. Atak 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, at již na psaný, nebo verbálně prezentovaný text, nikdy nešlo o negativní reakce. Cítili jsme všeobecnou podporu a zájem, dotazy či doporučení se zpravidla týkaly 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 Science; 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 epistemologického, 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 pracuji. 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 považují 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, i když je 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 považují 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 sdílet 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 (srov. 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 články 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 roztržité 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 diskursu 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 považují 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 jiných 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 provázán 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 setkávám, 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 technik výzkumu,

jde o opravdovou cestu plnou dobrodružství.

ZDROJE PODPORY

Text byl zpracován v rámci projektu „Význam diferencí mezi skupinami v diskurzivních procesech veřejného mínění“ (GAČR/13-10320S) a s podporou na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace RVO: 68378025.

POUŽITÁ LITERATURA

Agar, M. 2012. „A Method to My Madness: What Counts as Innovation in Social Science?“ *Methodological Innovations Online* 7(1) 2012: 61–71.

Armstrong, J. S. 1976. „The Panalba Role-Playing Case“. *American Marketing Association Proceedings* (1976): 213–216.

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.

Bardsley, N. a Wiles R. 2006. „A Consultation to Identify the Research Needs“. In: *Research Methods in the UK Social Sciences*. Southampton: ESRC National Centre for Research Methods.

Bo, Nurmi. 2010. „Participatory education From conditioned response and resistance to active learning“. In: *Playing reality*, ed. Larsson, E. Interacting Arts. 2010.

Buchtík, M. 2014. „Larp as an Alternative Medium: a Sociological Perspective“, In *Media, Power and Empowerment – Central and Eastern European Communication and Media Conference CEECOM Prague 2012*, ed. Pavlíková, T., Reifová, I.C. Cambridge Scholars Publishing.

Buchtík, M. a Hampejs, T. 2013. „Role-playing jako živný roztok sociálna: experimentální metoda?“. *Teorie vědy/Theory of science* 35 (4) 2013: 525–549.

Glaser, B. G. a Strauss, A. L. 1967. *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Transaction Publishers.

Goffman, E. 1999. *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

Hyltoft, M. 2008. „The Role-Players' School: Østerskov Efterskole“, In *Playground Worlds*, ed. Stenros J. a Montola, M., 12–25. Helsinki: Ropecon ry.

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) (2011): 1191–1214.

Jeřábek, H. 2014. *Slavné sociologické výzkumy*

(1899–1949). Praha: SLON.

Kuhn, T. 1997. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: Oikoymenh.

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.

Olshavsky, R. W. 1979. „Task complexity and contingent processing in decision making: a replication and extension“. In *Organizational Behavior and Human Performance*, 24, 300–316.

Pelánek, R. 2011. *Modelování a simulace komplexních systémů*. Brno: Masarykova universita.

Simonson, P. 2005. „The serendipity of Merton's communications research“. *International Journal of Public Opinion Research*, 17(3) (2005): 277–297.

Taylor, C. a Coffey, A. 2008. *Innovation in qualitative research methods: possibilities and challenges*. Cardiff: Cardiff University.

Verhoeff, A., Menzel, H.C., a Ulijn, J.M. 2007. „Using role-play simulation to study entrepreneurship from a process perspective : theoretical groundings and first empirical insights“, In *Proceedings of the 2nd Symposium on the Entrepreneurship – Innovation – Marketing Interface*, ed. Würth R. a Gaul, W. Karlsruhe: Germany.

Wiles, R., Bengry-Howell, A., Crow a G.;Nind, M. 2013. „But is it innovation?: the development of novel methodological methods in qualitative research“. *Methodological Innovations Online*, 8(1) (2013): 18–33.

Malcolm Williams, M.; Vogt, W. P. 2011. *Sage Handbook of Innovation in Social Research Methods*. London: SAGE

Xenitidou, M. a Gilbert, N. 2012. „Introduction to the special issue: The processes of methodological innovation narrative accounts and reflections“, *Methodological Innovations Online* 7(1) (2012): 1–6.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. 1997. *Role Play: Theory And Practice*. London: Sage.

Zimbardo, P. 2005. *Moc a zlo*. Praha: Nadace vize.

Zimbardo, P. 2014. *Luciferův efekt. Jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí*. Praha: Academia.