

///// studie / article //////////////////////////////////////

**ROLE-PLAYING JAKO ŽIVNÝ ROZTOK SOCIÁLNĀ: EXPERIMENTÁLNĀ METODA?**

**Abstrakt:** Text představuje aktivní role-playing jako výzkumnou experimentální metodu v sociálních vědách. Zasaduje role-playing do rámce simulačních výzkumných metod, rozkrývá jeho epistemologii a dosavadní metodologická uchopení zejména v sociální psychologii. Hlavní linií textu je obhajoba epistemologických kvalit metody a experimentu v sociálních vědách obecně. Inspiračním zdrojem je zde na jedné straně Latourova kvalitativní sociologie asociací, tážající se po původu sociality a problematizující samotný předmět sociálních věd, tj. sociálno. A na druhé straně přístupy naturalizující sociálně-vědné výzkumy propojením s kognitivní vědou. V tomto ohledu je naším klíčovým předpokladem pro smysluplné uchopení sociální reality v její simulované podobě shodnost kognitivních mechanismů skutečného i simulovaného jednání. V pojetí textu jsou oba zdroje spojeny jejich akcentem na tematizaci sociálna jako inter-psychologického fenoménu mezi tradiční mikro a makro úrovní. Analogií s Petriho miskou text promýšlí posunutí původní metody situační sociální psychologie směrem k využití konstruovaných diegetických liminálních situací jako svého druhu laboratoří sociálna.

**Klíčová slova:** aktivní role-playing; výzkumné metody v sociálních vědách; experiment v sociálních vědách; sociální kognice

**MARTIN BUCHTÍK**

CVVM SoŮ AV ČR

Jilská 1, 110 00 Praha 1

ISS FSV UK

U Kříže 8, 158 00 Praha 5-Jinonice

email / martin.buchtik@gmail.com

**Role-playing as an Agar of Sociality: An Experimental Method?**

**Abstract:** Article introduces active role-playing as a research experimental method in the social sciences. It frames role-playing to the simulating research methods, opens its epistemological properties and methodological conceptions in social psychology. Main argument constructs the defense of epistemological properties of active role-playing as an experimental method in the social sciences in general. The inspiring source is one the side Latour's sociology of associations, which problematizes the very subject of social sciences, the sociality itself and on the other side the naturalizing approaches connecting social sciences and cognitive science. In this context main argument for meaningfulness of simulated social reality lies in the usage of the same cognitive mechanisms in the real and simulated social interaction. In the article perspective both sources are united by their accent on perceiving social reality as fundamentally inter-psychological phenomenon between the traditional conceptions micro and macro level. Through analogy of Petri dish article conceptualizes shift of the original method of situational social psychology toward utilization of designed diegetic liminal situations as laboratories of the social.

**Keywords:** active role-playing; research methods in social sciences; experimental in social sciences; social cognition

**TOMÁŠ HAMPEJS**

Ůstav religionistiky FF MU

Arna Nováka 1/1, 602 00 Brno

email / tomas.hampejs@gmail.com

## 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 úspěšných léků, které vyrábí, 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 Football League) s vlastníky klubů? A samozřejmě: Co se stane, když ve sklepě Stanfordské univerzity vyrobíte improvizované vězení a zabydlíte jej dozorcí a vězni?<sup>1</sup>

Role-playing<sup>2</sup> jako výzkumná metoda má v sociálních vědách více než padesátiletou tradici. Kromě poslední zmíněného, celosvětově proslaveného Standfordského vězeňského experimentu enfant terrible sociálně vědního výzkumu Phillipa Zimbarda využila role-playing řada výzkumníků napříč disciplínami.

Cílem článku je představit výzkumné pole role-playingu, ukotvit jej v odborném diskursu, představit jeho slovník. 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 smy-

Tento článek vznikl v rámci projektu podpořeného GA ČR (P404/11/0949), Specifického vysokoškolského výzkumu (SVV 2013 267 501) a Programu rozvoje vědních oblastí na Univerzitě Karlově (P07).

<sup>1</sup> VERHOEFF, A. – MENZEL, H. C. – ULIJN, J. M. „Using Role-play Simulation to Study Entrepreneurship from a Process Perspective: Theoretical Groundings and First Empirical Insights.“ In: WÜRTH, R. – GAUL, W. (eds.), *Proceedings of the 2nd Symposium on the Entrepreneurship – Innovation – Marketing Interface*, Karlsruhe: Universität Karlsruhe 2005; J. Scott ARMSTRONG, „Social Irresponsibility in Management.“ *Journal of Business Research*, roč. 5, č. 3, 1977, s. 185–213; Richard W. OLSHAVSKY, „Task Complexity and Contingent Processing in Decision Making: A Replication and Extension.“ *Organizational Behavior and Human Performance*, roč. 24, č. 3 1979, s. 300–316; Howard STANTON – Kurt W. BACK – Eugene LITWAK, „Role-playing in Survey Research.“ *American Journal of Sociology*, roč. 62, 1956, č. 2, s. 172–176; J. Scott ARMSTRONG, „Role Playing: A Method to Forecast Decisions.“ In: *Principles of Forecasting: A Handbook for Researchers and Practitioners*. Norwell: Kluwer Academic Publishers 2001, s. 13–30.

<sup>2</sup> 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 článku.

slu, v jakém s nimi pracuje dramaturgická sociologie Erwinga Goffmana.<sup>3</sup> Na rozdíl od většiny ostatních autorů, kteří pojmají role-playing spíše intuitivně a soustředí se na technické aspekty experimentů, se v textu pokusíme představit možný epistemologický pohled na výzkum s využitím hraní role. Text nemá být přehledovou studií, ale v návaznosti na stávající diskurz má představit ucelený obecně metodologický rámec problematiky.<sup>4</sup>

## 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: sociálně, liminalita a diegeze.

Prvním z našich ústředních pojmů je sociálně. Označujeme jím širokou paletu jevů, které studuje sociální psychologie, sociologie a do jisté míry všechny role, které spadají do kategorie „sociální“. Ponecháváme jej záměrně v jeho obecnosti, přestože bychom ho na mnoha místech textu mohli nahradit specifičtějšími koncepty, jakými jsou „sociální interakce“, „sociální řád“ či „jednání“. Vycházíme z hraničních epistemologických pozic, jako je například sociologie asociací Bruno Latoura,<sup>5</sup> který sám poukazuje na samotné substantivum či neurčené adjektivum jako objekt hodný zvláštní pozornosti.<sup>6</sup> Snažíme se sociálně jako takové nechávat jako samostatnou doménu skutečnosti a vědení; ve shodě s Latourovým pojetím je pro nás

<sup>3</sup> 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 spíše nevědomě bereme (*role-taking*), než že bychom ji hráli (*role-playing*). Krisia M. YARDLEY-MATWIEJCZUK, *Role Play: Theory and Practice*. London – Thousands Oaks – New Delhi: SAGE 1997, s. 72–73.

<sup>4</sup> Článek do značné míry záměrně vynechává klasická témata s role-playingem spojená, jako jsou popisy jednotlivých experimentů, diskuse validity a etické aspekty metody. Pro tuto problematiku viz např. VERHOEFF – MENZEL – ULIJN, „Using Role-play Simulation“; ARMSTRONG, „Role Playing: A Method to Forecast Decisions“; YARDLEY-MATWIEJCZUK, *Role Play: Theory and Practice*.

<sup>5</sup> Viz Bruno LATOUR, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press 2005.

<sup>6</sup> 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, tj. samotného „sociálního“, a navrhuje místo standardní sociologie sociálna nový projekt kritické sociologie asociací. Genealogicky umísťuje svou kritiku do sporu mezi Gabrielem Tardem a Émilem Durkheimem o základy

sociálně především složený jev bez vlastní specifické podstaty, zkoumatelný dle jeho dílčích složek metodami celé řady vědních oborů. V experimentálně konstruovaných situacích<sup>7</sup> vnímáme unikátní interdisciplinární příležitost k dílčímu výzkumu pomocí plejády kvalitativních i kvantitativních metod jak sociálních, tak přírodních věd. Termín „sociálně“ – pojem dávající základ jedné obrovské vědní oblasti – nám umožňuje zůstat na vysoké úrovni abstrakce. Do jisté míry tak poukazuje na obecnost argumentu, který vytváříme. 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 a živé sociálně. Chápeme je jako ideální typy odrážející extrémy, ve kterých se se sociálně setkáváme především jako badatelé. Živé sociálně 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. Reflektivní sociálně je pak reflektovanou transformovanou oblastí živého sociálně, tj. především reprezentací. Tyto pojmy nakonec ale chápeme jako na sobě závislé a jsme si vědomi problematičnosti jejich oddělování, zejména proto, že reflektivní sociálně neodmyslitelně zakládá komplexitu sociální reality, tj. lze si bez něj sociální život stěží představit. I když částečně vycházíme i z ontologického

sociologie a v zásadě se ztotožňuje s Tardeho pozicí chápající sociologii především jako interpsychologii. Viz LATOUR, *Reassembling the Social*, s. 1–17.

<sup>7</sup> 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 sociálně. 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. Edward O. WILSON, *Consilience: The Unity of Knowledge*. New York: Vintage Books 1999. Sociálně 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 myslí. Edward SLINGERLAND, *What Science Offers the Humanities: Integrating Body and Culture*. Cambridge, MA: Cambridge University Press 2008. Mimo psychologizaci a naturalizaci sociální roviny ale chceme v našem zorném metodickém poli udržet i symetrický přístup ke zkoumání sociálně, 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 sociologii asociací a některými podobami kognitivní vědy. LATOUR, *Reassembling the Social*, s. 11.)

odlišování dvou úrovní lidské sociality, v tomto textu je živé/reflektivní sociálně spíše epistemologický konstrukt odlišující dvě úrovně empirie sociálna.

Dalším klíčovým termínem je pro nás liminalita. Hlásíme se zde k původním antropologickým kořenům Arnolda van Gennepa a Victora Turnera,<sup>8</sup> ale termín používáme v jeho reformulaci v rámci games studies dle Tuomase Harviainena.<sup>9</sup> Liminalita je pro nás spjatá s lidskou kompetencí pohybovat se mezi různými referenčními řády skutečnosti a liminální označuje zvláštní zónu sociality, které 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<sup>10</sup> ale dostávají skrze analýzu informačních vlastností prostředí hry a rituálu redefinovaný význam, který je závislý spíše na situačních vlastnostech než sociálních důsledcích.<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup> Důsledkem tohoto pojetí a zásadním rysem, který nás odlišuje

<sup>8</sup> GENNEP, A. van, *The Rites of Passage*. Chicago: University of Chicago Press 1960; VICTOR TURNER – JANET C. HARRIS – ROBERTA J. PARK., „Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology.“ In: HARRIS, J. C. – PARK, R. J. (eds.), *Play, Games and Sports in Cultural Contexts*. Champaign, Ill.: Human Kinetics Publishers 1983, s. 123–164.

<sup>9</sup> Tuomas J. HARVIAINEN, „Ritualistic Games, Boundary Control, and Information Uncertainty.“ *Simulation & Gaming*, roč. 43, 2013, č. 4, s. 506–527.

<sup>10</sup> Tuomas J. HARVIAINEN – ANDREAS LIEBEROTH, „Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces.“ *Simulation & Gaming*, roč. 43, 2012, č. 4, s. 528–549.

<sup>11</sup> V Turnerově smyslu jsou role-playingové situace spíše liminoidní, tedy nepřinášející žádnou trvalou změnu. My ale zůstáváme u výrazu liminální pro zdůraznění complexity „jako – kdyby“ reality s vlastním (jasně ohraničeným) informačním referenčním rámcem pro sociální pohyb. Více viz Tuomas J. HARVIAINEN, „Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play.“ *Informaatiotutkimus*, roč. 31, 2013, č. 4, s. 126–128. Liminální je pro nás v tomto smyslu připisovaný atribut zdůrazňující vlastní instanci sociálního řádu, jak ve smyslu reálné sociality mezi dvěma metareprezentativními řády skutečnosti (např. v rituálu a mimo rituál – liminalita jako sociální fakt), tak ve smyslu čistě analytické kategorie, kde tyto řády usouvztažňuje badatel.

<sup>12</sup> Tzv. anomální stav vědění: „anomalous state of knowledge“, viz HARVIAINEN, „Ritualistic Games, Boundary Control, and Information Uncertainty“, s. 509. Původně Nicholas J.

od původního antropologického významu, je konceptualizace liminálního jako experimentálně manipulovatelné proměnné.

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.<sup>13</sup> 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, jim prožívané emoce). Často jsou právě tyto vnitřně prožívané prvky diegeze základním stavebním kamenem diegetické roviny (na rozdíl od filmu).<sup>14</sup> Můžeme rozlišit dva komplementární typy diegeze: diegezi normativní a akceptovanou.<sup>15</sup> 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

BELKIN – Robert N. ODDY – Helen M. BROOKS, „Ask for Information Retrieval: Part I. Background and Theory.“ *Journal of Documentation*, roč. 38, 1982, č. 2, s. 61–71.

<sup>13</sup> Carsten ANDREASEN, „The Diegetic Rooms of Larp.“ In: GADE, M. – THORUP, L. – SANDER, M. (eds.). *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03 2003, s. 76–81.

<sup>14</sup> Jaakko STENROS – Henri HAKKARAINEN, „The Meilahti Model.“ In: GADE, M. – THORUP, L. – SANDER, M. (eds.). *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03 2003, s. 56–65.

<sup>15</sup> V tomto kontextu se též používá pojmu imerze. Z obavy, že již nyní přehlčujeme čtenáře záplavou termínů, jsme se rozhodli používat obrat akceptovaná diegeze, o kterém si myslíme, že lépe vyhovuje logice výkladu.

Roye Rappaporta,<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup>

## Vymezení problematiky

Mimo výzkum slouží v současné době role-playing jako forma výuky,<sup>18</sup> psychoterapeutická technika nebo alternativní (umělecké) médium.<sup>19</sup> Nejrozšířenější je pak samozřejmě jako volnočasová aktivita v různých podobách: stolní hry (table-top RPG), hraní role naživo (larp), 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.<sup>20</sup>

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 č. 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

<sup>16</sup> Roy A. RAPPAPORT, *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge: Cambridge University Press 1999, s. 117–124.

<sup>17</sup> S jistou mírou tolerance můžeme říct, že z hlediska tohoto článku normativní diegeze se váže k reflektovanému sociálnu a akceptovaná diegeze k sociálnu žitému. Normativní označuje naše vědění o sociálnu, vychází z naší schopnosti ho popsat, konstruovat a reprezentovat. Akceptovaná otevírá prostor emergentního živého sociálna, které funguje, ale ne nutně jen skrze naše předpoklady. Zásadní vlastností živého sociálna i akceptované diegeze je nemožnost její přímé kontroly, je možné ho jen nepřímo vyvolat, nikoliv přímo vytvořit. Umělé živé sociálno, pomyslný golem naší sociální alchymie, není samozřejmě nikdy tvořeno v pravém slova smyslu, ale spíše transplantováno. Jen proto o něm můžeme nakonec mluvit jako o živém sociálnu.

<sup>18</sup> Malik HYLTOFT, „The Role-Players’ School: Østerskov Efterskole.“ In: STENROS, J. – MONTOLA, M. (eds.), *Playground Worlds*. Helsinki: Ropecon ry 2008, s. 12–25; Bo NURMI, B., „Participatory Education from Conditioned Response and Resistance to Active Learning.“ In: LARSSON, E. (ed.), *Playing reality*. Stockholm: Interacting Arts. 2010, s. 277–287.

<sup>19</sup> Jaakko STENROS – Markus MONTOLA, *Nordic larp*. Stockholm: Fëa Livia 2010.

<sup>20</sup> Markus MONTOLA, „The Invisible Rules of Role-playing: The Social Framework of Role-playing Process.“ *International Journal of Role-Playing*, roč. 1, 2008, č. 1, s. 23 (22–36).

chápána jako pojetí abstraktní imitace reality, jejímž záměrem je prozkoumání situace tak, abychom jí lépe porozuměli.<sup>21</sup>

	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	tréninkové 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

Tabulka 1: Přehled simulačních metod v sociálně vědním výzkumu

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, jakoby byl určitou osobou v určité situaci“.<sup>22</sup> 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.<sup>23</sup>

Nebudeme se tedy zabývat analýzou virtuálních světů, jako je Second Life nebo MMORPG,<sup>24</sup> pervazivními experimenty se zapojením veřejnosti (například experimentální výzkum efektu přihlížejícího) a takovými výzkumy, ve kterých hraje roli jen část účastníků (tedy například dobře známé

<sup>21</sup> VERHOEFF – MENZEL – ULIJN, „Using role-play simulation.“

<sup>22</sup> Elliot ARONSON – Merrill J. CARLSMITH, „Experimentation in Social Psychology.“ In: LINDZEY, G. – ARONSON, E. (eds.), *Handbook of Social Psychology*. Sv. 2. Reading, MA: Addison-Wesley 2001, s. 26 (1–79).

<sup>23</sup> Jerald GREENBERG – Don E. ESKEW, „The Role of Role Playing in Organizational Research.“ *Journal of Management*, roč. 19, 1993, č. 2, s. 222 (221–241).

<sup>24</sup> Massively multiplayer online role-playing game.



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 socio-kognitivních kompetencích.<sup>25</sup>

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<sup>26</sup> nebo experimentální antropologii.<sup>27</sup> 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 sociálna<sup>28</sup> 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 sociálně-kognitivní 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

<sup>25</sup> HARVIAINEN „Systemic Perspectives on Information;“ Tuomas J. HARVIAINEN, „Liminality Informatics: An Information Perspective on Ritual Activity.“ *Informaatiotutkimus*, roč. 29, 2010 č. 3.

<sup>26</sup> Daniel KAHNEMAN – Vernon SMITH, „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 2002.

<sup>27</sup> Andreas ROEPSTORFF – Chris FRITH, „Neuroanthropology or Simply Anthropology? Going Experimental as Method, as Object of Study, and as Research Aesthetic.“ *Anthropological Theory*, roč. 12, 2012, č. 1, s. 101–111.

<sup>28</sup> LATOUR, *Reassembling the Social*.

role-playingu v sociální psychologii v jejím důrazu na zkoumání situace jako zdroje jednání<sup>29</sup> a v organizačních studiích<sup>30</sup> v jejich snaze pochopit komplexní skupinové rozhodovací procesy.

### **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 tomto textu věnovat hlavně jeho epistemologii. Castronova a Falk obhajují ve svém článku „Virtual Worlds as Petri Dishes for the Social and Behavioral Sciences“<sup>31</sup> použití virtuálních počítačových světů jako nástroje pro experimentální výzkum makro-úrovně 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 mikro-úrovňích skutečnosti.<sup>32</sup> Všimají si, že makro-úroveň 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.<sup>33</sup> Úzce profilované prostředí kognitivních „kryších 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 kryších 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 při zachování jejich podstatných vlastností. Z toho vyvozujeme, že pro mikro-sociální úroveň může být role-playing jako médium živným roztokem sociální v Petriho misce experimentálně konstruované sociální situace.

<sup>29</sup> Philip G. ZIMBARDO, „Experimentální vězení na Standfordské univerzitě: ohlédnutí po 25 letech.“ In: *Moc a zlo*. Praha: Nadace vize 2005, s. 123–134.

<sup>30</sup> Viz například VERHOEFF – MENZEL – ULIJN, „Using Role-play Simulation;“ ARMSTRONG, „Social Irresponsibility.“

<sup>31</sup> Edward CASTRONOVA – Matthew FALK, „Virtual Worlds as Petri Dishes for the Social and Behavioral Sciences.“ *Working Paper Series of the German Data Forum 2008* [online]. Dostupné z: <[http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1313161](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1313161)> [cit. 5. 6. 2013].

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>33</sup> *Ibid.*

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 jejich přílišného narušení. Tyto podmínky mimo jiné neumožňují odebrat nositele sociálna 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 diltheyovském dělení věd na ty pátrající po příčinách a na ty, které hledají porozumění. Sociálně standardně zkoumané sociálními vědami je především reflektované, člověkem obývané sociálno. A stejně jako biologie neuvažuje o reflektujícím životě přinejmenším na úrovni Petriho misek, tak pro sociologii je zpravidla nepřístupná behaviorální úroveň živého sociálna 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 *živého sociálna*<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Protože v tomto textu obhajujeme experimentální přístup k sociální realitě, můžeme s ohledem na konstrukt živého a reflektivního sociálna snadno působit, jako bychom podceňovali schopnost neexperimentálních přístupů objevovat podstatné vrstvy sociálního řádu. Živé i reflektivní sociálno jsou v našem pojetí ideální typy, nikoliv pozitivisticky chápané aspekty skutečnosti. Na druhou stranu vzhledem k naší snaze o kognitivně experimentální

a velkou část své pozornosti zaměřují na *reflektivní sociálně* (tedy nejčastěji výpovědi akterů) – 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 sociálně 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, jež je zvyrazňován v metodologických příručkách, je právě bezpečná liminálnost umožňující role-playingem řešit jinak eticky problematické experimentální situace vyžadující užití klamu.<sup>35</sup> Slavné Milgramovy experimenty s poslušností vůči autoritě,<sup>36</sup> 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<sup>37</sup> s aktivním role-playingem, který mimo jiné obhájí silnou externí validitu a spolehlivost role-playingových situací s velkou mírou experimentálního realismu. Ještě bezpečnější liminální situací je pak Mixonova<sup>38</sup> 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 reflektivního sociálně a není tak jen variací hloubkového rozhovoru. Zásadní otázkou se tedy stává možnost role-playingu produkovat živé sociálně, re-

rámec – přiznáváme se k vnímání těchto typů směrem k psychologickému rozlišování off-line a on-line procesů ve vědomí v modelech duální kognice. Viz Chris D. FRITH – Uta FRITH, „Implicit and Explicit Processes in Social Cognition.“ *Neuron*, roč. 60, 2008, č. 3, s. 503–510.

<sup>35</sup> Hugh COOLICAN, *Research Methods and Statistics in Psychology*. New York: Routledge 2009, s. 590–592.

<sup>36</sup> Stanley MILGRAM, „Behavioral Study of Obedience.“ *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, roč. 67, 1963, č. 4, s. 371–378.

<sup>37</sup> Daniel M. GELLER, „Involvement in Role-playing Simulations: A Demonstration with Studies on Obedience.“ *Journal of Personality and Social Psychology*, roč. 36, 1978, č. 3, s. 219–235; dle Frank W. BOND – Windy DRYDEN, „How Counselling Psychologists Can Employ a Role Enactment Methodology to Examine Possible Causal Relationships Amongst Interneta Events.“ In: CLARKSON, P. (ed.), *Counselling Psychology: Integrating Theory, Research, and Supervised Practice*. New York – London: Routledge 1998, s. 37–55.

<sup>38</sup> Don MIXON, „Understanding Shocking and Puzzling Conduct.“ In: GINSBERG, G. P. (ed.), *Emerging Strategies in Social Psychological Research*. Chichester: Wiley 1979, s. 155–176; cit. dle BOND – DRYDEN, „How Counselling.“

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

### Role-playing jako živný roztok sociálna

Klíčovým prvkem technologie Petriho misek je živný roztok, neutrální<sup>39</sup> 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 sociálna. I když lze role-playing chápat v mělkém smyslu slova jen jako projektivní techniku, rozšiřující metodologický prostor „co kdyby otázek“ reflektivního sociálna o „co kdyby situace“, tvrdíme, že role-playing tento prostor překračuje k živému sociálnu a dostatečnému experimentálnímu realismu. Abychom takové tvrzení obhájili, musíme se vyrovnat s klasickou námitkou vůči realističnosti role-playingem produkovaných situací. „*To, co si lidé předstávají, že by v určitých situacích udělali, není totéž, co by skutečně udělali.*“<sup>40</sup> Podobně argumentují Horowitz a Rotschild,<sup>41</sup> kteří na základě opakování Ashových experimentů s konformitou<sup>42</sup> s informovanými účastníky hrajícími jako by informováni nebyli, vyjadřují pochybnosti nad schopností role-playingu produkovat neintuitivní výsledky nad rámec reflektovaného odhadu chování.

<sup>39</sup> 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 vznikajícím sociálnem i v rámci role-playingových situací. Kritickým bodem je určení selektivních vlastností média. Ty vyplývají z designu experimentální situace a z konkrétních kapacit účastníků, tj. osob, které jsou k simulaci používané, čemuž se věnujeme v poslední části tohoto článku.

<sup>40</sup> Jonathan L. FREEDMAN, „Role Playing: Psychology by Consensus.“ *Journal of Personality and Social Psychology*, roč. 13, 1969, č. 2, s. 110 (107–114).

<sup>41</sup> Irwin A. HOROWITZ – Bertram H. ROTSCCHILD, „Conformity as a Function of Deception and Role Playing.“ *Journal of Personality and Social Psychology*, roč. 14, 1970, č. 3, s. 224–226; dle COOLICAN, *Research Methods*, s. 592.

<sup>42</sup> Solomon E. ASH, „Studies of Independence and Submission to Group Pressure: I. A Minority of One against a Unanimous Majority.“ *Psychological Monographs*, roč. 70, 1956, č. 9, s. 1–30.

Tuto kritiku chápeme jako ostrou kontrapozici mezi autentickým jednáním za určitých podmínek a výpovědi 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 vedle sebe. Obě strany diskuse adresují totiž rozdílné části jednoho celku, tedy dvě roviny role-playingu, které korespondují s našimi koncepty živého a reflektivního sociála. Tyto roviny je třeba pečlivě rozlišovat, ačkoliv je s ohledem na komplexitu sociálního jednání nelze nikdy úplně oddělit. Otázka po realističnosti sociála produkovaného 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 předchází dva spojuje a rámuje. Normativní a situační zdroje jednání se snažíme chápat na společném pozadí kognitivních kompetencí zasazujících člověka s jeho socio-kulturní komplexitou zpět do přírody s poukazem na biologické univerzálie člověka jako druhu a součásti přírodní evoluce.

### ***Předpokládání chování a „konstrukce sociála“***

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 sociála jako takového. 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 zá-

sadě 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 jsme v zásadě pořád daleko zejména kvůli našemu důrazu na sociálně-psychologickou úroveň.

Lákavé téma, které by umožnilo nový pohled na socio-konstruktivistickou 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 (c) přímým situačním jednáním/chováním. S ohledem na třetí vymezení nelze nezmínit Armstrongovu přesvědčivou obhajobu role-playingu jako techniky pro předpovídání chování.<sup>43</sup> To nás vede k zvýraznění situace a samotné interakce.

### ***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,

<sup>43</sup> Armstrong popisuje celou řadu situací, kde živé sociálně role-playingu modeluje skutečnost lépe než reflektované sociálně expertů. Viz ARMSTRONG, „Role Playing: A Method to Forecast Decisions.“

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 sociální silný základ. Na druhou stranu situační psychologii lze stěží i přes Standfordský 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 celýjev 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 chápeme nejen jako konfiguraci blízkosti dvou<sup>44</sup> 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 produkováných 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 Standfordského 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.

<sup>44</sup> Sociální situace může samozřejmě začínat už jedincem a vztahem k němu samotnému.



V tomto ohledu je důležité sledovat jemný rozdíl mezi Gellerovým a Mixonovým zopakovaním 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 situace 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 spatěmu 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.

	Freedman	Mixon	Geller	Millgram
<b>Situace</b>	reflektivní odhadování; situaci i roli si musí respadent sám představit	reflektivní hrani role; situaci usnadňuje představit si skript	situace existuje v co nejmějši podobě sama o sobě až na hraně role liminální hranice mezi experimentem a experimentem v experimentu	situace existuje v co nejmějši podobě sama o sobě
<b>Role</b>	reflektivní žádá interakce	reflektivní pasivní interakce segmentovaná skriptem	žitá aktivní interakce v těle a v reálném čase	nevědomá klamaný účastník experimentu aktivní interakce
<b>Informační náročnost</b> (vůči komplexitě zkoumané interakce)	velká	usnadňována skriptem	realistická	realistická
<b>Sociálně</b>	reflektivní	reflektivní / živé	živé	živé

Tabulka 2: Příklady realizovaných experimentů ve vztahu k sociálnu

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 nanejvyš 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“.<sup>45</sup>

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 reflektivním a živým sociálním.

### **Socio-kognitivní kompetence**

Námi podvojně tematizované sociálně 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 sociální 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.<sup>46</sup> Role-playing jako určitá explicitní sociální instituce zakládající relativně realistickou sociální situaci (hru, experiment) defakto jen využívá přirozených kompetencí zprostředkovaných sociální kognicí a umožňuje vznik umělé sociality jen díky tomu, že se vlastně jedná jen o výjimečnou kombinaci mechanismů a podnětů, se kterými (sociální) mozek standardně pracuje. Situace „jako kdyby“ definovaná v interaktivitě celé řady sociálních úloh totiž pro kognici v rámci experimentálně navozené situace není chápána jako umělá. Jen pokud experimentální situace vytvoří realistické podmínky pro sociální chování, teprve pak lze očekávat

<sup>45</sup> Robin I. M. DUNBAR, „The Social Brain: Mind, Language, and Society in Evolutionary Perspective.“ *Annual Review of Anthropology*, roč. 32, 2003, s. 163–181.

<sup>46</sup> *Ibid.*

realistické výsledky i v rovině jednání. Jestliže platí, že základ sociálna leží v nevědomých kognitivních mechanismech (tj. že lidé jsou evolučně přirozeně sociálně kompetentní), pak není nic překvapující 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.<sup>47</sup> Pro naši obhajobu role-playingu je důležité, že zásadním prostorem výzkumu ToM je dětská předstíraná hra a že za klíčovou socio-kognitivní kompetenci bývá v tomto smyslu označována schopnost metareprezentace,<sup>48</sup> respektive schopnost automatického přechodu mezi různými reprezentačními řády.<sup>49</sup> 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 samotnou možnost liminality. V tomto smyslu je role-playing vlastně sám o sobě tvořen soustavou socio-kognitivních 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 sociálna, neboť přirozeně vytváří prostor primární sociality na základě designované situace. Vzniklou situaci pak můžeme studovat jako model vzorové „skutečné“ situace, respektive konkrétního problému sociálna.

Socio-kognitivní analýza však přímo neřeší problém oblasti reflektivního sociálna, jen ho ze spodu vymezuje. Situační jednání nelze nakonec

<sup>47</sup> Alan M. LESLIE, „Pretense and Representation: The Origins of ‚Theory of Mind‘.“ *Psychological Review*, roč. 94, 1987, č. 4, s. 412–426.

<sup>48</sup> Christopher JARROLD – Ruth MANSERGH – Claire WHITING, „The Representational Status of Pretence: Evidence from Typical Development and Autism.“ *British Journal of Developmental Psychology*, roč. 28, 2010, č. 2, s. 239–254.

<sup>49</sup> Více viz Dan SPERBER, „Metarepresentations in an Evolutionary Perspective.“ In: SPERBER, D. (ed.) *Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective*. New York: Oxford University Press 2000, s. 117–137.

dost dobře oddělit od jeho reflexe. Evolučně socio-kognitivní psychologizace může nejspíše zakotvit zejména experimentální design, ale ohledně socio-kulturní komplexity může být bezzubá právě díky svému 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<sup>50</sup> a kognitivní věda a že experimentální konstrukce sociálních situací může být jakýmsi konsilientním rámcem.<sup>51</sup>

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.

### Konceptuální zakotvení jako podklad pro design experimentu

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 pohybuje 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 (viz tabulka č. 3).<sup>52</sup>

<sup>50</sup> „Actor–Network–Theory“, viz LATOUR, *Reassembling the Social*. Latour je pro nás inspirující mimo jiné svým konceptem hybridů, „kvazi objektů“ existujících na rozhraní přírodní a sociální domény (Bruno LATOUR, *We Have Never Been Modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press 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).

<sup>51</sup> 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 odhalované hranice mezi přírodními a sociálními vědami. Charles P. SNOW, *The Two Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press 2012 [1959].

<sup>52</sup> MONTOLA, „The Invisible Rules“, s. 23.

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: dosáhnout dohody závěrečným hlasováním	Příprava na roli, zasedací místnost, hlavičkové papíry, podrobné materiály, detailní popis situace zasedání, vztahy mezi jednájícími	Ostrá hádka mezi dvěma oponenty, úzkost účastníka, který ztvárňuje chybující roli.

Tabulka 3: Tři vrstvy role-playingové experimentální situace

Sociální vrstva je pro průběh samotné experimentální situace velmi podstatná. Z této roviny přistupujeme k situaci vybavení souborem pravidel, která jsou formována skrze předporozumění v očekáváních a pravidlech a sociálních normách, které čerpají ze svého sociokulturního prostředí.<sup>53</sup> Situační vrstva je pak produktem designu experimentu (výzkumníkem), jsou v ní obsažena endogenní pravidla (řekli bychom „pravidla hry“). Spolu s diegetickým rámcem (tedy vrstvou třetí, která je dílem produktem výzkumníka, dílem produktem některých experimentů) 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.<sup>54</sup> Liminalita přináší také omezení: stimuly vycházející z designu situace musí být účastníky vnímány<sup>55</sup> jako relevantní, zejména pak relevantní diegetic-

<sup>53</sup> Andreas LIEBEROTH, „Are You the Daddy? Comparing Fantasy Play in Children and Adults through Vivian Gusin Paley’s ‚A Child’s Work‘.“ In: MONTOLA, M. – STENROS, J. (eds.), *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-playing Games*. Helsinki: Ropecon ry 2004, s. 206–215.

<sup>54</sup> 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. Tuomas J. HARVIAINEN – Andreas LIEBEROTH, „Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces.“ *Simulation & Gaming*, roč. 22, 2011, č. 10, s. 13 (1–22).

<sup>55</sup> Nikoli nutně vědomě vnímány.

kému rámci situace.<sup>56</sup> 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.<sup>57</sup>

V úvodu článku 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 jiným předporozuměním, které je dané kombinací mentálních a fyzických vlastností, osobní historie a sociálních vztahů. Korespondence tohoto předporozumění s designovaným diegetickým rámcem je pro simulaci zásadní. Její nepřítomnost může vést až ke kontradiktorním náhledům situace, kdy je třeba redefinovat nejen diegetickou, ale často také situační vrstvu experimentu.<sup>58</sup>

### **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 zaangażovaný, 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 zá-

<sup>56</sup> 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. univerzálních 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.

<sup>57</sup> *Ibid.*

<sup>58</sup> MONTOLA, „The Invisible Rules,“ s. 25.

vislosti 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).<sup>59</sup> Vysoká participace je například při simulacích soudních procesů<sup>60</sup> 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 popsany charakter. Druhým rozměrem je blízkost situace účastníkovi. Oba tyto rozměry je vzájemně možné kombinovat. Příklady jsou uvedeny v tabulce č. 4.

		znalost role či situace	
		známá	neznámá
koho hraje	sebe	Hraje sebe ve známé situaci	Hraje sebe v neznámé situaci
		<i>Studenti hodnotí hypotetické cvičící</i>	<i>Studenti dostanou za úkol udělat důležité finanční rozhodnutí, jako kdyby se sami stali finančním viceprezidentem velké firmy</i>
	někoho jiného	Hraje někoho jiného ve známé situaci	Hraje někoho jiného v neznámé situaci
		<i>Studenti posuzují, jak by se choval absolvent během pracovního pohovoru</i>	<i>Studenti mají za úkol jednat jako vyjednaváč hypotetické (cizí) kultury</i>

Tabulka 4: Taxonomie rolí s příklady

Zdroj: Jerald GREENBERG – Don E. ESKEW, „The Role of Role Playing in Organizational Research.“ *Journal of Management*, roč. 19, 1993, č. 2, s. 221–241.

<sup>59</sup> GREENBERG – ESKEW, „The Role,“ s. 227–228.

<sup>60</sup> ARMSTRONG, „Role Playing.“

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<sup>61</sup> 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.<sup>62</sup>

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.<sup>63</sup> 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.<sup>64</sup> Pro úlohy podobného typu je dnes ovšem využívána především metoda multiagentového modelování, která je v řešení úloh s číselnými parametry výrazně efektivnější. 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).

## Závěr

Analogie živného roztoku Petriho misky a role-playingu jako živného roztoku sociální v experimentálních situacích nám pomohla rozehrát epistemologickou úvahu, jakým způsobem je možné role-playing uchopit jako vědeckou metodu. Předkládáme pojem liminality a liminálního světa jako termíny popisující experimentální situaci, ukazujeme, že díky přirozeným

<sup>61</sup> Abstraktním designem v role-playingové situaci může být například simulace rozdělení úkolů podřízeným, kde jsou reálné osoby zastoupeny například dřevěnými kostkami.

<sup>62</sup> Konkrétní situace podporují diegetičnost prostředí, nesmí však být příliš detailní, aby jednak nebyly nadměrně popisné a účastníci neměli problém se vstřebáním všech detailů situace. CASTRONOVA – FALK, „Virtual Worlds,“ s. 3.

<sup>63</sup> ZIMBARDO, „Experimentální vězení.“

<sup>64</sup> DAVIDSON, P., „A Public Opinion Game.“ *The Public Opinion Quarterly*, roč. 25, 1961, č. 2, s. 210–220.



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 živým sociálním (vedle sociálna reflektovaného). 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 jako zcela klíčové.

Jsme si vědomi toho, že jsme v důsledku čtenáři předložili velmi ambiciózní projekt, jehož úplně popsání překračuje záběr tohoto textu. Díky tomu, že jsme se pohybovali (opření o znalost řady již realizovaných experimentů) výhradně v teoretickém poli, dokázali jsme sice představit koherentní epistemologický přístup, který však vznáší řadu otázek k praktickému výzkumnému ověření. Víme, že existují komplexní a vysoce diegetické liminální situace (ať již výzkumné jako mnohokrát zmíněný Standfordský experiment nebo na pomezí umění a hry se pohybující projekty jako jsou například Totem nebo Delirium),<sup>65</sup> přiznáváme však, že nevíme zcela, jak jich kontrolovaně dosahovat. Dosahování akceptované diegeze je v textu pouze konceptuálně načrtnuto a je tak vedle etické otázky (která zůstala v podstatě stranou našeho zájmu) hlavní výzvou dalšího výzkumu.

V textu jsme představili epistemologickou cestu k etablování role-playingu jako výzkumné metody. Jiné možnosti již byly v minulosti načrtnuty jinými výzkumníky: ať již jde o post-hoc testování, tedy srovnání výsledků experimentu s reálnou situací,<sup>66</sup> verifikace skrze jinou metodu, všeobecně považovanou za etablovanou,<sup>67</sup> 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 živého sociálna. Vrátime-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 do experimentální situace.

<sup>65</sup> STENROS – MONTOLA, *Nordic larp*.

<sup>66</sup> ARMSTRONG, „Role Playing.“

<sup>67</sup> Částečně DAVIDSON „A Public Opinion Game.“