
Oliver Kobián, Viktorie Račková: TVP umožňuje ponořit se do tématu víc do hloubky, nežli zkoumat jednotlivé případy

„Dnes hraje hry skoro polovina světové populace – a to už je dost velký důvod, proč bychom se jimi měli seriózně zabývat“, vysvětluje Viktorie Račková důležitost svého výzkumu. Společně s Oliverem Kobiánem jsou čerství absolventi magisterského studijního programu [Teoreticko-výzkumná psychologie](#) a ve svých výzkumech řeší virtuální realitu a videohry z odlišných perspektiv. Společně se podílí na chodu [CyberspaceLabu](#), jež provádí širokou škálu studií zaměřených například na orientaci ve virtuálním prostoru. Po získání titulu se vydali odlišnými pracovními směry: Oliver vyučuje [sociální psychologii](#) a Viktorie působí na [Oddělení kognitivní psychologie PsÚ AV ČR](#). Promluvili jsme si o jejich plánech do budoucna, jejich výzkumech i různých cestách využití psychologické perspektivy ve výzkumu.



Oliver Kobián, Viktorie Račková, foto: archiv OK a VR

Jak na studium vzpomínáte?

Oliver Kobián: V dobrém.

Viktorie Račková: Upřímně je pro mě zvláštní na něj vzpomínat, protože mám pořád pocit, že jsem student. Magisterské studium jsem dokončila teprve před půl rokem a ještě jsem se úplně nepřepnula do režimu „pracujícího dospělého“. Čas utekl neuvěřitelně rychle – na střední jsem si říkala, kolik let učení mě ještě čeká, a najednou je konec. Možná proto na FHS ani moc nevzpomínám, mám spíš pocit, že je pořád součástí mého života.

Čeho jste si během studia cenili nejvíce a co vám nejvíce utkvělo v hlavě?

VR: Nejvíce jsem si vážila spolupráce s Lukášem Hejtmánkem, který vedl mou bakalářku i diplomku. Měla jsem fakt štěstí, protože nám se vším pomáhal a aktivně se podílel na naší práci – nejen na mé, ale i na Oliverově. Takže jestli něco opravdu utkvělo, tak to byla jeho podpora.

OK: Ze studia jsem si odnesl směr, kterým chci pokračovat ve své profesní dráze. Vzhledem k tomu, že bych chtěl studovat i doktorát, je to za mě to nejdůležitější.

Plánujete pokračovat u nás na fakultě, nebo jinde?

OK: Budeme se hlásit sem na Obecnou antropologii, kde je profilace Psychologická antropologie, pokud se nepletu, ale taky na obor Psychologie na Filozofické fakultě. Tam byl problém, že když jsme absolvovali magistra, doktorský program na FF ještě nebyl otevřen, proto jsme se nepřihlásili rovnou.

Věděli jste od začátku, čím se chcete zabývat a co chcete zkoumat?

OK: Během bakalářského studia jsem rozhodně nevěděl, co chci dělat, a přišel jsem na to až na diplomním semináři na konci studia. Zaujal mě tam právě doktor Hejtmánek a jeho témata. Až tehdy jsem se zaměřil na VR, vykrystalizoval se mi směr na magistra, ale vlastně furt šlo o spolupráci s Lukášem Hejtmánkem. Respektive, samozřejmě jsem se zajímal o tuto oblast i už dřív, měl jsem nějaké znalosti, ale člověk potřebuje dobrého vedoucího, aby to někam dotáhl.

Co vám nejvíce utkvělo v paměti ze studií? Máte nějakou silnou vzpomínku?

OK: Když jsem pomáhal Lukáši Hejtmánkovi s výzkumem relaxace v lese, nějak těsně po covidu. Jednalo se o srovnání, jak se liší „relax“ ve virtuálním a reálném lese, takže část výzkumu probíhala venku v Suchdole. Celkem vtipná příhoda je, že sběr dat pro tvorbu VR probíhal v lese ještě za covidu. Výzkum v terénu probíhal později už po covidu, kdy nad městem začala opět lítat letadla, a tak se jejich hluk musel dodatečně přidávat i do VR, což bylo docela úsměvné.

VR: Za mě obhajoba diplomky – asi proto, že to byla poslední věc, která mě dělila od konce studia.

Už ve svých bakalářských pracích jste se zabývali psychologickým výzkumem virtuální reality. Byla pro vás volba navazujícího magisterského programu jasná?

OK: Určitě, šel jsem za další spolupráci s vedoucím a za tématem, které mě baví. Na jednooborovu psychologii jsem stejně nemohl jít, ale náš obor byl ještě nový, o to byl pro mě zajímavější a lákavější.

VR: TVP bylo i pro mě jasnou volbou. Psychologie mě baví hlavně z výzkumného pohledu. Chvilí jsem sice přemýšlela i o klinické praxi, ale výzkum mě prostě lákal víc – je tam obrovská rozmanitost témat, přístupů a metod. Takže pokračovat v magisterském studiu bylo úplně přirozené. Navíc jsem mohla rozvíjet svůj bakalářský výzkum a zůstat u stejného vedoucího, což mi dávalo velký smysl.

Kdo všechno se může hlásit? Jak velká šíře výzkumných témat se tam schází?

VR: Mám pocit, že všichni spolužáci přišli z nějakého humanitního oboru. Co vím jistě je, že se tu sejde opravdu bohatá paleta výzkumných témat. S Oliverem jsme se věnovali virtuální realitě a videohram, ale zkoumá se tu i lidská sexualita, spánek, čich, jazykové dovednosti u dětí, emoce a spousta dalšího. Výběr ale závisí na školitelích – oni vypisují okruhy, takže nejde úplně přijít s vlastním nápadem, což může někomu vadit, ale mně to dávalo smysl. Kdyby váš školitel nerozuměl tomu, co chcete zkoumat, asi by to moc dobře nefungovalo.

OK: Souhlasím, že je šíře témat rozsáhlá. Celkový záběr je velký a určitě se dá spolupracovat i s externisty a dál ho tak rozšiřovat. Hlásit se může kdokoliv, kdo má zájem o výzkumnou psychologii. Je nutné podotknout, že to není jednooborová psychologie, jako je třeba na Filozofické fakultě, ale jde spíše o psychologický výzkum jako takový, ne o klinickou praxi. Studium se zaměřuje na výzkum a různé jeho aspekty, koncepty, metodologie, etiku a podobně. Je o tom vědět, jak výzkum funguje a ponořit se do tématu víc do hloubky nežli zkoumat jednotlivé případy.

Oba jste součástí CyberspaceLabu. Jak uplatňujete znalosti získané při studiu ve svých výzkumech?

VR: Studium na FHS a působení v CyberspaceLabu byly úzce propojené. Lab založil doktor Hejtmánek ještě během našeho bakalářského studia a my s Oliverem a Pavlem Srpem jsme byli jeho první členové. Takže jsme od začátku měli možnost dělat vlastní výzkum v prostředí, které nám poskytovalo nejen technické zázemí, ale hlavně odbornou podporu. A právě díky studiu TVP jsem získala pevné základy v tom, jak má kvalitní výzkum vypadat – což není tak samozřejmé, jak by se mohlo zdát. Naučila jsem se, jak ho správně navrhnout, naplánovat a realizovat, což mi v Labu nesmírně pomáhá. Naučila jsem se také pracovat s odbornou literaturou a rozumět i článkům mimo svou hlavní oblast zájmu.

OK: Já se zabývám navigací ve virtuálním prostředí, už od bakaláře, a pomalu svůj záměr rozšiřuju a prohlubuji, což jsem mohl i v rámci Labu. Chtěl bych se tomu věnovat i v rámci disertační práce, pokud se dostanu na doktorát.

Co přesně jste zkoumali ve svých diplomových pracích a k jakým závěrům jste dospěli?

OK: V bakalářské i diplomové práci jsem prováděl dva velice podobné experimenty. Porovnával jsem dvě metody pohybu ve VR, mám na mysli způsob, jakým se naviguje ve virtuálním prostředí: teleportaci a teleportaci s optickým tokem. Teleportace je klasický skok „z jednoho místa na druhé“ se začerněním obrazovky, používá se pro okamžitý přesun a nedělá se při ní tolik špatně jako při jiných metodách pohybu, ale zároveň bývá často dezorientující. Teleportace s optickým tokem je tomu podobná, v mých experimentech měla i stejné ovládání, jen se do pohybu přidalo tunelové vidění, tedy uživatel zahlédl část pohybu v prostředí a předpokládalo se, že by to mohlo přispět k jeho lepším navigačním schopnostem, prostorové paměti, a nemuselo by způsobovat takovou nevolnost. Dospěl jsem k závěrům, že v některých oblastech se teleportace s optickým tokem opravdu ukázala jako lepší s tím že se ale neprokázal statisticky signifikantní rozdíl ve způsobené nevolnosti, což je asi nejpozitivnější výsledek. V diplomové práci jsem na získané výsledky nabaloval i vliv prostředí na navigaci a prostorovou paměť, a snažil jsem se zjistit, jestli interakce optického toku s komplexnějším prostředím bude mít vliv na navigaci. Ukázalo se, že ve větších prostředích lidé musí zorientovat déle a zároveň komplexnost prostředí zhoršuje navigaci a prostorovou paměť.

VR: Oliver se ve své diplomce zaměřil na experimenty, zatímco já jsem se věnovala tvorbě a validaci typologického dotazníku hráčů videoher. Hlavním cílem bylo vytvořit nástroj, který by se dal využít při výzkumu hráčů a jejich herní zkušenosti. Protože když chceme zkoumat hráče nebo třeba to, jak hraní videoher ovlivňuje různé aspekty jeho života, potřebujeme k tomu dobré nástroje, abychom získali co nejpřesnější a nejdůležitější informace. Vycházela jsem z již existujícího Dotazníku hráčů online her, který se opírá o [Bartlovu typologii](#) z roku 1996. Ta rozděluje hráče do čtyř skupin podle toho, jaký mají herní styl: Společník (Socialiser) si nejvíc užívá interakci s ostatními, Bojovník (Killer) se soustředí na soupeření, Kolektor (Achiever) chce dosahovat úspěchů a Dobrodruh (Explorer) rád objevuje herní svět. Nešlo mi ale jen o překlad dotazníku – původní verze už byla dost zastaralá, takže jsem upravila formulace otázek i celkovou strukturu tak, aby to lépe odpovídalo dnešnímu hernímu prostředí. Poté jsem ho administrovala hráčům a analyzovala výsledky. Ukázalo se, že některé prvky Bartlovy typologie pořád dobře sedí na různé herní styly, ale zároveň se objevily nesrovnalosti a překryvy mezi kategoriemi. To naznačuje, že by typologie potřebovala nějaké úpravy nebo rozšíření o nové aspekty, aby lépe odrážela současnou herní komunitu. Tomu bych se ráda věnovala i v doktorském studiu.



foto: archiv OK

Co vám dalo magisterské vzdělání?

OK: Dost jsem si prohloubil znalosti získané už na bakaláři. Měl jsem spoustu profilujících předmětů jako je sociální psychologie, behaviorální psychologie a další. Taky jsem získal znalosti, jak se dělají výzkumy, a to je za mě asi to nejcennější, jak se organizuje a připravuje výzkumný experiment, jak probíhá následná administrace. Pomáhal jsem doktoru Hejtmánkovi během studia s jeho výzkumy přímo v Labu, tak jsem se učil přímo v praxi. V rámci metodologie jsem získal i vhlad do statistiky, i když to bylo z větší části samostudium.

VR: Jak už jsem říkala, studium na TVP mi dalo dobrý základ, jak dělat kvalitní výzkum. A myslím, že se mi daří tyhle znalosti přenášet do praxe – dokážu si svou práci dobře zorganizovat, přizpůsobit ji tak, aby všechno probíhalo hladce, a zároveň si všimám slabších míst, která se pak s týmem snažíme vyřešit. To samé platí i pro plánování výzkumu a všech těch kroků, které jsou s ním spojené.

Jak lze psychologicky zkoumat virtuální prostory a videohry?

VR: To je dobrá otázka! Psychologie je velmi široký obor a mnoho lidí si ani neuvědomuje, co všechno se dá v jejím rámci zkoumat – a už vůbec ne, jak ji propojit s virtuální realitou a videohrami. My se zaměřujeme na kognitivní psychologii, takže nás zajímá třeba vnímání, pozornost, paměť nebo právě prostorová navigace. Virtuální realita a hry jsou skvělé nástroje, protože umožňují zkoumat tyhle procesy v podmínkách, které jsou realistické, ale zároveň pod kontrolou výzkumníka. Hry navíc nemusí být jen nástrojem výzkumu – samy o sobě jsou zajímavým tématem. Můžeme třeba porovnávat, jak si v různých kognitivních úlohách vedou hráči oproti nehráčům – ať už jde o pozornost, paměť, přepínání mezi různými úkoly nebo třeba mentální rotaci objektů v prostoru. Díky interaktivitě a kontrole prostředí ve VR se dají testovat věci, které by v reálném světě byly mnohem složitější nebo úplně nemožné.

OK: Při výzkumu navigace je dobré, že se u toho člověk nemusí hýbat, a tak se dají použít i zobrazovací metody mozku a mozkové aktivity. Taky vím, že teď v Národním ústavu duševního zdraví mají projekt, ve kterém se simulují duševní choroby ve virtuální realitě, což mi přijde jako velmi zajímavé využití.

Proč je vlastně důležité zkoumat věci, jako jsou videohry a VR? Mohly bychom je jednoduše odmáznout, že jsou „jenom jako“.

VR: No jasně, odmáznout se můžou. Obory jako medicína nebo chemie jsou asi na první pohled důležitější, a oproti nim může výzkum videoher působit jako něco okrajového. Jenže já si to nemyslím. Dnes hraje hry skoro polovina světové populace – a to už je dost velký důvod, proč bychom se jimi měli seriózně zabývat. Hry nejsou jen zábava, ale součást našeho každodenního života, takže má smysl zkoumat nejen jejich vliv na kognitivní schopnosti, ale i na psychickou pohodu, chování, sociální vztahy, prosociální jednání nebo třeba agresi. A to jsou témata, která se týkají každého, nejen vědců.

OK: Je to výzkumu nového tématu, který se ukazuje jako užitečný. Pokud zůstaneme u té navigace, může mimo jiné přispět k pochopení toho, jak a jaké hry člověk hraje, jak se v nich chová, jak se chová ve virtuální realitě a zda tím bude ovlivněno i jeho chování v realitě. Jeho zjištění rozhodně může mít svoje uplatnění v praxi, využijí je třeba tvůrci her nebo na ně naváží další výzkumy.

VR: Já sama hraju hry celý život a právě proto mě jejich výzkum tak baví. Mým malým osobním cílem je přispět k tomu, aby se ve společnosti změnil přetrvávající negativní pohled na videohry – což platí obzvlášť u nás v Česku. Hry stále dostávají čochku, často se spojují s něčím negativním jako agresí nebo problémovým chováním, například závislostí na hraní. Jistě, existují situace, kdy může být škodlivé, ale rozhodně to není pravidlo. Naopak výzkumy ukazují, že hraní některých her může mít pozitivní vliv třeba na selektivní pozornost nebo jemnou motoriku. Využívají se i jako tréninkový nástroj – třeba pro piloty nebo chirurgy – a dokonce i v rehabilitaci. Díky výzkumu můžeme lépe pochopit, v jakých oblastech mohou být hry přínosné, a jak jejich prvky začlenit do každodenního života a myslím, že v budoucnu se to bude dít stále častěji.

Co sami hrajete?

VR: Všechno možné. Kompletní seznam by byl asi na dlouho, žánry a herní tituly střídám podle nálady a hlavně podle toho, kolik mám zrovna času. Moje srdcovka je Red Dead Redemption 2 – westernová hra se skvělým příběhem, kterou mám dohranou asi pětkrát. Momentálně, stejně jako asi celé Česko a vlastně i svět, hraju nedávno vydané Kingdom Come: Deliverance 2. Když mám chuť na výzvu a nevádí mi trochu stresu, zapnu Elden Ring, a když mě popadne kreativní nálada, pustím si budovatelskou strategii Planet Zoo.

OK: Já teď nehraju skoro nic, už na to nemám moc času ani energii. Když už se k něčemu dostanu, je to Civilization 5. Ale z mých oblíbených jsem hrával Zaklínače 3, Skyrim, Dotu nebo League of Legends. Ale nemám žádný preferovaný žánr.

Máte podobnou, ne-li stejnou oblast zájmu, ale po absolvování jste si vydali různými směry. Co vás vedlo zrovna k těmto cestám a jak vás studium připravilo na působení ve vybraných pozicích?

OK: Studium mě naučilo sociální psychologii takovým způsobem, že jsem ji schopný i učit. Jinak to byla příležitost, které jsem se jednoduše chopil. Ještě když jsem přemýšlel, zda pokračovat v doktorském studiu, někdy v prosinci jsem dospěl k závěru, že přece jenom ano. Měl jsem schůzku s Lukášem Hejtmánkem a on zmínil, že docentka Poláčková Šolcová hledá někoho, kdo by učil sociální psychologii, tak jsem se nabídl.

VR: U mě to byla taky spíš souhra okolností a trochu náhoda. Původně jsem chtěla jít rovnou na doktorát – měl se otevírat mimořádně v lednu, jenže z toho nakonec sešlo. Takže jsem si musela najít něco jiného, než se budu moct přihlásit na řádný termín v září. A tady opět zasáhl doktor Hejtmánek – dohodil mi práci v Psychologickém ústavu u paní doktorky Paillereau, kde teď pracuju. Zabýváme se tím, jak monolingvní a bilingvní miminka reagují na řeč, a měříme jejich mozkovou aktivitu pomocí neurovizuálních metod.

Jaké jsou další možnosti uplatnění po absolvování programu? Víte, kde se uplatnili vaši kolegové a kolegyně?

OK: Moc nevím, zda někde pracovali během svého studia. Myslím si, že program je hodně stavěný na pokračování v akademické sféře a výzkumu, jeho primárním cílem je vychovat a vzdělat odborníky a vědecké pracovníky.

VR: Hlavní směr je určitě výzkum, ať už akademický nebo aplikovaný. Přirozenou cestou je doktorát, protože magisterský program je hodně zaměřený na vědeckou práci, a kdo se chce výzkumu věnovat dál, obvykle v akademickém prostředí zůstane. To ale neznamená, že jiná cesta neexistuje.

Alena Ivanova

