

Opakování a testování

1. *Kterému typu kvalitativního výzkumu odpovídá schéma na obrázku?*



2. O chystaném výzkumu promořenosti české populace koronavirem čteme: „Mozaika testovaných přitom musí být pestrá a zahrnovat různé věkové skupiny. S jejich výběrem proto pomáhá i Český statistický úřad. „Potřebujeme vybrat lidi ve všech regionech ve stejných skupinách – podle věku, pohlaví.““

O jaký typ výběru vzorku se jedná? Bude reprezentativní pro českou populaci?

3. Vyberte, co patří mezi typické vlastnosti kvalitativního výzkumu

- a) Vysoká reliabilita*
- b) Postup od obecného ke konkrétnímu*
- c) Nízká validita*
- d) Ani jedno z uvedeného*

Obecná reflexe a opakování – princip kvantitativního a kvalitativního výzkumu

Jak postupujeme? Co je cílem? Jaká je povaha výzkumných otázek a technik sběru dat? Jaká je povaha našich závěrů? Čtěme výzkumy jiných autorek a autorů!

Příklad 1

JANATOVÁ, Lucie. Souvislost mezi hraním počítačových her a agresivitou. *Studia paedagogica*, 2009, 14.2: 155-170.

Př. 1 Souvislost mezi hraním počítačových her a agresivitou

Tématem mé práce se stalo zkoumání jedné z výše uvedených aktivit – hraní počítačových her. Přičemž jsem se zaměřila na pravděpodobně nejkritizovanější oblast v souvislosti s hraním počítačových her (a médií obecně), a tou je agresivita. V našem prostředí je téma souvislosti mezi hraním počítačových her a agresivním chováním výzkumně téměř neošetřeno. V České republice se většina odborných publikací, které jsou věnovány tematice médií a násilí, zaměřuje na zkoumání vlivu televize a počítačové hry bývají pouze okrajově zmíněny. Navíc dochází k přejímání závěrů o účincích televize na oblast počítačových her. Samozřejmě nelze popírat, že existují mnohé společné znaky mezi sledováním televize a hraním počítačových her. Ovšem je tu minimálně jeden podstatný rozdíl – zatímco při sledování televize je člověk pasivním příjemcem nějakého sdělení či děje, při hraní počítačové hry je jedinec aktivní, spoluutváří děj, stává se částečně jeho režisérem, má moc ovlivnit dění na obrazovce. To je jeden z hlavních důvodů, proč bychom měli hraní počítačových her věnovat samostatnou pozornost.

Hlavní výzkumná otázka proto zněla: Existuje souvislost mezi hraním počítačových her a agresivním chováním?

Na základě studia odborné literatury byly stanoveny čtyři hypotézy:

- H1: Mezi hraním počítačových her a agresivitou je pozitivní vztah.
- H2: Mezi hraním akčních počítačových her a agresivitou je pozitivní vztah.
- H3: Chlapci hrají počítačové hry více než dívky.
- H4: Chlapci vykazují vyšší agresivitu než dívky.

Zásadní pro testování hypotéz bylo získání dvou intervalových proměnných – Indexu agresivity a Frekvence hraní.

- Proměnnou **Index agresivity** jsme vypočítali následovně. Dotazník obsahoval 10 položek na měření míry agresivity. Jednalo se o modelové situace, ve kterých se respondenti měli ztotožnit s jednou z pěti nabízených reakcí na danou situaci. Odpovědi, které respondenti mohli vybírat, byly bodovány 0–4 body. Odpověď a vyjadřovala velkou submisivitu a respondenti za ni získali 0 bodů. Odpověď b značila submisivitu a byla hodnocena 1 bodem. Odpověď c vyjadřovala asertivní reakci a byla hodnocena 2 body. Odpověď d znamenala verbální agresi a respondenti za ni obdrželi 3 body. A odpověď e vyjadřující fyzickou agresi byla hodnocena 4 body. Index agresivity byl vytvořen sečtením bodů ze všech deseti otázek a míra agresivity respondentů se tak mohla pohybovat na škále 0–40.
- Proměnná **Frekvence hraní** vznikla spojením tří otázek v dotazníku – 13. Jak často hraješ počítačové hry?, 14. Kolik času strávíš hraním hry za celý den (myšleno den, kdy hraješ, i kdyby to bylo jen jednou za měsíc)? a 15. Kolik hodin přibližně trávíš hraním počítačových her během víkendového dne (např. v sobotu)?. Proměnná Frekvence hraní vyjadřuje počet hodin strávených hraním počítačových her za měsíc.

Přes veškeré výsledky, které toto výzkumné šetření přineslo, nelze ovšem jednoznačně konstatovat, že časté hraní počítačových her zvyšuje agresivní chování. Působení totiž může být obousměrné – je možná i varianta, že již agresivní jedinci ve větší míře hrají počítačové hry a záměrně si vybírají počítačové hry s prvky násilí, které jim umožňují beztrestně projevit agresi. Můžeme tedy pouze konstatovat, že výsledky našeho výzkumného šetření ukazují na souvislost mezi hraním počítačových her a agresivním chováním. K tomu, aby mohl být všeobecně přijat závěr o účincích hraní počítačových her na agresi, bude nezbytné provést další výzkumná šetření na toto téma.

Příklad 2

HODAČOVÁ, LENKA, et al. VZTAH RODINY A ŽIVOTNÍ SPOKOJENOSTI DĚTÍ. *Ceskoslovenska Psychologie*, 2015, 59.4.

Př. 2 Vztah rodiny a životní spokojenosti dětí

Cílem naší práce bylo detailně analyzovat vztahy mezi vybranými ukazateli rodiny a životní spokojeností u reprezentativního souboru českých dětí.

Data pro naši práci byla získána v rámci studie Světové zdravotnické organizace (WHO) Health Behaviour in School Aged Children: A WHO Cross National Study (HBSC). V naší práci byla použita data od reprezentativního vzorku českých dětí ve věku 11, 13 a 15 let. Soubor tvořilo celkem 4 351 dětí.

- **Formální strukturu rodiny** jsme definovali z položky, ve které děti odpovídaly na otázku, s kým žijí v tzv. hlavním domově. Na výběr měly sedm odpovědí (vlastní matka, vlastní otec, nevlastní matka, nevlastní otec, babička, děda, dětský domov) a jednu možnost pro doplnění vlastní odpovědi v případě, že ani jedno z nabízených tvrzení dítěti nevyhovovalo. Pro analýzu jsme rodinu z hlediska její formální struktury rozdělili do čtyř kategorií: – v kategorii A byly děti, které uvedly, že žijí s oběma biologickými rodiči, – v kategorii B děti, které odpověděly, že mají jednoho biologického a jednoho nevlastního rodiče, – v kategorii C děti, které uvedly, že žijí jen s jedním vlastním rodičem, – a v kategorii D děti, které odpověděly, že s rodiči nežijí.
- **Kvalitu komunikace** v rodině jsme posuzovali na základě otázky: „Jak snadné je pro tebe hovořit s uvedenými osobami o věcech, které tě opravdu trápí?“ Děti měly možnost u každé osoby odpovídat pomocí pětibodové škály následovně: velmi snadné, snadné, obtížné, velmi obtížné, nemám takovou osobu. Kvalitu komunikace v rodině jsme sledovali na základě kvality komunikace s vlastními rodiči. Pokud děti odpověděly, že je pro ně velmi snadné nebo snadné hovořit s oběma rodiči, zařadili jsme je do kategorie velmi dobrá komunikace. Pokud odpověděly, že je pro ně velmi snadné nebo snadné hovořit alespoň s jedním rodičem, byly zařazeny do kategorie dobrá komunikace. Pokud odpověděly, že hovořit s rodiči je pro ně obtížné nebo velmi obtížné, byly zařazeny do kategorie špatná komunikace. Děti mohly uvést i odpověď - nemám takovou osobu. Celkem 22 dětí uvedlo, že nemají matku ani otce.
- **Životní spokojenost** jsme hodnotili pomocí Cantrilova indexu a Huebnerovy škály

Příklad 3

- BOLECHOVÁ, Renata. Interakce mezi zdravotnickým personálem a geriatrickými pacienty. Bakalářská práce, UK, 2010.

Příklad 3 Interakce mezi zdravotnickým personálem a geriatrickými pacienty Etnografická studie vybraného oddělení léčebny pro dlouhodobě nemocné

Existují odborníci i laici, kteří zastávají názor, že stáří je životní perioda, kterou lze prožít kvalitně, a že i staří lidé, kteří jsou již ve velké míře závislí na druhých lidech, mají svá práva a důstojnost (Kalvach, Onderková, 2006; Evropská charta pacientů seniorů podle Haškovcová, 2002). K tomuto názorovému proudu bych se ráda se svým výzkumem připojila. Mým záměrem je vyplnění prázdného místa v dosavadním zkoumání problematiky léčeben pro dlouhodobě nemocné. Nenašla jsem publikaci, která by se tomuto tématu věnovala z antropologického hlediska, jakkoli zrovna etnografický přístup by mohl pomoci zachytit prostředí LDN v jeho celistvosti. Následující bakalářská práce je pokusem o načrtnutí živého obrazu jednoho konkrétního oddělení LDN, přičemž zorný úhel pohledu pozorovatele je zaostřen na interakci mezi personálem a pacienty. Cílem mého výzkumu bylo popsat a pokusit se porozumět tomu, co se na LDN odehrává, jakým způsobem a proč se to děje.

Na počátku výzkumu nebo spíše před vstupem do zkoumaného prostředí se mi jednalo především o proniknutí do každodennosti chodu oddělení LDN, jeho zachycení a dále o prozkoumání interakce mezi personálem a pacienty. Během pobytu v terénu se ukázalo jako zcela zásadní pokusit se definovat faktory, které velice specifickou a proměnlivou interakci mezi personálem a pacienty ovlivňují. Tyto faktory pak určují strategie jednání, které personál nebo pacienti při vzájemném kontaktu používají. V průběhu výzkumu se tedy v podstatě upřesnila druhá výzkumná otázka a to o otázky, proč interakce v daném prostředí probíhá tím způsobem, jakým probíhá (faktory), a jaké způsoby jednání aktéři interakce volí, případně jakými se vyznačují (strategie).

Obsah:

1. Úvod	4
2. Téma výzkumu	5
2.1 Teoretické ukotvení	5
2.2 Výzkumný cíl	9
2.3 Výzkumné otázky	10
2.4 Struktura výkladu	11
3. Metodologie	12
3.1 Výzkumná strategie a výzkumné pole	12
3.2 Techniky sběru dat	13
3.3. Analýza sebraných dat	15
3.4 Popis a reflexe výzkumu	16
3.5 Etické problémy	20
4. Popis prostředí LDN a jeho aktérů	23
4.1 Popis oddělení	23
4.2 Personál	26
4.3 Pacienti	27
5. Každodennost – režim LDN	29
5.1 Ranní směna	30
5.2 Denní směna	36
5.3 Noční směna	41
6. Interakce mezi zdravotnickým personálem a pacienty	44
6.1 Situace, ke kterým se interakce nejčastěji váže	44
6.1.1. Stav pacienta	44
6.1.2 Jídlo a pití	45
6.1.3 Hygiena	46
6.1.4 Vyměšování	48
6.2 Interakční strategie zdravotnického personálu	51
6.2.1 „Mateřská školka“	51
6.2.2. „Nejsme služby“	52
6.2.3 Rozdílné jednání s oblíbenými a neoblíbenými pacienty	55
6.2.4 My vs. oni, teritorium, řád	56
6.3 Interakční strategie pacientů	59
6.3.1 Snaha o soběstačnost	59
6.3.2 Slušnost	59
6.3.3 Přijetí sebepečení personálu a jeho způsobu komunikace	60
6.3.4 „Komadující“ pacient	61
6.3.5 Oblíbení a neoblíbení pacienti	61
7. Faktory ovlivňující interakci mezi zdravotnickým personálem a pacienty	62
7.1 Osobnost	62
7.2 Osobní sympatie a antipatie	63
7.3 Zaměstnanecký kolektiv	64
7.4 Zvyk	66
7.5 Délka pobytu pacienta na oddělení	67
7.6 Stav pacienta	68
7.7. Únava, stres, „špinavá“ práce	71
8. Závěr	73
9. Literatura	76

Shrnutí

V kvantitativním výzkumu začínáme obecnými a širokými teoriemi (vztah životní spokojenosti a, vztah mezi hraním her a agresivitou), formulujeme hypotézy, prostřednictvím operacionalizace zužujeme zkoumané fenomény na měřitelné indikátory (a redukuje....), v ideálním případě mají proměnné, které sbíráme, podobu čísel (kardinální proměnné), v závěru přinášíme zprávu o potvrzení a vyvrácení hypotéz. Povaha výzkumu je lineární. Směřujeme od obecného ke konkrétnímu – dedukce.

V kvalitativním výzkumu začínáme pozorováním, sběrem co nejširších dat, v některých případech se tím vracíme k výzkumné otázce a měníme ji (cyklická povaha výzkumu). Snažíme se hledat v datech vzorce, pravidelnosti a interpretovat je, v ideálním případě vytvářet teorii (k dalšímu testování). Směřujeme od konkrétního k obecnému – indukce.

Vzájemná zpětná vazba na úkoly

1. Označte dvě silné stránky návrhu
2. Označte dvě slabé stránky návrhu
3. Položte kolegyni/kolegovi dvě otázky, které vás k návrhu napadají (ať už se ptají na nějaký detail, chtějí vyjasnit to, co je nejasné, nebo upozorňují například na etický či praktický problém při realizaci výzkumu atd.)

AUTOR/KA HODNOCENÉHO NÁVRHU SI TYTO TŘI BODY ZAPÍŠE!