

# **Praktické využití psychologického testu v interaktivní animaci**

**BcA. Eva Delinčáková, Bc.**

---

Diplomová práce  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Eva DELINČÁKOVÁ**  
Osobní číslo: **K10315**  
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Praktické využití psychologického testu v  
interaktivní animaci.**

**2. Praktická část:  
Piráti, kombinovaný animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 30 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF, 1 ks pevná vazba v tištěné podobě (barevně) 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

### 2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 3 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD - výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2, 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz

2) 1x formát DVD, pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v

digitální podobě PDF (příprava pro tisk rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).  
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

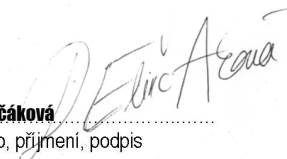
Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... **12. 8. 2012** .....

  
**Eva Delinčáková**  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostorem databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přiměřeně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.



## PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Praktické využití psychologického testu v interaktivní animaci vypracovala samostatně a použila literaturu a prameny uvedené v seznamu.

Ve Zlíně dne 12. 8. 2012

.....

Eva Delinčáková

## **ABSTRAKT**

Moja diplomová práca sa zaoberá rozborom možností využitia psychologického testu osobnosti v prostredí interaktívnej animácii formou počítačovej hry. Najskôr analyzujem psychologický test v jeho podstate, snažím sa nájsť vhodný test používaný v súčasnej vede, následne sa snažím vytvoriť možné situácie hry, ktoré reprezentujú jednotlivé testovacie otázky. Potom popisujem hru a jej atribúty. Zaoberám sa spôsobom tvorenia projektu a jeho hlavných východísk a nakoniec porovnávam výsledky testovania prototypu príbehu s výsledkami Hogan personality testu osobnosti v papierovej podobe.

Klíčová slova: animovaný film, animácia, psychologický test, osobnosť, počítačová hra, interaktívna animácia, Delinčáková

## **ABSTRACT**

My master thesis is focused on whether is possible to combine the personality psychology inventory with an interaction animated story. First of all, the Hogan personality test is simplified into the core of its questions, then I try to describe the possible game situations representing the core of the Hogan personality test. Finally I compare the results of the game prototype results based on a player's choices and the results of the actual Hogan personality inventory test.

Keywords: animation film, animation, psychology test, personality, computer game, interactive animation, Delinčáková

## **POĎAKOVANIE**

Chcela by som sa poďakovať hlavne Niekovi Tuerlingsovi, Jánovi Živockému, Corné van Delft, Michalovi Zemanovi, Ivovi Hejcmanovi, Floex a všetkých ostatným, ktorých som nemenovala.

Ďakujem

# OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	<b>8</b>
<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>1 TESTY OSOBNOSTI, HOGAN PERSONALITY INVENTORY</b> .....	<b>12</b>
1.1 <i>TESTY OSOBNOSTI</i> .....	12
1.1.1 <i>Eysenck Personality Inventory</i> .....	13
1.1.2 <i>Sixteen Personality Factor System</i> .....	13
1.1.3 <i>The Five Factor Model</i> .....	15
1.1.4 <i>Myers-Briggs Type Indicator</i> .....	16
1.1.5 <i>Belbin Team Role Self-Perception Inventory</i> .....	17
1.2 <i>HOGAN PERSONALITY INVENTORY</i> .....	18
1.2.1 <i>Situácie v digitálnom prostredí reprezentujúce východiská testu</i> .....	20
<b>2 INTERAKTÍVNY PRÍBEH, INDIE VIDEOGAME</b> .....	<b>24</b>
<b>3 PROCES TVORBY PROJEKTU</b> .....	<b>28</b>
<b>4 UMELECKÉ STRÁNKY PROJEKTU</b> .....	<b>32</b>
4.1 <i>VIZUÁLNA STRÁNKA</i> .....	32
4.2 <i>HUDOBNÁ STRÁNKA</i> .....	36
4.3 <i>SCENÁR</i> .....	36
<b>5 TESTOVANIE PROTOTYPU</b> .....	<b>39</b>
5.1 <i>TYPOLÓGIA DOTAZOVANÝCH PODĽA HOGAN TESTU</i> .....	40
5.1.1 <i>Walter Tuerlings</i> .....	40
5.1.2 <i>Ron Kujis</i> .....	41
5.1.3 <i>Pavla Beart</i> .....	41
5.1.4 <i>Ad van Delft</i> .....	41
5.1.5 <i>Jos van Willigen</i> .....	41
5.1.6 <i>Donghwan Moon</i> .....	42
5.1.7 <i>Valentijn de Vager</i> .....	42
5.1.8 <i>Nicole van den Elsen</i> .....	42
5.1.9 <i>Marvin Amit</i> .....	42
5.1.10 <i>Magarethe Danielsen</i> .....	43
5.1.11 <i>Michel Tuerlings</i> .....	43
5.1.12 <i>Tessa van de Wiel</i> .....	43

5.1.13	<i>Jon Petter Vorren</i>	43
5.2	VÝSLEDKY TESTOV VYCHÁDZAJÚCICH Z HRY <i>BART'S BOOTY</i>	44
5.2.1	<i>Walter Tuerlings</i>	44
5.2.2	<i>Ron Kujis</i>	44
5.2.3	<i>Pavla Beart</i>	44
5.2.4	<i>Ad van Delft</i>	44
5.2.5	<i>Jos van Willigen</i>	44
5.2.6	<i>Marvin Amit</i>	45
5.2.7	<i>Nicole van den Elsen</i>	45
5.2.8	<i>Valentijn de Vager</i>	45
5.2.9	<i>Donghwan Moon</i>	45
5.2.10	<i>Magarethe Danielsen</i>	45
5.2.11	<i>Michel Tuerlings</i>	45
5.2.12	<i>Tessa van de Wiel</i>	45
5.2.13	<i>Jon Petter Vorren</i>	46
<b>ZÁVER</b>		<b>47</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b>		<b>49</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b>		<b>51</b>
<b>SEZNAM TABUL</b>		<b>52</b>

## ÚVOD

Vo svojej práci by som sa chcela zaoberať novými formami interakcie medzi divákom, ktorý percevuje audiovizuálne interaktívne dielo, a médiom a skúmať, či je možné využitie tohto spojenia na praktické účely v oblasti psychológie. Veľa odborníkov sa venuje typológii hráča počítačovej hry, ako aj o účinku a významu filmového média pre publikum.

Avšak, nepreskúmaná oblasť je možnosť skúmať osobnosť človeka cez počítačovú naratívnu hru, ktorá by mohla minimalizovať častú sterilitu psychologických testov osobnosti a umožniť hráčovi bezprostredné reakcie. Jednoducho, keď hráme hru, je jednoduché sa odpútať od sociálnych pravidiel a správať sa prirodzene. Moje prvé myšlienky o vytvorení vyššie spomínaného projektu začali dva roky od písania tohto textu, kedy som sa začala o tému bližšie zaujímať. Zároveň som konzultovala tému so psychológom, mojim otcom, ktorý má päťnásťročnú prax v testovaní osobnosti v armáde, polícii, záchranných tímoch a bežných pohovoroch do zamestnania do súkromných spoločností na zodpovednejšie pracovné funkcie.

Po pol roku strávenom v pracovnom tíme holandských študentov vyvíjajúcich hru na fakulte Arts and Technology som získala všeobecný prehľad o game designe, game arts a game psychology. Možnosť na projekte pracovať sa našťastie naskytla v rámci môjho magisterského projektu. Môj priateľ a programátor so zameraním na game design dostal povolenie sa presťahovať z Utrechtu do Zlína a na projekte so mnou pracovať. V koordinácii s Corne van Delft z oddelenia game designu pre serious gaming na HKU v Utrechte, spolu s Jánom Živockým z UTB FMK Zlín, a konzultantmi pre študijné záležitosti z Hogan Personality Inventory v Spojených Štátoch a psychológom Jánom Delinčákom sme začali skúmať, kam sa v tejto oblasti môžeme dostať. Naším cieľom bolo vyvinúť videohru, ktorá by dokázala odhadnúť osobnosť hráča bez toho, aby respondent mal skúsenosti v hraní hier.

Po preskúmaní vybraného testu osobnosti sme sa s Niekom Tuerlingsom snažili dostať do podstaty jeho otázok. Tieto výsledky sme sa snažili aplikovať do digitálneho prostredia videohry a vytvoriť situácie, ktoré by dávali dostatočný priestor na prirodzené reakcie a dokázali nahradiť testovacie otázky. Táto časť projektu trvala päť týždňov a bola veľmi náročná. Trávili sme dlhé hodiny s pánom Delinčákom, snažiac sa vytvoriť reprezentatívne situácie. Nevedeli sme koľko času budeme mať na konci na testovanie prototypu a akú validitu naša hra bude mať. Môžeme to teda brať ako pokus alebo

umelecký projekt, lebo za tak krátky čas náš výskum nemohol dosiahnuť stopercentý úspech. Vytvorili sme systém, ako jednotlivé rozhodnutia hráča hodnotiť. Po tomto období nastala príprava na produkciu. Niek sa zaoberal možnosťami testovania. Zvažovalo sa sledovanie pohybu očí, pozícia a pohyb myše, časový faktor hlavne ten strávený čítaním, využitie možnosti opakovať jednotlivé mini hry za účelom dosiahnutia lepšieho výsledku, a iné atribúty.

Začala som kresliť postavy, prostredia a kompozície. Zvažovala som, aký štýl by najlepšie reprezentoval účel, aký by mal byť hlavný charakter, aby neovplyvňoval rozhodnutia hráča. Aké výtvarno by bolo najlepšie prijaté hlavnou cieľovou skupinou, čo je široké publikum. Musela som zmeniť celkovo štýl, postavy a celý príbeh v priebehu projektu. Po dokončení písania scenáru, bolo treba rozvrhnúť, koľko minút by mali mať animácie na vystihnutie príbehu a ako zahrnúť čo najviac humoru, bez toho, aby sme znížili serióznosť.

Bolo veľa otázok, pre ktoré bolo treba nájsť odpovede pred začatím produkcie. Boli sme zhruba štyri mesiace pred deadlineom pre obe školy a množstvom práce pred nami. V tejto práci by som chcela zistiť do akej miery je možné testovať osobnosť hráča v interaktívnej animácii, či hry.

# 1 TESTY OSOBNOSTI, HOGAN PERSONALITY INVENTORY

Prvotný zámer bol za pomoci hry určiť tímovú roľu respondenta. V snahe zefektívniť tímovú prácu a zlepšiť pracovné prostredie v každom tíme by sa členovia tímu mali navzájom doplňovať. Sama som to spoznala v každej práci v tíme, že je nevyhnuté aby tím mal rozdelené úlohy. Preto som chcela vytvoriť projekt, ktorý by napomohol, v kreatívnych štúdiách v procese najímania členov do tímu, nájsť vhodných členov a ponúknuť takto ucelený obraz na človeka s jeho životopisom a referenciami.

Vychádzala som zo štúdií Belbina (1), podľa ktorých je ideálny tím tvorený z členov reprezentujúcich Plant, Resource Investigator, Co-ordinator, Shaper, Monitor evaluator, Team worker, Implementer, Completer Finisher, Specialist. Takýto tím je komplexný a má najrýchlejší pokrok. Náš výskum a prototyp by mohol zefektívniť tímovú prácu, hlavne v kreatívnych oblastiach, a keďže ako nástroj využíva videohru, má pozívny prístup k novým technológiám. Avšak museli sme presmerovať naše zameranie z testu tímových rol na test osobnosti, ktorý nepriamo určuje aj tímovú roľu. Dôvodom je vysoká miera riziku testovať tímovú roľu hráča v počítačovej hre, kde hráč nemá žiadnych živých spoluhráčov, iba počítač. Výsledky digitálnej verzie testu by nemuseli nekorelovať s výsledkami klasickej formy testu. V tejto kapitole popisujem najznámejšie spôsoby testovania osobnosti a snažím sa nájsť najvhodnejšiu testovaciu škálu, ktorá by mohla byť použitá pre náš zámer.

## 1.1 Testy osobnosti

Štruktúra testov osobnosti sa v psychológii z hľadiska prístupu delí na tri veľmi odlišné typy (2).

Lexikálny prístup vychádza z hypotézy, že všetky dôležité rozdiely v osobnosti sa dajú dekodovať prirodzeným jazykom. Ľudia vymysleli jazyk tak, aby dominoval v interpersonálnej komunikácii a aj vhodne poukazoval na rozdiely v osobnosti. Lexikálny princíp taxonómie jednoducho znamená, že jedinec vyberá vhodné slová z celého lexikálneho slovníka a poskytuje čo najjednoduchšiu, elementárnu distribúciu jeho významu k tým, s ktorými komunikuje. V čase, keď sa taxonómia vyvíjala, bolo zobrať na vedomie, že tie najdôležitejšie vlastnosti osobnosti by mali mať najviac synonym a prekladov do iných jazykov.



Štatistický prístup je aplikovaný potom, ako sa zozbiera množstvo prídavných mien, napríklad rannou lexikálnou zbierkou. Tento prístup je aplikovaný tak, že skupina ľudí si jednotlivé slová priraduje k svojej osobnosti. Cieľ tohto prístupu je identifikácia hlavných hraníc mapy osobnosti. Analýza faktorov, hlavná forma štatistickej taxonómie identifikuje skupiny predmetov, ktoré spolu korelujú, a ktoré naopak. Touto cestou sa vytvoria množiny osobnostných vlastností, ktoré so sebou súvisia a tak sú vytvorené množiny príbuzných vlastností.

Teoretický prístup pracuje, narozdiel od predošlých dvoch prístupov, s už existujúcimi výskumami, na ktoré nadväzuje. Teoretický prístup môže byť úspešný, alebo naopak závisiac od teórie z ktorej vystupuje.

### 1.1.1 Eysenck Personality Inventory

Model, vytvorený analýzou faktorov, nemeckým psychológom Hansom Eysenckom, obsahuje iba dve stránky osobnosti, vysvetlené v jeho knihe *Dimensions of Personality* z roku 1947 (3). Bola doplnená v roku 1970, keď bola pridaná tretia stránka, psychoticism, českým psychológom Martinom Jelínkom (4).

<b>Psychoticism</b>	Aggressive, Cold, Egocentric, Impersonal, Impulsive, Antisocial, Un-empathic, Creative, Tough-minded, Manipulative, Dogmatic
<b>Extraversion</b>	Sociable, Lively, Active, Assertive, Sensation-seeking, Carefree, Dominant, Surgent, Venturesome
<b>Neuroticism</b>	Anxious, Depressed, Guilt feelings, Low self-esteem, Tense, Irrational, Shy, Moody, Emotional

*Table 1: Eysenck Personality Inventory*

Táto metóda sa zakladá na Eysenkovej predstave, že osobnosť vychádza z genetickej pred dispozícií, temperamentu. Kritika tohto typu pojednáva o jeho jednoduchosti.

### 1.1.2 Sixteen Personality Factor System

Tento systém z roku 1946, tiež známy ako Cattellova Taxonómia (5) je dopodrobna rozvinutá a ako Eysenckov hierarchický model, je jedna z prvých svojho druhu. Avšak, na rozdiel od Eysenckového modelu, je komplexnejšia. Ponúka 16 charakterových rysov,

v kontraste s tromi od Eysencka. Táto taxonómia je vytvorená na základe 18 000 anglických slov označujúcich vlastnosti osobnosti.

<b>Láska k ľuďom</b> Vysoké <-> Nízke	Rád chodí von, stará sa o iných, milý, jednoduché vychádzať s ním, rád je súčasťou aktivít, radosť tráviť čas s ľuďmi	Neosobný, má odstup, rezervovaný, býva oddelený od skupiny, formálny
<b>Zdôvodňovanie</b> Vysoké <-> Nízke	Abstraktne myslíaci, nadmerne inteligentní, bystrý, vyššia mentálna kapacita, rýchle učenie	Konkrétne myslíaci, nižšia priemerná mentálna kapacita, menej inteligentný, neschopný zvládnuť abstraktné problémy
<b>Emocionálna stabilita</b> Vysoké <-> Nízke	Adaptatívny, zrelý, pokojne reaguje na situácie	Reaguje citlivo, premenlivý v pocitoch, ovplyvnený pocitmi, ľahko zmení náladu
<b>Dominantnosť</b> Vysoké <-> Nízke	Presvedčivý, pôsobivý, asertívny, agresivita, súťaživosť, tvrdohlavý, rád šéfujúci	Úctivý, spolupracujúci, vyhýbajúci sa konfliktom, pokorný, poslušný, dá sa ľahko viesť, učentlivý, ochotný
<b>Spontánnosť</b> Vysoké <-> Nízke	Spontánny, nadšený, ľahko sa cíti šťastný, veselý, expresívny, impulzívny, actívny	Vážny, seriózný, zdržanlivý, opatrný, mlčanlivý, tichý
<b>Uvedomovanie si pravidiel</b> Vysoké <-> Nízke	Svedomitý, moralizujúci, konzervatívny, viazaný pravidlami	Potrebuje dôvod, veľa vecí mu nevyhovuje, ospravedlňuje seba samého ale nie druhých
<b>Spoločenské lipnutie</b> Vysoké <-> Nízke	Odvážny, nie precitlivený, bez zábran	Nesmelý, plachý, váhavý, zastrešiteľný
<b>Citlivosť</b> Vysoké <-> Nízke	Estetické, sentimentálny, intuitívni, nežný	Utilitárny, objektívny, hrubý, nesentimentálny, ťažkopádny, sebestačný
<b>Bdelosť</b> Vysoké <-> Nízke	Podozrivý, skeptický, nedôverčivý, často protikladný ako iní	Dôveruje, nepodozrieva, prijíma, nedáva podmienky, jednoduchý
<b>Predstavivosť</b> Vysoké <-> Nízke	nápaditý, neracionálny, nepraktický, zasnený	Uzemnený, praktický, orientovaný na riešenie, stabilný, konvenčný
<b>Rezervovaný</b> Vysoké <-> Nízke	Diskrétny, chytrý, svetský, prešibaný, diplomatický	Priamy, naivný, nepredstiera, zapája sa, bezstarostný

<b>Obavy</b> Vysoké <-> Nízke	Pochybovačný, často má strach, pocit viny, neistý, znepokojujúci sa, cíti vlastnú vinu	Sebavedomý, nebojácny, samofúby, opatrný, necíti vinu, sebavedomý, spokojný so sebou samým
<b>Otvorenosť k zmenám</b> Vysoké <-> Nízke	Rád experimentuje, liberálny, analytický, kritický, slobodne mysliaci, flexibilný	Má rád tradície, a vyberá si podobné, neexperimentuje, konzervatívny, rešpektuje tradičné hodnoty
<b>Sebadôvera</b> Vysoké <-> Nízke	Solidárny, vynaliezavý, individualistický, vystačí si sám	Orientovaný na skupinu, rád sa spojí pri väčšej skupine, rád nasleduje, je závislý
<b>Perfekcionalizmus</b> Vysoké <-> Nízke	Organizovaný, seba disciplinovaný, spoločensky precízny, cieľavedomý, rád kontroluje, sentimentálny	Toleruje výnimky, nepresný, flexibilný, nedisciplinovaný, konflikty sám so sebou, impulzívny, nestará sa o sociálne pravidlá, nekontrolovateľný
<b>Napätie</b> Vysoké <-> Nízke	Veľa energie, nedočkavosť, frustrácie, orientuje sa časom	Pokojný, trpezlivý

Table 2: Systém šesťnástich osobnostných faktorov

Cattellov názor na pravdivosť faktorov osobnosti je, že výsledky vlastných výskumov a laboratórnych testov by mali byť rovnaké. Výsledky jeho tvorby je možno pokladať za veľmi dôležité a jeho empirická stratégia urobila veľký pokrok do štúdiu osobnosti. Kritika tejto techniky pozostávala z rozsiahleho počtu faktorov. 16 jednotlivých faktorov by mohlo byť minimalizovaných na 10. Na základe výskumu Howarth and Brown (6) je zrejme, že 10 Cattellových faktorov nekorešponduje.

### 1.1.3 The Five Factor Model

V posledných dvoch dekádach, podstata celej taxonómie osobnosti človeka je v Modeli Piatich Faktorov, tak zvaný „Veľká päťka“ (7). Tento model dostal najviac pozornosti a podpory v akademických kruhoch. Bol inšpirovaný 16 faktorovým systémom osobnosti. Je však viac prepracovaný ako teno model, a to najviac v tom, že vlasné osobné prostredia respondenta, ktoré môže ovplyvňovať správanie podľa situácie, by v tomto systéme nemalo ovplyvňovať výsledok.

<b>Extrovertný</b>	Zhorovičivý, rád chodí von, hlučný	Rezervovaný, hanblivý,
--------------------	------------------------------------	------------------------

<b>Vysoký &lt;-&gt; Nízky</b>	Vyhľadáva pozornosť iných	tichý
<b>Prívetivosť Vysoká &lt;-&gt; Nízka</b>	Dôverujúci, sympatický, odpúšťajúci, ťažkosti povedať nie, úprimný	Kritická ostatným, priamy, zbrklý
<b>Emocionálne stabilný Vysoko &lt;-&gt; Nízko</b>	Stoický, uvoľnený, tichý	Citlivý, užasnutý, napätý
<b>Svedomitosť Vysoká &lt;-&gt; Nízka</b>	Organizovaný, dobre plánuje, čistotný, perfekcionalistický, nie flexibilný	Nepružný zmätený, flexibilný, sentimentálny, nepraktické
<b>Otvorenosť k zážitkom Vysoká &lt;-&gt; Nízka</b>	Kreatívny, schopný myslieť v obrazoch, reflektívny, má dobrú predstavivosť, nepragmatický	Praktický, má rád rutinu vie sa konkrétne vyjadrovať, neumelecký

Table 3: Model piatich faktorov

Napriek tomu, že tento spôsob testovania osobnosti je najrozšírenejší, je tu tak isto racionálne zdôvodnený podnet pre kritiku. Veľká Päťka nevysvetľuje všetky tváre ľudskej psychológie. Takzvaná „psychológia cudzinca“ referuje na stránky osobnosti, ktoré je jednoducho možné odpozorovať bez toho, aby sme jednotlivca poznali osobne. Stránky, ktoré sú ťažšie rozoznateľné a sú hlbšie ukryté v osobnosti človeka nie sú do tejto štúdie zahrnuté (8). Napríklad úprimnosť, konvencionalita a integrita. Okrem toho, dotazník môže byť rozdielne interpretovaný rozdielnymi typmi respondentov. Pochybnosti o validite teoretického pozadia tohto prístupu sú tak isto veľkými nedostatkami.

#### 1.1.4 Myers-Briggs Type Indicator

Tento indikátor bol vytvorený pre vzdelávacie dôvody definovania špecifického typu človeka, nie odhaľovania jednotlivých črtov osobnosti. Jednotlivé páry vlastností osobnosti by sa mali vylučovať, takže nie je možné aby si respondent vybral obe.

<b>Extrovert &lt;-&gt; Introvert</b>	Zhorovičivý, rád chodí von, hlučný	Rezervovaný, hanblivý, tichý
<b>Orientácia podľa zmyslov &lt;-&gt; Orientácia pola citov</b>	Dôverujúci, sympatický, odpúšťajúci, ťažkosti povedať nie, úprimný	Kritický k druhým, priamy, zbrklý
<b>Mysliaci &lt;-&gt; Cítiaci</b>	Stoický, uvoľnený, tichý	Citlivý, užasnutý, napätý

<b>Súdiaci&lt;-&gt; Vnímajúci</b>	Organizovaný, dobre plánuje, čistotný, perfekcionalistický, nie flexibilný	Neorganizovaný, flexibilný, Sloppy, nepraktický
-----------------------------------	--	---

Table 4: Myers-Briggs typ indikátoru

Tento indikátor určuje typ osobnosti (9), ale nepodáva jednoznačnú odpoveď ako je silná vlastnosť a ako dominuje v porovnaní s inými. Je možné určiť percentuálnu preferenciu vo dvojici vylučujúcich sa vlastností, ale v pôvodných testoch, bola táto možnosť limitovaná do označení slovom ako „mierne“, alebo „silne“. Ďalší dôležitý nedostatok, oproti testom Hogan Personality Inventory, alebo Myers-Briggs je, že táto metóda nezahrňuje spôsoby, ktoré by identifikovali široko obľúbené taktiky respondenta, ktorý neodpovedá úprimne.

Ďalšia nevýhoda indikátoru Myers-Briggs a jeho predchodcu, Jungovej teórie je, že nie sú vedecky uznávané, lebo určujú iba extrémny extrovertizmus, alebo introvertizmus. Teda nezaoberajú sa jeho krivkou, kedy môže byť jedna z vlastností na určitej úrovni, alebo iba za určitých podmienok v určitej oblasti. Toto všetko sú dôvody, prečo sú spomínané metódy do nášeho projektu nevhodné.

### 1.1.5 Belbin Team Role Self-Perception Inventory

Belbinové tímové role (10), sú metódou, v ktorej sú tímové role určené podľa správania respondenta v určitých situáciách. Je to iný typ ako vyššie spomenuté taxonómie. Jeden z najdôležitejších rozdielov je, že výsledok testu závisí od percepcie seba samého, a ako úprimne otázky respondent vyplní. Okrem toho, nezameriava sa na osobnosť, ale na správanie v určitých spoločenských situáciách. Neexistujú dobré, alebo zlé odpovede. Nevýhodou je však, ako v predchodzom príklade metódy, že ak kandidát neodpovedá úprimne, nie sú tu zapracované metódy na odhalenie tejto taktiky. Ďalší rozdiel je, že výsledky sú ukázané vo forme typu tímovej role, ktoré ja najvhodnejšia pre jednotlivca.

<b>Plant Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Neortodoxný, tvorivý, nápadiť, voľnomyšlienkový. Má veľa nápa-	Zabudlivý, ignoruje pre-kážky, príliš zaujatý nas
--	--	---

	dov a ľahko vyrieši problem.	svojimi vecami, neefektívne komunikuje
<b>Resource Investigator</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Rád chodí von, nadšený, komunikatívny. Skúma príležitosti, kde by mohol vytvoriť kontakty	Príliš optimistický. Rýchlo stratí záujem, akonáhle kritické nadšenie pomíne.
<b>Coordinators</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Zrelý, vysoká sebadôvera, identifikuje talent v iných. Objasňuje ciele, deleguje ako robiť veci efektívnejšie.	Môže byť videlný ako manipulatívny, často svoje úlohy zverí iným.
<b>Shaper</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Challenging, Dynamic, Thrives on pressure. Has the drive and courage to overcome obstacles.	Rád provokuje. Naráža na iných city.
<b>Monitor Evaluator</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Sober, Strategic, Discerning. Sees all options and judges accordingly.	Nedokáže inšpirovať iných, chýba mu motivácia. Môže byť príliš kritický.
<b>Team worker</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Rád spolupracuje, je vnímavý a diplomatický. Počúva a snaží sa odvrátiť nepríjemnosti.	Nerozhodný v ťažkých situáciách. Snaží sa vyhnúť konfrontáciám.
<b>Implementer</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Praktický, zodpovedný, efektívny. Uskutočňuje nápady a organizuje prácu, ktorá sa musí urobiť.	Neflexibílny, pomaly odpovedá na možné ponuky.
<b>Completer / Finisher</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Snaživí. Svedomitý, často cíti úzkosť. Vyhl'adávanie chyby. Zlepšuje a zdokonaľuje.	Inklinuje k práci, ktorá je nadmieru. Zdráha sa delegovať prácu.
<b>Specialist</b> <b>Silná &lt;-&gt; Slabá</b>	Ciel'avedomý, dokáže začať sám od seba, oddaný. Prináša vedomosti a zručnosti, ktoré sú často vzácne.	Niekedy dokáže prispieť iba vo veľmi úzkych oblastiach

Table 5: Belbinové tímové role

Tento model vychádza zo 16 stupňového osobnostného systému, metódy kritického myslenia a dotazníku osobnostných preferencií.

## 1.2 Hogan Personality Inventory

Robert Hogan, zakladateľ Hogan Assessment system (11) dal dokopy test osobnosti, ktorý je špeciálne používaný v marketingu a obchode. Je vytvorený na teórii, že v tímových skupinách, ľudia majú potrebu troch základných faktorov. A to *akceptáciu* (zahrňujúcu rešpekt a uznanie), *status* ( a kontrolu zdrojov), a *predvídavosť prostredia*.

Dotazník, ktorý Belbin vytvoril vychádza z Veľkej Päťky, z ktorých sú zhrnuté do týchto troch kategórií. Preto sú výsledky z testu Hogan Personality Inventory teoreticky validné, ktorý tiež berie na zreteľ lexikálne a štatistické výsledky.

<b>Prispôsobenie sa</b> Vysoká <-> Nízka	Vysoké sebavedomie, sebadôvera, pružnosť, optimizmus	Napätie, negativita, vznetlivosť
<b>Ctižiadosť</b> Vysoká <-> Nízka	Iniciatívy, súťaživosť, chuť byť uprednostnený, snaží sa viesť iných	Neasertívny, menej sa zaujíma o to aby bol uprednostnený
<b>Spoločenskosť</b> Vysoká <-> Nízka	Extrovertný, spoločenský, impulzívny tímový hráč	Rezervovaný, tichý, preferuje prácu osamote
<b>Interpersonalna citlivosť</b> Vysoká <-> Nízka	Taktný, vnímavý, udržiavanie vzťahov, priateľská, teplá, populárny	Nezávislý, úprimný, priamy
<b>Obozretnosť</b> Vysoká <-> Nízka	Cielavedomý, zodpovedný, svedomitý, organizovaný, spoľahlivý, dôkladný	Impulzívny, flexibilny, kreatívny
<b>Predstavivosť</b> Vysoká <-> Nízka	Tvorivý, zvedavý, bystrý, vizionár, nie je zameraný na detaily	Praktický, sústredený, vysoko koncentrovaný
<b>Schopnosť učiť sa</b> Vysoká <-> Nízka	Orientovaný na cieľ, profesne v obraze, má rád čítanie	Dáva prednosť praktickému učeniu viac ako formálnemu vzdelávaniu

Table 6: Hogan model

<b>Orientovaný na servis</b>	Pozorný, príjemný, zdvorilý k zákazníkom
<b>Dobré zvládanie stresu</b>	Zostáva pokojný, dobre reaguje v stresových situáciách
<b>Spoľahlivosť</b>	Čestný, dobrá morálka a priority, dobrý vzťah k organizácii spoločnosti
<b>Potencial kancelára</b>	Nasleduje sľobovanie, dáva pozor na detaily, komunikuje jasno
<b>Predajný potenciál</b>	Energický, spoločenský, dobre zvláda riešiť problémy
<b>Manažerský potenciál</b>	Schopnosť viesť, dobré plánovanie, rozhodovanie

Table 7: Vedľa primárnych kategórií, Hogan personality Inventory obsahuje aj 6 vlastností orientovaných na zamestnanie.

Tento model má veľký úspech v praxi a je vhodný pre širokú oblasť použitia. Test sám osebe pozostáva z odpovednej škály „pravda – nepravda“ a jeho celkové trvanie je v priemere 20 minút. Validita Hogan testu bola študovaná okolo 400 krát medzinárodne. Vďaka prevažnej zhode vo výsledkoch testu a laboratórnymi testami tento model vzbudzuje všeobecnú dôveru. Na rozdiel od Belbinového testu, nie je závislý na sebnávaní, ale ponúka fakty o tom, ako je jedinec vnímaný skupinou. Je to umožnené výskumom, ako pozorovateľ vníma jednotlivé role v rámci skupiny.

Hoganové štúdie sú dopodrobna prepracované. Naväzujú na vedecké výskumy v psychológii osobnosti, ktoré sú založené na piatich tvrdeniach. Osobnosť je možné pochopiť štúdiom poznatkov o evolúcii človeka. Ľudia sa vyvinuli spolužitím v skupinách a vnímaním ich kultúry. Najsilnejšie ľudské motívy sú sebazáchova jednotlivca a potreba skupinového spolužitia. Existujú tu prirodzené psychologické javy, ktoré sú charakteristické pre ľudskú populáciu. Váhanie, ako bude jednotlivec akceptovaný skupinou, aký status môže získať a fakt, že predpoklady pre úspech dosiahnuť vyšší status sú individuálne. Ďalej je to fakt, že ľudia vždy žili a pracovali v skupinách a prirodzene formovali spolužitie do štruktúrovanej hierarchie. Snahy o to byť akceptovaný a byť vodca boli vysvetľované teóriami viacerých psychológov už od roku 1939 Adlerom (12), Bakanom 1966 (13), Rankom 1945 (14) , Wigginsom & Trapnellom (15) v roku 1996.

Vďaka prepracovanosti Hoganovej metódy testovania osobnosti táto metóda je najvhodnejšia ako podklad pre náš projekt.

### **1.2.1 Situácie v digitálnom prostredí reprezentujúce východiská testu**

Jednotlivé charakterové črty sú merané podľa správania hráča v situáciách v interaktívnom príbehu Bart's Booty, kde má divák možnosť výberu. V jednej situácii sú väčšinou merané viaceré atribúty. Bližšie sa nimi budem zaoberať v druhej kapitole, kde vysvetľujem naše designové rozhodnutia ku ktorým sme dopseli po konzultácii s odborníkom a študovaním literatúry. Najskôr vysvetľujem skupiny, ktoré sme merali a nadväzujem jednotlivými situáciami.

Kategória *schopnosti prispôsobiť sa* je rozdelená do podkategórii, a to *mieru dôvery v iných* a *úzkosť*.



*Ambicióznosť* je tvorená už viacerými podskupinami. Medzi ne patria vlastnosti ako *súťaživosť*, *sebadôvera*, *schopnosť dokončiť úlohu*, *vedenie tímu* a *uvolnenosť v skupine viacerých ľudí*.

*Spoločnosť* je rozdelená na *radosť z osláv*, *zábavy*, *radosť byť v dave*, *exhibicionizmus* a *radosť zabávať iných*.

Pod *citlivosť* spadajú vlastnosti ako *starostlivosť*, *citlivosť osobná*, *ako jednoduché je s niekým vychádzať* a *miera správania nepriateľsky*.

*Opatrnosť* sa delí na podkategórie *moralizmus*, *snaha o dokonalosť*, *nesamostatnosť*, *imulzivita*, *predsudky* a *kontrola impulzivity*.

Do kategórie *zvedavosti* je zaradený *záujem o intelektuálne hry*, *záujem o kultúru*, *vyhladávanie nebezpečia*, *zvedavosť* a *vedomosti o vede*.

Posledná kategória je *schopnosť učiť sa*, obsahujúca *povedomie o matematike* a *radosť z čítania*.

Situácia *Vagabund* meria *dôverčivosť*, *nepriateľnosť*, *starostlivosť* a *citlivosť*, (v bodovom hodnotení -3 až 3) *predsudky*, a *moralizmus* (v hodnotení -2 až 2), *samostatnosť* (-1 až 1) a *perfekcionizmus* (-2 až 2). Vyzerá to tak, že hráč dostane úlohu kúpiť kompas. Pri obchode nájde špinavého starého piráta, ktorý mu ponúka kompas za pár korún. Hráč si môže vybrať nový kompas, ale drahý, alebo ten kúpiť starý a lacný.

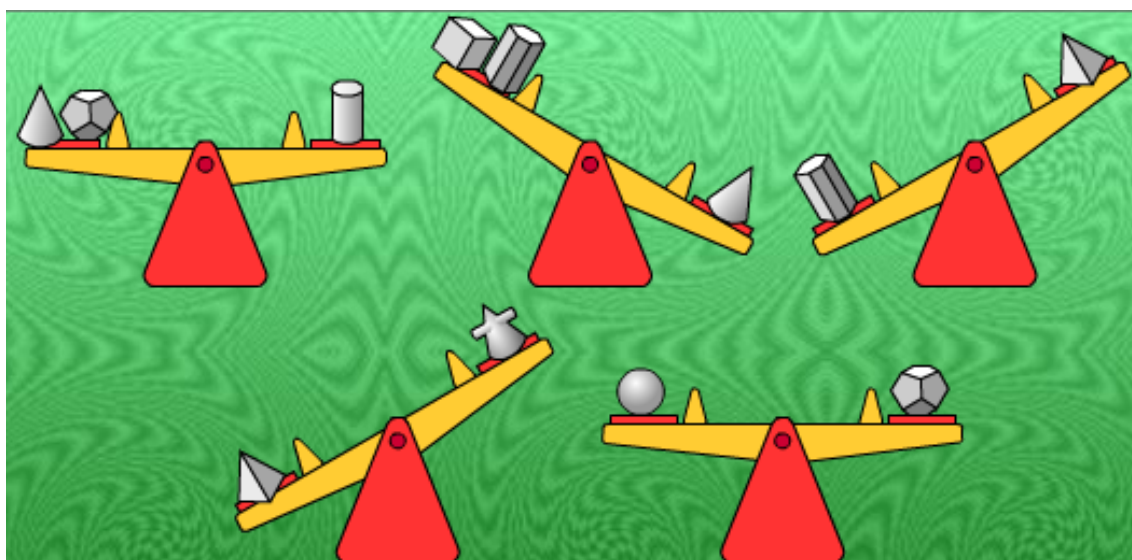
*Schopnosť učiť sa* meriame v situácii, keď sa hráčovi zobrazia texty ponúkajúce informácie o histórii, lokálnych tradíciách miesta, či geografickým informáciám. Keďže príbeh nadväzuje na skutočné udalosti z histórie pirátstva, je možné sa týmto spôsobom veľa dozvedieť. Na jednotlivé texty sme určili priemerný čas, za ktorý by mal jednotlivец text prečítať. Ak však čítanie textu hráč ukončí skôr, jeho *radosť z čítania*, alebo *záujem o kultúru* sú menšie. Je možné merať tento krok v škále -3 až 3.

*Exhibicionizmus* je meraný v situácii, kedy si hráč dostane za úlohu vybrať pirátsky odev v obchode s oblečením. Táto situácia meria škálu *exhibicionizmu* v bodoch od -4 až 4.

V hre sa objavuje aj mini hra, kde sa hráč musí plaviť a po ceste získavať čo najviac pokladu. Toto je však zťažené trajektóriami iných lodí s rôznymi vlajkami. Musí zmeniť vlajku na rovnakú ako loď plaviaca sa oproti nemu, aby mohol prejsť cez jej trajektóriu k pokladu. Hráč si môže zvoliť *náročnosť*, sú ponúknuté 4 rozdielne stupne.

Keď nie je spokojný s výsledkom, môže hru hrať odznova. V tejto hre meriame vyhl'adávanie nebezpečenstva, súťaživosť, snahu o dokonalosť a dokončovať úlohy (obodovanú od -3 až 3), sebadôveru a úzkosť (-2 až 2). Podľa výskumu Martinez a Zeelenberga (16) je táto vlastnosť spojená s vytváraním názoru, alebo stratégie a jeho výsledkov. Avšak impakt týchto emócií na výber v jednotlivých situáciách skoro nie je skúmaný. Preto sme sa snažili vytvoriť situáciu, ktorá by túto emóciu mohla mapovať a to tým, že keď hráč nie je spokojný so svojim výsledkom môže sa snažiť svoje skóre zlepšiť. Podľa počtu pokusov je meraný pocit ľútosti. Všeobecne každý hráč ktorý hru zahrá, keď dostane možnosť zlepšiť skóre, skúsi znova aspoň 1 krát. Čo znamená, že hladina ľútosti je prirodzená. Ak však hráč skúša 5, či 6 krát, miera ľútosti je vyššia. Lútosť súvisí s mierou váhania a sociálneho konfliktu. Zároveň motivuje dosiahnutie vytýčeného cieľu. Ak ľútosť sprevádza sklamanie, reakcie sú opačné. Namiesto toho, aby hráč skúšal druhý krát, radšej pokračuje v hre so známkami hnevu, teda jeho pohyby myšou sú viac náhodné. Preto ak hráč dosiahne nižšie skóre a pokračuje v hre, podľa jeho pohybov myšou je možné zistiť, či prejavuje známky sklamania. Na príklad, ak zákazník ľutuje svoj nákup, nabadúce si vyberie inú spoločnosť. Avšak sklamaný zákazník sa sťažuje v zákazníckom servise a nepríjemnú skúsenosť podáva ďalej.

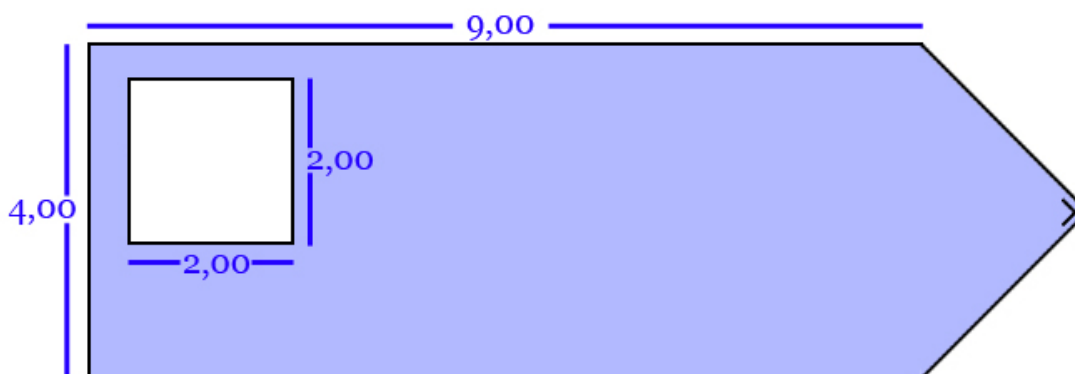
V situácii *Odhadnutie váhy*, hráč kúpuje kotvu. Avšak kotvu v obchode už nemajú, a tak musí odhadnúť váhu najťažšieho predmetu v obchode, ktorý by sa ako kotva dal použiť. To je možné vypočítať. Príklad takejto úlohy je možné vidieť podľa ilustračného obrázku 1.



Obrázok 1: ilustračný obrázok situácie *Odhadnutie váhy*

V tejto situácii meriame obľubu intelektuálnych hier, a kontrolovanie impulzívnosti.

V ďalšej situácii by mal hráč nakúpiť farbu na maľovanie lode. Podľa toho, či zvládne vypočítať obsah a odhadnúť koľko farby by mal kúpiť, je možné merať jeho matematické schopnosti.



Obrázok 2: : ilustračný obrázok pre situáciu maľovania lode.

V ďalšej situácii by sa mal hráč rozhodnúť, akými predmetami si vyzdobí interiér svojej lode. Môže si vybrať 6 predmetov. Za každý výber sa mu pripočítajú 2 body. Jednotlivé predmety reprezentujú určité vlastnosti. Ak si vyberie lekárničku, je starostlivý. Ak si vyberie disko guľu a dekorácie na oslavy, má rád zábavu. Ak si zvolí farebnú výzdobu na loď, je exhibicionistický. Ak si vyberie baraní roh, rád zabáva svoje okolie. V prípade krížoviek má rád intelektuálne hry. Mikroskop reprezentuje záujem o vedu. Knihy znamenajú radosť z čítania. Pištoľ znamená opatrnosť a šachy matematické predpoklady. Zároveň, ak hráčovi trvá dlhší, ako priemerný čas na to, aby si vybral, znamená to nerozhodnosť.

V nasledujúcej situácii testujeme radosť z davov, dôverčivosť a radosť byť v spoločnosti. Sekundárne sa testuje schopnosť vedenia ľudí. Hráč dostane otázku od svojho kamaráta, či je potreba nájsť viac ľudí do posádky lode. Hráčovi sa povie, že viac nie je vždy lepšie. Podľa toho, či si vyberie možnosť hľadať viac ľudí do posádky, a ak áno, tak koľko. Ak hráčovi stačí počet jeho súčasnej posádky, primárne nemá rád dav, sekundárne mocne obľubuje ľudí, má mierny strach zo spoločnosti, moc neverí ostatných a nie je s ním tak jednoduché vychádzať. Čím viac členov posádky hráč vyberie, tým sú tieto hodnoty menšie.

## 2 INTERAKTÍVNY PRÍBEH, INDIE VIDEOGAME

V tejto kapitole budem písať o tom, prečo hry umením môžu byť a tak tiež spomeniem niekoľko príkladov, ako sa hrami umelci inšpirujú a reflektujú túto stále stúpajúcu tendenciu, hrať video hry, v našej spoločnosti.

Rozhodli sme sa vytvoriť videohru, lebo som chcela využiť túto formu ako spôsob komunikácie, čo bolo pre mňa celkom nové a lákavé. Chcela som aby môj animovaný príbeh nebol iba percevovaný, ale bol v bližšom spojení s ľuďmi. Tak isto ako v rámci animácie, je ponúkaný určitý obraz, alebo názor, je to možné urobiť aj v rámci videohry. Teraz nemyslím videohru, ktorá adresuje svoj obsah pre široké publikum, ale hru, ktorú si robia jej tvorcovia robia tak trochu sami pre seba, ktorú by si oni sami chceli hrať. Nie takú, v ktorej sa dáva pozor na to, aby nebolo povedané niečo nevhodné. Ale takú, kde bude sloboda slova, a táto sloboda bude prinášať do projektu ľudskosť. Nemáme v našom projekte klienta ani nepracujeme vo veľkom tíme, a tak máme slobodnú ruku a cez hru môžeme podávať náš osobný názor a výtvarný prejav. Je málo producentov hier, ktorí si svoje hry robia doma na notebooku. Je ťažké pracovať v malom tíme, lebo sa projekt stáva čoraz osobnejší a práca na ňom dlhšia. Tak ako film a animácia. Často počas produkcie tvorcovia zažívajú stresy, alebo je produkcia tak náročná, že sa im nechce pokračovať. Zvolila som si formu hry, ako pre mňa nový komunikačný nástroj, chcela som skúsiť, či tento nástroj mi dovoľí bližšie prepojiť ľudí a moje dielo tak urobiť viac zábavné z pohľadu možnosti interakcie.

Pojednávali sme s kombináciou príbehu a hry. Akým spôsobom by sa dalo tieto dve vlastnosti harmonicky spojiť. Interaktivita je skoro opak od narativity. Narativita je nasmerovaná autorom, kým interaktivita závisí od hráča a jeho rozhodnutí. Ak nie je vytvorená harmónia, jedna alebo druhá zložka v interaktívnom príbehu bude menej uspokojivá (17). V našom prípade bola ďalšia nevýhoda obmedzenia slobody hráča, lebo každý hráč musí prejsť presne rovnakými úlohami v hre, inak by neboli zodpovedané všetky atribúty potrebné k výsledku testu osobnosti. Museli sme dať hráčovi pocit, že hru ovláda, aj keď ho hra smerovala sama. Inak by hra bola menej zaujímavá. Zároveň príbehy nemohli byť až tak dlhé a museli sme pridať možnosť, aby hráč preskočil video.

Videohry sú expresívne médium. Reprezentujú ako reálne a nereálne systém funguje. Ponúkajú hráčovi možnosť interakcie s týmito systémami a správne riešenie, alebo dôsledok tejto interakcie. Súčasť štúdia tohto média je porozumieť ako tvoriť

a kritizovať videohru, a iba tak sa dajú posúvať jej hraníc či už hráčom, hackerom, tvorcom, či kritikom.

Napriek ich komerčnému úspechu, videohry stále bojujú o akceptovanie ako kultúrna forma. Kritik James Newman (18) tvrdí, že jeden z dôvodov, prečo tento problém existuje je, že videohry sú vnímané ako detské médium. Toto však závisí od typu hry. Animovaný film môže byť tiež orientovaný na detské, ale aj dospelé publikum. Tým, že videohry sú relatívne nové médium, bojujú o svoje miesto v kultúre ako veľa oblastí umenia predtým, film, alebo fotografia.

Už niekoľko rokov sa vedie debata o tom, či sú hry umením, alebo nie. Man Ray (19) vo svojich prácach tvrdil „*Photography can be art*“. Dnes je fotografia študovaná na školách po celom svete. Veľa dôležitých umeleckých diel bolo vytvorených v čase, keď ich autori nevedeli, že tvoria umenie. Ich cieľ bo hlavne zobrazit' svoj nápad. Jedna z ideí, expresívne zobrazovanej dnešnými umelcami počas obdobia Surrealistov a Fluxus umelcov, bolo experimentovanie s náhodou, improvizácia, ktoré obsahovali elementy videohry. V 21. Storočí videohry inšpirujú hráčov a tradičných umelcov, rozširujúcich si tak svoj vizuálny slovník. Napríklad filmy sa robia tým, že sa obraz generuje v prostredí hry, ktoré si hráč zmení. Dodá si stromy, farby. Pozve ďalších hráčov, ktorým rozdelí úlohy, ktoré by v hre mali mať. Jeden z učiteľov tohto smeru je Friedrich Kirschner, ktorý učí na škole Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch" v Berlíne (20).

Niektorí kritici vidia videohry ako paradigmu k umeniu, ako kontrast k umeleckému dielu, lebo videohry sú kombináciou viacerých umeleckých foriem zabalených do krásnych obalov a vypálených na disk.

Videohry sa študujú na umeleckých školách, hlavne v programoch v kombinácii umenia a technológii. Na HKU v Utrechte mi profesor na hodine Computer Human Interacion tvrdil, že hry sú vo všeobecnosti druhom umenia. Video hry sú len vylepšením hier s využitím súčasnými tendencií a technológii. Michael Duchamp raz povedal, „*všetci umelci nie sú hráči šachu, ale všetci hráči šachu sú umelci*“ (21). Tim a Kevin Stamper, game designeri z Rare in England vytvorili hologramy zo známych fotografických do 3D objektov pre Nintendo ako Donkey Kong a Killer Instinct (22). Martina Kellner (23) sa inšpirovala Pac-Man hrou a v A MAZE v Berlíne vytvorila krátke video sledujúce, čo PAC MAN aktuálne robí, keď nie je na monitore. Nájde ho aj na letisku, kde plánuje dovolenku zo stresujúceho video game prostredia.

Videohry sú kombináciou vizuálneho umenia, teda kresby, maľby, sochy, architektúry. Od tvorby charakterov, prostredia, cez concept art a tak ďalej. Napriek tomu, že ich prvotná funkcia je zábava, ak nehovoríme o typoch použitia videohier na praktické účely, kde je zábava funkciou druhoradou. Z pohľadu tvorcu, môžeme povedať, že videohra je umenie. Z pohľadu diváka je hra zábava. Je zaujímavé sledovať priebeh videohry na internete, ktorý pripomína športové podujatie, hlavne v Kóreii, Japonsku a taktiež v Holandsku. Existujú profesie, napríklad poradca pre game development, kde sa sleduje taktika hráčov, živiacich sa hraním videohier profesionálne, napríklad videohry StarCraft.

Ak prejdeme k ďalším vlastnostiam videohry ktoré je špecifická, je to hudba. Niektorá je epická a inštrumentálna, ako hudba pre české hry Machinárium, Botanicula, Samorost. Iná je jednoduchšia, ako 8bitová hudba v Super Mario hre. Osobne oceňujem hudbu v českej hre Machinárium, kde sa Tomáš Dvořák inšpiruje okolitým svetom a vyberá zvuky pre hru snažiac sa vžiť do herného prostredia. Inšpirovalo ho dokonca vízganie jeho stoličky počas sledovania nemej hry. Veľa hudobníkov sa preslávilo tvorením hudby pre hry. Nobuo Uematsu (24), ktorý skladá krásne albumy pre Final Fantasy a hráva po celom svete. Tommy Tallarico (25) so svojou skupinou hrajú naživo na eventoch Video Game Life, ktoré sa vyznačujú svojou epickosťou, simulovaním hry a prostredia vo veľkých štadiónoch a sálach, kde sa návštevníci zabávajú.

Veľa umelcov sa inšpiruje jednochudchou 8-bit hudbou. Japonsko má množstvo dj-ov hrajúcich pomocou gameboy, nintendo a ďalších herných konzol. Jeden z príkladov sú Eindbaas DJ team, ktorý hrajú hudbu vytvorenú na herných konzolách ako Nintendo, Gameboy, NES, Atari, Sega, Amiga, C64. Koncerty sú veľmi. Gogbot Art and Electronic v Enschede, kde bola v roku 2011 hlavná téma Japonsko sa Dji prezliekajú do rôznych kostýmov inšpirovanými videohrami.

Storyboard a písanie skriptu je ďalšou dôležitou časťou videohier. Ak ide o adaptáciu na iné dielo, ako hra Bioshock (26), hra sa stáva krásnym epickým príbehom a oveľa zaujímavejším umeleckým zážitkom pre hráča. Zároveň veľa filmov vyniklo ako adaptácia na hru, ako Metal Gear Solid (27). Tieto filmy sú však veľmi jednotvárne a ploché. Príbeh sa skladá z dobrých a nepriateľoch a dobrodružnej ceste k dobitiu cieľa, podľa hry.

Určite je veľa hier, ktoré sú nudné, ploché. Tak ako knihy, filmy, skladby, obrazy. Je tu tak isto viditeľný rozdiel medzi komerčným umením a zmysluplným umením, tak isto

v hrách. Ale narastá počet hier, ktoré majú vysokú umeleckú hodnotu, hlavne teraz, v dobe game revolúcie, kedy hru dokáže vytvoriť jednotlivec a urobiť tak umelecké dielo.

Concept Art je rendrovanie a recyklácia textúr až k dosiahnutiu hyperrealismusu. Je to technika na dosiahnutie rýchleho a presvedčivého výsledku. Tento štýl je používaný najčastejšie v počítačových hrách a koncept artu. Obrázok väčšinou tvorí fantasy bytosti a snové prostredia. Popularita fantasy žánrov, nie len počítačových hrách a filmov, ale hlavne v literatúre narastá, a tak aj hyperrealita a virtuálna realita sa stávajú veľmi obľúbeným trendom.

Hyperrealita je v Game Art jeden z populárnych štýlov tvorby. Málo kedy sa však dalo povedať, že na prácach bolo niečo zaujímavé. Boli hlavne krásne, detailne vypracované, páčivé, bez originálnej štylizácie. Hry by mali osloviť masové publikum, a preto sa osobné graficky riešené hry vyrábajú veľmi ojedinele. Nazývajú sa Indie videohry. Komerčná hra by mala byť jasne čitateľná a pochopiteľná pre každého, v kontraste s tou, ktorá je jednoduchšia, vyrobená v malom tíme, ale o to zaujímavejšia.

Myslím však, že Isy Brachot (28) by mal podobnú predstavu o tom, čo chcel dosiahnuť svojim umením, keby mal technologickú možnosť urobiť videohru. Umelci hyperrealismu takisto simulovali realitu, tak ako by ju ľudské oko nemohlo vidieť. Avšak pri porovnaní hier, počítačovej grafiky a Concept artu je hyperrealizmus odlišný.

Pri hraní počítačovej hry simulujúcej prostredie hráč cíti vtiahnutý do príbehu oveľa viac ako pri hraní menej realistickej hry. Podľa výskumov, mozog reaguje rovnako na podnety ktoré vidí v hre ako tie, ktoré vidí pred sebou. Preto je virtuálny svet veľmi simuláciou skutočnosti. Strach, prežívanuci pri hraní je skutočný, tak isto, ako napätie.

Ale nie je možné porovnávať hru a obraz, či hru a sochu. Hyperrealizmus v podaní Chucka Close, Danisa Petersnona, či Istvana Sandorfiho je ojedinelý a často nepochopiteľný. Umelci reagujúci hlavne na sociálne, či historické témy tvoria s neveriteľnou praktickou zručnosťou a skúsenosťami v tvorbe. Čo sa týka Concept artu, nejaví sa mi až tak prekvapivý a kvalitný ako práca na plátne. Hlavne umelci z Kalifornie a San Francisca majú doteraz školu ovplyvnenú silnou vlnou hyperrealizmu 80tych rokov.

### 3 PROCES TVORBY PROJEKTU

Počas budovania projektu sme museli urobiť viaceré rozhodnutia. Vybudovať systém, ktorý by reprezentoval odpovede podľa papierovej verzie testu Hogan Personality Inventory.

Na začiatku projektu, keď sme plánovali hru urobiť na podkladoch Belbinovho testu, mali sme problémy nadviazať komunikáciu s hlavným britským centrom. Nakoniec sme odpoveď dostali, ktorá však bola vysoko nepriateľská. Napriek tomu, že náš projekt je neziskový a školský, Belbin centrum nám nedokázalo ponúknuť materiály zadarmo, ale za horibilné sumy, za ktoré ich predávajú svojim obchodným klientom. Po tomto nepríjemnom zážitku sme sa nevedeli dostať z miesta v priebehu dvoch týždňov. Aj keby sme stáli na Belbinových testov, ktoré sú zabezpečené copyrightom, mohli by sme mať my alebo školy problém. Rozhodli sme sa, že sa nebudeme sústreďovať na tímové role, ale osobnosť človeka. Okrem toho je veľmi zložitá testovať akú tímovú rolu hráč reprezentuje, pokiaľ hra nie je multiplayer, to znamená, že je hraná jedným hráčom a nie ich kombináciou. Nemohli sme si dovoliť vyvinúť hru pre viac hráčov v pracovnom tíme dvoch ľudí za 4 mesiace.

Preto sme sa rozhodli osloviť Hogan spoločnosť. Hogan Assessment odpovedal za 2 hodiny, na rozdiel od Belbin spoločnosti na ktorej odpoveď sme čakali 12 dní. Hogan odpovedal veľmi rozdielne, čo nás veľmi potešilo a mali sme odpovede a materiály na všetky teoretické otázky z oblasti psychológie, testov a výskumu. Jediné, čo nám Hogan nemohol zaručiť bolo to, že budeme môcť hru medializovať pod ich štítom, čo nám prišlo logické, pokiaľ nemôžu zaručiť kvalitu nášho projektu predtým, ako by bol hotový prototyp.

Mali sme pred sebou otázku, ako zistiť, či hráč reaguje v pokoji, či cíti úzkosť, alebo je iritovaný. Jediná možnosť, ktorá nás napadala bola mapovať pohyby myšou, pohyby očí a výrazy tváre. Ale nebolo nám jasné ako načrtnúť jasnú líniu medzi spomenutými možnosťami a hráčovým psychickým stavom. Po konzultácii s odborníkom sme mali určitú predstavu. Tú sa budem snažiť vysvetliť na nasledujúcich riadkoch. Pri nízkej iritácii hráč nepohybuje myšou vo vysokej frekvencii. Toto je všeobecné pravidlo, avšak nedá sa všeobecne aplikovať. Preto sme sa rozhodli mapovať jeho pohyby v nestresových situáciách a porovnať ich s pohybmi myšou. A to hlavne v mini hre, kde je potrebná vyššia koncentrácia a rýchlosť pohybov. Pohyb očí by mohol mapovať sústredenosť a jeho dĺžku



pri jednotlivých úlohách, alebo čítaní textu. Expresívne výrazy tváre môžu mapovať úroveň pokojového štádia. A úsmev by mohol znamenať, že sa hráčovi niečo páči.

*Hi Niek,*

*My name is Steve Nichols and I am a Research Consultant here at Hogan. I am in charge of handling our student/academic research inquiries, so in the future, please feel free to contact me directly*

*Your project sounds very interesting and is definitely something we do not come across often when collaborating with students.*

*Our general process involves asking students to provide us with a research proposal describing the merits of their research and the contributions it will make to the field of psychology. However, given the uniqueness of the current project, I think this may call for a more customized approach from Hogan.*

*I appreciate all the details you included in your initial contact as that helps to clarify your objectives quite well. I will be in contact in the next few days to deliver some of the required documentation we need and to find out a little more about how you plan on executing your study.*

*This project sounds very interesting and creative and I look forward to learning more.*

*Regards,*

*Steve Nichols*

*Obrázok 3: odpoveď na náš návrh o spoluprácu s Hogan Assessment Centrom*

Ďalej nás potešilo pár kontaktov, ktoré sme si nadobudli, od čoho závisela hudobná stránka hry. Počas prieskumu sme narazili na amerického folkového speváka Davida Sheperda Grossmana. Tento naspieval skladbu o Bartovi Bartolomejovi, ktorému patrí poklad v našej hre. Zároveň sme hľadali kontakty na skladateľov, ktorí by hudobne do hry sedeli. Prvý nápad bol osloviť Floex, kapela Tomáša Dvořáka, skladateľa hudby pre Machinarium a Samorost. Po oslovení oboch interpretov sme dostali pozitívne odpovede a práva na používanie ich skladieb.



*Obrázok 4: David Grossman*

Z výtvarnej a príbehovej stránky sme museli urobiť niekoľko zásadných zmien. Najskôr mal byť príbeh o doručovacom poslíčkovi. Technika mala byť rotoskopiou a postprodukčne kolorované scény naskenovanými farebnými papiermi. Najskôr sme mali nápad film natočiť kamerou vbudovanou v okuliaroch, aby scény boli z pohľadu 1. osoby s fish eye objektívom. Ktoré by sme potom prekresľovali. Avšak týmto spôsobom by bola produkcia veľmi časovo náročná.





*Obrázok 5: výtvarné návrhy prvého nápadu*

Zaujímalo ma urobiť hru, ktorá by nereprezentovala realitu, ale určité umelo vytvorené prostredie. Kde by farby a štruktúry pozadia hrali dôležitú roľu, lebo by vystihovali napätie. Tento prístup by však mohol byť rozdielne pochopený, preto sme sa rozhodli o jednoduchšiu formu, kde charaktery budú pohybované v after effekte za pomoci Duik pluginu od Daniela Giesa (29) pre inverznú kinematiku. Tento skript ponúka zadarmo na jeho stránkach, Táto technika funguje skoro ako v aplikácia Adobe Flash, akurát ponúka oveľa viac možností. Daniel ho používa v kombinácii s Free Form Pro pluginom a vytvára tak veľmi realistické bábky.



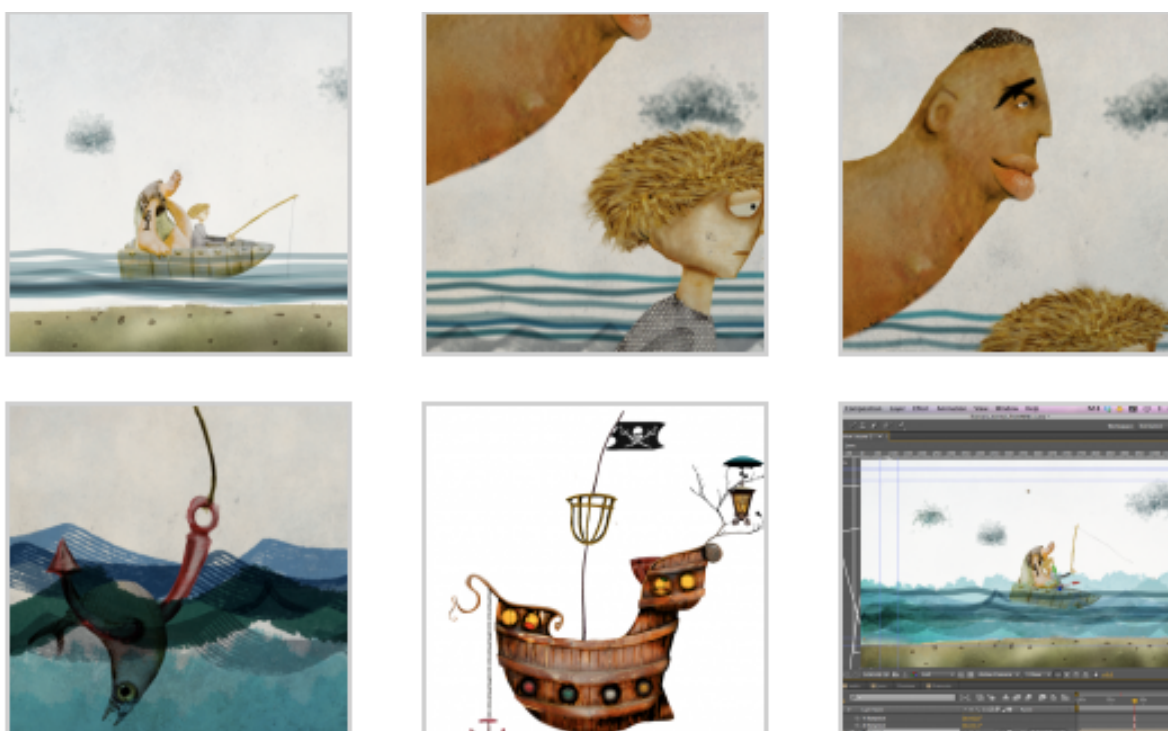
*Obrázok 6: vývoj charakteru Piccola*



## 4 UMELECKÉ STRÁNKY PROJEKTU

### 4.1 Vizuálna stránka

Charakter Josého je pre hru veľmi dôležitý. José je hlavná postava hry a reprezentuje hráča a jeho rozhodnutia. Ak by mal výrazné charakterové vlastnosti, oblečenie, alebo správanie., mohol by ovplyvniť hráčove voľby. Preto sme sa snažili urobiť jeho postavu čo najviac generickú. José je mladý chlapec, ktorý nikdy nebol pirátom. Nemá skúsenosti, nie je necitlivý priamy chlap, ale napriek tomu by nemal problém sa ako pirát správať. Toto by malo povzbudiť hráča a zvýšiť jeho tendencie rozhodovať prirodzenejšie.

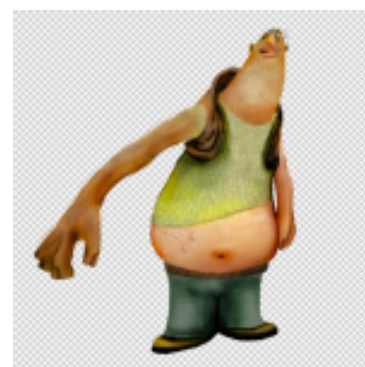
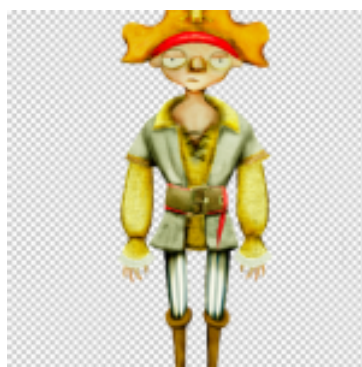


Obrázok 7: produkcia prvej scény

Prvá scéna je pomalejšia, umocňuje pocit plynutia času. Chcela som použiť čo najprirodzenejšie linky a preto voda a piesok sú veľmi jednoduché ťahy štetcom. Naopak jednotlivé postavy a loď sú zložitejšie. Často som tvorila charaktery z textúr zo živých materiálov, textilu, kože. José by mal prezentovať silnú postavu, ktorá je pripravená sa postaviť za svojho kamaráta Josého. Je to najrobustnejšia postava, avšak najcitlivejšia. Francois má rád kvety, ich vôňu poéziu, avšak ak príde do situácie, kedy by sa hodilo ukázať svaly nemá s tým problém. Avšak nikomu by nedokázal ublížiť. Vo vnútri sa cíti ako žena a má pochybnosti o svojej orientácii.

Pirátska loď a jej tvar by mala dodávať scéne trochu romantický charakter plavby za pokladom. Použila som textúry z kontroliek na starých priemysel'ných strojoch vo Svite v Zlíne, a dreveného suda.

Postava Piccola reprezentuje skúseného temperamentného piráta, ktorý má napriek svojej váhe veľa sily. Pre tím by mal byť ten, od ktorého by sme mohli dostať dobré rady. Francois je mohutný ostrovan celoživotný kamarát Josého, ktorý by mohol byť, pre svoje svaly, veľmi užitočný. Avšak každý má svoje city a Francois je veľmi romantická bytosť.



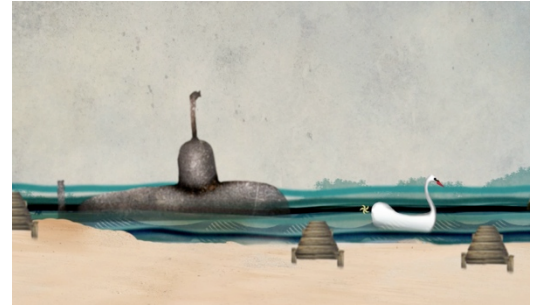
Obrázky 8-10: Hlavné postavy Bart's Booty

Font je prekresľovaný Jellyka Delicious Cake. Prekreslovala som tvar písma a dodala mu tieň z dola a svetlo z hora aby dostal v animácii loga priestorový charakter. Logo je tvorené z kúsku lode a paliem, ktoré boli kreslené do prostredia hry.



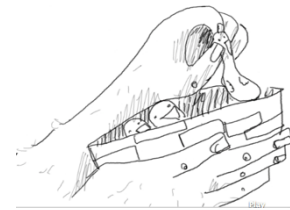
Obrázky 11, 12: logo, zo scény plavenie sa

Scéna, keď sa trojica stretne bola inšpirovaná scénou z cintorína vo filme „The Good, the bad and the ugly“. Piccolo sa snaží predať jednu zo svojich lodí. Má obavy z pirátov, lebo tí väčšinou peniaze nemajú a radi si berú tovar zadarmo. Je napínavé ticho a každý čaká na krok toho druhého. Všetko sa však zmení, keď Jose ukáže Piccolovi mapu pokladu. Piccolo je ochotní ponúknuť svoju pirátsku loď a sprevádzať ich na ceste.



Obrázky 13, 14: Scéna kupovanie lode, stretnutie s Piccolom

V animácii sa objavujú dva odlišné výtvarné štýly. Prvý je kartografický, ilustruje mapu k pokladu. Druhý je kreslený snímok po snímku v linkách. Pripomína sen Josého opustiť jeho hniezdo a vyletiť za slobodou a bohatstvom. Predstavy som chcela v príbehu izolovať iným výtvarnom a dodať tak príbehu rozmanitejší charakter.



Obrázky 15, 16: použitie rozdielneho výtvarna

Design obalov na CD, alebo DVD ilustruje postavičky vyskytujúce sa v príbehu, pripomínajúce casting a fotky tvorcov v pirátskom štýle. Predná strana obalu ilustruje scénu, kde sa hlavné postavy plavia za pokladom.



Obrázky 17, 18: Návrhy na obal CD, DVD





Obrázok 19: návrh plagátu

Na plagáte stoje všetky postavy, ktoré sa v príbehu a hre vyskytujú. V pozadí letí vták, ktorý na začiatku príbehu niesol mapu s pokladom.

## 4.2 Hudobná stránka

Animácie a hra sú sprevádzané hudbou *Floex*, skupinou Tomáša Dvořáka.

Použité skladby sa nazývajú *Veronikin sen*, *Mecholup a Forget me no*. Naša spolupráca vznikla po ich koncerte v Uherskom Hradišti v rámci Letnej Filmovej Školy, keď sme sa s Tomášom dohodli na mailovej komunikácii. Animácie sa im páčili a tak nám dovolili používať ich skladby. Sprievodné zvuky sú komponované zvukárom Jánom Hálom, s ktorým spolupracujem už na druhom projekte. Aj keď mu práca trvá vždy dlhšie, ako som očakávala, som s ňou vždy spokojná. Skladka Bartolomey Roberts v titulkoch je od *Davidu Sheperda Grossmana*, amerického folkového speváka, ktorý sa dostal so skladbou do regionálnej televízie a *Higley centre of the Arts* (30).

## 4.3 Scenár

Scenár príbehu sa odohráva v pirátskom prostredí, počas pirátskej „Zlatej Éry“, kedy pirátstvo bolo jednou z možností ako sa vyhnúť nespravodlivosti tejto vykorisťovacej doby kolonizátorov, a to v polovici 17. storočia v oblasti mexického zálivu. Vychádza z legend o Bertolomejovi Roberstovi, ktorý bol údajne najbohatší pirát v histórii. Pri jeho pirátskom živote sa nechcel prihlasovať k rodičovstvu avšak na kraji svojej smrti ukryl svoj všetok majetok a poslal list a mapu svojmu synovi Josému, žijúcemu za oceánom, na ostrove St. Bartolome v Strednej Amerike.

José sníva o dobrodružstvách nevediac, kto jeho otec je. Jeho kamarát Francois, robustný ostrovan, avšak trochu zoženštilý je pripravený Josého nasledovať na ceste za pokladom. Avšak chýba im loď a tak sa stretnú s Piccolom. Starým pirátom, ktorý má množstvo zastaraných pomôcok a pirátskych nástrojov, čakajúc na ďalšie dobrodružstvo. Keď zistí, že títo dvaja chlapci majú mapu k pokladu, rád sa k nim pridá a poskytne svoju loď.

Úvodné titulky tvorí animovaný názov „*Bart's Booty*“, ktorý sa vykresľuje písmeno po písmenu. V pozadí vidíme palmy, drevený kus lode a papagája.

José a Francois rybárčia. Obraz je z profilu. Mení sa deň a noc, pozícia postavičiek. Strih je ostrý v snahe navodiť pocit plynúceho času. Nemôžu chytiť žiadnu rybu



a dostávajú sa do beznádejnej situácie. José začne jesť červíky, Francois sa jeho snaží použiť ako návnadu, nakoniec sa im potopí aj udica. Hudba je melancholická pomalá. José v beznádeji zastrelí vtáka, ktorý síce nevyzerá najmladšie, ale jedlo ako jedlo. Avšak zhodou náhod, vták so sebou nesie správu. Je to mapa pokladu ukrytá vo fľaši od rumu. Vtedy sa obom zablysknú oči.

Hudba stupňuje napätie. José a Francois sú mladí vtáci, letiaci z matkinho hniezda do oblakov, ktoré im dávajú slobodu a končia plávajúc truhlici plnej zlatiek. Hudba je snová. Obraz je snímok po snímku kreslená animácia v linke.

José a Francois si snažia zabezpečiť poriadnu pirátsku loď v second-hand obchode s loďami v ktorej pracuje Piccolo. Piccolo, ktorý vlastní lode pre všetky potreby, papierové, šľapacie labute, obytné lode, ponorky, či skrotené piraňe, čaká, čo mu za veľkú pirátsku loď tieto dve deti ponúknu. Snímka je pomalá, strieda sa detail tváre všetkých troch postáv. Potom, keď José poukáže na mapu pokladu, Piccolo je nadšený a pridáva sa dobrovoľne aj s jeho pirátskou loďou.

Zodvihne sa pirátska vlajka, kotva, zasvieti sa lampáš. Po určitej dobe plavby sú všetci členovia plný očakávania. Hudba je optimistická. Vtom ich zje veľká ryba. Je ticho. Zničená loď za chvíľu vypláva nad hladinu.

Objaví sa text *„Pre tých, čo začali nasledovať svoje sny a riešia všetky nepríjemnosti, ktoré sa im na ceste naskytnú.“* Po niekoľkých sekundách vidíme ako sa vynorí ryba na breh ostrova, otvorí sa jej ústa a vylezú všetci traja hladiac smerom k ich vysnívanému pokladu.

Zobrazí sa ďalší text *„Ked' o tom môžeš snívať, môžeš to aj dokázať. Walt Disney“*. Zobrazia sa záverečné titulky.

Medzi jednotlivými scénami z príbehu je interaktívna časť, kedy hráč musí vyriešiť jednotlivé úlohy. Patrí medzi ne nákup farby na maľovanie lode, výzdoba interiéru, zaobstaranie pirátskeho oblečenia a kotvy. Prototyp v súčasnom štádiu obsahuje jednu šestinu celkového testu osobnosti. Pre potreby magisterského projektu na HKU v Utrechte však toto množstvo stačí. Navyše v tíme dvoch členov tímu by bolo nerealistické vytvoriť ešte jeden level za daný čas, ktorý sme mali pre produkciu. Pre môj magisterský projekt je potrebné odovzdať animovaný príbeh, ktorý je kompletný, bez interaktívnej časti. Takže okrem výskumu, tvorby prototypu a výtvarná sme tvorili zaujímavý príbeh a venovali sa

hre aj animácii rovnako dlho. Preto časová náročnosť bola dvakrát väčšia avšak projekt o to zaujímavejší.

Na začiatku trvá asi jednu minútu kým sa začne film. Keďže všetko je uložené na webe, trvá čas, kým sa jednotlivé scény cez server stiahnu. Po nahraní hry sa začne úvodná animácia ako José a Francois rybárčia až po sekvenciu, keď dostanú mapu. Dostanú sa na ostrov a hra sa začína. Najskôr sa objaví informačná ceduľa o tom, že hráč má možnosť prečítať si list od Bartolomeya, ktorý bol súčasťou obsahu fľaše s mapou. Hráč tak môže urobiť hocikedy počas hry, avšak rozhoduje čas, ktorý čítaniu venuje. Podľa dĺžky textu sme určili priemerný čas, za ktorý by mal byť list prečítaný. Ak hráč tento čas skrátí, znamená to, čo text iba preskenoval očami, a keď sa z neho nedozvedel, čo má v hre robiť list zavrel. Takto testujeme radosť z čítania.

Hráč môže chodiť po ostrove, preskúmať miesta a objekty, zobrať ich so sebou pridaním do „inventory“. Hráč po rozhovore s Piccolom ide do mesta kúpiť kompas a pirátske oblečenie. V obchode s oblečením sú 4 voľby. Každá reprezentuje level exhibicionizmu, a toho, ako je hráč prakticky zmýšľajúci. V obchode s kompasom má hráč voľbu medzi novým, fungujúcim avšak drahším a starším, lacným kompasom od pochybného starého piráta. Touto úlohou je testované, či hráč dôveruje cudzím, alebo nie. Ďalej hráč musí nájsť niečo čo pripomína kotvu. V tejto úlohe sa meria jeho schopnosť premýšľať. Medzi ďalšími úlohami si hráč musí vybrať zo skupiny predmetov. Meriame nielen to, že si určité predmety vyberie, ale aj to že si niektoré nevyberie.



Obrázok 20: interface hry

## 5 TESTOVANIE PROTOTYPU

Pre prototyp sme vytvorili online verziu na stránkach [www.bartsbooty.com](http://www.bartsbooty.com), na ktorú sa môže hocikto pripojiť a hru si zahrať. Pre testovanie úspešnosti hry, sme po dohraní hry odoslali dobrovoľníkom Hogan test a porovnávali výsledky testu. Kontaktovali sme pre testovanie hlavne našich známich, aby sme sa vyhli nedbalým odpovediam. Snažili sme sa vybrať dobrovoľníkov rôznych vekových a vzdelanostných, kultúrnych kategórii. Hráčov videohier, ale aj úplných amatérov. Aby sme mohli vyvodit' záver. Jedinou podmienkou bola znalosť angličtiny, ktorý je náš komunikačný jazyk, lebo všetky texty v hre sú v tomto jazyku. Výhoda dobrovoľníkov bola, že boli oboznámený s našim projektom, a tak vedeli, že budeme testovať ich osobnosť v rámci hry. Rozhodovali sme sa, či tento fakt neoznamovať, ale zhodli sme sa na tom, že by to nebolo etické.

Bohužiaľ, keďže je stred leta a veľa kamarátov je na dovolenkách, počet hráčov, ktorý vyplnili aj test osobnosti je súčasnosti obmedzený na 17. Stretli sme sa aj s inými technickými nepríjemnosťami. Na to aby hra fungovala, museli sme ju vytvorit' pre nový Flashplayer 11, čo väčšina ľudí nemá upgradovaný, a preto boli s testovaním malé problémy. Ďalší častý problém bolo zlé wifi pripojenie, ktoré niekedy zmrazilo celú hru a muselo sa začať odznova. Snažili sme sa tieto problémy riešiť hlavne telefonicky, alebo emailom, kedy sme sa snažili vysvetliť v čom je problém a nevyviesť dobrovoľníkov z miery.

Ak sa hráč dostal cez spomínané nepríjemnosti, mohol začať hrať. Po spustení hry hráč zadá svoje meno a e-mail na ktorý ho spätne kontaktujeme na doručenie Hogan testu a konečných výsledkov. Pri hraní hry sa generuje zoznam odpovedí, ktoré sa zapisujú a následne porovnávajú s výsledkami reálneho Hogan testu. Vo väčšine otázok sme testovali viac ako jednu vlastnosť. Následný text bude popisovať, čo jednotlivé vlastnosti znamenajú a ako sa v osobnosti človeka prejavia.

Testovali sme schopnosť prispôbiť sa. Vysoké skóre vedie k pokojnému správaniu, sebedovomiu, správne riešenie problémov bez panikárenia. Naopak tí, ktorí dosiahnu nízke bodové ohodnotenie v tejto kategórii sú tí, ktorí sú často napätí, náladoví, a nedokážu zvládať stres.

Ambicióznosť vo vysokej miere majú energetickí, súťaživí ľudia, čo sa radi uprednostňujú pred ostatnými. Nízke skóre majú tí, ktorí sú často tichí, neasertívni s nižším

záujmom o napredovanie alebo uprednostnenie pred ostatnými. To znamená, že sa nepredbiehajú, nesnažia byť profitovaní.

Spoločenski jedinci, ktorí dosiahnu vysoké skóre v tejto kategórii, zvyknú často chodiť von do prírody a cestovať. Bývajú impulzívnejší, uprednostňujú farebné oblečenie, vyzývavé designy a neznášajú pracovať sami bez tímu. Takto strácajú motiváciu pre samotnú prácu a zmysel. Nízko obodovaní v tejto kategórii sú tí, ktorí sú zväčša rezervovaní a tichí. Neradi na seba upozorňujú a nevedia im pracovať osamote. Okrem toho, často preferujú prácu osamote a otravuje ich s niekým spolupracovať.

Medzil'udská citlivosť na vysokom stupni sa prejavuje tak, že človek je priateľský, prívetivý a spoločenský. Naopak tí s nízkou medzil'udskou citlivosťou sú nezávislí, priami a úprimní.

Obozretní ľudia sú dobre organizovaní, radi nasledujú pravidlá, alebo vedúcich. Sú často závislí od iných. Tí s nízkym skóre sú viac impulzívní a flexibilní. Neradi sa riadia podľa pravidiel a nemajú radi authority. Často sú kreatívni a spontánni.

Kategória predstavivosti znázorňuje vynaliezavosť, ľudia s vysokou predstavivosťou sa môžu rýchlo začať nudieť, pokiaľ práca nemá časté zmeny. Robí im problém dávať dôraz na detaily. Ľudia s nízkym skóre sú viac pri zemi a dokážu tolerovať úlohy, ktoré sú stereotypickejšie.

Nakoniec kategória schopnosti učiť sa. Tí, ktorí majú vysoké skóre majú často aj dobré výsledky, a naopak, tí ktorých učenie až tak nebaví, často sa učeniu vyhýbajú.

## **5.1 Typológia dotazovaných podľa Hogan testu**

### **5.1.1 Walter Tuerlings**

Je učiteľ prírodných vied v strednom veku. Je inteligentný a veľmi slobodomyselný muž. Má rád prírodu a deti. Je veľmi empatický, rozumie ľuďom, je veľmi mierumilovný. Väčšinou neľutuje, keď niečo urobí. Vždy dokončí to čo začal a snaží sa dosiahnuť nabudúce lepší výsledok, ak nie je spokojný, Je dobrý vodca, zároveň je citlivý, starostlivý a sebedomý. Vie čo chce. Nie je moralista ani perfekcionista, ale nie je ani ľahkomyselný. Je veľmi kreatívny. Má rád dobrodružstvá. Avšak nemá rád adrenalín. Rád číta, aj keď nemá dobrú pamäť.

### **5.1.2 Ron Kujis**

Ron je 25 ročný, tichý, neambiciózny zábavný mladý muž. Je uzavretý, preto trvá dlho, kým si nájde spoločnú cestu s inými. Nepije alkohol, nechodí na zábavy. Má veľa princípov. Vždy bol dobrý študent s dobrou pamäťou. Je veľmi zvedavý a má rád intelektuálne hry a kultúru. Nie je problémový človek, avšak nerád ťažko pracuje na niečom. Nemôže nájsť motiváciu. Nie je nepriateľský a je ľahké s ním vychádzať. Nie je dobrý vodca, často nevie čo chce. Má strach z väčších skupín.

### **5.1.3 Pavla Beart**

Je žena v strednom veku. Je citlivá, pokojná a organizovaná. Má veľmi dobrú pamäť a vždy bola dobrá študentka. Skoro vždy dokončí to, čo začala. Nie je súťaživá. Nemá rada adrenalín, avšak v stresovej situácii zostáva pokojná. Nie je kreatívna ani spontánna. Je však presná. Má rada ľudí a je veľmi sociálna. Nemá tendencie k exhibicionizmu, avšak na to aby získala pozornosť niekedy si sťažuje. Je veľmi empatická a rozumie a vo všeobecnosti veľmi verí ľuďom. Má rada veľké skupiny. Avšak málokedy chodí na zábavy. Je veľmi rodinne založená.

### **5.1.4 Ad van Delft**

Je tichý, má vtipné poznámky, ale chvíľu trvá, kým sa uvoľní. Je veľmi pokojný. Nie je typ človeka, ktorý by rád viedol iných. Aj keď by mohol, ale nie je to v jeho prirodzenosti. Nie je exhibicionista, a je veľmi citlivý. Má rád ľudí, je otvorený k rozhovoru, avšak radšej počúva ako hovorí. Nie je náročný. Má rád intelektuálne hry a vedu. Nemá rád adrenalín. Je veľmi zvedavý. Má veľmi dobrú pamäť, zaujíma sa o vedy a má dobré nápady. Je zodpovedný, často dokončí, čo začal a je súťaživý. Je perfekcionalista.

### **5.1.5 Jos van Willigen**

26ročný autista. Nevie presne čím chce byť. Nie je dobrý vodca a necíti sa dobre vo veľkej skupine ľudí. Je veľmi tichý, avšak nadpriemerne inteligentný. Nie je veľmi sociálny, avšak má veľmi dobrý verejný prejav. Nie je exhibicionistický. Nevyhľadáva adrenalín. Nemá rád sociálnu interakciu, je veľmi perfekcionalistický, nie je spontánný, impulzívny. Má rád všetky hry, hlavne videohry a je veľmi zvedavý. Je veľmi dobrý študent, má rád matematiku, vedy, intelektuálne hry, má vynikajúcu pamäť a verbálny

slovník. Nie je však kreatívny. Je vždy presný, nikdy nie je nezodpovedný. Nezaujíma ho, čo si o ňom ľudia myslia.

#### **5.1.6 Donghwan Moon**

Je kórejský študent. Často cíti napätie. Nesnaží sa sťažovať si. Je temperamentný. Často ľutuje to, čo spravil. Nie je až tak inteligentný. Má rád ľudí, je veľmi spoločenský a sebavedomý. Je veľmi exhibicionistický. Má rád zmenu a adrenalín. Rád cestuje a spoznáva nových ľudí. Rád je členom väčšej skupiny. Je veľmi súťaživý a starostlivý. Dokáže ťažko pracovať, keď chce a väčšinou dokončí to, čo začal.

#### **5.1.7 Valentijn de Vager**

Veľmi ambiciózny, spoločenský 25 ročný programátor. Je veľmi súťaživý, až príliš sebavedomý, dobrý vodca a je často veľmi profesionálny. Vie čo chce. Nie je až tak empatický. Verí ľuďom, je pokojný, nestráca pokoj. Má rád ľudí a je starostlivý. Je exhibicionistický a perfekcionistický. Má rád adrenalín. Zaujíma sa o kultúru, je veľmi inteligentný. Nemá dobré vzťahy s rodinou. Moc ľuďom neverí. Nie je temperamentný, je často tichý. Málokedy cíti vinu za veci, čo urobil.

#### **5.1.8 Nicole van den Elsen**

Nicole je 21 ročná študentka sociálnej práce. Veľmi starostlivá, živá, športovo zameraná. Veľmi príjemná v spoločnosti. Rada pomáha druhým a v spolupráci vidí veľkú výhodu. Nie je vodca ani veľmi organizovaná, avšak veľmi spoločenská a príjemná. Nie je dobrá v matematike, zato sa rada učí. Nemá záujem o kultúru, a nevyhľadáva nebezpečenstvo. Má však rada intelektuálne hry. Skoro vždy sa snaží vyhnúť problémom, nie je nepriateľská, dokáže odpúšťať. Nie je tá ktorá je stredom pozornosti, alebo nie je rada tá ktorá zabáva iných. Nie je dobrý vodca.

#### **5.1.9 Marvin Amit**

Študent game designu, 23 ročný. Je veľmi empatický, nikdy nie je iritovaný, alebo v napätí. Necíti vinu za to čo spravil, nesťažuje si, nebýva ľahko iritovaný a je veľmi pokojný v problémových situáciách. Nie je tak temperamentný. Je však veľmi snaživý, nie je až tak dobrý vodca ani súťaživý. Je veľmi rád v skupine ľudí. Je veľmi spoločenský a má dobré vzťahy s rodinou. Má rád skupiny ľudí. Nie je exhibicionistický. Plánuje dopredu a je veľký detailista. Je zábavný, citlivý, starostlivý. Nie je nepriateľský, Je

perfekcionalistický, Nie je sponntánný. Je dobre organizovaný, Nie je s ním problém vychádzať. Nemá rád čítanie a má rád matematiku. Je dobrý študent.

#### **5.1.10 Magarethe Danielsen**

Je 22 ročná nórska študentka animácie. Veľmi živá, zvedavá a kamarátska. Je často napätá a nepokojná. Je často iritovaná chybami iných. Často ľutuje to, čo spravila. Má rada všetky športy a hry. Rada cestuje. Dokáže byť veľmi pokojná, keď je potreba a dokáže sa veľmi dobre prispôbiť situácii. Je veľmi temperamentná, chápavá, starostlivá a hravá. Je s ňou zábava a rada býva stredobodom pozornosti. Je veľmi kreatívna. Nevie však, čo chce, nie je dobrý vodca a nie je vôbec ambiciózna. Nie je až tak detailistická a organizovaná avšak je veľmi spontánna. Má rada čas trávený v prírode s ľuďmi. Nerada pracuje sama a dlho pracovať. Rada hrá počítačové hry. Jej výsledky v porovnaní s hraním hry a Hogan testom sedeli najviac zo všetkých dotazovaných.

#### **5.1.11 Michel Tuerlings**

Veľmi ambiciózny 42 ročný muž. Dá sa s ním dobre vychádzať. Nest'ážuje si. Je tichý. Nedá sa ho tak ľahko vyvieť z miery. Je veľmi súťaživý, ambiciózny a dobrý vodca. Vie čo chce, je spoločenský a sebedomý. Má rád zmeny a dobre sa cíti v skupine ľudí. Nie je exhibicionistický, nerád býva centrom pozornosti. Je citlivý, starostlivý a má rád ľudí. Je perfekcionalistický, Veľmi dobrý študent. Nie je spontánný, aj keď niekedy nadmerne impulzívny. Nemá záujem o vedu, má rad intelektuálne hry. Nemá však rád kultúrne otázky, má radšej vedu. Nemá rád čítanie. Má veľmi dobrú pamäť.

#### **5.1.12 Tessa van de Wiel**

Je tichá, 24 ročná holandská študentka biochémie. Veľmi pozitívna, optimistická a ambiciózna. Nevie, čo chce byť. Je stredne empatická. Nie je až tak zábavná, nie je rada centrom pozornosti, má rada zmenu, davy, rozdielných ľudí a zábavu. Je starostlivá a nenáročná. Je perfekcionalistická. Zaujíma sa čo si iný myslia o nej, ma rada vedu, je zvedavá a má rada adrenalín. Nezaujíma sa o kultúru, nemá dobrú pamäť.

#### **5.1.13 Jon Petter Vorren**

Jon Petter je mladý študent animácie z Nórska. Je veľmi empatický, opatrný, vnímavý mladý človek. Vždy dokončí to, čo začne. Je súťaživý. Má rád dobrodružstvá, rád cestuje a niekedy je ten čo zabáva ostatných. Má veľmi rád ľudí a je veľmi citlivý

a starostlivý. Nie je temperamentný a impulzívny. Nie je perfekcionista. Je veľmi zvedavý. Má veľmi rád kultúru a má veľa dobrých nápadov. Nemá dobrú pamäť, nerád sa učí. Nie je dobrý v matematike.

## **5.2 Výsledky testov vychádzajúcich z hry Bart's Booty**

### **5.2.1 Walter Tuerlings**

Walter podľa jeho akcii je veľmi empatický, nie je ľahké ho vystresovať, necíti vinu za svoje činy. Nie je moc súťaživý. Má rád vedu a rád sa zabáva. Avšak nedokončí to, čo začal. Nemá rád davy a nie je exhibicionista. Má rád kultúru, je dochrvíľny. Nemá rád intelektuálne hry. Je veľmi citlivý a starostlivý. Má rád matematiku. Rád číta.

### **5.2.2 Ron Kujis**

Ron je veľmi impulzívny. Nie je citlivý. Neverí ľuďom. Má rád intelektuálne hry a matematiku. Rád číta. Ostatné hodnoty neboli v takých maximách by sa o nich pri Ronovi dalo hovoriť.

### **5.2.3 Pavla Beart**

Pavla má rada zábavu, je spoločenská, vždy dokončí čo začne. Je perfekcionista. Nie je citlivá, exhibicionistická, nemá rada matematiku. Nie je citlivá, neverí ľuďom. Má rada intelektuálne hry, avšak nerada číta.

### **5.2.4 Ad van Delft**

Podľa hrania hry Ad nie je citlivý, nemá rád intelektuálne hry, neverí ľuďom. Má rád ľudí, a dokončí svoju prácu. Je detailista.

### **5.2.5 Jos van Willigen**

Jon necíti vinu za to čo urobil. Má rád čítanie, vedu. Nie je vôbec exhibicionista. Má rád ľudí, aj keď im moc neverí. Nemá rád adrenalín. Má rád intelektuálne hry. Je veľký perfekcionista. Nie je citlivý, moc sa nestará o iných, nie je súťaživý. Je s ním jednoduché žiť.



### **5.2.6 Marvin Amit**

Marvin je veľký perfekcionista, vôbec nie je exhibicionista a neverí ľuďom. Nie je dobrý v matematike. Nie je citlivý, nemá rád čítanie, avšak má rád intelektuálne hry.

### **5.2.7 Nicole van den Elsen**

Nie je vôbec exhibicionistka. Neverí ľuďom. Má rada intelektuálne hry. Má rada ľudí, mierne vedu a matematiku. Všeobecne sa nebojí davov.

### **5.2.8 Valentijn de Vager**

Valentín vôbec neverí ľuďom, vždy dokončí čo začal ako najlepšie vie. Má rád intelektuálne hry. Nie je vôbec citlivý. V normálnej váhe má rád matematiku, je súťaživý, má rád zábavu a vyhľadáva nebezpečie.

### **5.2.9 Donghwan Moon**

Je citlivý, starostlivý, má rád intelektuálne hry. Nemá rád čítanie, davy, ľudí a vôbec nedbá na detaily. Má celkom rád zábavu, vedu, je celkom moralista. Nie je veľmi zvedavý, nemá moc rád matematiku a nie je moc exhibicionista.

### **5.2.10 Magarethe Danielsen**

Nemá rada davy a nie je súťaživá. Nevyhľadáva nebezpečie a je citlivá. Je veľmi starostlivá, miluje intelektuálne hry a vôbec nie je dobrá v matematike. Nemá moc veľkú sebadôveru. Celkom obľubuje zábavu. Je celkom exhibicionistická a zábavná.

### **5.2.11 Michel Tuerlings**

Vôbec nie je exhibicionista, nemá dobré matematické schopnosti. Má rád intelektuálne hry, nie je citlivý a neverí ľuďom. Je súťaživý, má rád ľudí, a záujem v kultúre. Nie je detailný a dochválny.

### **5.2.12 Tessa van de Wiel**

Vôbec neverí ľuďom, nie je vôbec citlivá a má rada intelektuálne hry. Nie je moc exhibicionistka a nedokončí svoje úlohy dokonca. Nie je moralistická a nedáva dôraz na detaily.

### **5.2.13 Jon Petter Vorren**

Vôbec neverí ľuďom, nie je v žiadnom prípade exhibicionista. Má dobré matematické schopnosti. Nie je súťaživý, nedokončuje svoje úlohy. Nevyhľadáva adrenalín. Nie je citlivý a nemá rád intelektuálne hry.

## ZÁVER

Je zrejmé, že výsledky testov vo veľa prípadoch sedeli a vo veľa neseseli. Je možné vidieť, že niektoré z vlastností sú jednoduchšie merateľné a iné zložitejšie. Zároveň odpovede na Hogan test závisia od úprimnosti. Keď som test robila ja bolo pre mňa náročné odpovedať úprimne. Niektorých odpovede korelovali viac a niektorých menej. Niektoré vlastnosti nebolo možné testovať. Na nasledujúcich riadkoch by som chcela popísať závery, ktoré z testovania vyplynuli a načrtnúť možné zmeny, ktoré by výsledky v budúcnosti mohli zlepšiť.

Zaujímavé, že tí ktorí hrajú počítačové hry a majú vyššiu inteligenciu, mali podobné výsledky pri hraní hry a Hogan testu. Toto sa osvedčilo hlavne v odpovediach Josa, ktorého výsledky takmer súhlasili. Je preto možné predpokladať, že tí, ktorí sa v hre strácali, lebo nemali skúsenosti po hrovej mechanike, alebo mali nižšiu inteligenciu mali väčší rozdiel vo výsledkoch, lebo hre nerozumeli. Preto by bolo vhodné pokračovať v projekte na vývoji interakcie medzi hráčom a hrou tak aby jednotlivé úlohy boli zrozumiteľnejšie pre bežného užívateľa.

Nie je viditeľný rozdiel vo veku. Niektorí starší užívatelia mali menšie rozdiely vo výsledkoch ako mladší. Môže sa predpokladať, že technologická forma videohry s ktorou staršia generácia nevyrastala, neovplyvnila výsledky.

Bolo veľmi ťažké odhadnúť hrou strach zo spoločnosti, či spoločnosť jedinca prijme, alebo nie. Myslím však, ako som popisovala v úvode tejto práce, že tento strach je vrodenný a človek ho podvedome má. Ak teda budeme predpokladať, že odpovede na túto otázku môžu byť nie, avšak človek tento strach z toho, ako bude v spoločnosti prijatý má v podvedomí, je veľmi ťažké toto odhadnúť tak, či sa jednotlivca túto otázku spýtame, alebo v jeho automatických odpovediach v hre.

Ďalšia kategória, ktorá sa ťažko merala, bolo to, či je človek moralistický. Odpovede skoro nikdy neseseli, okrem jedného prípadu, kedy sedeli na 100 percent. Väčšinou boli výsledky v hre nižšie ako v teste. Iba v troch prípadoch bol tento pomer otočený. Je nevyhnutné sa na tento problém pozrieť a zamyslieť sa kde mohla byť v hre chyba, či bola hra pochopená a prečo v teste na túto otázku odpovedala väčšina tak, že sa ich hodnota morality zdvihla.

Najjednoduchšia kategória na meranie bola chuť učiť sa. Tá sedela vo viac ako polovici dotazovaných. Najhoršie dopadli výsledky kategórie Zvedavosť.

Kvôli týmto rozdielom by som navrhovala preštudovať interakciu medzi hrou a hráčom a urobiť jednotlivé úlohy čitateľnejšie. Avšak tu by sa malo dávať pozor na presné kopírovane reality, lebo v digitálnom prostredí sa nedá presne simulovať situácia zo života.

V budúcnosti, keby som sa dostala k pokračovaniu práce na tomto projekte, chcela by som venovať viac času na interaktivitu a významu jednotlivých prvkov, či logiku krokov, ktoré v hre hráčovi ponúkame. Bola by potreba vytvoriť väčší tím psychologov, špecializáciou na hry a zároveň viac času na testovanie.

V každom prípade bolo veľmi príjemné pracovať na projekte na jednu stranu s priateľom a na druhej strane s otcom. Dalo nám to veľa príjemných chvíľ, ale aj veľa sily aby sme spolu mohli pracovať každodenne a aj spolu bývať. Naučili sme sa veľa jeden o druhom, ale aj o sami sebe a to som nepredpokladala.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] R. MEREDITH BELBIN. *Team Roles at Work*. 26 Jan. Burlington: A Butterworth Heinemann Title, 2010. 2. ISBN 1856178005
- [2] JOHN, O. P., & SRIVASTAVA, S. (1999). *Handbook of Personality: Theory and Research* (2nd Edition). New York: Guilford Press. pp. 102-138. ISBN 1-57230-695-5.
- [3] EYSENCK, H. *Rebel with a cause: the autobiography of Hans Eysenck*. Rev. and expanded ed. New Brunswick, N.J.: Transaction Publishers, c1997, x, 337 p. ISBN 15-600-0938-1
- [4] JELÍNEK, Martin - KVĚTON, Petr - VOBŮŘIL, Dalibor. Assessment of response pattern aberrancy in Eysenck Personality Inventory. *Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. Řada psychologická (P)*. (*Studia Minora Facultatis Philosophicae Universitatis Brunensis. Series psychologica*.) *Annales psychologicae*, Brno, Masarykova univerzita. ISSN 1211-3522, 2010, vol. 58, no. P 14, s. 37-46.
- [5] MCADAMS, D. P. (1995), *What Do We Know When We Know a Person?*. *Journal of Personality*, 63: 365–396. ISBN 0130581637
- [6] HOWARTH, E. a J.A. BROWNE. *An item factor analysis of the Eysenck Personality Inventory*. Great Britain: *British Journal of Social Clinical Psychology*, 1
- [7] CHAMORE PREMUIZI, T. (2007). *Personality and Individual Differences*. Malden, MA: Blackwell Publishing. ISBN 1-4051-3008-3.
- [8] GOLDBERG, L. R. (1981). *Language and individual differences: The search for universals in personality lexicons*. In Wheeler, L.. *Review of Personality and Social Psychology: Volume 2*. Beverly Hills, CA: Sage. pp. 141-165. ISBN 0-8039-1667-1.
- [9] SAUCIER, G. & Goldberg, L.R. (1996). The language of personality: Lexical perspectives on the five-factor model. In J.S. Wiggins (Ed.), *The five-factor model of personality: Theoretical perspectives*. New York: Guilford.
- [10] QUENK, Naomi L. *Myers-Briggs Essentials (Essentials of Psychological Assessment)*. U.S.: John Wiley & Sons, 1999. ISBN 0471332399.
- [11] HOGAN, Robert. *Personality Theory (Prentice-Hall series in personality)*. U.S.: Prentice-Hall, 1976. ISBN 0136581617
- [12] ADLER, A. (1964). *The Individual Psychology of Alfred Adler*. H. L. Ansbacher and R. R. Ansbacher (Eds.). New York: Harper Torchbooks. ISBN 0436681657
- [13] BAKAN, D., *The Duality of Human Existence*. Chicago: Rand McNally. 1966. Norman O. Brown. *Love's Body*. New York: Random House, 1966. ISBN 0436589657
- [14] LIEBERMAN, E. James: *Otto Rank. Leben und Werk*, Gießen : Psychosozial-Verl., 1997. ISBN 0236581057

- [15] WIGGINS, J. S., & TRAPNELL, P. D. (1996). A dyadic-interactional perspective on the five-factor model. In J. S. Wiggins (Ed.), *The five-factor model of personality: Theoretical Perspectives* (pp. 88–162). New York, NY: Guilford. 1996. ISBN 0439587657
- [16] Martinez, Luis M. F. , Zeelenberg, Marcel and Rijsman, John B.(2011) 'Behavioural consequences of regret and disappointment in social bargaining games', *Cognition & Emotion*, 25: 2, 351 — 359, First published on: 05 October 2010
- [17] COSTIKYAN, Greg. *First Contract*. U.S.: Tor Books, 2000. ISBN 0312873964.
- [18] NEWMAN, James. *Videogames*. Routledge, 2004. ISBN 0415281911.
- [19] New page design. In: *The art story* [online]. 2009 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.theartstory.org/artist-ray-man.htm>
- [20] *Die Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch"* [online]. 2010 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.hfs-berlin.de/>
- [21] Review: Marcel Duchamp - The Art of Chess. In: MOLL, Arne. *Chess vibes* [online]. 2011 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.gamefabrique.com/games/killer-instinct/>
- [22] Killer Instinct. In: RARE. *Game Fabrique* [online]. 2011 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.gamefabrique.com/games/killer-instinct/>
- [23] Furtherfield. In: JANSSON, Mathias. *Videogame appropriation in contemporary art: Pac-Man* [online]. 2010 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.furtherfield.org/reviews/videogame-appropriation-contemporary-art-pac-man>
- [24] Nobuo Uematsu: unofficial fun page. *Unofficial Nobuo Uematsu Fan Page* [online]. 2011 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.nobuoematsu.com>
- [25] Tommy Tallarico. *Tommy Tallarico* [online]. 2010 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.tallarico.com/index.php?s=h>
- [26] Bio shock. *Bio Shock game* [online]. 2006 [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://bioshock.gamefan.cz>
- [27] Metal gear solid. *Metal gear solid* [online]. [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.metalgearsolid.cz/>
- [28] Espace Gabriel Brachot. *Espace Gabriel Brachot* [online]. [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.galeriegabrielbrachot.be/aboutus/history.html>
- [29] DuDuF IK tools: After Effects. *Duduf* [online]. [cit. 2012-08-13]. Dostupné z: <http://www.duduf.com/ressources/duik/en/download.html>
- [30] Bartolomey Roberts. DAVID SHEPHERD GROSSMAN. [online]. The Higley Center for the Arts [cit. 2012-08-12]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=i0eo-IoU3DI&list=UUISqu-29vtocvMmUp5Lt7A&index=5&feature=plcp>

## SEZNAM OBRÁZKŮ

- (1) Ilustračný obrázok situácie Odhadnutie váhy
- (2) Ilustračný obrázok pre situáciu maľovania lode.
- (3) Odpoveď na náš návrh o spoluprácu s Hogan Assessment Centrom
- (4) David Grossman
- (5) Výtvarné návrhy prvého nápadu
- (6) Vývoj charakteru Piccola
- (7) Produkcia prvej scény
- (8) Hlavné postavy Bart's Booty
- (9) Hlavné postavy Bart's Booty
- (10) Hlavné postavy Bart's Booty
- (11) Logo
- (12) Zo scény plavenie sa
- (13) Scéna kupovanie lode
- (14) Stretnutie s Piccolom
- (15) Použitie rozdielneho výtvarna
- (16) Použitie rozdielneho výtvarna
- (17) Návrhy na obal CD, DVD
- (18) Návrhy na obal CD, DVD
- (19) Návrh plagátu
- (20) Interface hry

## SEZNAM TABUL

- (1) Eysenck Personality Inventory
- (2) Systém šestnástich osobnostných faktorov
- (3) Model piatich faktorov
- (4) Myers-Briggs typ indikátoru
- (5) Belbinové tímové role
- (6) Hogan model
- (7) Vedľa primárnych kategórií, Hogan personality Inventory obsahuje aj 6 vlastností orientovaných na zamestnanie.



