



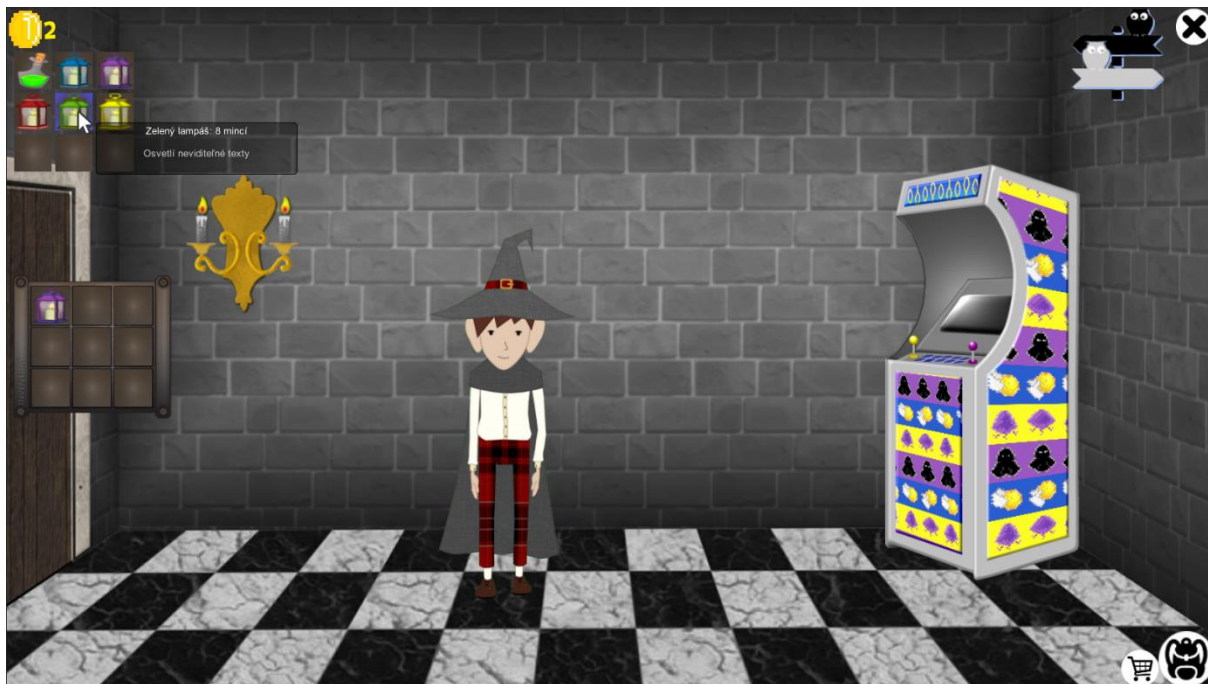
## **TraSpi – hra nie len pre zábavu**

Chceli by ste si zahrať hru, ktorá vás pobaví, zaujme a zároveň pomôžete dobrej veci? Ešte ste sa nerozprávali so svojim počítačom (a on vám odpovedal)? Vždy vás zaujímalo ako Americkí vedci dokazujú svoje tvrdenia? Hra TraSpi je pre vás ako stvorená. Kombinácia zábavného podania jednoduchého príbehu, príjemných dialógov s pomocníkmi v hre vytvára úplne nový zážitok z hrania videohry. A zároveň kompletným zaznamenávaním správania sa hráča počas hry sa stávate účastníkom medzinárodného výskumu.

### **Čím je náš projekt výnimočný?**

Cieľom nášho projektu je vytvoriť počítačovú hru, ktorá má slúžiť ako prostriedok pri výskume dôvery ľudí v umelú inteligenciu. Podstata výskumu vychádza z faktu, že ľudia majú pri konverzácii tendenciu prispôbovať svoj hlas ostatným členom prebiehajúcej konverzácie. Táto schopnosť zabezpečuje, že členovia konverzácie potom podvedome pociťujú väčšie sociálne prepojenie z čoho môže vyplývať aj vyššia dôvera medzi jednotlivými stranami. Dôvera ľudí v umelú inteligenciu je emócia, ktorá má veľký dopad na rozvoj a využitie prostriedkov inteligentných technológií v praxi. Preto je dôležité pokúšať sa prepojiť výskum vzťahu parametrov ľudskej reči a záujmu konverzujúcich partnerov s výskumom verbálnej konverzácie umelej inteligencie s použitím syntézy reči.

Naším príspevkom do výskumu v tejto oblasti je interaktívna počítačová hra, ktorá pre hráča slúži ako prostriedok pre uvoľnenie a zábavu, pričom na pozadí zbiera informácie týkajúce sa dôvery hráča v inteligentných radcov, ktorí v hre reprezentujú umelú inteligenciu. Tieto informácie sú reprezentované sériou rozhodnutí, pred ktoré bol hráč v priebehu našej adventúry postavený.



Dej hry je umiestnený do fantasy prostredia kde existujú čary a kúzla. Hráč hrá za postavu Jozefa, mladého čarodejníka, ktorý nastúpil na strednú školu Hermetikov vo Zvolene. Jozef sa snaží pokračovať vo výskume svojich rodičov, ktorí pracovali na vývoji rušičky. Zariadenia schopného blokovat auru, ktorá obklopuje každého kúzelníka a znemožňuje mu pracovať s modernou technológiou. Kvôli tomuto faktu sú čarodejníci často znevažovaní a nútení pohybovať sa na okraji spoločnosti. Počas celej hry hráčovi pomáhajú dvaja pomocníci - Avatari, ktorý mu radia pri jeho rozhodnutiach, a tak predstavujú umelú inteligenciu.

Týmto sa snažíme zabaviť hráča hraním hry a zároveň získavať dáta o podvedomej dôvere hráča v umelú inteligenciu, ktorá sa mu, v rámci konverzácie, hlasovo prispôbuje. V hre môže hráč verbálne komunikovať s Avатарom pričom ich rozhovor prebieha voľne, bez predpísaných dialógov.

### Kto sme?

Skupina študentov, ktorá sa s vervou pustila do riešenia projektu, ktorý nás nalákal svojou jedinečnosťou. Prvý krát sme sa stretli Daniela Hajdu, Lukáš Marták, Aleš Mäsiar, Lukáš Miškovský, Zorka Moravčíková, Filip Šandor a pod vedením Ing. Eduarda Kurica sme sa oboznámili, s tým čo nás čaká. Odvtedy sa začala intenzívna spolupráca nie len medzi členmi tímu, ale aj so Slovenskou Akadémiou Vied, Univerzitou Konštantína filozofa v Nitre, Slovenskou technickou univerzitou v Bratislave a zahraničnými univerzitami v Buenos Aires či v New Yorku. Celý výskum je podporovaný z grantu udeleného agentúrou Air Force Office for Scientific Research.

