# **Úvod**

Cieľom tejto práce je vytvorenie hry s účelom, ktorá bude vytvárať synonymický slovník. Na vytvorenie takejto hry musíme najskôr zrealizovať dôkladnú analýzu aktuálne vytvorených riešení a následne po zistení kladných vlastností a nedostatkov ostatných hier sa pokúsime implementovať našu hru.

* 1. **Motivácia**

V súčasnej dobe existuje množstvo úloh, ktoré zatiaľ počítač nedokáže vyriešiť sám no pre bežného človeka sú tieto úlohy úplne triviálne(Von Ahn, 2006; Von Ahn, 2008). S touto myšlienkou prichádzajú hry s účelom, ktoré spájajú príjemné s užitočným a sú navrhnuté tak aby hráč zábavným spôsobom riešil tieto úlohy v hre.

Dôležitým aspektom aby sa z riešenia úlohy stala zábavná hra je pridanie herných vlastností do systému kde sa rieši úloha. Pridanie týchto herných prvkov sa využíva na zatraktívnenie hier s účelom a nazýva sa *Gamification* (Deterding, 2011).

* 1. **Ciele práce**

Keďže synonymické slovníky už na internete existujú (azet[[1]](#footnote-1),zoznam[[2]](#footnote-2)…) nie je naším cieľom vytvárať nový slovník od základu pretože by to bolo zbytočné lebo neodhadujeme že by sme dokázali získať lepšie údaje ako tieto zdroje. Našou prácou sa ale zameriame na validáciu dát jedného z týchto synonymických slovníkov a to z toho dôvodu, že si myslíme že tieto slovníky vo veľkom množstve prípadov obsahujú aj také synonymá, ktoré s daným výrazom nemajú nič spoločné. Preto našim prvým cieľom bude:

* Odstránenie zavádzajúcich synoným z dát získaných prostredníctvom jedného z už vytvorených internetových synonymických slovníkov

# **Analýza hier s účelom**

V tejto kapitole sa budeme zaoberať analýzou konkrétnych hier s účelom ktorých cieľom je získať lexikálne sémantické dáta. Ako prvé sa pozrieme na hry, ktoré sa zapodievajú vzťahmi medzi slovami. Ďalej v druhej časti si opíšeme konkrétne hry, ktorých účelom je získavanie anaforických vzťahov a ako posledné si analyzujeme ďalšie typy hier, ktoré sme spojili do tejto kapitoly.

## **Analýza hier na získavanie a validáciu vzťahov medzi slovami**

Sémantické vzťahy medzi slovami sú v dnešnej dobe veľmi dôležitým poznatkom, avšak je veľmi náročnou úlohou tieto vzťahy automaticky nachádzať. (Bollegala a kol., 2007). V tejto časti analýzy sa budeme zaoberať hrami, ktoré vytvárajú mapy práve takýchto vzťahov medzi slovami.

### **Little Search Game**

V práci (Šimko a kol., 2011) autori vytvorili hru s účelom, v ktorej sa zameriavajú na získavanie vzťahov medzi slovami a následne ich mapovaním.

Hry sa zúčastňuje jeden hráč a jeho cieľom je znížiť čo najviac počet výsledkov vyhľadávania začiatočného slova pomocou vyhľadávača. Výsledky vyhľadávania znižuje tým, že píše slová, ktoré sa využívajú následne ako záporné vyhľadávanie. Keďže sa hráč snaží dosiahnuť čo najlepšie ohodnotenie, ktoré závisí od výsledného počtu vyhľadaní, očakáva sa že bude zadávať slová, ktoré so začiatočným slovom úzko súvisia. Hráč je motivovaný tým, že pri riešení úlohy neustále vidí tabuľku aktuálne najlepších dosiahnutých riešení pre začiatočné slovo. Na to, aby sa hráč dostal na čelo tabuľky, má pri každom slove neobmedzený počet pokusov. Hra uznávala ako platný vzťah medzi slovami spojenie, na ktorom sa zhodli aspoň piati ľudia. Táto hra preukázala svoj potenciál aj s finálnym testovaním výsledkov, ktoré na odpovediach získala, keďže správnosť výsledkov bola ohodnotená na 91%.

Na obrázku Obrázok 1 môžeme vidieť príklad hry pre začínajúce slovo *„star”,* ktoré sa nachádza v hornej časti obrazovky. Spolu s ním sú hráčovi zobrazené aj momentálne zadané záporné vyhľadávania, ktoré zadal v ľavej časti. V strednej časti sa nachádza krivka, ktorá hráčovi zobrazuje skóre za jednotlivé pokusy, ktoré zaznamenal a napravo má možnosť hráč vidieť rebríček najlepších riešení pre jeho začiatočné slovo.



Obrázok 1 Zobrazenie hry Little Search Game z hráčského pohľadu (Šimko a kol., 2011)

Tento koncept hry je veľmi zaujímavý, pretože na hranie nie sú potrebné špeciálne znalosti v oblasti jazyka a tak potencionálna skupina hráčov nie je nijako obmedzená. Zároveň spôsob súťaženia v  hre je dobre prepracovaný, pretože je jasne dané, za čo sú body a hráči to nemôžu ovplyvniť pri zadávaní absurdných slov ako pri iných hrách, kde sa body získavajú na základe odpovedí ostatných hráčov. Hre však chýbajú odznaky za prekonanie určitých míľnikov v počte finálnych vyhľadaní, ktoré by boli spolu s menom v rebríčkoch, čo by mohlo priniesť ďalšie herné prvky a zároveň zatraktívniť hru a viac motivovať hráčov.

### **TermBlaster**

*TermBlaster* je hra s účelom, ktorej zámerom je podobne ako *Little Search Game*, získavanie vzťahov medzi slovami (Šimko a Bieliková , 2014). Autor hry využil koncept hry *Little Search Game* s tým, že chcel vyhľadávať vzťahy iba v  oblasti softvérového inžinierstva. Aby dokázal filtrovať slová, ktoré sa týkajú alebo netýkajú softvérového inžinierstva, rozhodol sa namiesto vyhľadávania na webe zvoliť uzavretý zdroj informácií (študijný systém *ALEF*[[3]](#footnote-3)*)*, ktorý slúži študentom fakulty FIIT ako zdroj informácií pre predmet Princípy Softvérového Inžinierstva.

Hru hrá v jednom momente jeden hráč. Úlohou v každom kole je zakliknúť tri pojmy, ktoré sú zobrazené pomocou bublín v strednej časti obrazovky (Obrázok 2). Hráč vyberá na základe posúdenia, či dané pojmy majú niečo spoločné so zadanou úlohou. Znenie úlohy sa nachádza v hornej časti obrazovky ako jeden z pojmov, pre ktoré sa hľadajú vzťahy medzi ostatnými pojmami z daného študijného systému. Na vybratie pojmov v jednom kole má hráč 30 sekúnd. Je na výbere hráča, koľko kôl bude hrať, a zároveň či bude hrať s rovnakým začiatočným pojmom alebo s iným. Ohodnotenie za výber jednotlivých bublín dostáva automaticky po vybratí, keďže svoj výber už nemôže zmeniť. Po vybratí sa mu ukáže namiesto bubliny prázdna bublina, v ktorej sa nachádza počet bodov za pojem. Ten závisí od počtu ľudí, ktorí si pojem k danej úlohe vybralo. Čím viac ľudí označilo rovnaký vzťah, tým viac bodov hráč dostane.



Obrázok 2 Zobrazenie hry TermBlaster (Šimko a Bieliková , 2014).

Na výber pojmov, ktoré sa hráčovi zobrazia bol použitý nasledovný systém. Keďže nechce hľadať len najsilnejšie vzťahy ,tak výber pojmov robí z troch kategórii. Z každej kategórie vyberie určitý počet slov pre dané kolo. V týchto kategóriách sa nachádzajú roztriedené pojmy podľa toho, koľko ľudí si už pojmy vybralo. Tak je zaručené, že v danom kole sa budú vždy nachádzať aj nejaké slová so silným vzťahom k zadanému pojmu, aby hráč nestratil záujem, ale zároveň sa tam budú nachádzať slová, ktoré dovtedy nedostali veľa hlasov od ostatných hráčov.

Zaujímavý je aj spôsob hrania, keďže hráč len vyberá z  ponúknutých možností. To je príjemnejšie a hrateľnejšie pre hráča *v porovnaní s hrou Little Search game,* kde hráč musí písať a vymýšľať negatívne vyhľadávania. Nevýhodou je spôsob porovnávnia dosiahnutých výsledkov hráčov. Keďže hráč môže hrať viac kôl a po každom kole sa mu sčítavajú body za danú hru, nie je nespravodlivé, že čím viac kôl odohrá, tým vyššie bude v tabuľke. Bolo by vhodné zaviesť koeficient aby sa body určovali aj podľa počtu odohratých kôl.

### **Wordrobe**

*Wordrobe* je súbor hier s účelom, ktoré sa zameriavajú na lexikálnu sémantiku ( Venhuizen a spol.,2013;Lafourcade,2015). Bližšie sa budeme zaoberať hrou *Wordrobe*, ktorej zámerom je získavanie voľných vzťahov medzi slovami.

Hra je navrhnutá pre jedného hráča, ktorý dostane text zložený maximálne z troch viet. V  texte je jedno slovo tučne vyznačené a tri sú vyznačené farebne. Úlohou je vybrať spomedzi troch farebne vyznačených slov také, ktoré je najbližšie k tučne vyznačenému slovu. Po odkliknutí sa posunie do ďalšieho kola, kde dostane nový text. Jedna hra sa skladá z desiatich kôl. Za jednotlivé odpovede dostáva hráč body podľa toho, koľko ostatných hráčov sa zhodlo s tou istou odpoveďou ako on. Pri každej otázke si môže hráč vsadiť na svoju odpoveď. Staviť sa dá od 10% až po 100%. Čím viac hráč vsadí, tým viac bodov dokáže získať ak jeho odpoveď bude správna, ale pri nesprávnej odpovedi o to viac bodov stráca. Po skončení hry získa hráč hodnotenie na základe súčtu bodov z odohratých desiatich kôl. Hodnotenie je dynamické a ak sa následne zmení pomer jednotlivých odpovedi pre tieto texty, aj jeho hodnotenie sa bude meniť.

Na Obrázku 3 môžeme vidieť riešenie úlohy v hre *Wordrobe,* kde máme vyznačené slovo “others” a úlohou hráča je vybrať spomedzi troch žlto zvýraznených slov také, ktoré naň odkazuje. Následne sa v dolnom ľavom rohu nachádza miesto, kde hráč môže zvyšovať a znižovať stávku na svoju odpoveď.



Obrázok 3 zobrazenie úlohy z hry Wordrobe (Lafourcade,2015)

Na hre je zaujímavá možnosť stavovania na jednotlivé odpovede hráčov. Týmto prvkom je hra viac hrateľná a zábavná. Zároveň je vidieť ako si hráč v  odpovedi verí a tým posúdiť, či môžu očakávať správnu odpoveď. Okrem toho je možné zistiť, kedy hráč tipuje.

Dynamické vyhodnocovanie bodov pre jednotlivé hry hráčov je tiež pre tento typ úlohy veľmi atraktívny, keďže sa môžu pomery medzi jednotlivými odpoveďami pre danú otázku dosť zmeniť. Ak by na začiatku odpovedalo pár hráčov nesprávne, dostali by veľa bodov za nesprávnu odpoveď. Následne kým by ich prehlasovali hráči s dobrou odpoveďou dostali by podstatne menej bodov. Z tohto pohľadu veľmi dobré riešenie.

### **Categorilla, Categodzilla a Free Association**

Hry Categorilla, Categodzilla a Free Association (Vickrey,2008) umožňujú vytvárať vzťahy medzi slovami. Tie to hry sú navrhnuté pre hranie dvoma hráčmi naraz.

V *Categorilla* hráč po začatí dostane kritérium, podľa ktorého píše slová. Toto kritérium môže byť rôzne, no musí spĺňať jednu z ôsmich štruktúr, ktoré sú pre túto hru navrhnuté (napr. “Lieta to”, ”Typ vozidla”). Hráč je tiež obmedzený začiatočným písmenom, na ktoré musia všetky slová začínať. Obmedzujúce písmeno dostane spolu s kritériom na začiatku kola. Hru tvorí desať kôl, v ktorých má hráč na napísanie slov určitý čas. Po uplynutí kola sa zobrazia všetky slová, ktoré boli k zadanému kritériu uvedené a zároveň aj slová, ktoré napísal druhý hráč, keďže body sú len za tie slová v ktorých sa obidvaja zhodli. Ide o spoluprácu, keďže hráči dostávaju rovnaký počet bodov.

*Categodzilla* je hra ktorá využíva rovnaký princíp ako *Categorilla,* akurát s tou zmenou, že vstupné pole, kde sa zadávajú slová sa rozdelí na tri. Do každého môžu hráči napísať ľubovoľný počet slov, no v každom majú iné obmedzenie. Do prvého môžu ísť slová bez obmedzenia začiatočného písmena. Pre druhé miesto je priradené začiatočné písmeno zo skupiny písmen, ktoré v danom jazyku majú veľké zastúpenie slov. Pre posledné miesto je vygenerované písmeno, ktoré patrí do skupiny náročných, čo znamená, že na dané písmeno neexistuje veľa slov.

Hra *Free* *Association* sa zameriava na získavanie slabších vzťahov medzi slovami. Hráči dostanú na začiatku hry slovo, ku ktorému majú písať slová, ktoré sú spojené so zadaným slovom. Okrem slova dostanú na začiatku hry zoznam zakázaných slov, ktoré nemôžu použiť, pretože o tých slovách už program vie že medzi nimi je nejaké spojenie. Kolo sa skončí potom ako sa zhodnú obidvaja hráči na slove a následne pokračujú do ďalšieho kola. Cieľom hráčov je čo najrýchlejšie napísať rovnaké slovo, aby sa za určitý čas stihli zhodnúť v čo najviac slovách.

Na týchto hrách je zaujímavé, že autor vymyslel spôsob kolaborácie medzi hráčmi pri riešení úlohy. Spôsob hodnotenia hráčov je tiež zaujímavý, no má aj nevýhody. Týmto spôsobom hra niekedy spojí hráčov s rôznou úrovňou slovnej zásoby čo môže byť frustrujúce. Preto by bolo lepšie hodnotiť na základe už zistených odpovedí a zhody medzi hráčmi zohľadniť individuálne napríklad formou bonusových bodov.

### **AskIt**

V článku (Lafourcade,2015) autor opisuje súbor hier s názvom *JeuxDeMots,* pomocou ktorých sa snaží vytvoriť slovník zahŕňajúci vzťahy medzi slovami vo francúzskom jazyku. V tejto kapitole sa zameriame na jednu z týchto hier, ktorej názov je *AskIt*[[4]](#footnote-4). Jej úlohou je overovanie vzťahov medzi slovami.

Je to webová hra pre jedného hráča, ktorá má jednoduchý systém. Po zapnutí sa hráčovi zobrazia dva slová a jeho úlohou je posúdiť, či je tvrdenie podľa neho pravdivé. má tri možnosti: buď môže súhlasiť s tvrdením, nesúhlasiť s tvrdením alebo povedať že to je možné, ale on nevie. Po zakliknutí sa hráčovi zobrazí, ako odpovedali ostatní hráči a zároveň získa body za odpoveď.

Na Obrázku 4 môžeme vidieť ako vyzerá samotná hra. Vidíme dva pojmy ktoré hráč dostal(zeleným a oranžovým písmom) a tiež vzťah (žltým písmom) medzi týmito slovami. V spodnej časti obrazovky vidíme tri možnosti hlasovania.

****

Obrázok 4 Rozhranie hry AskIt

Hra je stále dostupná na internete a tak sme si ju mohli vyskúšať (s použitím prekladača do angličtiny). Hra je jednoduchá a  výborne vymyslená k účelu, ktorý má plniť. Jedným klikom dokáže overovať informácie. Dobré je aj zobrazenie štatistiky ku každému vzťahu, ktoré sa zobrazí po zodpovedaní. Nevýhodou je, že hráč nemá pre hranie veľkú motiváciu pretože cieľ koľko bodov musí získať, je príliš vysoký a musel by nad touto hrou stráviť množstvo času aby tento prvý cieľ vôbec dosiahol. Vhodnejšie by bolo najprv hráča motivovať a odmeniť ho už za prvé dobré vyplnenia aby mal potom cieľ získať ďalšie.

### **Infection**

V práci (Vanella,2014) sa autor zameral na vytvorenie video hier s účelom pre validáciu vzťahov medzi slovami a ohodnocovanie obrázkov podľa zadaného kritéria. V tejto analýze sa zameriame na hru *Infection,* v ktorej autor overuje vzťahy medzi slovami.

Hra bola navrhnutá pre jedného hráča, ktorý sa v tejto hre stáva ochrancom mesta. Celá populácia sa presúva k mestu ale len časť populácie je nakazená a mení sa na zombíkov. Úlohou je zabrániť zombíkom vstup do mesta a tým ochrániť zvyšok populácie. Keďže nakazení ľudia sú len v štádiu premeny, hráč ich nedokáže vizuálne odlíšiť od zdravých ľudí, a preto jeho postavička stále kričí slovo, ktoré mu bolo pridelené na začiatku kola a okoloidúci ľudia reagujú na toto začiatočne slovo. Na základe reakcie, ktorú dostane, musí hráč posúdiť, či je človek nakazený alebo zdravý. Zdravý človek by mal povedať slovo, ktoré súvisí so začiatočným slovom. Ak hráč posúdi, že odpoveď nesúvisí so zadaným slovom, tak človeka zastrelí. Body sa získavajú za počet ľudí, ktorých sa hráčovi podarí zachrániť a dostať do mesta. Za každého nakazeného človeka, ktorý sa dostane do mesta, sa zvýši úroveň nakazenosti v meste. Ak úroveň prekročí kritickú hranicu, mesto sa celé nakazí a hráč prehral. Obrázok 5 je náhľad ako vyzerá hra *Infection*.



Obrázok 5 Zobrazenie levelu 3 v hre Infection (Vanella,2014)

Táto hra je výborným príkladom, že hra na validáciu vzťahov medzi slovami nemusí byť len textová, ale aj grafická hra s populárnou tematikou, keďže akčné hry sú v tejto dobe veľkým trendom. V  hre chýba lepší príbeh, ktorý by dokázal hráča viac dostať do prostredia a zároveň by prilákal nových hráčov, ktorých obľubou je hranie príbehových hier. Hry s účelom spracované ako videohry majú veľký potenciál a sú atraktívnejším spracovaním ako klasické textové hry.

### **Porovnanie hier**

V tejto časti porovnáme hry, ktoré sa zaoberajú vzťahmi medzi slovami. Z analyzovaných hier sme vytvorili dve skupiny. Jednou sú hry, ktoré priamo vytvárajú vzťahy medzi slovami a druhou sú hry, ktoré vzťahy len validujú.

#### **Porovnanie hier ktoré vytvárajú vzťahy medzi slovami**

Na porovnanie hier sme vytvorili Tabuľku1, kde sa nachádzajú atribúty jednotlivých hier.

Tabuľka 1 porovnanie hier ktoré vytvárajú vzťahy medzi slovami.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hra** | **Počet hráčov** | **Hráčska interakcia** | **Bodovanie** | **Motivácia hráča** | **Úspešnosť** |
| ***Little Search Game*** | 1 | Písanie slov | Výsledný počet vyhľadaní | tabuľka | 91% |
| ***TermBlaster*** | 1 | Výber zo slov | Podľa predchádzajúcich odpovedí | tabuľka | 70% |
| ***Wordrobe*** | 1 | Výber slov z textu | Dynamické podľa predchádzajúcich odpovedí | tabuľka, možnosť stávky | 94% |
| ***Categorilla*** | 2 | Písanie slov na rovnaké písmeno | Na základe odpovedí spoluhráča | tabuľka | 38% |
| ***Categodzilla*** | 2 | Písanie slov na rôzne písmená | Na základe odpovedí spoluhráča | tabuľka | 72% |
| ***Free Association*** | 2 | Písanie slov ktoré nie sú zakázané | Na základe odpovedí spoluhráča | tabuľka | 67% |

Ako prvým rozdielom medzi hrami je to, že neboli všetky navrhnuté ako hry pre jedného hráča, ale polovica týchto hier využíva kolaboráciu viacerých hráčov. Ďalej sme porovnali interakciu hráča. Spôsob, akým hráč ovláda hru je najlepšie zvládnutý v hre *TermBlaster* pretože priebeh hry bude veľmi dynamický vďaka tomu, že hráč nemusí konkrétne slová vymýšľať a písať ich, ale len vyberá z ponúknutých možností, ktoré sú mu v danom kole pridelené. Ako ďalšie sa v tabuľke nachádza porovnanie pre bodovanie jednotlivých hier. Toto kritérium nebolo najlepšie zvládnuté u hier *Categorilla* a *Categodzilla* ako sme už opísali v kapitole (2.1.4), ale veľmi pozitívne hodnotíme bodovanie hráčov v hre *Little Search Game,* kde je jasne dané, za čo hráč dostáva body a nijako to neovplyvňujú chybné odpovede iných hráčov. Predposlednou vlastnosťou je motivácia hráča kde porovnávame ako jednotlivé hry motivujú hráča aby sa v nej zlepšoval a naďalej pokračoval v hraní. Ako vidíme z našej tabuľky, vo všetkých hrách sa nachádza rebríček najlepších hráčov, v ktorých sa hráči môžu porovnávať. Nás zaujala hra *Wordrobe,* kde autor spolu s rebríčkom použil aj ďalší herný prvok, a to možnosť stávky na odpoveď. Toto považujeme ako veľmi dobrý prvok, ktorý pritiahne viac hráča do hry a zároveň pomôže aj lepšie filtrovať odpovede hráčov. Na záver v tomto porovnaní sa budeme zaoberať úspešnosťou jednotlivých hier. Ako môžeme vidieť najvyššiu úspešnosť dosiahli hry *Little Search Game* a *Wordrobe,* kde hodnota prekročila hranicu 90%. Tieto vysoké hodnoty boli ovplyvnené nízkou testovacou vzorkou pri vyhodnocovaní týchto údajov a tak môžu mať skresľujúce hodnoty. Údaj ktorý stojí za povšimnutie je veľmi nízka úspešnosť pri hre *Categorilla*, ktorú si vysvetľujeme obmedzením hráčov len na jedno písmeno. Toto obmedzenie mohlo viesť k absurdným odpovediam od oboch hráčov v domnienke napísať aspoň nejaké slová.

#### **Porovnanie hier ktoré validujú vzťahy medzi slovami**

V tejto časti budeme analyzovať posledné dve hry z tejto kapitoly pomocou Tabuľky2.

Tabuľka 2 Porovnanie hier ktoré validujú vztahy medzi slovami

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hra** | **Platforma** | **Počet hráčov** | **Hráčska interakcia** | **Motivácia hráča** |
| ***AskIt*** | web | 1 | Výber z troch možností | Dosiahnutie zadaného cieľu v bodoch |
| ***Infection*** | web | 1 | Hranie akčnej hry | Rebríček hráčov, levely |

Obe hry boli vytvorené ako webové hry pre jedného hráča. Rozdiel spočíva z hľadiska interakcie. Kým v jednej hráč len odklikne svoj názor, v druhej sa dostáva do deja nakazeného mesta, kde musí ochrániť populáciu. Hra *Infection* zaujala svojim prevedením a pri hraní si hráč ani neuvodemí že hrá hru s účelom zozbierania dát. Spraviť videohru na validáciu vzťahov medzi slovami bol veľmi dobrý nápad. Nakoniec si porovnávame spôsob, akým bol hráč motivovaný pokračovať v hraní. V tomto aspekte nám príde hrá *AskIt* veľmi slabá, keďže neobsahuje žiaden rebríček, kde by sa mohli hráči porovnávať. Jediné, čo hráča motivuje v pokračovaní hodnotenia vzťahov medzi slovami je cieľ, ktorý sa mu ukáže na obrazovke na moment po vybratí možnosti. Tento cieľ je ale veľmi vysoký a hráč by musel stráviť množstvo času riešením úloh, ktoré nie sú zábavne prevedené. Naopak, hra *Infection* dáva výzvy v podobe úrovní, ktorých obťažnosť postupne stúpa. Zároveň hráč dostáva body a môže sa porovnávať s ostatnými hráčmi v rebríčku najlepších hráčov.

## **Analýza hier na vyhľadávanie koreferenčných vzťahov**

Koreferencia (angl. coreference) medzi slovami nastáva vtedy keď tieto slová odkazujú na tú istú entitu (Soon, 2001). Detekcia koreferenčných vzťahov je ďalší z problémov, ktoré počítač zatiaľ nedokáže riešiť sám no tieto vzťahy sú veľmi dôležité pri sémantike textu. V tejto kapitole si ukážeme hry, ktoré sa zaoberajú týmto problémom.

### **PhraseDetectives**

V práci (Chamberlain, 2008) autor vytvoril hru s účelom, ktorej cieľom je anotácia anaforických vzťahov. *PhraseDetectives*[[5]](#footnote-5) má dva módy a to anotačný a validačný. Bližšie si zanalyzujeme oba spôsoby interakcie.

Táto hra bola navrhnutá pre jedného hráča. V anotačnej časti hráč dostane časť textu kde jedno slovo je vyznačené oranžovou farbou. Úlohou je nájsť najbližšie slovo, ktoré odkazuje na to isté a označiť ho. Noví hráči na začiatku dostanú úlohy, ktorých výsledky sú vyriešené expertmi. Na týchto úlohách sú otestovaný či porozumeli problému. Po správnom zodpovedaní určitého počtu úloh začnú riešiť ozajstné úlohy. Hráč má pri každej úlohe tri možnosti. Prvou možnosťou je, že môže preskočiť úlohu ak nevie odpoveď. Ďalšou možnosťou je že v texte sa nenachádza anaforický vzťah k označenému slovu. Poslednou možnosťou je po označení slova kliknúť na tlačidlo “Found it!” čím odovzdá svoju odpoveď. Len po uskutočnení poslednej možností sú mu pridelené body.

Na Obrázku 6 môžeme vidieť ako vyzerá hra v anotačnom móde. V strednej časti vidíme text v ktorom vidíme oranžovo vyznačené začiatočné slovo. Ďalšie slovo ktoré je vyznačené modrou farbou označil hráč ako odpoveď. V pravej časti sa nachádzajú pomôcky pre hľadanie anaforických vzťahov. Vľavo sa nachádzajú hráčove štatistiky. Spodná časť je tvorená hráčovými možnosťami.



Obrázok 6 Mód “Name the culpritr” je anotačnou časťou hry PhraseDetectives

Ak sa v nejakom texte odpovede nezhodujú, sú následne riešené vo validačnej časti. V tomto móde už dostane hráč spolu s textom vyznačené slová dvoma farbami. Oranžovou slovo ku ktorému sa hľadá anaforický vzťah tak ako v anotačnej časti. A modrou je označené slovo, ktoré hráči k oranžovému slovu priradili. Úlohou hráča je vybrať z možností či súhlasí alebo nesúhlasí s týmto tvrdením. Ak súhlasí, získava body a zároveň aj hráč, ktorý spravil prvotný výber. Pri nesúhlase je prehodený do anotačného módu kde môže túto úlohu vyriešiť.

Na Obrázku 7 môžeme vidieť ako vyzerá hra z validačného pohľadu. Jediná zmena oproti anotačnej časti je text a možnosti interakcie. V texte sa nachádza ďalšie slovo vyznačené inou farbou a možnosti sú prispôsobené tomuto módu.



Obrázok 7 Mód “Detectives conference” je validačnou časťou hry PhraseDetectives

Hra je prehľadná a vizuál je dobre navrhnutý keďže sa všetko nachádza na jednej obrazovke a je stále viditeľné. Jedinou interakciou je klikanie čo je nenáročný a zároveň atraktívny spôsob pre hráča. Jediným mínusom je, že hráč nerieši úlohy skrytým spôsobom ale priamo. Takýto spôsob nebude najviac zábavný ale skôr bude slúžiť k overeniu vedomostí z tejto oblasti.

### **PlayCoref**

*PlayCoref*[[6]](#footnote-6) je hra s účelom ktorej cieľom je detekcia koreferenčných reťazcov v texte (Hladká a spol., 2009).

Táto hra je navrhnutá pre dvoch hráčov. Po začatí hry sa zobrazí text, ktorý je otvorený len čiastočne a ostatné časti sa hráčom otvárajú postupne. Na celý text je časový limit päť minút. Hráčovou úlohou je nájsť v otvorenej časti všetky koreferenčné vzťahy, ktoré sa tam nachádzajú a následne ich poprepájať. Ak v danej časti už nenachádza koreferenciu môže požiadať o ďalšiu vetu. Hra končí uplynutím času alebo odovzdaním riešenia. Po ukončení kola sa zobrazia vyhodnotené výsledky a zároveň aj ohodnotenie v podobe bodov. Ak hrá iba jeden hráč tak výsledky sú vyhodnocované automatickou procedúrou. Pri dvoch hráčoch sa zohľadňuje aj rozdiel medzi ich riešeniami.

Na Obrázku 8 sa nachádza náhľad do hry *PlayCoref*. V strednej časti sa nachádza text v ktorom už sú označené koreferenčné vzťahy. Pod textom vidíme informácie o aktuálnej situácii. Hra ponúka pohľad na dosiahnuté výsledky oboch hráčov a zároveň ostávajúci čas. Tlačidlom *“Next”* hráč požiada o zobrazenie ďalšej vety a tlačidlom *“Finish”* odovzdá riešenie. Pridávanie a odstraňovanie vzťahov je vykonávane rovnakým spôsobom preto pre zmenu musí hráč správne nastaviť páčku vedľa tlačidiel.



Obrázok 8 Náhľad do hry PlayCoref

Ako prvý nedostatok je chaoticky navrhnuté rozhranie tejto hry. Zároveň spôsob interakcie hráča kedy spája všetky koreferenčné vzťahy môže po chvíli vyzerať veľmi neprehľadne. Hráč po zapnutí hry dostane len jednoduché inštrukcie čo môže spôsobiť neznalosť a následne veľa chybných odpovedí. Zaujímavý je spôsob využitia konkurencie medzi hráčmi. Týmto prvkom sa zvýši motivácia pre hranie tejto hry keďže súperenie medzi hráčmi je prirodzené.

### **Porovnanie hier**

Na porovnanie hier z tejto kapitoly sme vytvorili Tabuľku 3, ktorú si v tejto časti rozanalyzujeme.

Tabuľka 3 Porovnanie hier s účelom detekcie koreferenčných vzťahov

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Hra** | **Počet hráčov** | **Oboznámenie hráča** | **Úloha hráča** |
| ***PhraseDetectives*** | 1 | Inštrukcie a odskúšanie hráča na úlohách riešených expertom | Kliknúť na slovo ktoré odkazuje na vyznačené slovo |
| ***PlayCoref*** | 1/2 | Len základné inštrukcie | Spojiť všetky dvojice ktoré na seba odkazujú |

Obe hry obsahujú možnosť hry pre jedného hráča no v hre *PlayCoref* autori vymysleli spôsob, ako zapojiť na riešenie úloh v jednom momente dvoch hráčov. Obom hra zobrazuje ako postupuje ich protihráč, čo vnáša do hry motiváciu v podobe konkurencie. Ďalším dôležitým aspektom je oboznámenie hráča s riešením problému. Kým v hre *PlayCoref* dostane len základné inštrukcie, v hre *PhraseDetectives* je oboznámený s problémom a zároveň otestovaný. Otestovaním na úlohách riešených expertom, vie hra posúdiť, či hráč porozumel problému a vie ako ho riešiť. Tento spôsob je veľmi prínosný pretože vďaka nemu sa dokáže predísť množstvu chybných odpovedí, ktoré by mohli ovplyvniť finálny výsledok. Posledným rozdielom je úloha hráča a jeho interakcia. V *PlayCoref* má v texte spojiť všetky dvojice, ktoré na seba odkazujú. *PhrasesDetectives* dáva hráčovi jednoduchšiu úlohu a to nájsť anaforický vzťah len k vyznačenému slovu. Tým že táto úloha boja jednoduchšia tak hra bola omnoho dynamickejšia. Zároveň ako sme už spomenuli v kapitole (2.2.2), hra *PlayCoref* bola po chvíli hrania mätúca tým že bolo množstvo slov navzájom medzi sebou prepojených čiarami. Tento spôsob interakcie možno zabezpečil väčšie množstvo nájdených vzťahov v jednej hre ale zato bol omnoho menej príťažlivý pre hráča ako v hre *PhrasesDetectives*.

## **Analýza iných hier s účelom**

V tejto kapitole sa pozrieme na ďalšie zaujímavé typy hier s účelom, ktoré sa týkajú jazyka.

### **JeuxDeMots**

Ako sme už opísali v kapitole (2.1.5), *JeuxDeMots[[7]](#footnote-7)* je súbor hier s účelom vytvorenia slovníka, zahŕňajúceho vzťahy medzi slovami vo francúzskom jazyku. V tejto kapitole sa zameriame na prvú a zároveň primárnu hru z tohto zoskupenia, ktorej názov je *JeuxDeMots*. Jej úlohou je získavanie vzťahov medzi slovami a automatická konštrukcia slovníka.

Táto hra je navrhnutá pre kolaboráciu dvoch hráčov. Na začiatku je obom pridelená úloha, podľa ktorej majú napísať čo najviac slov. Táto úloha je tvorená otázkou spojenou s náhodným slovom z databázy (napr. Aké sú časti auta?). Za správne odpovede sa uznávajú slová, ktoré napíšu obaja hráči. Následne čím viac dvojíc sa zhodne, tým sú spojenia považované za silnejšie. Odpovede hráčov sú voľne dostupné a môžu byť napadnuté iným hráčom ak nepovažuje spojenie za relevantné. Po napadnutí nasleduje takzvaný súd, kde zaregistrovaní hráči v rámci diskusie hlasujú za svojho favorita. Víťaz diskusie získa bonusové body. Okrem bodov za riešenie získavajú hráči aj hernú menu, za ktorú si môžu kúpiť modifikácie hry, ako hra s vybranou témou alebo hranie s nejakým konkrétnym hráčom. Tento projekt dokázal po jedenástich rokoch zo začiatočných 150000 slov bez spojenia získať 2,7 milióna slov s viac ako 253 miliónmi vzťahmi medzi sebou.

Je to jediná hra, ktorá buduje konkrétne vzťahy medzi slovami a na základe týchto vzťahov vytvára rôzne lexikálne slovníky. Počet získaných slov a vzťahov medzi nimi len potvrdzuje veľkosť a úspešnosť tejto hry. Motivácia hráča je prepracovaná v podobe bodov ale zároveň aj prostredníctvom hernej meny. Pomocou bodov sa hráči môžu porovnávať v rámci rebríčka a vďaka hernej mene si dokážu spríjemniť hru pomocou rôznych bonusov. Zároveň diskusia pri takejto hre je dobrým prvkom pretože hráči vďaka nej dokážu nachádzať aktívnych spoluhráčov na dobrú tému.

### **Zombilingo**

Ďalším zameraním hier s účelom zaoberajúcich sa sémantikou textu, je určovanie syntaxu vo vetách. Týmto typom hry sa zaoberá aj autor v práci (Fort a spol., 2014). V tejto práci opisuje svoju hru s názvom *Zombilingo[[8]](#footnote-8)*.

Je to hra pre jedného hráča. V každom kole sa mu zobrazí veta, v ktorej ma za úlohu postupne určiť vetné členy. Zároveň s vetou sa zobrazí ukazovateľ postupu kde hráč vidí koľko z vety už určil. Každá z týchto viet je po pridaní do databázy najprv automaticky anotovaná a až potom sa dostane k hráčom. Ak sa odpovede väčšieho počtu hráčov zhodujú ale sú rozdielne od automatickej detekcie tak sa syntax v databáze opraví. Nato aby hráč začal riešiť neznáme vety, musí najprv prejsť tréningom. Prvou časťou tréningu je oboznámenie sa s pravidlami podľa ktorých sa jednotlivé vetné členy určujú. Druhou časťou je určovanie syntaxu na vetách, ktoré boli anotované expertom. Takto si overí či pochopil pravidlám a je schopný riešiť úlohu. Hráč nemôže hrať nerozvážne, pretože po zakliknutí nejakej odpovede sa automaticky posunie ďalej a už sa nemôže opraviť. Body sa užívateľovi prideľujú po každom zakliknutí odpovede. Tieto body sa dajú využiť na zakúpenie vecí ktoré môže využiť v hre. Zároveň hráč popri bodoch získava aj odmenu v podobe odomknutia úspechov, ktoré sa mu zobrazujú v profile. Téma zombíkov bola zvolená na základe výskumu, že táto téma je príťažlivá pre ľudí.

Na Obrázku 9 vidíme náhľad do hry *Zombilingo*. V hornej časti sa nachádza úloha a zároveň ukazovateľ postupu. Ako vidíme momentálnou úlohou je nájsť predmet daného slovesa. Ukazovateľ zobrazuje že desať percent z vety už bolo nájdených. V strednej časti sa nachádza samotná veta kde sa určuje syntax. V tomto prípade je vyznačené sloveso “*PLACED*” ku ktorému je úloha nájsť predmet. Z tohto základného pohľadu sa vieme ešte dostať do profilu cez tlačidlo vpravo hore.

****

Obrázok 9 Náhľad do hry Zombilingo

Na tejto hre je zaujímavý pokus spríjemniť riešenie náročnej a neobľúbenej úlohy pomocou prispôsobenia prostredia témou zombíkov. Tento krok sa podaril pretože dokázali vniesť do hry množstvo motivácie. Bez tejto motivácie by táto hra mohla fungovať jedine ako študijný materiál. Ďalším nutným a dobrým krokom bolo prepracovať návod na riešenie úlohy. Oboznámením s pravidlami určovania syntaxu a zároveň možnosťou testovania na úlohách riešených expertom, zabezpečili podstatnú prípravu na anotovanie vetných členov.

Hra s účelom určovania syntaxu vo vetách vznikla aj v slovenskom jazyku. Jej názov je Budzogáň (Harinek, 2015). Hlavným účelom tejto hry bola podpora vzdelávania v oblasti určovania vetných členov. Žiaci dostávali pridelené úlohy, ktoré následne mali anotovať. Určovanie vetných členov robili pomocou syntaktických stromov.

### **Verbosity**

V práci (Von Ahn, 2006) autor opisuje svoju hru *Verbosity*. Jej cieľom je zhromažďovanie obyčajných faktov. Autor verí že takáto databáza môže dopomôcť k zdokonaleniu inteligentných systémov.

Táto hra je navrhnutá pre dvoch hráčov ale v prípade dostupného len jedného hráča je možné hranie s *botom*. Je to možné vďaka veľkej databáze faktov. Základným módom je hra medzi dvoma hráčmi. V tomto móde je na začiatku hry zvolený jeden z nich za rozprávača a druhý za hádača. Rozprávač následne získa slovo, ktoré opisuje druhému hráčovi pomocou nápovedí. Tie už sú vopred vytvorené, vo forme viet s prázdnym miestom kde rozprávač dopíše vhodné slovo. To môžeme vidieť aj na Obrázku 10. Vidíme že slovo, ktoré dostal na začiatku hry je v tomto prípade “Laptop”. Na jeho opis použil jednu z možností, ktoré mu boli ponúknuté v spodnej časti obrazovky. V tomto prípade sa použila možnosť “Contains” čím sa vytvorila veta v strednej časti do ktorej už hráč len pridal kľúčové slovo, v tomto prípade “Keyboard”. Následne túto nápoveď odošle druhému hráčovi.



Obrázok Pohľad do hry Verbosity zo strany rozprávača. (Von Ahn, 2006)

Hádačovi sa postupne tieto nápovede zobrazujú a jeho úlohou je skryté slovo uhádnuť. Môže hádať nekonečne veľa krát až do uplynutia času. Po každom pokuse mu rozprávač ohodnotí jeho pokus. Hodnotí formou teplo alebo zima na základe ako blízko je na tom s uhádnutím. Keď sa mu podarí slovo uhádnuť, tak fakty ktoré boli použité ako nápovede sa uložia do databázy k danému slovu. Hráči sa navzájom striedajú v úlohách. Ak sa im zdá slovo moc ťažké je možnosť preskočiť ho. Ich cieľom je dokopy uhádnuť čo najviac slov za šesť minút. Za túto štatistiku sú následne aj odmeňovaní vo forme bodov.

Ako prvým nedostatkom sa ukazuje možnosť preskočiť opisovanie konkrétneho slova. Následkom toho môže byť, že hráči budú preskakovať veľké množstvo náročných slov a opisovať budú len tie jednoduché. Tým by sa nedokázalo získať fakty aj k ťažším slovám. Minimálne by sa dal tento problém zlepšiť tým, že často preskakované slová by boli odmenené za dvojnásobný počet bodov alebo iný bonus, ktorý by motivoval hráča riešiť ich. Okrem tohto nedostatku je hra navrhnutá veľmi dobre. Zakladá na súťaživosti, čo je vynikajúci motivačný a herný prvok. Má jednoduché pravidlá a hranie nevyžaduje žiadne špeciálne vedomosti.

### **Akinator**

Akinator[[9]](#footnote-9) je jedna z najpopulárnejších hier s účelom aktuálne na internete. Jej cieľom je získavanie faktov ohľadom osôb.

Táto hra bola navrhnutá pre jedného hráča. Jeho úlohou je vybrať si hocijakú osobu a myslieť na ňu. V hre sa nachádza džin, ktorý sa volá *Akinator* a vie uhádnuť hocijakú osobu na ktorú hráč myslí. Hra prebieha prostredníctvom otázok, ktoré pokladá džin. Hráč má päť možností na odpoveď. Buď nevie odpoveď na otázku pre danú osobu. Ďalej môže odpovedať že je to asi pravda alebo to asi nie je pravda. Posledné dve možnosti sú potvrdenie alebo vyvrátenie výroku. Takto pokračuje hra až kým džin nie je presvedčený, že osobu pozná. Veľmi známe osobnosti väčšinou uhádne do desiatich otázok no približne po dvadsiatich otázkach je schopný uhádnuť kohokoľvek. Ak *Akinator* neuhádne pýta sa doplňujúce otázky aby si overil či sa hráč pri nejakej odpovedi nepomýlil. Má len tri možnosti na uhádnutie danej osoby. Ak ani tretí pokus nie je správny, hráč má možnosť dopísať túto osobu do databázy. K nej sa následne priradia fakty, ktoré *Akinator* získal z odpovedí.

Obrázok 10 zobrazuje dve situácie v hre *Akinator*. Vľavo vidíme ako džin kladie otázku použvateľovi. Hneď pod otázkou sa nachádza výber odpovedí z ktorých hráč vyberá. Napravo sa nachádza náhľad ako *Akinator* uhádol hádanú postavu. Po uhádnutí sa zobrazí fotka postavy a dve možnosti pre hráča. Buď uzná pravdu *Akinatorovi* alebo mu povie že sa mýli. V tomto konkrétnom prípade sme ho otestovali na osobe *Alberta Einsteina*, ktorú uhádol za deväť otázok.

****

Obrázok 11 Náhľad do hry Akinator. Vľavo džin kladie otázky a vpravo už uhádol hádanú osobu.

Hra má prepracovaný dizajn a intuitívnu interakciu. Tieto dva prvky sú veľmi dôležité pre spríjemnenie hrania pre hráča. Zároveň je elegantne vyriešené ako sa získavajú fakty, keďže hráč si neuvedomuje že rieši nejakú úlohu. Motivácia v tejto hre je tiež prepracovaná a veľmi prispela k zatraktívneniu tejto hry. Hráč sa snaží prekonať džina a vymyslieť takú osobu, ktorú neuhádne. Na tento princíp vzniklo aj množstvo videí na *Youtube[[10]](#footnote-10)*, kde sa snažili ľudia hľadať známe osobnosti ale aj vymýšľať postavy, ktoré by *Akinator* neuhádol. Rovnako dobrým prvkom je aj mobilná verzia tejto hry. Je prístupná na *Android* aj *iOS*.

## **Zhodnotenie analýzy**

**Literatúra**

1. VON AHN, Luis. Games with a purpose. *Computer*, 2006, 39.6: 92-94.
2. VON AHN, Luis; DABBISH, Laura. Designing games with a purpose. *Communications of the ACM*, 2008, 51.8: 58-67.
3. DETERDING, Sebastian, et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*. ACM, 2011. p. 2425-2428.
4. BOLLEGALA, Danushka; MATSUO, Yutaka; ISHIZUKA, Mitsuru. Measuring semantic similarity between words using web search engines. *www*, 2007, 7: 757-766.
5. SIMKO, Jakub; TVAROZEK, Michal; BIELIKOVA, Maria. Little search game: term network acquisition via a human computation game. In: *Proceedings of the 22nd ACM conference on Hypertext and hypermedia*. ACM, 2011. p. 57-62.
6. ŠIMKO, Jakub; BIELIKOVÁ, Mária. Little Search Game: Lightweight Domain Modeling. In: *Semantic Acquisition Games*. Springer, Cham, 2014. p. 51-65.
7. Venhuizen, N., Evang, K., Basile, V., & Bos, J. (2013, March). Gamification for word sense labeling. In Proceedings of the 10th International Conference on Computational Semantics (IWCS 2013).
8. LAFOURCADE, Mathieu; JOUBERT, Alain; LE BRUN, Nathalie. *Games with a Purpose (GWAPS)*. John Wiley & Sons, 2015.
9. VICKREY, David, et al. Online word games for semantic data collection. In: *Proceedings of the Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*. Association for Computational Linguistics, 2008. p. 533-542.
10. LAFOURCADE, Mathieu; FORT, Karën. Propa-L: a semantic filtering service from a lexical network created using Games With A Purpose. In: International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC). 2014.
11. VANNELLA, Daniele, et al. Validating and extending semantic knowledge bases using video games with a purpose. *Proceedings of the 52nd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 1: Long Papers)*. 2014. p. 1294-1304.
12. SOON, Wee Meng; NG, Hwee Tou; LIM, Daniel Chung Yong. A machine learning approach to coreference resolution of noun phrases. *Computational linguistics*, 2001, 27.4: 521-544.
13. CHAMBERLAIN, Jon; POESIO, Massimo; KRUSCHWITZ, Udo. Phrase detectives: A web-based collaborative annotation game. In: *Proceedings of the International Conference on Semantic Systems (I-Semantics’ 08)*. 2008. p. 42-49.
14. HLADKÁ, Barbora; MÍROVSKÝ, Jiří; SCHLESINGER, Pavel. Play the language: Play coreference. In: *Proceedings of the ACL-IJCNLP 2009 Conference Short Papers*. Association for Computational Linguistics, 2009. p. 209-212.
15. FORT, Karën; GUILLAUME, Bruno; CHASTANT, Hadrien. Creating Zombilingo, a Game With A Purpose for dependency syntax annotation. In: *Proceedings of the First International Workshop on Gamification for Information Retrieval*. ACM, 2014. p. 2-6.
16. HARINEK, Jozef. Anotácia rozsiahlých textov za využitia sily davu. 2015
17. Von Ahn, Luis, Mihir Kedia, and Manuel Blum. "Verbosity: a game for collecting common-sense facts." *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems*. ACM, 2006.

1. <http://slovnik.azet.sk/synonyma> [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://webslovnik.zoznam.sk/synonymicky-slovnik/> [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://alef.fiit.stuba.sk> [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://www.jeuxdemots.org/askit.php> [↑](#footnote-ref-4)
5. <https://anawiki.essex.ac.uk/phrasedetectives/> [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://lgame.ms.mff.cuni.cz//lgame/sb/pc.php> [↑](#footnote-ref-6)
7. <http://www.jeuxdemots.org/jdm-accueil.php> [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://zombilingo.org> [↑](#footnote-ref-8)
9. <https://en.akinator.com/> [↑](#footnote-ref-9)
10. https://www.youtube.com [↑](#footnote-ref-10)