

Exnerův systém: administrace a skórování

Roman Telerovský, Jan Ženatý

Úvod

Rozsáhlý text, který předkládáme má sloužit jako průvodce Exnerovým systémem. Vycházíme v něm z Exnerových poslední čtvrté a předchozí třetí edice jeho Comprehensive system. Rozhodli jsme se, že budeme postupně přecházet na CS systém proto, že je to systém propracovaný, empiricky fundovaný, podložený exaktními výzkumy, který podstatně rozšiřuje percepčně–kognitivní základ Rorschachovy metody a ve srovnání se systémem u nás dosud užívaným postihuje mnohem více rozmanitých aspektů odpovědí. Chceme také používat anglické signování, které je jakýmsi internacionálním dorozumívacím jazykem a používá se v mezinárodním styku i v časopisecké a knižní tvorbě. Totéž se dá říci o CS systému, který je s anglosaskou produkcí takřka identický.

Exnerův CS systém je postaven na empirickém paradigmatu a to jak ve rovině sbírání a třídění získaných dat, tak v rovině interpretační. Pravděpodobně se shodneme na nezbytnosti fundovaného, adekvátními metodologickými postupy ověřeného empirického základu. Je důležité vědět, které projevy v ROR jsou pro člověka typické, univerzální a které jsou individuální a jedinečné. Jinak bychom nemohli výsledky vůbec interpretovat. Z výše uvedených důvodů je také důležité užívat záznamové formuláře běžné ve světě.

Pravděpodobně se neshodneme v Exnerově interpretačním postupu, který je rovněž založen na psychometrických dokazatelných postulátech. Myslíme si, že je to tak v pořádku a vůbec nechceme s Exnerovým systémem zavádět jednotný interpretační postup. Model osobnosti, který Exner používá je zcela pragmaticky vybudován tak, aby byl použitelný pro nejrůznější psychologické směry, a nemusí přitom rezignovat na svou svébytnost.

Zcela nespravedlivou výtkou je tvrzení, že Exner nabízí jednoznačná řešení a jakési kuchařky, které vedou nepřemýšlivého psychologa krok po kroku a dovedou ho bezpečně k předem stanovenému cíli. Až se seznámíte aspoň orientačně s tímto systémem zjistíte, že před vámi stojí mnohem náročnější úkoly a mnohem sofistikovanější otázky než dosud.

Administrace

POSTUP ADMINISTRACE

Význam rozsazení, instrukcí, záznamu odpovědí, a inquiry.

Problém krátkých protokolů

Protokol, který má méně než 14 odpovědí není v Exnerově systému validní. Pokud je odpovědí méně než 14 spokojíme se buď s daty získanými jinými metodami nebo Rorschacha zadáme znovu místo inquiry s náležitou instrukcí.

ZÁZNAM ODPOVĚDÍ

Každá odpověď by měla být zapsaná doslova. Stejně tak všechny komentáře a projevy pacienta a administrátora.

Exnerova podoba záznamového archu

Tab	č.	Odpovědi a návrhy signování	Inquiry
I	1	Myslím, že ta centr část bmb ž stojící tady s rukama nahoru D+ Ma.FVo H, Cg 4,0 GHR S: Mohu s tím otáčet? E: Jistě, jak chcete <v>	E: opakuje odpověď S: Ano, podívejte sem (ukazuje), to má tvar ženy podle mě, její šaty jsou jaksi průsvitné E: průsvitné, S: Dobře, tudle by mohly být její nohy a pás, má pěknou postavu, jako žena, není dobře vidět její hlava, její ruce jsou zvednuté tady, jakoby se vlnila, vypadá to, jakoby její tělo bylo vidět skrz oblečení, jako by oblečení bylo průsvitné nebo možná na ní zezadu svítí světlo.

Jiná podoba záznamového archu

Tab	č.	Odpovědi a návrhy signování	Inquiry	Asociace examinátora
I	1	Myslím, že ta centr část bmb ž stojící tady s rukama nahoru D+ Ma.FVo H, Cg 4,0 GHR S: Mohu s tím otáčet? E: Jistě, jak chcete <v>	E: opakuje odpověď S: Ano, podívejte sem (ukazuje), to má tvar ženy podle mě, její šaty jsou jaksi průsvitné E: průsvitné, S: Dobře, tudle by mohly být její nohy a pás, má pěknou postavu, jako žena, není dobře vidět její hlava, její ruce jsou zvednuté tady, jakoby se vlnila, vypadá to, jakoby její tělo bylo vidět skrz oblečení, jako by oblečení bylo průsvitné nebo možná na ní zezadu svítí světlo.	

Skórování: Rorschachův jazyk

Několik základních tezí:

a) Opomíjení dostupných dat (kvantitativních nebo kvalitativních) je podle Exnera zneužitím metody a vede k poškození klienta.

b) Základní pravidlo kódování (skórování či signování) je, že by kód (nebo skór) měl representovat kognitivní operaci, která se objevila v okamžiku, kdy jedinec dával odpověď. Odtud plynou rizika Inquiry. Do skórování se zahrnují informace spontánně se objevené v Inquiry, tedy nevyprovokované sugestivní otázkou examinátora.

c) Druhé důležité pravidlo v kódování je, že všechny komponenty, které se v odpovědi objeví by měly být do kódování zahrnuty. Zaznamenáváme sekvenci jednotlivých skórů.

Sekvence skórů

Card	Resp. No.	Localisation and DQ	Loc. No.	Determinant(s) and FQ	(2)	Content(s)	Pop	Z Score	Special Scores
Tabule	č.odp.	Uchopení a vývojová kvalita	č. lokalizace	Determinanty a tvarová kvalita	Pár založený na symetrii	Obsah(y)	V	Z-skór organizační aktivity	Zvláštní skóry

Upozornění: Lokalizace odpovědi je uváděna podle Exnerových lokalizačních tabulek.

d) V 50. a 60. letech se mnoho výzkumů zaměřovalo na jednotlivé proměnné spíše než na konstelace nebo konfigurace proměnných. Porozumění jakémukoli znaku jedince je však užitečné pouze když je posuzován v kontextu dalších znaků. Jde o znalost toho, jak se jednotlivé charakteristiky jedince spojují v sérii komplexních vzájemných vztahů, které přinášejí odpovídající porozumění jedinci.

e) Základem interpretace je souhrn skórů, tzv. strukturální souhrn.

Příklad sekvence skórů:

Tab	č.odp	Uchopení	č.um	Determinanta	(2)	Obsah	Pop	Z	Speciální skóry
I.	1.	Wo		Fo		A		1,0	DR1, PER
	2.	Wo		M ^a .FYo		H,Hx,Cg		1,0	AG, PHR
II.	3.	D+		FM ^a .FCo	2	A	P	3,0	AG, PHR
	4.	W+		FM ^{a-p} o	2	A	P	4,5	AG, PHR
	5.	DS v/+		C'.VF		Na		4,5	
III.	6.	D+		M ^a .FCo	2	H, Hx, Cg	P	3,0	COP, GHR
	7.	D+		M ^{p-a} o	2	H	P	3,0	COP, GHR
IV.	8.	Wo		M ^a .FVo		(H).Hx	P	2,0	AG, DR1, PHR
V.	9.	Wo		FM ^a o		A	P	1,0	
	10.	Ddv		Fu		Na			
VI.	11.	Do		Fo		Ay, Art			
VII.	12.	D+		M ^{a-p} o	2	Hd	P	4,0	COP, GHR, MOR
VIII.	13.	D+		FM ^{a-p} o	2	A	P	3,0	AB
	14.	Wv		C		Id (zrod)			
IX.	15.	Ddv		Fu		Sc			
X.	16.	Do		FCo		A, Hx			INCOM (?)
	17.	Do		Fo		A			
	18.	Do		FC'o		(H)			

Příklad strukturálního souhrnu (kvantifikace)

Structural Summary:

Location							
Features	Blends	Single	Contents		Approach		
Zf = 11,0	Ma .FYo	M = 2	H = 3		I	Wo, Wo	
Zsum = 30,0	FM ^a .FCo	FM = 3	(H) = 2		II	D+, W+, DS/	
Zest = 102,5	C'.VFo	m = 0	Hd = 1		III	D+, D+	
	M ^a .FCo	FC = 1	(Hd) = 0		IV	Wo, Wo	
W = 6	M ^a .FVo	CF = 0	Hx = 4		V	Wo, Ddv	
D = 10		C = 1	A = 7		VI	Do	
W+D = 16		Cn = 0	(A) = 0		VII	D+	
Dd = 2		FC' = 1	Ad = 0		VIII	D+, Wv	
S = 1		C'F = 0	(Ad) = 0		IX	Ddv	
		C' = 0	An = 0		X	Do, Do	
		FT = 0	Art = 1				
		TF = 0	Ay = 1				
		T = 0	Bl = 0				
		FV = 0	Bt = 0				
		VF = 0	Cg = 2				
		V = 0	Cl = 0				
		FY = 0	Ex = 0				
		YF = 0	Fd = 0				
		Y = 0	Fi = 0				
		Fr = 0	Ge = 0				
		rF = 0	Hh = 0				
		FD = 0	Ls = 0				
		F = 5	Na = 2				
		(2) = 6	Id = 1				
			Sc = 1				
			Sx = 0				
			Xy = 0				

Form Quality			Special Scores		
FQx	MQual	W+D	Lv1		Lv2
+ = 0	= 0	= 0	DV = 0 x 1		0 x 2
o = 15	= 5	= 15	INC = 1 x 2		0 x 4
u = 2	= 0	= 0	DR = 2 x 3		0 x 6
- = 0	= 0	= 0	FAB = 0 x 4		0 x 7
none = 1	= 0	= 0	ALOG = 0 x 5		
			CON = 0 x 7		
			Raw Sum6 = 3		
			Wgtd Sum6 = 8		
			AB = 1	GHR = 3	
			AG = 4	PHR = 4	
			COP = 3	MOR = 1	
			CP = 0	PER = 1	
				PSV = 0	

Ratios, Percentages, and Derivations					
Core			Affect		
R = 18	L = 0,38		FC:CF+C = 3 : 1	Interpersonal	
			Pure C = 1	COP = 3	AG = 4
EB = 5 : 3,0	EA = 8,0	EBPer = 1,67	SumC':WSumC = 2 : 3,0	GHR:PHR = 3 : 4	
eb = 4 : 5	es = 9	D = 0	Afr = 0,50	a:p = 9 : 4	
	Adj es = 8	Adj D = 3,0	S = 1	Food = 0	
			Blends:R = 5 : 18	SumT = 0	
FM = 4	SumC' = 2	SumT = 0	CP = 0	Human Cont = 6	
m = 0	SumV = 2	SumY = 1		Pure H = 3	
				PER = 1	
				Isol Indx = 0,22	

Ideation	Mediation	Processing	Self perception
a:p = 9 : 4	XA% = 0,94	Zf = 11	3r+(2)/R = 0,33
Ma:Mp = 5 : 2	WDA% = 1,00	W:D:Dd = 6 : 10 : 2	Fr+rF = 0
2AB+Art+Ay = 4	X-% = 0,00	W:M = 6 : 5	SumV = 2
MOR = 1	S- = 0	Zd = -72,5	FD = 0
	P = 8	PSV = 0	An+Xy = 0
	X+% = 0,83	DQ+ = 6	MOR = 1
	Xu% = 0,11	DQv = 3	H:(H)+Hd+(Hd) = 3 : 3

PTI = 0	DEPI = 2	CDI = 0	S-CON = 2	HVI = No	OBS = No
---------	----------	---------	-----------	----------	----------

Lokalizace a vývojová kvalita uchopení (DQ): kódování a kritéria

Poskytuje hypotézy týkající se:

- kognitivního fungování
- percepčního snímání/rozkládání (zpracování)
- potřeby úspěchu (aspirace)
- respektování konvence
- sklon k úspoře

Symboly užívané při kódování lokalizace odpovědi

Symbol	Definice	Kritérium
W	Celek	Do odpovědi je zahrnutá celá skvrna. Musí být zahrnuty všechny části.
D	Běžný detail	Často identifikovaná oblast skvrny.
Dd	Neobvyklý detail	Zřídka identifikovaná oblast skvrny.
S	Prostor	Bílý prostor je zahrnut v odpovědi (skóruje se pouze s dalšími symboly lokalizace, jako WS, DS, DdS).

CELEK (W)

Do odpovědi musí být zahrnutá celá skvrna. Už při malém vynechání detailu při verbalizaci odpovědi kódujeme detail. Např. u tabule III, pokud nejsou zahrnuty k osobám také červené části, kóduje Exner D.

BĚŽNÝ DETAIL (D)

Existují různá schémata určení běžného detailu. Exner vycházel z Beckových seznamů, které empiricky ověřil a zpřesnil. Jeho seznam čítá 82 běžných detailů.

NEOBVYKLÝ DETAIL (Dd)

Nejde o velikost detailu, ale o část skvrny, která byla v Exnerových souborech používána méně než v 5% případech. Někdy může jedinec záměrně vynechat některou malou oblast celé skvrny nebo běžného detailu, aby byl přesnější... tím vznikne Dd.

BÍLÝ PROSTOR (S)

Užije se v případě, když je do odpovědi zahrnuta bílá plocha.

KÓDOVÁNÍ LOKALIZACE U VÍCEČETNÝCH DETAILŮ (D)

Některá D jsou kombinací jiných D, pokud jsou zahrnuta do D, kódují se jako D. Ale jsou případy, kdy kombinací D vzniká buď D nebo Dd. Odlišení závisí na tom, zda kombinace vytváří *pouze jeden objekt*. Pokud ano, odpověď bude kódována jako Dd. A naopak, pokud každá z kombinovaných D oblastí reprezentuje oddělené objekty, budeme kódovat D, přičemž půjde o syntetickou odpověď (D+).

Př.) III Člověk (D9) pracující na hrnčářském kruhu (D7)...každá D oblast je uvedena jako samostatný objekt = D Stejně oblasti mohou být integrovány víc jedinečně: člověk (D9) s groteskníma rukama (D7)...jsou uvedeny dvě D oblasti jako jeden objekt (člověk) = Dd

VÝVOJOVÁ KVALITA – DQ

Jde o kvalitu popisu a uspořádání. H. Rorschach mluvil o typu apercepce = Erfassungstypen. Ten mohl být neuspořádaný, jednoduchý, uspořádaný, kombinatorní, nadprůměrný .

Podle Meili-Dworetzki (1939, 1956) jde o rozlišení úrovně duševní komplexity a flexibility, úrovně kognitivního vývoje. Exner uvádí, že DQ (vývojová kvalita) se vztahuje k úrovním kognitivního fungování a FQ (tvarová kvalita) se vztahuje k percepční přesnosti. Korelace mezi vývojovou a tvarovou kvalitou existují, ale nejsou takové jak se dříve předpokládalo (např. Friedman, 1952, 1953).

Původně (Exner, 1974) hodnotil: + (syntéza), o (obvyklé), v (vágní), - (nahodilé). V průběhu let se ukázalo, že „-“ se vztahuje k tvarové kvalitě (FQ). Současné kódování DQ vychází ze série výzkumů zaměřených na testování řešení problému a z dat získaných užíváním Halstead-Reitanovy neuropsychologické testové baterie (sledoval se stupeň provedení/výkonu při řešení problému, úroveň tvorby pojmů, výkon v pojmových testech).

Symboly a kritéria vývojové kvality - DQ

Symbol	Definice	Kritérium
+	Syntetická odpověď	Dva nebo více objektů jsou popsány jako oddělené, ale uvedené do spojitosti. <i>Alespoň jeden z objektů musí mít určitý tvar nebo musí být popsán způsobem, který vytváří požadavek na určitý tvar.</i>
o	Obvyklá odpověď	Oblast skvrny je rozpoznána jako jeden objekt, jehož rysy v sobě nesou určitý tvar nebo <i>je popis objektu takový, že vytváří požadavek na specifický tvar.</i> (4. ed) Skvrna nebo část skvrny je interpretována tak, že zdůrazňuje vnější obrysy a strukturální rysy objektu. Objekt má přirozený tvar, nebo popis objektu je takový, že vytváří požadavek na specifický tvar. (3. ed)
v/+	Syntetická odpověď	Dva nebo víc objektů jsou oddělené, ale uvedené do spojitosti. <i>Žádný z objektů nemá určitý tvar a formulace neuvádí tvar u žádného z objektů</i>
v	Vágní odpovědi	Objekt nemá žádný určitý tvar a formulace neuvádí určitý tvar objektu

Příklady kódování vývojové kvality (DQ)

Dva ptáci sedící na plotě = „+“, protože jsou zde ve vzájemném vztahu tři objekty.

Dva ptáci...jako odkaz na symetrii = „o“, protože mezi nimi není žádný smysluplný vztah.

Dva mraky plující společně = „v/+“, protože je zde vztah (plují spolu), ale žádný z objektů nemá specifický tvar.

Dva mraky se tvoří, jako by se rozrůstají a plují spolu = „+“, protože jedinec vkládá tvar slovy „tvoří se, jakoby se rozrůstají“.

„+“ kódujeme, pokud oblečení figury zahrnuje oddělené objekty, přičemž oblečení musí být specifikováno způsobem, který rozšiřuje přirozený obrys figury nebo je samostatnou oblastí skvrny.

III. *lidé ve smokingu* (podle barvy) = „o“.

III. *člověk (D9) v žaketu a vyčnívá mu klopa* (Dd27 jako část D9) = „+“, protože klopa rozšiřuje přirozený obrys osoby.

III. *postava (D9) v rukavicích* (Dd31) = „+“, protože byla užita samostatná oblast skvrny.

Mrak = v

Seskupování kupovitého oblaku = o, protože jedinec vtiskává určitý tvar do odpovědi.

List, keř, krev = v

List, který tady má tři ostré části = o

List, tady stonek a tady ostrá špička = o

Krev která teče dolů = o

Keř s větvemi pnoucími se nahoru = o

Mapa = v

Mapa Čech = o

Pozn.: Z příkladů je zřejmé, že skórujeme především to, zda formulace odpovědi vyžaduje či vytváří požadavek na konkrétní tvar a nikoliv přiléhavost odpovědi. Např. mapa Čech bude pravděpodobně na všech tabulích minusová odpověď, pokud jde o tvarovou kvalitu (FQ), ale vývojová kvalita (DQ) bude "o".

Determinanty: Kódování a kritéria

Čím je odpověď určena (tvarem, pohybem, barvou, stínem...)

Symbyly a kritéria pro kódování determinant

Kategorie	Symbol	Kritérium
Tvar	F	<i>Tvarové odpovědi.</i> Odpovědi jsou založeny výhradně na tvarových charakteristikách skvrny.
Pohyb	M	<i>Lidské pohybová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které zahrnují kinestetickou aktivitu člověka nebo zvířete či smyšlené postavy při lidské aktivitě.
	FM	<i>Zvířecí pohybová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které zahrnují kinestetickou aktivitu zvířete. Vnímaný pohyb musí být kongruentní s obsahem odpovědi (druhem zvířete). Zvířata uváděná v pohybu, který není obvyklý pro jejich druh, by měla být kódovaná jako M.
	m	<i>Pohyb neživých objektů.</i> Užívá se u odpovědí, které zahrnují pohyb neživých (inanimate), anorganických nebo nelidských (insensate) a nezvířecích objektů nebo sil.
Chromatická barva	C	<i>Čistá barvová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou založeny výhradně na chromaticky barvové povaze skvrny. <i>Žádný</i> tvar není přítomný.
	CF	<i>Barvově-tvarová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou formulovány <i>primárně</i> na základě chromaticky barvové povahy skvrny. Jsou přítomny tvarové rysy, ale mají druhořadý význam.
	FC	<i>Tvarově-barvová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou utvářeny hlavně na základě tvarových rysů. Chromatická barva je použita, ale má druhořadý význam.
	Cn	<i>Jmenování barvy.</i> Užívá se, když jsou barvy skvrny určeny <i>podle jména</i> , ve snaze dát odpověď.
Achromatická barva	C'	<i>Čistá achromatická barvová odpověď.</i> Užívá se, když je odpověď založena výhradně na šedé, černé nebo bílé barvě skvrny. <i>Žádný</i> tvar není přítomný.
	C'F	<i>Achromatická barvově-tvarová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou utvořeny hlavně na základě černé, bílé nebo šedé barvy skvrn. Jsou přítomny tvarové rysy, ale mají druhořadý význam.
	FC'	<i>Tvarová-achromaticky barvová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou založeny hlavně na tvarových charakteristikách. Achromatické barvové charakteristiky jsou přítomné, ale mají druhořadý význam.
Odstínová-Textura	T	<i>Čistá texturová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, ve kterých jsou odstínové charakteristiky skvrny vykládány tak, aby representovaly taktilní fenomén, aniž by byla zahrnuta tvarová komponenta.
	TF	<i>Texturově-tvarová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, ve kterých jsou odstínové charakteristiky skvrny vykládány jako taktilní a tvar je zde druhořadý, použitý z důvodu rozpracování a/nebo objasnění.
	FT	<i>Tvarově-texturová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou založeny hlavně na tvarových charakteristikách. Odstínové charakteristiky skvrny jsou chápány jako taktilní, ale mají druhořadý význam.
Odstínová- Prostorová dimenze	V	<i>Čistá vista odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, ve kterých jsou odstínové charakteristiky vykládány jako hloubka nebo dimenzionalita. <i>Žádný</i> tvar není přítomný.
	VF	<i>Vista-tvarová odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, ve kterých jsou odstínové charakteristiky vykládány jako hloubka nebo dimenzionalita. Jsou přítomny tvarové rysy, ale mají druhořadý význam.
	FV	<i>Tvarově-vista odpověď.</i> Užívá se u odpovědí, které jsou založeny hlavně na tvarových charakteristikách. Odstínové charakteristiky jsou rovněž interpretovány jako upozornění na hloubku a/nebo dimenzionalitu, ale mají druhořadý význam při formulaci odpovědi.

Odstínová-Difúzní	Y	<i>Čistá difúzní odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, které jsou založeny na šero-svitových charakteristikách (light-dark features) skvrny, jsou zcela beztvaré a nezahrnují odkaz ani na texturu ani na dimenzi.
	YF	<i>Difúzně tvarová odpověď</i> . Užívá se pro odpovědi, které jsou založené primárně na šero-svitových charakteristikách skvrny a které nemohou být signovány jako textura či dimenze. Tvar má druhořadý význam.
	FY	<i>Tvarově difúzní odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, u nichž je primární tvar a šero-svitové charakteristiky skvrny jsou jeho rozpracováním a/nebo objasněním odpovědi a ve vztahu k tvaru mají druhořadý význam. Nepatří sem odpovědi, které mohou být signovány jako textura nebo dimenze.
Tvarová dimenze	FD	<i>Tvarově dimenzionální odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, ve kterých dojem hloubky, vzdálenosti nebo dimenze (rozměru) vznikl užitím prvků velikosti a/nebo formy (shape) obrysů. Nejsou založené na odstínech.
Páry a zrcadlení	(2)	<i>Párová odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, ve kterých jsou zmíněny dva <i>identické</i> objekty, odpověď je založena na symetrii skvrny. Objekty musí být zcela ekvivalentní, identické, ale nemají být viděny jako odrazové nebo jako zrcadlové obrazy.
	rF	<i>Zrcadlově-tvarová odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, ve kterých je skvrna nebo část skvrny uváděna jako identický odraz nebo zrcadlový obraz kvůli symetrii skvrny. Uváděný objekt nebo obsah nemá žádný specifický tvar, jako u mraků, krajiny, stínů atd.
	Fr	<i>Tvarově-zrcadlová odpověď</i> . Užívá se u odpovědí, ve kterých je skvrna nebo část skvrny viděna jako identický odraz nebo zrcadlový obraz založený na symetrii skvrny. Odpověď je založená na tvarových charakteristikách a uváděný objekt má specifickou tvarovou povahu.

TVAROVÁ DETERMINANTA (F)

Zda je tvar primární nebo sekundární určujeme podle utváření verbalizace odpovědi a podle téhož v inquiry (co je uvedeno dříve).

POHYBOVÉ DETERMINANTY

Je málo empirických důkazů toho, že tři typy pohybu (lidského, zvířecího a objektu) reprezentují různé stupně stejného psychologického procesu. Spíše poukazují na to, že tyto tři typy odpovědí reprezentují relativně odlišné duševní operace.

Pohyb musí být v odpovědi artikulovaný v asociační fázi nebo v inquiry, člověk musí pohyb sám spontánně uvést. V případě pochybností, že byla pohybová odpověď vyprovokována inquiry, by se pohyb neměl skórovat.

Lidský pohyb (M)

Vyhrazen pro lidskou aktivitu.

Zvířecí pohyb (FM)

Pozor na rozlišení sci-fi tvorů popsaných jako zvířata ve zvířecí aktivitě od těch, kteří vykonávají lidskou aktivitu.

V několika málo případech bude zvíře uváděno ve zvířecí aktivitě, která není běžná pro jeho druh, jako například *Had letící kolem*. Kódujeme M (lidský pohyb), aby se zde odrazila lidská fantazie, která se na utváření odpovědi podílela.

Pohyb neživých objektů (m)

Zahrnuje...*ohýbání stromu, rozvíření květiny*.

Dále statický pohyb, kde jde o *neobvyklý tenzní stav*.

Příkladem může být *Oběšený muž pohupující se na laně* kódovaná jako „m“. Zatímco *Mrtvý muž ležící na podlaze* jako „m“ kódováno nebude. Ale *Mrtvý muž ležící na podlaze s hlavou zvrácenou (tilted up)* jako „m“ kódováno bude.

Neživé objekty v lidské aktivitě nebo s lidskými charakteristikami... *tancující stromy, květiny, které se cítí zle protože vadnou* = spíše M.

Pozor na chybu u objektu ve statickém pohybu, kde přehlédneme nepřítomnost nepřirozeného napětí... např. *Rohož ležící na podlaze* nebude „m“.

Hodnocení aktivity a pasivity (a, b)

Hodnocení musí být provedeno v kontextu celé odpovědi. *Talking...mluvící, hovořící, povídající* by mělo být vždy kódováno jako pasivní... a být měřítkem sporných příkladů.

Aktivní: ječící, debatující, úzkostný, oslavující, vraždící, pomáhající...

Pasivní: šušňající, šumící, stojící, hledící, nakloněný, zasněný...

Mezi pasivní pohyby patří statické charakteristiky odpovědi směřující odpověď k abstrakci, karikatuře, obrázku. *Abstrakce výbuchu sopky...Obraz dvou lidí jak se o něco tahají...Kresba dvou lvů stoupajících na horu.* Ale zde pozor na formulaci odpovědi. Je třeba umět rozlišit mezi statickou odpovědí a artikulačním stylem, kdy slovem obrázek člověk odkazuje na tabuli a ne k odpovědi samotné.

CHROMATICKÉ BARVOVÉ DETERMINANTY

Rozlišení mezi barvově tvarovou (CF) a tvarově barvou (FC) determinantou

Jediným pravidlem pro rozlišení je způsob verbalizace a uchopení, rozlišení má být založené na formulaci odpovědi, protože i u stejného obsahu je reakce na barevný stimul u různých lidí různá. Jakákoli odpověď může být determinována C, CF, FC, F a záleží jen na tom, jak to člověk říká.

Step-down princip

Pokud se běžně kódovaná barvová odpověď C dotýká tvarového objektu, přechází kódování barvy na CF.

Ta červená musí být krev, je na medvědech, kteří spolu asi bojují = CF

Dva bojující medvědi, možná jsou poranění, jelikož tahle červená za nimi je jako krev = C

ACHROMATICKÉ BARVOVÉ DETERMINANTY

Černá, šedá, bílá by měly být užity jako barva. Rorschach sám užití achromatické barvy jako determinantu nekódoval. Poprvé se její kódování objevilo u Klopfera a Miale (1938). Jiný interpretativně význam dával achromatické barvě už Binder (1932), který tento typ odpovědi řadil mezi odpovědi šerosvitové (chiaroscuro) a speciální kód pro ně nezavedl.

Někdy může být rozlišování mezi achromatickou barvou a šero-svitových odpovědi nesnadné. Odpověď *Je to celé temné jako noc* naznačuje použití šedo-černé jako barvy. Ale *Je to celé temné, tady jako by to bylo hlubší* naznačuje použití stínování k vytvoření dojmu hloubky a byla by to odpověď Vista. *Tady je to světlejší jako na okraji mraku* naznačuje použití difúzního stínování. Rtg téměř vždy zahrnují buď použití achromatické barvy nebo difúzního stínování, ale někdy mohou být kódovány jako F.

Čistá achromatická barvová odpověď (C)

Bláto, uhlí

Achromatická barvově-tvarová odpověď (CF)

Odpověď by měla mít formulovaný achromatický charakter, tvarový charakter by měl být vágní nebo nediferencovaný.

Černá obloha a bílé mraky

Kusy černých korálů

Tvarově-achromatická barvová odpověď FC

Černý netopýr nebo pták... III Africké ženy... IV Silueta stromu... Sedí mravenci.

ODSTÍNOVÉ DETERMINANTY

V Rorschachově původní monografii nenajdeme žádnou zmínku o odstínových nebo šerosvitových (chiaroscuro) determinantách. Až po vytištění tabulí, vlivem chyby tisku, se tato charakteristiky skvrn objevily a byly zahrnuty do determinant . Binder (1932) první vyvinul systematické skórování těchto determinant. Signoval determinanty založené na difúzním dojmu ze šerosvitu Hd a založené na odstínech (fb). Po něm následovaly další systematizace šerosvitových a odstínových determinant Piotrowsky, Rapaport, Hetz, Beck, Klopfer (Exner, 2003: 104-105) Odpovědi, které ve větší či menší míře zahrnují aspekt světlosti či tmavosti, ať už v chromatických či achromatických barvách řadí Exner mezi odstínové (Shading) odpovědi a ty pak dělí na skupinu, které jsou založeny na odstínech (Textura a Vista) a difúzní odstínové odpovědi (Y), které zčásti odpovídají našim šerosvitovým Hd odpovědím a zčásti jsou do nich zařazovány ty odstínové odpovědi, které nespĺňují kritéria pro texturu nebo vista odpovědi. Difúzní odstínová odpověď (Y) se může na rozdíl od šerosvitových (Hd) odpovědí vyskytovat i u barevných tabulí.

TEXTUROVÁ DETRMINANTA (TEXTURA)

Reprezentuje taktilní dojem (měkký, tvrdý, hladký, hrubý, jemný, drsný, chlupatý, studený, horký, hebký, mastný). Nestačí však užití těchto pojmenování, odpověď by měla být také zpracována tak, aby bylo zřejmé, že se vztahuje ke stínování. Při užití slov hrubý, chundelatý, hebký... může jít o tvarové zpracování bez odkazu k stínování. Horký, studený... se může vztahovat k barvě

Čistá texturová odpověď (T)

Dřevo, maso, dužina, led, vlna, tuk, vlasy, hedvábí.

Texturově-tvarová odpověď (TF)

Tvar zde má neurčitý charakter... *hadr od oleje, kus kožešiny...*
Anebo je tvar ostrý, ale stínový charakter předchází, je primární.

Tvarově-texturová odpověď (FT)

Objekt má vždycky specifický tvar.

ODSTÍNOVĚ-DIMENZIONÁLNÍ DETERMINANTA (VISTA)

Důležité je určit, zda je dimenzionalita nebo hloubka spojena se stínováním (=Vista) nebo je utvořena na základě velikosti nebo kontur tedy tvaru (nikoli stínování) skvrny (=FD)

Někdy může dělat obtíže rozlišení textury a vista determinanty: například při použití slov... *hrbolatý, vroubkovaný, hrubý.*

Mozek, tady záhyby, vypadá to hrbolatě (=vista)

Při dotyku by to vzbuzovalo dojem hrbolatosti (=textura)

Čistá vista odpověď (V)

Vyskytující se řídce... *to vypadá hluboké...* inquiry: *temná cesta dolů = V*

Vypadá to hlubší ve středu než na krajích = VF

Vista-tvarová odpověď (VF)

Tvar je spíš vyjádřený okrajově, nevýrazně nebo jde o obsah bez specifického tvaru.

Příklady různých typů texturových a vista odpovědí

Tab	Lok	Odpověď	Inquiry	kódování
I	W	Jako uschlý list	S: Části chybí a jsou opadané, je to vrásčité E: Vrásčité? S: Vypadá to drsně, podle těch barev.	FT
I	D4	Jako žena za záclonou -závěsem	S: Celá ta žena není vidět, jenom kousek jejího těla (D3), je to jako záclona, skrze kterou ji můžete vidět.	FV
I	W	Nějaký starý roztrhaný hadr se skvrnami od oleje	S: Připadá mi to celé černé a mastné.	TF
II	D4	Jako obřezaný penis	S: Tady můžete vidět záhyby ve středu.	FV
II	D1	Jako plyšový medvídek	S: Má ten tvar a celý má tady srstkožich (tře).	FT
II	DS5	Něco hlubokého, jako díra	S: Můžete vidět kolem jakoby okraje, je to jako bezedná propast-díra, směrem do hloubky je černější, nevidím žádné dno.	VF
III	D1	Dva džentlmeni v sametovém saku	E: Říkáte sametové sako? S: Ano. Mně to připomíná samet, tmavý lesklý samet.	FT
III	D3	Jako zavázaná mašle	S: Uprostřed má velký vyboulený uzel, tmavé linie jsou jako vyboulení.	FV
IV	W	Lovecké boty opřené o sloup-kůl	S: Sloup je za nimi, řekl bych, protože vypadá, že je dále.	FV

			E: Dále? S: Tady vidíte stejnou barvu bot rozdílnou od sloupu, který jako by byl v dále vzadu.	
IV	W	Nějaká stará medvědí kůže	S: Tedy, vypadá jako dost opotřebovaná kožešina, jemná (tře).	FT
IV	Dd30	Jako červený, rozpálený bodec	S: Na vnějších stranách je to mnohem světlejší, jako hodně horký kov.	FT
V	W	Jako osoba v kožešinovém pláštíkábátě	S: Nejvíce v tom vidím ten plášť, mě to připadá jako kožešina (tře prsty o tabuli).	FT
V	W	Kdybyste se toho dotkl jakoby to bylo lepkavé.	S: Vypadá to jako lepivá špína	T
V	W	Pravá púlka je níže než levá	S: Tady je hluboká prasklina vpravo dole uprostřed, tady je vidět tmavější část a celé to vypadá jakože pravá strana je níže.	V
V	W	Jako hlava králíka za skálou	S: Tady je (D6), nevidíte mnoho jen siluetu, vepředu tmavější část je skála	FV
V	D1	Nějaká zavlažovaná jáma	S: Tady dole uprostřed, pomocí stínů lze rozeznat, jak rozdílně je země zavlažovaná.	FV
VI	D4	Jako kus ledu	S: Je to jako chladný led, různé barvy šedé.	TF
VI	W	Nějaký druh kůže, jako srst	S: Nejvíce to vypadá jako srstnatá kůže, jsou vidět různé linie a tady můžete vidět hlavu (ukazuje).	TF
VI	v Dd	Jako hluboká rokle	S: Tady je dno (D12) a jsou vidět i strany okrajů stoupající až k vrcholu.	VF
VII	> D2	Jako pes	S: Více srsti má na bradě a na nohách, kde jsou ta místa tmavší.	FT
VII	W	Skály	S: To jsou jako čtyři skály vedle sebe, jsou jako dokola, zejména spodní dvě jsou dole tmavší.	VF
VII	Dd25	To je jako přehrada tady vzadu	S: No, tady je přehrada, tady ta světlejší část (Dd25/střed), a tady ve předu je jakoby vodopád nebo možná jako tekoucí řeka.	FV
VII	v W	Vlasy, mnoho vlasů	S: Pro mě jsou to všechno vlasy (tře prsty).	T
VIII	D5	Nějaký letecký pohled na les	S: Jo ano, tady ty tmavější části by mohly být vyčnívající větší stromy	VF
VIII	D2	Ovocná zmrzlina	S: Vypadá to zrnitě jako ovocná zmrzlina.	TF
IX	D6	Cukrová vata, celé je to načechrané	S: Je to jako stočené, jako by to bylo načechrané, stejně jako cukrová vata.	VF
IX	DS8	Tady je rostlina uprostřed sklenice	S: Jde vidět stonek (D5) a vypadá to zamlženě, jakoby to bylo uvnitř sklenice nebo vázy.	FV
X	DS8	Jako byste se díval do jeskyně	S: Vypadá to jako otevřené, jako byste se díval dovnitř, vzadu vevnitř je to tmavší, jakoby otvor do jeskyně.	VF
X	D9	Tato růžová část je jako mapa pohoří	S: Je to jako mapa, která se používá na školách jak ukazuje hory, některé jsou výš než druhé, ty tmavší oblasti.	VF
X	D13	Kus kůže (k výrobě oděvů)	S: Je hrubá-drsná, jakoby nebyla vydě-	TF

X	D3	Jako javorové semínko	laná E: Hrubá? S: Tady vidíte rozdílné barvy, které to dělají ten dojem. S: Lusky jsou tmavější barvy, jakoby FV byly tlustší-silnější.
---	----	-----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DIFÚZNÍ ODSTÍNOVÁ DETERMINANTA

Odstínové charakteristiky jsou použity nespécifickým způsobem, obecněji než u textury a vistry. Jsou to odpovědi, v nichž se proband vyjadřuje k intenzitě jasu u dané barvy. (Jde o různé stupně jasu a temnosti.) Rorschach je označoval jako *Hell-Dunkel*... Hd, (C). V Exnerově systému se mohou vztahovat k chromatickým i achromatickým barvám. Jakákoliv odstínová odpověď, která není textura nebo vista, je kódovaná jako difúzní odstínová.

Otázka odlišení achromatické barvové odpovědi a difúzní odstínové odpovědi: Pokud si examinátor není jistý, zda odkaz na jasnost, resp. temnost určité skvrny je míněn jako achromatická barva nebo difúzní stínování, skóruje odpověď jako difúzní odstínovou odpověď

Čistá odstínová odpověď (Y)

Opar, mlha, tma, kouř.

Stínově-tvarová odpověď (YF)

Neurčitý, nespécifický tvar obsahu...mraky, stíny, nespécifické Rtg, kouř spojený se specifickým objektem (*Kouř vycházející z tohodle ohně*).

Tvarově-stínová odpověď (FY)

Rtg se specifickým objektem. *Ušpiněná tvář*.

U Exnera:

!!! Šedá užitá jako kontura = F

!!! Tmavá tečka jako oko = F

Příklady difúzně odstínových odpovědí

Tab	Lok	Odpověď	Inquiry	kódování
I	W	Rentgen pánve	S: Je to tmavé jako Rtg a vypadá to jako pánev.	FY
I	< D8	Jako vánoční strom v noci	S: Je to tmavé jako by mohlo být v noci.	FY
I	W	Inkoust	S: Je to celé přesně tak tmavé jako je tmavý inkoust. (Pozn. Kdyby člověk řekl, že je to černé jako inkoust skórovali bychom C') .	Y
II	D3	Jako velmi křehký motýl	E: Říkáte, že je to křehký. S: Můžete vidět různé barvy, jejich odstíny na křídlech.	FY
II	D4	Jako kostelní věž	S: Vypadá to jako by bylo na vrcholu světlo, tady je to světlejší jako kdyby na to svítilo slunce.	FY
III	D7	Nějaký druh rentgenu	S: Je to různě barevné jako nějaký rentgen.	YF
IV	W	Temnota	S: Pro mě je to temnota, nedokážu říct proč.	Y
IV	D3	Jako pestrá květina	S: Má různé barvy. Korunní lístky ve středu mají jinou barvu než lístky na přední části.	FY
V	W	Jako kus shnilého masa	S: Něco z toho je shnilější než zbytek. E: Shnilější? S: jsou tu různé barvy.	YF
VI	D2	Jako velmi naleštěný sloupek postele	S: Je to velmi zářivé.	FY

VI	D4	Vypadá to jako plachetnice plující v noci	S: Je to celé tmavé proto to musí být v noci.	ma.FY
VII	W	Myslím, že by to mohly být mraky	S: Je to pěkně nepravidelné jako mraky bývají, mají tmavou i světlou barvu, možná jako kupovitý mrak.	FY
VII	W	Bouřkový mraky	S: Jsou tmavé jako bouřkový mrak.	YF
VII	D1	Jako žulová socha	S: Je to tmavé jako žula.	FY
VIII	D1	Nějaké zvíře se zašpiněnou tváří	S: Tahle tmavá část kruh kolem očí je jako špína, tady je jí více než tady.	FY
IX	v W	Mnoho kouře a ohně	S: Oranžová je oheň, zbytek je kouř, vidíte jak barvy splývají.	CF.YF
X	D11	Nějaké vysychávající kosti	S: Je to jako schnoucí kosti, tato vnější část je světlejší, proto to musí být suché.	YF

TVAROVĚ DIMENZIONÁLNÍ ODPOVĚĎ (FD)

Uvedeny větami jako: *Mnohem větší... Tak malé... V perspektivě... Zbytek musí být schovaný za ním...*

Příklady tvarově dimenzionálních odpovědí

Tab	Lok	Odpověď	Inquiry	kódování
I	< D1	Jako strom nedaleko kopce	S: Je to mnohem menší proto musí být daleko.	FD
II	D4+DS5	Nějaký druh chrámu na konci jezera	S: Tohle (DS5) je jezero a tady (D4) je chrám, musí to být z perspektivy.	FD
III	v Dd20	Dva stromy nedaleko kopce s cestou, která k nim nahoru vede.	S: Toto (D4) jsou stromy a tohle (D11) je cesta. E: Říkal jste nedaleko kopce. S: Nemusí to být kopec, je to proto, že jsou malé a cesta je dost široká, takže jsou nedaleko.	FD
IV	W	Jako ležící postava	S: Jeho nohy jsou vpředu, jako směrem ke mně, jeho hlava je jako vzadu, jako by byl narovnaný na zádech.	Mp.FD
V	D4	Jako zvíře skákající v křoví, je vidět jenom jeho noha	S: Tady to je, kde končí křoví, tohle je noha, tak proto musí být za ním.	FMa.FD
VI	W	Jako religiózní socha na vrcholu kopce	S: Je to tak mnohem menší, tak by to mohlo být vzdálenější, tohle by mohl být při troše představitosti kopec.	FD
VII	Dd19	Jako vzdálené město	S: Tady jsou vidět budovy. E: Řekl jste vzdálené. S: Je to tak malé, že to musí být daleko.	FD
VIII	D4	Dva lidé stojící opodál na kopci	S: Lidé jsou vidět zde a tady by byl kopec	Mp.FD
IX	< Dd16	Jako osoba stojící nedaleko skalního převisu	S: Jo ano, tady je převis (většina D3) a tady nedaleko je osoba, naklánějící se proti stromu nebo něčemu, je to docela daleko odtamtud. E: Daleko? S: Je příliš malá, je dost těžké ji vidět.	Mp.FD
X	v D6	Dva muži táhnoucí něco před sebou	S: Jejich těla jsou tvarovaná tak, jako by byla nakloněná dopředu, jejich ramena jsou viditelně natažená jako by táhly tu věc před sebou.	Ma.FD

PÁROVÉ A ZRCADLOVÉ ODPOVĚDI

Nenalezneme v jiných Rorschachovských systémech.

Příklady zrcadlových a párových odpovědí

Tab	Lok	Odpověď	Inquiry	kódování
I	< D2	Jako pár oslů, tady je jeden a na druhé straně druhý		F(2)
I	D1	Dva malý ptáčci, kteří vystrkují své hlavičky z hnízda		FMp(2)
II	< D6	Jako králík, který se klouže na zmrzlém rybníce, odráží se od ledu	S: Bílá je led a v něm jde vidět jeho odraz.	FMa.Fr
II	W	Dva medvědi provádějící cirkusové číslo	S: Mají červené čepice k cirkusovému výstupu a dotýkají se tlapami.	FMa.FC(2)
III	D1	Dva lidé něco zvedají		Ma(2)
III	D1	Nějaká osoba prohlížející se v zrcadle	S: Naklání se dopředu jakoby si sám sebe prohlížel.	Mp.Fr
IV	< W	Když to takhle otočíte, je to jako odraz něčeho, možná mraku	S: Nu, všechno co je na téhle straně se odráží tady, domnívám se, že je to jako mrak. E: Nejsem si jistý, jak ten mrak vidíte. S: No, všechno je to tmavé jako mrak v noci, není v tom žádný tvar.	YF.rF
IV	D6	Jako pár bot		F(2)
V	W	Dva lidé ležící zády k sobě		Mp(2)
VI	> W	Všechno co je tady je stejné jako to dole	S: Nevím co to je, možná skály nebo něco takového, je to stejné na obou stranách jako odraz.	rF
VI	< W	To vypadá jako ponorka v noci odrážející se na vodě	S: Je to celé černé jako ve tmě v noci, tady je vidět velitelská věž a korba, tady se to celé odráží.	FC'.Fr
VII	D2	Tohle vypadá jako malá holčička, tady je taky na druhé straně		F(2)
VII	D2	Dívka dívající se do zrcadla		Mp.Fr
VIII	DS	Pár praporů		F(2)
VIII	< W	Jako zvíře, které přechází nějakou skálu nebo jako něco v říčce, tady je vidět jeho odraz, dívá se na to dolů		FMa.Fr
IX	< W	To je jako když jste ve vodě a je vidět pobřežní linii jakoby vzdálenější	S: No, odráží se to ve vodě, tady je hranice vody (ukazuje na střed), tady to je malé, takže to musí být vzdálené. Opravdu to nelze nějak rozeznat, možná nějaké stromy nebo něco takového.	FD.rF
IX	D3	Dvě halloweenové čarodějnice	S: Jsou barevné jako na Halloweena, celé pomerančové, naklání se dozadu jako by se smály.	Ma.FC(2)
X	D1	Jako pár krabů	S: Tady je na každé straně jeden, na obou stranách jsou stejní.	F(2)
X	D7	Jeleni, jako když skáčou	S: Jeden je tady a jeden tady, jsou stejní, jejich nohy jsou tak natáhnuté jako by skákali.	FMa(2)

SMÍŠENÁ A MNOHONÁSOBNÁ ODPOVĚĎ (.)

Řídce se vyskytuje čistá tvarová determinanta (F) ve smíšených. Nejčastěji u III *Dva lidé a motýl, něco sbírají*. Pokud pacient neuvede motýla do souvislosti s postavami, že mezi nimi třeba létá a v inquiry neuvede, že jde o dvě odpovědi, můžeme se doptat, zda to myslel jako jednu nebo dvě odpovědi. Pokud ani poté objekt neintegruje s ostatními determinantami, zaznamenáme čisté F do smíšené odpovědi (zde Ma.F)

Obezřetní bychom měli být při signování více než jedné stínové determinanty. Vyskytují se opět minimálně.

Tvarová kvalita, obsah, banální odpovědi a organizační aktivita

TVAROVÁ KVALITA (FQ)

Tvarová kvalita koreluje s hodnocením zdraví, tolerancí úzkosti, motivací, silou ega, kvalitou interpersonálních vztahů.

Hodnotíme přiléhavost a přiměřenost charakteru tabule k sdělovanému objektu. Jak vykládaná oblast tabule odpovídá tvaru sděleného objektu.

Tvarovou kvalitu hodnotíme všude kde se vyskytuje tvar... tedy i u CF atd.

Ne v případě čistých determinant... C, Y atd.

Ne u beztvarých M odpovědí... *To vypadá jako smutek, je to černé jako smutek Mp.C'*

Obecně se rozlišují: dobré x slabé tvary

Mayman (1966, 1970) následující Rapaporta (1946) vyvinul těchto 6 hodnotících kategorií:

F+ (nejvyšší úroveň)... úspěšná kombinace imaginace a reality.

Fo (obvyklá úroveň)... obvyklé, snadné odpovědi, vyžadující malé nebo žádné kreativní úsilí. Běžné, všední.

Fw (slabá úroveň)... Významný posun od věrnosti realitě.

Fw+... hraničí s adekvátním uchopením a obecné kontury nekolidují s odpovědí.

Fw-... méně adekvátní a některé použité oblasti skvrny vytváří poněkud nevhodnou přiléhavost.

Fv (vágní úroveň)... odpovědi u nichž se obsahu nedostává specifického tvaru.

Fs (poškozená, pokažená úroveň)... v podstatě adekvátní užití tvaru, které bylo pokaženo omylem (přehlédnutím) nebo deformací (distorzí).

F- (minus úroveň)... zcela svévolný percept, u kterého nalezneme značné přehlížení strukturálních vlastností užitých oblastí skvrny.

Exner z Maymanovy metody hodnocení vychází, ale upravuje ji na základě empirických výzkumů. Nesoulad mezi posuzovateli se ukázal při hodnocení Fw+ nebo Fw-, značný byl nesoulad v hodnocení Fv, rovněž nedocházelo k souladu v hodnocení Fs versus F-. Ve výzkumu proto eliminovali kategorie Fv a Fs, Fw+ a Fw- sloučili do jedné kategorie Fw... a soulad hodnotitelů vzrostl. Následně se využilo hodnocení na základě frekvenčního rozložení, dovolující současně určitou diferenciaci týkající se jednotlivého užití tvaru a odpovědi, u kterých je užit přiměřeně tvar odpovědi, které se ale vyskytují méně často. Výsledkem byla následující kritéria.

Symboly a kritéria tvarové kvality (FQ)

Symbol	Definice	Kritérium
+	Obvyklá-propracovaná	Neobvykle detailní zpracování (formulace) <i>tvaru</i> odpovědi, které se jindy skórují jako obvyklé, způsobem, který vede k obohacení kvality odpovědi bez toho, aby došlo ke ztrátě přiměřenosti užití tvaru. „+“ odpověď není nutně originální nebo kreativní, ale spíše vyniká způsobem, kterým jsou tvarové detaily použity a upřesněny / specifikovány.
o	Obvyklá	Běžná odpověď, ve které je snadno popsán obecně tvarový charakter, který definovat objekt. Tyto odpovědi, jsou časté a snadno viditelné. Není přítomné žádné neobvyklé obohacení odpovědi propracováním tvarových charakteristik.
u	Neobvyklá	Odpověď s nízkou frekvencí, ve které základní zahrnuté kontury jsou k odpovědi přiléhavé. Jde o neběžné odpovědi, které pozorovatel vidí rychle a snadno.
-	Minusová	Zkreslené (distorted), svévolné, nerealistické užití tvaru při vytváření odpovědi. Odpověď se vnucuje struktuře skvrny s úplným nebo téměř úplným přehlížením kontur užití oblasti. Často jsou značně svévolné linie nebo kontury uvedeny tam, kde neexistují.

Zde Exner odkazuje ke svému seznamu odpovědí, který v průběhu let byl vícekrát revidován. Poslední verze se opírá o 9500 protokolů s 205701 odpověďmi. Dospělí ne-pacienti dali 51183 odpovědí, neschizofreničtí ambulantní pacienti dali 92951 odpovědí a neschizofreničtí hospitalizovaní pacienti dali 31567 odpovědí. Výsledkem je seznam 5018 položek nebo tříd položek a každá z nich je označena jako obvyklá (o), neobvyklá (u) nebo minusová (-).

Obvyklá kvalita „o“

Pokud je položka v seznamu označena jako „o“ a vztahuje se k uchopení W nebo D oblasti, znamená to, že se odpověď se vyskytla v minimálně 2% (190 a více) z 9500 protokolů a zahrnuje v sobě kontury skvrny které jsou přítomné a skutečně odpovídají tvaru sdělovaného obsahu. Jde o 865 položek nebo tříd položek přiřazených k uchopení W nebo D.

Pokud se odpověď týkala Dd a byla označena jako „o“, znamená to, že se vyskytla aspoň u 50 lidí a objekt nebyl použit méně než 2/3 těch, kteří oblast vykládali. Odpověď musí zahrnovat kontury, které jsou přítomné.

Rozlišení „o“ a „+“ odpovědi

Jestliže je odpověď v seznamu odpovědí označena jako "o", pak musí být vždycky odpověď kódovaná jako „o“ nebo jako „+“. To je ponecháno na subjektivním hodnocení examinatora. Odpovědi „+“ jsou výrazně méně frekvencované než „o“. Zahrnují více tvarových detailů než lidé běžně formulují nebo je popis propracovanější. Neměli bychom zaměňovat dlouhé/rozvláčné a/nebo kreativní odpovědi se skutečnými „+“ odpověďmi. „+“ odpovědi jednoduše obsahují víc tvarového členění než je běžné a přitom mohou být dlouhé a kreativní, ale to by nemělo být rozhodující.

Z návodu jak pracovat se seznamem odpovědí vyplývá, že Exner věří, že i ty nejoriginálnější odpovědi označitelné jako „+“ vznikají rozpracováním obvyklého objektu, nebo to jsou scény, v nichž je obvyklý objekt zastoupen, takže seznam „o“ vyčerpá prakticky všechny možnosti směrem „nahoru“ k lepší kvalitě. Věřící, že tím také pokryje mnoho odpovědí „minus“.

Kódování neobvyklých odpovědí... „u“

Odpověď by měla být dostatečně přiléhavá ke konturám skvrny, bez nějakého výrazného znásilnění tvaru a examinator by ji měl snadno rozpoznat. Rozlišení mezi „o“ a „u“ je založeno jednoduše na tom, zda se odpověď vyskytla nejméně ve 2% z 9500 protokolů.

Je-li odpověď označena jako „u“ a vztahuje se k W nebo D oblastem, znamená to, že se odpověď se vyskytla u méně než 2% případů v daném souboru 9500 protokolů, a aspoň tři nezávislí posuzovatelé se jednomyslně shodli na tom, že objekt lze rozpoznat snadno a rychle a že je přiléhavý použitým konturám skvrny. Seznam obsahuje 1611 takových položek. Vztahuje-li se „u“ odpověď k Dd, pak to znamená, že se vyskytla v méně než 50 protokolech z uvedeného souboru, a aspoň tři nezávislí posuzovatelé se shodli na tom, že objekt lze rozpoznat snadno a rychle a že je přiléhavý použitým konturám skvrny. Jde o 567 položek.

FQ kódování extrapolací

Když odpověď nenajdeme v seznamu, pravděpodobně bude neobvyklá nebo minusová. Ale můžeme udělat rozšíření stávajících v seznamu uvedených „o“ (stejně tak „u“ a „-“) odpovědí na základě podobnosti. Pokud jde pouze o vzdálenou/slabou podobnost je lepší volit mezi u / -

Z Exnerovy učebnice tak vyplývá, že ne všechny odpovědi musí být doslova v seznamu. Examinátor má hledat v seznamu něco, co má rysy konkrétní odpovědi a podle toho k oné odpovědi přiřadit znaménko. Při práci se seznamem jde tedy více o sledování motivu odpovědi než o konkrétní odpověď. Příkladem může být slovo „bug“. Jestliže jde o motiv, pak je „bug“ reprezentantem malého obtížného parazitního hmyzu a rovněž reprezentantem brouka v případě, že pro brouka ekvivalent v seznamu odpovědí nenajdeme.

Kódování minus odpovědi ... „-“

Odlíšení „u“ od „-“ je založeno na shodě nezávislých posuzovatelů: u neobvyklé kvality byl k jednomyslný souhlas tří nezávislých posuzovatelů, že objekt viděli rychle a snadno a přiléhavě ke konturám. „Minus“ odpověď bylo obtížné identifikovat, nebo se posuzovatelům jevila jako nepřiléhavá. Do seznamu nejsou zahrnuty všechny minus odpovědi, ale ty, které se objevily aspoň čtyřikrát v souboru 9500 protokolů. Ve skutečnosti existuje minusových odpovědí mnohem více.

Je-li odpověď ovšem velmi vzdálená odpovědi v seznamu, má examinator hledání vzdát a přiřadit „u“ nebo „-“. Jestli je odpověď jasná, srozumitelná, rychle a snadno viditelná má znaménko „u“, pokud jí examinator nerozumí, je obtížně zdůvodnitelná, pak znaménko „-“.

Některé kontury mohou být shodné se sdělovaným objektem, ale celková přiléhavost objektu směřuje k značnému porušení kontur. Odpovědi nebývají snadno a rychle rozpoznány. Mnoho „minus“ odpovědí vyžaduje od osoby, aby vytvořila kontury, které nejsou přítomné. Pokud jsou neexistující kontury rozhodující v definování objektu jde vždy o „minus“ (př. X v c *obličej*). Sporné odpovědi je lepší kódovat jako „minus“.

Exner připomíná, že „minus“ odpovědi v jeho seznamu vůbec nemusí být nutně odpověďmi vyskytujícími se zřídka u všech skupin respondentů. Jako příklad uvádí odpověď *Tvář* u X. tabule, kterou často dávají adolescenti, ale přesto je kódovaná jako minusová odpověď, protože jsou přidány kontury, které skvrna neobsahuje.

Odpovědi složené z více objektů

Když se v odpovědi objeví více objektů hodnotí se kvalitou celá odpověď. Když jeden z objektů je méně vhodný a je zřetelně důležitý pro celou odpověď, kloníme se k celkově slabšímu hodnocení. Naopak, když objekt, který není pro celkovou odpověď tak důležitý a je méně vhodný než ostatní objekty v odpovědi, signalujeme lepší kvalitu. Pokud se odpověď skládá z více objektů, dívá se examinator na to, zda nositelem významu je objekt označe-

ný v seznamu jako „o“, jestliže ano, může odpověď signovat jako „o“, nebo podle svého uvážení jako „+“. Je-li nositelem významu objekt kvality neobvyklé nebo minusové, je celá odpověď hodnocená jako „u“ nebo „-“.

Př. X *tvorové podmorského dna* může být podle užití jednotlivých detailů celkově „o“, „u“ anebo „-“

II 2 *postavy (o) sehnuté nad stolem (u)*... celkově „o“

II *Postavy (o) tancující kolem bubnu (u)*... celkově „o“

II 2 *postavy (o) sehnuté nad plícemi (-), o které se přetahují*... celkově „-“ (protože plíce jsou centrálním bodem aktivity).

OBSAH

Symboly a kritéria užívaná pro kódování obsahu

Kategorie	Symbol	Kritérium
Člověk	H	Odpovědi zahrnující celého člověka. Pokud odpověď obsahuje reálnou historickou postavu, jako je Napoleon, Johanka z Arku, můžeme přidat za H Ay jako sekundární kód.
Člověk – fiktivní nebo mytologický	(H)	Odpovědi zahrnující celého člověka, který je fiktivní nebo mytologický jako jsou klauni, pohádkové bytosti, obři, čarodějnice, pohádkové postavy, andělé, trpaslíci, démoni, duchové, sci-fi tvorové, kteří mají lidskou podobu, člověku podobná monstra/nestvůry/příšery, siluety lidských postav.
Detail člověka	Hd	Odpovědi zahrnující neúplného člověka, jako jsou ramena, hlava, noha, prsty, chodidlo, dolní část osoby, osoba bez hlavy.
Detail člověka– fiktivní nebo mytologický	(Hd)	Odpovědi zahrnující neúplného člověka, který je fiktivní nebo mytologický jako hlava ďábla, rameno čarodějnice, oči anděla, části sci-fi tvorů s lidskou podobou, bludička a všechny masky kromě zvířecích
Lidská zkušenost	Hx	Obvykle se kóduje jako sekundární obsah u odpovědí, které jasně zahrnují přisouzení lidské emoce nebo smyslové zkušenosti objektu(ům) v odpovědi... <i>Dva lidé co se na sebe zamilovaně dívají; Kočka která je velice smutná; Lidé kteří navzájem zuří; Žena která odporně páchne; Velmi šťastná osoba; Velmi rozrušený muž; osoba zakoušející velkou bolest.</i> Přisouzení emoce nebo smyslové zkušenosti musí být jasné a jednoznačné. Odpovědi jako <i>Lidé na oslavě; Zle vyhlížející tvář; Zle se dívající osoba; Dva lidé kteří vypadají unaveně</i> nekódujeme Hx protože přisouzení je neurčité. Hx se skóruje jako primární obsah u beztvarych M odpovědí které zahrnují emoci nebo smyslovou zkušenost jako je láska, nenávisť, deprese, štěstí, zvuk, zápach, strach, atd. U těchto odpovědí uijeme speciální skór AB.
Zvíře	A	Odpovědi celých zvířat.
Zvíře – fiktivní nebo mytologické	(A)	Odpovědi celých zvířat, která jsou fiktivní nebo mytologická jako jednorožec, drak, magická žába, létající kuň...
Detail zvířete	Ad	Odpovědi části zvířat, jako koňské kopyto, klepeto humra, hlava psa, zvířecí kůže.
Detail zvířete– fiktivního nebo mytologického	(Ad)	Odpovědi části zvířat, které jsou fiktivní nebo mytologické, jako křídla Pegase... a všechny zvířecí masky.
Anatomie	An	Odpovědi jejichž obsah je kosterní, svalový nebo jde o vnitřní anatomii jako kostní struktury, lebka, žebra, srdce, plíce, žaludek, játra, svalové vlákno, obratel, mozek.
Umění	Art	Odpovědi maleb, kreseb, ilustrací, abstraktních nebo jednoznačných, uměleckých objektů jako jsou sochy, klenoty, lustry, svícny, erby, symboly, pečeti, dekorace. Pero u VII jako Art. Často po Art následuje další obsah: kresba dvou psů <i>Art, A...</i> Sochy dvou čarodějnic <i>Art, (H)</i> ... karikatura dvou ohnutých lidí <i>Art, H</i>
Antropologie	Ay	Odpovědi, které mají specifický kulturní nebo historický význam

		jako totem, římská helma, Svatá Marie, Napoleonský klobouk, koruna Kleopatry, hrot šípu, prehistorická sekera...
Krev	Bl	Odpovědi obsahující krev lidskou nebo zvířecí
Botanika	Bt	Odpovědi zahrnující živé rostliny jako křoví, květiny, mořské řasy, stromy, nebo části rostlin jako listy, okvětní lístky, kmen stromu, kořeny, ptačí hnízdo.
Oblečení	Cg	Odpovědi obsahující oblečení jako klobouk, boty, opasek, šaty, kravata, kabát, kalhoty, šátek...
Mraky	Cl	Speciálně pro mraky. Variace této kategorie jako například mlha nebo opar se kóduje jako Na.
Exploze	Ex	Odpovědi zahrnující výbuch nebo explozi včetně ohňostroje.
Oheň	Fi	Odpovědi ohně nebo kouře.
Jídlo	Fd	Pro všechno běžně jedlé lidmi jako jsou pečená kuřata, zmrzlina, zelenina, cukrová vata, žvýkačka, řízek... nebo pro zvířecí potravu, která je běžná pro ten který druh, jako je červ nebo hmyz pro ptáky.
Geografie	Ge	Užívá se pro odpovědi map, specifikovaných či nespecifikovaných
Domácnost	Hh	Pro odpovědi zahrnující domácí předměty jako je postel, křeslo, nádobí na vaření, šálek, zahradní hadice, sklenice, lampa, talíř, rohožka (zvířecí kůže v tomto významu bude kódovaná jako Ad, Hh), přibory. Některé předměty kódované jako Hh budou rovněž Art jako svícen, lustr, ozdobná mísa.
Krajina	Ls	Odpovědi zahrnující krajinu jako jsou hory, pohoří, kopec, ostrov, jeskyně, skály, poušť, bažina, mořská scenérie, korálový útes, podvodní scéna.
Příroda	Na	Užívá se pro širokou oblast obsahů z přírodního prostředí, které nejsou kódovány jako Bt nebo Ls... slunce, měsíc, planeta, nebe, voda, oceán, jezero, řeka, led, sníh, déšť, mlha, opar, duha, bouřka, tornádo, noc, dešťová kapka.
Věda	Sc	Odpovědi asociované s vědou či sci-fi nebo její přímé či nepřímé produkty... letadla, stavby, mosty, auta, žárovka, mikroskop, motocykly, motory, hudební nástroje, radarová stanice, cesty, raketové lodě, lodě, vesmírné lodě, vlaky, teleskopy, TV anténa, zbraně atd.
Sex	Sx	Odpovědi zahrnující sexuální orgány nebo aktivitu sexuální povahy... penis, vagina, zadek, prsa (ne když jsou užity k určení pohlaví lidských figur), varlata, menstruace, potrat, pohlavní styk. Sx je často skórován jako sekundární obsah. Primární je zde často H, Hd nebo An
Rentgen	Xy	Specificky pro Rtg obsah a může zahrnovat kosterní nebo orgánové odpovědi. Když je užít Xy, An se nazahrnuje jako sekundární kód.
Jedinečný obsah mimo kategorie	Id	Vypíšeme o co jde, do skóru uvedeme Id

Kódování více obsahů

Pokud se objeví více obsahů, kódujeme všechny.

Výjimku tvoří Na, Ls a Bt, kde má Na prioritu před Bt a Ls a kódujeme jen Na, i když je přítomna i některá ze zbylých dvou.

Když se objeví Bt a Ls kódujeme jen jednu. To vše kvůli propočtu *Indexu izolace*.

BANÁLNÍ ODPOVĚDI... POPULAR RESPONSE (P)

Banální odpovědi používané v *Comprehensive system*

Tabule	Lok	Kritérium
I	G	Netopýr, vrchol skvrny identifikovaný jako horní část netopýry a vždy jako celek.
I	G	Motýl, vrchol skvrny identifikovaný jako horní část netopýry a vždy jako celek.
II	D1	Zvíře... medvěd, pes, slon nebo ovce. Odpověď je obvykle hlava nebo horní část těla, ale odpovědi zahrnující celé zvíře jsou rovněž P.
III	D9	Lidské figury nebo z ní vzešlé označení jako loutky, karikatury. Pokud je D1 užit jako dvě lidské figury, D7 nebo Dd31 by neměly být zahrnuty jako součást lidské figury.
IV	G nebo D7	Člověk nebo člověku podobná figura jako je obr, obluda, sci-fi tvor, atd. zvířecí figura se jako P nekóduje.
V	G	Motýl, vrchol skvrny identifikovaný jako horní část motýla a vždy jako celek. Zahrnuta musí být vždycky celá skvrna.
V	G	Netopýr, vrchol skvrny identifikovaný jako horní část netopýry a vždy jako celek.
VI	W nebo D1	Zvířecí kůže, předložka, kožešina. Často kůže, kožešina budou zahrnuty v popisu celého zvířete...kočka, liška...v přirozeném nebo nepřirozeném tvaru. Rozhodnutí zda kódování P u těchto odpovědí je založeno na tom, zda je kůže skutečně zmíněna nebo jasně naznačena.
VII	D1 nebo D9	Lidská hlava nebo tvář, specificky identifikovaná jako ženská, dětská, indiánská, nebo bez identifikace pohlaví. Tato banální odpověď je obvykle zasazena do odpovědi zahrnující širší oblast D1, D2 nebo Dd23. Pokud je použita D1, horní část D5 bývá typicky identifikovaná jako vlasy nebo pero. Pokud odpověď zahrnuje celé D2 nebo Dd23 oblasti, P je kódováno pouze v případě, že je hlava nebo tvář omezena na D9 oblast.
VIII	D1	Celá zvířecí figura, obvykle psí, kočkovitá, hlodavcovitá, s hlavou zvířete přilehlou k D4
IX	D3	Člověk nebo člověku podobná figura jako jsou čarodějnice, obři, sci-fi tvorové, obludy, atd.
X	D1	Pavouk se všemi doplňky omezený na D1 oblast
X		Krab se všemi doplňky omezený na D1 oblast. Ostatní variace více-končetinových zvířat nejsou P.

ORGANIZAČNÍ AKTIVITA

Zachycuje vytváření smysluplných vztahů mezi částmi skvrny... říká něco o vyšším stupni kognitivní aktivity.

Přidělujeme numerickou hodnotu... **Z skór**

Zapíšujeme jejich frekvence... **Zf**

Součet hodnot... **Zsum** ... poskytuje informaci o rozsahu v jakém má osoba tendenci organizovat nové podněty a zda je toto úsilí obvykle účinné.

Z skór se přiděluje k jakékoli odpovědi, která zahrnuje tvar a obsahuje aspoň jedno z následujících *kritérií*:

- ZW Jde o odpověď celku, který má DQ „+“, o nebo „v/+“ (odpovědím, které mají DQ "v" nikdy nepřisuzujeme Z skór
- ZA Jde o odpověď, v níž dvě nebo víc oddělených částí, identifikovaných v *přiléhajících* detailových oblastech skvrny (oblasti, které sousedí/dotýkají se), jsou uváděny ve smysluplném vztahu.
- ZD Jde o odpověď, v níž dvě nebo víc oddělených částí, identifikovaných v *nepřiléhajících (vzdálených)* detailových oblastech (oblasti nesousedí/nedotýkají se), jsou uváděny ve smysluplném vztahu.
- ZS Jde o odpověď, v níž bílá plocha je při utváření odpovědi integrovaná s ostatními oblastmi skvrny. Odpovědi, v níž je použita *pouze* bílá plocha není přisouzena Z skór.

ZS nedáváme pokud osoba nastíní oblast skvrny zahrnující bílou plochu, ale selže při specifikování, že bílá plocha je použita jako část odpovědi.

Např. III a X *obličej* ... kdy jde pouze o dotvoření gestaltu z detailů části obličeje.

Jinak je tomu u obličeje klauna, kde je bílá barva součástí masky a je to řečeno.

Pokud odpověď splňuje kritéria pro přisouzení Z skóru pak podle tabulky k jednotlivým typům přisoudíme císelnou hodnotu. Pokud existuje u odpovědi více než jedno kritérium, *přisuzujeme tu vyšší hodnotu.*

Hodnoty úrovně organizace (Z) pro každou z deseti tabulí ROR

Tabule	Typ organizační aktivity			
	W (DQ: +, v/+, o)	Sousedící detail	Vzdálený detail	Integrovaní bílé plochy
I	1	4	6	3,5
II	4,5	3	5,5	4,5
III	5,5	3	4	4,5
IV	2	4	3,5	5
V	1	2,5	5	4
VI	2,5	2,5	6	6,5
VII	2,5	1	3	4
VIII	4,5	3	3	4
IX	5,5	2,5	4,5	5
X	5,5	4	4,5	6

Speciální skóry

NEOBVYKLÉ VERBALIZACE

(1) Odchylné verbalizace

- a) Odchylná verbalizace (**DV**)... neologismy, nadbytečnosti
- b) Odchylná odpověď (**DR**)... nepatřičné fráze, podružné odpovědi

(2) Nepatřičné kombinace

- a) Inkongruentní kombinace (**INCOM**)
- b) Fabulační kombinace (**FABCOM**)
- c) Kontaminace (**CONTAM**)

(3) Nepatřičná logika (**ALOG**)

PERSEVERACE (**PER**)

- Perseverace v rámci tabule
- Obsahová perseverace
- Mechanická perseverace

SPECIÁLNÍ OBSAHOVÉ CHARAKTERISTIKY

- Abstraktní obsah (**AB**)
- Agresivní pohyb (**AG**)
- Kooperativní pohyb (**COP**)
- Morbidní obsah (**MOR**)

ODPOVĚDI ZAHRNUJÍCÍ LIDSKOU REPRESENTACI

- Dobré lidské odpovědi (**GHR**)
- Špatné lidské odpovědi (**PHR**)

OSOBNÍ ODPOVĚDI

- Osobní (**PER**)

SPECIÁLNÍ BARVOVÝ FENOMÉN

- Barvová projekce (**CP**)

NEOBVYKLÉ VERBALIZACE

Vypovídají o kognitivní aktivitě, o myšlení... dysfunkcích, skluzech, uklouznutích, nehodách, zaváháních, klopytutích.

U níže uvedených skórů DV, DR, INCOM a FABCOM rozlišujeme **2 úrovně** dle míry bizarnosti. To proto, abychom mohli v rámci dané kategorie rozlišovat mezi různými stupni kognitivních dysfunkcí. Mezi:

- Mírnější formou špatného kognitivního vedení.
- Vážnější formou kognitivního zmatku.

Jde o kritérium bizarnosti versus prostoduché nepatřičnosti. Jde o to určit, zda je zmatek přítomný v odpovědi věcí nedbalosti nebo jde víc o výsledek přepnutého, narušeného, nepatřičného myšlení, které se dosti zdatně odchyluje od reality.

Úroveň 1

Pro ty odpovědi, ve kterých jde o relativně mírný případ nelogického, fluidního, zvláštního, nahodilého myšlení. Je to podobné tomu, když lidé nevěnují velkou pozornost tomu jak se vyjadřují nebo když si vytváří nějaký úsudek. I když jde o nepatřičné užití slov, odběhnutí od úkolu nebo chybný úsudek, jejich kvalita není ve skutečnosti bizarní. Spíš vyznívají jako výsledek nedbalého výběru slov, nevyzrálosti, omezeného vzdělání, nedostatečně promyšlených úsudků.

Úroveň 2

Odpovědi odrážející vážnější případy disociovaného, nelogického, fluidního nebo nahodilého myšlení. Odpovědi této úrovně se zřetelně odchylojí chybností úsudku, velmi neobvyklým odtržením od úkolu nebo způsobem použitého vyjádření. Jsou manifestně nepřiměřené a bizarní. Většinou o nich nepochybujeme, pokud ano, přikloníme se spíš k úrovni 1. Věk, vzdělání, kulturní zázemí nemá na hodnocení vliv.

ODCHYLNÉ VERBALIZACE A ODCHYLNÉ ODPOVĚDI (DV & DR)

Způsoby vyjádření, které brání schopnosti jedince jasně komunikovat.

Odchylná verbalizace (DV)

Kognitivní nehoda se týká výběru slov nebo jsou to odpovědi, ve kterých je použito nevhodné/nehodící se (inapplicable) slovo nebo slova. Slovo (nebo slova) nepatřičně nemístně v odpovědi vyčnívá/vyčnívají. Rozlišujeme dvě podoby: *neologismy* a *nadbytečnosti*. Obě vytváří dojem zvláštnosti/podivnosti

Neologismus

Použití nevhodného slova nebo neologismu na místo přiměřeného slova, které spadá do verbální kapacity jedince.

Příklady

Bakterie můžete ji vidět pod <i>teleskopem</i>	DV2
To vypadá jako zajíc který <i>sklouzl</i> po zmrzlině	DV1
Letící žblunknutí	DV1
Rtg něčího <i>veřejného</i> ramene	DV2

Nadbytečnost (Redundance)

Zahrnuje zvláštní použití jazyka ve kterém osoba identifikuje dvakrát povahu sdělovaného objektu

Příklady

Dvojitě dvojí okraje vagíny	DV2
Mrtvá mrtvola	DV1
Trio tří lidí	DV2
Pár dvou ptáků	DV1
To je prázdné jako prázdné	DV1
Drobný malý pes	DV1

Odchylná odpověď (DR)

Identifikuje části odpovědi, které mají divnou nebo nezvyklou kvalitu... odráží tendenci odhlédnout od úkolu nebo ho zkeslit. Třeba když osoba řekne frázi, která k odpovědi nenáleží nebo když osoba reaguje nepatřičně. Odpověď nemusí být nutně bizarní, ale mnohomluvnost je k úkolu nepatřičná.

Odchylné odpovědi se projevují dvojím způsobem:

Nepatřičné fráze

Nepatřičné nebo irelevantní k odpovědi nebo úkolu.

Jako DR nekódujeme věty vsunuté, jakoby mimochodem řečené... „To je opravdu složité dát to dohromady“, „A tady máme pro změnu barvy“. Musí jít o fráze zasazené do samotné odpovědi a řečené v souvislosti s odpovědí. Jsou to poznámky, které činí odpověď víc neobvyklou, než by mohla být. Ačkoli je nepatřičná, osoba ji v mnohomluvnosti do odpovědi vkládá.

DR1 většinou neškodné.

DR2 odráží problémy v udržování adekvátní ideační kontroly.

Příklady

To by mohl být humr, <i>ale není dovařený</i>	DR1
Je to kočka, <i>můj otec vždycky nenáviděl kočky</i>	DR1
To je nějaký druh rostliny, <i>ale nikdy jsem něco takového neviděl, ani nikdo jiný</i>	DR2
To by mohl být obličej presidenta Clintona, <i>pokud se na to podíváte jako Demokrat</i>	DR2
Pták, <i>ale já jsem doufal, že uvidím motýla</i>	DR2

Nepřímé/vedlejší odpovědi

Odpovědi, které jsou prchavé (fluid) nebo nesourodé, v nichž osoba nepřiměřeně propracovává odpověď, nebo má potíže definovat objekt. Zdá se jakoby ignorovala úkol. Mnohomluvnost jen málo souvisí s odpovědí. Ideální zmatení/odvrácení se od úkolu a ilustruje nápadnou obtíž, kterou má osoba při definování objektu nebo s dovršením odpovědi.

Neměli bychom je zaměňovat s afektovanými odpověďmi, které mají zacílení, nebo s odpověďmi, které jsou velmi detailní, ale úkolu přiměřené. Příkladem afektované (nekódované jako DR) odpovědi může být věta: *Tady... ne počkejte, jo, tady to vypadá jako hm, jo, hlava, možná. Ano hlava, jako hlava, ježiš, no, hlava, myslím psa, Ne počkejte, ne psa, ale spíš lišky, to je přesnější.*

Nejde tedy o délku a detailnost odpovědi, ale o přítomnost zacílení. U DR jde o zatoulání se pryč od cíle a v některých případech se k předmětu odpovědi nevrátí. Rapaport navrhuje, že tyto odpovědi indikují ztrátu distance od úkolu.

Tyto odpovědi nemusí být nutně bizarní. Mohou být přiměřené v různých situacích, ale jsou nepřiměřené vzhledem k úkolu v ROR.

Některé odpovědi obsahují také DV. Když se to stane, kódujeme *pouze* DR.

Příklady

Nejsem si jistý, co by to mohlo být, něco jako zvířecí nozdry, možná koňský nebo volský, *jako v té hře, která byla plná vášně a psychologicky dramatická a napíná... Viděl jsem ji dvakrát. Ano, nozdry koně".* DR2

To je jako kuře, takové jaké dostanete v KFC, *ale moje matka ho dělá lepší, myslím, že začínám být hladový* DR1

To je jako mapa Irska, ale možná to není Irsko, možná je to jiné místo, ale mohlo by to být Irsko. *Nevím toho mnoho o Irsku, ale o Mexiku ano.* DR2

Možná dva hadi, *vždycky jsem nenáviděl hady, můj bratr mě vždycky zlobil něčím hrozným.* DR1

To vypadá jako nějaké stromy daleko na kopci, vypadá to tak pokojně, *jako místo, na které bys chtěl jet, kdybys chtěl ode všeho utéct* DR1

To vypadá jako olej na vodě a odpadky, hodně velké znečištění se všemi páchnoucími nečistotami, které hnusí lidi vypouští do prostředí. Lidé jsou skutečně hnusí, měli by udělat zákony, které by je donutili, aby se omezili nebo je donutily válet se ve vlastních odpadcích. DR2

Vidím něco jako v časopise, je to jako člověk ze Samoi anebo nějakého podobného místa, *čtu dost, protože to zlepšuje mysl a člověk se může mnoho naučit o světě, pokud tomu věnuje denně nějaký čas.* DR2

NEPŘIMĚŘENÉ KOMBINACE

Inkongruentní kombinace (INCOM)

Odpovědi, ve kterých je jeden nebo více nepravděpodobných nebo nemožných rysů/znaků nebo aktivit prisouzeno jedinému předmětu. Pokud jde v odpovědi o karikaturu... INCOM nesignujeme, karikatury mohou mít jakoukoli formu a dělat různé činnosti, které jsou jinde nepravděpodobné.

Hodnotíme stupeň bizarnosti:

ICOM1 jsou spíš náhodné nebo neškodné

INCOM2 jsou divné a nerealistické

Příklady

Žába se *čtyřmi varlaty* INCOM2

Netopýr, tady má křídla, tělo a tohle jsou jeho *ruce* INCOM1

Žena s *hlavou slepice* INCOM2

Červení medvědi INCOM1

Podivuhodný penis s křídly	INCOM2
Muž se žlutýma očima	INCOM1
Tady pes, hlasitě se směje	INCOM2
Člověk a má dvě hlavy	INCOM2
Pavouk a má mnoho vyčnívajících parohů	INCOM1
Tvář kočky, která se usmívá	INCOM1

Fabulační kombinace (FABCOM)

Odpovědi, ve kterých je předpokládán/postulován nepravděpodobný nebo nemožný vztah mezi dvěma nebo více objekty. Rovněž ji skórujeme u nepravděpodobných průsvitností (implausible transparencies)... vždycky jako FABCOM2

Úroveň se hodnotí podle míry bizarnosti.

Příklady

Dva psi hrají basketbal	FABCOM1
Dvě ženy útočí na ponorku	FABCOM2
Dva mravenci tančí	FABCOM1
Tady sedí velký muž a můžete vidět jeho pracující srdce	FABCOM2
Nějaká myš se vozí na kolotoči	FABCOM1
Hlava králíka a kouř, který vychází z jeho očí	FABCOM2
Tady dvě kuřata, kteří se plácají dlaněmi	FABCOM1
To vypadá jako mnoho hmyzu, který má slavnost	FABCOM1
Motýl polykající psa	FABCOM2
Dva bobří zdobící vánoční strom	FABCOM1

Kontaminace (CONTAM)

Nejbizarnější z nepřiměřených kombinací.

Dva nebo více dojmů, které jsou spojeny/splývají v jedné odpovědi způsobem, který jasně znásilňuje realitu. Zatímco INCOM kombinuje dojmy v samostatné části skvrny do jediného nepravděpodobného objektu, CONTAM odpověď zahrnuje použití samostatné části skvrny s tím efektem, že jedna odpověď psychologicky překryje druhou, jako u fotografické dvojité expozice. Často, ale ne vždy zahrnuje použité neologismu nebo jiné nezvyklé verbalizace k popsání objektu.

Např. III D3 *butterflower*

To vypadá jako krev a jako ostrov, to musí být krvavý ostrov

To vypadá jako oheň a to vypadá jako hory takže to musí být horský požár

I *To je motýl*

INQ: *Tady jste říkal motýl*

Tady jsou jeho křídla (D2), jeho tělo (D4) a tady jeho oči (DdS26 a pusa (DdS29) a uši (Dd28)

Zde jedinec spojil běžného motýla s odpovědí obličeje. Kvalita obou je obvyklá:

WSo Fo A P 3,5 CONTAM

Když kódujeme CONTAM další speciální skóry neobvyklých verbalizací neuvádíme, i když se objeví.

Nepatříčná logika (ALOG)

Představuje zjednodušenou a zjednodušenou formu myšlení, které s sebou přináší chybné soudy.

Kódujeme v případech, že osoba bez sugestivního ovlivnění examínátorem podá nepřirozené, nekonvenční zdůvodnění, aby ospravedlnila odpověď. Kódujeme *pouze* pokud ji subjekt dal spontánně. Jde o nelogické „protože“. Obvykle se toto ospravedlnění týká velikosti, prostorových prvků, barevnosti nebo dalších rysů objektu.

To musí být severní pól protože je to na vrcholu tabule.

To musí být horník, protože je celý černý.

Zelená část musí být hlávkový salát protože leží vedle toho králíka.

To *musí* být obrovský pták *protože* zabírá celou tabuli

Jindy se ALOG ukáže až v inquiry nebo když se examinátor dotazuje na klíčové slovo v odpovědi:

To musí být obr

E: Opakuje odpověď.

S: Tady má hlavu a ramena, musí to být obr *protože má tyhle velké nohy*.

To vypadá jako kočka

E: Opakuje odpověď

S: Tady je její hlava a nohy, musí být mrtvá protože nejsou vidět její oči.

To vypadá jako tvář smutného člověka

E: Opakuje odpověď

S: Tady má oči a nos a ústa a knírek

E: Říkal jste smutného člověka

S: Musí být smutný, protože má knír svěšený dolů.

Někdy může ALOG odpověď vyprovokovat examinátor, když dává specifické otázky, které se nevztahují ke klíčovému slovu odpovědi. V těchto případech ALOG neskórujeme.

To vypadá jako dva lidé, kteří něco dělají, možná tancují

E: Opakování odpovědi

S: Ano, jsou tu dva, jeden tady a druhý tady, hlavy a nohy, jsou ohnuté jako při tanci, možná Afričani

E: Afričani?

S: Jsou tmavě zbarveni, černě, předpokládám, že další věc musí být buben, protože okolo něj tancují...

Poznámka: V edicích před 2003 je uváděna ještě **konfabulace**, v poslední edici je vynechána s poukazem na malou četnost výskytu. Neznamená to tedy, že neexistuje, jen není součástí standardního signování.

PERSEVERACE (PSV)

Spojena s kognitivní neflexibilitou, kognitivní dysfunkcí nebo zjevnou psychologickou starostí (preoccupation).

Dvě nebo více téměř identických odpovědí se objeví na jedné tabuli.

Dříve podaná odpověď se objeví znovu na jiné tabuli.

Subjekt nadbytečně dává stejnou odpověď napříč několika tabulemi.

Perseverace v rámci tabule

Následně po sobě jdoucí odpovědi se stejnou lokací, DQ, determinantou, FQ, obsahem a stejným Z skórem, specifický obsah se může lehce změnit, ale obsahová kategorie musí zůstat stejná. Speciální skóry se nemusí shodovat.

Př.

V *netopýr* Wo Fo A P 1,0

V *pták* Wo Fo A 1,0

Obsahová perseverace

Nemusí se objevit následně a na jedné tabuli. Jde o odpovědi u nichž subjekt identifikuje předmět jako stejný, který viděl předtím. Kódování druhé odpovědi nemusí být identické a často se liší. Subjekt musí být tím, kdo identifikuje objekt jako identický s jiným dříve řečeným.

Př.

Tady jsou ti lidi znovu, ale nyní spolu nezápasí.

Mechanická perseverace

U inteligenčně nebo neurologicky narušených pacientů. Často v krátkých jednoduchých protokolech. Osoba znovu a znovu sděluje stejný objekt.

Př.

I *netopýr*

II *netopýr*

III *další netopýr*

SPECIÁLNÍ CHARAKTERISTIKY OBSAHU

Odpovědi zahrnující specifické kognitivní rysy nebo obsahují projektivní materiál zřejmě se vztahující k charakteristikám self. Každá z kategorií se vztahuje k charakteristikám myšlení a/nebo k otázce sebe-obrazu a interpersonálních vztahů.

Abstraktní obsah (AB)

(1) Odpovědi, kde je jediným obsahem lidská zkušenost (Hx), jde o DQv odpovědi, které obsahují beztvárovou M determinantu:

Tahle celá věc zobrazuje depresi, je to celé černé a temně vyhlížející... Wv Mp.C'Hx AB

To je celé zloba, intenzivní barvy jsou smíšený dohromady... Wv Ma.C.Y Hx AB

To je nepořádek, jako nesmírně hlučný zvuk... Wv ma Hx AB

(2) Odpovědi, které jsou tvarové a jedinec rovněž artikuluje *jasné a specifické symbolické zobrazení* v odpovědi. Někdy je symbolický význam přímo přisouzen objektu.

Sochy, které představují lásku života... Do Fu Art AB

Jindy je použita oddělená část skvrny k označení symbolické representace, která je přisouzena utvořeným objektům.

Dva lidé, kteří se mají rádi a dychtí po sobě. Středová červená část ukazuje jejich lásku a dychtění

D+ Ma.Co 2 H, Hx P 4,0 AB

Abstraktní malba není skórována jako AB pokud odpověď neobsahuje specifickou symbolickou reprezentaci.

Příklady

Socha představující fašismus

Státní vlajka se zobrazením řek a lesů

Moderní tanec zobrazující krásu žen

Srdce jako symbol lásky

Zvířata potřísněná krví a osoba, která to kreslila tady zobrazila tu červenou aby vyjádřila jejich bolest

Maska která představuje peklo

Abstraktní malba která znázorňuje agonii života

Sochy které ilustrují nevinnost dětí

Lidé držící se za ruce, jsou modří, aby symbolizovali vyrovnanost

Agresivní pohyb (AG)

Pro M, Fm a m.

Boj, rozbíjení, hádání se, zle se dívající, atd.

O AG nepůjde u odpovědi, kde je objekt je vystavený agresí: *zastřelený medvěd, loď která byla bombardována...* taky exploze sama o sobě není AG, ale něco ničené explozí je AG.

Příklady

Tvář člověka, něco ho rozzuřilo

To vypadá jako pěst, která rozbila zeď

To vypadá jako kus tkaniny, která je roztrhaná

Dva lidé se o něco hádají

Dva brouci se snaží povalit tento sloup

To vypadá jako člověk, který svítí přímo na tebe

Kooperativní pohyb (COP)

Zahrnují dva nebo více objektů, které jsou v jednoznačně/jasně pozitivní nebo kooperativní interakci.

To znamená: *Dvě osoby dívající se na něco* nebo *Dvě hovořící osoby* nejsou kódovány jako COP.

Tanec dvou a více figur bude vždycky kódován jako COP.

Některé odpovědi budou kódovány AG a COP současně, když jde o kooperaci ve agresivním jednání.

Příklady

Dva lidé zvedající stůl

Dva trpaslíci snažící se srazit tady ten sloup

Dva lidé naklánějící se k sobě, sdílejí tajemství

Tři spolu tančící lidé

Pták krmící své mladé
Dvě děti hrající si na houpačce
Dva vlci útočící na jiná zvířata

Morbidní obsah (MOR)

(1) Objekt je popsán jako mrtvý, zničený, rozpadlý, zkažený, poškozený, zraněný nebo zlomený.

Příklady: *rozbité zrcadlo, mrtvý pes, opotřebené boty, zraněný medvěd, rána, roztrhaný kabát, shnilý list, krvácející obličej.*

(2) Objektu jsou přisouzeny jasně dysforické pocity nebo charakteristiky.

Příklady: *chmurný dům, ubohý (smutný) strom, nešťastná osoba, plačící osoba, deprese.*

ODPOVĚDI ZOBRAZUJÍCÍ LIDSKOU KVALITU

Jde o odpovědi reprezentující lidskou kvalitu.

Souvisí s tím jak lidé vnímají druhé a interagují s nimi.

Speciální skór GHR (dobrý)

Speciální skór PHR (špatný)

Kritéria:

1. odpověď obsahuje lidský obsah... H, (H), Hd, (Hd), Hx
2. odpověď obsahuje determinantu M
3. FM odpovědi mají přiřazený COP nebo AG speciální skór

Kroky používané k přisouzení dobrého (GHR) nebo špatného (PHR) ustanovení odpovědi zobrazující lidskou kvalitu:

1. Skór GHR pro odpovědi obsahující čisté H, které má *všechny* následující znaky:
 - (a) FQ+, FQo nebo FQu
 - (b) Žádný kognitivní speciální skór kromě DV
 - (c) Žádný speciální skór AG nebo MOR
2. Skór PHR pro odpovědi, které jsou hodnoceny:
 - (a) FQ minus nebo FQ none (žádný tvar) nebo
 - (b) FQ+, FQ nebo FQu a mají ALOG, CONTAM nebo jakýkoli 2. stupeň kognitivního speciálního skóru
3. Skór GHR pro jakoukoli zbývající lidskou odpověď, která má speciální skór COP, ale *nemá* speciální skór AG
4. Skór PHR pro jakoukoli zbývající lidskou odpověď, která má:
 - (a) speciální skór FABCOM nebo MOR
 - (b) obsah skórovaný An
5. Skór GHR pro jakoukoli zbývající „lidskou“ odpověď na tabule III, IV, VII a IX, které jsou kódovány jako banální odpovědi.
6. Skór PHR pro jakoukoli zbývající lidskou odpověď, která obsahuje něco z následujícího:
 - (a) Speciální skóry AG, INCOM nebo DR
 - (b) Hd... nikoli (Hd)
7. Skór GHR pro jakoukoli zbývající „lidskou“ odpověď

OSOBNÍ ODPOVĚDI

Nalezneme řadu přirozených odkazů na vlastní osobu: Já, mě, můj, my... *To podle mě vypadá jako netopýr...Myslím, že to vypadá jako dva lidé.* Teprve v případě, že jsou tyto odkazy na vlastní osobu použity k ospravedlnění odpovědi zaznamenáme speciální kód, jelikož zde máme signál určité formy obrany.

Osobní (PER)

Přisuzujeme k odpovědím, v nichž jedinec odkazuje k osobním znalostem nebo zkušenosti a tento odkaz tvoří součást ospravedlnění a/nebo objasnění odpovědi. Běžně v PER odpovědích jsou užita osobní zájmena Já, mě, můj nebo my, ale v některých případech odkazů na osobní znalost nebo zkušenost tomu tak není. Zde musíme

být *přesvědčeni*, že jedinec vkládá osobní znalost nebo zkušenost jako *ospravedlnění* odpovědi spíš než že jednoduše nabízí komentář.

Za PER nepovažujeme odpovědi:
Nikdy jsem to neviděl, ale myslím, že to tak nějak vypadá
Nemám je rád

Příklady

Máme jeden takový
Viděl jsem je na dvoře
Můj otec mi podobný jednou ukázal
Viděl jsem podobný v TV
Lidé je užívají hodně jako dekoraci

SPECIÁLNÍ BARVOVÉ FENOMÉNY

Zřídka lidé určí špatně chromatické barvy. V inquiry zjistíme, zda k tomu skutečně došlo nebo zda šlo o verbálních omyl. Pokud osoba udělá přiměřenou korekci, měli bychom odpověď kódovat jak DV. Pokud korekci neudělá, měli bychom vést přiměřené dotázání se na barevné vidění. Pokud je barevné vidění intaktní, odpověď signujeme jako DV.

K tomu navíc existuje další speciální fenomén:

Barvová projekce (CP)

Pokud jedinec identifikuje achromatickou skvrnu jako by byla chromaticky barevná.

Často u IV nebo V:

S: *To je ale krásný motýl*

E: Krásný?

S: *Jo má příjemné purpurové zbarvení nebo odlišnou žlutou a modrou.*

Pokud přitom jedinec použije stínování pak ho kódujeme. Nikdy ovšem nekódujeme chromatickou barvou determinantu FC, CF nebo C.

VÍCEČETNÉ SPECIÁLNÍ SKÓRY

PSV, AB, AG, COP, MOR, GHR, PHR, PER a CP jsou nezávislé a mohou být vedle sebe zahrnuty, pokud se objeví.

Zbývá Šest kritických speciálních skórů

Pokud je přítomna CONTAM nesmí být zahrnuta DV, DR, INCOM, FABCOM nebo ALOG.

U zbylých pěti: Pokud se kritéria překrývají, zapíšeme skór s vyšší hodnotou (Wsum6). Stejná formulace nebo stejný příklad kognitivního zmatení, by nikdy se neměl stát zdrojem pro víc než jeden speciální skór.

Dva medvědi plácající si společně rukama

INCOM (rukama) a FABCOM (plácající si dohromady rukama), kódujeme pouze FABCOM, protože INCOM je zahrnuta ve formulaci v níž identifikujeme FABCOM.

Pokud se objeví ve verbalizaci odděleně a není přítomné žádné překrývání, uvedeme oba nebo více:

Dva růžoví medvědi lezou po straně zmrzlinového poháru

INCOM1 (růžová prasata) a FABCOM2 (lezou po straně zmrzlinového poháru). Fakt, že jsou medvědi růžoví nemá co dělat s tím, že lezou po stranách zmrzlinového poháru.

LITERATURA:

Exner, J. E. (2003): *The Rorschach. A Comprehensive system. Volume 1: Basic Foundations and Principles of Interpretation* (4th ed.). New Jersey: Wiley.

Exner, J. E. (1993): *The Rorschach. A Comprehensive system. Volume 1: Basic Foundations* (3rd ed.). New York: Wiley.