

V práci předkládáme původní symbolický model episodické paměti pro virtuální bytost vycházející z Gibsonovy teorie afordancí. Pracujeme s modelem episodické paměti na události, do níž se zaznamenávají krátké příhody, vztahující se ke konkrétnímu místu a času. Jejich ukládání do episodické paměti a vybavování je ovlivněno subjektivními prožitky a současnými cíly. Modelovaná virtuální bytost se pohybuje v jednoduchém virtuálním světě a je řízena hierarchickým reaktivním plánováním s prvky Belief–Desire–Intention architektury. Je vybavena filtrem pozornosti, díky kterému se do paměti ukládají pouze důležité informace, což výrazným způsobem přispívá k omezení velikosti paměti. Zabýváme se jak aspekty uvěřitelnosti modelované virtuální bytosti, například tím, jestli dokáže převyprávět svůj „denní příběh“, tak technickými otázkami ohledně velikosti paměti a rychlosti přístupu. Součástí práce je prototypová aplikace implementovaná v programovacím jazyce Python, na které ověřujeme funkčnost navrženého modelu. V závěru práce předkládáme výsledky provedených testů.