

## **Abstrakt**

Prostorová orientace holubů na malé škále byla intenzivně studována v pokusech, využívajících různých typů arén či bludišť. V těchto experimentech holubi většinou hledali potravu ukrytou v cílovém místě a orientovali se podle poskytnutých orientačních bodů. Rozvoj nových technologií umožnil testovat prostorovou kognici holubů také ve virtuálních úlohách, založených pouze na schematickém znázornění arény nebo bludiště na dotykové obrazovce. V experimentech tohoto typu holub označuje cíl klovnutím a je odměněn potravou z krmítka, umístěného v blízkosti monitoru. Studie, prezentovaná v této diplomové práci, byla založena na kombinaci obou typů prostorových úloh. Klíčová informace pro nalezení cíle byla holubům promítána na monitoru počítače v podobě grafického stimulu, avšak cílem samotným byl jeden ze 4 otvorů v rozích průhledné obdélníkové desky, umístěné před monitorem. Experiment s podobným návrhem ve studiu prostorové kognice holubů dosud nebyl publikován. Testovány byly dva typy abstraktních grafických stimulů. První z nich poskytoval prostorovou informaci o umístění cíle a měl podobu malého obdélníkového rámečku s bílým bodem vždy v jednom z svých rohů. Rámeček představoval prostor odpověďové desky, bílý bod pak pozici cílového otvoru. Druhý stimul neobsahoval implicitní prostorovou informaci o umístění cíle. Měl podobu 4 barevných tvarů, z nichž každý symbolizoval jeden odpověďový otvor. Tvary byly promítány jednotlivě. Z dosažených výsledků vyplývá, že holubi dovedou využívat oba typy abstraktních vizuálních stimulů, prezentovaných ve virtuální podobě, k prostorovým rozhodnutím v reálném prostředí.

Klíčová slova: holub; prostorová kognice; abstraktní vizuální stimuly; dotyková obrazovka