

Úloha aktivního vyhýbání se místu představuje jednu z metod studia animální kognice. Subjekt je v této úloze umístěn na rotující kruhovou arénu a vyhýbá se neviditelnému sektoru vymezenému v rámci místnosti. Rotace arény způsobuje, že se subjekt musí vyhýbat aktivně, neboť v opačném případě bude zanesen do trestaného sektoru, kde obdrží mírný elektrický šok. Experiment popsáný v této práci zjišťoval vliv proměnlivé rychlosti rotace arény na schopnost potkanů vyhýbat se trestanému sektoru. Potkani ve skupině s proměnlivou rychlostí rotace arény se učili vyhýbání se trestanému sektoru stejně rychle a na konci experimentu dosáhli stejné schopnosti vyhýbání se jako potkani ve skupině se stabilní rychlostí rotace arény. Rozdíl mezi skupinami byl zjištěn pouze v preferované pozici v rámci místnosti. Ve fázi za tmy, kdy potkani nemohli využívat orientační body v místnosti, nebyl pozorován žádný rozdíl mezi oběma skupinami. Pouze jeden z potkanů byl schopný se naučit vyhýbat se trestanému sektoru v této fázi. Výsledky experimentu naznačují, že v úloze aktivního vyhýbání se místu nejsou idiotetická orientace a intervalové časování klíčové pro naučení vyhýbání se trestanému sektoru. Idiotetická orientace je nicméně postačující k vyhýbání se trestanému sektoru za tmy. Práce dále popisuje nově vytvořený program Carousel Maze Manager, který slouží k analýze, prohlížení a kontrole záznamů z úlohy aktivního vyhýbání se místu. Program byl vytvořen v souladu s požadavky na reprodukovatelnost analýzy dat a je volně dostupný na internetu.