

## **Abstrakt**

Tato dizertační práce studuje digitální hry a simulace jako komplexní systémy pro reprezentaci informací a zkoumá jejich specifické aspekty ovlivňující proces získávání znalostí. Zaměřuje se na proces tvorby mentálních modelů, informační chování a situační emoční a kognitivní zapojení. Metodologický přístup je založen na různých oborech, včetně informační vědy, pedagogiky, mediálních a kognitivních věd. Základní použitou metodou je edukační experiment, který porovnává efekty digitální edukační hry, nedigitální edukační hry a klasické pedagogické intervence založené zejména na klasických přednáškách. Experimentální výsledky jsou rozděleny do čtyř částí zabývajících se vlivem digitálních her na proces tvorby mentálních modelů, motivaci k informačnímu chování, situační emocionální prožitek a sociální interakce.