

# Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

- 1) Vysvetlite význam výrazu „kognitívny“.
- 2) Ktorý žáner hier sa najčastejšie používa pri výskume kognície v rámci hrania?
- 3) Čo si myslíte, môžu pôsobiť viaceré kognitívne skreslenia súbežne (na jednom človeku)?
- 4) Opíšte aspoň v troch odlišných bodoch, k akým benefitom v oblasti kognitívnych schopností môže podľa výskumov viesť hranie akčných hier.
- 5) V kontexte vplyvu hrania digitálnych hier na rozvoj kognitívnych schopností sa hovorí o limitovanom transfere tréningu. Čo táto fráza znamená?
- 6) Ku každému kognitívnemu skresleniu z tejto kapitoly uveďte jeden iný príklad, než je spomenutý v texte.
- 7) Naštudujte si nasledujúce kognitívne skreslenia a nájdite na každé príklad z herného prostredia:
  - a) ukotvenie (angl. anchoring),
  - b) Ikea efekt,
  - c) konfirmačné skreslenie.
- 8) Priradte k výroku kognitívne skreslenie:
  - a) *Mám svoju oblúbenú hernú myš a aj keď už som dávno mohol mať lepšiu, je mi ľúto sa tej mojej vzdať.*
  - b) *Pri registrácii je z troch ponúkaných možností prednastavená možnosť „chcem dostávať reklamné informácie spoločnosti“.*
  - c) *Ak si do konca mesiaca nezaplatíte členstvo, pridete o možnosť súťažiť o najnovší Iphone.*

**Odporúčané čítanie:**

BALÁŽIKOVÁ, M.: *Úvod do psychológie marketingovej komunikácie*. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2021.

DALE, G., GREEN, S.: Video Games and Cognitive Performance. In: KOWERT, R., QUANDT, T. (Eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. USA : Routheldge, 2015.

KAČÁNIOVÁ, M.: Kognitívne skreslenia a ich vplyv z pohľadu marketingovej komunikácie. In: *(KO)MÉDIÁ - vědecký sborník z mezinárodní vědecké konference*. Praha : Vysoká škola finanční a správní, 2013.

KAČÁNIOVÁ, M.: Vnímaní. In SVĚTLÍK a kol.: *Reklama : teorie, koncepce, modely*. Rzeszow : WSIZ, 2017.

---

Revision #2

Created 17 January 2023 13:41:53 by Admin

Updated 17 January 2023 14:42:57 by Admin