

Abstrakt

Tato dizertace zkoumá, zda jsou videohry schopné ovlivnit postoje a informační chování hráčů k vyobrazeným historickým tématům ve videohře v krátkodobém a dlouhodobém časovém horizontu. Sesbírali jsme data od vzorku 148 mladých dospělých. Pokud víme, neexistuje momentálně jiná studie podobného rozsahu zaměřená na historické hry. Jako intervenční nástroj jsme použili upravenou vážnou hru *Československo 38-89: Vnitřní pohraničí*, která se zaměřuje na téma odsunu sudetských Němců z původně československého pohraničí po Druhé světové válce. Hra je založena na historickém výzkumu, skrze který hráči mohou nahlédnout na zobrazovaná témata z různých perspektiv. Naše kontrolní skupina hrála podobnou hru, avšak s odlišným narativem, který nijak nesouvisel se zobrazovanými historickými událostmi v *Československu 38-89: Vnitřní pohraničí*. Změnu explicitních a implicitních postojů a změnu v informačním chování jsme měřili ve vztahu k tématu odsunu sudetských Němců. Naše výsledky prokázaly negativní změnu mezi pretestem a posttestem v explicitních postojích na obecné úrovni ($d = -0.34$; $p = .022$) a na konkrétní úrovni ($d = -0.53$; $p = .001$) v experimentální skupině ve srovnání s kontrolní skupinou. V dlouhodobém horizontu zůstala signifikantní změna na specifické úrovni explicitních postojů v porovnání mezi oběma skupinami ($d = -0.44$; $p = .014$), nikoliv však na obecné úrovni explicitních postojů ($d = -0.16$; $p = .226$). Výsledky naší studie neprokázaly žádnou krátkodobou ani dlouhodobou změnu v implicitních postojích v experimentální skupině. Zároveň jsme také nenaměřili žádnou signifikantní změnu mezi skupinami s ohledem na informační chování a hledání informací po intervenci. Tato studie jako první přináší empirické důkazy potvrzující potenciál historických videoher utvářet historické povědomí společnosti s ohledem na výsledky měření specifické úrovně explicitních postojů.