VIDEOHRY A JEJICH VLIV NA POSTOJE HRÁČŮ K ZOBRAZOVANÉ HISTORII: DLOUHODOBÁ EMPIRICKÁ STUDIE

VIDEO GAMES AND THEIR EFFECTS ON PLAYERS' ATTITUDES TOWARDS HISTORY: LONG-TERM EMPIRICAL STUDY

Lukáš Kolek, Vít Šisler, Patrícia Martinková, Cyril Brom

Klíčová slova: *explicitní postoje, implicitní postoje, videohry, historie, APE model, média ve vzdělávání*
Keywords: *explicit attitudes, implicit attitudes, videogames, history, APE model, media in education*

Cíle v ČJ

Cílem výzkumu bylo zjistit, zda historické videohry mohou změnit explicitní a implicitní postoje hráčů k zobrazovaným historickým událostem. Pro potřeby této studie byla upravena hra Československo 38-89: Vnitřní pohraničí, která pojednávala o odsunu sudetských Němců z českého pohraničí po Druhé světové válce z různých úhlů pohledu. Empirická studie ověřovala vliv této hry na explicitní a implicitní postoje hráčů k dané události ihned po zahrání a také měsíc po intervenci ve srovnání s kontrolní skupinou.

Teoretická východiska v ČJ

The Associative-Propositional Evaluation model (Gawronski & Bodenhausen, 2014) předpokládá, že postoje se skládají z asociativních hodnocení a výrokových úvah. Oba tyto procesy jsou kvalitativně rozdílné a zároveň propojené. Asociativní hodnocení jsou spontánní afektivní reakce na daný objekt, výrokové úvahy jsou pak validací informací navržených asociativními hodnoceními. Narativní historické videohry představují unikátní formát, který obě tyto úrovně postojů může zasáhnout. Nabízí reprezentaci dané historické události, ve které panuje dynamický vztah mezi hráčem a herním narativem. Tyto hry umožňují hráčům reagovat na zobrazované informace, vidět dopady svého jednání a dále reagovat na proměnu herního světa (Smethurst & Craps,

2014). Tento způsob interaktivity, imerze a možnosti vcítit se do role jiných vytváří z narativních videoher nástroj, který může ovlivnit postoje hráčů jak na explicitní tak na implicitní úrovni.

Metodologie v ČJ

Data v této empirické studii byla sbírána před intervencí, těsně po interakci s videohrou a o měsíc později. Studie má jednu experimentální (n = 81) a jednu kontrolní skupinu (n = 64). V experimentální skupině účastníci hráli hru Československo 38-89: Vnitřní pohraničí, v kontrolní skupině pak hru se stejnými herními mechanikami, ale příběhem netýkajícím se tématu odsunu. Od účastníků byla sebrána data o implicitních postojích k odsunu skrze počítačový test SC-IAT (Karpinski & Steinman, 2006), data z dotazníků o makro (obecných) a mikro (konkrétních) explicitních postojích o odsunu.

Závěry v ČJ

Videohra změnila krátkodobě explicitní postoje hráčů k zobrazované události ve srovnání s kontrolní skupinou (konkrétní: d=-0.53; obecné: d=-0.34). Zároveň byla naměřena dlouhodobá změna explicitních postojů ke konkrétním událostem ve srovnání s kontrolní skupinou (konkrétní: d=-0.44). Nepodařilo se nám potvrdit vliv použité videohry na implicitní postoje hráčů. Studie potvrzuje, že historické videohry mohou zasáhnout tvorbu historického povědomí ve společnosti.

Souhrn příspěvku v AJ

This study investigates a video game's effects on implicit and explicit attitudes towards depicted historical events in the short- and long-term on a sample of 148 young adults. As an intervention tool in the experimental group, we have used serious game Czechoslovakia 38-89: Borderlands dealing with the expulsion of Sudeten Germans from the former Czechoslovakia after the WWII. Results of our empirical study confirmed the effect of our video game on players' explicit attitudes towards the expulsion on a general level (d=-0.34) and a specific level (d=-0.53) compared to the control group. The difference between the control group and the experimental group in a long-term remained significant only for the specific level (d=-0.44) of explicit attitudes. Implicit attitudes did not change in the experimental group. This study is the first of such scale to empirically investigate video games' effects on a society's historical awareness.

Bibliografie

Gawronski, B., & Bodenhausen, G. V. (2014). Implicit and Explicit Evaluation: A Brief Review of the Associative–Propositional Evaluation Model. *Social and Personality Psychology Compass, 8*, 448-462. doi:10.1111/spc3.12124

Karpinski, A., & Steinman, R. B. (2006). The Single Category Implicit Association Test as a measure of implicit social cognition. *Journal of Personality and Social Psychology, 91*(1), 16-32. http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.91.1.16

Smethurst, T., & Craps, S. (2014). Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game. *Games and Culture, 10*(3), 269–290. https://doi.org/10.1177/1555412014559306