

Cílem této empirické studie bylo prozkoumat, jak explicitní a implicitní postoje hráčů vůči tématům zobrazeným ve videohře ovlivní jejich interakci se hrou a jejich hráčský zážitek. Tato studie pro ten účel zkoumala konkrétní případ videohry reprezentující gay a bisexuální ženy. Primárním cílem studie bylo zjistit, zda je herní prožitek ovlivněn zobrazeným tématem nebo hráčskými postoji vůči gay a bisexuálním ženám. Sekundárním cílem bylo zjistit, zda dojde důsledkem hraní hry ke změně hráčských implicitních nebo explicitních postojů vůči gay a bisexuálním ženám. Byla použita experimentální a kontrolní skupina, obě skupiny hrály verzi jedné hry s rozdílem pouze v identitě jedné postavy - v experimentální verzi je to lesba, v kontrolní heterosexuální žena. Modifikace hry byla součástí práce. Měřeny byly implicitní a explicitní postoje účastníků v pretestu a posttestu, herní prožitek byl měřen v posttestu. Výsledky ukázaly nižší hodnotu herního prožitku v experimentální ve srovnání s kontrolní skupinou, nicméně nebyla zjištěna souvislost mezi herním prožitkem a hráčskými postoji. Studie nezjistila změnu implicitních ani explicitních postojů. Tato studie přináší nové poznatky do oblasti herního výzkumu, jež definují jaké elementy videoher mají vliv na hráčský zážitek a hráčské postoje.