

# Vysvetlenie teórie sociálnej kognície

Aj keď to implicitne tušíme, nie je na škodu si na tomto mieste pripomenúť, prečo je sexizmus v hrách (a môžeme to vzťahovať na médiá všeobecne) spoločenským problémom.

Prvým aspektom v pozadí je teória sociálnej kognície, predstavená Leonom Festingerom, ktorá sa veľmi zjednodušene zaoberá tým, že sa učíme jeden od druhého (pozorovaním). Týka sa to presvedčení, noriem, ako aj utvárania predstáv o gendrových rolách, teda toho, aké správanie je prijateľné pre jednotlivé rody, čo je normou. Pritom hodnotíme sami seba, ako do týchto schém zapadáme.<sup>[1]</sup> Takisto sa sociálne porovnávanie týka porovnávania aspektov svojho ja s ostatnými, napríklad vzhľadu. Vnímanie gendrových rolí v mediálnych obsahoch pritom závisí aj od roly, ktorú recipient aktuálne zastáva. Slobodný muž zosobňujúci tradičnú maskulínnu rolu bude vnímať podobné zobrazenie v hre inak ako otec na rodičovskej dovolenke.<sup>[2]</sup> V tejto súvislosti recipienti médií hodnotia aj sociálnu príťažlivosť, teda to, čo sa považuje v danej spoločnosti za vhodné (v tomto kontexte ako vhodné správanie a vzhľad určitého pohlavia v zmysle gendra). Ak ženy pociťujú, že spoločnosť považuje hranie za mužskú aktivitu nevhodnú pre ženy, môžu pri hraní pociťovať disonanciu (nesúlads), že nezapadajú do svojej sociálnej roly, dôsledkom čoho sa napríklad neprezentujú ako hráčky alebo pri výskume skreslia čas strávený hraním. Úlohu pri vnímaní gendrových rolí zohráva aj ich repetícia, opakovanie gendrových prezentácií v médiách. V konečnom dôsledku teda sexizmus môže viesť k negatívnym presvedčeniam o určitom pohlaví, jednak na strane prijímateľa a jednak na strane určitých skupín či dokonca spoločnosti. V prípade žien takéto presvedčenia môžu viesť k podpore akceptácie tzv. mýtu znásilnenia (v angl. rape myth) ako súboru falošných predpokladov a predstáv o znásilnení, jeho obetiach alebo páchateloch.<sup>[3]</sup> Príkladom takýchto mýtov je názor, že každá žena skryto túži byť znásilnená alebo za znásilnenie môže žena sama tým, že provokuje násilníka svojím správaním alebo oblečením.<sup>[4]</sup>

---

<sup>[1]</sup> TOMKINS, J. E., LYNCH, T.: The Concerns Surrounding Sexist Content in Digital Games. In FERGUSSON, CH. J. (Ed.): Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention. USA : Springer, 2018, s. 122.

<sup>[2]</sup> KOSUT, M. *Encyclopedia of Gender in Media*. USA : SAGE Publications, Inc., 2012, s.346.

[3] Burt, 1980 In BECK, V. S et al.: Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? In *Journal of Interpersonal Violence*, 2012, roč. 27, č. 15, s. 3018.

[4] Ibid.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 12:59:06 by Admin

Updated 17 January 2023 13:01:16 by Admin