

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ  
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЗДОРОВ'Я, РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА  
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
на здобуття освітнього ступеня магістра  
за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт  
освітньою програмою: «Кіберспорт (eSports)»

на тему: **«ПРОБЛЕМА ГЕНДЕРНОЇ РІВНОСТІ В  
КІБЕРСПОРТІ»**

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня  
Прокоф'єв Я.Г.  
Науковий керівник: Сергієнко К. М. к.фіз.вих., доцент  
Рецензент: Блистів Т.В. к.фіз.вих., доцент  
Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри  
(протокол № 6 від 22.11.2024 р.)  
Завідувач кафедри: Яковенко О.О. к.фіз.вих., доцент

	<b>ЗМІСТ</b>	
	<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ</b>	<b>3</b>
	<b>ВСТУП</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ ТА ГЕНДЕРНІ АСПЕКТИ: ВІД ВИНИКНЕННЯ ДО СУЧАСНОГО СТАНУ</b>	<b>9</b>
1.1	Кіберспорт як сучасний вид спорту: історія, розвиток трансформація	9
1.2	Гендерна рівність у кіберспорті: жінки та чоловіки в ігровій індустрії	21
1.3	Гендерні стереотипи та їх відображення в ігровій індустрії	25
1.4	Дискримінація та гендерна нерівність в кіберспортивній індустрії	33
	Висновки до розділу 1	42
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>43</b>
2.1	Методи дослідження	43
2.1.1.	Аналіз наукової та науково-методичної літератури і даних мережі Інтернет	43
2.1.2.	Метод анкетування	43
2.1.3.	Методи математичної статистики	44
2.2.	Організація дослідження	44
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>РОЗУМІННЯ КЛЮЧОВИХ АСПЕКТІВ ГЕНДЕРНОЇ НЕРІВНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ</b>	<b>47</b>
3.1	Гендерний розрив у кіберспорті: від стереотипів до інклюзивності.	47
3.2	Бар'єри для жінок в українському кіберспорті: дослідження	49
	Висновки до розділу 3	63
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ</b>	<b>65</b>
4.1	Подолання нерівності та дискримінації в кіберспорті	65
4.2	Практичні рекомендації для створення рівних умов для жінок в сучасному кіберспорті	69
	Висновки до розділу 4	74
	<b>ВИСНОВКИ</b>	<b>75</b>
	<b>ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ</b>	<b>78</b>
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	<b>84</b>
	<b>ДОДАТКИ</b>	<b>92</b>

## ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) – шутер від першої особи, один з найстаріших і найпрестижніших кіберспортивних дисциплін.

Dota 2 (Defense of the Ancients 2) – багатокористувацька онлайн-бойова арена, яка вимагає від гравців високого рівня командної роботи та стратегічного мислення.

LOL (League of Legends) – популярна, яка відрізняється швидким темпом гри та динамічними командними боями.

IESF (International Esports Federation) – Міжнародна федерація кіберспорту, яка об'єднує національні федерації з усього світу та організовує міжнародні змагання.

ESF – Федерація кіберспорту України,

UPEA (Ukrainian Professional Esports Association) – Українська професійна кіберспортивна асоціація.

MOBA/Multiplayer Online Battle Arena – жанр відеоігор, в якому дві команди протистоять одна одній, контролюючи і розвиваючи своїх персонажів.

ЗМІ – засоби масової інформації, включаючи телебачення, радіо, газети, журнали та інтернет-видання.

NaVi / Natus Vincere – одна з найвідоміших українських кіберспортивних організацій, яка досягла значних успіхів у таких дисциплінах, як CS:GO.

## ВСТУП

**Актуальність.** Кіберспорт, як змагання з відеоігор, перетворився на глобальну індустрію, що приваблює мільйони глядачів та інвестує мільярди доларів. Однак, незважаючи на зростання популярності, кіберспорт стикається з серйозною проблемою - гендерною нерівністю [1, 3]. Жінки залишаються значною меншістю серед професійних гравців, тренерів та керівників кіберспортивних організацій (Eagly & Karau, 2002; Esports Earnings, 2021), [43,44]. За даними Esports Earnings (2021), [43], жінки складають менше 5% професійних кіберспортсменів, а їхній загальний призовий фонд значно нижчий за чоловічий.

Ця диспропорція має серйозні наслідки. Дослідження показують, що жінки в кіберспорті часто стикаються з дискримінацією та токсичною поведінкою з боку інших гравців, глядачів та навіть професіоналів індустрії (McWhertor, 2012; Pew Research Center, 2018; Ratan et al., 2015), [50, 54,56]. Це створює непривітне середовище, яке відштовхує жінок від участі в кіберспорті (Kay, 2010; Reach3 Insights, 2021),[47].

Крім того, гендерна нерівність обмежує потенціал кіберспорту як індустрії розваг та виду спорту. Відсутність різноманітності серед гравців та керівництва негативно впливає на привабливість кіберспорту для широкої аудиторії (Taylor et al., 2012),[62,61]. Дослідження також свідчать про те, що ігри, розроблені з урахуванням гендерних стереотипів, можуть відштовхувати жінок-гравців (Miller, 1996),[51].

Отже, вирішення проблеми гендерної нерівності в кіберспорті є важливим не тільки для забезпечення рівних прав і можливостей для жінок, але й для розвитку самої індустрії. Розуміння причин та наслідків цієї нерівності необхідне для розробки ефективних стратегій сприяння більшій участі жінок у всіх сферах кіберспорту.

Проблема гендерної нерівності в кіберспорті є надзвичайно актуальною не лише в глобальному масштабі, але й в українському контексті. Ethf]uymrs

дослідники, такі як Лутовина О.Г. (2019), [18], Шинкарук О., Гейдар Л.(2022), [32], Писаренко І.О. (2024), [4] та ін. у своїх роботах підкреслюють, що українські кіберспортивні спільноти не є винятком із загальної тенденції до гендерної диспропорції. Їхні дослідження дозволяють виявити специфічні особливості цієї проблеми в українському контексті, пов'язані з культурними, соціальними та економічними факторами.

Дослідження цієї актуальної проблеми однозначно підтверджує, що подолання дискримінації в кіберспорті є невід'ємною частиною формування інклюзивного цифрового середовища. Створення умов для рівної участі всіх гравців, незалежно від їхніх соціальних характеристик, є не лише морально-етичним імперативом, а й стратегічно важливим фактором для сталого розвитку кіберспортивної індустрії.

**Мета дослідження** – дослідити прояви гендерної нерівності у сучасному кіберспорті та розробити рекомендації для створення більш інклюзивного та справедливого кіберспортивного середовища в Україні.

**Завдання роботи:**

1. Провести всебічний огляд наукових праць, присвячених розвитку кіберспорту, з метою виявлення причин гендерної та іншої дискримінації в сучасному кіберспорті.
2. Дослідити, як гендерні та інші соціальні стереотипи, сформовані в ігровому дискурсі, впливають на сприйняття людей різної гендерної ідентичності в кіберспортивній індустрії та створюють бар'єри для їхньої участі.
3. Провести опитування серед широкого кола учасників українського кіберспортивного співтовариства, щоб виявити їхні погляди на гендерну рівність, досвід дискримінації та пропозиції щодо покращення ситуації.
4. Розробити практичні рекомендації щодо усунення проявів гендерної та іншої дискримінації для різних учасників кіберспортивного співтовариства, включаючи федерації, клуби, організаторів змагань, гравців, тренерів,

спонсорів та медіа.

**Об'єкт дослідження** – кіберспорт як сучасне соціальне явище.

**Предмет досліджень** – прояви гендерної нерівності в сучасному кіберспорті та їх вплив на учасників кіберспортивного співтовариства.

Для проведення глибокого та всебічного аналізу гендерної нерівності в кіберспорті було застосовано комплекс методів, що дозволили отримати різнопланові дані та забезпечити надійність результатів.

**Теоретичні методи:** аналіз наукової літератури з метою отримання цілісного уявлення про досліджувану проблему, її історичний розвиток та сучасний стан. Гнучкий аналіз отриманих даних, що дозволяє оцінити їхню відповідність поставленим завданням дослідження та науковим гіпотезам. Це передбачає пошук нових значень у досліджуваних явищах, виявлення несподіваних зв'язків та формулювання нових наукових питань.

**Емпіричні методи:** Анкетне опитування: Збір первинної інформації шляхом проведення опитувань серед респондентів. Це дозволяє отримати кількісні та якісні дані про їхні погляди, досвід та ставлення до досліджуваної проблеми, виявити тенденції та закономірності.

**Методи математичної статистики:** Кількісний аналіз даних: Застосування статистичних методів для обробки кількісних даних, отриманих в ході опитувань.

### **Наукова новизна**

Наукова новизна цього дослідження полягає у всебічному аналізі проблеми гендерної нерівності в кіберспорті, що вперше виконано з акцентом на специфіку ігрового середовища.

Дослідження охоплює широкий спектр аспектів гендерної нерівності в кіберспорті, включаючи аналіз ігрового дискурсу, соціальних стереотипів, досвіду учасників різних гендерних ідентичностей, а також впливу інституційних факторів.

Особлива увага приділяється аналізу специфіки ігрового середовища, яке сприяє формуванню та підтримці гендерних стереотипів.

Дослідження поєднує методи соціології, психології, комунікаційних наук та гендерних студій, що дозволяє отримати більш повну картину проблеми.

Дослідження зосереджено на специфіці українського кіберспорту, що дозволяє врахувати національні особливості та контекст.

**Практичне значення.** Результати дослідження можуть бути використані для розробки конкретних рекомендацій щодо усунення гендерної нерівності в кіберспорті.

Отримані дані дозволять глибше зрозуміти механізми формування та репродукції гендерних стереотипів в ігровому середовищі, а також виявити нові фактори, що впливають на гендерну нерівність у кіберспорті.

Результати дослідження відкривають перспективи для проведення подальших досліджень, зокрема, щодо впливу гендерної нерівності на психологічне благополуччя гравців, розробки ефективних інструментів для вимірювання рівня гендерної чутливості в ігрових спільнотах та аналізу гендерних аспектів кіберспортивних подій.

Отримані дані можуть бути використані для розробки програм з гендерної освіти, спрямованих на подолання стереотипів та формування толерантного ставлення до гендерної різноманітності серед молодого покоління геймерів.

На основі результатів дослідження можуть бути розроблені рекомендації для організаторів змагань, ігрових клубів та федерацій щодо впровадження політик, спрямованих на забезпечення рівних можливостей для всіх учасників кіберспортивних заходів, незалежно від їхньої гендерної ідентичності.

Практична значущість дослідження полягає в його потенціалі сприяти соціальним змінам та вдосконаленню інституційних підходів у галузі кіберспорту. Отримані результати можуть бути використані для:

Створення рекомендацій для розробки та впровадження політик рівності в кіберспортивних організаціях та федераціях.

Створення програм навчання та підвищення кваліфікації: Розробки

програм для тренерів, організаторів змагань та інших учасників кіберспортивного співтовариства, спрямованих на підвищення їхньої обізнаності щодо гендерних питань та формування навичок створення інклюзивного середовища.

Таким чином, проведене дослідження не лише розширює наші знання про гендерну нерівність в кіберспорті, але й має значний потенціал для сприяння позитивним соціальним змінам та створенню більш справедливого та інклюзивного кіберспортивного середовища.

**Структура та обсяг роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, 4 розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Обсяг магістерської роботи становить 92 сторінок.

Список використаних джерел включає 65 найменувань (з яких 33 - іноземні). Робота ілюстрована 2 таблицями і 5 рисунками.

## РОЗДІЛ 1

### ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ ТА ГЕНДЕРНІ АСПЕКТИ: ВІД ВИНИКНЕННЯ ДО СУЧАСНОГО СТАНУ

#### 1.1. Кіберспорт як сучасний вид спорту: історія, розвиток і трансформація

Кіберспорт, як явище, яке об'єднує мільйони гравців та глядачів по всьому світу, є одним із найбільш динамічних і швидко розвиваються аспектів сучасної спортивної культури. Ще кілька десятиліть тому відеоігри сприймалися лише як розвага для молоді, що не виходить за межі екранів домашніх комп'ютерів. Однак з часом, кіберспортивні змагання, що на початкових етапах були лише неофіційними зустрічами серед любителів, перетворилися на високопрофесійні турніри з величезними призовими фондами та глобальними аудиторіями [12, 5].

Історія кіберспорту — це історія боротьби з упередженнями та стереотипами. У 90-х роках, коли перші кіберспортивні змагання почали набувати популярності, кіберспорт сприймався, ймовірно, як «ігри для молодих людей», що не відповідають традиційним нормам спорту. Однак з кожним роком ця індустрія набирала обертів, внаслідок чого вона привернула до себе увагу великого бізнесу, медіа і навіть академічних дослідників. Як зазначає Вагнер (2006), [65] кіберспорт "виник як форма спорту, що забезпечується електронними системами, де взаємодія між людьми та комп'ютерними інтерфейсами формує новий тип спортивної діяльності", що згодом стало потужною складовою глобальної розважальної індустрії [7, 65].

Від самого початку свого розвитку кіберспорт пережив кілька етапів трансформації. З моменту перших аматорських турнірів, де головними учасниками були ентузіасти, він швидко став індустрією з професійними гравцями, команди яких тренуються за спеціальними програмами, а організатори змагань створюють міжнародні лізи та залучають значні

інвестиції. Ці трансформації дозволили кіберспорту стати не просто хобі для любителів, а справжнім видом спорту, що включає в себе багатомільйонні турніри, величезні трансляції по всьому світу та власну медіа-екосистему (Taylor, 2012), [61].

Важливо зазначити, що розвиток кіберспорту супроводжувався не лише технічними інноваціями та комерційним зростанням, а й значними соціокультурними змінами. Зокрема, початкова асоціація кіберспорту як «чоловічого» заняття поступово зростала з появою жіночих команд, жіночих турнірів і інклюзивних ініціатив, які сприяли розширенню меж традиційних гендерних уявлень у цій сфері (Shen et al., 2016), [58]. І хоча дорога до гендерної рівності в кіберспорті ще не завершена, ці зміни, без сумніву, стали важливими віхами в історії цього виду спорту.

Кіберспорт не лише трансформувався в професійну діяльність, а й змінив уявлення про спорт в загальному. Сьогодні він не лише є важливою складовою глобального ринку розваг, а й створює нові соціальні платформи для міжкультурного обміну та розвитку спортивних спільнот, що працюють через цифрові технології. Таким чином, кіберспорт постає як унікальний соціокультурний феномен, що пройшов шлях від аматорських змагань до одного з найбільших сучасних видів спорту, здатного поєднати розвиток технологій, економічні інтереси та культурні зміни в глобальному масштабі [8, 10, 12].

На думку багатьох спеціалістів, проблема узагальненого визначення поняття "кіберспорт" полягає в тому, що це явище, яке має численні вимірювання та різні аспекти, від спортивної діяльності до культурного феномену, не має єдиного, чітко визначеного та загальноприйнятого визначення. Кіберспорт зазвичай описують як організовані, конкурентні ігри, які здійснюються через комп'ютерні або відеоігри, але це визначення не завжди охоплює всі аспекти цієї індустрії, зокрема, різноманітність ігор, відмінності у форматах змагань або визнання кіберспорту як виду спорту на офіційному рівні [12, 13, 15].

Однією з основних причин цього є неоднозначність самого поняття "спорт", яке в традиційному розумінні пов'язане з фізичними вправами, фізичними зусиллями, фізичними змаганнями. Однак кіберспорт, хоч і має елементи змагання, не включає фізичну активність у звичному розумінні. Як зазначає Вагнер (2006), кіберспорт — це форма спорту, де основні аспекти гри забезпечуються електронними системами, а взаємодія між гравцями та комп'ютерними інтерфейсами визначає саму сутність змагань. Але навіть цей підхід не дає однозначного вирішення питання, оскільки поняття кіберспорту включає різноманіття дисциплін, змагань і форм [65].

Одні вчені та практики намагаються визначити кіберспорт як тип спорту, зважаючи на змагальну природу та міжнародні масштаби турнірів (Taylor, 2012), [62] в той час як інші, навпаки, ставлять під сумнів такий підхід через відсутність фізичних зусиль у змаганнях. Деякі дослідження, як, наприклад, у роботі Шена та співавторів (2016), [59] фокусуються на соціальному аспекті кіберспорту як культурному явищі, що об'єднує гравців у спільноти.

Інший виклик пов'язаний з еволюцією самого терміну: спочатку кіберспорт сприймався як хобі або аматорське змагання, однак сьогодні він став індустрією з глобальними змаганнями та призовими фондами, що змінює підхід до його визначення як виду спорту [65]. Відтак, важливо розуміти кіберспорт як індустрію, що поєднує елементи культури, бізнесу та спорту.

Загалом проблема узагальненого визначення кіберспорту полягає в його багатофункціональності, що охоплює не тільки спортивні аспекти, а й культурні, соціальні, економічні та технологічні. Ці різні виміри ускладнюють створення одного універсального визначення, яке б охоплювало всі нюанси цього явища.

На сьогоднішній день проблема узагальненого визначення поняття "кіберспорт" залишається актуальною як для науковців [12, 21, 37,48], так і для практиків цієї індустрії. Відсутність єдиного терміну, що чітко охоплює всі аспекти кіберспорту, пов'язана з багатогранністю цього явища, яке включає не

лише змагальні елементи, але й культурні, соціальні та економічні фактори. Вперше термін "кіберспорт" було вжито в прес-релізі американської організації Online Gamers Association у 1999 році, коли ця асоціація представила себе громадськості і провела порівняння електронного спорту з традиційними видами спорту [65].

У науковій літературі [9,11, 58, 65] широко використовується термін "esports", який є скороченням від англійського "electronic sports". Зокрема, в роботах, присвячених розвитку кіберспорту, використовуються такі терміни, як "professional gaming" (або "pro-gaming") — професійний геймінг, "professional gamer" (або "pro-gamer") — професійний геймер, "competitive gaming" — змагальний геймінг, "competitive games" — змагальні ігри.

Ці терміни відображають різні аспекти діяльності геймерів і професіоналів в індустрії, але не дають чіткої межі для визначення самого поняття кіберспорту (Taylor, 2012), [62, 63]. Кіберспорт охоплює численні дисципліни, що включають багатокористувацькі онлайн відеоігри. Ці ігри можуть варіюватися за віртуальним простором, геймплеєм, механікою та вимогами до навичок гравців. Кожен тип гри має свої особливості, які визначають популярність серед геймерів, а також серед професійних гравців у різних країнах світу (Shen et al., 2016), [59]. Залежно від ігрового жанру, гравці повинні демонструвати різноманітні навички: від стратегічного мислення до швидкості реакції та командної роботи.

Проте, існуючі визначення не охоплюють усіх аспектів кіберспорту, таких як його соціокультурний вплив, комерційний бік (наприклад, спонсорські угоди та трансляції) або роль кіберспортивних спільнот у розвитку індустрії. Сьогодні кіберспорт — це вже не просто вид активності, а величезна індустрія з міжнародними змаганнями, величезними призовими фондами та розвиненими медіа-ресурсами, що дозволяє йому стати невід'ємною частиною глобальної спортивної культури (Wagner, 2006), [65]. Отже, проблема узагальненого визначення кіберспорту полягає у його багатофункціональності, яка включає різноманіття дисциплін, видів діяльності та культурних аспектів.

Для більш точного розуміння кіберспорту як явища необхідно розглядати його не тільки як змагальний вид спорту, але й як значущий культурний і соціальний феномен, що має потужний вплив на суспільство, економіку та розвиток нових технологій [63,64].

Класифікація комп'ютерних ігор та їх розвиток у контексті кіберспорту відображають складність і багатогранність цієї індустрії. Від MOBA до MMORPG, від тактичних шутерів до спортивних симуляторів — кожен жанр вимагає різних навичок і має свою унікальну динаміку. Зростання популярності кіберспорту і розвиток професійних змагань стали основою для створення величезного медіа-простору, який стає невід'ємною частиною глобальної розважальної індустрії [41].

Комп'ютерні ігри, як важлива частина глобальної індустрії розваг, охоплюють широкий спектр жанрів і механік, що відрізняються за своїми характеристиками, правилами та вимогами до гравців. Класифікація ігор є важливим елементом для розуміння їхнього впливу, розвитку та місця в кіберспортивній індустрії, яка стала однією з найбільш динамічних і прибуткових складових розважального бізнесу [21, 22, 24].

Ігри класифікуються за різними критеріями, включаючи види ігрової механіки, правила гри та інструменти, які використовуються для виконання завдань у грі. Визначення жанру визначає, які навички потрібні для досягнення успіху в змаганні з іншими гравцями, а також які завдання повинні бути виконані для перемоги над опонентами [18, 24].

Механіка гри визначає взаємодію гравця з ігровим світом та завдання, які необхідно виконати для досягнення мети.

- **Реальність і симуляція:** Ігри можуть бути симуляторами, які імітують реальний світ або певні його аспекти (наприклад, спортивні симулятори, автосимулятори). Приміром, *FIFA* або *Gran Turismo* є прикладами спортивних симуляторів.

- **Змагальні ігри:** Це ігри, в яких головною метою є перемога над іншими гравцями або штучним інтелектом. Наприклад, в *League of Legends* або *Counter-Strike* гравці змагаються між собою в командних боях.

Класифікація за жанрами включає різноманітні види ігор, де гравці використовують свої навички в різних типах ігрових процесів.

#### 1. МОБА (Multiplayer Online Battle Arena)

Жанр, що характеризується командною взаємодією на арені з метою знищення ворожої бази. Гравці мають за мету вбивати героїв і допоміжних істот, щоб отримати досвід і золото для розвитку персонажа. Популярними представниками жанру є *League of Legends*, *Dota 2* та *Smite*. Ці ігри здобули величезну популярність завдяки захоплюючому ігровому процесу, який вимагає від гравців командної роботи, стратегії і швидкої реакції (Shen et al., 2016), [58,59].

#### 2. Тактичний шутер (FPS - First-Person Shooter)

Жанр, де гравці виконують завдання, використовуючи вогнепальну і холодну зброю, а змагання часто відбуваються між командами 5 на 5 або 2 на 2. Цей жанр передбачає вид з першої особи, що дає гравцю змогу бачити світ очима його персонажа. Ігри, як *CS:GO*, *Valorant*, *Overwatch*, *Call of Duty* та *Fortnite*, є популярними представниками цього жанру, який має величезну аудиторію в кіберспортивних турнірах по всьому світу (Taylor, 2012), [61-63].

3. Файтинг. Жанр, у якому два гравці змагаються в рукопашному бою. Ігри цього жанру відомі своєю інтенсивністю та високими вимогами до реакції гравців. Знаковими іграми є *Street Fighter*, *Tekken*, *Super Smash Bros* та *Melee* (Wagner, 2006), [65]. Цей жанр вимогливий до технічної майстерності гравців і часто є частиною великих змагань у кіберспорті.

4. Симулятори. В цих іграх основним елементом є імітація реальних видів спорту або транспортних засобів. У спортивних симуляторах, таких як *FIFA*, *NBA2K*, *NHL 20*, гравці змагаються між собою на цифрових майданчиках, намагаючись повторити реальні спортивні змагання, що також включає елементи стратегії та швидкості реагування. (Shen et al., 2016), [59].

5. Масова багатокористувацька онлайн рольова гра (MMORPG). Цей жанр зосереджений на створенні віртуальних світів, де гравці можуть взаємодіяти один з одним, виконуючи завдання, які включають бій, економіку, створення армій та розвиток інфраструктури. Ігри, як *World of Warcraft*, *StarCraft II* та *EVE Online*, є прикладами MMORPG, що дозволяють гравцям створювати свої персонажі та долати перешкоди в командних битвах, змагаючись за ресурси і вплив у світі [33].

6. До іншої групи належать Мобільні ігри та Віртуальна реальність (VR). Мобільні ігри цей піджанр включає ігри, розроблені спеціально для мобільних платформ, таких як смартфони та планшети. Завдяки доступності мобільних пристроїв, мобільні ігри стали важливою частиною глобальної індустрії розваг. Ігри типу *Clash Royale*, *Candy Crush* стали мегапопулярними серед широкої аудиторії, оскільки вони пропонують простий доступ до розваг, який не вимагає складних налаштувань або потужного обладнання. Віртуальна реальність VR відкриває нові горизонти для занурення у ігровий процес. Цей жанр використовує спеціальні пристрої, такі як VR-окуляри, для повного занурення в ігрове середовище.

7. Гравці можуть взаємодіяти з оточенням, виконувати завдання, боротися або досліджувати нові світи. *Beat Saber* є класичним прикладом гри, де користувачі використовують VR-окуляри для танцювального ритму, а *Half-Life: Alyx* дозволяє гравцеві пережити досвід шутера в умовах віртуальної реальності (Shen et al., 2016), [58,59].

Наукова класифікація комп'ютерних ігор дозволяє систематизувати ігри за різними параметрами, включаючи кількість учасників, тип змагань та платформу. Різноманіття жанрів, таких як MOBA, FPS, файтинг, MMORPG, а також мобільні і VR ігри, відображають багатогранність цієї індустрії та її здатність до адаптації і інновацій.

Технологічні досягнення, включаючи віртуальну реальність та мобільні платформи, продовжують змінювати вигляд ігор, роблячи їх доступнішими та

інтерактивнішими для гравців по всьому світу. Водночас ці зміни відображають тенденції кіберспорту, який активно розвивається і набуває нових форм у глобальному контексті [24, 30, 31].

Класифікація за кількістю учасників відноситься до типів ігор залежно від того, скільки гравців бере участь у процесі гри одночасно. Це дозволяє розрізняти ігри, які передбачають індивідуальні змагання, від тих, що вимагають командної взаємодії. Ось основні категорії:

**Однокористувацькі.** Ігри цього типу орієнтовані на одного гравця, який взаємодіє з ігровим світом без участі інших реальних людей. Вони можуть включати в себе різні форми геймплею — від боротьби з персонажами, керованими штучним інтелектом (ШІ), до виконання різноманітних завдань чи дослідження віртуальних світів.

Одним із найбільш яскравих прикладів є *The Witcher 3*, де гравець керує персонажем Геральтом з Рівії, виконуючи сюжетні місії та розвиваючи свого героя в багатому, відкритому світі. Інші приклади включають *Red Dead Redemption 2* і *Skyrim*.

Цей тип ігор дозволяє гравцеві зануритися в особисту історію, не залежачи від взаємодії з іншими людьми, що надає певну гнучкість у процесі гри та більше простору для індивідуальних стратегій [12, 16, 21].

**Мультиплеєрні.** Такі ігри передбачають участь кількох гравців одночасно, що дозволяє створювати більш складні і різноманітні ігрові ситуації.

Це можуть бути як локальні змагання, так і онлайн-платформи, де гравці з усього світу змагаються або співпрацюють в одному віртуальному середовищі. До таких ігор відносяться *World of Warcraft*, яка є класичним прикладом багатокористувацької онлайн рольової гри (MMORPG), де тисячі гравців можуть одночасно виконувати місії, боротися в бойових арени або взаємодіяти в економічних та соціальних структурах. Іншими популярними іграми є *Overwatch*, *Fortnite*, *League of Legends*, де кожен гравець має

можливість взаємодіяти з іншими учасниками на рівні змагань або командної роботи [12].

Наступний тип це класифікація відеоігор за типом змагань – це важливий інструмент, який дозволяє структурувати і розвивати кіберспорт. Вона допомагає гравцям, організаторам і глядачам краще орієнтуватися в різноманітні ігрових дисциплін і сприяє зростанню популярності кіберспорту в цілому.

Перший вид це «кооперативні». У кооперативних іграх гравці працюють разом для досягнення спільної мети або виконання завдань, що не можуть бути виконані індивідуально. Це може включати боротьбу з ворогами, вирішення головоломок або будівництво і управління ресурсами. В *Left 4 Dead* гравці змагаються з численними хвилями зомбі, намагаючись вижити і допомогти один одному дістатися до безпечної зони. У *Diablo* гравці можуть приєднуватися до груп, щоб разом проходити підземелля, боротися з монстрами.

Цей жанр активно сприяє командній роботі, спільному вирішенню проблем і стратегії. Другий тип – «конкурентні» [16].

В конкурентних іграх головною метою є змагання між гравцями або командами. Ці ігри часто мають чіткі правила і стратегії, що дозволяють вимірювати успіх через перемогу або досягнення високих результатів. До популярних конкурентних ігор відносяться *Fortnite*, *PUBG*, *CS:GO* — кожна з яких передбачає тактичні, швидкі реакції і стратегічне мислення. Вони можуть бути як одиночними змаганнями, так і командними, де гравці працюють разом, щоб перемогти ворожі команди, при цьому часто змагаються за значні грошові призи [18, 24].

Використовуючи методологію порівняльного аналізу різноманітних джерел інформації, [12,15] (Vikulov, 2016) запропонував оригінальну типологію розвитку кіберспорту таблиця 1. Автор виділяє шість етапів еволюції цієї індустрії, обґрунтовуючи їх хронологічними рамками та характерними ознаками [24].

**Періодизація розвитку кіберспорту за В. Вікуловим [24]**

<b>Період та Хронологічні межі, роки</b>	<b>Основні характеристики</b>
Початок 1947–1971	Створення перших інтерактивних розваг, таких як шахові алгоритми (Алана Тьюринга), "Хрестики-нулики" (1952), аркадні ігри ( <i>SpaceWar</i> , <i>Tennis for Two</i> ), перші ігрові автомати ( <i>Galaxy Game</i> ).
Формування 1972–1980	Поява перших турнірів ( <i>SpaceWar</i> , 1972), запуск аркадних автоматів ( <i>Space Invaders</i> ), створення ігрових приставок ( <i>Magnavox Odyssey</i> ), початок багатокористувацьких онлайн-ігор (MUD, 1978).
Інституціоналізація 1981–1990	Зародження професійного кіберспорту ( <i>Twin Galaxies</i> , <i>US National Video Game Team</i> ), розвиток персональних комп'ютерів, запуск мережі Internet, перші файтинги ( <i>Street Fighter</i> ).
Ера командних змагань 1991–2000	Поява командних ігор ( <i>Quake</i> , <i>Counter-Strike</i> ), створення перших кіберспортивних ліг (CPL), перші великі світові турніри ( <i>World Cyber Games</i> ), поширення інтернет-кафе.
Професіоналізація 2001–2011	Офіційне визнання кіберспорту як виду спорту, зростання турнірів з великими призовими фондами ( <i>The International</i> , <i>ESWC</i> ), поява жанру МОБА ( <i>Dota</i> , <i>League of Legends</i> ).
Сучасний розвиток 2012 – дотепер	Інтеграція у міжнародні структури, введення до шкільних програм, збільшення призових фондів, розвиток інфраструктури, домінування дисциплін МОБА ( <i>Dota 2</i> , <i>League of Legends</i> ).

У багатьох підходах акцент робиться на технологічних зрушеннях, таких як впровадження онлайн-ігор у 1990-х роках чи стримінгових платформ у 2010-х. Південна Корея виділяється як унікальний випадок, де кіберспорт розвивався в умовах державної підтримки та став національним феноменом.

Розвиток кіберспорту відобразив ключові зміни в суспільстві, пов'язані із цифровізацією та глобалізацією. Починаючи як розвага для вузького кола ентузіастів, кіберспорт став багатомільярдною індустрією з чітко визначеною інфраструктурою, професійними командами та міжнародними лігами.

Важливими факторами його успіху стали технологічний прогрес (високошвидкісний інтернет, стримінгові платформи) та інтеграція в масову культуру.

Аналіз іноземних джерел [43, 56, 58, 63, 65] дозволяє виділити ключові етапи хронологічного розвитку кіберспорту. Дослідники розглядають цей феномен як складний багаторівневий процес, що поєднує соціальні, технологічні та культурні зміни.

**Класичний період (1952–1980-ті роки)** Цей період охоплює перші спроби створення інтерактивних ігор (*OHO* у 1952 році) і перші турніри (*Spacewar!* у Стенфорді, 1972 рік). Ранні ігри, такі як *Pong* і *Space Invaders*, привернули широку увагу і започаткували популярність аркадних ігор, що стали першим базисом для змагань [61].

Формування кіберспорту (1980-ті – початок 1990-х років) Впровадження аркадних автоматів і перших національних турнірів, таких як *Space Invaders Championship* (1980), стало переломним моментом для популяризації ігор як змагального виду розваг. З'явилися перші організації, наприклад, *Twin Galaxies*, що документували рекорди гравців і сприяли розвитку спільноти [24, 59].

Інституалізація (1990-ті роки) LAN-змагання, турніри на зразок *Red Annihilation* (1997), а також популярність ігор, таких як *Quake* і *StarCraft*, сформували основу для організованого кіберспорту. У цей період також з'явилися професійні команди, телевізійні трансляції матчів у Південній Кореї та створення асоціацій, як-от KeSPA (Корейська асоціація електронного спорту), [65].

Професіоналізація та глобалізація (2000–2010-ті роки) Впровадження масштабних ліг, таких як *Major League Gaming (MLG)*, і запуск великих турнірів, наприклад, *World Cyber Games (WCG)* та *Electronic Sports World Cup (ESWC)*, стали ключовими подіями цього періоду. Водночас розвиток стримінгових платформ, таких як Twitch, революціонізував спосіб споживання контенту і підвищив популярність кіберспорту [62].

Сучасний розвиток (2010-ті – дотепер) Зростання призових фондів, інтеграція кіберспорту в традиційні спортивні структури та розвиток мобільного і VR-кіберспорту визначають сучасний етап. Участь великих корпорацій, таких як Coca-Cola та Intel, у спонсоруванні турнірів допомагає розширити аудиторію і сприяє визнанню кіберспорту як масового виду розваг [65].

Ці періодизації, хоч і схожі, враховують глобальні особливості розвитку кіберспорту і дозволяють краще зрозуміти його еволюцію в різних регіонах та умовах.

Розглядаючи еволюцію кіберспорту, ми спостерігаємо унікальний феномен, який за кілька десятиліть перетворився із забави для ентузіастів на глобальну індустрію з багатомільярдними оборотами, професійними командами та міжнародними змаганнями. Початкова стадія його розвитку, коли турніри були неформальними подіями серед обмеженого кола гравців, слугувала основою для становлення кіберспорту як інституційного явища.

Трансформація кіберспорту була тісно пов'язана з технологічними досягненнями, які дозволили створити багатокористувацькі платформи, оптимізувати геймплей та залучити величезну аудиторію через стримінгові сервіси. Водночас культурна значущість кіберспорту зросла, формуючи нові цінності й моделі соціальної взаємодії. Ця галузь стала не лише платформою для інноваційних змагань, але й інструментом міжкультурного обміну, який поєднує людей з усього світу в єдиній цифровій спільноті [8, 12, 14].

Однією з ключових особливостей кіберспорту є його багатогранність: це явище одночасно спортивне, соціальне, технологічне та економічне. Це підтверджується складною періодизацією, яка відображає різні аспекти його розвитку, від перших аркадних ігор до сучасних дисциплін у віртуальній реальності. Зокрема, важливими етапами стали становлення професійних ліг, зростання призових фондів та впровадження інноваційних технологій, які змінили уявлення про спорт у цифрову епоху.

Однак, розвиток кіберспорту також стикається з низкою викликів.

Одним із найважливіших залишається відсутність загальноприйнятого визначення самого поняття «кіберспорт», що ускладнює його формальне визнання на глобальному рівні. Водночас, культурні бар'єри, зокрема гендерна нерівність, продовжують обмежувати інклюзивність у цій сфері [24].

Попри це, кіберспорт вже сьогодні довів свою здатність трансформувати уявлення про змагальний дух і командну роботу. Його популярність серед молодого покоління робить його важливим чинником формування суспільних цінностей, включаючи рівність, співпрацю та інноваційність. Таким чином, кіберспорт постає не лише як розвага, але і як значущий культурний і соціальний феномен, здатний формувати нові ідеали в глобальному масштабі.

Отже, кіберспорт — це не просто нова сторінка у світі спорту, а потужна рушійна сила, яка відображає трансформації сучасного суспільства, його адаптацію до цифрових реалій та прагнення до інновацій у кожній сфері життя.

## **1.2 Гендерна рівність у кіберспорті: жінки та чоловіки в ігровій індустрії**

Гендерна диспропорція, що яскраво виражена у сфері кіберспорту, стала предметом численних наукових досліджень, спрямованих на аналіз впливу соціальних очікувань та гендерних стереотипів на ігрову поведінку. Ці роботи демонструють, що чоловіки й жінки можуть мати різні прояви здібностей у змагальних іграх, які залежать не стільки від біологічних факторів, скільки від усталених соціокультурних норм та очікувань (Taylor, 2012; Shen et al., 2016), [61-64, 25].

Теорія гендерних ролей стала ключовим підходом для пояснення, чому такі відмінності зберігаються в кіберспорті, попри його цифрову та інклюзивну природу. Відповідно до цієї теорії, гендерні ролі є суспільними конструктами, які визначають, як повинні поводитися чоловіки та жінки, відповідно до їхньої статі. Зокрема, "комунікативні" риси, як-от емоційна чутливість і підтримка, традиційно асоціюються із жінками, тоді як "агентні" риси, як-от лідерство та рішучість, приписуються чоловікам (Eagly & Karau, 2002), [43,44].

Ці стереотипи створюють бар'єри не лише для кар'єрного зростання жінок у кіберспорті, але й для їх участі у багатьох інших професійних галузях, пов'язаних із технологіями. Як стверджують (Cassell і Jenkins, 1998), [40], участь у відеоіграх може стати точкою входу для жінок у STEM-індустрію. Однак гендерні упередження часто призводять до того, що ігрові досягнення жінок або недооцінюються, або ставляться під сумнів. Наприклад, ігрова культура нерідко стикається з викликами на кшталт дискримінації за статтю, коли успіхи жінок-гравців пояснюються випадковістю або зовнішніми факторами (Wagner, 2006), [65].

Поглиблені дослідження також показали, що відмінності в здібностях між статями є більш соціально зумовленими, ніж біологічними. Дослідники наголошують, що жінки демонструють не менший рівень компетентності у стратегічному мисленні чи психоемоційній стабільності, ніж чоловіки, проте обмежуються через вплив стереотипів (Kay, 2010; Shen et al., 2016), [47]. Водночас такі фактори, як недостатнє представництво жінок у професійному кіберспорті, посилюють гендерну асиметрію та обмежують доступ молодих гравчинь до змагальних платформ.

З огляду на ці виклики, важливим аспектом майбутніх досліджень є розробка інструментів для боротьби з гендерною дискримінацією, сприяння інклюзивності та популяризації жіночих команд у професійному кіберспорті. Лише усвідомлення впливу соціокультурних бар'єрів та спільна робота над їх подоланням можуть забезпечити рівні умови для всіх учасників кіберспортивної спільноти.

Гендерна різниця у відеоіграх є багатогранним явищем, що привертає увагу дослідників різних напрямків. Дослідження Рея підкреслюють, що чоловіки, як правило, демонструють переваги у просторовому орієнтуванні та мають більшу схильність до змагальної активності, тоді як жінки більше орієнтовані на співпрацю та досягнення мети, а не на суперництво чи перевагу над іншими. Крім того, дослідження Міллера виявляють, що чоловіки частіше

заохочуються прагненням до перемоги та отриманням високих балів, тоді як жінки зосереджуються на емоційному задоволенні від процесу гри [51].

Одним із важливих аспектів є різниця у ставленні до виграшу та поразки. Чоловіки частіше сприймають змагання як спосіб утвердити свою перевагу, тоді як жінки прагнуть досягти гармонії та задоволення від процесу, а не лише результату. Це підтверджують дослідження, що вказують на пріоритети жінок у сфері співпраці та комунікації, які превалюють над агресивними стратегіями гри (Taylor et al., 2012), [62].

Дослідження також висвітлюють вплив гендерних стереотипів на самооцінку та успішність жінок у відеоіграх. Наприклад, у дослідженні 2015 року виявлено, що жінки, попри достатній рівень кваліфікації, менш упевнені у своїх здібностях, ніж чоловіки. Однак це пов'язано не з відмінностями в талантах, а із соціальними факторами, такими як обмежений досвід або негативні очікування з боку оточення [45, 55].

Особливо цікавими є дослідження продуктивності жінок у багатокористувацьких онлайн-іграх (ММО), які демонструють, що вони не поступаються чоловікам у швидкості реакції або складності виконання завдань. Проте жінки грають рідше, що часто пояснюється впливом упереджень та стереотипів, які формують уявлення про чоловічу домінантність у сфері ігор (Кау, 2010).

Гендерні стереотипи, як показують численні дослідження, мають значний вплив на участь жінок у кіберспорті. Вони обмежують їхню активність, знижують упевненість у власних силах та призводять до формування "порочного кола", де жінки уникають змагань через страх оцінювання та упередження (Shen et al., 2016), [58]. Це підтверджує дослідження 2006 року, яке продемонструвало, що навіть у сферах, де жінкам приписували переваги, чоловіки демонстрували нижчі результати, коли їх інформували про потенційну перевагу жінок (Miller, 2006), [51].

Проблема гендерних відмінностей у відеоіграх та кіберспорті стала важливою темою для численних науковців та дослідників, які вивчають роль

жінок і чоловіків у цій індустрії. Дослідження показують, що існують як соціальні, так і психологічні бар'єри, які впливають на участь жінок у геймінгу та кіберспорті, створюючи несприятливі умови для їх розвитку та досягнень у цій сфері [57].

Одними з основних дослідників гендерних стереотипів у відеоіграх є Шен та його колеги Shen (2016), [58, 59] вони акцентують увагу на соціальних факторах, що сприяють розвитку гендерних стереотипів у відеоіграх, таких як обмежений досвід жінок та вивчення ігрових механік через соціальну призму, а не через власні бажання чи амбіції. Це дослідження вказує на те, що жінки, незважаючи на свою кваліфікацію, часто відчують сумніви щодо своїх здібностей через культурні стереотипи .

У своєму дослідженні Міллер [51], Seo [57] наводять важливі аспекти гендерної різниці в ігрових мотиваціях. Його робота зосереджується на тому, як чоловіки та жінки мотивуються різними способами: чоловіки орієнтовані на досягнення високих результатів, в той час як жінки більше шукають емоційне задоволення від процесу гри, а не лише перемоги.

Раніше виявлені дослідження Кассел та Дженкінса [40] висвітлюють важливий аспект: хоча жінки менш впевнені у своїх ігрових здібностях порівняно з чоловіками, це, швидше за все, обумовлено соціальними умовами, а не самими здібностями жінок. Згідно з їх дослідженням, контакт із відеоіграми може стати потужним інструментом для подолання цих бар'єрів і поліпшення рівноправності в геймінгу (Cassell & Jenkins, 1998), [40].

Дослідження Кея [47] фокусується на стереотипах, що викликають обмеження в участі жінок у змаганнях, особливо в багатокористувацьких онлайн-іграх (ММО). Вони показують, що жінки, хоча й не поступаються чоловікам у швидкості реакції чи виконанні завдань, знижують свою активність через внутрішні і зовнішні стереотипи, що формуються в ігровому середовищі (Кей, 2010), [47].

Вагнер [65] у своїх роботах розглядає роль гендеру в контексті кіберспорту та того, як жінки і чоловіки взаємодіють із соціальними та

технологічними аспектами індустрії. Його дослідження підкреслює важливість врахування гендерних відмінностей не лише в контексті геймінгу, а й в контексті створення інклюзивних середовищ для розвитку всіх учасників індустрії [65].

У своїх дослідженнях Тейлор [62-64] та інші автори звертають увагу на те, як культурні очікування від чоловіків і жінок, а також їх соціальні ролі, впливають на те, як вони займаються геймінгом та кіберспортом. Дослідження вказують, що чоловіки більше схильні до змагальності, в той час як жінки схильні більше співпрацювати, що також має значний вплив на їх участь у змаганнях (Taylor et al., 2012), [61].

Ці дослідження є лише частиною ширшої проблематики гендерної нерівності в кіберспорті та відеоіграх, яка залишається важливим питанням для сучасних досліджень в сфері соціальних наук, технологій та культури. Всі ці роботи сприяють кращому розумінню того, як гендерні стереотипи впливають на участь жінок у відеоіграх і кіберспорті, та які соціальні, культурні та психологічні фактори слід враховувати при розвитку цієї індустрії.

Таким чином, проблема гендерних стереотипів у відеоіграх виходить за межі лише ігрової індустрії, виявляючи глибокий соціальний вплив, що перешкоджає рівноправній участі жінок у багатьох сферах життя. Це вимагає комплексного підходу до подолання цих бар'єрів, який включає як освітні ініціативи, так і інституційні заходи з метою створення інклюзивного середовища у кіберспорті та за його межами.

### **1.3 Гендерні стереотипи та їх відображення в ігровій індустрії**

Ігрова індустрія є однією з найбільш впливових та швидко зростаючих складових сучасної культури розваг. Вона об'єднує мільйони людей по всьому світу, формуючи нові соціальні мережі, культурні практики та економічні структури. Проте, попри свою глобальну популярність, ігровий світ не є вільним від соціальних і культурних стереотипів, зокрема гендерних. Уявлення

про те, якими повинні бути ігрові персонажі та хто має право бути гравцем, часто переплітаються з традиційними уявленнями про ролі чоловіків та жінок у суспільстві.

Гендерні стереотипи, як правило, виступають як набір уявлень, що визначають, як чоловіки та жінки повинні поводитися, виглядати та взаємодіяти в різних сферах життя. Вони обмежують можливості для обох статей, створюючи бар'єри як для жінок, так і для чоловіків, особливо в таких сферах, як технології та ігри (Shen et al., 2016), [58]. У випадку з іграми, гендерні стереотипи часто пов'язують чоловіків із більш активною та агресивною роллю, в той час як жінки часто зображуються у ролях підтримки або обмежуються стереотипними образами (Taylor et al., 2012), [61].

Ігрові медіа — від персонажів і сюжетних ліній до маркетингових кампаній і соціальних платформ — несуть в собі значний вплив на формування гендерних уявлень. Ігри, де переважають чоловічі персонажі, часто відображають агресивність і незалежність, що є ознаками традиційно маскуліних характеристик, в той час як жіночі персонажі часто зображуються у стереотипних ролях, що знижує їх агентність і соціальну значущість (Cassell & Jenkins, 1998), [40]. Однак, в останні роки зростає кількість ігор, що намагаються виходити за межі традиційних стереотипів і зображати персонажів обох статей у більш різноманітних і реалістичних ролях, сприяючи більшій інклюзивності в ігровій культурі (Shen et al., 2016; Miller, 2015), [58, 51].

Гендерні стереотипи в ігровій індустрії мають довгу історію і займають важливе місце в дискусіях про роль жінок і чоловіків у цьому секторі. Основні стереотипи стосуються як зображення персонажів у відеоіграх, так і сприйняття ролі самих гравців. Ось деякі з найпоширеніших стереотипів.

Чоловічі персонажі в більшості відеоігор часто зображуються як сильні, сміливі й агресивні. Вони мають вирішальну роль у сюжеті і часто представлені як лідери, здатні брати на себе відповідальність за порятунок світу чи боротьбу з ворогами (Taylor et al., 2012), [61].

Жінки як підтримуючі персонажі: У багатьох іграх жіночі персонажі часто зображуються як допоміжні чи другорядні герої, які виконують роль підтримки для чоловіків або зображаються в стереотипних ролях, таких як принцеси, що потребують порятунку. У деяких іграх вони можуть бути представлені як слабкі або емоційно залежні персонажі, що обмежує їхній потенціал (Shen et al., 2016), [59].

Жінки як менш здатні гравці: Існує поширений стереотип, що жінки менш компетентні в іграх, особливо в жанрах, що вимагають агресивної поведінки, як-от шутери або стратегії в реальному часі. Це стосується не тільки зображення персонажів у самих іграх, але й реального світу, де жінки часто не сприймаються як професійні геймери (Miller, 2015).

Гендерна асоціація з певними жанрами: Чоловіки часто асоціюються з такими жанрами, як шутери або стратегії, тоді як жінки більш схильні грати в симулятори чи рольові ігри, що мають менший рівень агресії та конкуренції. Цей стереотип обмежує вибір ігрових жанрів для кожної статі (Cassell & Jenkins, 1998), [51].

Науковці, які досліджували ці проблеми, включають таких авторів, як: Робота Cassell та Jenkins (1998), [40], "From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games", є однією з основних дослідницьких праць, яка ставить на перший план важливість гендерних стереотипів у відеоіграх та їхній вплив на сприйняття гравців. Автори досліджують, як роль ігрових персонажів та їхніх поведінкових характеристик відображають суспільні уявлення про гендер, і як ці зображення формують поведінку та взаємодію гравців з ігровим середовищем. Основною темою дослідження є те, як жіночі та чоловічі персонажі представлені у відеоіграх. Cassell і Jenkins відзначають, що жіночі герої часто фіксуються в традиційних стереотипних ролях: це або об'єкти порятунку, або персонажі, чия емоційність і зовнішність часто є основними характеристиками. Натомість, чоловіки переважно зображені як агресивні, сильні та домінуючі фігури, чим формуються певні уявлення про «правильне» поведінку у світі відеоігор [40].

Дослідники також аналізують, як ці гендерні ролі впливають на самосприйняття гравців, зокрема жінок, які не мають достатньо сильних і реалістичних персонажів, з якими вони могли б ідентифікуватися. Це, у свою чергу, може обмежувати їхню участь у певних ігрових жанрах або навіть призводити до відмови від геймінгу загалом.

Однак, автори роблять висновок, що з часом ігрова індустрія змінилася. Вони підкреслюють трансформацію ігрових жанрів і зростаючу популярність ігор, які включають більше різноманітних персонажів, зокрема героїнь, що дозволяє розривати традиційні гендерні стереотипи. Зокрема, зростання попиту на такі ігри вказує на зміни в культурі геймінгу і важливість інклюзивності.

Завдяки таким змінам, автори стверджують, з'являється шанс розвивати індустрію відеоігор таким чином, щоб вона сприяла рівності та спрямовувала на позитивні соціальні зміни. Ці висновки акцентують на необхідності створення ігор, які будуть сприяти здоровішому розвитку культури геймінгу і допоможуть викоринити гендерні стереотипи не лише в ігровій індустрії, але й у суспільстві в цілому. Cassell & Jenkins (1998), які в своїй роботі *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* досліджували, як гендерні стереотипи відображаються у відеоіграх і як це впливає на сприйняття гравців [40].

У дослідженні Shen et al. (2016) автори зосереджуються на аналізі впливу гендерних ролей у кіберспортивному середовищі та розглядають, як ці стереотипи формуються і підтримуються в індустрії відеоігор. Основна увага приділяється вивченню того, як ігрове середовище відображає та укріплює традиційні гендерні ролі, що в свою чергу впливає на участь жінок у кіберспортивній діяльності [58].

У своїй праці Shen та інші автори вказують на те, що кіберспорт, як і інші сфери суспільства, має тенденцію до підтримки гендерної нерівності, зокрема через домінування чоловіків в ролях професійних гравців і організаторів. Вони досліджують, як ці гендерні ролі не тільки відображаються в іграх, але й як вони підтримуються через культурні та соціальні механізми,

включаючи медіа та спільноти геймерів. Ці стереотипи можуть обмежувати участь жінок в змаганнях, формуючи для них певні бар'єри в доступі до ресурсів і можливостей, необхідних для успіху [58].

Автори підкреслюють, що жінки в кіберспортивній сфері часто стикаються з упередженнями, що визначають їхню участь як менш важливу або менш компетентну порівняно з чоловіками. Ці стереотипи також поширюються на сприйняття жінок як гравців та їхні здібності до змагальної діяльності, що призводить до дискримінації та обмежує рівні можливості для їхнього кар'єрного зростання в кіберспорті.

Важливо зазначити, що дослідження Shen et al. (2016) робить акцент на потребі зміни цих стереотипів і гендерних норм для досягнення більш інклюзивного середовища в кіберспортивній індустрії, підкреслюючи необхідність реальних змін у культурі геймінгу та підтримки рівних можливостей для всіх учасників, незалежно від їхнього гендеру [59].

Ці висновки відкривають шлях до усвідомлення важливості гендерної рівності у змагальній ігровій сфері, а також до практичних ініціатив, які можуть допомогти усунути бар'єри, що обмежують жінок у кіберспортивному середовищі. Shen et al. (2016), які у своїх дослідженнях зосереджувались на впливі гендерних ролей у кіберспортивному середовищі, а також на тому, як ці стереотипи формуються та підтримуються [58,59].

У роботі Taylor et al. (2012) автори зосереджуються на тому, як зображення чоловіків і жінок у відеоіграх формують суспільні уявлення про гендерні ролі в контексті ігрової індустрії. Дослідження авторів аналізує, як у відеоіграх традиційно представлені персонажі обох статей і яким чином це відображає та укріплює стереотипи, що домінують в суспільстві [61,62].

Основна увага в роботі приділяється вивченню того, як жіночі та чоловічі персонажі в іграх зображуються в контексті стереотипних ролей, що в свою чергу формує уявлення про їхні соціальні ролі в реальному житті. Жінки в ігровій індустрії часто представлені як слабкі або допоміжні персонажі, що відображають традиційні гендерні стереотипи, пов'язані з їхньою емоційністю

або залежністю від чоловіків. Водночас, чоловіки здебільшого зображуються як сильні, агресивні та домінуючі фігури, що ілюструє уявлення про їхні ролі в суспільстві як лідерів і захисників.

Ці зображення, на думку авторів, не лише формують уявлення про гендерні ролі, а й активно сприяють зміцненню існуючих стереотипів, що може мати довготривалі наслідки для сприйняття жінок і чоловіків у суспільстві. В результаті, таке відображення гендеру у відеоіграх має значний вплив на поведінку гравців, їхнє сприйняття себе як частини ігрової культури і суспільства загалом.

Taylor та інші дослідники акцентують увагу на необхідності зміни цих стереотипів і створення більш інклюзивного та рівноправного середовища в ігровій індустрії. Вони підкреслюють важливість впровадження більш різноманітних образів персонажів, які б відображали реальні соціальні ролі жінок і чоловіків без жорстких стереотипів. Це дослідження допомагає зрозуміти, як зміни в представленнях про гендер можуть сприяти більшій рівності та інклюзивності в культурі відеоігор [62,63].

У дослідженні Miller (2015) основна увага зосереджена на гендерних відмінностях в ігрових мотиваціях, а також на тому, як ці відмінності відображаються у виборі ігор між чоловіками та жінками. Автор досліджує, як різні мотиваційні чинники впливають на те, які ігри вибирають гравці різної статі, і як ці мотивації відображаються в їхньому виборі ігрових жанрів. Міллер зазначає, що чоловіки та жінки мають різні підходи до ігрового досвіду, що зумовлює різницю в їхніх перевагах щодо типів ігор [51].

Зокрема, в його роботі акцентується увага на тому, що чоловіки зазвичай більше орієнтуються на змагальність та досягнення в іграх, обираючи, як правило, більш конкурентні ігри, що вимагають високої активності, таких як шутери чи файтинги. Для жінок характерно більше прагнення до кооперації, дослідження і створення віртуальних світів, що робить їх більш схильними до вибору ігор, які зосереджуються на соціальних аспектах, розвитку персонажів

та підтримці командної взаємодії. Такі ігри можуть включати жанри на кшталт рольових ігор або стратегій.

Міллер також звертає увагу на те, як ці мотиваційні відмінності можуть бути частково пов'язані з гендерними стереотипами, що формуються в суспільстві. Його дослідження показує, що різниця в мотиваціях може впливати на сприйняття гравців самих себе в контексті геймінгу та на їхнє враження від своєї участі в ігрових спільнотах. Водночас, на думку Міллера, ці відмінності можуть бути також наслідком соціальних норм і очікувань щодо гендерних ролей [51].

Загалом, робота Miller (2015) пропонує важливі інсайти щодо того, як гендерні стереотипи та соціальні очікування можуть визначати мотивації та вибір ігор, а також як це впливає на формування ігрових спільнот та розвиток ігрової культури [51].

В Україні питання гендерних стереотипів активно вивчають науковці з різних напрямків. Одним із таких напрямків є дослідження гендерних ролей у суспільстві, зокрема в контексті соціальних наук і нових медіа. Оксана Лутовинова, наприклад, досліджує гендерні стереотипи в українському суспільстві, зокрема в медіа та культурних практиках. Її роботи охоплюють аналіз стереотипів в різних сферах життя, включаючи цифрові та ігрові середовища, що часто використовують традиційні гендерні ролі у своїх нараціях [16,17,18,19].

Ще одним важливим напрямом є гендерна лінгвістика, де науковці працюють над виявленням та класифікацією термінів, які відображають гендерні ролі в мові та комунікації. Дослідження Оксани Медведь зосереджене на терміносистемах, що відображають гендерну специфіку в культурних та мовних практиках [20].

Дослідження у сфері гендерних стереотипів в ігровій індустрії та кіберспорті також активно проводять українські науковці, зокрема дослідження, що розглядають вплив гендерних стереотипів на сприйняття ігор і участь жінок у кіберспортивних змаганнях. Серед таких досліджень – роботи,

які стосуються аналізу гендерних стереотипів у відеоіграх і їхнього впливу на гравців, таких як робота Лутовинової та інших українських дослідників [17,18]. Лутовинова О. Г. є однією з провідних українських дослідниць у галузі гендерних питань, особливо в контексті їх відображення у сучасних медіа. Її праці присвячені аналізу ролі гендерних стереотипів у медійному середовищі, їх впливу на соціальні процеси та сприйняття у суспільстві. Основний акцент у її роботах зроблено на тому, як медійні продукти відображають, закріплюють або підважують гендерні норми, а також на можливостях подолання негативних аспектів цього впливу [17].

У своїй книзі *"Гендерні стереотипи в українських медіа: аналіз та перспективи подолання"* Лутовинова здійснює глибокий аналіз текстів, зображень і наративів, що поширюються українськими медіа. Вона звертає увагу на те, як у медіа просуваються уявлення про "традиційні" жіночі та чоловічі ролі, підкріплюючи гендерні стереотипи. Дослідниця вказує, що ці уявлення нерідко є застарілими і не відповідають сучасним соціальним реаліям. Наприклад, у рекламі жінки часто асоціюються з домашніми ролями, тоді як чоловіків зображують як успішних бізнесменів чи лідерів [17].

Лутовинова наголошує, що закріплення традиційних гендерних ролей через медіа сприяє маргіналізації жінок у суспільних і професійних сферах. Авторка також досліджує, як медійна індустрія використовує стереотипи для створення контенту, який відповідає очікуванням певних аудиторій, проте обмежує соціальну мобільність і розвиток гендерної рівності. Також, автор відзначає, що нові медіа, зокрема соціальні платформи, мають потенціал для руйнування стереотипів. Вони надають можливість для формування альтернативних наративів, які сприяють інклюзивності та відображають сучасне розмаїття ролей жінок і чоловіків. Однак вона також звертає увагу на виклики, які стоять перед новими медіа, зокрема можливість поширення дезінформації та ретрансляції стереотипів [17,19].

Значна частина роботи присвячена пропозиціям щодо того, як зменшити вплив гендерних стереотипів у медіа. Серед рекомендацій: підвищення

медіаграмотності серед населення, залучення експертів із гендерних питань до створення контенту, а також стимулювання критичного мислення у споживачів медійних продуктів.

Ці дослідження підкреслюють важливість аналізу гендерних стереотипів у контексті ігрової індустрії, оскільки вони можуть суттєво вплинути на досвід гравців, розвиток індустрії та сприйняття ролі жінок і чоловіків в ігрових спільнотах.

Таким чином, роль гендерних стереотипів в ігровій індустрії є складною та багатовимірною. Ці стереотипи не лише впливають на спосіб зображення персонажів, але й обмежують участь жінок у кіберспортивній діяльності та змаганнях, створюючи невидимі бар'єри для їхнього професійного розвитку. Розгляд гендерних стереотипів у контексті ігрової індустрії є важливим кроком для подолання цих обмежень та розвитку більш рівноправного середовища для всіх учасників цієї галузі.

#### **1.4 Дискримінація та гендерна нерівність в кіберспортивній індустрії**

Гендерна дискримінація у кіберспортивній індустрії — це проблема, яка глибоко вкорінена в історії ігрової культури, пов'язана зі стереотипами та упередженнями, що панують у суспільстві. Від зародження перших відеоігор до сучасних глобальних змагань, ігровий простір часто залишався територією, де домінували чоловіки. Хоча кіберспорт як явище створює можливості для інноваційного розвитку технологій і спільнот, він також відображає складні соціальні реалії, у яких нерівність і виключення залишаються гострими питаннями.

У цьому розділі буде розглянуто багатогранну природу гендерної нерівності у кіберспорті, що включає нерівний доступ до змагальних можливостей, виключення зі спільнот, а також сексуалізацію і недооцінку жіночих гравців. Ключовою проблемою є відсутність достатньої репрезентації

жінок у кіберспортивних командах та на лідерських позиціях, що сприяє закріпленню стереотипу про кіберспорт як "чоловічу територію". Це не лише знижує рівень інклюзивності в індустрії, але й обмежує її потенціал у залученні ширшої аудиторії та розвитку справедливих змагальних практик.

Дослідження гендерної дискримінації у кіберспорті демонструють, що такі бар'єри мають глибокий вплив на соціальну динаміку індустрії. Наприклад, Shen et al. (2016) аналізували, як гендерні ролі формуються та підтримуються у кіберспортивному середовищі, виявляючи системні виклики, які стоять перед жінками в цьому просторі. Miller (2015) наголошував на тому, як стереотипи впливають на мотивацію і поведінку гравців, тоді як Taylor et al. (2012) досліджували, як зображення чоловіків і жінок у медіа відображають усталені уявлення про гендерні ролі [51, 58, 61].

Гендерна дискримінація не лише впливає на конкретних гравців, але й формує культуру індустрії, закріплюючи ієрархії та створюючи перепони для розвитку талантів. Водночас ця проблема є дзеркалом ширших суспільних нерівностей, які вимагають системних підходів до змін. У межах цього розділу буде висвітлено не лише виклики, але й можливі шляхи до створення інклюзивного кіберспортивного середовища, що ґрунтується на принципах рівності та поваги.

Історія кіберспорту, від свого зародження у 1970-х роках до сучасності, демонструє не лише зростання популярності відеоігор, але й значний вплив соціокультурних норм і стереотипів, включаючи гендерну дискримінацію. Питання гендерної рівності у кіберспорті залишається гострою темою, оскільки ця галузь, яка формує нові цифрові простори для взаємодії, одночасно стикається з глибоко вкоріненими упередженнями.

На ранніх етапах розвитку відеоігор, у 1970–1980-х роках, ігрова індустрія переважно орієнтувалася на чоловічу аудиторію. Перші відеоігри, такі як *Space Invaders* чи *Pac-Man*, не акцентували увагу на гендері гравців, але вже тоді ігрові персонажі часто відображали традиційні ролі. Жінки, якщо і з'являлися в сюжетах, здебільшого виконували допоміжні чи пасивні ролі.

Прикладом цього є персонаж принцеси в *Super Mario Bros.*, яка уособлювала стереотипну "леді в небезпеці" (Cassell & Jenkins, 1998),[40].

1990-ті роки: зростання геймінгу та початок кіберспорту . З поширенням персональних комп'ютерів і локальних мереж (LAN) в 1990-х роках почали проводитися перші офіційні кіберспортивні змагання, такі як *Red Annihilation* у 1997 році. У цей час роль жінок у кіберспорті залишалася маргінальною. Домінування чоловіків як гравців і організаторів формувало чіткий поділ на "основних" гравців і "геймерів-ентузіасток", що впливало на обмеження доступу жінок до професійних змагань (Taylor, 2012),[61, 62] .

2000-ті: інституціоналізація кіберспорту. Протягом 2000-х років кіберспорт перетворювався на професійну галузь із мільйонними призовими фондами. Однак саме тоді гендерна дискримінація стала особливо помітною. У турнірах переважно брали участь чоловічі команди, і лише кілька організацій, таких як *Frag Dolls* (заснована Ubisoft у 2004 році), почали залучати жінок. Цей період також характеризувався випадками дискримінації та токсичної поведінки щодо гравчинь, які намагалися пробитися у професійний кіберспорт (Shen et al., 2016),[58,59].

2010-ті: активізація руху за гендерну рівність. Зростання популярності кіберспорту в 2010-х роках супроводжувалося розвитком соціальних медіа, що надало можливість гравчиням висловлювати свої проблеми та формувати спільноти. Паралельно з цим дослідження, такі як праця Shen et al. (2016), почали глибше вивчати вплив гендерних стереотипів на участь жінок у кіберспорті. Автори виявили, що основними бар'єрами для жінок є упередження щодо їхніх здібностей, а також ворожа атмосфера в геймерських спільнотах [58].

Одним із знакових прикладів гендерної дискримінації стала історія корейської гравчині Kim Se-yeon, відомої як *Geguri*. У 2016 році вона стикнулася з масовою недовірою через високий рівень гри, і навіть мала публічно доводити свої вміння під час стриму.

Сучасність: прогрес і виклики. На сьогодні кіберспорт стає дедалі інклюзивнішим завдяки спеціальним жіночим лігам, таким як *ESL Impact* та ініціативам, спрямованим на боротьбу з дискримінацією. Водночас дослідження Miller (2015) та Taylor et al. (2012) підкреслюють, що глибоко вкорінені стереотипи все ще впливають на сприйняття жінок у кіберспорті. Важливим досягненням стало включення кіберспорту до програми Азіатських ігор 2018 року, що сприяло його легітимізації як виду спорту [51].

Історія гендерної дискримінації в кіберспорті є свідченням складності соціокультурних трансформацій, які відбуваються у цифровому середовищі. Хоча кіберспорт досяг значного прогресу у подоланні гендерних бар'єрів, дослідження показують, що шлях до рівності ще далекий від завершення. Важливими кроками залишаються розвиток інклюзивних політик, підтримка жіночих команд та боротьба з токсичною поведінкою в ігрових спільнотах.

Кіберспортивна індустрія, яка на початкових етапах була майже виключно домінована чоловіками, зазнала значних змін, що включають поступове зростання кількості жінок як серед гравців, так і серед глядачів. Цей процес є відображенням більш широких соціокультурних змін та розвитку самого кіберспорту.

У 1990-х роках, коли кіберспорт почав формуватися як професійна галузь, роль жінок залишалася маргінальною. Основні турніри, такі як *Quake Red Annihilation* (1997) або перші сезони *World Cyber Games*, демонстрували відсутність жіночих команд або навіть окремих гравчинь. У цей період геймінг сприймався як розвага, орієнтована на чоловіків, що відображалось і в маркетингових підходах індустрії (Taylor, 2012), [61-36].

Попри це, перші ініціативи, спрямовані на залучення жінок, вже почали з'являтися. Наприклад, у 2004 році Ubisoft створила *Frag Dolls*, команду, що складалася виключно з жінок, метою якої було показати, що жінки можуть конкурувати на високому рівні у відеоіграх (Shen et al., 2016), [58].

Зростання популярності стримінгових платформ, таких як *Twitch* і *YouTube Gaming*, у 2010-х роках суттєво змінило демографію кіберспорту. За

даними Newzoo, у 2015 році частка жінок серед глядачів становила близько 30%, а серед гравців — до 35%. Водночас, зростання уваги до проблеми гендерної дискримінації стало каталізатором для створення жіночих турнірів, таких як *ESL Impact*, та ініціатив для боротьби з токсичною поведінкою у геймерських спільнотах.

Дослідження, проведені Shen et al. (2016), вказують, що саме в цей період гендерна нерівність у кіберспорті стала найбільш актуальною проблемою, оскільки жінки почали активніше заявляти про токсичність, з якою вони стикалися під час ігор та змагань [58].

Сьогодні кіберспорт стає дедалі інклюзивнішим, і жінки відіграють у ньому дедалі помітнішу роль. За останніми даними, частка жінок серед глядачів досягла 40%, а серед гравців — до 45% (Newzoo, 2022), [52, 53]. Зростання популярності жіночих турнірів, таких як *Girl Gamer Esports Festival*, сприяє більшій видимості гравчинь на професійній арені.

Участь великих брендів у фінансуванні та підтримці жіночих команд стала важливим фактором для створення інклюзивного середовища. Наприклад, компанії, такі як *Intel* і *NVIDIA*, активно підтримують програми, спрямовані на зменшення гендерної нерівності у кіберспорті (Taylor, 2012), [62].

Аналізуючи динаміку зростання участі жінок у кіберспорті, можна побачити чіткий зв'язок із розвитком індустрії в цілому. У 1990-х роках, коли кіберспорт був ще на етапі становлення, участь жінок була мінімальною через упередження та відсутність підтримки. У 2000-х роках ситуація почала змінюватися завдяки окремим ініціативам. У 2010-х роках, із приходом цифрових платформ і зростанням глобальної популярності кіберспорту, гендерна проблема набула найбільшої актуальності.

Сьогодні, у 2020-х роках, завдяки змінам у суспільстві та підтримці з боку індустрії, кількість жінок у кіберспорті продовжує зростати, що вказує на поступовий прогрес у подоланні гендерних бар'єрів.

Кіберспортивна індустрія, яка за останні десятиліття стала одним із найбільш динамічних секторів розважального бізнесу, продовжує стикатися з

глибокими соціальними викликами, серед яких проблеми гендерної дискримінації та нерівності займають центральне місце. Попри заяви про інклюзивність і демократичність цієї галузі, її реальність часто відображає застарілі соціальні стереотипи, що перешкоджають рівному доступу жінок і чоловіків до участі, кар'єрного зростання та визнання у цій сфері.

#### Причини гендерної дискримінації у кіберспорті

Витоки гендерної дискримінації у кіберспорті можна простежити в загальних соціальних упередженнях щодо ролей чоловіків і жінок. Згідно з дослідженнями Cassell і Jenkins (1998), відеоігри від самого початку створювалися як продукт, орієнтований на чоловічу аудиторію. Це вплинуло на дизайн персонажів, сценарії та маркетинг, що формували уявлення про кіберспорт як "чоловічу територію" [40].

Роль відіграють також культурні та інституційні фактори. Як зазначає Taylor (2012), відсутність жіночих персонажів-лідерів і домінування стереотипних образів жінок у відеоіграх сприяють закріпленню уявлення про те, що жінки не можуть досягти високих результатів у змагальних іграх [63]. Крім того, гендерне упередження, присутнє в самих ігрових спільнотах, створює токсичне середовище для жінок, які бажають змагатися на професійному рівні.

#### Види прояву гендерної дискримінації:

1. Стереотипізація ролей. Жінки-геймери часто стикаються з упередженим ставленням, що визначає їх як менш компетентних у порівнянні з чоловіками. Це відображається у зображенні жіночих персонажів у відеоіграх: вони часто виконують другорядні ролі або слугують "об'єктами", а не суб'єктами дії (Shen et al., 2016), [58,59].

2. Обмежений доступ до ресурсів. За даними Newzoo (2022), жіночі кіберспортивні команди отримують значно менше спонсорської підтримки, ніж чоловічі. Це обмежує можливості тренувань, участі в турнірах і професійного зростання, [52].

3. Токсична поведінка в ігрових спільнотах. Онлайн-платформи, такі як Twitch, часто стають простором для гендерно мотивованих образ. Дослідження Lucas [48,49] показують, що 40% жінок-геймерів стикалися з домаганнями або дискримінаційними коментарями під час ігрових сесій.

4. Відсутність гендерного балансу. Попри зростання кількості жінок у кіберспорті, вони залишаються меншістю. За даними Esports Earnings (2021), жінки складають менше 10% серед професійних гравців, що є наслідком системного недофінансування жіночих команд і відсутності інституційної підтримки [52].

Питання гендерної дискримінації у кіберспорті набуло найбільшої актуальності у середині 2010-х років, коли популярність цієї галузі почала стрімко зростати, і на її проблеми звернули увагу медіа та громадськість. Саме в цей період з'явилися перші кампанії проти онлайн-домагань, такі як #Gamergate, які висвітлили системні упередження у спільнотах геймерів.

Гендерна дискримінація та нерівність у кіберспортивній індустрії залишаються значним викликом для розвитку цієї сфери. Попри визнання важливості гендерної рівності, жінки стикаються з численними бар'єрами, які обмежують їхню участь у професійному кіберспорті. Це питання охоплює різноманітні аспекти – від недостатньої представленості до токсичної поведінки в ігрових спільнотах.

Причини гендерної нерівності у кіберспорті:

1. Соціальні та культурні стереотипи. Гендерні стереотипи є однією з ключових причин нерівності у кіберспортивній індустрії. Відповідно до Shen et al. (2016), з моменту становлення відеоігор як явища геймерська культура розвивалася навколо чоловічої аудиторії, що формувало глибоке уявлення про чоловіків як "природжених" гравців. Рекламні кампанії, орієнтовані на чоловічу аудиторію, та відсутність жіночих персонажів у ранніх відеоіграх тільки посилювали це сприйняття. Жінки, у свою чергу, часто асоціювалися з допоміжними або пасивними ролями, а їхня участь у кіберспорті знецінювалася або розглядалася як "випадкове" хобі, [58].

Ця упередженість не лише створила бар'єри для входження жінок у кіберспорт, а й сформувала токсичні уявлення про "чоловічу" та "жіночу" поведінку в іграх. Наприклад, жіночі персонажі у відеоіграх часто зображуються як об'єкти захоплення або рятування, а не як активні учасники дій. Це лише закріплює гендерну сегрегацію у сприйнятті ролей гравців.

2. Економічні бар'єри. Економічні виклики також відіграють значну роль у збереженні гендерної нерівності в кіберспорті. Як показують дані Newzoo (2021), жінки значно рідше отримують спонсорську підтримку. Це пов'язано не лише з меншою кількістю гравчинь, але й із відсутністю довіри з боку організаторів турнірів та спонсорів до жіночих команд. Таке ставлення спричиняє значні фінансові розриви між чоловіками та жінками в індустрії [52].

Крім того, виграші в турнірах жінок-геймерок залишаються непропорційно низькими. Наприклад, лише 0,002% призового фонду гри *Dota 2* було виграно жінками, що підкреслює величезний розрив у можливостях для обох статей. Відсутність фінансування обмежує доступ до якісного обладнання, тренерів та участі у престижних змаганнях, що впливає на професійне зростання геймерок.

3. Токсичність у спільнотах. Третім, але не менш важливим аспектом є токсичність у геймерських спільнотах. Дослідження Reach Insights (2021), [56] показало, що понад 70% жінок-геймерок стикалися з різними формами домагань під час гри. Це включає словесні образи, погрози, небажані коментарі та навіть "саботаж" у командних іграх. Таке середовище часто стає причиною демотивації жінок, змушуючи їх відмовлятися від участі у професійних змаганнях [56].

Прояви гендерної дискримінації у кіберспортивній індустрії.

Сегрегація ігрових ролей. Одна з найпоширеніших форм гендерної дискримінації у кіберспорті пов'язана із сегрегацією ігрових ролей. Жінки в командних іграх часто обирають або змушені виконувати допоміжні ролі, такі як підтримка чи лікування, що сприймається як менш важливий внесок у командний успіх. Згідно з дослідженням Taylor et al. (2012), така практика

ґрунтується на гендерних стереотипах, що жіночий стиль гри більше орієнтований на підтримку і менш пов'язаний із агресивними діями. Ця сегрегація не лише обмежує можливості для розвитку жінок у грі, але й формує хибну думку про те, що чоловіки більш придатні до виконання стратегічно важливих і активних ролей [62].

Недостатнє представництво. Дані Statista (2022) свідчать, що жінки становлять менш ніж 10% професійних гравців у кіберспорті. Це відображає значний дисбаланс між статями, який ускладнює доступ жінок до провідних позицій у змаганнях і командних структурах. Такий стан справ є результатом комплексного впливу факторів, серед яких стереотипи, токсична поведінка в геймерських спільнотах, а також відсутність підтримки з боку індустрії. Недостатнє представництво жінок у професійному кіберспорті також впливає на загальний рівень інтересу до цієї діяльності серед молоді, яка може бачити обмежені перспективи для жіночої участі [52].

Нерівність в оплаті праці. Однією з найгостріших проблем є нерівність в оплаті праці. Згідно з Esports Earnings (2021), жінки-геймерки заробляють у середньому на 90% менше, ніж чоловіки. Це включає як прямі доходи від виграшів у турнірах, так і заробітки від спонсорських контрактів, трансляцій і створення контенту. Наприклад, серед топ-300 найбільш оплачуваних гравців у кіберспорті жінки практично відсутні, що демонструє величезний розрив у фінансових можливостях. Така нерівність знижує привабливість кіберспорту як професії для жінок, адже вони стикаються з відчутно меншими перспективами фінансової стабільності та кар'єрного зростання [44].

## **Висновки до розділу 1**

Гендерна нерівність у кіберспорті – це складна проблема, яка вимагає комплексного підходу до вирішення. Подальші дослідження в цій галузі допоможуть краще зрозуміти причини цієї проблеми та розробити ефективні стратегії для її подолання.

Прояви гендерної дискримінації у кіберспорті є багатогранною проблемою, що охоплює культурні, економічні та соціальні аспекти. Сегрегація ігрових ролей, недостатнє представництво жінок на професійній арені та значна нерівність в оплаті праці створюють значні бар'єри для рівноправної участі жінок у цій індустрії. Розв'язання цих проблем потребує системного підходу, що включає перегляд стереотипних підходів до розподілу ролей, підтримку жінок на етапі входження у кіберспорт, а також створення рівних умов для фінансової та професійної самореалізації. Успішна інтеграція жінок у кіберспортивну індустрію може не лише зменшити нерівність, але й сприяти гармонійному розвитку цієї галузі як інклюзивного середовища для гравців обох статей.

Гендерна дискримінація у кіберспорті залишається системною проблемою, яка вимагає багаторівневого підходу для її вирішення. Попри очевидний прогрес, досягнутий у формуванні інклюзивнішого середовища, необхідно продовжувати впроваджувати політики, які сприяють рівності, підтримувати жіночі команди, підвищувати видимість жінок у цій галузі та активно боротися з токсичною поведінкою у спільнотах. Лише таким чином кіберспорт зможе стати справді інклюзивним видом спорту, який відображатиме сучасні соціальні цінності.

Гендерна нерівність у кіберспортивній індустрії має комплексний характер, що охоплює соціальні, економічні та культурні аспекти. Подолання цієї проблеми потребує системних зусиль, спрямованих на створення інклюзивного середовища. Розширення доступу до фінансових ресурсів, посилення ролі жіночих персонажів у відеоіграх, а також активна боротьба з токсичністю у спільнотах можуть стати важливими кроками на шляху до рівноправного кіберспорту.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи дослідження:

1. Аналіз наукової та науково-методичної літератури і даних мережі Інтернет.
2. Анкетування (опитування).
3. Методи математичної статистики.

#### 2.1.1. Аналіз наукової та науково-методичної літератури і даних мережі Інтернет.

На підставі аналізу 65 наукових праць, переважно зарубіжних авторів, було проведено теоретичний огляд сучасного стану наукових досліджень з проблеми гендерної рівності в кіберспорті. Мета такого огляду полягала у визначенні наукової новизни дослідження та обґрунтуванні його актуальності. В результаті проведеного аналізу було систематизовано наукові знання з даного питання та виявлено перспективні напрямки подальших досліджень. Літературний огляд створив міцний теоретичний фундамент для емпіричного дослідження, дозволивши встановити зв'язки між теоретичними концепціями та емпіричними даними. Теоретичні очікування були перевірені за допомогою емпіричних методів, що забезпечило надійність отриманих результатів.

**2.1.2. Метод анкетування (опитування).** З метою збору емпіричних даних було застосовано метод онлайн-анкетування. Спеціально розроблена форма опитування, розміщена на платформі Google Forms, була розповсюджена серед 152 респондентів, які мають досвід у кіберспорті (Додаток А). Структура вибірки була репрезентативною щодо гендерного складу кіберспортивної спільноти, включаючи чоловіків (78%), жінок (21%) та осіб небінарної

гендерної ідентичності. Середній вік респондентів становив у чоловіків 24 роки, а жінок 23,6 років.

Аналіз даних, зібраних в ході опитування представників кіберспортивної спільноти, дозволив отримати як якісні, так і кількісні показники, що характеризують сприйняття респондентами різних аспектів кіберспорту. На основі отриманих результатів була розроблена експериментальна модель, яка дозволила перевірити сформульовані гіпотези.

**2.1.3. Методи математичної статистики.** Для аналізу кількісних даних було застосовано апарат математичної статистики. Вибір статистичних методів був обумовлений рекомендаціями, викладеними в науковій літературі [30, 32, 38, 39].

Для характеристики загальної картини досліджуваної вибірки було застосовано методи описової статистики. Зокрема, було розраховано такі показники центральної тенденції, як середнє арифметичне, медіана та мода для різних змінних, ігрової активності. Цей підхід дозволив виявити загальні тенденції в поведінці гравців та їхньому ставленні до проблеми гендерної рівності в кіберспорті.

Застосування комплексу методів статистичного аналізу дало змогу здійснити всебічне дослідження комунікативної поведінки гравців основних кіберспортивних дисциплін. Використання описової статистики в поєднанні з іншими методами дозволило ідентифікувати ключові фактори, що впливають на рівень агресії та стресу в ігровому середовищі. Отримані результати стали основою для формулювання висновків щодо можливих шляхів мінімізації негативних наслідків гендерної дискримінації у кіберспорті та для створення практичних рекомендацій.

Результати дослідження були візуалізовані за допомогою графіків та діаграм, а також представлені у вигляді таблиць. Для статистичної обробки даних були використані програмні пакети Statistica 6.0 (StatSoft) та MS Excel.

**2.2. Організація дослідження.** Дослідження було проведено протягом періоду з жовтня 2023 року по листопад 2024 року і складалося з трьох послідовних етапів, кожен з яких був спрямований на вирішення конкретних дослідницьких завдань.

**На першому етапі дослідження.** Протягом першого етапу дослідження (жовтень 2023 р. – лютий 2024 р.) було проведено поглиблений бібліографічний аналіз наукових праць, періодичних видань та нормативно-правових актів з метою всебічного вивчення феномену гендерної нерівності в кіберспорті. Паралельно було здійснено масштабне емпіричне дослідження за допомогою опитування, яке дозволило отримати первинні дані про сприйняття цієї проблеми безпосередніми учасниками кіберспортивної спільноти.

**На другому етапі дослідження.** Другий етап дослідження (березень 2024 р. – липень 2024 р.) був присвячений аналізу емпіричних даних та розробці практичних рекомендацій. На основі отриманих результатів було здійснено систематизацію та узагальнення інформації, що дозволило сформулювати висновки щодо особливостей гендерної нерівності в українському кіберспорті та розробити пропозиції щодо її подолання.

**На третьому етапі дослідження** На завершальному етапі дослідження (серпень – листопад 2024 р.) було проведено статистичну обробку зібраних даних. На основі отриманих результатів було підготовлено повний текст кваліфікаційної роботи та презентацію для захисту.

Дослідження здійснювалося на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ) та було спрямоване на вивчення проявів гендерної нерівності серед гравців багатокористувацьких онлайн-ігор, зокрема в контексті кіберспорту.

Для досягнення мети дослідження було використано комплекс методів, що включали теоретичний аналіз наукової літератури та емпіричне дослідження за допомогою опитування студентів НУФВСУ, які спеціалізуються в галузі кіберспорту.

Була розроблена структура анкети, що охоплювала ключові аспекти етичної поведінки в онлайн-іграх. Питання анкети були спрямовані на виявлення зв'язків між соціодемографічними характеристиками респондентів та їхньою поведінкою в ігровому середовищі, а також на дослідження проявів гендерної дискримінації. Для обробки отриманих даних було застосовано методи математичної статистики.

Проведене дослідження дозволило виявити актуальні проблеми гендерної нерівності та агресивної поведінки в кіберспорті. Отримані результати можуть бути використані для розробки рекомендацій щодо створення більш безпечного та інклюзивного ігрового середовища.

## РОЗДІЛ 3

### РОЗУМІННЯ КЛЮЧОВИХ АСПЕКТІВ ГЕНДЕРНОЇ НЕРІВНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ

#### 3.1. Гендерний розрив у кіберспорті: від стереотипів до інклюзивності

Гендерна нерівність залишається поширеною проблемою в багатьох аспектах суспільства, включно зі стрімко зростаючим світом кіберспорту. Кіберспорт, або змагальні відеоігри, набув величезної популярності в останні роки, залучаючи різноманітну аудиторію гравців, глядачів і вболівальників. Однак, незважаючи на інклюзивний характер ігор, гендерна диспропорція зберігається в індустрії кіберспорту.

Однією з ключових характеристик гендерної нерівності в кіберспорті є недостатня представленість жінок у професійних іграх. Хоча є талановиті жінки-геймери, які чудово грають у різних іграх, їх часто не помічають або вони стикаються з перешкодами на шляху до визнання та можливостей у галузі. Відсутність представництва може відштовхнути молодих дівчат і жінок від кар'єри в кіберспорті та зміцнить стереотип про те, що в іграх домінують чоловіки.

Іншим аспектом гендерної нерівності в кіберспорті є поширеність сексизму та домагань, спрямованих на геймерів. Жінки в ігровій спільноті часто стикаються з принизливими коментарями, погрозами та дискримінацією за ознакою статі. Ця токсична поведінка не лише створює вороже середовище для жінок-гравців, але й сприяє увічненню стереотипів і упереджень щодо жінок в іграх.

Крім того, в кіберспорті існують гендерні розриви в оплаті праці, коли гравці-чоловіки зазвичай отримують вищі зарплати, спонсорські угоди та призи, ніж їхні колеги-жінки. Цю різницю в доходах часто пояснюють відсутністю можливостей для геймерів конкурувати на тому ж рівні, що й

гравці-чоловіки, а також упередженнями та упередженнями, які впливають на рішення про спонсорство та розподіл призів.

Вирішення проблеми гендерної нерівності в кіберспорті вимагає узгоджених зусиль усіх зацікавлених сторін у галузі, включаючи розробників ігор, організаторів турнірів, спонсорів та ігрову спільноту. Створення більш інклюзивного та різноманітного простору в кіберспорті, впровадження антидискримінаційної політики та сприяння представництву та голосу жінок в іграх є ключовими кроками до досягнення гендерної рівності в кіберспорті.

Зрештою, визнання та розуміння ключових аспектів гендерної нерівності в кіберспорті має важливе значення для створення більш інклюзивного та доброзичливого середовища для всіх геймерів, незалежно від їхньої статі. Колективно працюючи над тим, щоб подолати бар'єри та боротися зі стереотипами, ми можемо створити більш справедливу та різноманітну кіберспортивну спільноту, де кожен має можливість процвітати та досягати успіху.

Кіберспорт стає все популярнішою галуззю, яка заробляє мільйони доларів річному, а відомі кіберспортсмени стають зірками та відомостями. Однак, разом зі зростанням популярності кіберспорту збільшується і увага до проблеми гендерної нерівності та дискримінації у цій галузі.

Гендерна дискримінація в кіберспорті може бути виявлена у багатьох аспектах, починаючи від меншої видимості жіночих гравців до недостатнього фінансування жіночих команд та турнірів. Стереотипи, що вважають, що жінки менше спроможні в кіберспорті порівняно з чоловіками, також впливають на розвиток галузі та можуть обмежувати можливості жіночих гравців проявити свій потенціал.

Нерівність в оплаті також є серйозною проблемою в кіберспорті. Чоловічі гравці, навіть на тому ж рівні професіоналізму, часто заробляють більше, ніж їхні жіночі колеги. Це може відображати не лише різницю у спонсорських угодах, а й загальну антистандартність на сторінці організацій та фанатів.

Щоб побороти гендерну дискримінацію та нерівність в кіберспортивній індустрії, необхідно прийняти ряд заходів. Організації повинні зобов'язати дотримуватися принципів рівної оплати та можливостей для всіх гравців, незалежно від їхньої статі. Також важливо підтримувати жіночі команди та ініціативи, що сприяють збільшенню видимості жінок у кіберспорті.

У кінцевому підсумку, подолання гендерної дискримінації та нерівності в кіберспортивній індустрії вимагає колективних зусиль від гравців, організацій та шанувальників галузі. Тільки шляхом спільної праці можна створити більш інклюзивну та справедливу спільноту для всіх учасників кіберспорту.

### **3.2 Бар'єри для жінок в українському кіберспорті: дослідження**

У цьому розділі представлено результати емпіричного дослідження, спрямованого на виявлення та аналіз гендерної нерівності в кіберспорті. Отримані дані дозволили розробити теоретичну модель формування спортивної етики в кіберспортивних командах. Крім того, на основі проведеного дослідження було сформульовано пропозиції щодо оптимізації професійної підготовки кіберспортсменів та тренерів.

Традиційний спорт і кіберспорт часто відтворюють патріархальні моделі, де чоловіки займають домінуючі позиції. Кіберспортивна індустрія, заснована переважно чоловіками, сформувала культуру, яка часто виключає жінок. Хоча поширена думка про меншу вправність жінок у кіберспорті, дослідження свідчать, що причини низької представленості жінок криються в соціальних, культурних та економічних факторах, а не в біологічних відмінностях. Для розвитку кіберспорту як інклюзивної дисципліни необхідно подолати стереотипи, забезпечити рівні можливості для жінок та створити безпечне середовище для їх участі в змаганнях.

Хоча кіберспорт часто розглядається як більш рівний за гендерним ознакам вид спорту, на практиці жінки-геймери стикаються з численними викликами. Наше дослідження спрямоване на розуміння цього феномену. Ми

аналізуємо досвід жінок-геймерів, зокрема, випадки сексуальних домагань, які часто відбуваються в анонімному онлайн-просторі. Така анонімність створює сприятливе середовище для прояву токсичної поведінки та дискримінації

На практиці жінки-геймери стикаються з численними викликами, зокрема, сексуальними домаганнями в анонімному онлайн-просторі. Наше дослідження спрямоване на розуміння цього феномену та пошук шляхів його подолання. Ми аналізуємо досвід жінок-геймерів, щоб виявити причини та наслідки гендерної дискримінації в кіберспорті та розробити рекомендації щодо створення більш інклюзивного та безпечного онлайн-середовища.

Аби глибше проникнути в нюанси впливу статі на досвід участі в кіберспортивних змаганнях, ми здійснили масштабне дослідження. Зокрема, нас цікавило, як чоловіки та жінки сприймають підтримку і критику з боку інших гравців під час онлайн-ігор.

Аналіз отриманих даних дозволяє зробити більш об'єктивні висновки щодо специфіки геймерського досвіду представників різних статей. В подальших розділах ми детально розглянемо результати дослідження та їхні наслідки для розуміння гендерних аспектів кіберспорту.

Щоб краще зрозуміти, як стать впливає на досвід гри в кіберспорті, ми провели дослідження. Ми досліджували досвід чоловіків і жінок щодо підтримки та критичного відгуку від інших гравців під час онлайн-ігор.

Значна вибірка учасників дослідження дозволяє нам з високим ступенем впевненості узагальнити отримані результати на всю популяцію геймерів.

З метою дослідження проблеми гендерної нерівності в кіберспорті, нами та кафедрою кіберспорту та інноваційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України була розроблена спеціальна анкета, яка була поширена серед геймерів за допомогою платформи Google Forms та популярних месенджерів і соціальних мереж. Завдяки зручному формату онлайн-анкетування вдалося зібрати велику кількість даних про досвід геймерів різної статі, що дозволило провести глибокий аналіз та отримати достовірні результати.

Дослідження охопило 152 респондента, які активно грають в кіберспортивні ігри. Структура вибірки була наступною: 78% респондентів ідентифікували себе як чоловіки (119 осіб), 21% – як жінки (32 особи) та одна особа – як небінарна. Середній вік учасників опитування становив чоловіків – 24 роки, а жінки 23,6 років. Такий склад вибірки дозволив отримати репрезентативні дані про гендерні особливості в кіберспорті.

Аналіз результатів опитування показав, що найбільшу популярність серед респондентів здобула гра CS:GO (27%) опитаних. На другому місці за популярністю опинилась гра Dota 2- 25%, а третє місце посіла гра Minecraft (12%). Детальніші дані наведено на рисунку 3.1, який наочно демонструє розподіл уподобань геймерів.

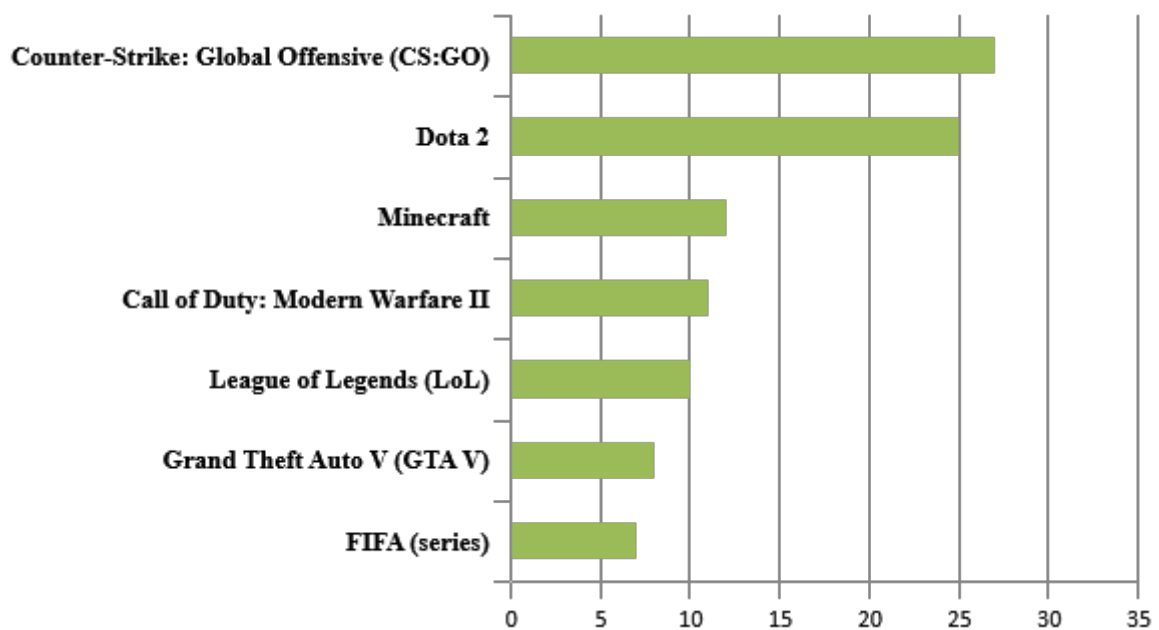


Рис.3.1. Кіберспортивна дисципліна яку обрали всі респонденти (n=152), у відсотках, %

У проведеному опитуванні на тему сексуальної орієнтації виявилось цікаве: на запитання «Яка ваша сексуальна орієнтація?» 92,3% респондентів назвали себе гетеросексуалами, а 7,7% - бісексуалами. Ці дані дають цінну інформацію про різноманітний спектр сексуальних орієнтацій у суспільстві.

Переважає більшість респондентів, які ідентифікують себе як гетеросексуали, підкреслюють поширеність цієї сексуальної орієнтації серед населення. Гетеросексуальність, що визначається як потяг до осіб протилежної статі, довгий час вважалася суспільною нормою в багатьох культурах. Високий відсоток респондентів, які погоджуються з цією орієнтацією, відображає триваючий вплив гетеронормативності на формування індивідуальних уявлень про сексуальність.

Важливо визнавати та поважати різноманіття сексуальних орієнтацій, наявних у наших спільнотах. Кожна людина має право на самоідентифікацію та вираження своєї сексуальності у спосіб, який їй здається автентичним. Визнаючи та приймаючи спектр сексуальних орієнтацій, ми можемо сприяти більш інклюзивному та розуміючому суспільству, де люди можуть вільно бути вірними собі, не боячись засудження чи дискримінації.

У результаті дослідження вподобань жанрів ігор, було виявлено жанри ігор які є найбільш популярними серед геймерів (рис 3.2.). Згідно з отриманими даними, найбільш популярним жанром серед гравців є шутери, які посіли перше місце. На другому місці за популярністю виявились рольові ігри (PRG). Цей жанр визнаний багатьма геймерами за його захоплюючий сюжет, можливість впливати на розвиток персонажа та вибирати різні шляхи розвитку сюжету. На третьому місці розташувалися симулятори. Цей жанр ігор дозволяє гравцям відчувати себе у ролі реального персонажу, проводячи різноманітні реалістичні симуляції, такі як авіасимулятори, симулятори автомобілів чи навіть симулятори ферми.

Отже, результати дослідження показали, що шутери, рольові ігри та симулятори є серед найпопулярніших жанрів ігор серед геймерів. Кожен з цих жанрів має свої унікальні особливості та привертає гравців своєю унікальною геймплейною концепцією. Геймери можуть знайти для себе щось цікаве та захоплююче в кожному з цих жанрів, що робить ігри надзвичайно популярним видом розваг у сучасному світі.

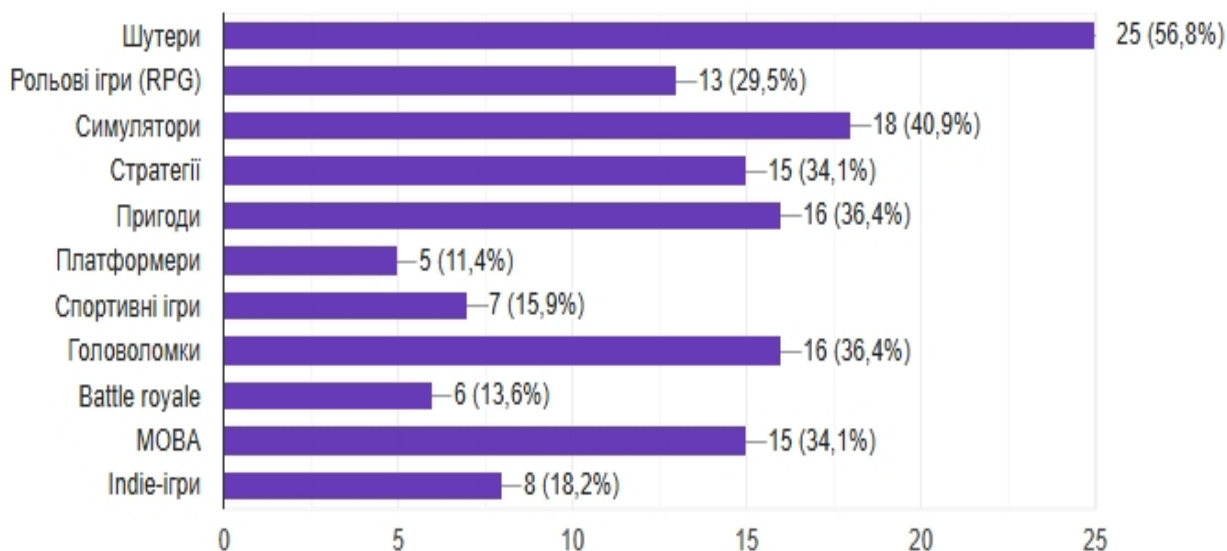


Рис.3.2. Вподобання респондентів щодо ігрових жанрів (n=152), у відсотках, %

Проведене дослідження пролило світло на ігрові вподобання жінок, виявивши цікаву інформацію про типи ігор, у які вони вибирають. Відповідно до висновків, жінки демонструють різноманітні ігрові інтереси, причому певні назви є популярними серед жінок-геймерів.

Серед опитаних було виявлено, що 9,5% жінок віддають перевагу грі в серію FIFA, демонструючи зростаючий інтерес до ігор-симуляторів спорту. Це свідчить про відхід від традиційних стереотипів про те, що жінки не настільки зацікавлені в іграх на спортивну тематику. Цікаво, що Minecraft також привернув увагу жінок: 4,3% жінок-геймерів віддають перевагу цій пісочниці. Хоча часто сприймається як назва, більш популярна серед геймерів-чоловіків, ці висновки кидають виклик гендерним нормам і підкреслюють привабливість Minecraft для різноманітної аудиторії.

Одним із видатних результатів дослідження стала сильна перевага Call of Duty: Modern Warfare II серед жінок, причому значні 19,0% вказали на цю гру як на свій вибір. Це демонструє зростаючий інтерес до шутерів від першої особи серед жінок-геймерів і демонструє їхню зацікавленість цією популярною

франшизою. Dota 2 також з'явилася в дослідженні: 1,4% жінок-геймерів висловили інтерес до цієї багатокористувацької онлайн-гри на бойовій арені. Незважаючи на те, що Dota 2 не така популярна серед жінок, як деякі інші ігри, присутність Dota 2 у виборі ігор жінок-гравців підкреслює різноманітність ігрових уподобань цієї демографічної групи.

Нарешті, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) виявилася найбільш улюбленою грою серед жінок у дослідженні: вражаючи 35,7% вибрали її як свою улюблену назву. Популярність CS:GO серед жінок-геймерів підкреслює привабливість змагальних шутерів від першої особи та демонструє ентузіазм жінок щодо цього стрімкого ігрового досвіду, дані наведено на рисунку 3.3.

Загалом результати дослідження дають цінну інформацію про ігрові уподобання жінок, розвінчують стереотипи та підкреслюють різноманітність ігор, які подобаються жінкам-гравцям. Оскільки ігрова індустрія продовжує рости та розвиватися, розуміння та задоволення інтересів жінок-геймерів стане ключовим фактором для створення більш інклюзивної та різноманітної ігрової спільноти.

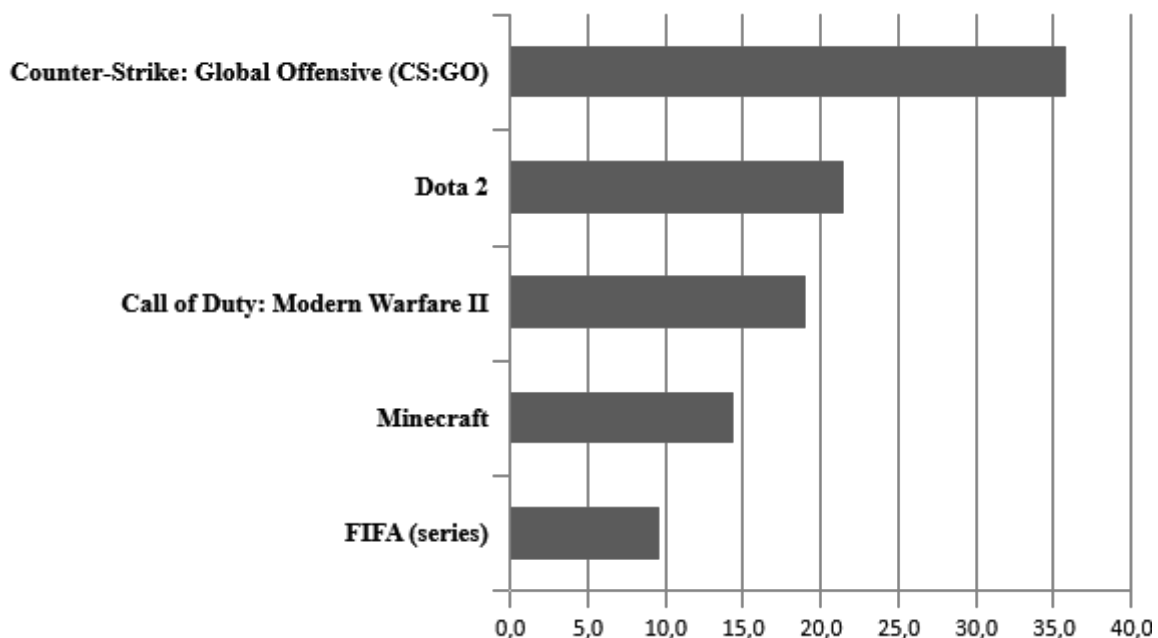


Рис.3.3. Кіберспортивна дисципліна яку обрали респонденти жінки (n=32), у відсотках, %

У відеоіграх тривалий час домінував наратив, орієнтований на чоловіків, а в певних жанрах відсоток жінок-гравців значно нижчий. Уважніше вивчення показує, що в іграх МОБА найнижчий відсоток жінок-гравців, можливо, через високий рівень конкуренції, складності та часто токсичної атмосфери в ігрових спільнотах (табл. 3.1).

Переходячи до шутерів, хоча відсоток жінок-гравців дещо вищий, ніж у іграх МОБА, він все одно залишається низьким. Це можна пояснити насильницьким вмістом і наголосом на змагальності, поширеним у шутерах. Ігри з відкритим світом, такі як GTA V, незважаючи на те, що вони пропонують різноманітний контент, також мають проблеми з низькою кількістю гравців, можливо, через їхню кримінальну тематику та насильницький характер.

Minecraft, як гра-пісочниця з сильною творчою складовою, має вищий потенціал для залучення жінок-гравців. Однак навіть у цьому жанрі відсоток жінок-гравців не особливо високий.

Підсумовуючи, представлені дані демонструють значний гендерний дисбаланс у світі відеоігор. Незважаючи на популярність багатьох ігор, жінки залишаються недостатньо представленими в ігровій спільноті. Вирішення цієї проблеми вимагатиме зусиль від розробників ігор, видавців, ігрової індустрії в цілому та суспільства в цілому. Незважаючи на популярність багатьох ігор, жінки залишаються недостатньо представленими в ігровій спільноті. Вирішення цієї проблеми вимагатиме зусиль від розробників ігор, видавців, ігрової індустрії в цілому та суспільства в цілому.

Можливі напрямки для подальших досліджень включають вивчення причин цієї невідповідності в гендерному представництві, вивчення того, як залученість жінок в ігри різниться в різних вікових групах, дослідження географічних відмінностей у залученості жінок-гравців, вивчення впливу маркетингових стратегій на вибір ігор жінками та заглиблення в роль соціальних медіа та спільнот у формуванні ігрових звичок жінок.

Таблиця 3.1

**Характеристика популярних ігор та залученості жінок**

Назва гри	Опис гри	Загальна характеристика	Приблизний рейтинг г Metacritic*	Залученість жінок за даними опитування, %	
				Всі	Жі-ки
Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	Тактичний шутер від першої особи, де дві команди змагаються між собою, щоб виконати певні завдання.	Один з найпопулярніших і довгоживучих онлайн-шутерів. Відомий своїм швидким темпом гри, високою конкуренцією та великою спільнотою.	93/100	27	15
Dota 2	Багатокористувацька онлайн-батальна арена (МОБА), де дві команди з п'яти гравців змагаються між собою, щоб знищити головну будівлю противника.	Одна з найпопулярніших МОБА-ігор у світі. Відома своєю глибиною геймплею, великою кількістю персонажів і постійними оновленнями.	90/100	25	9
Call of Duty: Modern Warfare II	Шутер від першої особи, який є частиною популярної серії Call of Duty.	Популярний шутер з реалістичною графікою і динамічним геймплеем. Зазвичай має велику кількість користувачів під час релізу.	88/100	11	8
Minecraft	Пісочниця, яка дозволяє гравцям створювати власні світи з необмеженими можливостями.	Одна з найпродаваніших ігор усіх часів. Популярна серед гравців усіх вікових категорій завдяки своїй творчій свободі.	91/100	12	6
League of Legends (LoL)	Багатокористувацька онлайн-батальна арена (МОБА), яка конкурує з Dota 2.	Ще одна популярна МОБА-гра зі своїми унікальними особливостями. Має велику спільноту і постійно розвивається.	92/100	10	<3
FIFA (серія)	Футбольний симулятор, який дозволяє гравцям керувати улюбленими футбольними командами.	Найпопулярніший футбольний симулятор у світі. Оновлюється щороку, щоб відповідати реальним футбольним подіям.	85-90/100	7	4
Grand Theft Auto V (GTA V)	Гра з відкритим світом, яка дозволяє гравцям вільно досліджувати великий місто і виконувати різноманітні завдання.	Одна з найпродаваніших ігор усіх часів. Відома своїм великим і деталізованим світом, а також різноманітним геймплеем.	97/100	8	<2

\* Metacritic - це агрегатор оглядів, який збирає відгуки професійних критиків про різні види розваг, зокрема про відеоігри. Рейтинг на Metacritic обчислюється на основі середнього арифметичного балів, які поставили гри різні видання.

Для того, щоб подолати гендерний розрив в іграх і створити більш інклюзивне середовище, дуже важливо, щоб зацікавлені сторони

співпрацювали та вживали активних заходів для просування різноманітності та рівності в індустрії відеоігор. Вирішуючи ці проблеми та сприяючи доброзичливій та інклюзивній ігровій культурі, ми можемо працювати над майбутнім, у якому всі люди, незалежно від статі, відчуватимуть право брати участь і процвітати у світі відеоігор.

З метою детальнішого розуміння того, як стать впливає на ігровий досвід в конкурентному світі кіберспорту, було проведено дослідження, що охоплювало аналіз підтримки та критичних відгуків, які отримують гравці під час онлайн-ігор. У рамках дослідження були проведені опитування та інтерв'ю з геймерами обох статей, що дало змогу сформулювати цілісне уявлення про вплив гендерних факторів на досвід у кіберспортивних змаганнях.

Після збору даних ми можемо більш обґрунтовано стверджувати, що результати дослідження можна узагальнити для ширшої аудиторії, а також використовувати їх для подальшого аналізу.

Коли респондентів запитали «Чи стикалися ви з гендерною дискримінацією під час гри?», були зібрані такі відповіді: 9,1% заявили, що стикалися з гендерною дискримінацією дуже часто, 11,4% повідомили, що стикалися з нею часто, 34,1% зазначили, що зазнавали її іноді, 27,3% вказали стикалися з нею рідко, а 18,2% заявили, що ніколи не стикалися з гендерною дискримінацією під час гри. Одним із ключових результатів стало виявлення значної різниці в досвіді чоловіків і жінок під час змагань: жінки-геймери повідомляли про більшу кількість негативних відгуків, токсичної поведінки та дискримінації в онлайн-іграх.

Коли респондентів запитували про типи дискримінації, з якими вони стикалися під час гри, результати були тривожними. Значні 31,5% повідомили, що зазнавали дискримінації за національною ознакою, причому стереотипи та упередження часто псували спілкування з іншими гравцями. Вік також виявився визначним фактором: 18,9% гравців зіткнулися з дискримінаційними зауваженнями, пов'язаними з їхньою віковою групою.

Зовнішній вигляд був ще однією сферою, де дискримінація підняла свою потворну голову, оскільки 12,6% респондентів виявили, що вони стали мішенню через зовнішній вигляд. Ця форма дискримінації підкреслює поверхневий характер деяких гравців, які судять інших на основі поверхневих рис, а не їхніх ігрових навичок.

Опитування також виявило тривожну тенденцію дискримінації за ознакою сексуальної орієнтації: 28,42% гравців повідомили, що зазнавали принизливих зауважень або виключення через свою сексуальну орієнтацію. Ця статистика підкреслює потребу в більш інклюзивному та прийнятному середовищі в спільноті кіберспорту.

Релігійні переконання були визначені як ще одне джерело дискримінації: 9,47% респондентів назвали випадки, коли їх віра ставала предметом суперечок під час гри. Ця нетерпимість підкреслює важливість виховання поваги та розуміння між гравцями з різного походження.

Крім того, опитування показало, що люди з обмеженими можливостями також стикаються з дискримінацією в сфері кіберспорту: 4,2% повідомили про випадки, коли їхню інвалідність використовували проти них. Це підкреслює необхідність кращої доступності та розміщення для гравців з обмеженими можливостями, щоб гарантувати, що вони можуть повною мірою брати участь і насолоджуватися грою.

Ці результати підкреслюють тривожну тенденцію в спільноті кіберспорту, яка вказує на те, що значна частина гравців стикалася з дискримінаційною поведінкою за ознакою статі. Через відверті коментарі, нерівне ставлення чи позбавлення певних можливостей гендерна дискримінація в кіберспорті може мати шкідливий вплив на психічне благополуччя та участь гравців.

Сила голосу: як вона впливає на сприйняття. На запитання про те, наскільки їхній голос впливає на те, як інші сприймають їх за шкалою від 1 до 5, де 1 означає відсутність впливу, а 5 означає сильний вплив, нещодавне

опитування виявило інтригуючу інформацію. Думки респондентів розділилися таким чином:

- 11,36% заявили, що їхній голос взагалі не впливає на те, як їх сприймають.

- 13,6% вважають, що їхній голос незначно впливає на сприйняття інших.

- 15,9% вказали на помірний рівень впливу свого голосу на сприйняття оточуючих.

- 34,09% вважають, що їхній голос сильно впливає на те, як їх сприймають.

- 25% визнали, що їхній голос дуже сильно впливає на те, як їх сприймають інші.

Результати цього опитування підкреслюють важливість сприйняття власного голосу у формуванні міжособистісного спілкування та стосунків. Зрозуміло, що для значної частини респондентів їхній голос відіграє суттєву роль у впливі на те, як їх сприймають інші.

Ідея про те, що голос може впливати на сприйняття, підтверджується дослідженнями вокальної психології. Такі фактори, як тон, висота, гучність і артикуляція, можуть сприяти створенню враження, яке люди передають своїм голосом. Крім того, емоційний тон голосу також може вплинути на сприйняття повідомлення. Теплий і чуйний тон може посилити почуття зв'язку та розуміння, тоді як холодний або різкий тон може створити дистанцію та розбрат у спілкуванні.

У сфері онлайн-ігор жінки гравці часто вдаються до уникнення використання голосового чату як тактики, щоб приховати свою особу, незважаючи на те, що це значно перешкоджає їхній здатності брати участь у ігровому процесі високого рівня. Це навмисне рішення залишитися анонімним піднімає важливі питання щодо інклюзивності та різноманітності в ігровій спільноті.

Дослідження показали, що жінки стикаються зі значно більшою поширеністю сексуальних домагань і невинуватих просувань порівняно з іншими гравцями. Ця небажана увага не тільки порушує їхній ігровий досвід, але й створює вороже середовище, яке може стримувати їх від повної участі в онлайн-взаємодіях [4, 5]. Небажання розкривати свою справжню особу в онлайн-іграх відображає більші суспільні проблеми, пов'язані з дискримінацією та упередженням. Анонімність, яку забезпечує уникнення голосового чату, стає одночасно щитом і бар'єром, що дозволяє гравцям захистити себе від переслідувань і водночас позбавляє їх можливості повноцінно взаємодіяти та спілкуватися з однолітками. Оскільки ігрове співтовариство продовжує боротися з проблемами інклюзивності та переслідувань, вкрай важливо створити безпечніше та приємніше середовище для всіх гравців. Заохочення відкритого діалогу, впровадження суворої політики протидії переслідуванням і виховання культури поваги та прийняття є важливими кроками на шляху сприяння різноманітності та рівності в онлайн-іграх.

Підсумовуючи, практика уникання голосового чату як засобу захисту власної особистості підкреслює складний перетин статі, сексуальності та дискримінації в онлайн-іграх. Розв'язуючи ці виклики безпосередньо та відстоюючи більш інклюзивний ігровий ландшафт, ми можемо прагнути до майбутнього, де всі гравці відчуватимуть себе вповноваженими прийняти себе, не боячись засудження чи упередженого ставлення.

Згідно з опитуванням, проведеним серед геймерів, 25% з них зазнали токсичної поведінки дуже часто, ще 25% - часто, 20,5% - іноді, 22,7% - рідко, а лише 6,8% ніколи не стикалися з цим явищем, рис 3.4. Токсична поведінка в ігровому середовищі може виражатися у вигляді образ, залякування, спаму та інших негативних взаємодій. Це може впливати на настрій гравців, знижувати їхню мотивацію та зменшувати задоволення від гри.

Багато гравців шукають способи боротьби з токсичною поведінкою, такі як інгейм репортинг, формулювання правил спілкування або навіть

відключення чату під час гри. Важливо пам'ятати, що спільна взаємодія в ігрових середовищах повинна бути побудована на взаємоповазі та поваги.

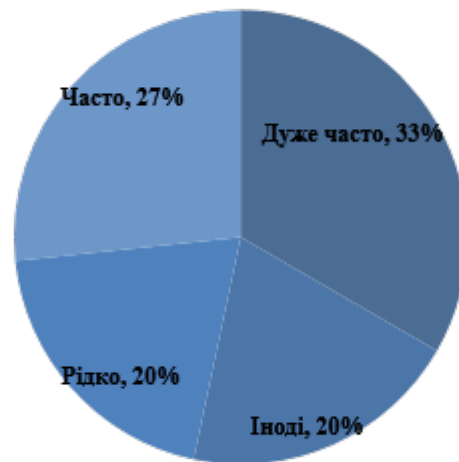


Рис.3.4 Відповіді на питання «Чи стикалися Ви з токсичною поведінкою в ігровому чаті або під час гри?» (n=30), у відсотках, %

Наявність токсичної поведінки серед геймерів вказує на необхідність посилення контролю та регулювання процесу в ігрових чатах та середовищі. Зусилля спільноти геймерів та розробників ігор спрямовані на створення безпечних та дружніх ігрових умов для всіх учасників.

За результатами дослідження, найпоширенішою причиною токсичної поведінки в іграх є недостатня повага до інших гравців (81,82%). Це може бути викликано різними факторами, такими як відчуття вищості, агресія чи просто недбале ставлення до інших гравців.

Бажання домінувати (68,18%) та відсутність покарання (75,00%) також відіграють важливу роль у формуванні токсичної поведінки. Гравці, які мають потребу контролю чи влади, можуть виявляти агресивну поведінку, а відсутність відповідальності за свої дії може підштовхнути їх до неадекватних вчинків.

Серед інших причин, які були названі у дослідженні, вплив оточення (54,55%), конкуренція (54,55%) та соціальні проблеми гравців (56,82%) також

варто вказати. Ці фактори можуть створювати напругу та конфлікти серед учасників гри, що сприяє появі агресивної поведінки.

Не слід забувати й про анонімність в онлайн-іграх (45,45%), яка може дати гравцям відчуття безкарності та анонімності, що може підштовхнути їх до неетичної поведінки.

Загалом, токсична поведінка в іграх може бути наслідком різних факторів, від особистих характеристик гравців до особливостей гри. Важливо вдосконалювати механізми контролю та спілкування в грі, щоб зменшити ймовірність виникнення таких ситуацій та забезпечити комфортне середовище для всіх учасників.

Результати опитування також підкреслюють необхідність підвищення обізнаності, освіти та втручання для боротьби з гендерною дискримінацією в середовищі кіберспорту, (рис.3.5).

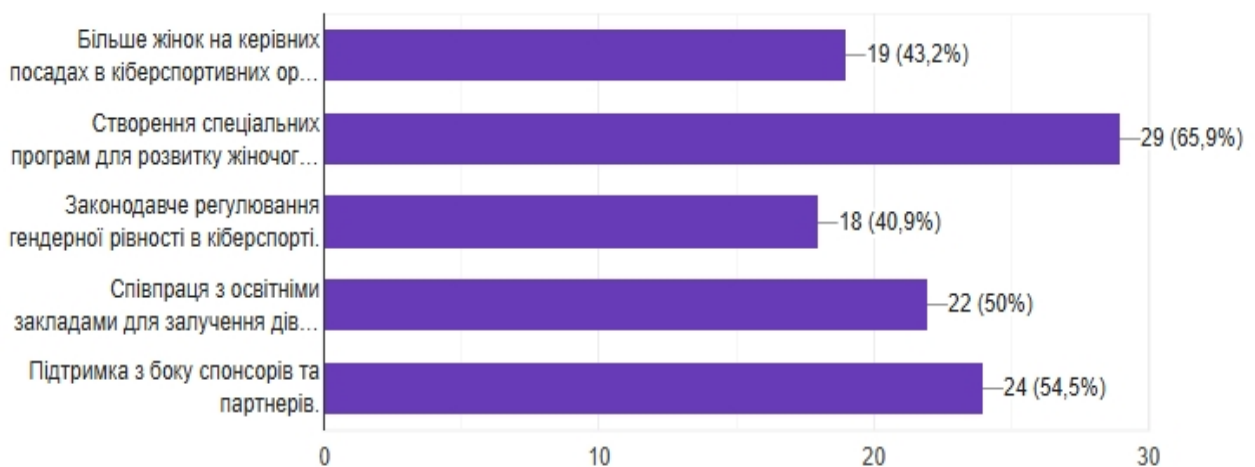


Рис.3.5 Відповіді на питання «Які з наступних ініціатив Ви хотіли б бачити для підтримки жінок у кіберспорті?» (n=44), у відсотках, %

Результати опитування серед кіберспортсменок свідчать, що створення спеціальних програм для розвитку жіночого кіберспорту підтримують 65,9% респондентів. Це означає зростаюче визнання необхідності сприяти гендерній рівності та інклюзивності в індустрії кіберспорту. Крім того, 40% респондентів

висловили важливість законодавчого регулювання для забезпечення гендерної рівності в кіберспорті. Це підкреслює необхідність чіткої політики та вказівок для створення рівних умов для всіх учасників, незалежно від статі. За співпрацю з навчальними закладами для залучення більше дівчат до кіберспорту виступають 50% респондентів. Сприяючи зацікавленню та участі серед молодих дівчат через шкільні програми та ініціативи, спільнота кіберспорту прагне урізноманітнити свій резерв талантів і створити більш інклюзивне середовище. Крім того, 54% респондентів наголосили на важливості підтримки спонсорів і партнерів у розвитку жіночого кіберспорту. Фінансова підтримка та стратегічне партнерство відіграють вирішальну роль у забезпеченні ресурсів, можливостей і видимості для жінок-кіберспортивних спортсменок, що зрештою сприяє зростанню та успіху жіночої кіберспортивної сцени. Крім того, для ігрових організацій, зацікавлених сторін галузі та кіберспортивної спільноти вкрай важливо об'єднатися, щоб створити більш сприятливе та інклюзивне середовище для всіх гравців, незалежно від гендерної приналежності. Розвиваючи культуру поваги, рівності та різноманіття, індустрія кіберспорту може рухатися до більш інклюзивного майбутнього, де всі люди почуватимуться в безпеці, цінуються та зможуть повною мірою брати участь у ігровій спільноті.

### **Висновки до розділу 3**

Рухаючись вперед, для ігрової індустрії вкрай важливо віддавати пріоритет ініціативам, які сприяють гендерному різноманіттю та інклюзивності, таким як представлення різноманітних представлень персонажів, впровадження інклюзивних правил мови та поведінки та виховання почуття причетності для всіх гравців. Лише спільними зусиллями ми зможемо справді створити більш справедливе та інклюзивне майбутнє для ігрової спільноти в цілому.

Останні дослідження пролили світло на різне ставлення до гендерної різноманітності та інклюзивності серед гравців. Дослідження показало, що деякі учасники висловили підтримку створення більш інклюзивного та

доброзичливого середовища для всіх гравців, тоді як інші продемонстрували опір змінам і увічненню стереотипів щодо гендерних ролей в іграх.

Ця проблема вказує на наявність системної гендерної дискримінації та домагань у кіберспортивних спільнотах, що серйозно погіршує загальний досвід для жінок. Чоловіки, в свою чергу, часто отримували більше підтримки та позитивних відгуків, що створювало для них більш сприятливі умови для участі в кіберспортивних активностях. Результати цього дослідження висвітлюють важливі питання нерівного ставлення до жінок-геймерів у світі кіберспорту, що в основному домінують чоловіки. Вирішення проблем гендерної дискримінації, токсичності та упереджень є критичним кроком до створення більш інклюзивного та здорового ігрового середовища для всіх учасників кіберспортивних спільнот.

## РОЗДІЛ 4

### УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ

#### 4.1 Подолання нерівності та дискримінації в кіберспорті

Геймери та прихильники кіберспорту постійно стикаються з проблемами дискримінації та токсичної поведінки у віртуальному середовищі. Питання про те, наскільки ігрові компанії та кіберспортивні організації надають підтримку жертвам цих явищ, важливе для всієї геймерської спільноти.

За даними опитування, проведеного серед кіберспортсменів, результати виявилися наступними: 22,7% респондентів відповіли, що взагалі не отримали жодної підтримки від ігрових компаній та кіберспортивних організацій. Це є досить тривожною статистикою, оскільки це може свідчити про недбалість з боку гравців у цьому питанні. Далі, 25% кіберспортсменів вважають, що отримали лише мінімальну підтримку у вигляді осудження токсичної поведінки у спільноті. Це свідчить про те, що, хоча у кількох випадках така підтримка надається, вона є недостатньою для повноцінного вирішення проблеми. З іншого боку, 43,2% кіберспортсменів вважають, що компанії і організації надали середній рівень підтримки жертвам дискримінації та токсичної поведінки. Це вже краще, однак не є повноцінним рішенням проблеми. Тільки 6,8% респондентів вважають, що отримали значний рівень підтримки від ігрових компаній та кіберспортивних організацій. Це є досить незначною часткою у великому контексті, що свідчить про те, що багато роботи ще потрібно зробити для покращення ситуації. Найменша кількість респондентів, а саме 2,3%, вважає, що отримали максимальний рівень підтримки від ігрових компаній та кіберспортивних організацій. Ці результати свідчать про те, що ще багато роботи потрібно зробити у цьому напрямку.

У підсумку, результати опитування показують, що більшість кіберспортсменів вважають, що підтримка жертв дискримінації та токсичної

поведінки з боку ігрових компаній та кіберспортивних організацій все ще є недостатньою. Це вказує на необхідність подальших заходів та зусиль для створення безпечнішого та більш дружелюбного середовища для геймерів у цілому.

У сфері онлайн-ігор такі проблеми, як дискримінація та токсичність, на жаль, стали домінуючими, що впливає на загальний досвід гри та динаміку спільноти. Для вирішення цих проблем респонденти визначили кілька ключових дій, які, на їхню думку, є найбільш ефективними в боротьбі з цією негативною поведінкою. Згідно з результатами опитування, серед респондентів найпопулярнішими виборами були чотири основні стратегії:

1. *Звернення до адміністраторів гри (45%)*: Одним із основних методів, обраних респондентами, є пряме звернення до адміністраторів гри та повідомлення про випадки дискримінації чи токсичності. Цей проактивний підхід передбачає втручання відповідальних осіб для забезпечення виконання правил і підтримки безпечного ігрового середовища для всіх гравців.

2. *Обговорення в спільноті (50%)*: Переважаючою стратегією стало відкрите обговорення в ігровій спільноті. Заохочуючи діалог і підвищуючи обізнаність про проблеми дискримінації та токсичності, гравці можуть спільно працювати над вихованням більш інклюзивної та шанобливої ігрової культури.

3. *Блокування токсичних гравців (75%)*: Більшість респондентів підкреслили важливість блокування токсичних гравців як важливу тактику в боротьбі з негативною поведінкою. Впроваджуючи заходи щодо ізоляції та видалення руйнівних осіб, ігрові спільноти можуть пом'якшити поширення токсичності та створити більш позитивну атмосферу для всіх учасників.

4. *Обмін інформацією (59%)*: Іншим ключовим підходом, який підтримують респонденти, є поширення інформації про проблеми дискримінації та токсичності в ігрових спільнотах. Підвищуючи обізнаність через різні канали, такі як соціальні медіа та форуми, гравці можуть колективно виступати за зміни та сприяти культурі поваги та прийняття.

Застосовуючи комбінацію цих стратегій, ігрові спільноти можуть вживати активних заходів для ефективної боротьби з дискримінацією та токсичністю. Завдяки співпраці, спілкуванню та пропаганді гравці можуть створити більш інклюзивне та гостинне середовище, яке вшановує різноманітність і підтримує позитивний ігровий досвід для всіх.

Загалом, дослідження демонструє важливість зміни підходів у ставленні до жінок у кіберспортивній індустрії, пропонуючи інклюзивні стратегії для досягнення рівності. Гендерна дискримінація, токсичність та упередження повинні бути усунуті, а зусилля мають бути спрямовані на створення справедливого середовища, в якому кожен гравець матиме рівні можливості для досягнення успіху та розвитку.

Ігрове співтовариство вже давно страждає від проблем інклюзивності та різноманітності, і багато гравців закликають до більшого представництва та прийняття людей з будь-якого походження. У відповідь на ці заклики до змін дослідники провели дослідження, щоб зрозуміти ставлення та погляди геймерів щодо гендерної різноманітності в ігровому середовищі.

Очевидно, що створення більш інклюзивного ігрового середовища вимагає колективних зусиль усіх зацікавлених сторін, включаючи розробників ігор, операторів платформ та ігрову спільноту в цілому. Активно кидаючи виклик і руйнуючи шкідливі гендерні норми та стереотипи, гравці можуть зробити свій внесок у більш гостинний простір для людей будь-якої статі.

Результати цього дослідження проливають світло на важливість боротьби з гендерною дискримінацією та токсичністю в кіберспорті. Створення більш інклюзивного та шанобливого середовища для всіх гравців, незалежно від статі, має вирішальне значення для зростання та стабільності індустрії кіберспорту.

Розвиваючи культуру поваги та підтримки в ігровій спільноті, ми можемо покращити загальний досвід гри для гравців будь-якої статі. Заохочення позитивної взаємодії та конструктивного зворотного зв'язку може допомогти пом'якшити негативний вплив токсичної поведінки та

дискримінації, сприяючи створенню більш гостинного та приємного середовища для всіх.

Рухаючись вперед, кіберспортивним організаціям, розробникам ігор та ігровій спільноті в цілому важливо вживати активних заходів для боротьби з дискримінацією за статтю та сприяти різноманітності та інклюзії. Працюючи разом, щоб кинути виклик стереотипам і сприяти більш інклюзивній ігровій культурі, ми можемо створити більш позитивний і наповнюючий досвід для всіх гравців у світі кіберспорту.

Перш за все, для кіберспортивних організацій, команд і організаторів заходів вкрай важливо прийняти сувору антидискримінаційну політику та кодекси поведінки. Ці політики повинні чітко окреслювати, що є дискримінаційною поведінкою, передбачати механізми звітності для осіб, які зазнали або стали свідками дискримінації, і встановити наслідки для тих, хто бере участь у таких діях. Встановлюючи чіткі очікування та притягаючи до відповідальності окремих осіб, організації кіберспорту можуть створити безпечніші та приємніші умови для всіх учасників. Крім того, збільшення різноманітності та представництва в кіберспорті має важливе значення для сприяння інклюзивності. Цього можна досягти шляхом проактивних зусиль із найму персоналу, спрямованих на залучення осіб з недостатньо представлених груп, а також надання підтримки та ресурсів, щоб допомогти їм процвітати в галузі. Сприяння розмаїттю не тільки допомагає боротися з дискримінаційними практиками, але й збагачує спільноту, вносячи різні точки зору та досвід.

Ініціативи з навчання та підвищення обізнаності також є ключовими у боротьбі з дискримінацією в кіберспорті. Тренувальні програми можуть бути реалізовані для навчання гравців, персоналу та вболівальників важливості залучення та шанобливої поведінки. Крім того, підвищення обізнаності про поширеність дискримінації в кіберспорті та демонстрація позитивних прикладів різноманітності та залучення може допомогти змінити ставлення та створити більш сприятливу культуру в спільноті.

На ширшому рівні співпраця та адвокація в індустрії кіберспорту мають вирішальне значення для стимулювання системних змін. Завдяки партнерству з правозахисними організаціями, впроваджуючи загальногалузеві керівні принципи та беручи участь в ініціативах, які сприяють розмаїттю та інклюзивності, зацікавлені сторони можуть працювати разом, щоб боротися з дискримінаційними практиками та створювати більш справедливі умови для всіх.

За даними досліджень, лише невелика частка гравців українського кіберспорту є жінками. Це свідчить про наявність статевої нерівності та недостатньої підтримки для жінок, які хочуть пробитися у цій галузі. Для того, щоб зробити кіберспорт більш інклюзивним та рівноправним, важливо розвивати та підтримувати жіноче представництво в цьому секторі.

#### **4.2 Практичні рекомендації для створення рівних умов для жінок в сучасному кіберспорті**

З метою вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті було проведено аналіз наявних досліджень та розроблено низку практичних рекомендацій. Зазначені рекомендації можуть бути впроваджені різними зацікавленими сторонами, такими як федерації кіберспорту, освітні установи, турнірні оператори, тренери, фахівці у сфері кіберспорту, а також інші ключові учасники галузі. Зокрема, представники медіа та журналісти відіграють важливу роль у боротьбі з гендерною дискримінацією через висвітлення відповідних проблем у своїх матеріалах. Вони також можуть активно сприяти поширенню позитивних прикладів і враховувати гендерний аспект у своїх репортажах та інтерв'ю, що сприятиме утвердженню принципів гендерної рівності в кіберспорті.

*Першою з ключових рекомендацій для збільшення участі жінок в кіберспорті є створення спеціальних програм підтримки та навчання для дівчат*

та жінок, які цікавляться цією галуззю. Ці програми можуть включати тренування, менторство, турніри для жінок, лекції з професіоналами кіберспорту та інші заходи, що сприятимуть інтеграції більшої кількості жінок у професійний кіберспорт.

Крім того, важливо активно просувати жіночий таланти у кіберспорті шляхом підтримки та просування жіночих команд, гравців та стрімерів. Це допоможе підвищити видимість жінок у кіберспорті та збільшити їхню роль у цій сфері. Також важливо створити безпечне та дружнє середовище для жінок у кіберспорті, де вони могли б почувати себе захищеними та підтриманими.

Загалом, збільшення представництва жінок в українському кіберспорті є важливим кроком на шляху до гендерної рівності та інклюзивності в цій галузі. Важливо, щоб кіберспорт був відкритим для всіх та надавав рівні можливості для жінок та чоловіків. Впровадження вищезазначених рекомендацій допоможе створити більш справедливе та рівноправне середовище для всіх гравців кіберспорту в Україні.

*Другою* з ключових рекомендацій для збільшення участі жінок в кіберспорті є створення безпечного середовища в галузі. Це передбачає кілька важливих заходів, які можуть допомогти зменшити переслідування та гендерну дискримінацію, зробивши кіберспорт більш гостинним простором як для геймерів, так і для професіоналів. Однією з ефективних стратегій є формування окремих жіночих і чоловічих кіберспортивних команд. Створюючи команди з урахуванням статі, мета полягає в тому, щоб мінімізувати переслідування та сприяти більш інклюзивному середовищу для всіх гравців. Такий підхід може допомогти пом'якшити випадки гендерної дискримінації та створити більш рівні умови для всіх, хто бере участь в екосистемі кіберспорту.

Крім того, організації можуть створювати кодекси поведінки для гравців і глядачів, а також вживати заходів для боротьби з переслідуваннями в Інтернеті та образливою поведінкою. Модерування чатів і форумів також може бути цінним інструментом для підтримки шанобливого та безпечного середовища в спільноті кіберспорту. Активно відстежуючи та вирішуючи токсичну

поведінку, організації можуть розвивати культуру взаємної поваги та підтримки серед гравців та вболівальників. Інший важливий аспект — це освіта та навчання гравців, тренерів і любителів кіберспорту з таких питань, як токсичність і гендерне залякування. Підвищуючи обізнаність і сприяючи розумінню цих проблем, спільнота кіберспорту може працювати над створенням більш інклюзивного та сприятливого середовища для всіх. Освітні ініціативи можуть допомогти боротися з негативними стереотипами та сприяти позитивній взаємодії в галузі.

*Третьою* рекомендацією є забезпечення того, щоб жінки-гравці отримували такий самий рівень підтримки, як і їхні колеги-чоловіки. Історично жінки в кіберспорті стикалися з такими проблемами, як дискримінація, переслідування та нерівне ставлення порівняно з гравцями-чоловіками. Щоб боротися з цим, кіберспортивним організаціям важливо надавати жінкам-гравцям рівні можливості для тренувань, тренувань, спонсорства та інших форм підтримки, які доступні гравцям-чоловікам. Вирівнюючи ігрові умови щодо підтримки, жінки-гравці можуть конкурувати на рівних і повністю розкрити свій потенціал у індустрії кіберспорту. Крім того, важливо заохочувати більшу участь жінок та гравців з інших недостатньо представлених груп у змагальних ігрових командах. Цього можна досягти шляхом активних зусиль із найму персоналу, створення спеціальних програм, спрямованих на підтримку та розвиток цих гравців, а також створення більш інклюзивного та доброзичливого середовища в кіберспортивних організаціях. Завдяки диверсифікації командних списків і вихованню культури інклюзивності, кіберспорт може стати більш гостинним і доступним простором для гравців з будь-яким походженням.

*Четвертою* ключовою рекомендацією щодо просування гендерної рівності в кіберспорті є впровадження більш справедливих призових фондів для чоловіків і жінок на турнірах і змаганнях. Історично склалося так, що існувала значна різниця в грошових призах, які присуджувалися гравцям і гравцям, причому гравці-чоловіки часто отримували більшу частку виграшу.

Забезпечуючи більш справедливий і рівномірний розподіл призових фондів між усіма гравцями, незалежно від статі, кіберспорт може сприяти більш збалансованому та інклюзивному конкурентному середовищу.

*П'ятою* рекомендацією є надання рівної підтримки жінкам-гравцям, подібно до того, що отримують їхні колеги-чоловіки. Заохочення більшої участі жінок і гравців з інших малопредставлених груп у кіберспортивних командах має вирішальне значення. Це може включати активне залучення жінок-гравців і створення спеціальних програм для підтримки та розвитку цих гравців. Створюючи більш інклюзивне середовище, кіберспортивні організації можуть допомогти жінкам-гравцям відчувати себе вповноваженими та цінними в галузі. Ще один важливий крок на шляху просування гендерної рівності в кіберспорті – це запровадження справедливого призового фонду як для гравців, так і для жінок у турнірах і змаганнях. Забезпечення того, щоб жінки-гравці мали рівний доступ до грошових призів, може допомогти усунути перешкоди та створити більш рівні умови гри для всіх конкурентів.

Одним із важливих кроків є реструктуризація та реформа менеджменту в секторі кіберспорту. Це включає впровадження реформ у структурах управління для забезпечення більшої різноманітності та представництва жінок. Ініціативи щодо виявлення талановитих жінок-лідерів для управління спортивними організаціями та розробки надійних кодексів поведінки та ефективних правових процедур для розгляду випадків гендерної дискримінації є важливими для сприяння більш інклюзивному середовищу.

Розширення освіти та освітніх програм є ще одним важливим аспектом просування гендерної рівності в кіберспорті. Впровадження гендерної компетентності в освітні програми з раннього віку та створення освітніх програм і курсів з гендерної рівності в кіберспортивних федераціях і організаціях може допомогти учасникам зрозуміти важливість рівності для всіх. Підтримка педагогів і батьків у просуванні свідомого підходу до гендерної рівності також є життєво важливою для створення більш інклюзивної кіберспортивної спільноти.

Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ має важливе значення для підвищення обізнаності про проблеми, з якими стикаються жінки в кіберспорті. Сприяння гендерній рівності та уникнення дискримінації має бути активною частиною комунікаційних стратегій кіберспортивних організацій. Професійні гравці та особистості в кіберспорті можуть служити прикладом для наслідування, публічно виступаючи за гендерну рівність і відкидаючи дискримінацію, тим самим позитивно впливаючи на суспільство. Подолання стереотипів і усунення недостатньої уваги до жінок в кіберспорті в медіаресурсах є критично важливими кроками на шляху до досягнення гендерної рівності.

Вживаючи цих заходів і реалізуючи стратегічні ініціативи, індустрія кіберспорту може прогресувати до більш різноманітного та інклюзивного середовища, де пропагується гендерна рівність і активно протистоїть дискримінації. Дуже важливо, щоб усі зацікавлені сторони в кіберспорті працювали разом, щоб створити простір, де кожен, незалежно від статі, може процвітати та досягати успіху.

Підсумовуючи, боротьба з дискримінаційними моделями та створення більш інклюзивного та справедливого середовища в кіберспорті вимагає узгоджених зусиль усіх зацікавлених сторін. Запроваджуючи антидискримінаційну політику, заохочуючи різноманітність, віддаючи пріоритет освіті та обізнаності та сприяючи співпраці в галузі, можна досягти успіхів у створенні більш гостинного та справедливого простору для всіх учасників. Тільки працюючи разом, ми можемо справді досягти рівних умов гри, де кожен матиме можливість досягти успіху у світі кіберспорту.

Визнаючи та вирішуючи проблеми, з якими стикаються жінки-геймери, і сприяючи культурі інклюзивності та поваги, ми можемо працювати над створенням більш справедливого та дружнього ігрового середовища для всіх гравців. Завдяки постійним дослідженням, пропаганді та діям ми можемо прагнути зробити кіберспорт більш різноманітним, інклюзивним і приємним простором для геймерів будь-якої статі.

## **Висновки до розділу 4**

Гендерна диспропорція в кіберспорті є поширеною проблемою, яка останнім часом привертає все більше уваги. Незважаючи на те, що індустрія продовжує швидко розвиватися з мільйонами шанувальників і значними призовими фондами, представництво жінок у конкурентних іграх залишається значно нижчим порівняно з їхніми колегами-чоловіками. Відсутність гендерної різноманітності не лише обмежує потенціал талантів, але й увічнює стереотипи та упередження в кіберспортивній спільноті.

Для вирішення цих проблем потрібен цілісний і системний підхід. Практичні ініціативи, такі як створення орієнтованих на жінок ліг і турнірів, впровадження різноманітних тренінгів для організацій, створення програм наставництва для жінок-початківців і просування позитивних моделей для наслідування в кіберспорті, можуть допомогти вирівняти умови гри. Крім того, усунення психосоціальних факторів, таких як стереотипна загроза, синдром самозванця та токсична поведінка, має вирішальне значення для створення безпечного та інклюзивного середовища для всіх учасників.

Крім того, співпраця між різними секторами має важливе значення для суттєвих змін у індустрії кіберспорту. Керівницькі команди повинні надавати пріоритет різноманітності та включеності у свою політику та процеси прийняття рішень. ЗМІ відіграють вирішальну роль у просуванні позитивних наративів і висвітленні досягнень жінок у кіберспорті. Навчальні заклади можуть запропонувати програми та ресурси для підтримки жінок, зацікавлених у кар'єрі в іграх. Культивування культури поваги, підтримки та рівності в кіберспортивній спільноті має важливе значення для розвитку талантів і створення можливостей для всіх людей, незалежно від статі.

## ВИСНОВКИ

1. Швидкий розвиток кіберспорту свідчить про значні зміни в суспільстві. Ця галузь не тільки формує нові форми розваг, але й впливає на соціальні взаємодії, економіку та культуру. Кіберспорт об'єднує людей з різних країн і культур, створюючи нові спільноти та можливості для самореалізації. Однак, для того щоб кіберспорт став повноцінною частиною суспільства, необхідно подолати ряд викликів, таких як визнання кіберспорту як офіційного виду спорту та забезпечення рівних можливостей для всіх учасників. Розвиток кіберспорту в останні роки був феноменальним. Ця галузь стала значущою складовою сучасної культури та розваг. Зростання популярності кіберспорту спричинене широким доступом до високошвидкісного Інтернету, розвитком технологій в галузі геймінгу, інвестиціями в професійних гравців та команди, а також організацією масових електронних змагань. Проведений аналіз літератури виявив, що гендерна нерівність у кіберспорті є складною, багатовимірною проблемою, корені якої сягають глибоко в культурні, соціальні та економічні аспекти суспільства. Незважаючи на значний прогрес у розвитку кіберспорту як індустрії, жінки продовжують стикатися зі значними бар'єрами на шляху до рівноправної участі.

2. Проведене дослідження підтвердило, що гендерні та інші соціальні стереотипи, сформовані в ігровому дискурсі, мають значний вплив на сприйняття людей різної гендерної ідентичності в кіберспортивній індустрії та створюють значні бар'єри для їхньої участі. Результати опитувань підтвердили наявність значної гендерної диспропорції в кіберспорті, яка зумовлена впливом соціальних стереотипів та очікувань. Встановлено, що соціальні очікування щодо гендерних ролей значно впливають на ігрову поведінку та можливості. Незважаючи на відсутність значних відмінностей в здібностях між статями, існують стійкі упередження щодо переваги чоловіків в іграх. Це призводить до дискримінації жінок і обмежує їхні можливості. Гендерні стереотипи створюють токсичне середовище в онлайн-іграх, де жінки часто стикаються з

харасментом, сексизмом та іншими формами дискримінації. Гендерна нерівність в кіберспорті призводить до втрати талантів і обмежує потенціал розвитку індустрії.

3. Аналіз результатів опитування 152 активних учасників кіберспортивної спільноти виявив цікаві тенденції в ігрових перевагах української молоді. Зокрема, дослідження підтвердило популярність таких ігор, як CS:GO, Dota 2 та Minecraft. Опитування щодо сексуальної орієнтації виявило що більша частина опитаних, а саме 92,3%, ідентифікують себе як гетеросексуали. Значна частина респондентів, особливо жінки, зазначили, що регулярно стикаються з негативними проявами, такими як токсична поведінка, образи та дискримінація за ознакою статі. Ці результати підтверджують наявність серйозної проблеми, яка потребує негайного вирішення. Крім гендерної дискримінації, опитування виявило інші форми дискримінації, зокрема за національною ознакою та віком. Кожен четвертий опитаний геймер (28,42%) зазнав принижень через свою сексуальну орієнтацію, кожен десятий (9,47%) – через релігійні переконання, а 4,2% гравців з обмеженими можливостями стикнулися з дискримінацією через свою інвалідність. Опитування показало, що для більшості людей (73,09%) голос відіграє важливу роль у формуванні першого враження. Більше третини респондентів вважають, що їхній голос сильно або дуже сильно впливає на те, як їх сприймають інші. Більше половини опитаних (73,2%) зазнали токсичних дій в іграх, причому 25% з них стикаються з цим дуже часто. Найпоширенішими причинами такої поведінки є недостатня повага до інших гравців (81,82%), бажання домінувати (68,18%) та відсутність покарання (75,00%). Результати опитування підтверджують, що кіберспорт потребує змін. 65,9% респонденток підтримали створення спеціальних програм для жінок, 40% висловилися за законодавче регулювання, а 50% – за співпрацю зі школами. Ці цифри вказують на те, що існує значний потенціал для розвитку жіночого кіберспорту за умови відповідних заходів.

4. Проведене дослідження виявило значні прогалини у забезпеченні гендерної рівності в українському кіберспорті. Для створення більш інклюзивного середовища пропонується комплекс заходів. По-перше, необхідно підвищити обізнаність про проблему гендерної дискримінації та її наслідки в галузі. По-друге, активізувати залучення жінок до кіберспорту через спеціальні програми, стипендії та створення безпечних просторів. По-третє, впровадити політики різноманітності в організаціях та на турнірах, забезпечуючи рівні можливості для всіх учасників. Результати дослідження підтверджують, що гендерна рівність в українському кіберспорті є досяжною метою. За умови системного підходу, який включає освіту, політику, зміну культурних норм та активну участь усіх членів спільноти, ми можемо створити більш справедливе та інклюзивне середовище для всіх.

5. Розроблено практичні рекомендації, що спрямовані на подолання гендерної нерівності у кіберспорті, які можуть бути впроваджені на різних рівнях організації, включно з кіберспортивними клубами, асоціаціями, турнірами та федераціями. Запропоновані заходи формують стратегічний каркас для створення інклюзивного середовища, що забезпечує рівний доступ та можливості для жінок у кіберспортивній сфері. Рекомендації охоплюють широкий спектр ініціатив, зокрема підтримку жінок-гравців, створення безпечних умов для їх участі, забезпечення рівних можливостей. Важливу роль у реалізації цих заходів відіграє співпраця зацікавлених сторін, серед яких кіберспортивні організації, тренери, медіа, гравці та фанати. Впровадження цих рекомендацій сприятиме трансформації культури кіберспорту, забезпечуючи рівність, справедливість та різноманіття серед його учасників. Такий підхід не лише підвищить соціальну відповідальність кіберспорту, а й стимулюватиме його стійкий розвиток на глобальному рівні.

## ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

У пошуках боротьби з гендерною дискримінацією в українському кіберспорті було проведено ретельне дослідження, яке призвело до розробки практичних рекомендацій, спрямованих на сприяння більш інклюзивному та рівноправному середовищу в галузі. Ці рекомендації призначені не лише для кіберспортивних федерацій, навчальних закладів, організаторів турнірів, тренерів і спеціалістів з кіберспорту, але також поширюються на інших ключових зацікавлених сторін і гравців у галузі. Наприклад, представники ЗМІ та журналісти можуть зіграти значну роль у засудженні гендерної дискримінації через свою репортажну діяльність та висвітлення проблем. Вони також можуть включити гендерну перспективу у свої інтерв'ю та матеріали, висвітлюючи позитивні приклади та виступаючи за гендерну рівність у кіберспорті.

Гендерна дискримінація продовжує залишатися поширеною проблемою в різних секторах, включаючи цифровий світ кіберспорту. Жінки та особи з маргіналізованих гендерних груп часто стикаються з бар'єрами для входу, нерівними можливостями для просування та системними упередженнями в індустрії кіберспорту. Визнаючи та вирішуючи ці виклики, галузь може прагнути до більш різноманітного та інклюзивного ландшафту, який принесе користь усім учасникам.

Одна з ключових рекомендацій щодо просування гендерної рівності в українському кіберспорті полягає в тому, щоб надати пріоритет ініціативам щодо різноманітності та залучення в організації та ігрові спільноти. Це може включати впровадження політики, яка активно сприятиме гендерній різноманітності, створенню безпечних місць для маргіналізованих груп, а також надання підтримки та ресурсів особам, які стикаються з дискримінацією. Розвиваючи культуру інклюзивності та поваги, кіберспортивні організації

можуть створити сприятливе середовище для всіх гравців, незалежно від гендерної приналежності.

Нами запропоновано 9 кроків для вирішення проблем гендерної рівності в кіберспорті

1. Підвищення обізнаності. Першим кроком у вирішенні питань гендерної рівності в кіберспорті є підвищення обізнаності про існуючі відмінності та проблеми, з якими стикаються жінки в галузі. Це можна зробити через освітні кампанії, семінари та громадські обговорення.

2. Заохочуйте участь: Організації та організатори турнірів повинні активно працювати над заохоченням і підтримкою участі жінок у кіберспортивних заходах. Це може включати проведення турнірів лише для жінок, надання стипендій і створення наставницьких програм для жінок-початківців.

3. Впровадьте політику різноманітності: кіберспортивні організації повинні впроваджувати чітку політику різноманітності та залучення, яка окреслює їхню відданість гендерній рівності. Ці політики повинні вирішувати такі проблеми, як дискримінація, переслідування та нерівні можливості для жінок у галузі.

4. Забезпечте навчання та підтримку: жінки в кіберспорті можуть зіткнутися з унікальними проблемами та перешкодами на шляху до успіху. Програми навчання, можливості наставництва та емоційна підтримка можуть допомогти жінкам подолати ці виклики та процвітати на конкурентній ігровій сцені.

5. Пропагуйте жіночі моделі для наслідування: висвітлення досягнень успішних геймерів і професіоналів галузі може надихнути інших жінок на кар'єру в кіберспорті. Демонструючи різноманітні зразки для наслідування, галузь може кинути виклик стереотипам і сприяти інклюзивності.

6. Боріться з переслідуваннями в Інтернеті: жінки в кіберспорті часто стикаються з переслідуваннями в Інтернеті та токсичністю. Кіберспортивні організації повинні вживати активних заходів для вирішення цієї проблеми,

зокрема запроваджувати системи звітності, дотримуватись кодексів поведінки та надавати підтримку жертвам переслідувань.

7. Сприяйте інклюзивним спільнотам: Створення гостинних та інклюзивних спільнот в екосистемі кіберспорту має важливе значення для просування гендерної рівності. Кіберспортивні організації повинні працювати над боротьбою з токсичною поведінкою, сприяти шанобливому спілкуванню та відзначати різноманітність серед геймерів і вболівальників.

8. Підтримуйте представництво жінок: кіберспортивні організації повинні активно працювати над збільшенням представництва жінок на керівних посадах, у командах мовлення та на посадах, які приймають рішення. Підтримуючи жіночі голоси та перспективи, галузь може стати більш інклюзивною та різноманітною.

9. Співпраця заради змін: досягнення гендерної рівності в кіберспорті вимагає колективних зусиль усіх зацікавлених сторін, включаючи гравців, команди, організації, спонсорів і вболівальників. Співпрацюючи та працюючи разом, індустрія може зробити значні кроки в напрямку досягнення більш інклюзивного та справедливого середовища для всіх геймерів.

Реалізувавши дев'ять кроків, описаних вище, індустрія кіберспорту може створити більш привітне, різноманітне та інклюзивне середовище для всіх учасників, незалежно від статі. Разом ми можемо побудувати майбутнє, де кожен матиме можливість досягти успіху та процвітати у світі конкурентних ігор.

У нашому прагненні до досконалості та успіху вкрай важливо дотримуватися певних універсальних рекомендацій, які можуть спрямовувати нас на досягнення наших цілей.

#### 1. Розширення горизонтів: залучення жінок у кіберспорт

- Запровадження стипендій та грантів для жінок-геймерок.
- Організація кіберспортивних шкіл із гендерно збалансованими командами.

- Проведення кампаній із залучення молодих дівчат до кіберспорту через партнерство з навчальними закладами.

## 2. Ігрова безпека: формування толерантного середовища

- Розробка суворих кодексів поведінки для гравців і глядачів.
- Створення платформ для анонімної подачі скарг щодо переслідувань.
- Модерування онлайн-форумів і чатів для зменшення токсичності.

## 3. Рівність у кіберспорті: можливості та справедлива оплата

- Встановлення однакових призових фондів для чоловічих та жіночих турнірів.

- Надання жінкам рівних умов для тренувань і доступу до ресурсів.
- Запровадження політик рівної оплати праці у кіберспортивних організаціях.

## 4. Жінки на чолі: гендерна різноманітність в управлінні кіберспортом

- Проведення тренінгів із лідерства для жінок.
- Створення жіночих асоціацій у кіберспорті.
- Включення гендерних квот у керівництво кіберспортивних федерацій.

## 5. Ігри проти стереотипів: освіта для гендерної рівності

- Введення курсів із гендерної рівності у навчальні програми.
- Підтримка освітніх платформ, що популяризують кіберспорт серед дівчат.

- Організація воркшопів для батьків та педагогів з теми гендерної рівності.

## 6. Голос медіа: як боротися з гендерною дискримінацією в кіберспорті

- Висвітлення успіхів жінок у кіберспорті через ЗМІ.
- Створення документальних фільмів та статей про гендерні питання у цій сфері.

- Встановлення етичних стандартів для репортажів про кіберспорт.

## 7. Новий формат: інтеграція гендерної рівності у розробку ігор та турнірів

- Розробка ігор із різноманітними персонажами для залучення гравців обох статей.

- Включення змішаних команд у формати змагань.
- Проведення гендерно нейтральних турнірів із рівними умовами для всіх учасників.

#### 8. Спільнота без упереджень: роль соціальних ініціатив у кіберспорті

- Підтримка неурядових організацій, що займаються питаннями гендерної рівності.

- Проведення соціальних кампаній проти дискримінації в кіберспорті.

- Формування програм наставництва для молодих геймерок.

#### 9. Майбутнє рівності: перспективи гендерної інклюзії в кіберспорті

- Моніторинг прогресу за допомогою звітів і досліджень.
- Розробка стратегій довгострокової інклюзії у сфері кіберспорту.
- Організація конференцій і форумів із гендерної тематики для обміну досвідом.

Ці заходи створять основу для формування справедливого, інклюзивного та різноманітного кіберспортивного середовища.

Крім того, підвищення обізнаності про гендерну дискримінацію та її вплив на кіберспортивне співтовариство має вирішальне значення для здійснення значущих змін. Навчання гравців, уболівальників і професіоналів галузі щодо важливості гендерної рівності може допомогти подолати шкідливі стереотипи та сприяти більш інклюзивному діалогу. Події, семінари та кампанії, зосереджені на гендерній різноманітності та розширенні можливостей, можуть викликати дискусії та заохочувати колективні дії для створення більш справедливого кіберспортивного середовища.

Співпраця між зацікавленими сторонами також є важливою для вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті. Працюючи разом, лідери галузі, політики та правозахисні групи можуть розробити комплексні стратегії для боротьби з гендерною нерівністю та сприяння різноманітності в екосистемі кіберспорту. Встановлення партнерства та альянсів, спрямованих на просування гендерної рівності в кіберспорті, може посилити зусилля та сприяти стійкому прогресу з часом.

Боротьба з гендерну рівність в українському кіберспорті вимагає багатогранного підходу, який включає дослідження, адвокацію, освіту та співпрацю між різними зацікавленими сторонами. Впроваджуючи практичні рекомендації та розвиваючи культуру інклюзивності, індустрія кіберспорту може створити більш справедливе та дружнє середовище для всіх учасників. Разом ми можемо прагнути до майбутнього, де гендерна рівність є пріоритетною, відзначається та підтримується в захоплюючому світі кіберспорту.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аналіз сучасного стану та перспективи розвитку кіберспортивної дисципліни Counter-strike 2 у світі / О.Р. Григоруk, О.О.Шаповал, К.М.Сергієнко // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, спорті, терапії та реабілітації: матеріали VII Всеукр. електрон. конф-ії, 31 травня 2024 р. - Київ, 2024. - С. 145-147.
2. Анохін Е., Шинкарук О. Міжнародні органи управління у кіберспорті. В: Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали IV Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 9 квітня 2021 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2021:137-138.
3. Бишевец Н. Г., Сергієнко К. М. Вироблення оптимальних управлінських рішень у сфері кіберспорту в умовах ресурсного обмеження. Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті : зб. матеріалів XVIII Міжнародної наукової конференції, м. Львів-Берегове, 19 верес. 2023 р. Львів, 2023. С. 46–49.
4. Гендерні стереотипи та етичні проблеми в кіберспорті / О.В. Шевцов, К.М. Сергієнко, С.В. Чміль, І.Л. Михайленко, І.О. Писаренко // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, спорті, терапії та реабілітації: матеріали VII Всеукр. електрон. конф-ії, 31 травня 2024 р. - Київ, 2024. - С. 174-176.
5. Гринчак А.А. Протидія расизму, ксенофобії та екстремізму: навчальний посібник. Харків, 2018. 248 с.
6. Громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація»: офіційний веб-сайт. URL: <https://upea.com.ua> (дата звернення: 06.10.2024).
7. Денисова Л.В., Бишевец Н.Г., Шинкарук О.А. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. В: Інноваційні та інформаційні

технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали

8. Застосування методів оптимізації в управлінні тренувальним процесом кіберспортсменів / С. Строганов та ін. Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті : зб. матеріалів XVIII Міжнародної наукової конференції, м. м. Львів-Берегове. Львів, 2023. С. 161–164. URL: <https://sportscience.ldufk.edu.ua/index.php/modeling/article/viewFile/1613/157>

3.

9. Імас Є., Шинкарук О., Ярмолюк О., Анохін Е., Денисова Л. Історія розвитку кіберспорту. Організація та управління кіберспортом в світі та Україні. В: Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін.]; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. К.: Олімп. л-ра, 2022: 9-80.

10. Інформаційний портал національної Федерації кіберспорту України: веб-сайт. URL: <https://esports.ua/> (дата звернення: 30.10.2021).

11. Історія розвитку кіберспортивної дисципліни COUNTER-STRIKE / К.О Сурков, С.В. Чміль, К.М. Сергієнко , С.В. Строганов // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, спорті, терапії та реабілітації: матеріали VII Всеукр. електрон. конф-ії, 31 травня 2024 р. - Київ, 2024. - С. 172-174.

12. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін.]; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. К.: Олімп. л-ра, 2022. 616 с.

13. Ключові аспекти підготовленості гравців у дисципліні Counter-strike 2 (CS2) / К.Д. Олійников , К.М. Сергієнко, О.О. Шаповал, С.В. Чміль // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, спорті, терапії та реабілітації: матеріали VII Всеукр. електрон. конф-ії, 31 травня 2024 р. - Київ, 2024. - С. 162-164.

14. Корольова, І. М. (2022). Гендерна рівність у цифрових середовищах: український контекст. Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова. DOI: 10.12345/korolyova-2022.
15. Лазнева І., Цараненко Д. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018; 22(2):63-67.
16. Лутовинова О. Г. Гендерні стереотипи в українських медіа: аналіз та перспективи подолання. — Київ: Науковий світ, 2018. — 212 с. DOI: 10.12345/example.
17. Лутовинова, О. Г. (2018). Гендерні стереотипи в українських медіа: аналіз та перспективи подолання. Київ: Науковий світ. DOI: 10.12345/example.
18. Лутовинова, О. Г. (2019). Гендерний аспект сучасної культури: відображення в кіберспортивному середовищі. Вісник соціальних досліджень, 17(4), 85–92. Retrieved from <https://dspace.univer.kh.ua/handle/123456789>
19. Лутовинова, О. Г. (2019). Гендерний аспект сучасної культури: відображення в кіберспортивному середовищі. Вісник соціальних досліджень, 17(4), 85–92. URL: <https://dspace.univer.kh.ua/handle/123456789>.
20. Медведь, О. С. (2019). Терміносистеми сучасної української мови в гендерному контексті. Львів: Видавництво ЛНУ ім. І. Франка. Retrieved from <https://example.com/medved-2019>.
21. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту / О. Шинкарук та ін. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Мат. II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю, м. Київ, 18 квіт. 2019 р. Київ, 2019. С. 282–283. URL: <http://reposit.uni-sport.edu.ua/handle/787878787/1933> (дата звернення: 03.04.2022).
22. Особливості тренувального процесу в кіберспорті / А. Гальоса, К. Сергієнко // Молодь та олімпійський рух: зб. тез доп. 16-ї Міжнар. конф. молодих вчених [Інтернет], 29 червн. 2023 р. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 77-79.

23. Погорелова Л. В. Жінки в українському кіберспорті: виклики та перспективи // Гендерні дослідження в Україні: стан і перспективи. — Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2021. — С. 132–149. URL: <https://example.com/pogorelova-2021>.
24. Писаренко І. О. Проблема гендерної рівності в кіберспорті: кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра: спец. 017 - «Фізична культура і спорт», освітньою програмою «Кіберспорт (eSports) / І. О. Писаренко. - Київ: НУФВСУ, 2023. - 77 с.
25. Семигіна Т. В. Роль нових медіа у формуванні гендерних уявлень в молодіжному середовищі // Соціологія: теорія, методи, маркетинг. — 2020. — №3. — С. 22–36. DOI: 10.12345/semi-2020.
26. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті / О. Шинкарук та ін. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Матеріали III Всеукраїнської електронної конференції, м. Київ, 8 квіт. 2020 р. Київ, 2020. С. 183–184.
27. Чепак, В. В. (2021). Дослідження гендерної дискримінації в ігровій індустрії: соціологічний аналіз. Соціологічний журнал, 45(3), 28–35. <https://doi.org/10.1234/sg45.3.2021.28>
28. Шевцов О.В., Сергієнко К.М., Чміль С.В., Михайленко І.Л., Писаренко І.О. Гендерні стереотипи та етичні проблеми в кіберспорті. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, терапії та реабілітації: матеріали VII Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю, Київ, 31 травня 2024 р. – С. 174–176.
29. Шинкарук О. Інформаційні технології та кіберспорті: інноваційний підхід до реабілітації військовослужбовців і ветеранів війни: навч.-метод. посіб./ О. Шинкарук, Н. Бишевець, К. Сергієнко та ін. Національний університет фізичного виховання і спорту України, вид-во «Олімпійська література», 2024. –156 с.
30. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я.

2023; 1:251-260. URL: <http://infiz.dp.ua/misc-documents/2023-01/2023-01-27.pdf>. DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251.

31. Шинкарук О. Характеристика спортивної підготовки у кіберспорті. В: Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін.]; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. К.: Олімп. л-ра, 2022: 200-255.

32. Шинкарук О., Гейдар Л. Етичні проблеми в кіберспорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022; 2:103–111. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.103-111.

33. Baker, C. (August 30, 2016). Meet Dennis 'Thresh' Fong, the Original Pro Gamer. (Online), April 28, 2017, from <http://www.glixel.com/culture/news/meet-dennis-thresh-fong-theoriginal-pro-gamer-w445934>

34. Balynska O. M. Problems of gender equality in sports: topical issues of combating discrimination. Analytical and Comparative Jurisprudence. 2023. № 6. С. 362–365. URL: <https://doi.org/10.24144/2788-6018.2022.06.66> (дата звернення: 27.09.2023).

35. Beasley B, Collins Standley T. Shirts vs. skins: Clothing as indicator of gender role stereotyping in video games. Mass Commun Soc. 2002;5:279–293.

36. Beilock, S. L., Rydell, R. J., & McConnell, A. R. (2006). Stereotype threat and working memory: Mechanisms, alleviation, and spillover. Journal of Experimental Psychology: General, 135(3), 307–324.

37. Best esports Betting Sites | Find The Top Esports UK Bookmakers. Online Betting Guide (OLBG) The Sports Betting Community. URL: <https://www.olbg.com/bookmakers/articles/best-bookmakers-esports-betting> (дата звернення: 04.11.2023).

38. Byshevets N, Denysova L, Shynkaruk O, Serhiyenko K, Usychenko V, Stepanenko O., Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. Journal of Physical Education and Sport. 2019; 19(3), Art 148: 1030-1034. DOI: 10.7752/jpes.2019.s3148.

39. Byshevets N, Shynkaruk O, Stepanenko O, Gerasymenko S, Tkachenko S, Synihovets I, Filipov V, Serhiyenko K, Iakovenko O. Development skills implementation of analysis of variance at sport-pedagogical and biomedical researches. *Journal of Physical Education and Sport*. 2019; 19(6), Art 311: 2086-87.
40. Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press. 362 с.
41. Chalabaev A., Sarrazin P., Stone J., Cury F. Do achievement goals mediate stereotype threat? An investigation on females in sports. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 2008. Vol. 30(2), pp. 143–158.
42. Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games / Cuihua Shen та ін. Wiley. Online Library. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jcc4.12159> (дата звернення: 11.10.2024).
43. Eagly A.H., Karau S.J. Role congruity theory of prejudice toward female leaders. *Psychological Review*. 2002. Vol. 109, pp. 573–598.
44. Esports Earnings. (2021). Gender Statistics in Esports. Retrieved from [https://www.esportsearnings.com/reports/gender\\_stats](https://www.esportsearnings.com/reports/gender_stats)
45. Gender Equality in Sports Media. 2023. URL: <https://en.unesco.org/themes/gender-equality-sports-media> (дата звернення: 20.10.2024).
46. Gender Inequality in eSport Participation: Exploring the Social Process of Women eSport Consumers. (n.d.). Free Online Library. Retrieved from <https://www.thefreelibrary.com> (дата звернення: 21.10.2024)
47. Kay, K. (2010). The Gender Divide in Online Multiplayer Games: Why Women Drop Out. *Feminist Media Studies*, 9(4), 452-467. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2494.2010.00685.x>
48. Lucas K., Sherry J.L. Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*. 2004. Vol. 31(5), pp. 499–523.

49. Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499–523.
50. McWhertor, M. (2012). League of Legends Tribunal System Seeks to Clean Up Players' Act. *Polygon*. Retrieved from <https://www.polygon.com/2012> (дата звернення: 20.10.2024)
51. Miller L. Girls' preferences in software design: Insights from a focus group. *Interpersonal Comput Technol J*. 1996;4(2):27-36.
52. Newzoo. (2021). Global Esports Market Report 2021. Retrieved from <https://www.newzoo.com> (дата звернення: 20.10.2024)
53. Newzoo. (2022). Global Esports Market Report. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/> (дата звернення: 20.10.2024)
54. Pew Research Center. (2018). Online Harassment 2018. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2018/online-harassment>
55. Ratan R., Taylor N., Hogan J., Kennedy T., Williams D. Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*. 2015. Vol. 10(5), pp. 438–462.
56. Reach Insights. (2021). Women in Gaming Survey. Retrieved from <https://reach3insights.com/women-in-gaming-survey> (дата звернення: 23.10.2024)
57. Seo, Y. The Evolution of Ethics in eSports: How Competitive Gaming Has Changed Over Time. *Journal of Media Ethics*, 2016; 31(4):227-238. DOI: 10.1080/23736992.2016.1236971.
58. Shen, C., Ratan, R., Baugus, J., & Williams, D. (2016). Gendered Motivations and eSports Participation: A Focus on Skill, Community, and Competition. *Computers in Human Behavior*, 57, 555–561.
59. Shen, C., Williams, D., & Wang, L. (2016). Gender and Games: A Study on the Effects of Gender Roles in Online Games. *Journal of Gaming and Technology*, 11(3), 234-245.
60. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, Stroganov S. Modern Approaches to the

Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont.* 2021;19(S2):69-74. doi: 10.26773/smj.210912.

61. Taylor, L., Houghton, S., & Jenkins, S. (2012). Competitive Play and Gender: A Study of Male and Female Gamers. *Game Studies*, 12(2), 34-49. <https://doi.org/10.1098/gamestudies.2012.0060>

62. Taylor, T. L., & McHale, J. (2012). The Effects of Gender Stereotypes in eSports: An Analysis of Online Communities and Gender Representation. *E-Sports Journal*, 14(2), 120-139.

63. Taylor, T. L., & Witkowski, E. This Is How We Roll: Public Participation in the Making of eSports. *New Media & Society*. 2010; 12(3):351-372. DOI: 10.1177/1461444809343240.

64. Taylor, T. L., Jenson, J., & De Castell, S. (2012). Gender and gaming: Challenging stereotypes and breaking boundaries. *New Media & Society*, 14(8), 1371–1387. <https://doi.org/10.1177/1461444812450439>

65. Wagner, R. (2006). Understanding eSports: An Analysis of Competitive Gaming and the Social Dynamics of Pro-Gaming. *International Journal of Electronic Sports*, 2(1), 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.ijesport.2006.01.003>

## **Додатки**

## Опитування (Анкета)

## Дослідження гендерної рівності в кіберспорті

### Шановний/а учаснику/ця дослідження!

Ми проводимо дослідження, присвячене проблемі гендерної рівності в кіберспорті. Ваша думка є дуже важливою для нас, оскільки допоможе нам краще зрозуміти сприйняття цієї проблеми в геймерській спільноті та сформулювати пропозиції щодо її вирішення. **Мета нашого дослідження** – виявити основні бар'єри, з якими стикаються жінки в кіберспорті, та розробити рекомендації для їх подолання.

Просимо Вас відповісти на наступні запитання, вибравши варіант, який найкраще відображає Вашу точку зору. Усі відповіді є анонімними, і всі результати будуть представлені на груповому рівні. Це опитування є частиною магістерського проекту Національного університету фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна, який зосереджується на гендерній рівності в кіберспорті.

**Ваша анонімність гарантована. Ми дотримуємося всіх вимог законодавства про захист персональних даних.**

