

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ  
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: **«Становлення та розвиток жіночого кіберспорту»**

Здобувач вищої освіти першого рівня (бакалавр)  
Каравасілій Анастасія Анатоліївна  
Науковий керівник: к.фіз.вих., доцент Сергієнко К.М.  
Рецензент: к.фіз.вих., доцент Блистів Т.В.  
Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри  
(протокол № 15 від 25 квітня 2025 р.)  
Завідувач кафедри, к.фіз.вих., доцент: Яковенко О.О.

---

Київ – 2025

**ЗМІСТ**

	<b>ВСТУП</b>	3
<b>Розділ 1</b>	<b>ІСТОРИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИНИКНЕННЯ ЖІНОЧОГО КІБЕРСПОРТУ</b>	5
<b>1.1</b>	Гендер. Проблематика гендера в індустрії ігор	5
<b>1.2</b>	Сприйняття чоловіків та жінок з приводу ігор	7
<b>1.3</b>	Проблеми жіночого кіберспорту	9
<b>1.4</b>	Гендерна дискримінація, приниження та висміювання	10
	Висновок до розділу 1	11
<b>Розділ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	12
<b>2.1</b>	Методи дослідження	12
<b>2.2.</b>	Організація дослідження	13
<b>Розділ 3</b>	<b>ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМ ЖІНОЧОГО КІБЕРСПОРТУ</b>	15
<b>3.1</b>	Гендерна нерівність: причини та наслідки	14
<b>3.2</b>	Аналіз діяльності жінок в кіберспорті, та їх ігрового досвіду	18
<b>3.3</b>	Ігрова поведінка жінок.	21
<b>3.4</b>	Відомі жінки в сфері кіберспорту	24
	Висновок до розділу 3	26
	<b>ВИСНОВКИ</b>	27
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	29

## ВСТУП

**Актуальність.** Кіберспорт стрімко розвивається, набуваючи статусу глобальної індустрії, що об'єднує мільйони гравців по всьому світу. Попри значну частку жінок серед геймерів, їхнє представництво у професійних кіберспортивних лігах залишається вкрай низьким [1, 16, 21, 25]. Ця диспропорція зумовлена низкою факторів, зокрема гендерними стереотипами, браком належної фінансової та медійної підтримки, а також системними бар'єрами, що обмежують можливості жінок у професійному геймінгу [8,9,16, 21, 26].

Актуальність дослідження розвитку жіночого кіберспорту визначається нагальною потребою у створенні інклюзивного та справедливого кіберспортивного середовища, де кожна людина, незалежно від статі, має рівні можливості для досягнення успіху та реалізації свого потенціалу [9, 21, 25]. Це включає в себе сприяння розвитку спеціалізованих жіночих ліг та турнірів, збільшення представництва жінок у престижних міжнародних змаганнях, боротьбу з гендерною дискримінацією та упередженнями на всіх рівнях кіберспортивної екосистеми, а також створення безпечного та сприятливого онлайн-середовища.

Аналіз факторів, що впливають на кар'єрний шлях жінок у кіберспорті, розробка стратегій для їхнього професійного зростання, а також популяризація успішних спортсменок жінок як важливих рольових моделей є надзвичайно актуальними для забезпечення сталого та інклюзивного розвитку кіберспортивної галузі в цілому.

Таким чином, дослідження проблеми розвитку жіночого кіберспорту сприятиме розробці стратегій інтеграції жінок у професійне середовище, усуненню бар'єрів та створенню рівноправної кіберспортивної спільноти.

**Мета дослідження** - виявити проблеми, з якими стикаються жінки в кіберспорті.

Для досягнення мети необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Вивчити історичні передумови жіночого кіберспорту та проблеми гендерної нерівності в ігровій індустрії.

2. Дослідити проблеми розвитку жіночого кіберспорту.

3. Провести аналіз ігрового досвіду та поведінки жінок у кіберспорті.

**Об'єкт** – проблеми поведінки жінок та особливості їх досвіду в ігровій індустрії кіберспорту.

**Предмет** – вплив соціальних, психологічних чинників на участь жінок в кіберспорті.

**Методи досліджень.** В роботі використовувались аналізи даних мережі Інтернет та науково-методичної літератури; аналізи протоколів змагань та відео аналіз; спостереження; опитування; метод експертних оцінок; порівняльний аналіз та систематизація; методи математичної статистики.

**Новизна роботи.** Проведено глибокий аналіз історії та проблем у жіночому кіберспорті, досліджено різні гендерні проблеми у кіберспорті.

- вперше в роботі комплексно розглянуто розвиток жіночого кіберспорту, виявлено відношення до жінок, бар'єри, що стримують участь до повноцінної участі на рівних правах;
- вперше запропоновано систематизований підхід до вивчення;
- вперше використано комплексний та міждисциплінарний підход до проблеми, це дозволило глибше зрозуміти виклики, з якими стикаються жінки у кіберспорті та й сприяти розробці ефективних рішень для їхнього подолання.

**Практична значимість.** полягала в тому, що отримані результати досліджень можуть бути використані в роботі Федерації кіберспорту України, в освітньому процесі при підготовці здобувачів вищої освіти зі спеціалізації кіберспорт. Дані досліджень можуть бути використані під час проведення науково-дослідних практик, з метою поглибленню знань студентів у цій сфері та вдосконаленню їх дослідницьких навичок. Також, отримані дані наукової роботи можуть бути використані для створення підтримки жінок, як в кіберспорті так і в звичайному житті, тренінги, заходи тощо.

**Обсяг та структура.** Конкурсна робота містить вступ, 3 розділи, висновки, список використаних джерел (26 джерел, з них 14 іноземних).

Роботу викладено на 31 сторінках тексту, містить 1 таблицю і 5 рисунків. .

## РОЗДІЛ 1.

# ІСТОРИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ВИНИКНЕННЯ ЖІНОЧОГО КІБЕРСПОРТУ

### 1.1 Гендер. Питання гендеру в ігровій індустрії

Ця частина присвячена дослідженню історичних обставин, що вплинули на формування переконливих традицій та гендерних стереотипів. Вивчення основних теоретичних підходів до розуміння поняття «гендер», аналіз сприйняття чоловіків і жінок у відеоіграх, а також жіночої проблематики в кіберпросторі допоможе з'ясувати минулі та сучасні тенденції розвитку цієї індустрії.

А як щодо визначення поняття «гендер»? *Гендер* (англ. gender - *стать, рід, різновид, від давньофранцузького genre, genre - рід, стать, характер, стать, лат. genus - рід, плем'я, особа, стать*) - соціальне позначення, пов'язане з жінками та чоловіками; соціальні ролі, пов'язані з фемінністю та маскулінністю, яких очікують від жінок і чоловіків у певному суспільстві. Поняття гендер виникло в 1960-х роках. Існує дві найпоширеніші версії походження терміну. За однією з них, дослідник Джон Мані (1921-2006; США) використав його у 1955 році в Британському журналі медичної сексології. Інша версія приписує термін психоаналітику Роберту Столлеру (1924-1991; США), який у 1968 році використав це слово у назві своєї статті «*Секс і гендер: Про розвиток маскулінності та фемінності*».

З медицини термін «гендер» поступово перейшов у гуманітарні та соціальні науки і став широко використовуватися в 1970-1980-х роках. Якщо звернутися до питання еволюції гендерних досліджень у психології, то відправною точкою не є 1975 рік, коли термін «гендер» було введено в науковий обіг. Першопрохідцем у цій новій галузі був Г. Гейманс, автор монографії «*Психологія жінки*» (1911). Гендерна ідентичність та гендерна соціалізація розкриті в монографії М. Мід «*Дорослішання на Самоа*» (1928). Ці теоретичні праці сприяли експериментальним дослідженням (Г. Томпсон, Л. Холлінгворт, Г. Дойч, Я. Лампл де Грут та багато інших), які підтвердили

більшу інтелектуальну схожість чоловіків і жінок, ніж їхні відмінності. Вивчення гендерної проблематики пов'язане з більш витонченим дослідженням таємниць людської душі. К.-Г. Юнг, зокрема, висловлював таку думку: не існує чоловіка, повністю позбавленого жіночих рис. І навпаки. Він ввів архетипні визначення «*мужності*» і

«*жіночності*», тобто аніма, яка формує думку, і аніма, яка відтворює настрої.

Сходження гендерних досліджень пов'язане з глибшим вивченням таємниць людської психіки. Наприклад, К.-Г. Юнг писав, що немає чоловіка, який був би повністю вільний від жіночих рис. І навпаки. Він ввів поняття архетипів «*мужності*» і «*жіночності*», тобто анімусу, який формує думку, і аніми, яка відображає настрої.

*Проблематика гендера в індустрії ігор.* Щоб зрозуміти, чому в ігровій індустрії існують гендерні проблеми, нам потрібно подивитися в історію. Україна, як і більшість країн, відчула на собі довготривалий вплив патріархату, який особливо відчутно проявився в радянські часи. Період «жіночого домашнього рабства» змінився періодом, коли жіночі ролі включали повну роботу, ведення домашнього господарства та виховання дітей. При цьому жінкам не дозволяли входити в зони, де вони могли б продемонструвати інтелект, а робота обмежувалася фізичними навантаженнями та елементарними завданнями. Більшість чоловіків допускалися до посад, де вони мали приймати рішення, висловлювати власні ідеї та впливати на розвиток різних галузей.

Гендерне представлення у відеоіграх — це відмінність і особливості зображення чоловіків і жінок у відеоіграх, які визначаються соціальними факторами. Це предмет гендерних досліджень, особливо зосереджених на складних проявах сексизму, особливо в контексті сексизму у відеоіграх.

Пропорція чоловічих і жіночих персонажів у відеоіграх незбалансована. Хоча жінки становлять половину ігрової аудиторії, вони значно недостатньо представлені як персонажі в основних іграх, незважаючи на популярність культових героїнь, таких як Самус Аран або Лара Крофт. Аналіз сучасних ігор показує, що навіть за наявності сильних жіночих прототипів, таких як Лара

Крофт чи Самус Аран, публічний дискурс залишається незбалансованим. Дослідження міжнародних студій показують, що саме через укорінену культуру стереотипів аудиторія неадекватно розуміє реальні досягнення жінок у спорті. Таким чином, проблема полягає не лише в поданні персонажів, а й у сприйнятті ролі самих жінок, що є перешкодою для їх повної інтеграції в це поле.

У зображенні жінок в іграх часто використовуються традиційні гендерні ролі, сексуальна об'єктивація або негативні стереотипи, такі як пасивна «дівчина в біді», що сприяє мізогії. Чоловічі персонажі є стереотипно гіпермаскулінними: їх зображують великими та мускулистими, часто в агресивних ролях.

Попередні дослідження гендерного представництва у відеоіграх показали гендерно упереджене середовище. Наприклад, аналіз показав, що у відеоіграх більше чоловічих персонажів, ніж жіночих [16].

## **1.2 Сприйняття чоловіків та жінок з приводу ігор**

Історія еволюції зображень у відеоіграх. За останні кілька десятиліть відеоігри стали чинником у формуванні сучасної культури, відображаючи як еволюцію соціальних норм, так і стійкі уявлення про гендер. У ранніх іграх персонажі-чоловіки були традиційно сильними, рішучими та з агресивною енергією, яка існувала з усталеною гіпермаскулінністю дейнен. Натомість зображення жінок часто обмежується стереотипами – або як пасивних «дівчат у біді», які чекають на порятунок, або як сексуальних об'єктів, де зовнішність переважає функціональні наміри героїні. Варто також відзначити, що вже в 1980-х і 1990-х роках були спроби створити сильні жіночі прототипи (наприклад, Лара Крофт в серіалі «Розкрадачка гробниць»), але в їх образі часто змішувалися позитивні риси зі стереотипами.[2]

Представництво в засобів масової інформації (ЗМІ) та видимість в аудиторії. Сучасна ігрова індустрія активно використовує маркетингові та візуальні прийоми для формування образу своїх персонажів. Більшість реклами наголошує на мужності, ставках і незалежності, які традиційно асоціюються з чоловіками-героями. Зміцнення цих стереотипів не тільки впливає на загальне

сприйняття аудиторії, але й встановлює соціальні стандарти для вікових груп, на які впливає цифрова культура. Жіночі персонажі набагато частіше систематичні у формі гіперсексуальних образів або як фетиші з певними емоційними чи декоративними функціями, що зменшує зусилля сучасних виконавиць ідентифікуватись зі своїми персонажами.

Соціальні наслідки та вплив на участь у кіберспорті. Щоб зрозуміти, чому існують гендерні проблеми в ігровій індустрії, потрібно зазирнути в історію. Україна, як і більшість країн, пережила тривалий вплив патріархату, який був особливо помітним у радянські часи. Період «жіночого домашнього рабства» змінився періодом, коли роль жінки полягала у повній зайнятості, веденні домашнього господарства та вихованні дітей. Жінок не допускали до сфер, де вони могли б застосувати свій інтелект, а їхня праця обмежувалася фізичними зусиллями та чорною роботою. Більшість чоловіків були допущені до посад, де їм потрібно було приймати рішення, говорити за себе і своєю присутністю формувати різні сфери. Гендерна репрезентація у відеоіграх - це відмінності та особливості образів чоловіків і жінок у відеоіграх, які визначаються соціальними чинниками. Є об'єктом гендерних досліджень, зокрема з фокусом на комплексні публікації сексизму, особливо в контексті сексизму у відеоіграх.

Співвідношення чоловічих і жіночих персонажів в іграх є незбалансованим. Хоча жінки становлять половину геймерів, вони масово не представлені як персонажі в успішних іграх, хоча такі культові героїні, як Самус Аран чи Лара Крофт, користуються великою популярністю.

Аналіз сучасних ігор показує, що навіть за наявності сильних протагоністів, таких як Лара Крофт чи Самус Аран, публічний дискурс все ще залишається незбалансованим. Міжнародні дослідження вказують на те, що саме через укоріненість культури стереотипів аудиторія не здатна зрозуміти реальні успіхи жінок у спорті.[3]

Таким чином, проблема полягає не лише в репрезентації персонажів, а й у сприйнятті ролі самих жінок, що є бар'єром для їхньої повноцінної інтеграції в цю сферу. Жінки в іграх часто зображуються з використанням традиційних гендерних стереотипів, сексуальної об'єктивації або негативних стереотипів,

таких як пасивна «дівчина в біді», що підтримує мізогінію [4, 12]. Чоловічі персонажі стереотипно гіпермаскулінні: вони зображуються великими, часто в агресивних ролях. Дівчина в біді - це, як правило, молода і приваблива жінка, яка потрапила в полон до жахливого лиходія чи монстра (зазвичай дракона) і чекає на героя, який її врятує.

### **1.3 Сприйняття ігор чоловіками та жінками**

- Дослідження розвитку образів у відеоіграх.

В останні десятиліття відеоігри почали впливати на сучасну культуру, відображаючи як еволюцію соціальних норм, так і жорсткі гендерні концепції.

Перші з них з'явилися у 1980-1990-х роках (наприклад, Лара Крофт у серії Tomb Raider) [6, 16], але деякі з них постійно змішували позитивні риси зі стереотипами. Медійна репрезентація та впізнаваність в аудиторії.

Сучасна ігрова індустрія активно використовує маркетингові та візуальні стратегії для створення образу своїх персонажів. Більшість рекламних роликів акцентують увагу на сміливості, ризикованості та незалежності, які здавна асоціюються з героями-чоловіками. Вдала нейтралізація стереотипу не лише впливає на загальне враження аудиторії, а й прописує соціальні норми для вікових груп, що перебувають під впливом цифрової культури. Жіночі персонажі набагато частіше з'являються на екрані як організовані гіперсексуальні образи або фетиші з певними емоційними чи декоративними цілями, що зменшує спроби сучасних жінок ідентифікуватися зі своїми героїнями

Аналітичний підхід до вивчення сприйняття гендерних ролей. Дослідники використовували різноманітні методи для системного аналізу сприйняття відеоігор чоловіками та жінками:

Дослідження показало, що в сучасних іграх зростає кількість сильних жіночих героїнь - стереотип, який продовжує домінувати у сприйнятті аудиторії. Ці дані дуже актуальні для розвитку спорту, де наявність кількох жіночих ролей може стати запорукою подальшої інтеграції та популяризації жіночих команд.

#### **1.4 Гендерна дискримінація та її прояви у кіберспорті.**

У жіночому кіберспорті існують давні та глибоко вкорінені стереотипи, які впливають на ставлення до гравців-жінок. Гендерні стереотипи передаються як через зображення персонажів у відеоіграх, так і через дії гравців та організаторів турнірів.

- *Переслідування та дискримінація.* Жінки у спорті постійно стикаються з відкритою та прихованою дискримінацією. Переслідування в Інтернеті, особливо ненависні зауваження під час трансляцій або в ігровому чаті, призвели до атмосфери, в якій багато жінок-новачків відчують себе приниженими. Це не лише створює негативне сприйняття внеску жінок у кіберспорт, але й змінює психологічний стан гравців, знижуючи їхню мотивацію до змагань. Про це йдеться в дослідженнях (О. О. Яковенко, О. А. Шинкарук, І. А. Лут, А. К. Куликов, 2024), та підтверджує, що проблема булінгу та дискримінації серед кіберспортсменок є системною і потребує певних дій для її вирішення.

*Фінансова нерівність та економічні бар'єри.* Попри зростання популярності кіберспорту загалом, турніри для жіночих команд фінансуються значно менше, ніж для чоловічих. Відсутність спонсорської підтримки. Мінімальні інвестиції як на організаційному рівні, так і у вигляді знижених призових та спонсорських угод для жіночих команд.

*Організаційні проблеми та неадекватна підтримка.* Однією з ключових проблем жіночого спорту є недосконала організація змагань, відсутність належної інфраструктури та підтримки спонсорів. • Не враховує специфіку жіночих колективів. Організатори часто зосереджуються на традиційних моделях змагань, орієнтованих на чоловічі команди, що призводить до нехтування специфічними потребами жінок. Бувають випадки, коли жіноча гра проводиться як «доповнення» до основних турнірів, а не як окремий професійний сегмент.

*Відсутність стратегічних програм.* Відсутність державних чи приватних програм, спрямованих на розвиток кіберспорту серед жінок, зіграла свою роль у

формуванні обставин. Для подолання існуючих перешкод важливою буде активна підтримка через освітні та інкубаційні проекти, спонсорські ініціативи та освітні заходи. Ці питання також були висвітлені в дослідженнях, опублікованих в академічних базах даних, де автори пропонують розробку комплексної стратегії підтримки жіночих команд.

*Культурні та соціальні фактори.* У традиційно патріархальних суспільствах культурні установки суттєво впливають на сприйняття ролей у спорті.

*Стереотипи та культурні очікування.* На думку багатьох дослідників, уявлення про «мужність» і «жіночість», закладені з дитинства, істотно впливають на участь у професійних змаганнях. Це проявляється у зневазі до жіночих досягнень, коли, незалежно від успіху, до жінок часто ставляться як до винятків чи аномалій.

*Вплив ЗМІ та реклами.* Сучасні ЗМІ активно повторюють певні канони образів, які обмежують будь-яке реальне уявлення про можливості жінки у спорті. Порівнюючи приклад з рекламним стандартом, можна зробити висновок, що відсутність позитивних прикладів для наслідування та ілюстрацій успішних жіночих команд лише посилює існуючі упередження.

## **Висновок до розділу 1**

За даними літератури та джерел Інтернет ми дослідили історичні передумови виникнення жіночого кіберспорту, розкриваючи складний шлях становлення та розвитку жінок у цій динамічній галузі. Аналіз гендерного аспекту виявив наявність проблематики в ігровій індустрії, що проявляється у відмінностях у сприйнятті ігор чоловіками та жінками, а також у специфічних проблемах, з якими стикається жіночий кіберспорт. Вивчення історичного контексту показало, що, попри початкову перевагу чоловіків у кіберспорті, жінки поступово завойовували своє місце, долаючи стереотипи та упередження. Виявлені проблеми свідчать про необхідність системних змін в індустрії для забезпечення рівних можливостей та справедливого ставлення до кіберспортсменок.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1 Методи дослідження

##### **Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет**

У цьому розділі представлено систематизацію та критичний аналіз літератури, а також аналіз інформації, отриманої з інтернет-джерел, з метою створення теоретичного підґрунтя для дослідження. Нами було вивчено та проаналізовано більше 20 літературних джерел та даних інтернет-мережі в тому числі і іноземних.

##### **Контент-аналіз (аналіз протоколів та відео матеріалів змагань)**

Цей метод дозволив проводити аналіз офіційних протоколів змагань та відеозаписів кіберспортивних подій, що дозволяє отримати повне уявлення про організаційні особливості проведення змагань та комунікаційні процеси в командному середовищі. Аналіз протоколу змагань базувався на аналізі організаційних відмінностей у рівні участі, розподілі балів, частоті виступів жіночих та змішаних команд, а також фінансовій та інфраструктурній підтримці. Для аналізу протоколу змагань ми використовували офіційні протоколи, опубліковані на сайтах спортивних організацій та федерацій.

**Опитування.** З метою вивчення особливостей гендерної нерівності в кіберспорті та виявлення особистого досвіду учасників було проведено онлайн-опитування. Всього в опитуванні брав участь 71 респондент. Респонденти оцінювали за шкалою (наприклад, від 1 «зовсім ні» до 5 «дуже сильно»), наскільки стереотипи, дискримінація та залякування негативно вплинули на їхній ігровий досвід. Опитування створювалось за допомогою Google Forms.

**Спостереження.** Пряме чи опосередковане спостереження за спортивними подіями є важливим додатковим інструментом для дослідження гендерної нерівності у спорті. Особливу увагу було приділено відмінностям у спілкуванні учасників та учасниць, що може свідчити про вплив існуючих соціальних бар'єрів та традиційних гендерних стереотипів.

**Порівняльний аналіз і систематизація** дали змогу вивчити досвід

різних фахівців про вплив соціальних, психологічних чинників на участь жінок в кіберспорті. Систематизація дозволила структурувати проблематику на психологічні, соціальні та інші компоненти.

**Методи математичної статистики** застосовувалися для обробки даних за допомогою програм MS Excel, з використанням методів середніх величин і описової статистики.

## **2.2 Організація дослідження**

Емпіричне дослідження проводилося у три послідовні етапи протягом шести місяців, з жовтня 2024 року по березень 2025 року. Організаційно-методичне забезпечення дослідження здійснювалося на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ).

**1 Етап (жовтень - грудень 2024 р.)** На першому етапі здійснювався огляд наукової літератури та джерел за темою дослідження, формулювалися мета, завдання та гіпотези дослідження, визначалися методи збору та аналізу даних, а також розроблявся інструментарій дослідження.

**2 Етап (січень - лютий 2025 р.)** Другий етап був присвячений безпосередньому збору емпіричних даних відповідно до розробленої методології та інструментарію. На цьому етапі проводилося [зазначте конкретні методи збору даних, наприклад: анкетування, інтерв'ю, тестування тощо].

**3 Етап (березень 2025 р.)** На заключному етапі здійснювався кількісний та якісний аналіз зібраних даних, їх інтерпретація, формулювалися висновки та узагальнення, а також оформлювалися результати дослідження у вигляді наукового звіту.

## РОЗДІЛ 3

### ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМ ЖІНОЧОГО КІБЕРСПОРТУ

#### 3.1 Гендерна нерівність: причини та наслідки

У межах науково-дослідної діяльності кафедри кіберспорту та інноваційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України було ініційовано емпіричне дослідження, спрямоване на вивчення проблем у сфері жіночого кіберспорту. З метою збору первинних даних розроблено анкету, розповсюдження якої було проведено серед представників кіберспортивної спільноти та здійснювалося за допомогою функціоналу платформи Google Forms із залученням релевантних комунікаційних каналів та соціальних мереж.

За результатами проведеного опитування, у дослідженні взяли участь 71 респондент, середній вік яких склав 22,5 років. Всі респонденти практикують електронні види спорту. Аналіз гендерної структури вибірки засвідчив домінування чоловічої статі, яка становить 48 осіб (68,6%), а кількість респонденток жіночої статі склала 21 особи (30%). Одна особа ідентифікувала себе як не бінарну (1,4%), (рис. 3.1).

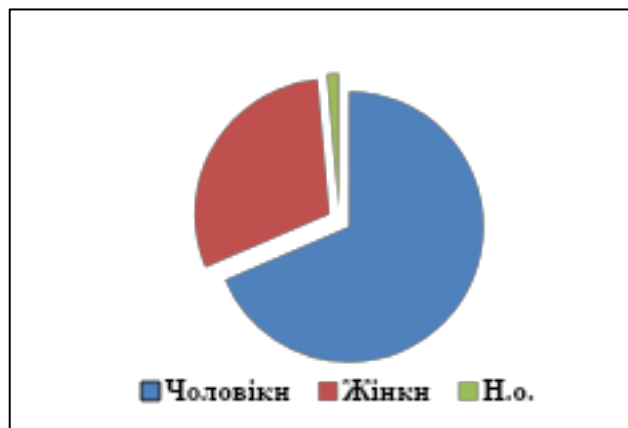


Рис 3.1. Кількість жінок та чоловіків з проведеного опитування

Емпірично встановлено, що найбільш популярними жанрами ігор серед учасників дослідження є «шутери», їх обрали 55,74% респондентів. Другу

позицію за популярністю посідає жанр- «пригоди» з показником 31,86%. Третє місце належить «стратегіям», як вказали 12,4% опитаних.

Численні стереотипи та упередження щодо жінок полягають у тому, що вони займаються виключно базовими або комфортними іграми, такими як Candy Crush, Mario або Animal Crossing, Sims та інше, що є лише історичним фрагментом. По-перше, навіть якщо жінки в це грають, але це не робить їх меншими геймерами ніж чоловіків. По-друге, жінки грають в безліч інших ігр, таких як Call of Duty, LOL, Dota 2, Valorant та інше. Дослідження 2020 порівнювало поведінку чоловіків і жінок. Жінки витрачали на ігри менше часу, ніж чоловіки, але загалом 8 годин на тиждень (проти 12 годин серед чоловіків). У 2022 році це число збільшилося до 11-12 години на тиждень серед жінок, причому 45% вказали, що ігри є важливою частиною їхнього життя (рис3.2).

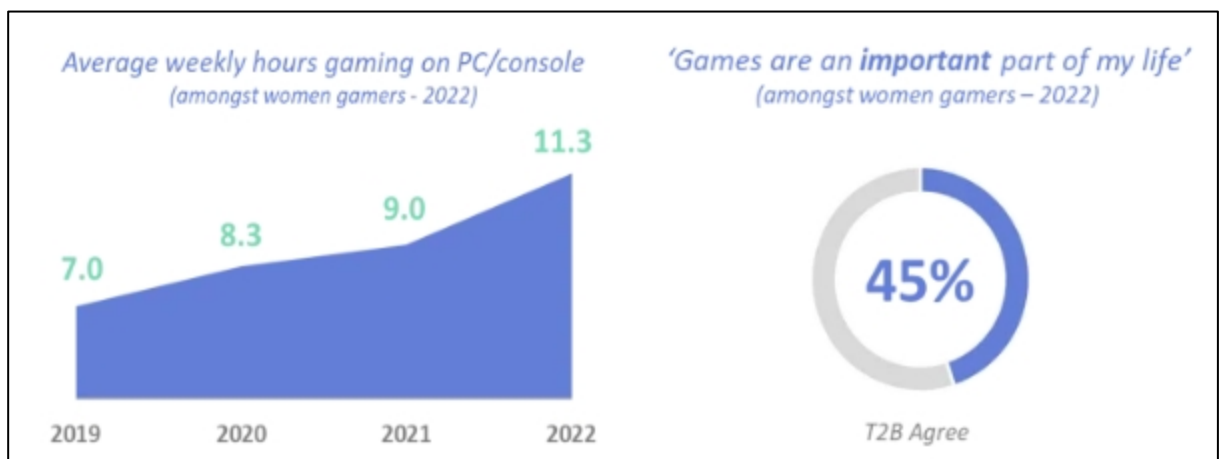


Рис.3.2.Середня кількість годин гри на ПК/консолі жінками геймерами в період 2019-2022 рр.*Bryter Female Gamer*

*«Один із стереотипів полягає в тому, що жінки нібито цікавляться іграми тільки тому, що можуть щось отримати від цього в індустрії. Через це їх рідко бачать в якості професійних геймерів і стримерів. цінують рівність понад усе і хотіли б, щоб до них ставилися як до невід'ємної частини всієї ігрової спільноти», - сказала Домініка Сзот, менеджер GRID Esports та засновниця IT'S HER GAME.*

Гендерна нерівність у кіберспорті - це складне соціальне явище, яке є

наслідком тривалої історичної еволюції патріархальних норм і стереотипних уявлень про роль жінок у суспільстві та медіа. В кіберспорті ці елементи мають велике значення, оскільки залежать від технічних і комунікаційних навичок, але вони також підживлюються поширеними сексистськими упередженнями.

Причини гендерної нерівності

У нашому дослідженні, на питання «Чи стикалися Ви з дискримінацією за гендерною ознакою під час гри?» дуже часто – відповіли 8,5% відсотків респондентів (Рис.3.3.).

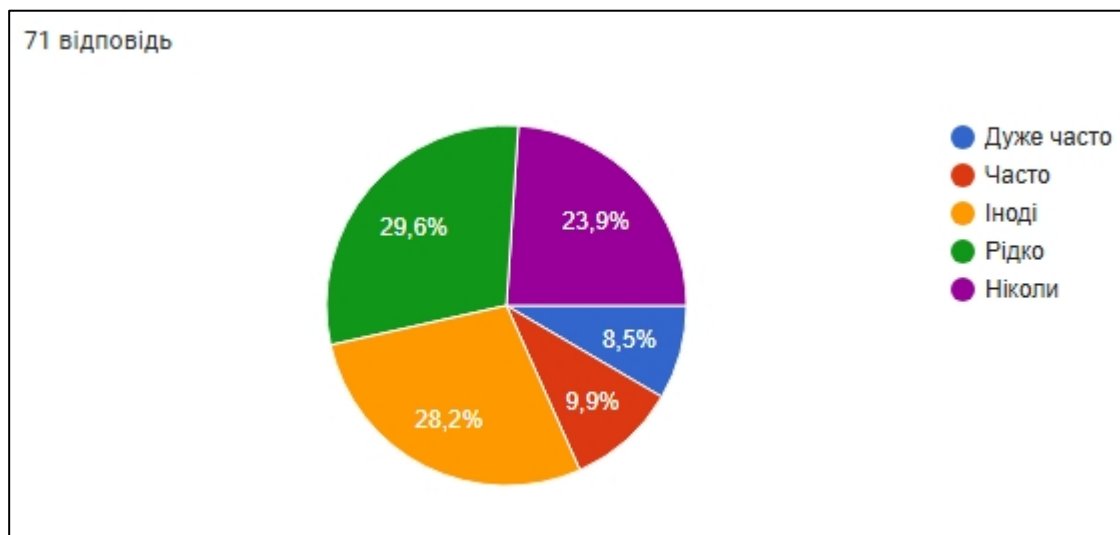


Рис.3.3.Відповіді респондентів на питання «Чи стикалися Ви з дискримінацією за гендерною ознакою під час гри?»

*Патріархальні традиції та всі соціальні контексти. Соціальні уявлення про «маскулінність» і «фемінність» формувалися в різний час. Патріархальні традиції обґрунтовуються тим, що чоловіки видаються більш компетентними, енергійними та раціональними, а жінки - передусім емоційними та чутливими. Ці стереотипи вкорінені в реальному світі, зокрема у відеоіграх, рекламі та ЗМІ, де жінкам часто відводять ролі, що асоціюються з сексуалізацією та залежністю. Таке ставлення посилює підозри щодо здатності жінок конкурувати на робочому місці та зменшує їхні можливості для кар'єрного зростання. Гравці та глядачі кіберспорту, серед яких домінують чоловіки,*

створюють сильний цикл. Жінки недостатньо представлені як артистки та спортсменки, тому їхній внесок в індустрію залишається невизнаним, а їхні досягнення - нерозкритими. Зневажливі коментарі та агресивна поведінка в Інтернеті є поширеними симптомами системної дискримінації.

*Дискримінаційні та агресія.* Переслідування, образливі коментарі та агресивна поведінка в Інтернеті є поширеними симптомами системної дискримінації. Спортсменки часто стикаються з негативними коментарями під час трансляцій або в онлайн-спільнотах, що не лише знижує їхню самооцінку, а й створює бар'єри для подальшої участі. Зокрема, відео, що демонструють агресивну поведінку щодо жінок, відображають токсичність ігрового середовища.

*Підтримка.* Брак фінансових ресурсів, недостатня організаційна підтримка та відсутність спеціальної інфраструктури для жіночих груп є практичними перешкодами, які посилюють гендерну нерівність. Це проявляється у невеликих призових фондах, обмеженій кількості спонсорських угод та відсутності окремих турнірів або навчальних програм виключно для жінок.

*Наслідки гендерної нерівності.* Зниження участі та кар'єрного потенціалу. Постійна дискримінація та небажання суспільства визнавати професійні досягнення жінок призвели до зниження їхньої мотивації до участі у змаганнях. Це зменшує кількість талановитих спортсменок, здатних формувати конкурентоспроможні команди, і впливає на загальний рівень розвитку галузі.

*Соціалізація негативного досвіду.* Вплив негативних стереотипів та утисків створює у жінок відчуття ізольованості та непотрібності, що може призвести до психологічних проблем, таких як низька самооцінка, тривога та депресія. Ці наслідки не лише шкодять особистому благополуччю, але й заважають жінкам брати активну участь у професійному житті.

*Обмеженість фінансових та інституційних ресурсів.* Нерівний розподіл ресурсів між чоловічими та жіночими командами створює гнітюче середовище для тренувань і змагань. Це впливає на якість підготовки спортсменів та їхню здатність залучати нових партнерів і спонсорів, що, в свою чергу, впливає на

загальний розвиток спорту.

Побудова стереотипного образу кіберспорту. Постійне посилення патріархальних уявлень призвело до того, що кіберспорт сприймається як сфера, де домінують чоловіки, що перешкоджає створенню нових рольових моделей та впливає на громадську думку щодо можливостей для жінок у цій сфері, ще більше обмежуючи загальний розвиток сектору (рис 3.2).

Дуже сильно, постійне вказування, що твоє місце на кухні не дуже мотивує. Приклад гри в Valorant, коли вони починають тебе вбивати моліками і так далі
Дискримінація часто означає й менший доступ до ресурсів, участі в турнірах чи професійного зростання. Коли жінки бачать, що навіть за рівних зусиль вони отримують менше, це створює відчуття несправедливості й бажання піти
Дуже сильно, постійне вказування, що твоє місце на кухні не дуже мотивує. Приклад гри в Valorant, коли вони починають тебе вбивати моліками і так далі

Рис.3.2 Відповіді респондентів з опитування, на питання з приводу впливу дискримінації жінок на мотивацію

Руйнування таких стереотипів потребує комплексного підходу, що включає освітні ініціативи, активне висвітлення успіхів жінок у кіберспорті та створення інклюзивного ігрового середовища. Це важливий крок до формування більш збалансованої та відкритої кіберспортивної культури.

### 3.2. Аналіз діяльності жінок в кіберспорті, та їх ігрового досвіду

За даними ресурсу Coolest Gadgets, що спеціалізується на статистиці гравців CS:GO та CS2, частка жінок-гравців традиційно низька. За оцінками, 10-15% гравців вважають себе жінками. Хоча привабливість жіночої аудиторії дещо зросла за останні роки, ці цифри свідчать про глибоку гендерну нерівність у популярних іграх-шутерах [22]. Аналіз результатів змагань та інтернет ресурсів дозволив виявити такі досягнення жінок у кіберспортивних дисциплінах (табл.1.).

У контексті Dota 2 дані Orbis Patches свідчать про ще більше переважання чоловічої аудиторії - лише 5-10% гравців є жінками. Такий дисбаланс можна

пояснити не лише історичною популярністю гри серед чоловіків, а й культурними особливостями гри та рівнем конкуренції [23, 26]. У Valorant спостерігається значний контраст.

Таблиця 1

Видатні жінки-кіберспортсмени: гра, досягнення та орієнтовні заробітки

Гравець	Основна гра (дисципліна)	Основні досягнення	Орієнтовні заробітки
Sasha 'Scarlett' Hostyn	StarCraft II	Рекорд Гіннеса за найвищі заробітки серед жінок-геймерів, переможниця Intel Extreme Masters Season XII - PyeongChang (2018)	\$471,250 (станом на 2024)
Li 'Liooon' Xiaomeng	Hearthstone	Перша жінка-чемпіон світу з Hearthstone (BlizzCon 2019)	\$241,510
Katherine 'Mystik' Gunn	Dead or Alive, Halo: Reach	Рекорд Гіннеса за найвищі заробітки серед жінок-геймерів (2016), переможниця WCG Ultimate Gamer Season 2	\$122,550
Ksenia 'vilga' Kluenkova	Counter-Strike	Переможниця WESG 2017 World Finals Female, чотириразова переможниця ESL Impact LAN	\$200,000 (найбільший приз за турнір)
Christine 'potter' Chi	Counter-Strike, VALORANT	П'ятиразова переможниця Women's Electronic Sports World Cup (Counter-Strike), перша жінка-тренерка, яка виграла великий чемпіонат з кіберспорту (VALORANT Champions 2023)	>\$35,000
Ava 'florescent' Eugene	VALORANT	Дворазова чемпіонка VCT Game Changers Championship (2023, 2024), MVP обох чемпіонатів, перша гравчиня Game Changers, яка перейшла до VCT	Немає даних
Se-yeon 'Geguri' Kim	Overwatch	Перша жінка-гравчиня в Overwatch League	Немає даних

За даними Game Learning Society, різні опитування дають різні результати: один звіт показує, що лише близько 14% геймерів ідентифікують себе як жінок, тоді як інші дослідження (зокрема, проведене Riot Games і опубліковане VentureBeat) показують, що цей відсоток може сягати 30-40% залежно від регіону та характеру гри. <sup>4</sup> Це можна пояснити зусиллями Riot Games, спрямованими на реалізацію програм, що заохочують гендерне розмаїття, таких як ініціатива «Valorant Champions Tour Game Changer».

Ігровий досвід та якісні аспекти участі. Окрім демографічних показників,

гравці-жінки повідомили про низку якісних характеристик свого ігрового досвіду. Позитивні сторони досвіду: Багато учасниць відзначили, що завдяки правильній організаційній підтримці та спеціалізованим організаціям їхній ігровий досвід значно покращився. Наприклад, у Valorant жінки повідомляють про більш доброзичливу атмосферу завдяки програмам розмаїття, які допомагають створити позитивне ігрове середовище [12, 19, 26]

1. У деяких дисциплінах, особливо там, де були запроваджені окремі турнірні формати для жінок, самооцінка жінок та їхня мотивація до участі зростає. Таке середовище дозволяє їм змагатися на рівних, що сприяє розвитку їхніх особистих навичок

*Негативні аспекти та виклики:*

1. Незважаючи на деякі позитивні тенденції, багато жінок стикаються з проблемами, пов'язаними з токсичністю онлайн-середовища. Негативні коментарі, булінг та застарілі стереотипи створюють додаткові психологічні бар'єри, які впливають на їхню готовність до участі.

2. Деякі дослідники відзначають, що рівень токсичності в CS:GO/CS2 та Dota 2 досить високий, що обмежує участь жінок, які часто стикаються з агресивною мовою та дискримінацією (Рис.3.3). За даними різних опитувань, ці проблеми можуть знизити загальну задоволеність і потенціал зростання жіночого сегменту [9,14, 27].

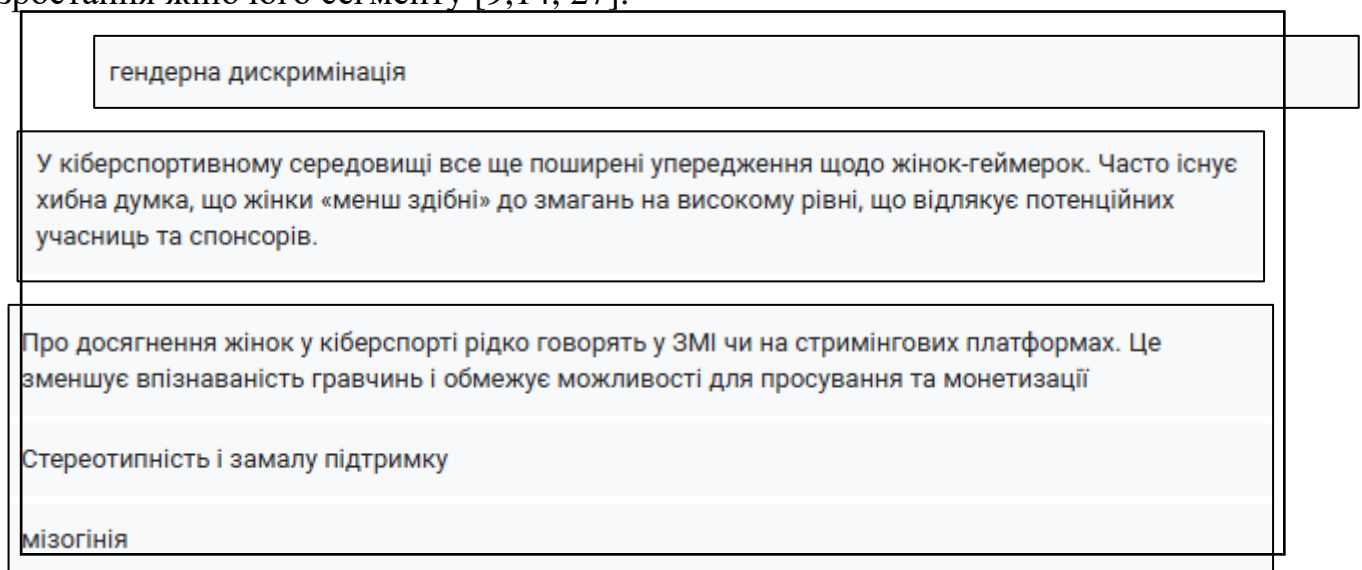


Рис.3.3 Відповіді респондентів з опитування, на питання про перешкоди жіночого кіберспорту

### 3.2 Ігрова поведінка жінок.

Ігрова поведінка жінок набуває все більшого значення в сучасній цифровій культурі. Незважаючи на давні стереотипи та історичне домінування чоловіків в ігровій індустрії, нове покоління жінок активно входить у світ відеоігор. Причини цього явища різноманітні і включають як внутрішні особистісні мотивації, так і зовнішні соціокультурні впливи. Розуміння того, чому жінки захопилися іграми, дозволяє не тільки відстежувати демографічні зміни, а й створювати правильні умови для їхнього розвитку в кіберспортивній та відеоігровій спільноті.

#### *Мотиваційні фактори:*

1. Розваги та дозвілля: одна з головних причин, чому жінки захоплюються іграми, - бажання розважитися та відволіктися від повсякденних турбот. Відеоігри стають засобом релаксації, дозволяючи знизити стрес і створити власний мікроклімат задоволення. Ігри пропонують інтерактивний досвід, який вимагає концентрації, що допомагає їм забути про зовнішні проблеми і дає відчуття контролю над ситуацією.

2. Вирішення проблем і самовираження: багато жінок знаходять у відеоіграх можливість проявити свої творчі та аналітичні здібності. Ігри часто пов'язані з вирішенням складних проблем, стратегічним плануванням та прийняттям оперативних рішень. Це створює сприятливе середовище для самовираження і дозволяє кожному гравцеві виробити власний стиль гри, виражаючи свою унікальність та індивідуальність. Ігровий досвід слугує платформою для демонстрації власних здібностей, що позитивно впливає на самооцінку.

3. Соціальна взаємодія та спільнота: відеоігри перестають бути лише засобом індивідуального відпочинку. Сучасні платформи - це місця для соціальної взаємодії, де ми можемо знайти однодумців, приєднатися до спільнот і налагодити дружні контакти з партнерами. Для багатьох жінок відеоігри стали засобом налагодження соціальних зв'язків та приналежності до цифрових спільнот, де вони отримують підтримку, навчаються та обмінюються

досвідом. Це особливо важливо в контексті онлайн-турнірів та стрімінгових платформ, де взаємодія між гравцями стимулює не лише конкуренцію, а й співпрацю.

*Особисті фактори.* Відкриття нових інтересів та розвиток як особистість: Початок гри часто супроводжується бажанням відкрити для себе нові інтерактивні, творчі та динамічні види діяльності. Це бажання може бути мотивоване особистими інтересами та пошуком інших способів розвитку навичок - від критичного мислення до зорово-моторної координації. Жінки, які обирають відеоігри, часто виявляють інтерес до технічних інновацій та цифрової культури, що сприяє їхньому професійному та особистісному розвитку.

Задоволення від досягнень: Успіх у відеоіграх важливий для самооцінки та внутрішньої мотивації. Такі досягнення, як підвищення рівня, виконання складних квестів і перемога в командних змаганнях, сприяють почуттю особистого досягнення, яке мотивує їх продовжувати грати і вдосконалюватися в обраній сфері. Для багатьох жінок ігри стали способом самовираження та демонстрації своїх здібностей колегам і ширшій аудиторії.

Соціокультурний контекст:

1. Зміна традиційних уявлень: сучасне суспільство починає переосмислювати традиційні гендерні ролі, заохочуючи жінок шукати нові форми самовираження. Водночас відеоігри стають не лише засобом розваги, а й платформою для участі в культурних дискусіях та сприяння інклюзії. Активні кампанії з просування різноманітності у спорті, які підтримують такі компанії, як Riot Games, допомагають змінити сприйняття жінок в ігровій індустрії.

2. Роль медіа та освітніх ініціатив: висвітлення позитивних кейсів, публікація історій успіху жінок у кіберспорті та участь у спеціальних навчальних програмах стимулюють інтерес жінок до ігор. Підвищена увага до спеціальних курсів та навчальних академій для жінок створює сприятливе середовище для підтримки цього сегменту. Чим більше історій успіху, тим більше жінок заохочуються до кар'єри в кіберспорті.

*Фізичні фактори.* Точність рухів і стабільність дрібної моторики: Кілька

досліджень показали, що жінки мають високий рівень чутливості дрібної моторики. Ця здатність дозволяє їм використовувати пристрої (такі як миші або джойстики) з великою точністю, що може бути особливо корисним для виконання завдань, які вимагають швидкої реакції та мікрокорекції у швидкоплинних ігрових ситуаціях.

Стійкість до мікрівібрацій і дрібних рухів: дрібні, але стабільні рухи дозволяють краще керувати курсором або позиціонувати персонажа в іграх, де важлива точність. Це створює перевагу в іграх, де помилки в управлінні можуть дорого коштувати.

*Психічні фактори.* Сильна емоційна регуляція: жінки часто демонструють здатність ефективно керувати своїми емоціями, що дозволяє їм залишатися зосередженими під час інтенсивних змагань. Ця здатність контролювати стрес і уникати емоційного перевантаження дозволяє їм приймати кращі рішення навіть у критичні моменти гри.

Увага до деталей та аналітичні навички: гостра спостережливість та вміння ретельно аналізувати ігрові ситуації можуть дати їм перевагу у визначенні стратегічних моментів, оцінці завдань та плануванні наступних кроків. Таке мислення сприяє інноваційним підходам та прийняттю оптимальних рішень.

Комунікативні та соціальні навички: Ефективна командна комунікація, робота в команді та вирішення конфліктів є важливими елементами успішної командної гри. Жінки часто демонструють сильні соціальні навички, які дозволяють їм координувати дії своїх колег, підтримувати позитивну атмосферу в команді та сприяти загальній синергії.

Багатозадачність та вміння обробляти кілька потоків інформації одночасно: У складних ігрових ситуаціях, коли потрібно швидко оцінювати мінливі умови та приймати одночасні рішення, здатність до багатозадачності може бути надзвичайно цінною. Кілька досліджень показали, що жінки здатні розподіляти свою увагу між кількома завданнями, що підвищує їхню ефективність у стресових ігрових ситуаціях.

Стратегічне мислення та далекоглядність: здатність аналізувати ситуацію,

передбачати можливі наслідки своїх дій та планувати наперед може бути вирішальним фактором у багатьох іграх, особливо тих, що вимагають тактичного планування та командної координації.

### **3.4 Відомі жінки в сфері кіберспорту.**

Незважаючи на традиційно чоловічий образ спорту, останнім часом з'являється все більше жінок-лідерок, які кидають виклик застарілим стереотипам і демонструють високий рівень професіоналізму. Серед жінок, які виділяються в кіберспорті, є професійні жінки, що досліджують можливості, які пропонують змагальні ігри, такі як CS, Dota 2 та Valorant, а також впливові стрімери, творці контенту та активісти, які працюють над розширенням можливостей для жіночих команд. Їхній приклад є потужним джерелом мотивації для майбутніх поколінь жінок-геймерів і сприяє глобальній трансформації середовища відеоігор. На початку розвитку кіберспорту жіночий сегмент був маргіналізований через історично вкорінене уявлення про те, що це «чоловічий спорт». Однак завдяки зусиллям активістів та підприємців, які боролися за рівність, поступово з'явилися перші жіночі команди. Ці перші кроки заклали підвалини для подальшої роботи зі створення спеціальних програм підтримки, тренувальних академій та турнірів, зарезервованих для жінок, прокладаючи шлях для нових талантів у кіберспорті.

*Сучасні приклади та відомі особистості.* Імане Аніс(Покімане). Одна з найвідоміших і найвпливовіших фігур у стрімінгу, Покімане стала символом жіночого успіху в цифровій індустрії.

**Внесок:** Покімане не лише створює високоякісний розважальний контент на Twitch та YouTube, вона також бере активну участь у дискусіях про гендерну рівність та підтримує ініціативи, спрямовані на розширення прав і можливостей жінок у спорті.

**Вплив:** її успіх надихнув інших жінок спробувати свої сили в професійному кіберспорті та запустити власні стрімінгові канали.

**Валькірія (Рейчел Марі Хофштеттер).** Валькірія - одна з перших жінок, яка отримала широке визнання в кіберспорті. Вона досягла успіху не лише як

стрімерка, а й як посол позитивних змін в індустрії цифрового контенту. Внески: Валькірія бере активну участь у міжнародних турнірах, співпрацює з великими брендами та підтримує ініціативи, спрямовані на збільшення участі жінок.

Вплив: її кар'єра демонструє, що завдяки креативності, стратегічному мисленню та професіоналізму жінки можуть стати лідерами в галузях, які традиційно вважаються чоловічими.

*Активістки та дослідниці.* **Доктор Т.Л. Тейлор** - відома дослідниця і професорка, яка суттєво вплинула на академічне розуміння спортивної культури. У своїх роботах (наприклад, у книзі «Піднімаючи ставки») вона аналізує соціальні, економічні та культурні аспекти онлайн-ігор, висвітлюючи гендерні питання, які впливають на те, як ми граємо. Її дослідження допомагають показати, як структурні практики та стереотипи можуть впливати на участь жінок у професійній конкуренції.

**Адрієнн Шоу** - активна дослідниця, що спеціалізується на вивченні гендерних ролей та культурних моделей у відеоіграх та кіберспорті. Вона аналізує, як гендерні стереотипи та медіа-репрезентації формують сприйняття жінок в індустрії відеоігор, і пропонує рекомендації щодо створення більш інклюзивного середовища. Її робота сприяла кращому розумінню потреб і потенціалу жіночої аудиторії.

**Міа Консалво** - провідна дослідниця в галузі досліджень відеоігор, яка зосереджується на аналізі взаємодії гравців, етики та гендерного задоволення в іграх. Її робота допомагає пролити світло на взаємозв'язок між гендерними ролями і на те, як на практиці може бути реалізована більш справедлива модель представництва в кіберспорті.

Представниці професійних команд **Саша «Скарлетт» Хостін** - канадська професійна кіберспортсменка та телеведуча, одна з найяскравіших жінок у цій галузі. Скарлетт грає в StarCraft II і є членом команди Shopify Rebellion з 2021 року.

**Зайнаб «zAAz» Туркі** - шведський гравець Yaku Bagato та одна з найяскравіших представниць команди Counter Strike: Global Strike.

**Лі «Liooon» Сяомень** - китайська професійна гравчиня в Hearthstone, член команди Victoria Key. Вона виграла світовий гранд-фінал 2019 року. *Лі Лі “Liooon” Сяомен займає особливе місце в моєму серці. Це чемпіонка світу 2019 року з Hearthstone. Я коментувала турнір, і на моїх очах вона обійшла безліч найсильніших гравців світу. Це перша дівчина, що завоювала титул чемпіона на BlizzCon»,* – говорить Олесья «Olesami» Денисенко.

Ці жінки не лише надихають нове покоління гравчинь, але й активізують спільноту дослідників та професіоналів, які разом працюють над формуванням майбутнього кіберспорту з акцентом на чесність та рівність.

### **Висновок до розділу 3**

Вивчення проблем гендерної нерівності в кіберспорті, дозволило підтвердити, що вона є багатогранною і проявляється як у меншій кількості жінок-гравців на професійному рівні, так і в упередженому ставленні та дискримінації, з якими вони стикаються.

Результати наших досліджень дозволяють стверджувати, що у професійному кіберспорті представництво жінок-гравців залишається низьким. Їхній ігровий досвід часто відрізняється через токсичне середовище та сексизм, що може впливати на їхню мотивацію та бажання продовжувати кар'єру в цій сфері.

Це пов'язано з укоріненими стереотипами, токсичним онлайн-середовищем та недостатньою кількістю жіночих ролей для наслідування. Вивчення інформації про відомих жінок у кіберспорті є важливим для розуміння їхнього внеску та впливу на індустрію. Їхні історії успіху можуть надихати нові покоління жінок-гравців та сприяти зміні сприйняття жіночого кіберспорту.

## ВИСНОВКИ

1. Жіночий кіберспорт переживає динамічний розвиток, демонструючи зростаючу популярність серед гравців та аудиторії. Водночас, попри позитивну тенденцію, жіночий кіберспорт стикається з низкою структурних та соціокультурних бар'єрів. Серед найгостріших проблем — об'єктивація учасниць, упереджене ставлення та недостатнє висвітлення жіночих змагань у мас-медіа. Такі фактори не лише ускладнюють інтеграцію жінок у професійну кіберспортивну спільноту, а й формують певні стереотипи, що впливають на загальне сприйняття їхньої ролі в індустрії.

2. Аналіз наукової літератури та цифрових джерел свідчить про те, що гендерна нерівність у кіберспорті має глибокі соціокультурні корені. Зокрема, вона формується під впливом усталених суспільних стереотипів, які історично позиціонують цю сферу як переважно чоловічу.

3. Дані послідовно демонструють високий відсоток жінок, які грають у відеоігри (приблизно 40-48%). Водночас, частка жінок у професійному кіберспорті різко знижується до близько 5%. Аналіз статистики показав, що у 2019 році лише 5% професійних кіберспортсменів були жінками, хоча майже 40% усіх гравців у світі – жінки. Найбільш високооплачуваною кіберспортсменкою є Саша "Scarlett" Хостін, яка заробила понад 445 тисяч доларів.

4. Розглядаючи ігровий досвід жінок, стало очевидно, що вони частіше стикаються з виключенням, сексуальними домаганнями та негативними коментарями щодо їхньої зовнішності під час гри, в наших дослідженнях дуже часто мали негативний досвід 8,5% опитуваних, 9,9% - часто, 28,2 – іноді, 29,6 – рідко, а 23% - ніколи.

5. Результати дослідження ігрової поведінки підтвердили, що чоловіки, як правило, починають грати раніше та проводять більше часу за іграми на тиждень (57%), та частіше грають заради змагання (84%), тоді як жінки більше цінують соціальну взаємодію в іграх. З'ясувалося, що існує значна різниця у сприйнятті ігрового середовища чоловіками та жінками. Жінки частіше

відчувають себе менш бажаними в ігрових спільнотах і стикаються з негативними стереотипами. Водночас, чоловіки частіше вважають кіберспорт меритократичним, де успіх залежить лише від навичок, і можуть не помічати або ігнорувати гендерні упередження.

6. Вивчення досягнень відомих жінок у кіберспорті, таких як Scarlett, Liooon та Mystik, демонструє їхній значний внесок в індустрію. Їхні перемоги на великих турнірах та рекорди надихають інших жінок і допомагають руйнувати гендерні стереотипи в кіберспорті. Також важливу роль відіграють жінки, які займаються коментуванням, аналітикою та організацією кіберспортивних подій.

7. Враховуючи отримані дані, я вважаю, що подальше дослідження має бути спрямоване на вивчення конкретних стратегій, які можуть допомогти жінкам подолати ці бар'єри та сприяти створенню більш інклюзивного та справедливого середовища в кіберспорті. Це може включати аналіз успішних ініціатив, спрямованих на підтримку жіночого кіберспорту, а також розробку рекомендацій для кіберспортивних організацій та ігрових спільнот.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 2024 Global Esports & Live Streaming Market Report // Newzoo : [вебсайт]. URL:<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2024-free-version> (дата звернення: 01.01.2025).
2. Adrienne Shaw // Google Scholar : [вебсайт]. URL: <https://scholar.google.com/citations?user=ukqGldwAAAAAJ&hl=en> (дата звернення: 01.01.2025).
3. Cosma A., Bjereld Y., Elgar F. J., Richardson C., Bilz L., Craig W., Augustine L., Molcho M., Malinowska-Cieślik M., Walsh S. D. Gender Differences in Bullying Reflect Societal Gender Inequality: A Multilevel Study With Adolescents in 46 Countries // ResearchGate. URL: [https://www.researchgate.net/publication/361883150\\_Gender\\_Differences\\_in\\_Bullying\\_Reflect\\_Societal\\_Gender\\_Inequality\\_A\\_Multilevel\\_Study\\_With\\_Adolescents\\_in\\_46\\_Countries](https://www.researchgate.net/publication/361883150_Gender_Differences_in_Bullying_Reflect_Societal_Gender_Inequality_A_Multilevel_Study_With_Adolescents_in_46_Countries) (дата звернення: 01.01.2025).
4. Hearthstone // Wikipedia : [вебсайт]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Hearthstone> (дата звернення: 01.01.2025).
5. Liooon // Wikipedia : [вебсайт]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Liooon> (дата звернення: 01.01.2025)
6. Pokimane // Wikipedia : [вебсайт]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pokimane> (дата звернення: 01.01.2025).
7. Stubbs M. Study Reveals 79% Of 'Dota 2' Players Have Been Harassed In Game URL:<https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2019/07/27/study-reveals-79-of-dota-2-players-have-been-harassed-in-game/> (дата звернення: 01.01.2025).
8. Toxic Behavior in Dota 2 – a Survey Study // ResearchGate : [вебсайт]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/339770813\\_Toxic\\_Behavior\\_in\\_Dota\\_2\\_-\\_a\\_Survey\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/339770813_Toxic_Behavior_in_Dota_2_-_a_Survey_Study) (дата звернення: 01.01.2025).
9. VCT Game Changers: Valorant – нова надія жіночого кіберспорту. URL: <https://tsn.ua/cybersport/vct-game-changers-valorant-nova-nadiya-zhinochogo-kibersportu-1752691.html> (дата звернення: 01.01.2025).

10. WePlay Holding URL: <https://weplayholding.com/uk/blog/zhinki-v-kibersporti/> (дата звернення: 01.01.2025).
11. What Are the Demographics of Dota 2 Players?. URL: <https://orbispatches.com/gaming-faq/what-are-the-demographics-of-dota-2-players> (date of access: 01.02.2025).
12. Women in Esports // YouTube : [відео]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Dk7aaikK9cU> (дата звернення: 01.01.2025)
13. Women in Esports.Жінки в кіберспорті // YouTube : [відео]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Dk7aaikK9cU> (дата звернення: 24.04.2025).
14. YouTube Video. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2GQdfpdfvZA> (date of access: 01.01.2025).
15. Гендер // Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гендер>.
16. Гендер у світі. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-38055435> (дата звернення: 01.01.2025).
17. Гендерні дослідження. Gender studies// Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Гендерні\\_дослідження](https://uk.wikipedia.org/wiki/Гендерні_дослідження).
18. Жінки і комп'ютерні ігри // New Style.URL: <https://newstyle-mag.com/zhenshchiny-i-kompyuternyye-igry/>(дата звернення:01.01.2025)
19. Жіноча історія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Жіноча\\_історія](https://uk.wikipedia.org/wiki/Жіноча_історія) (дата звернення: 01.01.2025).

20. Особливості гендерної нерівності в сучасному українському кіберспорті / І. Писаренко, К. Сергієнко // Молодь та олімпійський рух: зб. тез доп. 16-ї Міжнар. конф. молодих вчених [Інтернет], 29 червн. 2023 р. Київ : НУФВСУ, 2023. С. 33-35.
21. 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.
22. Пінчук В. М. Становлення та розвиток жіночого кіберспорту: кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра: спец. 017 - «Фізична культура і спорт», освітньою програмою «Кіберспорт (eSports) / В. М. Пінчук. - Київ: НУФВСУ, 2023. - 66 с.
23. Проблеми організації змагань з кіберспорту для жіночих команд / О. О. Яковенко, О. А. Шинкарук, І. А. Лут, А. К. Куликов // Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Вип. 12(185). — К., 2024. — С. 202-206. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).42](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).42)
24. Рейчел «Рей» Хофштеттер (Valkyrae) // Wikipedia : [вебсайт]. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Valkyrae> (дата звернення: 01.01.2025).
25. Скалозуб А.В., Шинкарук О.А. Чинники, що сприяють прояву тильту в кіберспорті // Молодь та олімпійський рух : зб. тез доп. XVII Міжнар. конф. молодих вчених. – К., 2024. С. 133–134.
26. Проблеми організації змагань з кіберспорту для жіночих команд / О. О. Яковенко, О. А. Шинкарук, І. А. Лут, А. К. Куликов // Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Вип. 12(185). — К., 2024. — С. 202-206. [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12\(185\).42](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.12(185).42)