

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: **«Етичні проблеми в сучасному кіберспорті»**

Здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня
Михайленко Іван Леонідович

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

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ЕТИКИ У КІБЕРСПОРТІ.....	6
1.1 Визначення дефініцій поняття етики та її значення в кіберспорті.....	6
1.2 Етичні принципи та їх значення для гравців та організаторів турнірів.....	8
1.3 Етична поведінка гравців та її вплив на кіберспортивну спільноту.....	10
1.4 Способи вирішення етичних конфліктів у кіберспорті.....	13
Висновок до розділу 1.....	15
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	17
2.1 Методи дослідження.....	17
2.1.1 Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.....	18
2.1.2 Опитування.....	19
2.1.3 Методи математичної статистики.....	21
2.2 Організація дослідження.....	22
РОЗДІЛ 3. ПЕРЕДОВІ ПРАКТИКИ ТА СТАНДАРТИ ЕТИКИ В КІБЕРСПОРТІ	25
3.1 Обґрунтування складових етичної поведінки спортсменів.....	25
3.2 Порівняння етичного кодексу атлета та етичного кодексу гравця в кіберспорті.....	31
3.3 Аналіз практичного досвіду поведінки гравців професійних кіберспортивних організацій.....	35
3.4 Розробка практичних рекомендацій з етичної поведінки та вирішення конфліктних ситуацій гравців у кіберспорті.....	42
Висновок до розділу 3.....	49
РОЗДІЛ 4. АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ...51	51
4.1 Аналіз отриманих результатів дослідження.....	51
4.2 Впровадження практичних рекомендацій.....	53
4.3 Вплив етичних практик на розвиток кіберспорту.....	59
4.4 Перспективи подальших досліджень у сфері етики в кіберспорті.....	61
Висновок до розділу.....	63
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	69
Додатки.....	77

ВСТУП

Актуальність. Кіберспорт, як один із найдинамічніших і найперспективніших видів сучасної діяльності, об'єднує мільйони гравців, тренерів, організаторів та глядачів з усього світу [1, 7, 16].

Швидкий розвиток галузі супроводжується численними етичними викликами, які потребують ретельного аналізу та розробки рішень. Зростання популярності кіберспорту спричиняє нові ризики, зокрема пов'язані з нечесною поведінкою гравців, токсичністю серед учасників, маніпуляціями з результатами матчів, а також з питаннями гендерної рівності та інтеграції. Важливість вирішення цих питань обумовлюється необхідністю формування довіри до кіберспорту як професійної галузі та забезпечення її стійкого розвитку [1, 7, 16].

Спільнота кіберспорту зіштовхується з різноманітними етичними викликами, які виникають у зв'язку зі змаганнями, взаємодією між учасниками та глядачами, організацією турнірів та управлінням процесом. Розуміння та вирішення цих проблем стає критично важливим для забезпечення розвитку кіберспорту як професійної галузі та для збереження його довіри в очах глядачів та спільноти [3].

Дослідження етичних аспектів кіберспорту спрямоване на розкриття ролі етики у розвитку галузі, визначення етичних принципів для гравців та організаторів турнірів, а також розробку етичних стандартів та способів вирішення конфліктних ситуацій. Впровадження етичних норм у процес організації та проведення кіберспортивних змагань, підвищення етичної культури серед гравців та вболівальників, а також тренування з етичної поведінки є ключовими аспектами забезпечення етичності та професійної поведінки у цій галузі [5].

Вивчення етичних проблем у кіберспорті має на меті сприяти формуванню стійких етичних цінностей та принципів, які сприятимуть стабільному розвитку галузі та забезпечать здорову та етичну атмосферу в кіберспортивному середовищі [10].

Мета дослідження полягає у виявленні та аналізі етичних проблем в сучасному кіберспорті, а також у розробці практичних рекомендацій для зменшення їх впливу на гравців і організаторів змагань.

Відповідно до мети дослідження в роботі було вирішено такі **завдання**:

1. Провести всебічний аналіз етичних проблем у сучасному кіберспорті, за даними наукової літератури та Інтернет-ресурсів.
2. Дослідити складові етичної поведінки гравців та їх значущість в кіберспорті, визначити чинники, що сприяють виникненню етичних конфліктів.
3. Проаналізувати етичні кодекси у спорті та розкрити особливості поведінки гравців провідних команд з кіберспорту
4. Розробити практичні рекомендації з етичної поведінки гравців та конфліктних ситуацій в кіберспорті.

Предмет дослідження – етика та поведінка гравців в сучасному кіберспорті.

Об'єкт дослідження – складові етичної поведінки гравців, чинники виникнення конфліктних ситуацій.

В роботі були використані такі **методи досліджень**: аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет; опитування; порівняльний аналіз; методи математичної статистики.

Новизна роботи полягала в тому, що вперше:

- доведено значущість впливу поведінки гравців на успішність команди в кіберспорті.
- визначено складові етичної поведінки гравців та їх значущість в кіберспорті.
- обгрунтовано чинники, що сприяють виникненню етичних конфліктів.
- здійснено порівняльний аналіз етичних кодексів у спорті та кіберспорті, розкрито особливості поведінки гравців провідних команд з кіберспорту.

Практична значущість полягала в наступному: розроблено практичні рекомендації з етичної поведінки гравців та конфліктних ситуацій в кіберспорті, що можуть бути використані в процесі підготовки гравців та команд з різних дисциплін кіберспорту, розроблені матеріали можуть

застосовуватися в освітніх програмах для тренерів і менеджерів команд, у курсах з підвищення кваліфікації спортивних фахівців, а також у спеціалізованих програмах навчання з управління кіберспортом. Рекомендації можуть стати основою для створення навчальних посібників і тренінгів, орієнтованих на формування етичної культури серед студентів, які готуються до роботи у сфері кіберспорту та спорту загалом.

Результати були використані при вивченні дисципліни «Інформаційні технології в кіберспорті (esports)» у навчальному процесі студентів першого року магістратури спеціальність: 017 Фізична культура і спорт спеціалізація Кіберспорт (eSport), (ОК.КС1).

Матеріали роботи було оприлюднено на конференціях та інших заходах:

- у матеріалах I-го Всеукраїнського університетського відкритого майданчика для презентації результатів дослідницької роботи у сфері фізичної культури і спорту: НУФВСУ, 15 березня 2024 р.;
- у науково-методичній конференції здобувачів вищої освіти Навчально-наукового інституту здоров'я, реабілітації та фізичного виховання 24 квітня 2024 р.
- у VII Всеукраїнській електронній конференції з міжнародною участю, Київ, 31 травня 2024 р
- брав участь у I турі Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт з галузей знань та спеціальностей, за спеціалізацією «Управління е-бізнесом та смарттехнологіями», січень 2024 р., (2 місце), (додаток А).

Результати роботи відображено у наступних публікаціях, [25,30,59].

Обсяг і структура роботи. Кваліфікаційну роботу викладено на 79 сторінках основного тексту, вона складається з вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних джерел (64 джерел, з яких 33 - іноземні). Робота ілюстрована 10 таблицями і 3 рисунками.

РОЗДІЛ 1. АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ЕТИКИ У КІБЕРСПОРТІ

1.1 Визначення дефініцій поняття етики та її значення в кіберспорті

Проблема професійної спортивної етики в сучасному кіберспорті та ігровому середовищі є надзвичайно актуальною. Вона піднімає питання спортивної культури та проявів ненормативної комунікативної поведінки гравців, серед яких виокремлюють такі: тильт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті [6,13,25].

Історичний контекст розвитку проблеми професійної спортивної етики в кіберспорті та ігровому середовищі досліджує шляхи, якими ці явища стали настільки поширеними та впливовими, якими вони є сьогодні.

Початки цих проблем можна віднести до раннього етапу розвитку комп'ютерних ігор, коли вони вперше стали популярними серед гравців. З появою інтернету та онлайн-ігор з'явилися нові можливості для взаємодії гравців, але і виникли нові проблеми етики, пов'язані з анонімністю та віддаленою взаємодією [15,30,59].

Процес комунікації між гравцями у віртуальному середовищі виявився набагато менш контрольованим, ніж у реальному житті. Це призвело до появи токсичних елементів, таких як мова ненависті, образливість та цілковита відсутність поваги до інших гравців. З часом ці явища стали стандартом і виникла потреба в ефективних методах боротьби з ними.

З розвитком індустрії кіберспорту і поширенням ігрових платформ і технологій виникали нові виклики, пов'язані з етикою та поведінкою в цьому середовищі. Зокрема, історичний аспект розвитку кіберспорту свідчить про те, як швидкий темп технологічного прогресу та росту популярності гри ставили перед гравцями нові виклики в плані етичної поведінки та взаємодії [31].

Під час початкового етапу розвитку кіберспорту інтернет ще не був так поширеним, а ігри не мали такого великого масштабу, як сьогодні. Однак з появою мультиплеєрних ігор та онлайн-платформ для гри, зросла і можливість

взаємодії гравців з усього світу. Це привело до збільшення кількості конфліктів та ситуацій, пов'язаних з негативною поведінкою гравців, таких як мова ненависті, грифінг та булінг [8,25,30].

З розвитком професійного кіберспорту і зростанням його популярності з'явилися нові форми змагань та стресу для гравців. Змагання за великі призові фонди та славу призвело до появи тиску і стресу, що впливають на психологічний стан гравців і можуть викликати негативні емоції, такі як тильт та агресивна поведінка.

Таким чином, історичний аспект розвитку кіберспорту показує, як зміни у технологіях, формах змагань та розвитку галузі в цілому впливали на етику та поведінку гравців. Розуміння цього контексту допомагає сьгоднішнім гравцям та спеціалістам з розвитку спорту розробляти стратегії для ефективного управління цими проблемами та працювати над створенням здорового і безпечного ігрового середовища для всіх учасників.

Також слід відзначити, проблему гендерної нерівності у кіберспорті, яка не є новою, а склалася історично. Від самого початку розвитку кіберспорту жінки стикалися з перешкодами і стереотипами, які обмежували їх можливості у цій галузі. Навіть у тих видах кіберспорту, де навички не залежать від фізичних особливостей, жінкам часто доводилося боротися з дискримінацією та викликами, пов'язаними з їх статевою приналежністю. Такі проблеми можуть бути особливо відчутними у питаннях доступу до професійних можливостей, фінансової підтримки та участі у турнірах та змаганнях [7,25].

У своїх дослідженнях Еспен Сьоберг та Ракель Вільнер описують гендерні суперечності, які виникали в популярній кіберспортивній грі Hearthstone. Вони роблять це шляхом огляду чотирьох жінок, які змагалися у грі на світовому рівні між 2014 і 2021 роками, та гендерних проблем, з якими вони стикалися у своїх кіберспортивних кар'єрах. Головна ідея полягає в тому, як цим жінкам доводилося керувати увагою медіа, спрямованою на їх гендер, а не на їхні вміння, та як вони часто відчували, що стали іграшками в чоловічому домінантному спортивному середовищі. Через їх аналізи автори показують, як

сцена кіберспортивного Hearthstone виявила свою частку суперечностей, пов'язаних із гендерною дискримінацією [25,30,31].

Дослідження також підкреслюють важливість розробки та впровадження програм психологічної підготовки та підтримки, спрямованих на боротьбу з гендерною нерівністю. Ці програми можуть допомогти гравцям краще управляти стресом і підвищувати свою продуктивність, створюючи сприятливі умови для розвитку їхніх навичок та потенціалу незалежно від статевої приналежності [25,30,31].

1.2 Етичні принципи та їх значення для гравців та організаторів турнірів

Значення етичних принципів для гравців та організаторів турнірів у кіберспорті є критичним для побудови здорового та етичного середовища в цій індустрії. Етика у кіберспорті визначає стандарти поведінки, які керують взаємодією між учасниками та сприяють збереженню довіри в спільноті [27].

Значення етичних принципів для гравців та організаторів турнірів у кіберспорті є критичним для побудови здорового та етичного середовища в цій індустрії. Етика у кіберспорті визначає стандарти поведінки, які керують взаємодією між учасниками та сприяють збереженню довіри в спільноті. Ось кілька ключових аспектів етичних принципів в кіберспорті:

Чесність та добросовісність: Важливою складовою етики у кіберспорті є чесність у відносинах між гравцями та організаторами. Гравці мають дотримуватися правил гри та спортивно конкурувати один з одним, уникати будь-яких форм підкупу або маніпуляції результатами [7,25,59].

Повага до супротивників: Взаємоповага між гравцями та командами є ключовим елементом етики. Гравці повинні виявляти шанобливе ставлення до своїх суперників навіть у випадку поразки, утримуватися від образ та негативних висловлювань.

Справедливість та рівність можливостей: Організатори турнірів повинні забезпечити рівні умови для всіх учасників та справедливий розподіл призового

фонду. Це означає виявлення прозорості в процесі відбору, визначення правил відбору та рівний доступ до можливостей для всіх учасників [9,25.30].

Безпека та конфіденційність: Організатори повинні гарантувати безпеку та конфіденційність даних гравців, а також захищати їх від будь-яких форм кібератак або порушень приватності. Це включає в себе захист особистої інформації та запобігання витоку даних.

Для гравців етичні принципи визначають їхню репутацію та відображають їхню професійну моральність, що може вплинути на їхню кар'єру та можливості спонсорських угод. Організатори турнірів, дотримуючись етичних норм, забезпечують рівні умови для всіх учасників та зберігають довіру гравців і глядачів до події. Це важливо для забезпечення успіху турніру та його подальшого розвитку [10,25.30].

Етичні принципи в кіберспорті створюють основу для справедливості, довіри та професіоналізму. Для гравців це означає відповідальність за свої вчинки та участь у підтримці чесної гри, що сприяє підвищенню рівня конкуренції. Для організаторів турнірів вони важливі для забезпечення справедливих умов для усіх учасників та збереження репутації події. Всі ці аспекти сприяють створенню стійкої та етичної спільноти кіберспорту [15].

Зважаючи на поширення та зростання популярності кіберспорту, важливо розглянути ще деякі аспекти етичних принципів для гравців та організаторів турнірів.

Прозорість управління турнірами: Організатори повинні забезпечити прозоре управління турнірами, щоб уникнути будь-яких сумнівних практик та виявлення будь-яких конфліктів інтересів. Чіткі правила та процедури повинні бути встановлені і дотримуватися для забезпечення справедливого та рівного ставлення до всіх учасників [9].

Підтримка гравців: Організатори турнірів повинні мати механізми підтримки гравців у разі виникнення проблем, включаючи конфлікти, суперечки чи травми. Забезпечення доступу до психологічної та медичної

допомоги може допомогти гравцям подолати стрес та виклики, з якими вони можуть зіткнутися в ході турнірів.

Соціальна відповідальність: Організатори турнірів повинні бути уважні до соціальних наслідків своїх дій та заходів, включаючи вплив на молоде покоління, рівність шансів та інклюзивність. Вони повинні працювати на створення сприятливого та безпечного середовища для всіх гравців, незалежно від їхнього статусу чи походження.

Екологічна стійкість: З урахуванням значного енергоспоживання та викидів вуглецю, пов'язаних з інфраструктурою кіберспорту, організатори турнірів також мають відчувати відповідальність за екологічний слід своєї діяльності. Застосування енергоефективних технологій та способів вирішення проблем енергоспоживання може допомогти зменшити екологічний вплив кіберспорту [16].

1.3 Етична поведінка гравців та її вплив на кіберспортивну спільноту

З виникненням кіберспорту як визнаної та широко популярної форми спорту, етичні питання стали невід'ємною частиною цієї галузі. Кіберспорт не лише надає можливість для виявлення навичок та спритності в онлайн-іграх, а й створює навколишнє середовище, де етична поведінка гравців, тренерів, організаторів та вболівальників відіграє важливу роль у підтримці цінностей справедливості, чесності та поваги.

Зростаюча популярність кіберспорту супроводжується рядом етичних викликів, включаючи питання чесноєї гри, боротьби з читерством, збереженням здорового середовища в онлайн-спільноті, рівність учасників різних культур та ідентичностей, а також підтримка фізичного та психічного здоров'я гравців. Відповідно, дослідження та обговорення етичних аспектів кіберспорту стають все більш актуальними та важливими для розвитку цієї галузі [22].

У цьому контексті, розуміння та впровадження етичних принципів та стандартів у всіх аспектах кіберспорту є ключовим для забезпечення

стабільності, розвитку та позитивного впливу цієї спортивної сфери на суспільство [27].

Токсичність в ігровій спільноті була виявлена у 2014 році в рамках руху Gamergate, який виявив масштаби несумлінної поведінки та переслідувань жінок-геймерів з боку інших онлайн-користувачів. Хоча проблема токсичної поведінки в інтернеті не була повністю усунена, дослідження Глобального опитування споживачів (GCS) від Statista показують, що майже кожен п'ятий геймер у США досі вважає токсичність та сексизм проблемами в ігровій спільноті. Проте, Gamergate все ж став поворотним моментом для ігрової індустрії. Він підштовхнув ігрові компанії до дій для того, щоб створити більш безпечні та інклюзивні онлайн-простори для своїх користувачів. В епоху пандемії, коли віртуальні зв'язки стали ще більш значущими, ігрові спільноти відігравали роль соціального клею, та допомогли людям не втратити комунікацію [21].

Нещодавні дані GCS показують, що понад 50% усіх гравців у США вважають себе частиною онлайн-спільноти. 18% респондентів погоджуються із твердженням «Для мене гра — це і є спільнота», а 12% люблять спілкуватися з членами своєї фанспільноти на заходах. Ігрові компанії та чат-платформи, такі як Discord, вживають заходів для захисту та підтримки культури допомоги у спільнотах, шляхом чітких інструкцій, активного управління ком'юніті та політики нульової толерантності до негативної поведінки [34]. У фанатів кіберспорту є свій темний прихований бік. Вони не приховують своєї ворожості до гравців у командах конкурентах та не обирають слів, коли виникає нагода накинутися із токсичною критикою на опонентів. При цьому, справедливо буде зауважити, що явище токсичного фендому не обмежується кіберспортом. Фанати традиційних видів спорту часто поведуться грубо та агресивно по відношенню один до одного як особисто, так і в мережі. І це ми ще не беремо до уваги безлади та погроми, які регулярно відбуваються після великих спортивних ігор та матчів у всьому світі. Але в змагальних онлайн-іграх дратівлива, образлива, а часто сексистська та расистська сторона фендому

проявляється особливо яскраво. При чому, як у фанатів кіберспорту, так і в самих професійних гравців [21].

Gameinside повідомляє, що onlinegambling провів дослідження популярних кіберспортивних дисциплін на сайті reddit.com та з'ясував, кому належить титул «найтоксичнішого ком'юніті». В аналітику потрапили найбільш популярні кіберспортивні дисципліни: Dota 2, CS:GO, League of Legends, Overwatch, FIFA, Call of Duty. Найгрубіше гравці висловлюють свої думки у Dota 2 та CS2 [19]. Етична поведінка гравців також сприяє підвищенню конкурентоспроможності та професійного розвитку кіберспортивної галузі. Гравці, які дотримуються високих стандартів етики, частіше отримують підтримку спонсорів, можливості для участі в турнірах та контрактів з організаціями. Таким чином, етична поведінка не лише сприяє підтримці позитивної репутації гравців, але і допомагає забезпечити їхню довгострокову кар'єру в кіберспорті. Крім того, етична поведінка гравців сприяє розвитку партнерських відносин із спільнотою кіберспорту. Гравці, які виявляють повагу до інших учасників та дотримуються принципів чесності, зазвичай мають кращі можливості для співпраці з іншими гравцями, тренерами, командами та організаторами турнірів. Це сприяє побудові позитивного колективного досвіду і сприяє розвитку кіберспортивної галузі як цілісної спільноти [16].

Слід відзначити також вплив стрімерів на кіберспортивну спільноту. Поведінка стрімерів має значний вплив на кіберспортивне суспільство через їхню велику публічну платформу та взаємодію з глядачами. Оскільки стрімери часто є відомими та впливовими особистостями в онлайн-спільноті, їхня поведінка може впливати на загальну атмосферу в кіберспортивному середовищі наступними способами: стрімери, які демонструють етичну поведінку та дотримуються правил fair play, можуть виступати як приклад для своїх глядачів. Їхня здатність взяти на себе відповідальність за свої вчинки та поважати інших гравців сприяє формуванню позитивної культури в спільноті. Стрімери мають можливість активно пропагувати етичні цінності та стандарти в кіберспорті через свої власні канали комунікації. Їхня публічна підтримка

чесної гри та поважного ставлення до інших може допомогти підвищити свідомість про етичні проблеми та навіть змінити ставлення глядачів до них. Негативний вплив при некоректній поведінці: зворотний бік медалі - некоректна поведінка або використання образливої мови може спричинити негативний вплив на кіберспортивну спільноту. Це може створювати агресивну атмосферу, сприяти конфліктам та навіть спотворювати уявлення глядачів про правила та норми поведінки в онлайн-грі. Отже, поведінка стрімерів в кіберспортивному середовищі може бути як позитивним, так і негативним фактором, який впливає на етичні стандарти та загальну культуру спільноти. Важливо, щоб стрімери були усвідомлені своєї відповідальності перед глядачами та виявляли етичну поведінку на своїх платформах.

1.4 Способи вирішення етичних конфліктів у кіберспорті

Конфлікт це зіткнення суперечливих або несумісних цілей, інтересів, позицій, думок чи поглядів двох або декількох осіб.

Конфлікт є невід'ємною складовою взаємовідносин у суспільстві [20]. Конфлікти виникають із різних причин. Це може відбуватися неусвідомлено через стрес чи емоції, а може — усвідомлено, наприклад, коли люди хочуть досягти своєї мети за допомогою маніпуляцій. Існує стереотип, що уникнення конфліктів є ключовим навиком кіберспортсмена як у кіберспорті, так і в особистому житті. Це може призвести до того, що в сфері кіберспорту конфліктні ситуації часто не вирішуються вчасно, оскільки визнання проблеми вважається слабкістю. Замість цього, проблеми можуть відкидатися як "випадковість" або "маленьке непорозуміння", що може лише загострити ситуацію та зробити її вирішення складнішим у майбутньому.

Уникнення конфліктів у кіберспорті може призвести до наступних наслідків:

Зростання напруги: неприйняття конфлікту може призвести до збільшення напруги між учасниками, що може негативно вплинути на атмосферу команди або громадськість.

Зниження продуктивності: конфліктні ситуації можуть відволікати гравців від їхніх головних завдань і негативно позначитися на їхній продуктивності.

Втрата довіри: Уникнення конфліктів може призвести до втрати довіри між учасниками, оскільки це може спричинити враження, що проблеми не розв'язуються відверто та ефективно.

Погіршення комунікації: Не вирішені конфлікти можуть призвести до погіршення комунікації між учасниками, що може ускладнити спільну роботу та спілкування.

Наступний крок — проаналізувати конфлікт у стані «емоційного штилю». У стресі ми витрачаємо енергію на оброблення емоцій, тож на логічні висновки мозок не має ресурсу. Допоможе дієвий метод віденського професора Герхарда Шварца, який використовують у роботі з групами. Розбираючи конкретну ситуацію, всім учасникам пропонують відповісти на запитання: «Конфлікт полягає в тому, що...» Усі відповіді модератор занотує на дошці. Зазвичай версії сильно розходяться. Тобто якщо у групі 5 людей, отримуємо 3-5 варіантів щодо походження конфлікту. Що це дає:

з'являється розуміння, що про конфлікт відомо недостатньо, колектив не має спільної думки про нього

кожен учасник показує суб'єктивне сприйняття ситуації, що допомагає виявити приховані сторони конфлікту (наприклад, хтось нагадав, що проблема почала зароджуватися давно, просто це ігнорували)

Головне, що потрібно запам'ятати, що не потрібно відкладати вирішення конфліктних ситуацій. Вирішення конфліктів в команді важливо для підтримки співпраці та досягнення спільних цілей. Ось декілька кроків, які можуть допомогти вирішити конфлікти в команді:

Визначення причин конфлікту: важливо зрозуміти корінь проблеми. Це може бути різниця в поглядах, непорозуміння, особисті розбіжності або недоліки в комунікації.

Спільне обговорення: запросіть всіх учасників конфлікту на відкрите обговорення. Важливо створити сприятливу атмосферу, де кожен може вільно висловлювати свої думки та почувати себе підтриманим.

Вислуховування всіх точок зору: уважно слухайте всі сторони конфлікту, намагаючись зрозуміти їхні погляди та почуття. Це сприятиме виявленню спільних точок зору та можливостей для компромісу.

Пошук компромісних рішень: разом з командою шукайте варіанти вирішення конфлікту, які задовольняють всіх учасників. Важливо бути готовим до уступок та пошуку взаємоприйнятних рішень.

Заплануйте дії: після досягнення згоди щодо вирішення конфлікту, важливо зробити конкретні кроки для його впровадження. Це може включати розподіл обов'язків, уточнення правил спілкування або встановлення нових процедур.

Створення плану вирішення конфліктів: Розробіть механізми для вирішення майбутніх конфліктів в команді. Це може включати регулярні зустрічі для обговорення потенційних проблем та шляхів їх вирішення.

Важливо пам'ятати, що вирішення конфліктів в команді вимагає часу, терпіння та співпраці всіх учасників. Спроможність працювати разом над вирішенням конфліктів може підвищити ефективність команди та зміцнити її зв'язки.

Висновок до розділу 1

Таким чином ми дослідили актуальні проблеми етики у кіберспорті та її вплив на гравців та кіберспортивну спільноту. Визначення понять етики та її значення у контексті кіберспорту, а також розгляд етичних принципів дозволили нам краще зрозуміти важливі аспекти етичної поведінки в цій галузі. Аналіз різноманітних методів вирішення етичних конфліктів, які можуть виникати в кіберспортивному середовищі, допоміг нам виявити ключові стратегії для збереження інтегритету та підвищення рівня професіоналізму у цій динамічній галузі. Проблема професійної спортивної етики у кіберспорті є

надзвичайно актуальною та потребує уваги, оскільки вона впливає на розвиток кіберспортивної культури та підтримку здорового середовища для всіх учасників.

Розділ 2. МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Методи дослідження

В роботі було використано такі методи дослідження: теоретичні (системний аналіз даних джерельної бази для визначення стану розробленості проблеми, інтерпретація отриманих результатів); емпіричні (групова дискусія, анкетне опитування); методи математичної статистики.

Теоретичні методи дослідження.

Системний аналіз даних джерельної бази для визначення стану розробленості проблеми. Аналіз літературних джерел та даних мережі Інтернет проводився з визначення дефініцій поняття етики та її значення в кіберспорті, досліджувалися етичні принципи та їх значення для гравців та організаторів турнірів; етична поведінка гравців та її вплив на кіберспортивну спільноту, способи вирішення етичних конфліктів у кіберспорті. Це дозволило окреслити мету та завдання роботи та при отриманні експериментальних даних узагальнити та систематизувати результати роботи. Всього опрацьовано 64 джерел, з яких 33 іноземних.

Емпіричні методи дослідження.

Метод групового опитування. З метою більш глибокого вивчення ненормативної комунікативної поведінки було застосовано групову дискусію зі студентами НУФВСУ, що навчаються за спеціалізацією «кіберспорт». Цільовою групою нашого дослідження стали гравці багатокористувацьких онлайн ігор, які користуються популярністю в Україні та Світі. Більшість з них належала до вікової групи 18–25 років (75%), 85% не перебувають в шлюбі, не мають дітей (93,5%), є студентами закладів вищої освіти (75,5%), не працюють (55,5%). Під терміном «геймер» ми розуміли людину, яка використовує мережу Інтернет для змагальної діяльності в онлайн відеоіграх та яка грала кілька годин не менше ніж раз на тиждень.

2.1.1 Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі

Інтернет

Аналіз науково-методичної літератури та інформації, доступної в мережі Інтернет, свідчить про те, що проблема ненормативної комунікативної поведінки в кіберспортивних середовищах є широко обговорюваною темою серед дослідників. Розгляд поведінкових аспектів геймерів в онлайн-іграх, зокрема ненормативної комунікації, є актуальним у багатьох наукових працях і має важливе значення для формування етичної культури в кіберспортивній спільноті [1].

Основні аспекти літературного огляду:

Емоційна регуляція та стрес у кіберспорті. Багато науковців підкреслюють, що змагальні ігри викликають високий рівень стресу у гравців, що, своєю чергою, сприяє агресивним формам комунікації. Дослідження показують, що емоційна регуляція є одним із ключових факторів, що визначає здатність гравця уникати ненормативної поведінки під час ігрових сесій. Роботи таких авторів, як Deleuze, та дослідження психології кіберспорту вказують, що гравці з низькою стійкістю до стресу частіше використовують ненормативну лексику та виявляють агресію в онлайн-іграх [3].

Вплив анонімності в Інтернеті на поведінку гравців. Дослідження, проведені такими науковцями, як Suler, стверджують, що анонімність і відсутність фізичного контакту між учасниками сприяють агресивній поведінці. Це явище отримало назву "ефекту дезінгібіції в Інтернеті", коли користувачі відчують себе менш відповідальними за свої дії. Інші дослідження (Chesney, Cooney) підтверджують, що анонімність значно знижує соціальні гальма, які зазвичай стримують агресію в офлайн-спілкуванні [2].

Роль ігрової культури у формуванні агресивної комунікації. За даними науково-методичної літератури, значна кількість онлайн-спільнот з часом формує специфічні "культурні норми", які часто толерують агресивну

поведінку. В оглядах літератури від Ferguson і Olson зазначається, що в деяких спільнотах агресивна комунікація стає своєрідним проявом статусу та визнання серед однолітків. Така практика лише підкріплює ненормативні форми поведінки серед гравців [3].

Соціальні аспекти та ефекти групової динаміки. Науковці, такі як Kowert та Oldmeadow, аналізували соціальний аспект багатокористувацьких онлайн-ігор, що демонструє, як групова динаміка може стимулювати або стримувати агресивні прояви. Гравці, які діють у команді, можуть відчувати тиск з боку колег, що змушує їх діяти агресивніше, ніж вони б діяли у звичайному житті. Також такі дослідження показують, що часті учасники онлайн-спільнот частіше виявляють тенденцію до "нормалізації" ненормативної поведінки [6].

Методи боротьби з агресивною комунікацією в онлайн-іграх. У літературі та онлайн-ресурсах пропонуються різні методи для зниження рівня агресії серед гравців. Це включає в себе запровадження систем репутації, обмеження можливостей анонімної комунікації, застосування "штрафних" санкцій за агресивну поведінку, а також впровадження освітніх програм для гравців з метою формування культури відповідального спілкування [8].

Аналіз науково-методичної літератури та даних з мережі Інтернет підтверджує, що ненормативна комунікативна поведінка у кіберспортивних спільнотах є значною проблемою, яка має кілька аспектів: психологічні, соціальні та культурні. Для ефективної боротьби з агресивною комунікацією необхідні системні рішення, що включають як технологічні інструменти, так і психологічну освіту гравців [9].

2.1.2 Опитування

Метод опитування забезпечив можливість глибшого розуміння мотивацій, проблем та взаємодій гравців у кіберспортивному середовищі.

Групові опитування були організовані таким чином, щоб забезпечити відкриту атмосферу для обговорення, де кожен учасник міг вільно висловити свою думку про ненормативну комунікативну поведінку в ігрових спільнотах.

Тематика інтерв'ю та результати.

Основними питаннями під час опитування були:

Чи стикалися ви з ненормативною комунікативною поведінкою в онлайн-іграх?

Як ви реагуєте на таку поведінку та які емоції вона у вас викликає?

Чи впливає агресивна комунікація на ваше бажання продовжувати гру?

Які фактори, на вашу думку, сприяють агресивній поведінці в ігровому середовищі?

Чи використовуєте ви ненормативну лексику або інші форми агресивної поведінки під час гри? Якщо так, то чому?

З отриманих відповідей було виявлено кілька ключових аспектів:

Поширеність ненормативної поведінки. Більшість учасників (90%) зазначили, що регулярно стикаються з агресивною комунікативною поведінкою в ігровому просторі. Гравці повідомляли, що це трапляється як у випадках, коли вони програють, так і під час перемог.

Вплив на емоційний стан. Частина учасників (60%) визнала, що подібна поведінка викликає у них сильні негативні емоції, такі як роздратування, злість та фрустрація. Однак 40% гравців стверджували, що навчилися ігнорувати такі прояви або вважають їх "частиною гри".

Мотиваційний вплив. Агресивна комунікація негативно впливає на мотивацію деяких гравців продовжувати гру (35%), оскільки вона знижує задоволення від процесу. Інші гравці (65%) відзначали, що подібна поведінка навіть стимулює їх покращити свої результати або "довести щось" опонентам.

Причини агресивної поведінки. Основними факторами, що сприяють виникненню агресії, учасники назвали стрес від змагань, анонімність в Інтернеті, відсутність реальних наслідків за образи, а також особистісні якості гравців.

Власне використання ненормативної лексики. Цікавим є те, що 50% учасників визнали, що самі інколи вдаються до агресивної комунікації під

впливом емоцій. Основними причинами вони називали бажання висловити розчарування або захиститися від нападок інших гравців.

2.1.3 Методи математичної статистики

Для обробки та аналізу результатів дослідження використовувалися методи математичної статистики, які забезпечили кількісну оцінку отриманих даних та дозволили зробити висновки щодо тенденцій у комунікативній поведінці гравців багатокористувацьких онлайн-ігор. Оскільки дослідження було спрямоване на вивчення агресивних форм поведінки, таких як використання ненормативної лексики, прояви агресії та рівень стресу, методи математичної статистики допомогли виявити як загальні закономірності, так і специфічні взаємозв'язки між соціально-демографічними характеристиками гравців та їх комунікативною поведінкою.

Дані, зібрані під час опитування студентів НУФВСУ, що спеціалізуються на кіберспорті. Для розрахунків використовували стандартні пакети Statistica 6.0. (Stat Soft), MS Excel. Основні методи, які використовувалися в аналізі, включали кореляційний та дисперсійний аналізи, а також методи описової статистики.

Кореляційний аналіз. Кореляційний аналіз був застосований для вивчення взаємозв'язків між різними факторами, такими як вік респондентів, їхній ігровий досвід, рівень освіти та інтенсивність участі в іграх. Наприклад, кореляційний коефіцієнт Пірсона використовувався для виявлення зв'язку між віковою групою та рівнем агресії у спілкуванні з іншими гравцями. Це дозволило виявити залежність: молодші гравці виявилися більш схильними до емоційної та агресивної поведінки під час ігрових сесій. Також було досліджено зв'язок між рівнем стресу і частотою участі в кіберспортивних змаганнях.

Дисперсійний аналіз (ANOVA). Для порівняння комунікативної поведінки респондентів, залежно від рівня їх ігрового досвіду та залученості до кіберспорту, було застосовано методи дисперсійного аналізу. ANOVA (аналіз

варіацій) допоміг оцінити відмінності між групами респондентів за певними показниками, такими як рівень агресії чи стресу. Це дозволило виявити, що гравці з більшим досвідом частіше демонстрували спокій і контрольовану комунікацію порівняно з новачками, які частіше вдавалися до ненормативної лексики та агресивної поведінки під час напружених ігрових ситуацій.

Описова статистика. Описова статистика була використана для представлення загальних характеристик досліджуваної вибірки. Було розраховано середні, медіанні та модальні значення для таких показників, як частота агресивних висловлювань, рівень стресу, час, проведений у грі. Це допомогло виявити загальні тенденції у поведінці гравців та їх ставленні до кіберспорту.

У сукупності ці методи дозволили отримати всебічний аналіз комунікативної поведінки гравців кіберспортивних дисциплін, визначити ключові фактори, які впливають на рівень агресії та стресу, а також зробити висновки щодо можливих шляхів мінімізації негативних впливів кіберспорту на психологічний стан учасників.

2.2 Організація дослідження

На першому етапі досліджень (жовтень 2023 р. – лютий 2024 р.) проводився аналіз науково-методичної літератури, вибір теми дослідження, методів дослідження, аналіз етичних проблем у кіберспорті. Визначено мету, завдання роботи, складено план проведення досліджень. Підготовлено 1 розділ роботи.

На другому етапі досліджень (березень – липень 2024 р.) здійснено аналіз етичних конфліктів, визначено особливості етичної поведінки гравців у різних кіберспортивних дисциплінах. Проведено дослідження етичних аспектів взаємодії між учасниками та глядачами. Оброблено результати досліджень, підготовлено 2 та 3 розділи роботи.

На третьому етапі (серпень – листопад 2024 р.) проведено аналіз отриманих даних, завершено підготовку всіх розділів кваліфікаційної роботи та презентацію до захисту.

Дослідження здійснювалося на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України, м. Київ.

Дослідження проводилось у кілька етапів з метою вивчення особливостей комунікативної поведінки гравців багатокористувацьких онлайн-ігор, що спеціалізуються на кіберспорті. Було проведено опитування серед студентів НУФВСУ, які вивчають кіберспорт, щоб визначити основні тенденції у використанні агресивної комунікації під час ігрових сесій. Дослідження включало як кількісні, так і якісні методи збору даних.

Підготовка анкети та формулювання питань. Анкета була розроблена з урахуванням ключових аспектів комунікативної поведінки гравців, таких як частота агресивних висловлювань, вплив стресу на поведінку в іграх, рівень ігрового досвіду та інші соціально-демографічні фактори. Всі питання були спрямовані на з'ясування зв'язків між соціальними характеристиками респондентів та їх поведінкою в ігровому середовищі.

Збір даних. Дані були зібрані шляхом опитування студентів. Було залучено 50 респондентів, вікова категорія яких варіювалася від 18 до 25 років. Усі учасники є активними гравцями онлайн-ігор, що дозволило отримати релевантні результати для вивчення кіберспортивної спільноти.

Аналіз даних. Для аналізу було використано методи математичної статистики, зокрема кореляційний і дисперсійний аналізи. Результати були подані у вигляді діаграм і графіків, що ілюструють основні тенденції та висновки дослідження.

Нами було розглянуто методи та організацію дослідження, спрямованого на вивчення особливостей комунікативної поведінки гравців кіберспорту. Застосування різноманітних теоретичних і емпіричних методів дозволило всебічно проаналізувати проблему ненормативної комунікації в

кіберспортивних середовищах. Теоретичний аналіз джерел підкреслив значущість етичних норм для формування кіберспортивної спільноти, тоді як емпіричні методи, зокрема анкетування і групові дискусії, забезпечили розуміння реальної поведінки гравців. Результати математичної статистики допомогли ідентифікувати ключові фактори, які впливають на агресивну поведінку, такі як вік, рівень стресу та досвід. Дослідження виявило, що молодші та менш досвідчені гравці схильні до більш агресивних комунікативних проявів, підкреслюючи необхідність впровадження заходів для поліпшення етичної культури в кіберспорті

РОЗДІЛ 3. ПЕРЕДОВІ ПРАКТИКИ ТА СТАНДАРТИ ЕТИКИ В КІБЕРСПОРТІ

3.1 Обґрунтування складових етичної поведінки спортсменів

Етична поведінка у кіберспорті базується на кількох важливих компонентах, що регулюють поведінку гравців на змаганнях. Серед ключових складових можна виділити такі як: повага до суперників, чесність, справедливість, дотримання правил, а також емоційна витримка під час гри.

За визначенням Shields і Bredemeier (2018), етика в спорті є набором норм і цінностей, які сприяють соціально відповідальній поведінці спортсменів. У контексті кіберспорту це поняття охоплює чесну гру (fair play), повагу до суперників, а також уникнення токсичної поведінки, що в кіберспортивній спільноті стає дедалі актуальнішим питанням.

Сучасні дослідження, проведені Bányaı et al. (2019), наголошують на важливості дотримання етичних стандартів у кіберспорті, зокрема, в аспекті взаємодії між гравцями під час онлайн-змагань. Емоційна витримка, як стверджують автори, є критичною складовою для збереження командної гармонії та запобігання конфліктам під час стресових ігрових ситуацій.

Інше дослідження, проведене Taylor (2016), підкреслює, що професіоналізм у кіберспорті вимагає постійного вдосконалення навичок етичної поведінки, зокрема через впровадження кодексів поведінки та стандартів для гравців і команд.

Завданням цієї роботи є визначення основних чинників, що сприяють виникненню етичних конфліктів у кіберспорті. Аналізуючи комунікативну поведінку гравців, можна простежити, як стрес, досвід гравців та інші зовнішні фактори впливають на виникнення конфліктних ситуацій. Відповідно до цього, робота також має на меті виявити потенційні шляхи зменшення негативного впливу цих чинників через навчання, стрес-менеджмент та розвиток емоційної витримки серед гравців.

Далі розглянемо результати опитування та побудовані графіки, які демонструють розподіл респондентів за віком, частоту їхньої агресивної поведінки під час гри та вплив стресу на комунікативну поведінку.

Результати опитування та графіки:

Розподіл респондентів за віком.

Цей графік відображає відсоткове співвідношення респондентів у різних вікових групах. Найбільша частка опитаних припала на вікову групу 18–21 років, що свідчить про домінування молоді в кіберспортивній спільноті. Інші вікові групи, такі як 22–25 років і 26–30 років, також представлені, але в меншій мірі. Важливо зазначити, що молодь у віці 18–21 року, як правило, активніше залучена до кіберспорту, а також більше підлягає впливу агресивних ігор і ситуацій у грі, що може відобразитися на їхній етичній поведінці, рис 3.1.

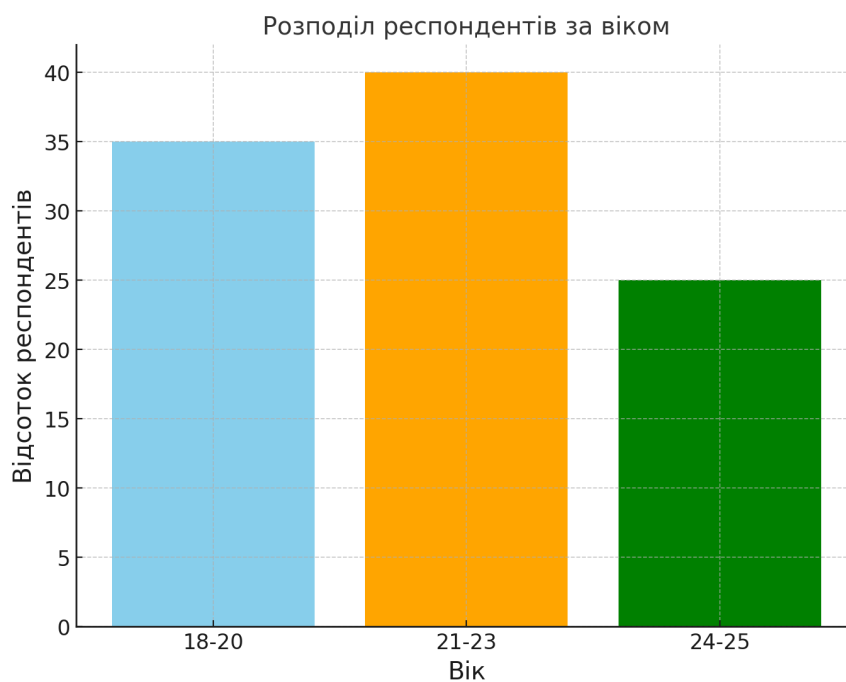


Рис. 3.1. Розподіл респондентів за віковими групами в кіберспортивній спільноті

Частота агресивної поведінки під час гри.

Діаграма рис.3.2. ілюструє частоту агресивної поведінки гравців під час ігрових сесій залежно від рівня ігрового досвіду. Менш досвідчені гравці частіше використовують ненормативну лексику та вдаються до агресивних дій,

тоді як більш досвідчені учасники демонструють більшу витримку і емоційний контроль. Це підкреслює важливість навчання та досвіду, які можуть допомогти зменшити агресію в ігровій спільноті.

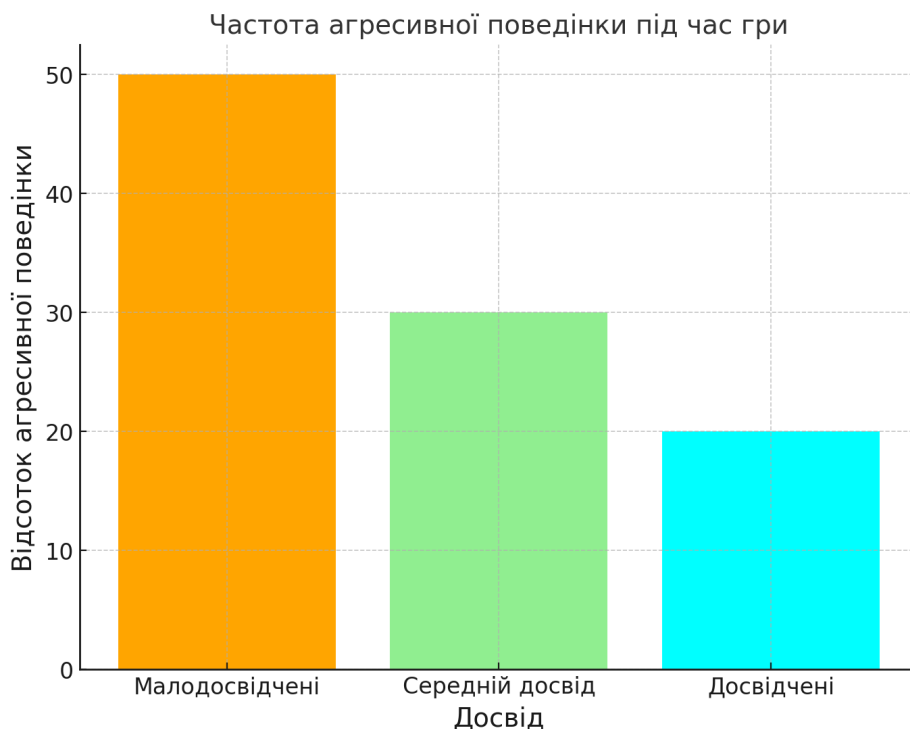


Рис. 3.2. Частота агресивної поведінки під час гри

Вплив стресу на комунікативну поведінку.

Графік показує взаємозв'язок між рівнем стресу, який відчувають гравці під час ігор, і їхньою комунікативною поведінкою. Гравці з високим рівнем стресу частіше вдаються до агресії, що може негативно вплинути на їхню взаємодію з іншими учасниками. Це свідчить про те, що управління стресом є ключовим аспектом етичної поведінки в кіберспорті. Важливо створювати підтримуюче середовище, яке б сприяло зниженню стресових ситуацій, а також впроваджувати методи психологічної підготовки для гравців. Ефективне управління стресом має вирішальне значення для дотримання етичної поведінки в кіберспорті. Коли гравці перебувають у стані надзвичайного стресу, вони можуть бути більш схильні приймати імпульсивні рішення, вдаватися до неетичної поведінки, як-от шахрайство чи токсичність, або

поступатися своїми цінностями в гонитві за перемогою. Навчившись ефективно керувати стресом, гравці можуть краще регулювати свої емоції, приймати більш раціональні рішення та зберігати почуття чесності.

Один із способів, за допомогою якого гравці можуть впоратися зі стресом, — це прийоми уважності. Такі практики, як медитація, вправи на глибоке дихання та візуалізація, можуть допомогти гравцям залишатися зосередженими та спокійними під тиском. Розвиток потужної мережі підтримки, що складається з товаришів по команді, тренерів і спеціалістів із психічного здоров'я, також може забезпечити гравців ресурсами, необхідними для здорового подолання стресу.

Віддаючи пріоритет психічному благополуччю, гравці можуть виступати якнайкраще, зберігаючи цілісність і спортивну майстерність як на віртуальному полі бою, так і поза ним. Завдяки проактивному підходу до управління стресом індустрія кіберспорту може продовжувати розвиватися та процвітати у відповідальній та етичній спосіб.

Крім того, організації в індустрії кіберспорту також повинні надавати пріоритет контролю над стресом для своїх гравців. Надаючи такі ресурси, як навчання психічного здоров'я, доступ до терапевтів або консультантів, а також створюючи позитивне командне середовище, організації можуть допомогти гравцям ефективно справлятися з тиском професійних ігор.

Спортсмени у кіберспорті повинні дотримуватися високих стандартів етичності у віртуальному середовищі. Це означає відсутність чесноти та порушення правил, які можуть призвести до дискваліфікації або негативного впливу на імідж всієї галузі. Негативні вчинки спортсменів можуть пошкодити репутацію кіберспорту в цілому, ускладнюючи співпрацю з партнерами та спонсорами, а також впливаючи на підтримку фанатів.

Крім того, етична поведінка гравців впливає на формування комунікативного середовища в кіберспорті. Взаємодія між учасниками гри, тренерами, коментаторами та фанатами вимагає взаємоповаги, відкритості та

чесності. Спортсмени повинні бути прикладом для інших учасників галузі, сприяючи позитивній атмосфері та підтримці спільноти рис.3.3.

Загальна атмосфера в спільноті гравців також залежить від етичної поведінки спортсменів. Взаємодія між учасниками, конфлікти та спосіб вирішення проблем можуть впливати на те, наскільки приємно та продуктивно працювати в цьому середовищі. Позитивна етика допомагає створити сприятливу атмосферу для розвитку кіберспорту його гравців та глядачів.

Отже, етична поведінка спортсменів у кіберспорті має велике значення для успішного розвитку галузі. Вона визначає не лише імідж гравців, але й сприяє формуванню позитивної атмосфери, в якій кожен учасник може розвиватися і досягати високих результатів. Чесність, взаємоповага та професіоналізм - це ключові принципи, які повинні керувати кожним спортсменом у кіберспорті для досягнення спільних цілей та впевненого розвитку галузі.

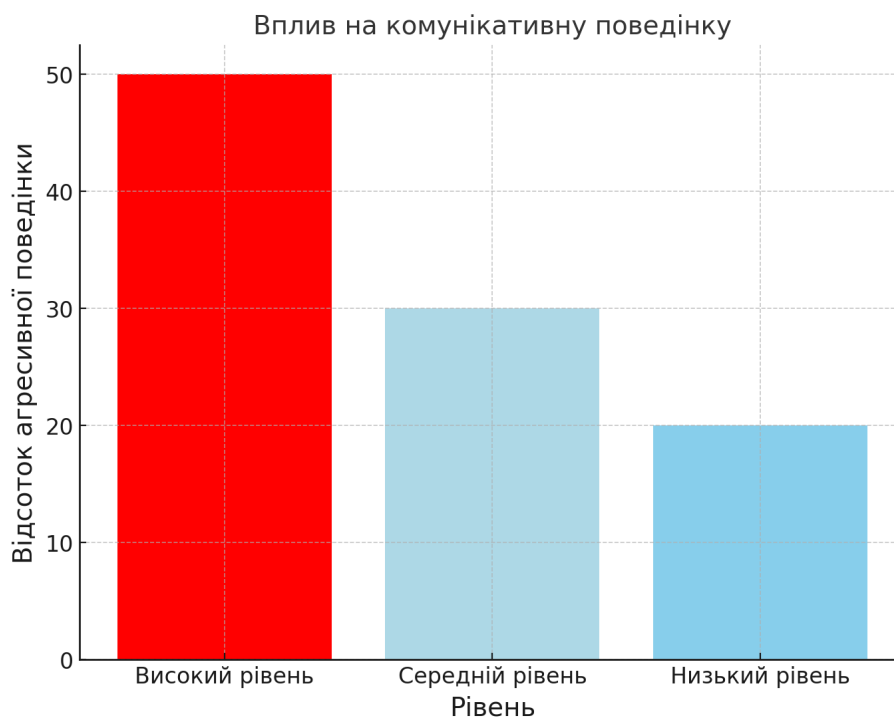


Рис. 3.3. Вплив стресу на комунікативну поведінку

Етична поведінка спортсменів у кіберспорті є надзвичайно важливою складовою, яка впливає на розвиток дисципліни, формування комунікативного

середовища та загальну атмосферу в спільноті гравців. У світі, де конкуренція стає все більш жорсткою, а технології дозволяють миттєво оцінювати дії гравців, етика в кіберспорті набуває особливого значення. Вона не лише визначає, як учасники повинні взаємодіяти один з одним, але й формує їхнє імідж і репутацію. Взаємодія між гравцями, командирами та глядачами базується на певних моральних принципах, які є основою для здорової конкуренції та довіри в спільноті [14].

Важливо розуміти, що етичні норми не є статичними; вони розвиваються разом із змінами у самій дисципліні та технологіях. Внаслідок цього виникає потреба в аналізі ключових складових етичної поведінки спортсменів, які слід враховувати для забезпечення здорової атмосфери в кіберспортивних змаганнях [21,25,30].

1. Повага до суперників.

Повага до суперників є основою етичної поведінки в кіберспорті. Гравці повинні усвідомлювати, що їхні суперники є партнерами у грі, і ставитися до них із гідністю, незалежно від результату змагання. Важливо, щоб спортсмен не вдавався до ненормативної лексики, образ або провокацій, оскільки це не тільки порушує етичні норми, а й може погіршити загальний рівень комунікації в ігровій спільноті.

2. Спортивна чесність.

Спортивна чесність передбачає дотримання правил гри та відмову від шахрайства. У кіберспорті це включає уникнення використання чітів, ботів або інших засобів, які можуть спотворити результат змагання. Спортсменам слід розуміти, що чесна гра забезпечує справедливість і здорову конкуренцію, що, в свою чергу, сприяє розвитку інтересу до дисципліни.

3. Взаємодія з командирами та членами команди

Етична поведінка в кіберспорті також вимагає від спортсменів конструктивної взаємодії з командирами та іншими членами команди. Гравці повинні виявляти готовність слухати думки колег, підтримувати одне одного

під час змагань і дотримуватися командних стратегій. Це зміцнює командний дух і сприяє досягненню спільних цілей.

4. Відповідальність за свої дії.

Спортсмени мають нести відповідальність за свої дії, як в онлайн-іграх, так і поза ними. Це включає в себе усвідомлення наслідків своїх висловлювань і вчинків, а також готовність визнавати свої помилки. Відповідальність є важливою складовою етики, яка допомагає зберегти позитивний імідж кіберспорту та формує культуру поваги і підтримки.

5. Вплив на молодь.

Кіберспорт привертає увагу молоді, тому етична поведінка професійних гравців має велике значення для формування цінностей і поведінки нових поколінь. Спортсмени повинні усвідомлювати, що їхня поведінка може служити прикладом для молодих гравців, і тому вони повинні прагнути до дотримання високих етичних стандартів.

6. Взаємодія з організаторами змагань.

Спортсмени повинні також взаємодіяти з організаторами змагань, дотримуючись правил і стандартів, встановлених для проведення турнірів. Це включає в себе дотримання графіків, участь у брифінгах та відкритість до зворотного зв'язку від організаторів. Чесна та конструктивна співпраця допомагає забезпечити високий рівень організації змагань і сприяє розвитку етичної культури в кіберспорті.

3.2 Порівняння етичного кодексу атлета та етичного кодексу гравця в кіберспорті

У сучасному спортивному середовищі, як традиційних видів спорту, так і кіберспорту, етичні кодекси грають важливу роль у формуванні норм поведінки спортсменів і гравців. Незважаючи на деякі схожості між етичними кодексами атлетів та гравців у кіберспорті, існують також суттєві відмінності, обумовлені специфікою кожної дисципліни.

Як видно з таблиці 3.1, загальні принципи етичного кодексу атлета та кіберспортсмена мають багато схожих аспектів, що підкреслюють значення поваги, чесності та відповідальності. Проте існують особливі акценти, зумовлені специфікою кожного виду спорту.

Таблиця 3.1

Порівняння загальних принципів етичного кодексу атлета та кіберспортсмена

Принцип	Атлети	Кіберспортсмени
Повага	Повага до суперників, глядачів та офіційних осіб	Повага до суперників, організаторів і спільноти
Чесність	Відмова від допінгу, дотримання правил гри	Уникнення використання чітів, дотримання чесної гри
Відповідальність	Відповідальність за свої дії перед командою та федераціями	Відповідальність перед командою, глядачами та платформами
Спортивна поведінка	Дотримання спортивного духу під час змагань	Підтримання етичної поведінки під час ігор та онлайн-спілкування

Обґрунтування цих складових етичної поведінки спортсменів є необхідним для формування здорової атмосфери в кіберспорті, що, у свою чергу, позитивно вплине на його розвиток як спорту. Спортсмени, які дотримуються етичних норм, не лише підвищують свій імідж, але й сприяють розвитку довіри і взаємоповаги в спільноті, що є запорукою сталого розвитку кіберспорту в майбутньому.

1. Загальні принципи етичного кодексу

Обидва етичні кодекси, як для атлетів, так і для кіберспортсменів, мають спільні принципи, що визначаються повагою, чесністю, відповідальністю та спортивною поведінкою. Ці основи підкреслюють важливість дотримання

моральних стандартів, які регулюють взаємини між учасниками, а також їхню поведінку в процесі змагань. Наприклад, обидва кодекси закликають спортсменів проявляти повагу до суперників і уникати агресії та обману.

2. Спортивна чесність

Етичний кодекс атлета акцентує увагу на спортивній чесності, яка включає дотримання правил гри, відмову від використання допінгу та чесність у взаємодії з судьями. В традиційних видах спорту ці аспекти мають велику вагу, оскільки порушення можуть призвести до серйозних наслідків, таких як дискваліфікація або втрата репутації. У кіберспорті спортивна чесність також є критично важливою, але фокусуються на уникненні використання читів, хакерських програм і неналежних тактик, які можуть спотворити результат гри.

3. Взаємодія з командою та спільнотою

У спортивному середовищі взаємодія між членами команди та представниками організацій є основою командної роботи. Етичний кодекс атлета заохочує співпрацю, підтримку одне одного та конструктивний зворотний зв'язок. У кіберспорті цей аспект також є важливим, оскільки командна динаміка може впливати на результати змагань. Проте, кіберспортсмени стикаються з унікальними викликами, такими як дистанційна комунікація, що може ускладнювати налагодження співпраці.

4. Вплив на молодь

Етичні кодекси обох категорій спортсменів мають на меті формування етичних цінностей у молоді. Атлети, як приклад, зазвичай беруть на себе відповідальність за свої дії, адже вони часто виступають у ролі моделей для молодих спортсменів. У кіберспорті ця роль також є важливою, адже гравці часто стають кумирами для молоді, яка за ними спостерігає. Це підкреслює необхідність етичної поведінки у всіх аспектах діяльності кіберспортсменів, адже їхній вплив може формувати поведінку молодих гравців.

5. Визначення відповідальності

У традиційних видах спорту відповідальність за дотримання етичних норм покладається на самих спортсменів, їх команди та організаторів змагань.

Порушення можуть призвести до санкцій від спортивних федерацій. У кіберспорті, хоча відповідальність також лежить на гравцях, особливу роль відіграють платформи, на яких проводяться ігри, оскільки вони мають забезпечити дотримання етичних стандартів, пропонуючи ефективні механізми контролю.

Відповідальність та контроль за дотриманням етичних норм у традиційних видах спорту та кіберспорті мають свої особливості. В традиційних видах спорту існує більш фізична присутність суддів і перевірок, тоді як у кіберспорті контроль залежить від технологічних рішень, які дозволяють швидко виявляти порушення, таблиця 3.2.

Таблиця 3.2

Особливості відповідальності та контролю

Аспект	Атлети	Кіберспортсмени
Відповідальність	Самі спортсмени, їхні команди та федерації	Гравці, команди, платформи змагань
Механізми контролю	Суддівство, антидопінгові перевірки	Програмне забезпечення для виявлення чітів, модерація
Наслідки порушень	Дискваліфікація, штрафи, втрати репутації	Блокування облікового запису, дискваліфікація з турніру

6. Унікальні виклики кіберспорту

Кіберспорт має свої специфічні виклики, які потребують адаптації етичних норм. Анонімність у мережі може створювати умови для агресивної поведінки та порушення етичних норм, тоді як в традиційному спорті подібні ситуації частіше контролюються через безпосередній контакт між спортсменами. Це підкреслює важливість розвитку чітких етичних стандартів у кіберспорті, які б враховували специфіку цифрового середовища.

Порівнюючи етичні кодекси атлетів і кіберспортсменів, можна зробити висновок, що, хоча основні принципи етики залишаються схожими, конкретні аспекти та виклики відрізняються в залежності від виду спорту. Обидва кодекси відіграють ключову роль у формуванні культури поваги, чесності та відповідальності, які необхідні для здорового розвитку спортивної спільноти. З огляду на швидкий розвиток кіберспорту, важливо продовжувати вдосконалювати етичні норми, щоб вони відповідали сучасним викликам та забезпечували справедливу гру для всіх учасників.

Порівняння етичних кодексів атлетів та кіберспортсменів показало, що, хоча обидва типи спортсменів дотримуються схожих загальних принципів, специфічні деталі та виклики різняться. Традиційний спорт має багаторічну історію етичних стандартів, тоді як кіберспорт перебуває у процесі розвитку цих норм. Важливо продовжувати роботу над вдосконаленням етичних стандартів у кіберспорті, враховуючи його унікальні аспекти, такі як онлайн-середовище та вплив цифрових технологій.

3.3 Аналіз практичного досвіду поведінки гравців професійних кіберспортивних організацій

В сучасному світі кіберспорту гравці професійних організацій стали об'єктом уваги не лише за їхніми ігровими досягненнями, але й за поведінкою, яка впливає на їхній імідж та репутацію в спільноті. Цей підрозділ присвячений аналізу практичного досвіду поведінки таких гравців, зокрема їхніх комунікативних стратегій, взаємодії з фанатами та колегами, а також впливу їхніх дій на загальну атмосферу в кіберспортивних змаганнях [22].

1. Комунікаційні стратегії.

Гравці професійних кіберспортивних організацій часто використовують різноманітні комунікаційні стратегії для взаємодії з іншими учасниками, як у грі, так і поза нею таблиця 3.3. Ефективна комунікація у команді є критично

важливою для досягнення успіху в змаганнях. Наприклад, гравці в Teamspeak або Discord часто розробляють стратегії та обмінюються інформацією в реальному часі. Це дозволяє їм координувати дії та адаптувати тактики під час гри. Однак, важливо, щоб така комунікація залишалася конструктивною та поважною, без використання ненормативної лексики чи агресивних висловлювань, що може зашкодити командній динаміці.

Таблиця 3.3

Порівняння комунікаційних стратегій гравців

Тип стратегії	Опис	Позитивні наслідки	Негативні наслідки
Підтримуюча	Використання конструктивного зворотного зв'язку	Покращує командну динаміку	Немає
Агресивна	Використання негативних коментарів	Зменшує мотивацію команди	Погіршує атмосферу

Підтримуючі стратегії сприяють побудові довіри в команді, тоді як агресивні можуть викликати напругу.

2. Взаємодія з фанатами.

Зростання популярності кіберспорту супроводжується зростанням зацікавленості з боку фанатів, які активно слідкують за своїми кумирами через соціальні мережі, стріми та інші платформи. Гравці, які усвідомлюють свою роль у житті фанатів, часто намагаються підтримувати з ними зв'язок, дякувати за підтримку та ділитися особистими моментами. Наприклад, популярні гравці можуть проводити трансляції на Twitch, відповідати на запитання фанатів у чатах або створювати контент, який відображає їхнє повсякденне життя. Така взаємодія допомагає формувати позитивний імідж гравців і сприяє створенню спільноти, де кожен відчувається важливим.

Взаємодія з фанатами в кіберспорті відіграє величезну роль у розвитку і просуванні цієї галузі. Команди та організатори турнірів активно взаємодіють зі своєю аудиторією, організовуючи зустрічі з фанатами, конкурси, трансляції з тренувань та інші заходи, що дозволяють поближче почувати себе до спільноти таблиця 3.4.

Фанати кіберспорту також мають велике вплив на популярність гри. Їхня підтримка, коментарі та поширення новин про улюблені команди сприяють залученню нових глядачів та покращенню іміджу кіберспорту в цілому. Завдяки активності фанатів, кіберспорт стає все більш відомим і зацікавленим для нових людей, чим допомагає зростанню галузі.

Крім того, взаємодія з фанатами створює унікальну атмосферу під час турнірів і змагань. Організатори враховують побажання та інтереси фанатів, що сприяє створенню насиченої, цікавої та запальної програми подій для глядачів.

Отже, взаємодія з фанатами виявляється важливим елементом у зростанні популярності кіберспорту. Вона не тільки сприяє залученню нових аудиторій та розвитку галузі, а й створює неповторну атмосферу та емоції, які залишають незабутні враження у всіх учасників цього захоплюючого світу електронних спортивних битв.

Таблиця 3.4

Приклади взаємодії гравців з фанатами

Тип взаємодії	Приклад	Вплив на імідж
Позитивна	Проведення стрімів із сесіями питань і відповідей	Підвищує лояльність
Негативна	Образливі відповіді на критику	Знижує довіру та популярність

Позитивна взаємодія допомагає створювати сильну підтримку фанатів, у той час як негативна може завдати шкоди репутації.

3. Професійні відносини в команді.

Поведінка гравців в межах команди має вирішальне значення для її успіху. Конструктивні стосунки між гравцями та тренерами, а також між самими гравцями, сприяють формуванню здорового психологічного клімату, який є необхідним для досягнення високих результатів. Багато команд намагаються активно розвивати командний дух, організовуючи виїзди, спільні заходи або навіть психологічні тренінги. Наприклад, команди можуть залучати спеціалістів для проведення семінарів, спрямованих на покращення комунікації, вирішення конфліктів та підтримку емоційного здоров'я гравців.

4. Вплив на спільноту.

Поведінка професійних кіберспортсменів також має значний вплив на широку спільноту. Етична поведінка в професійних організаціях може стати прикладом для молодих гравців, формуючи їхнє ставлення до гри та соціальних норм. Відомі гравці, які демонструють позитивну поведінку, можуть стати амбасадорами етичних цінностей, впливаючи на формування культури взаємоповаги в кіберспорті. Наприклад, учасники турнірів, які виступають проти расизму або ненависті в іграх, активно поширюють ці цінності, підвищуючи обізнаність про важливість етики в спільноті.

5. Виклики етики в кіберспорті.

Проте, поряд із позитивними аспектами, поведінка гравців професійних організацій може стикатися з певними викликами. Анонімність та дистанційність ігрового середовища часто стають підґрунтям для агресивної або токсичної поведінки. Гравці можуть вдаватися до образ, тролінгу або агресії, що негативно впливає на атмосферу змагань. Важливо, щоб організації та команди активно боролися з цими явищами, впроваджуючи програми підтримки та механізми контролю за поведінкою гравців.

Поширеність агресивної чи токсичної поведінки в онлайн-ігровому середовищі може мати згубний вплив на загальну атмосферу конкуренції. Гравці, які зазнають образ або переслідувань, можуть деморалізуватися, що призведе до зниження задоволення від гри або навіть до відходу від спільноти. Крім того, токсична поведінка може створити ефект доміно, оскільки одна

негативна взаємодія може перерости в цикл ворожнечі між кількома гравцями. Щоб боротися з негативним впливом анонімності та дистанції в онлайн-ігровому середовищі, розробники та спільноти повинні вживати проактивних заходів для створення позитивної та інклюзивної атмосфери. Застосування інструментів звітності та модерації може допомогти виявити та усунути шкідливу поведінку, що створює наслідки для гравців, які займаються неналежною поведінкою. Заохочення позитивного спілкування, спортивної майстерності та командної роботи також може сприяти розвитку культури поваги та товариських відносин серед гравців.

Хоча анонімність і дистанція в онлайн-ігровому середовищі можуть бути палицею з двома кінцями, забезпечуючи як свободу, так і можливості для негативної поведінки, важливо, щоб гравці та спільноти працювали разом, щоб боротися з токсичністю та створювати привітну та приємну ігрову атмосферу. Пропагуючи емпатію, відповідальність і повагу, ми можемо побудувати спільноту, яка процвітає на дружньому змаганні та взаємній оцінці ігрового досвіду.

Розуміння етичних викликів дозволяє організаціям розробляти заходи для їх подолання таблиця 3.5.

Таблиця 3.5

Основні виклики етики та рішення

Виклик	Причина	Можливе рішення
Токсична поведінка	Анонімність та дистанційність	Впровадження системи санкцій
Стрес та тиск	Високі очікування від гри	Програми підтримки психічного здоров'я

6. Стратегічні рекомендації.

Для покращення етичної поведінки гравців в професійних кіберспортивних організаціях можна запропонувати кілька стратегій:

- Розробка чітких етичних кодексів: Організації можуть впроваджувати детальні етичні кодекси, які чітко визначають норми поведінки гравців, включаючи вимоги до комунікації, взаємодії з фанатами та іншими гравцями.

- Навчання та тренінги: Регулярні тренінги з етики та психологічного здоров'я допоможуть гравцям усвідомити важливість своєї поведінки та впливу на інших.

- Моніторинг та зворотний зв'язок: Впровадження механізмів моніторингу поведінки гравців та зворотного зв'язку від тренерів і організаторів може сприяти виявленню проблемних моментів і своєчасному їх усуненню.

- Підтримка відкритого спілкування: Заохочення відкритого спілкування в команді може зменшити напруженість і конфлікти, сприяючи більш позитивній атмосфері.

7. Виклики та переваги сучасного кіберспорту.

У сучасному кіберспорті, де конкуренція є дуже жорсткою, гравці часто стикаються з різноманітними викликами, які можуть вплинути на їхню поведінку та етичні норми. Переважно, це стосується:

- Психологічного тиску: Гравці піддаються значному стресу, адже вони часто мають високі очікування від себе та команди. Цей тягар може спричинити прояви агресії, як на полі бою, так і поза ним. Тому важливо, щоб команди впроваджували програми психологічної підтримки для своїх гравців, надаючи їм інструменти для ефективного управління стресом.

- Вплив медіа: Соціальні мережі та стрімінгові платформи стають потужними інструментами для популяризації гравців і команди. Однак вони також створюють ризики, такі як критика з боку фанатів або конкурентів, що може призвести до емоційних розладів або агресивної поведінки. Гравці повинні навчитися управляти своєю присутністю в медіа, розуміючи, як їхня поведінка може вплинути на сприйняття ними з боку публіки.

8. Відповідальність перед спільнотою.

Гравці професійних кіберспортивних організацій повинні усвідомлювати свою відповідальність перед спільнотою. Вони не лише представляють свої

команди, але й стають символами певних цінностей, які формуються навколо кіберспорту. Етичні рішення, які вони приймають, можуть вплинути на молоде покоління, яке дивиться на них як на зразок для наслідування.

Приклади позитивного впливу: відомі гравці, які беруть участь у благодійних акціях, виступають за етичне поводження в кіберспорті, або відкрито говорять про важливість психічного здоров'я, слугують прикладом для молодих талантів. Такі дії формують культуру взаємоповаги і підтримки в спільноті, що допомагає зменшити токсичність у грі.

9. Розвиток культурної свідомості в кіберспорті

У зв'язку з глобалізацією кіберспорту, культурна свідомість також стає важливим аспектом етичної поведінки гравців. Кіберспорт об'єднує людей з різних країн і культур, і це вимагає від гравців врахування культурних різниць та поваги до них.

Етична чутливість: гравці повинні бути свідомими мовних та культурних нюансів, які можуть бути неправильно зрозумілі. Наприклад, жарт, який може бути прийнятним у одній культурі, може бути образливим в іншій. Розуміння та чутливість до культурних особливостей можуть допомогти уникнути непорозумінь та покращити комунікацію.

10. Впровадження етичних стандартів у командних організаціях.

Важливим аспектом етичної поведінки є впровадження стандартів у самих командах. Команди, які активно працюють над розвитком етики, можуть стати зразками для інших. Розробка внутрішніх політик, спрямованих на підтримку здорового середовища, може включати:

Правила поведінки: Чіткі правила, які визначають прийнятну поведінку як на ігровому полі, так і поза ним, можуть суттєво зменшити випадки токсичності.

Програми навчання: Проводити регулярні тренінги для гравців і тренерів, зосереджені на етиці, командній динаміці та управлінні конфліктами.

Створення системи підтримки: Команди можуть створювати системи, через які гравці можуть звертатися за допомогою у разі психологічних труднощів або конфліктів.

Аналіз практичного досвіду поведінки гравців професійних кіберспортивних організацій показує, що етика в кіберспорті є важливим елементом, який формує не лише особистість гравців, але й майбутнє всієї індустрії. Гравці, які усвідомлюють свою роль та відповідальність перед спільнотою, можуть суттєво вплинути на розвиток здорової культури кіберспорту. Співпраця команд, організаторів та гравців в напрямку підвищення етичних стандартів, безумовно, сприятиме створенню позитивного середовища для усіх учасників цього швидко зростаючого світу.

3.4 Розробка практичних рекомендацій з етичної поведінки та вирішення конфліктних ситуацій гравців у кіберспорті

Етична поведінка та вирішення конфліктних ситуацій є критично важливими аспектами у світі кіберспорту, що підтверджується багатьма дослідженнями та думками експертів. Наприклад, дослідження, проведене Міжнародним кіберспортивним комітетом (IESF) у 2021 році, показало, що понад 60% професійних гравців стикаються з етичними викликами, включаючи токсичну поведінку та дискримінацію. Водночас інші дослідження підтверджують, що запровадження етичних стандартів сприяє значному зниженню конфліктів у командах [38].

1. Визначення етичних стандартів.

Створення етичного кодексу: Команди та організації повинні розробити чіткий етичний кодекс, який окреслює основні принципи поведінки гравців, включаючи повагу до суперників, справедливу гру, недопущення дискримінації та агресії.

Комунікація цінностей: Важливо, щоб усі члени команди розуміли та приймали ці цінності. Це можна досягти через регулярні зустрічі, обговорення та тренінги.

Відомий кіберспортивний тренер Саша "Scarlett" Хостін зазначила, що для збереження довгострокового успіху команди важливо встановлювати чіткі етичні стандарти, що формують атмосферу довіри та взаємоповаги таблиця 3.6. Ці стандарти повинні включати недопущення дискримінації, агресії, а також чесну гру.

Таблиця 3.6

Основні етичні стандарти в кіберспортивних командах

Етичний стандарт	Опис
Поважна комунікація	Комунікація без образ та дискримінаційних висловлювань
Чесна гра	Дотримання правил гри та чесне змагання
Недопущення агресії	Уникання агресивної поведінки як у грі, так і поза нею

2. Психологічна підтримка.

Запровадження системи психологічної підтримки: Організації повинні забезпечити доступ до професійних психологів або консультантів, які можуть допомогти гравцям впоратися зі стресом і емоційними навантаженнями.

Тренінги з управління стресом: Регулярні семінари та тренінги можуть навчити гравців методам управління стресом, що зменшить ризик агресивної поведінки.

Дослідження, проведене Мюнхенським університетом у 2020 році, показало, що впровадження психологічної підтримки знижує рівень стресу у гравців на 40%, що позитивно впливає на командну динаміку. Багато відомих організацій, таких як "Astralis", вже успішно використовують системи підтримки гравців для управління емоційним навантаженням.

Як свідчать показники у таблиці 3.7., без психологічної підтримки рівень конфліктності значно вищий.

Таблиця 3.7

Вплив психологічної підтримки на рівень конфліктності

Наявність психологічної підтримки/тренінгів	Рівень конфліктності (%)
Немає	80
Початковий рівень	50
Повний рівень	20

3. Підвищення комунікативних навичок.

Тренінги з ефективною комунікацією: Гравці повинні навчитися конструктивно висловлювати свої думки та почуття, а також слухати інших. Це може допомогти уникнути непорозумінь і конфліктів.

Системи зворотного зв'язку: Регулярне обговорення та зворотний зв'язок між членами команди можуть допомогти виявити та вирішити проблеми на ранніх стадіях.

4. Управління конфліктами.

Розробка процедури вирішення конфліктів: Команди повинні мати чіткі механізми для вирішення конфліктів, що можуть виникати між гравцями. Це може включати залучення третьої сторони, яка допоможе розібратися у ситуації.

Ненасильницьке спілкування: Заохочення використання ненасильницького спілкування (ННП) може допомогти гравцям висловлювати свої почуття без образ та агресії. Це включає формулювання "Я-висловлювань", які підкреслюють власні почуття без звинувачення інших.

5. Приклади з практики.

Кейси позитивної поведінки: Важливо наводити приклади успішних команд або гравців, які демонструють етичну поведінку та конструктивно

вирішують конфлікти. Це може стати натхненням для інших учасників кіберспортивної спільноти.

Аналіз конфліктних ситуацій: Огляд та обговорення реальних конфліктів, що мали місце в кіберспорті, можуть дати цінні уроки щодо запобігання та управління подібними ситуаціями у майбутньому.

6. Взаємодія з фанатами та спільнотою.

Підтримка позитивного іміджу: Гравці повинні бути свідомими свого впливу на спільноту. Вони можуть використовувати соціальні медіа для просування етичної поведінки, взаємоповаги та підтримки здорового середовища в кіберспорті.

Організація заходів для фанатів: Проведення заходів, спрямованих на взаємодію з фанатами та популяризацію етичної поведінки, може зміцнити зв'язки між гравцями та спільнотою.

7. Моніторинг і оцінка.

Регулярний моніторинг поведінки гравців: Команди повинні впроваджувати системи моніторингу, які дозволять оцінювати поведінку гравців та їхнє дотримання етичних стандартів.

Оцінка ефективності програм: Проведення регулярних оцінок етичних програм та навчань, щоб визначити їхню ефективність і в разі потреби коригувати підходи.

8. Використання технологій для підвищення етичної свідомості.

Платформи для навчання: Використання онлайн-платформ для навчання етичним принципам і управлінню конфліктами може бути ефективним. Такі платформи можуть пропонувати курси, відеоматеріали, інтерактивні вправи та тести, що допоможуть гравцям краще розуміти етику в кіберспорті.

Мобільні додатки для підтримки етичної поведінки: Розробка мобільних додатків, які дозволяють гравцям ділитися своїм досвідом, отримувати підтримку та навчальні матеріали щодо етичної поведінки, може значно покращити обізнаність у цій сфері.

9. Залучення експертів.

Консультації з етичними експертами: Залучення фахівців з етики, психології та соціології для проведення семінарів і тренінгів може надати гравцям цінні знання та інструменти для вирішення складних ситуацій.

Партнерство з організаціями: Команди можуть співпрацювати з професійними асоціаціями та організаціями, які займаються питаннями етики в спорті, для отримання ресурсів та рекомендацій.

10. Розвиток лідерських якостей.

Навчання лідерських навичок: Гравці, які займають лідерські позиції в командах, повинні отримати спеціальне навчання щодо етичної поведінки та управління конфліктами. Це може включати навички ведення переговорів, емпатії та розуміння динаміки групи.

Сформування позитивних моделей: Лідери в командах повинні бути прикладом етичної поведінки. Їхня активна участь у просуванні етичних стандартів може стати потужним сигналом для інших гравців.

11. Проведення етичних аудитів.

Регулярні етичні аудити: Важливо проводити регулярні аудити, які оцінюють дотримання етичних стандартів у командах та організаціях. Це може включати опитування, фокус-групи та аналіз поведінки гравців.

Зворотний зв'язок: Отримані дані можуть слугувати основою для вдосконалення етичних політик та програм, спрямованих на підтримку здорового середовища в кіберспорті.

12. Сприяння культурі підтримки.

Створення підтримуючого середовища: Важливо формувати атмосферу підтримки, де гравці можуть вільно висловлювати свої думки і почуття без страху бути осудженими.

Взаємодія з психологами: гравці повинні працювати з психологами для розвитку навичок співпраці та взаємопідтримки, що допоможе в управлінні емоційними навантаженнями під час змагань [42].

Розробка практичних рекомендацій з етичної поведінки та вирішення конфліктних ситуацій є невід'ємною частиною успішної діяльності в

кіберспорті [43]. Етичні принципи, психологічна підтримка, навчання комунікативних навичок та системи управління конфліктами допоможуть створити здорове середовище, в якому гравці можуть змагатися та розвиватися, не стикаючись із токсичністю та агресією [37]. Впровадження цих рекомендацій дозволить формувати більш стійку та підтримуючу спільноту в світі кіберспорту, де етична поведінка стане нормою, а не винятком.

Нижче наведено практичні рекомендації (таблиця 3.8.), які можуть бути впроваджені в кіберспортивних командах для підтримки етичної поведінки та ефективного вирішення конфліктів. Ці рекомендації базуються на результатах досліджень та досвіді провідних організацій і спрямовані на створення здорової та конструктивної атмосфери в команді.

Таблиця 3.8

Практичні рекомендації для підтримки етичної поведінки та вирішення конфліктів у кіберспортивних командах

Категорія	Рекомендація	Деталі
Етичні стандарти	Визначення та запровадження етичного кодексу	Розробити чіткий етичний кодекс, що включає повагу до суперників, чесну гру, недопущення агресії та дискримінації. Комунікувати ці стандарти на командних зустрічах і тренінгах.
Комунікація	Тренінги з ефективною комунікації	Організувати регулярні тренінги, що допоможуть гравцям навчитися конструктивно виражати думки та почуття, уникати конфліктних ситуацій.
Психологічна підтримка	Запровадження системи психологічної підтримки	Забезпечити доступ до психологів або консультантів, які допоможуть гравцям справлятися зі стресом. Організувати тренінги з управління стресом для запобігання агресивній поведінці.
Управління конфліктами	Розробка механізмів вирішення конфліктів	Запровадити чітку процедуру для вирішення конфліктів між гравцями та залучення незалежної сторони для допомоги у вирішенні конфліктних ситуацій. Використовувати ненасильницьке спілкування (ННП).

Підтримка від спільноти	Взаємодія з фанатами та популяризація етичної поведінки	Гравці мають підтримувати позитивний імідж, використовуючи соціальні медіа для пропагування етичної поведінки. Організувати заходи для фанатів, щоб просувати повагу, здорове середовище та взаємодію.
Моніторинг та оцінка	Регулярний моніторинг поведінки та етичних стандартів	Команди повинні впроваджувати системи моніторингу для оцінки дотримання гравцями етичних стандартів. Регулярно переглядати та оновлювати кодекс етики на основі результатів моніторингу.
Платформи навчання	Використання онлайн-платформ для навчання етичній поведінці	Запровадити інтерактивні платформи, що пропонують відео, курси та тести для навчання гравців етичним принципам. Можливе використання мобільних додатків для розвитку етичної свідомості та отримання підтримки.
Залучення експертів	Консультації з етичними та психологічними експертами	Залучати спеціалістів з етики та психології для проведення тренінгів. Співпрацювати з професійними асоціаціями для отримання додаткових ресурсів та рекомендацій щодо підтримання етики у кіберспорті.
Лідерські якості	Навчання лідерів команд етичній поведінці та вирішенню конфліктів	Організувати тренінги для лідерів команд з навичок ведення переговорів, емпатії та управління групами. Лідери мають бути прикладом етичної поведінки для інших гравців.
Етичні аудити	Проведення регулярних етичних аудитів для оцінки дотримання стандартів	Проводити опитування та фокус-групи для оцінки поведінки гравців та впроваджувати зміни в командній політиці на основі результатів аудитів.
Розвиток культури підтримки	Створення культури взаємної підтримки у командах	Формувати атмосферу довіри, де гравці можуть висловлювати думки та почуття без страху осуду. Гравці повинні мати можливість працювати з психологами для розвитку навичок співпраці та управління емоціями.

Висновок до розділу 3

У цьому розділі було розглянуто ключові аспекти етики в кіберспорті, зокрема складові етичної поведінки спортсменів, порівняння етичних кодексів атлетів та гравців, а також практичний досвід поведінки учасників професійних кіберспортивних організацій.

Складові етичної поведінки: було визначено, що етична поведінка в кіберспорті охоплює ряд ключових елементів, таких як чесність, повага до суперників, командний дух та відповідальність. Ці складові допомагають формувати позитивну атмосферу в команді та сприяють розвитку здорової конкуренції.

Порівняння етичних кодексів: аналіз етичних кодексів атлетів і гравців показав, що, незважаючи на різницю в контекстах, обидва типи кодексів підкреслюють важливість справедливої гри, поваги та відповідальності. Це свідчить про необхідність єдиного підходу до етики у всіх видах спорту.

Практичний досвід: вивчення поведінки гравців професійних організацій вказало на наявність позитивних прикладів етичної поведінки, а також на випадки агресії та конфліктів. Це підкреслює важливість навчання та підтримки етичних норм серед учасників кіберспорту.

Рекомендації: розроблені практичні рекомендації щодо етичної поведінки та вирішення конфліктів можуть стати основою для формування здорової кіберспортивної спільноти. Важливою складовою є впровадження програм психологічної підтримки, навчання комунікаційним навичкам та створення системи визнання за етичну поведінку.

Перспективи розвитку: успішна реалізація цих рекомендацій може призвести до формування етики як невід'ємної частини культури кіберспорту, що забезпечить не лише комфортне середовище для гравців, але й позитивний вплив на всю кіберспортивну індустрію.

Таким чином, етичні принципи та їх реалізація в кіберспорті мають важливе значення для розвитку здорового конкурентного середовища, в якому

гравці зможуть досягати успіхів без шкоди для своєї психологічної стабільності та взаємодії з іншими учасниками. Наступні етапи дослідження можуть бути спрямовані на детальніший аналіз впровадження етичних норм у різних кіберспортивних дисциплінах, а також на вивчення впливу етики на результати змагань і загальний розвиток кіберспорту.

РОЗДІЛ 4. АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

4.1 Аналіз отриманих результатів дослідження

Аналіз отриманих результатів дослідження відіграє важливу роль у розумінні особливостей комунікативної поведінки гравців у багатокористувацьких онлайн-іграх, зокрема, в контексті кіберспорту. В умовах стрімкого розвитку індустрії кіберспорту та зростання аудиторії гравців актуальним є питання впливу таких факторів, як рівень ігрового досвіду, вік, та емоційний стан гравців на їхню комунікацію під час ігрових сесій. Оскільки кіберспорт поєднує командну співпрацю та інтенсивне суперництво, комунікативна поведінка гравців відіграє ключову роль у побудові здорової атмосфери всередині команди та у взаємодії з суперниками.

Дослідження було орієнтоване на вивчення комунікативної поведінки в ігровому середовищі з акцентом на використанні агресивних висловлювань та реакціях гравців на стресові ситуації. Зібрані дані дозволили глибше проаналізувати характерні риси поведінки студентів, які активно грають в онлайн-ігри, а також виявити певні закономірності, що впливають на формування їхніх комунікативних моделей. Дослідження ґрунтувалося на опитуванні студентів НУФВСУ, які вивчають кіберспорт, що дозволило отримати якісні та кількісні дані для детального аналізу.

У ході дослідження комунікативної поведінки гравців багатокористувацьких онлайн-ігор, орієнтованих на кіберспорт. Метою аналізу було виявлення тенденцій у використанні агресивної комунікації, з'ясування впливу стресу на поведінку гравців та розгляд особливостей комунікації залежно від рівня досвіду.

Розподіл респондентів за віковими групами. На основі зібраних даних серед студентів НУФВСУ, які вивчають кіберспорт, більшість респондентів (75%) належали до вікової групи 18–23 роки. Ця категорія виявилася найактивнішою серед учасників дослідження, що може свідчити про

популярність кіберспорту серед молоді. Група респондентів віком 24–25 років склала 25%, що може бути обумовлено переходом до професійної діяльності, яка зменшує інтерес до ігрових активностей. Вік гравців також є важливим фактором, який впливає на їхню комунікативну поведінку та рівень участі в агресивній комунікації.

Частота агресивної поведінки під час гри. Аналіз результатів дослідження показав, що рівень ігрового досвіду значно впливає на частоту агресивної поведінки під час гри. Найбільшу схильність до агресивної комунікації продемонстрували малодосвідчені гравці, 70% яких частіше вдавалися до агресії. Це може бути наслідком недостатньої адаптації до стресових умов гри та меншої обізнаності про важливість конструктивної комунікації. Серед гравців із середнім рівнем досвіду 30% показали тенденцію до агресії, що свідчить про певний прогрес у подоланні агресивних реакцій, але все ще з недостатньою зрілістю в ситуаціях напруги. Найменшу схильність до агресивної поведінки виявили досвідчені гравці, лише 20% яких демонстрували ознаки агресії. Це, ймовірно, пов'язано з їхньою здатністю контролювати емоції та використовувати більш конструктивні комунікативні моделі.

Вплив стресу на комунікативну поведінку. Останнім аспектом дослідження було вивчення впливу рівня стресу на комунікативну поведінку гравців. Результати показали, що високий рівень стресу корелює з більш частими агресивними проявами. Так, серед гравців, які відчували високий рівень стресу під час гри, 50% частіше вдавалися до агресивної комунікації. При середньому рівні стресу агресивна поведінка виявлялася у 30% гравців. Найменше агресивної комунікації спостерігалось серед гравців з низьким рівнем стресу — лише 20% з них виявляли агресивність. Ці результати вказують на важливість контролю емоційного стану та підтримки здорового психологічного клімату в команді, оскільки гравці з низьким рівнем стресу зазвичай демонструють більш конструктивну комунікативну поведінку.

Аналіз отриманих результатів підтверджує значний вплив віку, ігрового досвіду та рівня стресу на комунікативну поведінку гравців у кіберспорті.

Більш досвідчені гравці та ті, хто менше піддається стресу, виявляють більш контрольовану та конструктивну поведінку. Це свідчить про важливість розвитку емоційної стійкості та зростання ігрового досвіду для формування позитивної комунікації в кіберспорті.

4.2 Впровадження практичних рекомендацій

Аналізуючи вплив агресивної комунікації в кіберспорті, стає очевидним, що для забезпечення здорового психологічного клімату у командах і підвищення ефективності роботи надзвичайно важливим є впровадження комплексних рекомендацій. Кіберспорт – це інтенсивна, висококонкурентна сфера, де високий рівень стресу, напружений графік тренувань і специфіка взаємодії можуть призводити до частих конфліктів та емоційного вигорання. Це, своєю чергою, негативно позначається як на самих гравцях, так і на їхніх взаємовідносинах у команді, що, в кінцевому підсумку, впливає на результати виступів. Для пом'якшення цих проблем особливо актуальними є рекомендації, які акцентують увагу на емоційному інтелекті, стресостійкості та формуванні здорової комунікаційної культури. Запропоновані рекомендації можуть бути інтегровані в освітні програми кіберспортивних академій, тренувальні сесії та використовуватись у командному менеджменті. Вони спрямовані на підтримку позитивного психологічного клімату в команді, зниження рівня агресії та посилення емоційної стабільності спортсменів, що є важливими факторами для їхнього розвитку.

Результати проведеного дослідження дозволяють визначити основні практичні рекомендації, спрямовані на зменшення агресивної комунікації серед гравців у кіберспорті та підвищення рівня їхньої емоційної стійкості під час ігрових сесій. Дані рекомендації розраховані на впровадження в освітніх програмах для кіберспортсменів, на тренувальних заняттях, а також у командному менеджменті для професійних гравців.

У таблиці 4.1 представлені різні стратегії управління агресивною поведінкою, що реалізуються професійними кіберспортивними командами.

Кожна команда застосовує специфічні підходи для зменшення агресії серед гравців, що, в свою чергу, сприяє покращенню командної динаміки та загальної ефективності.

Таблиця 4.1

Стратегії управління агресивною поведінкою в кіберспортивних командах

Команда	Стратегія управління агресією	Конкретні заходи	Відповідальні особи	Результати
Team Liquid	Інтеграція психологічної підтримки	Регулярні сесії з психологами, тренінги з емоційного саморегулювання	Тренери, психологи	Покращення командної атмосфери, зменшення конфліктів
Fnatic	Тренінги з емоційного інтелекту	Групові заняття, обговорення досвіду гравців, навчання комунікації	Спортивні психологи, тренери	Підвищення ефективності взаємодії в команді
Cloud9	Індивідуальний підхід до роботи з агресією	Проведення особистих консультацій, створення індивідуальних планів розвитку	Психологи, коучі	Поліпшення емоційної стійкості гравців
G2 Esports	Створення позитивної команди через відкритий діалог	Регулярні командні зустрічі для обговорення проблем, воркшопи	Капітани команди, тренери	Зменшення кількості агресивних випадків під час матчів
G2 Esports	Створення позитивної команди через відкритий діалог	Регулярні командні зустрічі для обговорення проблем, воркшопи	Капітани команди, тренери	Зменшення кількості агресивних випадків під час матчів
T1	Використання медитації та майндфулнесу в тренувальному процесі	Щоденні медитації, сесії з майндфулнесу	Тренери, фахівці з психічного здоров'я	Зменшення стресу та агресії, покращення загальної атмосфери
Evil Geniuses	Фокус на командному взаєморозумінні	Командні ретроспективи, обговорення ігор	Тренери, капітани	Покращення командної динаміки та зменшення конфліктності
100 Thieves	Підтримка здорового способу життя	Програми фізичної активності, харчування, регулярний відпочинок	Коучі, спортивні психологи	Поліпшення фізичного та емоційного стану гравців
FURIA	Налагодження комунікації між гравцями	Комунікаційні тренінги, обговорення ролей у грі	Тренери, капітани команди	Зменшення напруження та агресії в команді

Агресивна поведінка в кіберспорті не лише негативно впливає на результати команд, але й може зашкодити іміджу всієї спільноти. Підвищення рівня емоційної стійкості та розвитку навичок управління стресом стає пріоритетом для тренерів і організаторів змагань. У цьому контексті важливо зосередитися на навчальних програмах, які допоможуть гравцям розвивати емоційний інтелект та самоконтроль.

1. Впровадження навчальних програм з емоційного інтелекту та самоконтролю.

Результати дослідження показали, що високий рівень стресу значно впливає на агресивну поведінку гравців. З метою розвитку емоційної стійкості серед кіберспортсменів рекомендовано включити в освітні програми та тренувальні плани спеціалізовані курси з емоційного інтелекту. Ці заняття можуть навчити гравців розпізнавати свої емоційні реакції та ефективно управляти стресом, що знижує ймовірність агресивної комунікації.

2. Тренування командної комунікації та побудови конструктивної взаємодії.

Особливо важливо навчити гравців навичкам командної комунікації, оскільки кіберспорт базується на командній співпраці. Вправи з конструктивного спілкування, тренінги з побудови довіри та підтримки всередині команди допоможуть учасникам краще розуміти один одного, уникати конфліктів і підвищувати ефективність команди. Важливо включати ці тренування в регулярний графік занять команди, оскільки вони сприяють формуванню позитивної комунікативної культури.

3. Психологічна підтримка і робота з тренерами з питань стресостійкості.

Залучення до роботи з гравцями психологів або тренерів з питань стресостійкості є ще однією ключовою рекомендацією. Професійний психолог може допомогти гравцям навчитися контролювати емоції, справлятися з тиском змагань та зменшити рівень агресії в комунікації. Це може бути реалізовано як регулярна психологічна підтримка під час тренувального процесу та перед змаганнями, коли рівень стресу особливо високий.

4. Навчання етичної комунікації та запровадження внутрішніх правил поведінки.

Щоб підтримувати дисципліну та відповідальність у команді, рекомендується запровадити внутрішні правила поведінки та етичні стандарти, яких гравці повинні дотримуватися. Включення в освітні програми тренінгів з етичної комунікації та розвитку командної відповідальності допоможе знизити рівень агресії і конфліктності. Це можуть бути, наприклад, кодекси поведінки, що забороняють використання ненормативної лексики, образливих висловлювань або інших агресивних форм комунікації.

5. Використання технологій для моніторингу комунікаційного стилю гравців.

Сучасні технології дозволяють відстежувати та аналізувати комунікацію гравців у режимі реального часу. Використання спеціального програмного забезпечення для моніторингу ігрових чатів та голосового зв'язку може допомогти виявляти агресивні або неетичні висловлювання. Це дозволить тренерам оперативно реагувати на подібну поведінку та проводити коригувальні бесіди з гравцями.

6. Запровадження тренінгів з управління часом та регулювання графіку ігрових сесій.

Дослідження показали, що гравці молодшого віку частіше схильні до агресивної комунікації через недостатній рівень досвіду та часті стресові ситуації. Однак надмірно інтенсивний графік тренувань може сприяти емоційному вигоранню та зростанню стресу. Тому рекомендується запровадити тренінги з управління часом та регулювати графік ігрових сесій, щоб гравці мали час для відпочинку та відновлення, що позитивно вплине на їхню комунікативну поведінку.

Впровадження цих рекомендацій сприятиме зниженню рівня агресії в комунікації кіберспортсменів та покращенню їхньої психологічної стійкості. Це забезпечить здорову атмосферу в команді, підвищить ефективність командної роботи та створить позитивний імідж кіберспортивної спільноти.

З метою ефективного управління агресивною поведінкою гравців в кіберспорті, розроблено комплексну стратегію, що включає кілька ключових етапів. У таблиці 2 представлено основні етапи цієї стратегії, які охоплюють виявлення причин агресії, розробку навчальних програм, їх впровадження, а також моніторинг і коригування підходів відповідно до потреб гравців.

Таблиця 4.2 містить основні етапи комплексної стратегії управління агресивною поведінкою, включаючи визначення мети, розробку стратегії, її впровадження, моніторинг результатів і коригування підходів. Кожен етап має чітко визначену мету, завдання, засоби для реалізації та відповідальних осіб.

Значення кожного етапу цієї стратегії є критично важливим для формування здорового мікроклімату в команді та зниження рівня агресії серед гравців. На першому етапі, визначення мети, команда має виявити корінні причини агресивної поведінки, що дозволяє краще зрозуміти виклики, з якими стикаються гравці під час змагань.

Другий етап, розробка стратегії, передбачає створення навчальних програм, які фокусуються на управлінні емоціями та розвитку емоційного інтелекту. Це дозволить гравцям не тільки зменшити прояви агресії, а й покращити загальну атмосферу в команді.

На третьому етапі, впровадження стратегії, важливо реалізувати розроблені програми у реальному середовищі, організовуючи тренінги, які сприяють покращенню командної комунікації та взаєморозуміння між гравцями. Це також допоможе створити більш позитивний емоційний фон під час матчів.

Четвертий етап, моніторинг та оцінка, дозволяє відстежувати зміни в поведінці гравців і їхні результати, що є необхідним для коригування навчальних програм у відповідності до реальних потреб команди.

Останній етап, коригування та оптимізація, забезпечує постійний розвиток стратегій управління агресивною поведінкою, адаптуючи підходи в залежності від отриманих даних. Це допомагає не лише знизити агресію, але й

підвищити ефективність командної роботи, що в підсумку сприяє досягненню вищих результатів на змаганнях.

Таблиця 4.2

Комплексна стратегія управління агресивною поведінкою в кіберспорті

Етап	Мета	Завдання	Засоби	Відповідальні
1. Визначення Мети	Виявити причини агресивної поведінки гравців	З'ясувати, які фактори впливають на агресію	Аналіз ігрових записів, опитування гравців	Головний тренер, психолог команди
2. Розробка Стратегії	Створити навчальні програми для зменшення агресії	Розробити плани тренінгів для управління емоціями	Воркшопи з емоційного інтелекту, рольові ігри	Психолог команди, тренери
3. Впровадження Стратегії	Реалізувати програми в реальному середовищі	Організувати тренінги з командної комунікації	Групові вправи, медитації, активні обговорення	Тренери, психолог команди
4. Моніторинг та Оцінка	Оцінити зміни в агресивній поведінці гравців	Відстежувати прогрес та результати гравців	Збір зворотного зв'язку, аналіз ігрових статистик	Аналітичний відділ, головний тренер, психолог команди
5. Коригування та оптимізація	Адаптувати стратегію на основі отриманих даних	Модифікувати тренувальні та психологічні підходи	Зміна змісту тренінгів, індивідуальні консультації	Керівництво команди, тренери, психологи

Таким чином, впровадження даної стратегії може значно покращити психологічний клімат у команді, що є важливим фактором для досягнення успіху в кіберспорті.

4.3 Вплив етичних практик на розвиток кіберспорту

Протягом попередніх розділів було розглянуто ключові аспекти агресивної комунікації в кіберспорті, способи зниження рівня конфліктів та підвищення емоційної стійкості гравців. Наступним кроком у розбудові здорової кіберспортивної культури є впровадження та підтримка етичних стандартів поведінки, що може значно вплинути на розвиток кіберспорту в цілому. У цьому розділі розглядається, яким чином етичні практики можуть сприяти формуванню здорового середовища, посилити професійність у спілкуванні між гравцями та командним менеджментом, а також вплинути на позитивне сприйняття кіберспортивної індустрії з боку широкої аудиторії.

Розвиток етичних практик у кіберспорті є необхідним для забезпечення рівних умов, справедливої гри та запобігання токсичній поведінці як під час тренувань, так і на змаганнях. Чіткі етичні норми допомагають кіберспортсменам і командам дотримуватись дисципліни, знижувати рівень агресії, а також виховувати повагу до опонентів, партнерів і власних шанувальників. Ці стандарти впливають на психологічний клімат як всередині команд, так і в кіберспортивній спільноті загалом, сприяючи формуванню здорових взаємовідносин та високих стандартів поведінки.

Етичні норми також відіграють важливу роль у підтримці прозорості та чесності кіберспорту як дисципліни. Протидія нечесним прийомам, таким як шахрайство чи маніпуляції з результатами, стає можливою завдяки впровадженню внутрішніх кодексів поведінки та етичних правил. Це дозволяє забезпечити високий рівень професійної етики, що важливо для підтримки довіри до кіберспортивних організацій, гравців та їхніх досягнень.

Крім цього, підвищення етичної відповідальності кіберспортсменів сприяє розширенню аудиторії кіберспорту, адже глядачі, особливо молодь, часто орієнтуються на поведінку своїх улюблених гравців. Коли професійні кіберспортсмени демонструють високі етичні стандарти, це сприяє створенню

позитивного прикладу для молоді, зменшенню рівня агресії в комунікації та зміцненню іміджу кіберспорту як серйозної, відповідальної індустрії.

Вплив етичних практик на командну взаємодію та результативність

Етичні практики відіграють ключову роль у побудові злагодженої командної взаємодії та досягненні високих результатів. Внутрішні правила поведінки, що спрямовані на запобігання конфліктам та на підтримку конструктивної комунікації, сприяють зміцненню довіри між гравцями. Згуртовані команди, що працюють на основі взаємоповаги та підтримки, демонструють вищу результативність, адже уникають внутрішніх конфліктів і можуть ефективніше фокусуватися на досягненні спільної мети. Команди, які прийняли етичні стандарти як основу своєї роботи, мають більше шансів на успіх, оскільки їхня взаємодія ґрунтується на принципах підтримки та відповідальності, що, в свою чергу, підвищує загальну продуктивність.

Формування позитивного іміджу кіберспорту через етичну поведінку

Етична поведінка гравців і команд допомагає формувати позитивний імідж кіберспорту серед глядачів, спонсорів та медіа. Етичні стандарти, що дотримуються на змаганнях та в повсякденній діяльності, сприяють залученню нових спонсорів і підтримці інтересу інвесторів, які цінують високу моральність та чесність у співпраці. Спонсори й партнери все частіше звертають увагу на репутацію команд та гравців, оцінюючи їх не лише за спортивними досягненнями, а й за здатністю підтримувати відповідну культуру спілкування та взаємодії. Це також допомагає зміцнити довіру громадськості до кіберспорту та привернути увагу нових аудиторій, які цінують етичні принципи у спорті.

Зниження рівня агресивної комунікації та токсичної поведінки.

Етичні стандарти допомагають знизити рівень агресивної комунікації в кіберспорті, що є важливим для створення комфортного середовища для всіх учасників. За підтримки етичних правил гравці та команди можуть уникати агресивної поведінки, образливих висловлювань та інших проявів токсичності, які погіршують психологічний клімат у кіберспортивній спільноті. Зокрема,

застосування кодексів поведінки, що забороняють неетичну та агресивну комунікацію, дає можливість командам і організаціям швидко реагувати на випадки токсичної поведінки. Це також допомагає кіберспортсменам розвивати самоконтроль, вдосконалювати навички управління емоціями та формувати культуру взаємоповаги.

Підтримка стійкості кіберспортивної спільноти.

Впровадження етичних стандартів сприяє зміцненню кіберспортивної спільноти як відповідальної та надійної індустрії. Дотримання етичних принципів формує основу для створення стійкої та стабільної кіберспортивної культури, що здатна розвиватися та долати складнощі, зокрема й пов'язані з новими викликами та проблемами. Завдяки етичним стандартам у кіберспорті формується безпечне середовище, де гравці, команди та організації можуть співпрацювати, дотримуючись високих моральних принципів і забезпечуючи стійкий розвиток індустрії в цілому.

Вплив етичної поведінки на нове покоління гравців.

Етичні стандарти мають важливий вплив на нове покоління кіберспортсменів, адже вони слугують прикладом для молодих гравців, які тільки починають свою кар'єру. Професійні команди, що активно підтримують етичні практики та публічно демонструють відповідальну поведінку, сприяють формуванню позитивних цінностей у своїх послідовників. Це допомагає не лише зміцнити культуру взаємоповаги серед новачків, але й підготувати нове покоління гравців, які цінуватимуть моральні та етичні стандарти, що позитивно вплине на майбутнє кіберспорту.

4.4 Перспективи подальших досліджень у сфері етики в кіберспорті

Дослідження, проведене в межах цієї роботи, розкрило широкий спектр проблем, пов'язаних з етикою в кіберспорті, включаючи агресивну поведінку, недотримання етичних норм, питання комунікативної культури та моральної відповідальності. Результати показали, що недостатня увага до етичних аспектів негативно впливає на атмосферу у команді, знижує продуктивність

гравців та підриває імідж кіберспортивної індустрії. Однак, зважаючи на обмеженість обсягів дослідження, залишаються питання, які потребують глибшого аналізу та подальшого вивчення.

Серед перспективних напрямів для майбутніх досліджень можна виділити наступні:

- Розробка етичних стандартів для віртуального середовища

У майбутньому важливим є створення детальних етичних стандартів для поведінки у віртуальних середовищах кіберспорту. Велика частина взаємодій у кіберспорті відбувається в онлайн-режимі, що створює специфічні умови для комунікації. Вивчення методів забезпечення чесної гри, дотримання етичних принципів та моніторингу комунікації в онлайн-середовищах є перспективним напрямом, який допоможе забезпечити безпеку та комфорт гравців.

- Відповідальність ігрових платформ та видавців

Ефективність етичних стандартів багато в чому залежить від політики ігрових платформ та видавців, які відповідають за підтримку справедливості та рівних умов гри. Подальші дослідження можуть зосередитися на оцінці ролі компаній у контролі етичних порушень, розвитку інструментів моніторингу та аналізу того, як інноваційні технології можуть допомогти у створенні безпечного середовища.

- Психологічна підтримка та тренінги з етичної комунікації

Ще одним перспективним напрямом є розробка програм психологічної підтримки та тренінгів з етичної комунікації. Дослідження показали, що кіберспортсмени піддаються значному емоційному навантаженню, що може спричиняти агресивну поведінку. Програми, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту, управління стресом та культуру комунікації, є важливим кроком для забезпечення позитивної атмосфери всередині команд.

- Етична освіта для молодих кіберспортсменів

Формування етичної культури серед молодих гравців є ще однією важливою перспективою. Важливо розробляти освітні програми та матеріали, що допоможуть новим поколінням гравців зрозуміти значення етичної

поведінки, оволодіти навичками конструктивної взаємодії та відповідальності перед командою і спільнотою.

Розвиток етичних практик у кіберспорті сприяє побудові здорової, стійкої та відповідальної кіберспортивної спільноти. Перспективи подальших досліджень у цій сфері відкривають шлях до вдосконалення внутрішніх стандартів та етичних правил, які забезпечать більш конструктивну та позитивну атмосферу для гравців, тренерів і всіх, хто долучається до кіберспорту [34].

Висновок до розділу

У цьому розділі було досліджено етичні практики в кіберспорті, їхній вплив на поведінку гравців, а також на розвиток індустрії в цілому. Результати проведеного аналізу підтвердили, що дотримання етичних норм є критично важливим для створення здорового ігрового середовища та підтримки конструктивної комунікації між учасниками.

Необхідність етичних стандартів: Відсутність чітких етичних норм призводить до зростання агресивної та токсичної поведінки серед гравців, що негативно впливає на командну атмосферу і загальну продуктивність.

Важливість освіти: Впровадження навчальних програм з емоційного інтелекту та етичної комунікації може значно знизити рівень агресії в спілкуванні, підвищуючи емоційну стійкість гравців.

Роль психологічної підтримки: Залучення професійних психологів та тренерів з питань стресостійкості може допомогти гравцям контролювати емоції, що, в свою чергу, зменшує ймовірність конфліктів та підвищує загальну атмосферу у командах.

Позитивний імідж індустрії: Етичні практики не лише сприяють формуванню здорової атмосфери в командах, але й зміцнюють імідж кіберспорту в очах глядачів, спонсорів і медіа, що може стимулювати подальший розвиток індустрії.

Перспективи подальших досліджень: Існує нагальна потреба у подальших дослідженнях, які зосереджуватимуться на розробці етичних стандартів для віртуальних середовищ, оцінці ролі ігрових платформ у забезпеченні етики, а також на питаннях психологічної підтримки для молодих кіберспортсменів.

Отже, подальший розвиток етичних практик у кіберспорті є важливим аспектом для забезпечення позитивної атмосфери та відповідальної поведінки серед усіх учасників. Це не лише сприятиме підвищенню ефективності командної роботи, а й формуванню стійкої та етичної кіберспортивної спільноти.

ВИСНОВКИ

1. У ході дослідження було проведено всебічний аналіз етичних проблем у сфері кіберспорту, визначено основні методи дослідження, розглянуто передові практики та стандарти етики, а також узагальнено результати проведених досліджень. Це дозволило сформуванню повне уявлення про сучасний стан етики в кіберспорті та її вплив на його розвиток. В результаті аналізу літератури та існуючих досліджень було з'ясовано, що етичні питання є критично важливими для формування здорового середовища в кіберспорті. Недотримання етичних принципів може призводити до конфліктів, зниження репутації гравців та організацій, а також негативного впливу на спільноту загалом. Визначено, що найпоширеніші етичні проблеми включають обман, токсичну поведінку, недотримання спортивного духу та недоброчесність.

а. Застосовані методи дослідження, включаючи аналіз науково-методичної літератури, опитування та математичну статистику, дозволили отримати комплексну інформацію про актуальні проблеми етики у кіберспорті. Опитування підтвердили важливість етичної поведінки для гравців і організаторів, виявили, що більшість учасників кіберспортивних турнірів визнають значення дотримання етичних норм.

б. Розглянуто найкращі практики дотримання етики у кіберспорті та проведено порівняння етичних кодексів традиційних спортсменів і кіберспортсменів. З'ясовано, що у сфері кіберспорту ще відсутні уніфіковані міжнародні стандарти етичної поведінки, однак існуючі правила та настанови певних організацій можуть слугувати основою для їх розробки.

с. Дотримання етичних норм позитивно впливає на розвиток кіберспорту, сприяє формуванню довіри серед гравців, організаторів і глядачів, а також підвищує загальний рівень культури у спільноті. Етична поведінка зміцнює репутацію кіберспортивних команд, сприяє професіоналізації сфери та залученню нових партнерів і спонсорів.

d. Виявлено, що сфера етики в кіберспорті залишається відносно новою і має значний потенціал для подальших досліджень. Перспективними напрямками є розробка універсального етичного кодексу для кіберспорту, впровадження освітніх програм для гравців та організаторів, а також вивчення впливу етичної поведінки на довготривалий успіх команд.

2. Загалом, дослідження підтвердило, що етичні аспекти є невід'ємною частиною розвитку кіберспорту. Їх дотримання сприяє зміцненню моральних цінностей, професіоналізації сфери та підвищенню її суспільного значення. Подальші дослідження мають бути спрямовані на розширення розуміння етики в кіберспорті та інтеграцію нових етичних стандартів у діяльність усіх учасників кіберспортивної спільноти. Під час дослідження було виявлено, що, незважаючи на численні переваги дотримання етичних норм, існують значні виклики у їх впровадженні. Одним із головних є різниця у культурних цінностях та підходах до етики у різних регіонах, де проводяться кіберспортивні змагання. Це ускладнює розробку єдиного етичного кодексу, прийняттого для всіх учасників. Додатково, наявність неофіційних змагань та неформальних турнірів створює середовище, в якому етичні стандарти часто ігноруються або взагалі відсутні.

3. Вплив віку та досвіду на агресивну поведінку. Дослідження показало, що молодші гравці (від 18 до 23 року) та менш досвідчені гравці (менше 2 років досвіду) схильні до більшої кількості агресивних висловлювань та поведінки під час ігор. Це підтверджується тим, що понад 75% респондентів належать до вікової групи 18-23 років, що свідчить про домінування молоді в кіберспортивній спільноті та їхню більш високу схильність до агресивних проявів. Рівень агресії знижується з підвищенням досвіду, оскільки більш досвідчені гравці (більше 3 років досвіду) значно рідше демонструють агресивну поведінку.

4. Вплив стресу на комунікативну поведінку. Аналіз показав, що стрес має значний вплив на агресивну поведінку гравців. Гравці з високим рівнем стресу частіше вдаються до агресії, що підтверджують результати дослідження:

50% респондентів, які відчували високий рівень стресу, зазначили, що частіше використовують агресивну лексику та жестикулюють агресивно під час ігор. Гравці з низьким рівнем стресу демонструють агресію лише в 20% випадків. Ці результати підкреслюють важливість створення здорового і підтримуючого ігрового середовища для зменшення стресових ситуацій серед гравців.

5. Необхідність втручання в культурні та етичні аспекти кіберспортивної спільноти. Результати дослідження підтверджують, що агресивна комунікація є значущим фактором, який впливає на загальну атмосферу в кіберспортивних спільнотах. Менш досвідчені гравці і гравці, які часто відчують стрес, схильні до негативних форм комунікації, що може зашкодити командному духу та взаєморозумінню між учасниками. Це підкреслює необхідність впровадження етичних норм та освітніх програм, які сприятимуть поліпшенню поведінки гравців і розвитку здорової комунікації в кіберспорті.

6. Рекомендації для поліпшення комунікативної поведінки гравців На основі отриманих результатів, важливо: Розробити та впровадити курси з управління емоціями та психологічної підтримки для молодших і менш досвідчених гравців, що дозволить знизити рівень агресії та покращити взаємодію між учасниками. Створити більш детальні етичні керівництва для кіберспортивних команд, щоб забезпечити високий рівень взаємоповаги та довіри. Враховувати рівень стресу як один з ключових факторів, що впливає на поведінку гравців, і розвивати психологічні програми, які допомагають гравцям справлятися з напругою під час ігор.

7. Проблемою є також забезпечення контролю за дотриманням етичних норм. З огляду на глобальність кіберспорту, впровадження ефективних механізмів моніторингу та санкцій є складним завданням, що вимагає співпраці на міжнародному рівні. У цьому контексті організації та асоціації, що регулюють кіберспорт, повинні бути активними у створенні платформ для навчання та обміну досвідом, а також у розробці інструментів для запобігання порушенням етичних норм.

8. Вагомим кроком у просуванні етичних стандартів є впровадження освітніх програм для гравців, тренерів та організаторів турнірів. Освіта щодо етичних норм, правових аспектів та найкращих практик сприятиме підвищенню обізнаності і залученню учасників до активної підтримки етичних стандартів. Проведені опитування підтвердили, що більшість гравців висловлюють готовність долучатися до програм навчання з етики, оскільки це підвищує їхню професійну компетенцію та розуміння особистої відповідальності за власні дії.

9. Суттєвим відкриттям стало те, що етична поведінка у кіберспорті позитивно впливає не лише на гравців, а й на глядачів та партнерів. Глядачі більш схильні підтримувати команди та змагання, що демонструють високі етичні стандарти, оскільки це підвищує рівень довіри і створює позитивний імідж у медіа-просторі. Партнери, у свою чергу, зацікавлені у спонсорстві подій та команд, що дотримуються етичних норм, оскільки це позитивно впливає на їхню репутацію.

На основі проведеного дослідження рекомендується розробка універсального етичного кодексу, який охоплює всі основні аспекти поведінки гравців і організаторів. Також слід продовжити впровадження навчальних програм, створення систем моніторингу та покращення комунікації між кіберспортивними організаціями для обміну досвідом та стандартизації етичних підходів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анохін Е. В. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023; 3:3–10. DOI: <https://doi.org/10.32652/tmfvs.2023.3.3-10>.
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. Анохін Е., Шинкарук О., Денисова Л. Урахування матеріально-технічної складової при проведенні змагань з кіберспорту. В: Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали V Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю (Київ, 31 травня 2022 р.) / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2022:132-133.
4. Ашанін В.С., Пятисоцька С.С. Щодо системи класифікації комп'ютерних ігор. Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту. 2018; 2:7-11.
5. Глобальні рекомендації щодо фізичної активності для здоров'я. World Health Organization: веб-сайт. URL: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44399/9789241599979-ukr.pdf?sequence=25&isAllowed=y> (дата звернення: 31.10.2021).
6. Гринчак А.А. Протидія расизму, ксенофобії та екстремізму: навчальний посібник. Харків, 2018. 248 с.
7. Громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація»: офіційний веб-сайт. URL: <https://urea.com.ua> (дата звернення: 05.10.2021).
8. 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 II Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю. 2019:260-262.

9. Дупляк О.М., Александрович В.В. Прогнозування доходів від індустрії відеоігор у світі та ймовірні перспективи розвитку в Україні. Причорноморські економічні студії. 2017; 14:150-153.

10. Дутчак М.В. Спорт для всіх у світовому контексті. Київ: Вид-во НУФВСУ «Олімпійська література», 2007. 114 с.

11. Європейська конвенція «Про насильство та неналежну поведінку з боку глядачів під час спортивних заходів, і зокрема футбольних матчів» (ETS N 120) від 19.08.1985. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_003#Text (дата звернення: 31.10.2021).

12. 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.

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

14. Ісакова Т.О. Мова ворожнечі як проблема українського інформаційного простору. Стратегічні пріоритети. 2016; 4:90-97. URL: <http://ippi.org.ua/sites/default/files/isakova.pdf> (дата звернення: 06.09.2021).

15. 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.

16. Конвенція Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями від 16.11.2016 р. No 1752-VIII. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_c01#Text (дата звернення: 06.11.2021).

17. Коробчинський М.В., Чирун Л.Б., Нич М.О., Висоцька В.А. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті. *Радіоелектроніка, інформатика, управління*. 2017; 3:95-105.
18. Кудряшова Т., Лисенко Т., Морозова О. Місце та ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. В: *Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм: матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції (м. Кременчук, 19 березня 2021 р.)*. Кременчук: Методичний кабінет, 2021. С. 960.
19. 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.
20. 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.
21. Лут І. А., Шинкарук О. А., Пінчук В. М. Техніко-тактична підготовка в кіберспорті. В: *Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали 6-ї Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]*. 31 травня 2023. Київ: НУФВСУ, 2023:98-100.
22. Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті від 03.08.2006 р. No 68-V. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/952_007#Text (дата звернення: 31.10.2021).
23. Міжнародна хартія фізичного виховання і спорту від 21.11.1978 р. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_350#Text (дата звернення: 31.10.2021).
24. Морозова О. Місце кіберспорту в системі фізичної культури. В: *Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту* в

зкладах освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Кременчук, 25 квітня 2019 р.), 2019:168-172.

25. Михайленко І. Токсична поведінка гравців як етична проблема в сучасному 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. 161.

26. 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.

27. 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.

28. 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.

29. 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.

30. 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.

31. Шинкарук О., Скалозуб А., Давидов Д., Яковенко О., Федорчук С., Шевцова А., Юхно Ю., Голованова Н. Значущість психологічної підготовки та ролі психолога для забезпечення результативності гравців в кіберспорті. Фізична культура, спорт та здоров'я нації: зб. наук. праць / гол. ред. В.М. Костюкевич. Вінниця, 2023. Вип. № 15. С. 381-394.
32. Bowers M. Playing Video Games as a Supplement to Identity: Insights on Former College Athlete Transitions. *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics*. 2011; 4:289–308.
33. 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.
34. 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.
35. Chakraborty A. Violent games unsuitable for Olympic e-sports, says IOC president Bach. Retrieved March 23, 2019, from <https://www.iol.co.za/sport/violent-games-unsuitable-for-olympic-e-sports-says-io-president-bach-14543438>.
36. Collis, B., & Ritchie, D. Exploring Ethical Dilemmas in Competitive Gaming: A Qualitative Analysis. *International Journal of Sports Management and Marketing*, 2021; 21(2):137-156. DOI: 10.1504/IJSMM.2021.111192.
37. Coulter T. J., Mallett C. J., Singer J. A. A three-domain personality analysis of a mentally tough athlete. *Eur. J. Pers.* 2018; 32:6–29. doi: 10.1002/per.2129.
38. Craig Anderson, Kathryn Campbell, and Constance Steinkuehler. Building persistence through failure: the role of challenge in video games. In *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. 2019; pp. 1-6.

39. Cummings, J., & Sycara, K. Ethical Considerations in Competitive Gaming: Towards a Framework for eSports Governance. *Computers in Human Behavior*, 2020; 105:106195. DOI: 10.1016/j.chb.2019.106195.
40. Deck S, Hall C, Wilson P. M. The impact of partner performance on emotions in doubles racquet sports. *Research quarterly for exercise and sport*. 2021; 92(3):279-288. DOI 10.26773/smj.210908.
41. Eklund R. C., DeFreese J. D. Athlete burnout. *Handbook of sport psychology*. 2020; 1220-1240.
42. Fernández, J., & de Miguel, C. eSports and Ethics: A Review of Current Research Trends. *Computers in Human Behavior*, 2023; 140:107602. DOI: 10.1016/j.chb.2022.107602.
43. Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. An exploration of mental skills among competitive League of Legends players. In *Research anthology on rehabilitation practices and therapy* (pp. 1607-1629). IGI Global, 2021.
44. Hong, H. J., & Connelly, J. High e-Performance: esports players' coping skills and strategies. *International Journal of Esports*, 2022; 1(1).
45. Houghton, R. J., & Houghton, L. D. The Role of Ethics in eSports: Understanding the Impact on Competitive Gaming. *Journal of Business Ethics*. 2020; 165(3):489-504. DOI: 10.1007/s10551-018-4062-7.
46. <https://esportbet.com/ethics-and-sportsmanship/>
47. Kim Y., Suh B., & McLaughlin, M. Understanding Tilt: Psychological Predictors of Aggressive Behavior in Online Games. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
48. Koshy Aaron, Cironis L., McVey M., Sousa Amber, Ahmad Sophia L., Hassan Tamzid, Yuen Kyle, Douris P. C., Zwibel Hallie, and DiFrancisco-Donoghue J. An observation of common physiological parameters during esports activity. *International Journal of Esports*, 2020; 1(1).
49. Lazarus R. S. How emotions influence performance in competitive sports. *The Sport Psychologist*, 2000; 14(3):229-252.

50. Liu, M. T., & Wong, Y. S. The Impact of Ethical Violations in eSports on Brand Image: A Study of Stakeholders' Perspectives. *Sport Marketing Quarterly*, 2022; 31(1):40-52. DOI: 10.32731/SMQ.311.2022.02.
51. Macey, J. Ethics in eSports: A Study of Player Behavior and Fair Play. *International Journal of eSports Research*. 2021; 1(2):45-60. DOI: 10.1007/s40561-021-00014-6.
52. Polman R. *Cognitive–motivational–relational theory of stress and coping*, 2012.
53. Polman R., Trotter M., Poulus D., Borkoles E. eSport: Friend or foe? In *Joint International Conference on Serious Games*. Cham: Springer, 2018; 3–8.
54. Schutz, P., & Raisbeck, L. D. Understanding Player Tilt: An Empirical Study of Tilt Behavior in Esports. In *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
55. 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.
56. 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.
57. Sjoberg, L. Ethics in eSports: Issues and Solutions. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 2018; 10(2):56-67. DOI: 10.4018/IJGCMS.2018040104.
58. Smith, M. J., Birch, P. D., & Bright, D. Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*. 2019; 11(2):22-39.
59. Mykhailenko Ivan. Ethical issues in modern eSports. *Матеріали І Всеукраїнського університетського відкритого майданчика для презентації результатів дослідницької роботи у сфері фізичної культури і спорту: Студент*

та олімпійський спорт для здобувачів 2-го магістерського рівня вищої освіти, 15 березня 2024 р. – С. 21.

60. Sparkes, A. C., & Smith, B. Qualitative research methods in sport, exercise and health: From process to product. Routledge, 2013.

61. Steinkuehler, C. The Ethics of eSports: A Community of Practice Perspective. Games and Culture. 2016; 11(5):498-516. DOI: 10.1177/1555412016662117.

62. 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.

63. Wu M., Lee J. S., & Steinkuehler C. Understanding tilt in esports: A study on young League of Legends players. In Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>. Published: November 2023.

64. Yakovenko O.O., Shynkaruk O.A., Byshevets N.H., Pinchuk V.M. The efficiency of organization and running of competitions in esports. Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: матеріали VI Всеукр. електр. наук.-практ. конф. з міжн. участю [Інтернет]. Київ: НУФВСУ, 2023. С.114-116.

ДОДАТКИ



