

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І
СПОРТУ УКРАЇНИ
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

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

на тему:

**«ЕТИЧНІ АСПЕКТИ КОМУНІКАТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ В ІГРОВОМУ
СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ»**

Здобувачка вищої освіти
другого (магістерського) рівня
ГЕЙДАР ЛАЙМА МИКОЛАЇВНА
Науковий керівник: Шинкарук О.А.
д.фіз.вих., професор
Рецензент: Воронова В.І.,
к.пед.н., професор

Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри
(протокол № 6 від 2.12.2021 р.)

Завідувач кафедри: Шинкарук О.А.
д.фіз.вих., професор

Київ – 2021

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ	03
ВСТУП	04
РОЗДІЛ 1 ПРОБЛЕМИ ЕТИКИ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ	08
1.1 Історія розвитку кіберспорту як сучасного виду спорту	08
1.2 Аудиторія кіберспорту і соціальні медіа	20
1.3 Етичні проблеми в спорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі	26
Висновки до розділу 1	36
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	37
2.1 Методи дослідження	37
2.2 Характеристика респондентів	39
2.3. Організація дослідження	42
РОЗДІЛ 3 ФОРМУВАННЯ ЕТИКИ КОМУНІКАТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ	44
3.1 Дослідження поведінкових практик геймерів	44
3.2 Особливості комунікативної поведінки геймерів	50
3.3 Розробка програми навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті	69
3.4 Професіограма кіберспортсмена і тренера з кіберспорту	73
Висновки до розділу 3	78
ВИСНОВКИ	78
ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ	81
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	82
ДОДАТКИ	92

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ

ЗМІ	– засоби масової інформації;
НУФВСУ	– Національний університет фізичного виховання і спорту України;
UESF	– громадська організація «Всеукраїнська організація «Федерація е-спорту України»;
CS:GO / Counter-Strike: Global Offensive	– «Контрудар: Глобальний Наступ»; відеогра, шутер від першої особи, розроблена компаніями Valve і Hidden Path Entertainment; остання основна гра в серії ігор Counter-Strike;
Dota 2	– багатокористувацька відеогра в піджанрі МОВА, автономне продовження ідей карти DotA для гри Warcraft III: Reign of Chaos і її модифікації Warcraft III: The Frozen Throne. Dota 2 випущена компанією Valve Corporation для платформи Microsoft Windows в публічній бета-версії у 2011 році;
LoL / League of Legends	– «Ліга легенд»; відеогра жанру МОВА, створена командою розробників Riot Games для Microsoft Windows та Macintosh; вперше анонсована 7 жовтня 2008 року під назвою «League of Legends: Clash of Fates»;
МОВА / Multiplayer Online Battle Arena	– «Багатокористувацька онлайн-бойова арена»; піджанр відеоігор-стратегій в реальному часі, де гравець контролює тільки одного персонажа в складі однієї з двох протидіючих команд;
NaVi / Natus Vincere	– кіберспортивна організація найбільш відома своїми командами з CS:GO та Dota 2.

ВСТУП

Сьогодні аудиторія гравців та глядачів кіберспортивних подій стрімко зростає. Це пов'язано з глобалізацією, інформатизацією суспільства, розвитком ІТ технологій та спрощеним доступом до них. Аналітична група NewZoo стверджує, що у часи пандемії та вимушеної ізоляції, в 2021 році ринок ігор зростає на 19,6 % і сягне 174,9 млрд. дол. Очікується, що у 2023 році прибуток від відеоігор становитиме 217,9 млрд. дол. [85]. Всесвітня аудиторія кіберспорту виростає з 495 млн. людей в 2020 р. до 646 млн. у 2023 р. Майже половина людей у всьому світі є ентузіастами-гравцями кіберспорту, крім того 20 % глядачів не грають, а просто переглядають кіберспортивні події [68].

Всесвітня організація охорони здоров'я (ВООЗ) за підтримки 17 провідних гігантів ігрової індустрії в квітні 2020 року оголосила кампанію #PlayApartTogether, в якій онлайн-ігри обрано значущим безпечним засобом комунікації з друзями і коханими, що дозволяє тримати безпечну соціальну дистанцію в умовах епідемії COVID-19 [61].

Визнання в Україні кіберспорту як виду спорту сприяє його популяризації, вказує на необхідність підготовки фахівців з кіберспорту і формування професійних команд з кіберспортивних дисциплін, розробки освітніх програм. Так, з 2018 року було розпочато роботу з підготовки здобувачів другого (магістерського) рівня в Національному університеті фізичного виховання і спорту за підтримки Федерації кіберспорту України [38]. В 2020 р. здійснено перший набір за освітньо-професійною програмою галузі знань 01 Освіта/Педагогіка, 017 «Фізична культура і спорт» за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)» другого магістерського рівня, а з 2021 р. в НУФВСУ розпочато підготовку здобувачів першого бакалаврського рівня за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)». Крім того, гостро постає питання розробки професіограми суб'єктів, задіяних в кіберспортивній індустрії (спортсмени, тренери, функціонери, коментатори менеджери тощо).

Особливе місце в екосистемі кіберспорту та ігровому середовищі посідає проблема етики поведінки учасників даного процесу, особливо гравців всіх рівнів: початківців, геймерів, програвців, та глядачів. Це пов'язано з інтенсивним розвитком кіберспорту [32], знаходженні гравців в онлайн-середовищі [57], відсутністю єдиних правил поведінки та комунікації спортсменів, глядачів. Для ігрового середовища в сучасному суспільстві характерне явище - токсична поведінка. Тролінг та інші форми неконтрольованої агресії стали невід'ємною частиною ігрової культури. Проблема набула масового характеру. Сучасна психологія токсичними називає тих людей, які завдають оточуючим емоційної шкоди, грубять, порушують особисті межі, а також чинять психологічний тиск.

Актуальність означеної проблеми, її недостатня теоретична і практична опрацьованість зумовили вибір теми дослідження.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати і розробити програму навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі.

Мета дослідження визначила послідовність викладу матеріалу й основні **завдання:**

1. Проаналізувати розвиток кіберспорту як соціального явища та виду спорту в Україні і світі та етичні проблеми в ігровому середовищі та кіберспорті.

2. Визначити види ненормативної комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті та провести опитування геймерів щодо ненормативного спілкування та шкідницької поведінки.

4. Розробити програму навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті.

5. Розробити професіограму кіберспортсмена і тренера з кіберспорту з урахуванням етики комунікативної поведінки.

Об'єкт дослідження – етичні проблеми в ігровому середовищі та кіберспорті.

Предмет досліджень – особливості комунікативної поведінки геймерів.

Нормативну основу дослідження склали Закон України «Про фізичну культуру і спорт» [45], «Конвенція Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями» [28; 43], «Міжнародна хартія фізичного виховання і спорту» [38], «Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті» [34; 44], «Глобальні рекомендації щодо фізичної активності для здоров'я» [10], Резолюції ООН «Спорт як засіб сприяння вихованню, здоров'ю, розвитку і миру» [49], «Ніщцька декларація» [17], «Декларація прав и обов'язностей спортсменів» [15], Закон України «Про приєднання України до Розширеної часткової угоди про спорт (EPAS)» [42], Європейська конвенція «Про насильство та неналежну поведінку з боку глядачів під час спортивних заходів, і зокрема футбольних матчів» [18], «Про затвердження Довідника кваліфікаційних характеристик професій працівників, Випуск 85 «Спортивна діяльність» [41].

Для досягнення мети, виконання завдань дослідження використано комплекс **методів**: *теоретичних* (системний аналіз даних джерельної бази для визначення стану розробленості проблеми, інтерпретація отриманих результатів); *емпіричних* (фокусована групова дискусія, анкетне опитування); методи математичної статистики.

Наукова новизна результатів дослідження полягає в тому, що *вперше*:

- у вітчизняних наукових розвідках з кіберспорту досліджено прояви соціально неприйняттого стилю комунікативної поведінки геймерів в ігровому середовищі;
- окреслено етичні проблеми в ігровому середовищі та кіберспорті;
- визначено види ненормативної комунікативної поведінки в ігровому середовищі;
- обґрунтовано та розроблено програму тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті.

Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що вони можуть бути використані:

- *у науково-дослідній діяльності*: для подальшого наукового розроблення проблеми спортивної етики у геймінгу і кіберспорті;

- *в освітньому процесі*: для розробки компонентів освітніх програм зі спеціалізації «Кіберспорт» у закладах вищої освіти та в межах програм професійної підготовки тренерів і фахівців; використанні висновків і рекомендацій для написання навчальних матеріалів.

Обсяг і структура роботи. Кваліфікаційну роботу викладено на 98 сторінках основного тексту, вона складається з переліку умовних скорочень та позначень, вступу, 3 розділів, практичних рекомендацій, висновків, списку використаних джерел (85 джерел, з яких 23 - іноземні), додатків. Робота ілюстрована 8 таблицями і 25 рисунками.

РОЗДІЛ 1

ПРОБЛЕМИ ЕТИКИ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ

Матеріали цього розділу містять відомості про історію кіберспорту як сучасного виду спорту, аудиторію кіберспорту і стрімінг ігор, етичні проблеми в спорті та прояви ненормативної комунікативної поведінки в ігровому середовищі.

1.1. Історія розвитку кіберспорту як сучасного виду спорту

На сьогодні не існує загальноприйнятого визначення поняття «кіберспорт». Вперше поняття «*кіберспорт*» було використано в прес-релізі американської організації Online Gamers Association в 1999 р., в якому асоціація сповіщала засоби масової інформації (ЗМІ) про своє існування та порівнювала електронний спорт з традиційними видами спорту [83]. У зарубіжній науковій літературі широко використовується термін «*esports*» – від англ. «*electronic sports*». Крім того, в науковій літературі про кіберспорт нерідко можна зустріти такі терміни, як-от: «*professional gaming*» (або «*pro-gaming*») – професійний геймінг, про-геймінг, «*professional gamer*» (або «*pro-gamer*») – професійний геймер, про-геймер, «*competitive gaming*» – змагальний геймінг, «*competitive games*» – змагальні ігри. Кіберспорт також може називатися комп'ютерним або електронним спортом, е-спортом.

Згідно К. Jonasson (2010) кіберспорт – це «спорт всередині кіберпростору і за допомогою його» [70]. На думку П. Шаховцева (2014) кіберспорт – це «розумові та фізичні змагання, які проводяться за допомогою комп'ютерних технологій, а віртуальний простір, у межах якого відбувається змагання, моделюється комп'ютером» [60]. У нашому дослідженні ми спираємося на авторське визначення кіберспорту, згідно якого *кіберспорт* –

це вид спорту, заснований на змагальній діяльності з використанням багатокористувацьких відеоігор та трансляції змагань через мережу Інтернет [8].

Учасники змагань називаються кіберспортсменами, е-спортсменами або кібератлетами. Гравці розподіляються на професіоналів та ентузіастів і аматорів. У професійному геймінгу серед про-гравців та на турнірах ентузіастів змагання відбуваються з використанням LAN-мережі. Аматори грають так звані «випадкові ігри», змагаються в мережі Інтернет на серверах видавців ігор, або з використанням ігрових платформ типу Steam, Epic Games тощо.

Кіберспорт включає в себе кілька десятків дисциплін – багатокористувацьких онлайн відеоігор, які відрізняються особливостями віртуального простору, ігровими завданнями, механікою гри та вимогами до навичок гравців. Ці відеоігри ранжируються за популярністю в геймерському середовищі та у про-гравців в різних країнах світу [7].

У нашому дослідженні ми спираємося на авторське визначення *кіберспортивних дисциплін*, під якими розуміємо відеоігри, математична модель яких вільна від випадкових подій, має загальні правила змагань та засоби вимірювання результатів за розумний період часу, та в яких всі учасники змагань знаходяться в рівних умовах.

Ігрові жанри комп'ютерних ігор поділяються за видами ігрової механіки, засобами та правилами гри. Жанр гри визначає те, які дії треба відтворювати та якими навичками має володіти гравець для перемоги над суперником.

Тактичний шутер (англ. *first-person shooter*, або *FPS*) – «стрілялка» від першої особи – жанр відеоігор, де одна команда намагається виконувати сюжетні завдання, а друга їй перешкоджає. Основною частиною ігрового процесу є знищення ворогів із різноманітної вогнепальної та холодної зброї. Характерна особливість жанру – вид від першої особи, очами комп'ютерного персонажа. Змагання на турнірах відбуваються між командами 5 на 5 та 2 на

2. До цього жанру відносяться такі популярні кіберспортивні дисципліни, як CS:GO, Valorant, Overwatch, Call of Duty, Fortnite.

Стратегія МОВА (англ. *Multiplayer Online Battle Arena*) – багатокористувацька онлайн бойова арена. Головною метою гри є знищення центральної будівлі на базі ворога. Для цього герої одної команди протягом гри намагаються вбити ворожих героїв та допоміжних істот (кріпів/міньонів, монстрів) і зруйнувати захисні ворожі будівлі, здобуваючи таким чином досвід та золото для свого розвитку. Змагаються дві команди 5 на 5. Прикладом дисциплін є League of Legends, Dota 2, Smite.

Симулятор – жанр відеоігор, основою ігрового процесу яких є імітація та відтворення правил існуючих видів спорту, або управління різноманітними машинами в перегонах чи в бойових діях. Змагаються в спортивних симуляторах перегонів гравці 1 на 1, у футболі та хокеї команди 2 на 2, в симуляторах бойових дій 15 на 15 спортсменів. Прикладами спортивних симуляторів є FIFA, eFootball, NBA2K, NHL 20, Pro Evolution Soccer, World of Tanks.

Файтинг (англ. *fighting game*) – це поєдинок у рукопашному бою між суперниками в межах обмеженої арени. Змагаються гравці 1 на 1. Прикладом дисциплін є Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros, Melee.

Масова багатокористувацька онлайн рольова гра (англ. *Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG*) – жанр багатокористувацьких онлайн відеоігор, в якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі, який продовжує існувати навіть за відсутності гравця, оскільки його підтримує видавець гри. Гравцеві пропонується роль вигаданого героя та можливість управляти його діями. В цьому жанрі ігор гравці змагаються у побудові інфраструктури, розвитку економіки, армії та проведенні бойових дій проти своїх суперників. Залежно від відеогри та карти, можуть відбуватися бої 1 на 1, 2 на 2, 3 на 3 або 4 на 4. Прикладом дисциплін є Warcraft, StarCraft II, EVE Online.

Спідран (speedrun) або швидкісне проходження у відеоіграх –

блискавичне проходження відеогри чи її епізоду з розміщенням відеозапису в соціальних мережах. Спідраном займаються гравці, які є на досить високому рівні майстерності та мають високу реакцію, здатні чітко планувати і виконувати складні переміщення ігрового персонажа, детально знають мапу рівнів віртуального простору певної гри, знають, як скоротити шлях до фінішу, пропускаючи всі сюжетні відгалуження та катцени. Характерною особливістю спідрану є використання програмних помилок розробників як-от: проходження скрізь стіни, гігантські стрибки. Офіційних змагань зі спідрану не проводиться, але спідран вважається кіберспортом, а відеозаписи швидкісного проходження відеоігор користуються великою популярністю та приносять славу гравцеві-спідранеру [78, 83].

На професійних кіберспортивних турнірах зазвичай ведуться прямі трансляції матчів, а переможці разом із чемпіонським титулом отримують певну суму винагороди із призового фонду, яка може сягати в залежності від виду та популярності гри кілька десятків млн. доларів. Так, у жовтні 2021 р. у Бухаресті закінчився The International 10 – головний кіберспортивний турнір по Dota 2 з призовим фондом в 40 млн. доларів, який виграла команда Team Spirit, в складі якої грали і двоє українців [26, 80].

Спираючись на різні дані з відкритих джерел та сучасні дослідження аспектів кіберспорту та комп'ютерних ігор, В. Вікуловим [6] було створено періодизацію розвитку кіберспорту у світі, яка вміщує шість періодів, кожен з яких має свої особливості (рис. 1.1):

- 1 період – 1947-1971 рр.,
- 2 період – 1972-1980 рр.,
- 3 період – 1981-1990 рр.;
- 4 період – 1991-2000 рр.;
- 5 період – 2001 -2011 рр.;
- 6 період – 2012 – дотепер.

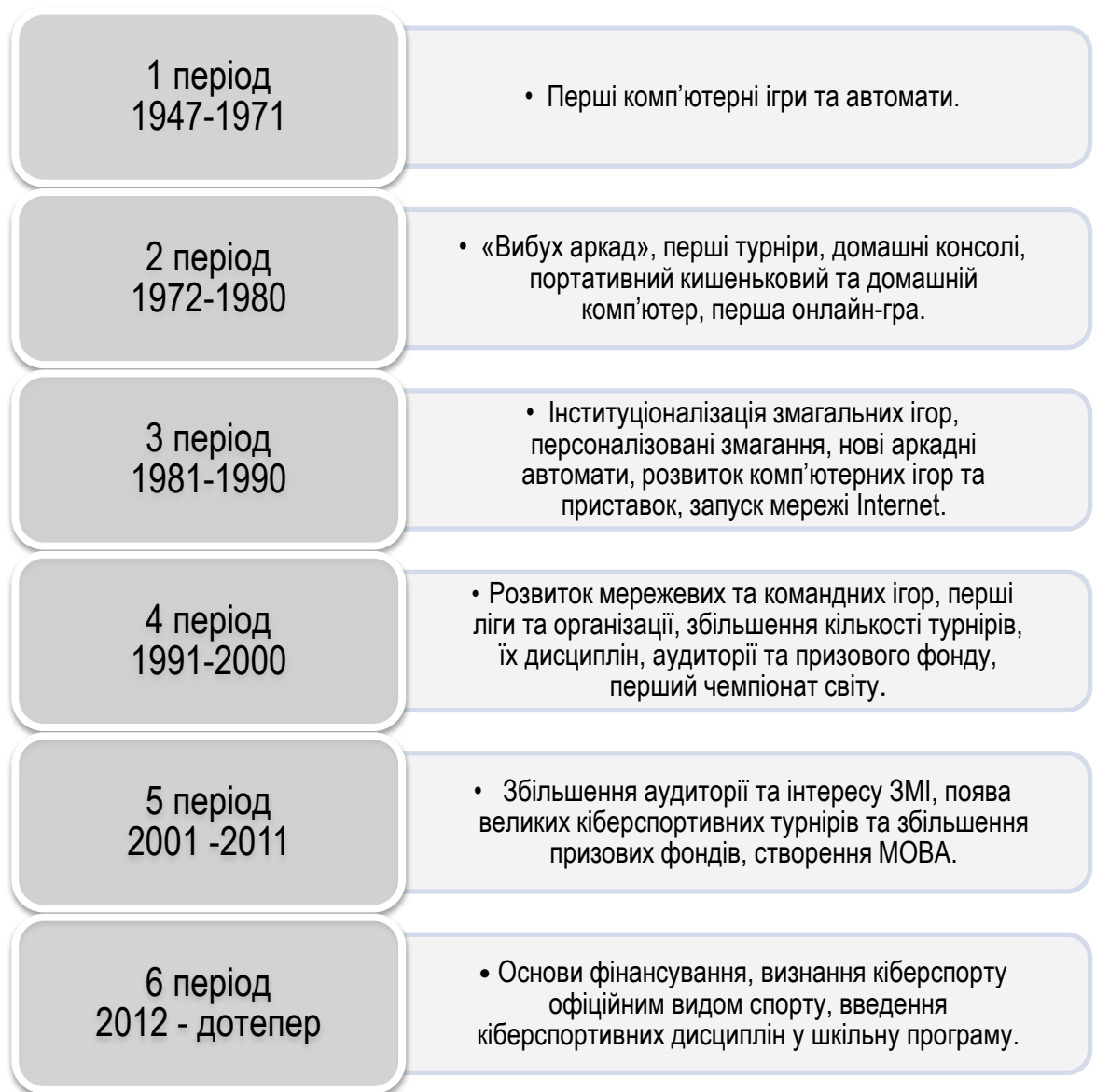


Рис. 1.1. Періодизація розвитку кіберспорту за В. Вікуловим

Перший період: 1947 – 1971 рр. Створення перших комп'ютерних ігор та автоматів.

Перший відомий розважальний інтерактивний засіб, схожий на комп'ютерну гру, з'явився в 1947 - ракетний симулятор. Двома роками пізніше А. Т'юрінгом, Д. Чампернаун було розроблено алгоритм шахової гри, а ще через рік вийшла шахова програма К. Шеннона. Першою грою, яка базується на взаємодії людини та комп'ютера, вважається ОХО або «хрестики-нуліки», розроблена в 1952 р. Наприкінці 50-х – на початку 60-х рр. вийшли перші

багатокористувацькі ігри, які не були орієнтовані на змагальний аспект: Space War, Tennis for Two, Asteroids, Pong, Heavyweight Champion, Maze War, Space Invaders. У вересні 1971 р. було створено перший ігровий автомат аркадної гри Galaxy Game.

Другий період: 1972 – 1980 рр. «Вибух аркад», перші турніри, домашні консолі, портативний кишеньковий та домашній комп'ютер, перша у світі онлайн-гра.

Перше кіберспортивне змагання зі Space War на PDP-10 було проведено у 1972 р. в «Лабораторії штучного інтелекту» Стенфордського університету, у якому взяли участь близько 25 осіб. Переможцям вручалася річна підписка на журнал Rolling Stone, а висвітленням цієї невеликої події займався відомий журналіст Стюарт Бренд. У тому ж році з'явилася перша ігрова приставка Magnavox Odyssey. З'являються перші компанії з виробництва ігор для 8-розрядних домашніх комп'ютерів. У 1978 р. розроблено першу розраховану на багато користувачів онлайн-гру MUD, яка уможливила змагання між гравцями на відстані. У 1980 р. відбувся турнір Space Invaders Tournament, організований компанією Atari, в якому взяли участь понад 10 тис. осіб. За словами першого у світі журналу Electronic Games, присвяченого виключно іграм, цей турнір закріпив за аркадними іграми звання серйозного хобі.

Третій період: 1981 – 1990 рр. Інституціоналізація змагальних ігор, персоналізовані змагання, нові аркадні автомати, розвиток комп'ютерних ігор та приставок, запуск мережі Internet.

Першим кроком в інституціоналізації кіберспорту стало створення у 1981 р. організації Twin Galaxies. Пізніше зародилася перша професійна команда з відеоігор – U.S. National Video Game Team (США). У 1982 р. на телеканалі WTBS вийшла програма Starcade - перше телешоу про відеоігри з елементами змагального геймінгу, а через рік в ефірі телешоу «That's Incredible!» телеканалу ABC три професійні гравці з аркади боролися за звання національного чемпіона відеоігор. З 1982 по 1986 рр. всі популярні аркадні ігри переходили з автоматів на домашні комп'ютери, тому з'явилися ігрові

картриджі і джостики. Разом з цим компанія Nintendo випустила ігри Donkey Kong, Super Mario Bros та ін. Ще однією важливою подією для світу кіберспорту став запуск у березні 1989 р. мережі Internet.

Вихід у 1987 р. відеоігри Street Fighter започаткував змагання безпосередньо між гравцями, їх здібностями та навичками – з'явився жанр ігор файтинг. А турнір Powerfest, який у 1990 р. провела корпорація Nintendo, вже тоді набув характеристик сучасних кіберспортивних змагань: гравець проти машини (player-versus-machine), коли на стадії кваліфікації від учасників потрібно набрати встановлену кількість очок, і гравець проти гравця (player-versus-player), коли учасники турніру змагалися безпосередньо один з одним. Також компанія Nintendo у 1990 р. провела великий кіберспортивний турнір – Nintendo World Championship, під час якого учасники мали набрати максимально можливий рахунок у міні-іграх, заснованих на хітах Nintendo – Super Mario Bros, Rad Racer, Tetris. Призом цього турніру послужили десять тисяч доларів США, кабриолет Geo Metro, телевізор та фігурка Маріо. Саме ці турніри згодом стали моделями для всіх наступних великих кіберспортивних заходів.

Четвертий період: 1991 – 2000 рр. Розвиток мережевих та командних ігор, поява перших кіберспортивних ліг та організацій, збільшення кількості турнірів, їх дисциплін, аудиторії та призового фонду, перший чемпіонат світу з кіберспорту.

У 1990-ті роки аркадні автомати були витіснені ринком ігрових консолей та персональних комп'ютерів, з'явилися інтернет-кафе. У 1993 р. було розроблено гру Doom та у 1996 році з'явилася гра Quake – шутери від першої особи, які підтримували можливість мережевої гри. Завдяки грі Doom народилася змагальна культура відеоігор, виник термін «deathmatch» («смертельний бій») – віртуальне змагання між гравцями розрахованої на багато користувачів комп'ютерної гри, започатковано культуру спілкування в онлайн-іграх, а також додано функцію запису ігрового процесу та його перегляду. У 1994 р. було започатковано історію кіберспортивних організацій

та постійних великих турнірів, з'явилася перша компанія-організатор кіберспортивних турнірів – Dreamhack. А в 1996 році розпочався щорічний турнір з ігор жанру Fighting – Evolution Championship Series. Крім того, трохи пізніше було організовано першу Кібератлетичну Професійну Лігу (Cyberathlete Professional League, CPL), яка займалася організацією кіберспортивних турнірів та їх популяризацією серед глядачів. З 1997 по 2000 рр. CPL поступово збільшувала кількість турнірів та їх дисциплін, а також призові фонди – до 2000 року найбільший призовий фонд становив 200 тис. доларів [11].

Південна Корея стала центром розвитку кіберспорту в Азії, а чільною дисципліною виявилася стратегія в режимі реального часу StarCraft, розроблена компанією Blizzard Entertainment. У 2000 р. за участю міністерства культури, спорту та туризму Кореї було організовано KeSPA – Корейську кіберспортивну асоціацію (Korean eSports Association). Її головною метою було інституціоналізація професійного геймінгу та визнання як виду спорту. Крім того, асоціація займається організацією різноманітних турнірів, надає підтримку кіберспортсменам та захищає їхні права. У 2000 р. за активного сприяння компанії Samsung у Південній Кореї був організований на світовому рівні чемпіонат World Cyber Games, що став свого роду «Олімпійськими іграми комп'ютерного спорту». Учасниками першого міжнаціонального турніру стали професійні геймери з 17 країн світу, які змагалися у чотирьох дисциплінах (Age of Empires 2, FIFA 2000, Quake 3, Unreal Tournament).

П'ятий період: 2001 – 2011 рр. Визнання кіберспорту офіційним видом спорту, збільшення аудиторії та інтересу ЗМІ до кіберспорту, вихід гри Warcraft III: Reign of Chaos, поява нових великих кіберспортивних турнірів та збільшення призових фондів.

Починаючи з 2000-х рр., у багатьох країнах почали відкриватися цілодобові канали, орієнтовані на кіберспорт: у Південній Кореї – OnGameNet (OGN) та MBC Game; у Німеччині – GIGA Television, у Британії – супутниковий канал Xleague.tv та ін. У 2002 р. вийшла гра Warcraft III: Reign

of Chaos – комп'ютерна гра в жанрі стратегії в реальному часі з елементами RPG, розроблена компанією Blizzard Entertainment за підтримки Vivendi Universal і стала однією з дисциплін World Cyber Games (WCG). У 2003 р. корпорації Intel і NVIDIA провели в Парижі турнір Electronic Sport World Cup (ESWC), призовий фонд якого можна порівняти з WCG. ESWC став щорічним світовим турніром: новаторською подією та лідером серед кіберспортивних організацій завдяки унікальній та інноваційній демонстрації ігрових матчів, ігровий процес вівся на сцені перед живою аудиторією, супроводжувався професійними коментарями передач кількома мовами.

У 2007 р. Mousesports (Німеччина, 2002), Fnatic (Великобританія, 2004) та SK gaming (Німеччина) утворили лігу G7 – асоціацію найбільших кіберспортивних організацій. Мотивацією до цього послужила організація трансферів, співпраця з лігами та турнірами та ведення рейтингу команд у різних дисциплінах. У період з 2001 по 2011 рр. усі великі турніри постійно змінювали склад представлених дисциплін [30], які замінювалися на цілу низку ігор: Team Fortress Classic, Quake 4, Painkiller, Halo, DOOM 3, CS Source, Call of Duty, Starcraft 2, Mortal Kombat, Street Fighter, Need for Speed, Warcraft 3 та ін. Крім того, з'явилося багато організацій зі своїм набором ігор, що займаються кіберспортивними заходами – PAX, Major League Gaming (MLG), Blizzcon, IEM, ESEA та ін.

Однією з найголовніших подій у світі, що вплинули на кіберспорт, стало створення в 2003 р. карти користувача для Warcraft III – Defense of the Ancients (DotA), що поклала початок появі жанру МОВА. У квітні 2009 р. з'явилася перша комерційна незалежна гра у цьому жанрі Demigod, а у жовтні вийшла гра League of Legends від Riot Games. Намагаючись позбутися асоціації їхньої гри з DotA, Riot Games популяризували власний термін для позначення ігор у цьому жанрі – Multiplayer Online Battle Arena (МОВА). Проте, 13 жовтня 2010 р., компанія Valve Corporation анонсувала свій дебютний проект у жанрі МОВА, який став головним конкурентом у світовій ігровій індустрії – сіквел до DotA під назвою Dota 2. І вже у 2011 р. було проведено найбільші на той

момент турніри з Dota 2: The International, у якому взяли участь 16 найкращих команд з усієї Європи та Азії із загальним призовим фондом у 1,6 млн. дол., і турнір з League of Legends: Worlds у Швеції із загальним призовим фондом в 100 тис. дол., участь взяли 8 команд з Північної Америки, Європи та Азії.

Шостий період: 2012 р. по сьогодні. Основи фінансування. Визнання кіберспорту офіційним видом спорту в Україні [36], Франції, Південній Кореї, США, Росії, передумови включення кіберспорту в програму олімпійських ігор, введення кіберспортивних дисциплін у шкільну програму [6].

Починаючи з 2012 р., турніри із призовим фондом у 500 тис. дол. стали нормою [47], однак, саме Dota 2 та LoL є провідними кіберспортивними дисциплінами у 2012 р. та продовжують домінувати на кіберспортивній арені дотепер. У Dota 2, починаючи з чемпіонату The International 2013, була введена система компендіумів (інтерактивна збірка, яка автоматично оновлюється та відслідковує статистику певних турнірів, зазвичай компендіуми продаються разом з квитками на турнір, і також дозволяють робити прогнози, іноді є певні цілі, виконавши яке власник отримує предмети як нагороду). На сьогодні існують численні кіберспортивні організації та змагання національного та міжнародного рівня; рядом держав видаються робочі візи деяким кіберспортсменам як професійним атлетам (наприклад, Японією та США); організуються кіберспортивні команди при університетах та виплачуються стипендії студентам, які займаються кіберспортом. Крім того, члени професійних команд одержують фіксовану заробітну плату [54, 55, 56]. Усі кіберспортивні турніри мають свої канали на стрімінгових платформах та ведуть регулярні трансляції матчів, кількість глядачів яких іноді перевищує кілька мільйонів людей [31].

У 2018 р. в кіберспорт прийшов формат франшизних ліг, властивий американським спортивним лігам на кшталт NBA та NHL [37]. У 2013 р. в США League of Legends визнали офіційною спортивною дисципліною, в січні 2015 р. кіберспорт був визнаний олімпійським видом спорту 2-го рівня корейським олімпійським комітетом, а в 2016 р. в Росії та Франції внесений

офіційно до реєстру видів спорту. Також у 2018 році в заявках деяких міст на майбутні олімпійські ігри став значитися пункт про включення кіберспорту до програми. А в низці країн такі дисципліни, як Dota 2, FIFA, World of Tanks, CodinGame, Hearthstone і Minecraft, планують або вже ввели в шкільну програму, оскільки вони дозволяють розвивати у дітей навички стратегічного мислення, командної гри, швидкості реакції, логіки та креативного потенціалу [4, 31].

В Україні кіберспорт був визнаний офіційним видом спорту 7 вересня 2020 року [23]. Наразі в Україні існують дві провідні громадські організації, діяльність яких впливає на розвиток кіберспорту в нашій країні: громадська організація «Всеукраїнська організація «Федерація е-спорту України» та громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація».

«Всеукраїнська організація «Федерація е-спорту України» (UESF) – громадська організація, яка була створена в 2018 р. Федерація здійснює свою діяльність по всій території України через 23 відокремлені підрозділи. Керівником Федерації є Данішевський І.О. Діяльність Федерації націлена на розвиток і популяризацію кіберспорту на території України. За весь час існування Федерацією було проведено понад 320 турнірів, як національних, так і міжнародних, в яких взяли участь більше 40 тис. гравців, а також реалізовано низку соціальних і освітніх проєктів. Федерація домоглася офіційного визнання кіберспорту видом спорту в Міністерстві молоді та спорту України. Національний статус Федерація кіберспорту України отримала 21 липня 2021 р. Федерація є офіційним членом International Esports Federation (IESF), Global Esports Federation (GEF), Esports Europe Federation (EEF), World Esports Consortium (WESCO), Belt and Road International Esports Association Alliance (B&R IEAA) Федерація створила онлайн платформу для про-гравців та ентузіастів uesf.org.ua, на якій можна ознайомитись з турнірними таблицями, рейтингами гравців, знайти собі команду з улюбленої кіберспортивної дисципліни – CS:GO, LoL, WOT тощо [20].

«Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація» (UPEA) –

громадська спілка, заснована у 2020 р., керівником якої є Кохановський О.А. Асоціація створена такими лідерами кіберспорту країни, як кіберспортивна організація Natus Vincere (NaVi), бізнес-компаніями Starladder, Maincast, медіахолдингом WePlay Esports та агенцією Gameinside.ua. Асоціація є засновниками Legion Шкільна Ліга та Legion Студентська Ліга [14].

Серед українських кіберспортивних організацій найбільш відомою в світі є NaVi (засновник Кохановський О.А.), яка має команди з таких кібердисциплін: Apex Legends, Brawl Stars, CS:GO, Dota 2, FIFA, StarCraft II, LoL, Heroes of the Storm, Hearthstone, World of Tanks, Hall of Fame, PlayerUnknown's, Battlegrounds. У 2010 р. NaVi вперше в історії кіберспорту виграла три головних турніри з CS:GO та Dota 2 за один рік – World Cyber Games, Intel Extreme Masters та Electronic Sports World Cup. Необхідно також зауважити, що NaVi в дисципліні CS:GO перемогли команду G2 Esports на PGL Major Stockholm 2021. Ця гра стала самим популярним матчем за всю історію CS:GO — пік переглядів на Twitch сягнув 2 748 850 глядачів. [24]. Окреме місце у вітчизняному кіберспорті займає Ageless Shooters – перша в Україні кіберспортивна команда з CS:GO для людей віком 55+. Основний склад команди складається з двох жінок та трьох чоловіків, які приймають участь у міжнародних турнірах у своїй віковій категорії [25].

Щодо діяльності українських бізнес-компаній у галузі кіберспорту, то одним з найбільших є медіа холдинг WePlay Esports (weplayholding.com), який надає послуги з інтеграції брендів у трансляції турнірів, створює брендований контент та шоу, а також продає медіаправа на власні стріми та контент. Медіа холдинг має представництва у США, Україні, Бразилії, Китаї та на Кіпрі.

Агенція Gameinside.ua надає консультаційні та організаційні послуги у сфері кіберспорту та робить кіберспортивні турніри «під ключ».

В нашій країні функціонує The Champion Academy – кіберспортивна школа, що створена з метою навчання гравців початківців з дисциплін CS:GO, Dota 2, Fortnite і просування молодих талантів, які мріють пробитися на професійну сцену [79].

У лютому 2012 р. був заснований Starladder – кіберспортивний багатофункціональний майданчик, турнірними дисциплінами якого є CS:GO, Point Blank, Dota 2, LoL, World of Tanks [77].

Веде свою діяльність і Maincast – компанія-виробник кіберспортивного контенту, яка проводить прямі трансляції найбільших світових турнірів; знімає відео, де показують та розповідають про ігри та людей, які в них залучені; організовує турніри [66].

Отже, можна стверджувати, що з кінця 90-х років починається зростання та формування загальної концепції кіберспорту, який сьогодні інституціоналізується на світовій арені. Історія кіберспорту характеризується постійними інтенсивними змінами як кіберспортивних дисциплін, так і самих турнірів.

1.2. Аудиторія кіберспорту і соціальні медіа

Аналізуючи фактори популяризації кіберспорту[3, 12, 18, 27], необхідно згадати про розвиток соціальних медіа та потокове інтернет-мовлення.

Один із часто використовуваних форм організації відеотрансляції в Інтернеті став **стрім** (англ. *stream* – потік) – поточне відео, передача в режимі реального часу. Існують два способи передачі потокового відео – послідовний (англ. *progressive streaming*) і в реальному часі (англ. *Real-time streaming*). При першому способі якість зображення помітно покращується, а відео виробляється з жорсткого диска, куди попередньо записується. Другий спосіб вимагає наявності спеціального потокового сервера, де зберігається відеофайл. У цьому випадку для перегляду відео завантажувати його на жорсткий диск не потрібно. Користувач за допомогою відеокамери і персонального комп'ютера, ігрової приставки, смартфона або планшету транслює свої дії через Інтернет на певний канал або мережевий ресурс, де за ним можуть спостерігати інші люди.

Одним із перших сайтів, що забезпечують можливість стріму, був Justin.tv, створений Джастіном Каном у 2007 р., який першим відкрив свій «канал» і цілодобово вів трансляцію свого життя. Кожен користувач сайту міг переглядати відеотрансляцію або створювати власні. Одними з найбільш популярних стрімів були трансляції геймплея та кіберспортивних турнірів. Саме тому в червні 2010 р. Джастін Кан відкрив паралельний проект Twitch.tv, пов'язаний з різними іграми. Наразі стрімінгова платформа Twitch.tv належить Twitch Interactive, дочірній компанії Amazon.com.

Зростання популярності електронного спорту і багатокористувацьких ігор сприяло збільшенню числа інтернет-порталів, що спеціалізуються на трансляції потокового ігрового відео. У 2010 р. відкрилася ігрова стрімінгова платформа Twitch.TV, що належить Twitch Interactive, дочірній компанії Amazon.com. У 2015 р. YouTube включився в конкурентну боротьбу і запустив ігровий стрімінговий сервіс YouTube Gaming. У 2021 р. компанія Google представила нову ігрову платформу під назвою Stadia. Вона забезпечуватиме стрімінг ігор, які до цього потрібно було завантажувати одразу на диск пристроїв користувачів [76]. Способи продовження зростання бізнесу шукає і Netflix – з 2022 р. компанія розмістить ігри на своїй відеоплатформі.

При відеотрансляції в режимі реального часу навантаження на канали існує постійно. Деякі трансляції можуть тривати досить довго, окремі доходять до 24 годин на добу 7 днів на тиждень, а нові глядачі підключаються до мережі в будь-який момент. Згідно ресурсу Statista [78], у квітні 2021 р. гра Grand Theft Auto V (GTAV) була найпопулярнішою грою на платформі потокового відео Twitch – тривалість її переглядів склала приблизно 239,5 млн. годин. Друга за рейтингом була гра League of Legends (157 млн. год.), третя – Call of Duty: Modern Warfare (111,5 млн. год.) (рис. 1.2).

Починаючи з 2000-х рр., у багатьох країнах світу почали відкриватися цілодобові канали, орієнтовані на кіберспорт: у Південній Кореї – OnGameNet (OGN) та MBC Game; у Німеччині – GIGA Television, у Британії – супутниковий канал XLeague.tv та багато інших.

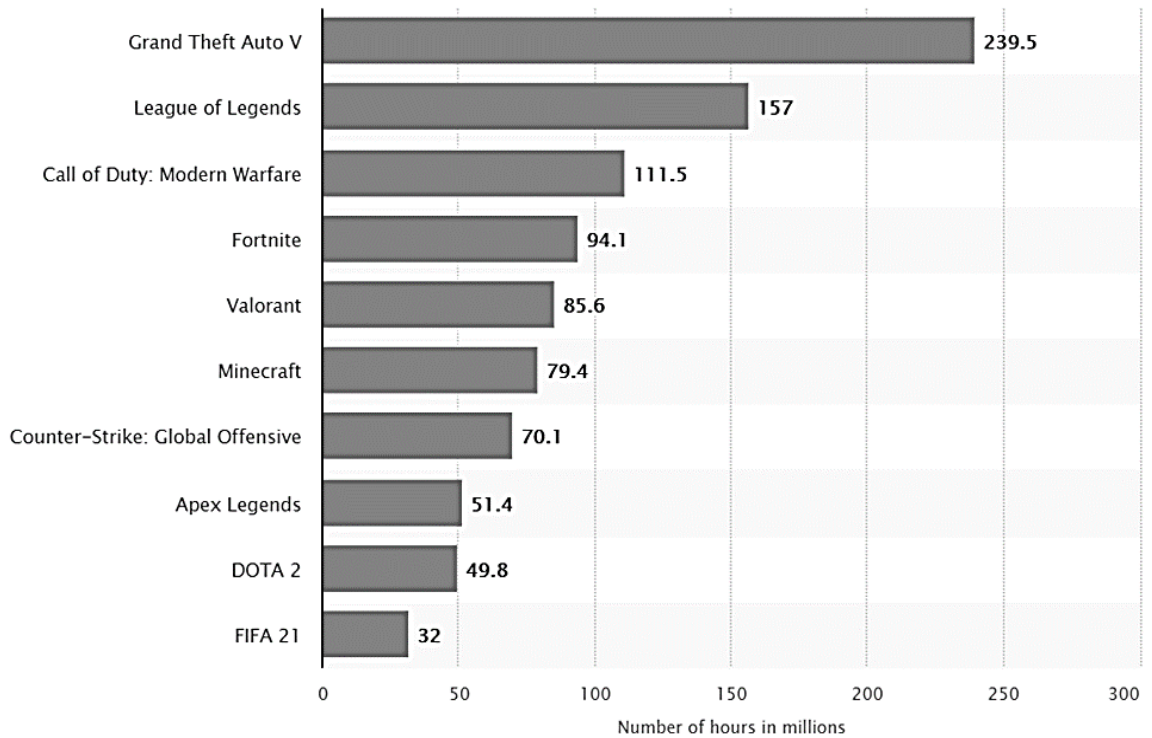


Рис. 1.2. Провідний ігровий контент на Twitch за кількістю годин перегляду станом на квітень 2021 року (у млн.)

Про сучасну актуальність кіберспорту та пов'язаних з ним продуктів, у тому числі кіберспортивних трансляцій, можна судити з ініціатив та нових проєктів найбільших гравців на ринку медіа та високих технологій. Так, зростання популярності кіберспорту та багатокористувацьких ігор спровокувало збільшення числа інтернет-порталів, що спеціалізуються на стрімінгу ігрових відео [39]. Тепер, окрім Twitch.TV, місячна аудиторія якого за 2015 р. склала 100 млн. унікальних глядачів, 1,5 млн. з яких самі були стрімерами, з'являються нові портали – Yahoo eSports, YouTube Gaming, VyRT [70].

Швидке зростання популярності геймерського відеоконтенту пов'язано з тим, що молоді люди практично не дивляться телевізор і не сприймають рекламу, споживаючи відеоконтент з Інтернету. Саме цю особливість рекламодавці використовують для короткої 10-30-ти секундної реклами

товарів що транслюється стрімером в потоковій мовленні Twitch, яку неможливо відключити. Серед 18-34-річних людей в США 43% не мають кабельного телебачення. Більш того, на відміну від спортивних трансляцій, аудиторія кіберспорту та геймінгу має гендерний баланс, оскільки 41% геймерів – це жінки [51].

Загалом за 2020 рік глядачі витратили на перегляд відеоконтенту Twitch 18 млрд. 1 млн. годин [81]. Найбільш популярними жанрами відеоконтенту були шутери (20,1%), «in real life» (15%), МОБА (13%) (рис. 1.3).

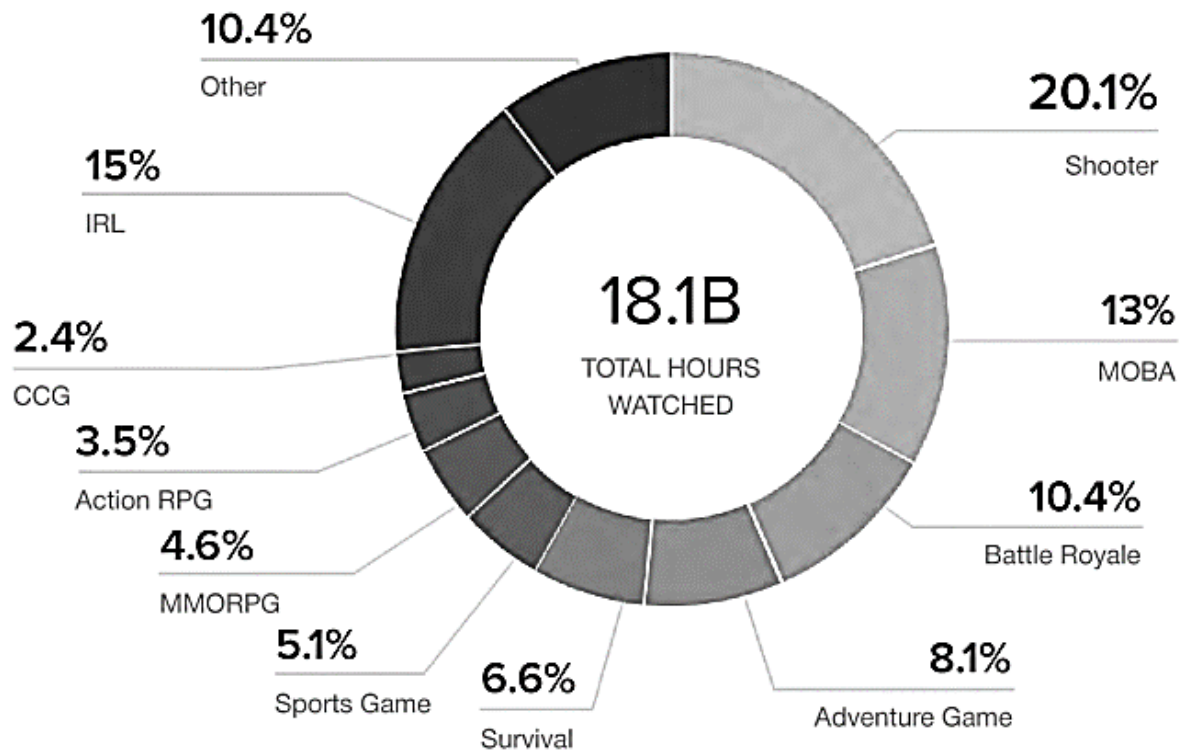


Рис. 1.3. Найбільш популярні жанри відеоконтенту, який дивилися користувачі Twitch у 2020 р.

Незабаром після появи кіберспорту популярність відеоігор зросла ще більше. На стрімінгових майданчиках з'явилися професійні коментатори як традиційного, так і комп'ютерного спорту. У жовтні 2021 року після

хакерської атаки на Twitch, яку підтвердило керівництво компанії [82], дампи пам'яті з даними кількох мільйонів гравців опинились у відкритому доступі, в тому числі й суми гонорарів з прізвищами та даними стрімерів. Після цього витоку інформації аналітики CashNetUSA склали рейтинг доходів стрімерів на платформі Twitch (рис. 1.4).

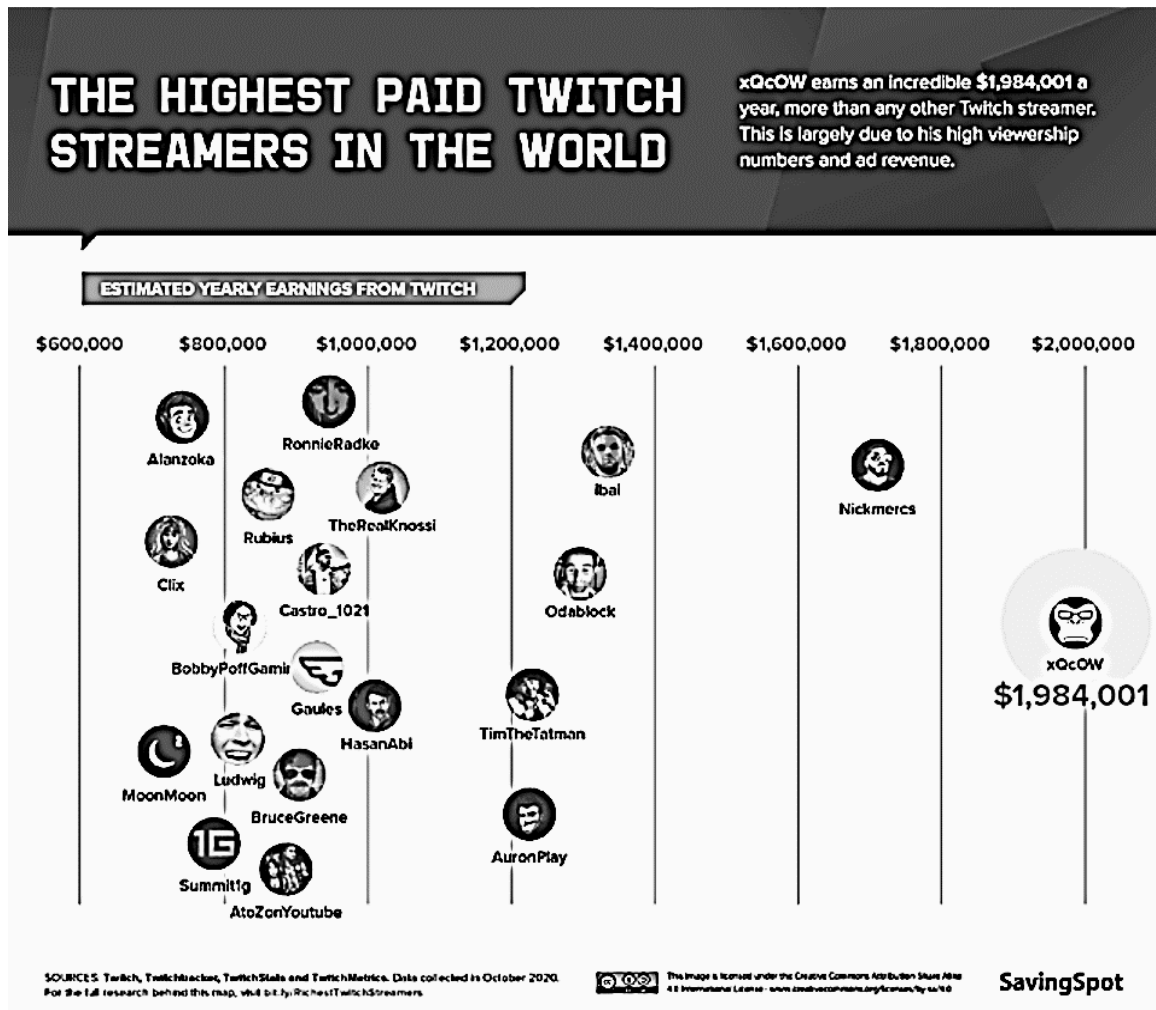


Рис. 1.4. Рейтинг найбільш оплачуваних стрімерів Twitch у 2020 р.

Серед чоловіків у цьому рейтингу [59] лідирує канадієць Фелікс «xQc» Ленг'єл, який (станом на жовтень 2021 р.) має 9,365 млн. підписників. Він програвець у дисципліні Overwatch та давня зірка Twitch. Геймер у Fortnite та Call of Duty, американець Нік «NICKMERCs» Колчєфф посідає друге місце із 6,2 млн. послідовниками. На третій сходинці знаходиться професійний коментатор у дисципліні League of Legends іспанець Ібай «Ibai» Лланос з 8,2

млн. підписниками.

Жінки сильно програють у питанні заробітку на платформі Twitch. У жіночому рейтингу впевнено лідирує канадійка із 7,2 млн. підписниками Іман «Pokimane» Аніс, яка відома обмеженням максимальної суми для донату на своїх стрімах (не більше 5 доларів). Вона починала з League of Legends у 2015 році, але потім перейшла на Fortnite. Скандальна Кетлін «Amouranth» Сірагуза займає друге місце із 4,6 млн. підписниками. Вона відома стрімами з відвертими сценами сексуального характеру, а її акаунт періодично блокує Twitch, одного разу навіть за демонстрацію статевих органів.

Третя у цьому топі Лілі «LilyPichu» Кі із 2,3 млн. послідовників, яка зазвичай грає у League of Legends та Valorant. Жінки на платформі Twitch отримують свої прибутки від: 70% – підписки на канал; 23% – рекламні інтеграції; 7% – донати від користувачів. Статистичні данні про чоловіків закриті для публічного доступу, з ними можна ознайомитись тільки в платній версії сервісу streamscharts.com.

Спираючись на аналіз індивідуального стріму, В. Вікулов (2020) [6] називає такі причини популярності цього жанру:

1. Стрім відеоігри допомагає глядачеві прийняти рішення про покупку краще за будь-яку рекламу, оскільки у стрімах можна побачити достоїнства і недоліки гри. Користувачі розвинених країн вважають вартість сучасних ігор порівняно високою, яка сягає 60\$ за диск для приставки. З огляду на це, якщо вона побачить, що гра їм подобається, до того ж отримають схвальні відгуки від стрімера, то вони з більшою вірогідністю витратять кошти.

2. Грати, не граючи. Вікова група 35-40 років, на відміну від молоді, відноситься до відеоігор як до хобі, на яке хоч є гроші, але практично немає часу. Більше того, навички у них нерідко втрачені, а бажання навчатися і щоразу проходити заново складні моменти в іграх немає. Тому для них стрімінг дарує унікальну можливість отримувати задоволення від гри, не граючи в неї.

3. Стрімінг є так званою «тактикою аудиторії», він підкреслює роль

користувачів у процесі виробництва контенту. Багато стрімерів влаштовують голосування на вибір гри для трансляцій, встановлюють спеціальні озвучки донатів, перебувають у постійному діалозі з аудиторією як із головним учасником стриму. Кожен стрімер має свої правила поведінки в чаті для власної аудиторії, за порушення яких накладаються певні «санкції». Крім того, у сервісі Twitch стала доступна функція «голосового донату», де глядач може записати та надіслати голосове повідомлення за певну суму донату, встановлену стрімером каналу.

4. Природність та невимушеність обстановки. Аудиторії подобається спостерігати за реакцією стрімера на те, що відбувається, за його розмовами та ставленням до людей у чаті. Головне у всьому цьому – щирість та свобода поведінки. Людям з цієї ж причини подобається дивитися стріми якоїсь відомої у певній сфері людини, яка сидить вдома у вільній обстановці, оскільки з'являється можливість поспілкуватися з кумиром у неофіційній обстановці. Іноді на знак подяки глядач переказує стрімеру не менше 5\$ [6].

Індивідуальні ігрові трансляції можуть бути присвячені як звичайним відеоіграм, так й іграм, які офіційно входять до кіберспортивних дисциплін. Найбільший попит сьогодні мають стріми LoL, Fortnite, Dota 2, CS:GO, PUBG. Крім того, Twitch транслює всі найважливіші чемпіонати з кіберспорту. Отже, стрімінг відеоігор є творчим продуктом і має низку особливостей. Ключовим фактором успішності стриму є сама фігура стрімера, який вибудовує діалог з аудиторією, креативно підходить до візуального оформлення та добору контенту, що транслюється.

1.3. Етичні проблеми в спорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі

На сьогодні актуальною є проблема професійної спортивної етики як системи принципів, норм і ціннісних думок, що стосуються даного виду діяльності. З метою дотримання етичних норм поведінки в спортивній

діяльності розробляються спеціальні кодекси честі, норми і вимоги, спрямовані на регулювання діяльності.

Зasadничим принципом вирішення проблеми чесності в спортивних змаганнях вважається ідеал «Fair play» (англ. «чесна, або, справедлива, гра») [19]. Цей термін позначає набір етичних, духовно-моральних принципів, на які повинні орієнтуватися спортсмени, тренери, уболівальники та інші особи, пов'язані зі спортом. Рух фейр-плей в світовому масштабі очолює Міжнародна рада зі спортивної науки і фізичного виховання (The International Council of Sport Science and Physical Education, ICSSPE), заснована в 1958 р. Етичні принципи ICSSPE включають п'ять принципів: (1) інклюзії; (2) прозорості; (3) надійності; (4) рівності; (5) співробітництва.

Для нашого дослідження особливо важливим є четвертий принцип – рівності, у якому наголошується на необхідності викорінення або зменшення будь-яких перешкод, які призводять до обмеженої участі, доступу та можливостей для певних груп людей через їхню етнічну приналежність, національність, релігію, політичні погляди, мову, здібності, вік, сексуальну орієнтацію та гендерну ідентичність. У цьому контексті особлива увага приділяється праву на участь у статутних зборах та гендерній рівності, що включає рівні права, обов'язки, доступ і можливості для жінок і чоловіків, а також дівчат і хлопчиків [62].

У «Конвенції Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями» (2016) наголошено, що спорт має непередбачуваний характер та вимагає сильного і ефективного протистояння неетичній практиці та поведінці у спорті. У документі зазначено, що важливим є забезпечення у спорті уваги до принципів прав людини, захисті приватного життя і персональних даних [28].

У нашому дослідженні ми звертаємо увагу перш за все на проблему поваги до інших у міжособистісній спортивній комунікації, адже, як зазначає А. Тер-Ованесян та І. Тер-Ованесян (2001), «опановуючи раніше недоступну складну спортивну техніку, досягаючи успіху на змаганнях, спортсмен

усвідомлює свої можливості, переконується у своїй здатності долати труднощі, які потребують великих фізичних та психологічних зусиль; це сприяє формуванню почуття власної гідності та більш шанобливого ставлення до інших» [53].

На стиль комунікації у кіберспорті та геймінгу впливає суперництво, яке актуалізує питання моральних засад притаманної спорту змагальності, що передбачає опертя на чесність й гідність спортсменів. Згідно з М. Візитесем, спортивне суперництво – це не тільки чесне змагання в атлетизмі, але й також атлетичне (таке, що вимагає від людини максимального напруження духовних і фізичних сил) змагання в чесності. Коли людина опиняється в ситуації, де її самоутвердження прямо й безпосередньо, у межах її діяльнісно-практичних проявів зустрічається з самоутвердженням іншої людини, і коли кожна сторона діє при цьому з настановою на активне подолання іншої, залишитися добросчесним (зберегти баланс любові та ворожнечі) особливо складно [4].

Водночас професійний спорт дає чимало прикладів відхилень від моральних норм, наявності подвійних стандартів. Так, на думку М. Сарафа, одне з найбільш глибоких системних суперечностей спорту як частини культури полягає в тому, що професія (сфера професійної діяльності) може бути хоч і у відносній, але в незалежності від сфери суспільної моральності. А це означає, що професійна діяльність може бути (і буває) такою ж мірою вільною від гуманістичних детермінант [48].

Спортивна етика піднімає питання *спортивної культури*, яка включає цінності, соціальні процеси та відносини, що складаються в ході змагань та спортивної підготовки до них. Спортивна культура особистості формується в процесі інтеріоризації (засвоєння) особистістю культурно-освітнього потенціалу, цінностей та технологій спорту, а також внаслідок накопичення досвіду фізкультурно-спортивної діяльності та наповнення її особистісним змістом. *Соціально-комунікативний складник* спортивної культури містить такі показники: високий рівень комунікації з суперниками, товаришами, тренерами, вболівальниками, який формується у процесі спортивної

діяльності на основі поваги, взаєморозуміння та взаємодії [33].

Під *комунікативною поведінкою* в кіберспорті та ігровому середовищі ми розуміємо сукупність норм та традицій спілкування людей у даній галузі. Комунікативна поведінка може бути *нормативною* (яка прийнята у даній спільноті та якої дотримується в стандартних комунікативних ситуаціях більша її частина) і *ненормативною* (такою, яка порушує прийняті норми). Крім того, виокремлюють *комунікативні обставини* – сукупність ознак комунікативної ситуації, які впливають на комунікативну поведінку учасників спілкування. Наприклад, анонімність гравців сприяє ненормативній комунікативній поведінці. Також розрізняють *активні* (продуктивні) комунікативні дії, вживані за ініціативи того, хто говорить, і *реактивні* комунікативні дії, які виникають як реакції у відповідь на комунікативні дії співрозмовника [50].

Спілкування в соціальних медіа, до яких відносяться і багатокористувацькі ігри [78], можна поділити на *вербальне* спілкування за допомогою мовлення (голосовий зв'язок, текстовий чат) та *невербальне* (за допомогою знаків, символів, нікнеймів, жестів/дій персонажа або геймера, який веде відеотрансляцію).

Комунікація у мережах [22] та багатокористувацьких онлайн іграх відбувається завдяки наступним складникам, які можуть бути присутні всі або частково: (1) нікнейм гравця; (2) ігровий текстовий чат; (3) голосовий зв'язок (внутрішній ігровий або за допомогою зовнішніх програм); (4) пінг мапи в грі; (5) дії / жести ігрового персонажа; (6) дії гравця на відеокамеру при відеотрансляції [29].

Ми можемо виокремити такі види ненормативної (шкідницької) комунікативної поведінки у геймерських спільнотах та соціальних медіа: тільт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті.

Тільт (англ. *tilt* – нахилити) – психологічний стан гравця, викликаний сильними емоціями від низки невдач/перемог, при якому він втрачає контроль над своєю грою, починає допускати багато помилок і звинувачувати тиммейтів.

Термін зародився в середовищі любителів грального автомата «Пінбол». Гравці, розлючені та незадоволені тим, що кулька постійно летить не туди, нахиляли та штурхали автомат, щоб направити її в потрібний бік.

Грифінг (англ. *griefing* – страждання) – цілеспрямоване садистичне руйнування ігрового досвіду іншого гравця під час онлайн-гри. Гравець, що зайнятий руйнуванням, називається «грифер» [84]. Біля 25% звернень в службу підтримки із скаргами пов'язано з гриферством [67]. Конкурентні відеоігри передбачають заволодіння чужим віртуальним майном, при чому найшвидший розвиток персонажа відбувається за рахунок захоплення ресурсів і вбивства інших героїв. Дії гриферів виходять за рамки дозволеного, порушують норми суспільної моралі, спричиняють психічну шкоду і матеріальні збитки іншим гравцям в реальному світі. Доречно згадати гриферство у відомих онлайн іграх: стимуляторі космічних кораблів EVE Online (власник CCP Games, розповсюджується через сервіс цифрової дистрибуції Steam) і у фентезійному бойовику World of Warcraft (видавець Blizzard Entertainment).

Так, у 2005 р. у EVE Online клан «Guiding Hand Social Club» об'єднав чисельну групу злочинців, які прагнули знищити одного з провідних гравців Убікуа Серафа та його однойменний клан «Ubiqua Seraph». Кілька років «Guiding Hand Social Club» планував знищення – проникав до лав суперників під виглядом членів клубу, заслуговував довіру адміністрації та вищих керівників «Ubiqua Seraph», після чого здійснив нищівний напад. Клан «Ubiqua Seraph» припинив своє існування, адже було розграбовано його значні кошти (близько \$16000) та ресурси, знищено космічний флагман обмеженої серії, в який вкладались тисячі фунтів стерлінгів членів клану і роки годин праці та цілеспрямованого будівництва, видобуток ресурсів й виконання квестів. Спільнота геймерів розділилась навпіл: одні захоплювалися майстерною стратегією «Guiding Hand Social Club», інші назвали їх аморальними злочинцями, а адміністрацію гри, яка склала такі правила гри та допустила подібний випадок, вважали такою, що сприяє випадкам

пограбування.

Гравці іншої гри – World of Warcraft – у 2006 р. стикнулися з випадком грифінгу, метою якого було заподіяння спільноті душевного болю. Один з членів ігрової спільноти помер. На його пам'ять друзі та гравці у World of Warcraft організували церемонію віртуального поховання свого товариша в зоні, де дозволені бойові дії. Під час церемонії присутні відмовились від зброї на знак поваги до померлого і були миттєво порубані натовпом гиферів, які заздалегідь планували цей напад. З однієї сторони, ніхто не заперечував можливість нападу в рамках правил гри. Тим не менше, скорботні були обурені не штрафами, які довелося б сплатити їхнім ігровим героям, а нахабною атакою на їхні почуття. Тоді багато геймерів висловили думку, яка саме поведінка у онлайн іграх є прийнятною. У відповідь на дії гриферів, власниця гри компанія Blizzard Entertainment забанила довічно 5 400 акаунтів, внаслідок чого отримала економічні збитки.

Доксинг (англ. *documents dropping*) – пошук та публікація особистих даних особи в засобах соціальної комунікації з використанням методів хакерства, соціальної інженерії, стеження з метою цькування, шантажу, хуліганства.

Сватинг (англ. *SWAT, swatting*) – тактика домагань, яка спрямована на порушення приватного / публічного життя особи за допомогою виклику екстрених служб на неіснуючі події (пожежа, мінування, захват заручників тощо). Термін походить від назви штурмової групи «SWAT» (*special weapons and tactics*).

Сталкінг (англ. *stalking* від *stalk* — «переслідувати», «підкратися»). Як визначає Конвенція Ради Європи про запобігання насильству стосовно жінок і домашньому насильству та боротьбу з цими явищами (Стамбульська конвенція), неодноразове погрожування комусь через фізичне переслідування, залучення до небажаного спілкування чи навмисне інформування когось про те, що за ними ведеться нагляд, щоб змусити їх боятися за свою безпеку. Сталкінг є проявом психологічного насильства, що полягає у нав'язливому

переслідуванні в реальному житті та онлайн, коли кривдник нав'язливо вимагає уваги об'єкту домагань. В багатьох країнах сталкінг вважається змістом злочину проти особи та тягне за собою карну відповідальність.

Мова ненависті або мова ворожнечі (англ. *hate speech*), згідно визначення Організації з безпеки і співробітництва в Європі (ОБСЄ), це «різноманітні види висловлювань, засновані на ворожнечі, що демонструють чи розпалюють ворожнечу по відношенню до групи осіб (чи окремої особи з причини її приналежності до групи)» [40]. На думку експертів Ради Європи, під терміном «мова ворожнечі» слід розуміти «всі види висловлювань, котрі поширюють, розпалюють, підтримують або виправдовують расову ненависть, ксенофобію, антисемітизм та інші форми ненависті, викликані нетерпимістю, в тому числі нетерпимістю, що виявляється у формі агресивного націоналізму та етноцентризму, дискримінації меншин і ворожого ставлення до них, а також іммігрантів та осіб, що за своїм походженням належать до іммігрантів» [71].

Основною ознакою мови ворожнечі є те, що вона провокує екстремальні негативні відчуття щодо окремої групи людей або конкретних представників групи [13]. Сутність мови ворожнечі визначає найважливіший чинник: вона ґрунтується на таких явищах, як соціальні стереотипи, упередження і дискримінація [21]. Мова ворожнечі є частиною ширшого і складнішого феномена – комунікації, заснованої на упередженнях і дискримінації [9].

Мова ворожнечі широко використовується геймерами по всьому світу. Вона є наріжним каменем расизму, сексизму, гомфобії та інших насильницьких і дискримінаційних практик, які заборонені на законодавчому рівні в багатьох розвинених країнах світу. Такі потужні суспільні рухи, як рух проти цькування жінок #GamerGate (2014), рух проти сексуальних домагань #MeToo (2019), а також проти дискримінації за расовою ознакою #BlackLivesMatter (2020) поширилися світом та спричинили відчутні зміни не тільки в геймерському середовищі, але й в ігровій та ІТ індустріях.

У 2014 р. в ігрових спільнотах та соціальних мережах США відбулася безпрецедентна кампанія цькування, відома як GamerGate, спрямована проти

кількох жінок в індустрії відеоігор. Спочатку почалась атака на розробницю ігор програмістку Зої Куїнн, а потім і на жінок, які виступили на захист Куїнн. Цькуванню було піддано Бріанну Ву, власницю студії розробки інді-ігор і авторку науково-фантастичної гри «Revolution 60», у створенні якої брали участь тільки жінки; геймерку і авторку інтернет-серіалу «The Guild» Фелісію Дей; ведучу ток-шоу «Feminist Frequency» Аніту Саркісян яка критикувала відсутність позитивних жіночих персонажів та надмірну сексуалізацію жінок в популярних іграх [72]. Хештег #GamerGate став вірусним, і токсичність навколо суперечок вперше увійшла в свідомість суспільства [63].

Зауважимо, що у 2014 році під час GamerGate серед жінок у всьому світі гравцями були 48% [73], а у Великобританії показник жінок-гравчинь склав 52% [52]. Крім того, як свідчить статистика, серед числа гравців більше дорослих жінок від 44 років, ніж хлопців-підлітків до 18 років [64].

Скандал почався з публікації 24-річного Джоні Ерона, який поскаржився в своєму блогові на свою колишню Зої Куїнн. У розлоговому листі названому «Zoe Post» він ретельно описав всі аспекти їхніх особистих відносин. Лист містив в собі копії особистих журналів чату, електронних листів і текстових повідомлень колишньої дівчини. Цей лист був актом помсти Ерона, який помилково вважав, що Зої Куїнн обміняла сексуальні стосунки з Натаном Грейсоном, репортером ігрового веб-сайту Kotaku, на сприятливе висвітлення гри Куїнн «Depression Quest». Грейсон насправді ніколи не рецензував ігри Куїнн, і єдина стаття Грейсона, в якій вона згадувалася, була опублікована ще до початку їхнього знайомства. Ось як сама Зої Куїнн описує початок переслідування: «Протягом останнього місяця Інтернетом поширювалися моя особиста інформація, мені відправлялися погрози; зламувалися акаунти всіх, хто підозрювався в дружбі зі мною; телефонували моєму батькові й говорили йому, що я повія; відправляв мої оголені фотографії колегам, пропонуючи лікувати мене або спалити як відьму» [74]. Реакція суспільства на «Zoe Post» стала причиною обговорення безпеки особистості у кіберпросторі та в реальному житті на рівні ООН.

Чисельна геймерська спільнота поділилися на два табори: першу групу склали ті, хто вбачав сексизм не лише у відеоіграх, але і в кіберіндустрії; до другої групи доєдналися ті, хто вважав геймінг суто чоловічою територією, а жінок – загрозою для існування геймінгу. Під цим хештегом об'єдналися «традиційні гравці», білі цисгендерні чоловіки молодого та середнього віку, які відомі своїм негативним ставленням до жінок, «кольорових», ЛГБТ+ і виступають проти зростаючого впливу фемінізму та етнічного, гендерного, культурного різноманіття на зміст відеоігор. Акція женоненависників набула кримінального характеру – прихильники цього руху брали участь у доксингу, зламі пошти та соціальних аккаунтів об'єктів переслідувань, цькуванні, сватингу для зриву публічних виступів, розсилали жінкам численні погрози смертю, каліцтвом та згвалтуванням [69].

Постраждали від дискримінаційних дій Зої Куїнн, Бріанна Ву, Аніта Саркісян були вимушені тікати від переслідувань зі своїх домівок і довгий час переховуватися від домагань. Саме GamerGate 2014 р. став відправною точкою в публічному обговоренні феномену токсичності у спільнотах відеоігор. У 2015 р. Аніта Саркісян і Зої Куїнн виступили з промовою, присвяченою кіберцькуванню на засіданні ООН. Корпорації-виробники ігрового контенту, власники ігрових та стрімінгових платформ не могли залишитись осторонь та були вимушені докласти значних зусиль, щоб приборкати негативну поведінку у своїх ігрових каналах спілкування.

Сьогодні є спроби встановлювати та впроваджувати власниками кібербізнесу дисциплінарні санкції задля протидії шкідницькій та соціально неприйнятній поведінці гравців [75]. До них відноситься:

- отримання заборони на спілкування в текстовому та голосовому чатах на певний період часу;
- тотальне блокування командного голосового чату та текстового чату між суперниками в іграх;
- моніторинг ігрового чату за допомогою нейромереж або/та адміністраторів/модераторів/ко-модераторів-гравців;

- отримання штрафу за токсичну поведінку;
- вилучення предметів ігрового процесу;
- втрата «косметичних» предметів у грі (скіни, аватарки, рамки та ін.);
- призупинення ігрового акаунту на певний період часу;
- внесення змін до механіки гри (наприклад, збільшення часу очікування у черзі, неможливість отримання додаткових очок і призів, уповільнення зростання досвіду та рівня тощо);
- довічний «бан» у грі.

Рейди ненависті (англ. *hate raide*) – це організовані атаки на каналах Twitch, при яких боти наводняють чати образами та погрозами. Ці атаки відбувались протягом кількох місяців до тих пір, поки стримери Twitch не влаштували одноденний бойкот, використовуючи хештег #ADayOffTwitch, щоб висловити протест проти того, що Twitch не здійснює важливих дій для вирішення проблем. І це спрацювало: у день протесту на Twitch спостерігався значний спад глядацької аудиторії, що спричинило відчутні збитки компанії. Twitch пообіцяв впровадити нові засоби безпеки, щоб допомогти стримерам справитися з рейдами хейтерів. Виконуючи обіцянку, Twitch у жовтні 2021 р. подав позов проти двох хейтерів CruzzControl і CreatineOverdose, які здійснювали регулярні «hate raide» проти певної групи стримерів, що відносяться до меншин, з расистськими, сексистськими і гомофобними висловлюваннями та контентом, незважаючи на попередні спроби зупинити їх. Однак, завдяки тому, що хейтери користуються альтернативними акаунтами та удосконалюють свої програми-боти, зупинити їх надзвичайно складно або не виявляється можливим.

Одне з небагатьох досліджень токсичності різних ігор на пострадянському просторі здійснив В. Вікулов (2020), який з'ясував, що (Dota 2) лідирує за показниками агресивності, наявності тролів, хейтерів, та токсичності [6]. Це свідчить, що норми ігрової спільноти здатні вплинути на комунікативну поведінку гравців.

Висновки до розділу 1

Таким чином, ми можемо зробити висновки, що з кінця 1990-х можна відзначити зростання та формування загальної концепції кіберспорту, спостерігається зростання аудиторії, призових фондів та кількості учасників.

Популяризація кіберспорту пов'язана з розвитком соціальних медіа та потоковим інтернет-мовленням. Однією з популярних форм організації відеотрансляції в Інтернеті став стрім – поточне відео, передача в режим реального часу, ключовим фактором успішності якого є сама фігура стрімера.

Проблема професійної спортивної етики є актуальною у сучасному спорті та ігровому середовищі. Спортивна етика піднімає питання спортивної культури та проявів ненормативної комунікативної поведінки гравців, серед яких викоремлюють такі: тільт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ І ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

Матеріали цього розділу містять відомості про організацію дослідження ненормативного спілкування та шкідницької поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті.

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* (фокусована 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 метою вивчення етапів розвитку кіберспорту як соціального явища та виду спорту в світі та Україні, досліджувалися зміни аудиторії кіберспорту і соціальні медіа; етичні проблеми в спорті та комунікативна поведінка в ігровому середовищі. Це дозволило окреслити мету та завдання роботи та при отриманні експериментальних даних узагальнити та систематизувати результати роботи.

Всього опрацьовано 85 джерел, з яких 23 іноземних.

Емпіричні методи дослідження.

Метод сфокусованих групових інтерв'ю. З метою вивчення ненормативної комунікативної поведінки застосували фокусовану групову дискусію зі студентами НУФВСУ, що навчаються за спеціалізацією «кіберспорт». Цільовою групою нашого дослідження стали гравці безкоштовних багатокористувацьких онлайн ігор, які є дисциплінами

кіберспорту та користуються популярністю в Україні. Більшість з них належала до вікової групи 17 – 24 років (75%), 90% не перебувають в шлюбі, не мають дітей (92,5%), є студентами закладів вищої освіти (62,5%), не працюють (52,5%). 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 місяць. Усього було проведено п'ять інтерв'ю.

Опитування. Опитано групу 40 респондентів віком від 7 до 44 років, яка складається з представників геймерських спільнот, учасників університетської команди НУФВСУ з кіберспортивних дисциплін CS:GO і League of Legends, а також школярів загальноосвітньої середньої школи. Розроблений опитувальник було розміщено на Google формі, посилання розповсюджувалося серед студентської молоді, викладачів, родичів та друзів респондентів для самозаповнення. Структурований опитувальник містить 24 запитання і має на меті виявити прояви ненормативної комунікативної поведінки (додаток А).

Опитувальник умовно складається з трьох частин.

Перша частина спрямована на з'ясування демографічного портрету респондентів (вік, стать, рівень освіти, працевлаштування, сімейний стан тощо).

Друга частина досліджує поведінкові практики респондентів – жанри та кіберспортивні дисципліни, яким вони надають перевагу; в якому віці вони почали грати у комп'ютерні ігри; як часто вони грають тощо.

У *третьій* частині опитування респонденти відповідали на запитання щодо особливостей комунікації як всередині команди так і по відношенню до суперників, як-от: «Чи ображали Ви під час гри інших гравців?», «Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили про [стать, розумові здібності, вік...]?», «Я ображав суперників з використанням [текстового чату, голосового зв'язку, за допомогою емодзі, дій персонажа...]?», «Як часто і як саме Ви хвалили інших гравців?» тощо.

Респонденти були проінформовані про мету опитування, результати якого допоможуть зрозуміти і дослідити поведінку геймерів в багатокористувацьких іграх. В опитуванні було вказано, що опитування проводиться анонімно; воно є частиною магістерської дисертаційної роботи; матеріали дослідження будуть проаналізовані виключно в узагальненому вигляді; дослідження допоможе створити тренінг з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті.

2.2. Характеристика респондентів

В опитуванні взяли участь переважно чоловіки (82,5%), що відображає загальну тенденцію залучення у кіберспорт саме осіб чоловічої статі.

Переважає більшість геймерів, які взяли участь в опитуванні, відносяться до вікової групи молодих людей 17 – 24 років (75%). Другою за кількістю респондентів виявилась група школярів-підлітків у віці 13 – 16 років (10%). За ними йдуть геймери віком 35 – 44 роки (7,5%) та 25 – 34 років (5%). Найменшу за кількістю групу склали школяри дитячого віку 7-12 років (2,5%). Можна констатувати, що 87,5% респондентів належать до молодій демографічній аудиторії. На рис. 2.1 продемонстровано розподіл респондентів за віком.

Що стосується сімейного стану, то 90% респондентів не перебувають в шлюбі. Серед тих респондентів, хто вказав, що перебуває в офіційному або незареєстрованому шлюбі, переважна більшість перебуває у віковій категорії 25 – 44 років (5%), при чому серед респондентів 35 – 44 років всі перебувають у шлюбі й дві третини з них мають дітей. Наявність дітей вказали у своїх відповідях 7,5% опитаних: 5% осіб віком 35 – 44 років та 2,5% віком 25 – 34 роки.

Виходячи з наведених вище даних, можна зробити висновок, що чим старше людина, тим вірогідніше, що вона буде перебувати у шлюбі, де виховуються діти.

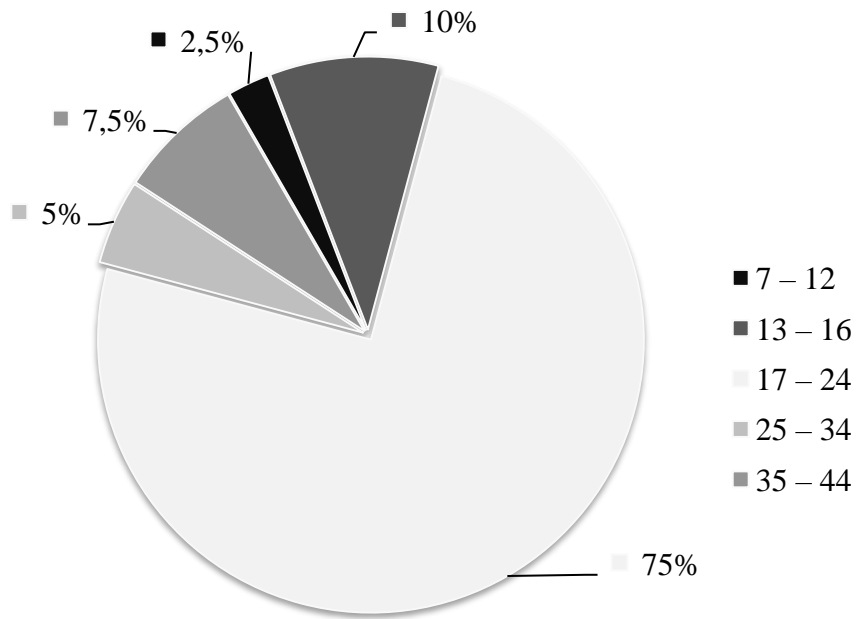


Рис. 2.1. Розподіл респондентів за віком

Для нашого дослідження такі дані можуть представляти інтерес, адже це свідчить про те, що, всупереч стереотипним поглядам, геймери більш старшого віку – це не самотні люди, які за допомогою гри вирішують свої внутрішні проблеми, а сімейні люди з партнерами/-ками і дітьми (рис. 2.2).

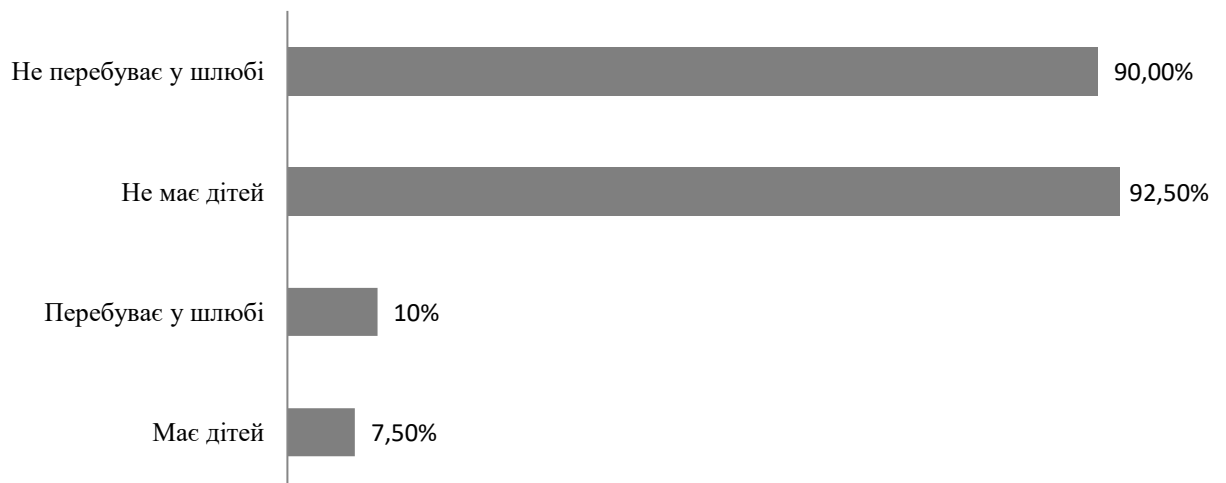


Рис. 2.2. Розподіл респондентів за сімейним станом і наявністю дітей

Серед опитаних 7,5% осіб на момент проведення дослідження навчалися у школі, 62,5% були студентами закладів вищої освіти, 27,5% вже отримали вищу освіту, а 2,5% осіб мали науковий ступінь (рис.2.3).

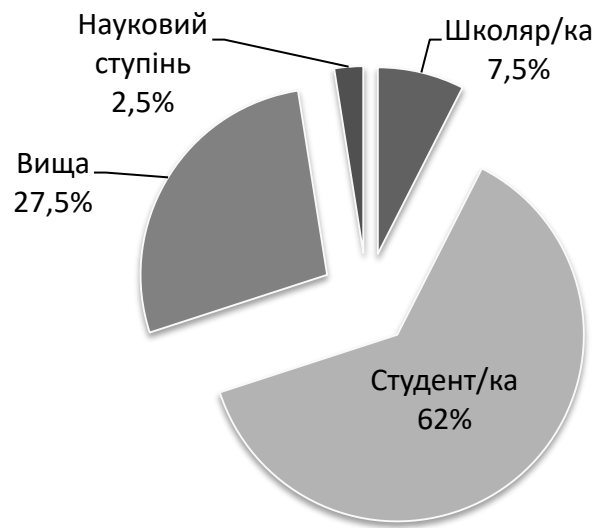


Рис. 2.3. Розподіл респондентів за освітою

Серед респондентів 52,5% осіб не працюють, що можна пов'язати з їх статусом студентів та школярів. Про те, що мають офіційне працевлаштування, вказали 20% осіб, про самозайнятність написали 17,5% респондентів. Інші види зайнятості вказали 10% респондентів (рис.2.4).

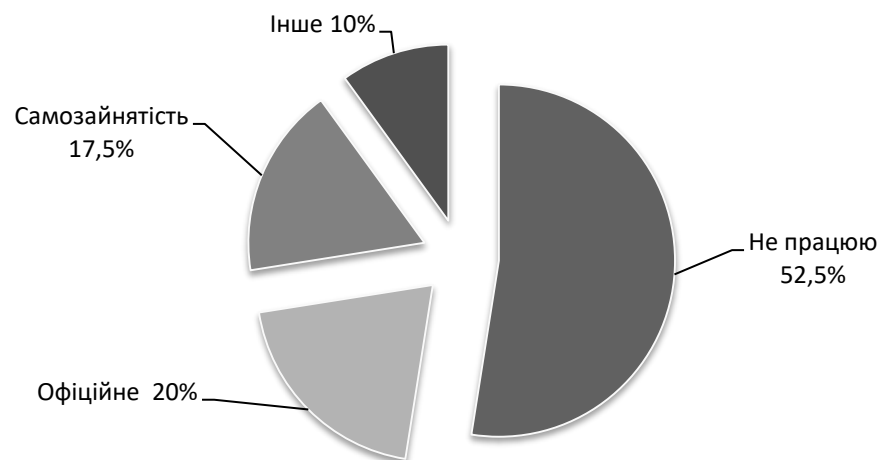


Рис. 2.4. Розподіл респондентів за працевлаштуванням

Таким чином, серед нашої цільової аудиторії 37,5% осіб є такими, що самостійно себе забезпечують фінансово.

Методи математичної статистики. Результати досліджень оброблено методами математичної статистики. Статистична обробка даних проводилася за допомогою програмного пакета «Statistica 12.6» (StatSoft Inc., США, 2015) і редактора таблиць «Excel 2019» (Microsoft, США, 2019). Підбір методів здійснювався на підставі рекомендацій, викладених в спеціальній літературі, присвяченій особливостям застосування математичних і статистичних методів в спорті [2, 46, 58].

2.3. Організація дослідження

Дослідження етичних аспектів комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті було організовано в три етапи з жовтня 2020 р. по листопад 2021 р.

На *першому етапі* (жовтень 2020 р. - березень 2021 р.) було здійснено системний аналіз даних джерельної бази для визначення стану розробленості проблеми, інтерпретація отриманих результатів; кабінетне дослідження з метою обґрунтування і розробки дизайну; підбір методик і розробка опитувальника. Нами було проаналізовано вітчизняні та зарубіжні джерела з кіберспорту, спортивної етики, нормативних актів міжнародного та вітчизняного рівнів, які регулюють діяльність ігрового середовища та е-спорту в Україні. На цьому етапі нами було обрано тему, обґрунтовано актуальність дослідження, підготовлено вступ та перший розділ, розроблено програму дослідження.

На *другому етапі* (квітень - червень 2021 р.) з метою вивчення ненормативної комунікативної поведінки було проведено фокусовану групову дискусію зі студентами НУФВСУ, що навчаються за спеціалізацією «кіберспорт» та є учасниками університетських кіберспортивних команд з CS:GO і League of Legends. Усього було проведено п'ять інтерв'ю. Здійснено

математичну обробку даних, підготовлено підрозділи 3.1 «Дослідження поведінкових практик геймерів» і 3.2 «Дослідження особливостей комунікативної поведінки геймерів» третього розділу роботи.

На *третьому етапі* (липень – листопад 2021 р.) розроблено програму навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті, розроблено професіограму кіберспортсмена і тренера з кіберспорту. Підготовлено підрозділи 3.3 «Розробка програми навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті» і 3.4 «Професіограма кіберспортсмена і тренера з кіберспорту» третього розділу, написано висновки і практичні рекомендації, підготовлено та оформлено роботу до захисту.

Роботу виконано на кафедрі кіберспорту та інформаційних технологій НУФВСУ. Загалом дослідженням було охоплено 45 респондентів. Задля дотримання етичних норм технологія дослідження забезпечує необхідний рівень анонімності, конфіденційності отриманої інформації; текст опитувальників за змістом і стилем формулювання є коректним, забезпечує дотримання прав, людської гідності та морально-етичних норм.

РОЗДІЛ 3

ФОРМУВАННЯ ЕТИКИ КОМУНІКАТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ

Матеріали даного розділу містять відомості про результати опитування геймерів щодо ненормативного спілкування та шкідницької поведінки, зміст програми навчального тренінгу з формування спортивної етики кіберспортивних команд, професіограма кіберспортсмена і тренера з кіберспорту.

3.1. Дослідження поведінкових практик геймерів

Проведені дослідження дозволили отримати такі результати. На питання *«В якому віці Ви почали грати в комп'ютерні ігри?»* 92,5% респондентів відповіли, що отримали доступ до багатокористувацьких онлайн ігор у дитячому та підлітковому віці. Більше половини осіб (55%) почали грати у дитинстві (7 – 12 років), третина респондентів (32,5%) у віці до 7 років, 5% осіб – у віці 13 – 16 років, 5% осіб – у віці 17 – 24 років. Самий відстрочений старт геймінгу зафіксовано у віці 24 – 34 роки, що склало 2,5% серед загальної кількості опитаних.

Що стосується гендерного розподілу початку геймінгу, то, якщо рахувати від загальної кількості респондентів, 57% чоловіків і 28,6% жінок почали грати у віці 7 – 12 років, до 7 років – 33,3% чоловіків і 28,6% жінок. У віці 13 – 16 років почали грати 28,6% жінок і 3% чоловіків, а в 17 – 24 роки кількість чоловіків склала 6% на противагу 0% жінок. Одна з респонденток почала грати після 24 років (табл. 3.1).

Це свідчить про те, що жінок, порівняно з чоловіками, у геймінгу менше, і вони починають грати пізніше, а саме – у середньому та старшому підлітковому віці.

Таблиця 3.1

Загальний розподіл початку гри в багатокористувацькі онлайн ігри за віком

«В якому віці Ви почали грати в багатокористувацькі онлайн ігри?»	Відсоток відповідей, %
до 7 років	32,5
7 – 12 років	55
13 – 16	5
17 – 24	5
24 – 34	2,5

На питання «Скільки разів на тиждень Ви граєте?» ми отримали такі результати: дві третини респондентів (75% осіб) вказали, що грають кожен день. Чверть опитаних (15% осіб) заявили, що грають кілька разів на тиждень. Раз на тиждень змагається в онлайні 7,5% опитаних. Ще 2,5% осіб заявило, що останнім часом не грає в багатокористувацькі онлайн ігри.

На питання «Скільки часу в день Ви проводите за комп'ютером, граючи в улюблені багатокористувацькі онлайн ігри?» було виявлено, що 2,5% гравців проводить найменшу (година) і найбільшу (більше 12 годин) часу онлайн. Третина респондентів (32,5%) проводять за комп'ютером в середньому від 4 до 5 годин. З огляду на це можна констатувати, що більша частина респондентів проводить за іграми від 4 до 8 годин (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Скільки часу в день Ви проводите за комп'ютером граючи в улюблені багатокористувацькі онлайн ігри

«Скільки часу в день проводять за комп'ютером граючи в улюблені багатокористувацькі онлайн ігри?»	Відсоток відповідей, %
1 годину	2,5
2 – 3 години	17,5
4 – 5 годин	32,5
6 – 8 годин	27,5
9 – 12 годин	10
Більше 12 годин	2,5
Інше	5

У наступній частині нашого опитування ми запропонували респондентам обрати улюблені онлайн ігри з переліку безкоштовних популярних ігор, багатокористувацьких кіберспортивних дисциплін в жанрах тактичний шутер, стратегія МОВА, симулятор, рольова гра (RPG), файтинг (рис. 3.1).

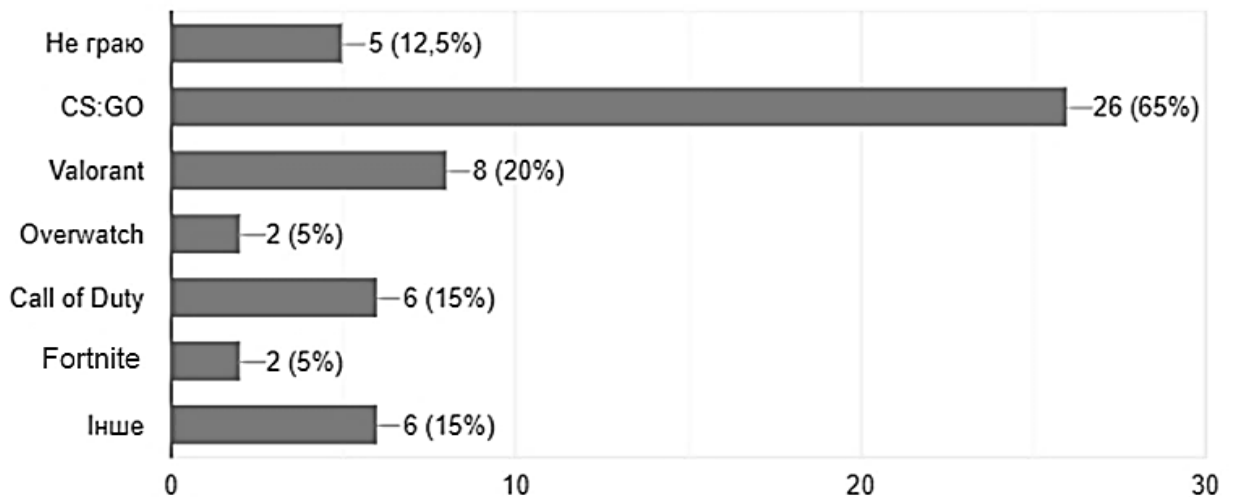


Рис. 3.1. Розподіл гравців за жанром «Тактичний шутер»

Перше місце в загальному рейтингу ігор у жанрі «*Тактичний шутер*» посіла гра CS:GO. Змаганнями з цієї кіберспортивної дисципліни захоплюються 65% геймерів від загального числа опитаних. Серед них переважну більшість складають чоловіки (88%). Якщо оцінювати динаміку всередині чоловічої та жіночої груп, то в тактичний шутер CS:GO грають 70% чоловіків та 43% жінок.

На другому місці в жанрі шутер є Valorant, в нього грає 20% респондентів, з них знову переважну більшість складають чоловіки (87,5%). Call of Duty опинився на третьому місці серед шутерів. В нього змагається 15% всіх гравців і це виключно чоловіки, які складають 18% від загальної кількості чоловіків.

Overwatch та Fortnite цікаві лише 5% респондентів, їх аудиторія – це виключно чоловіки, які складають 6% від загальної кількості чоловіків.

Графу «Інше» вказали 15% респондентів. Заявили, що не грають у тактичні шутери, 12,5% опитаних. Вочевидь, ці особи мають інші вподобання у жанрах багатокористувацьких ігор.

Друге місце в загальному рейтингу захоплень наших респондентів та перше серед *стратегій МОБА* посідає Dota 2 – в неї грає 45% респондентів, з них 72% складають чоловіки (рис. 3.2). Серед всіх чоловіків частка гравців в Dota 2 складає 40%, серед загальної кількості жінок – 71%.

В першу трійку найпопулярніших ігор опитування, крім CS:GO, Dota 2, та друге місце серед МОБА посіла League of Legends, у яку грають 20% всіх респондентів за жанром МОБА. Серед загальної кількості жінок частка гравчинь в LoL складає 57%, що наближається до кількості респонденток, які грають у Dota 2 (71%). Частка чоловіків-гравців у League of Legends складає тільки 12% серед всіх респондентів чоловічої статі, а майже половина серед всіх опитаних гравців-чоловіків заявили, що вони не грають в МОБА.

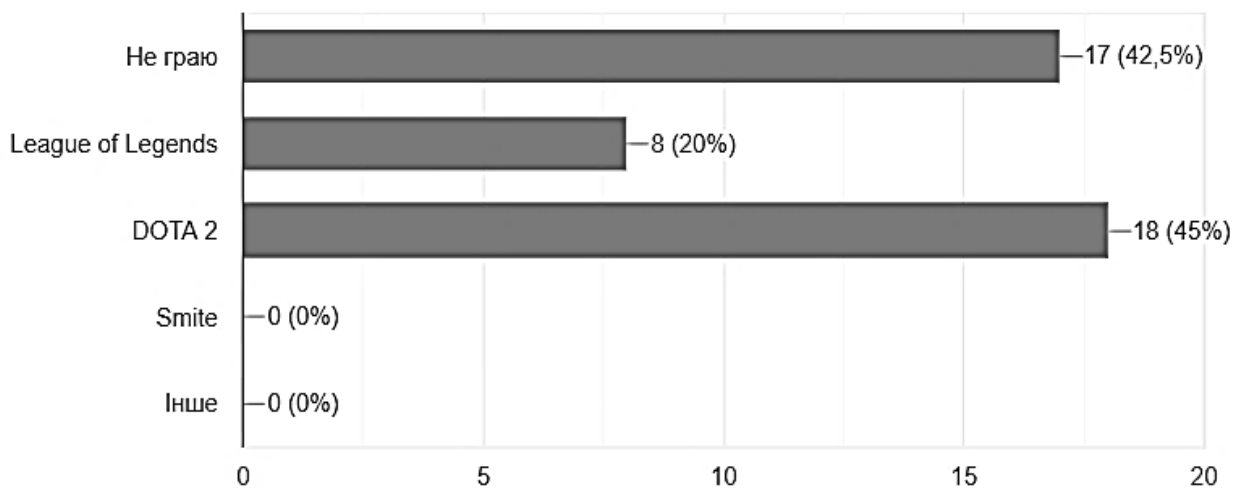


Рис. 3.2. Розподіл гравців за жанром МОБА

Симулятори не є популярним жанром у нашої аудиторії, адже 60% опитаних вказало на те, що вони не грають в подібні ігри. Як виявило опитування, симулятори є популярними виключно серед чоловіків. Найпопулярнішою грою серед симуляторів є World of Tanks, в яку грає 22,5%

осіб чоловічої статі із загальної вибірки, що складає 27,5% серед всіх чоловіків. Друге місце за популярністю отримує симулятор віртуального футболу FIFA, його вподобали 15% гравців-чоловіків загальної вибірки, що складає 18% серед всіх чоловіків. Pro Evolution Soccer має 7,5% прихильників, що складає 9% від чоловічої аудиторії. По 2,5% осіб припадає на симулятори NBA2K, eFootball, World of Warships. На інше вказали 7,5% осіб (рис. 3.3).

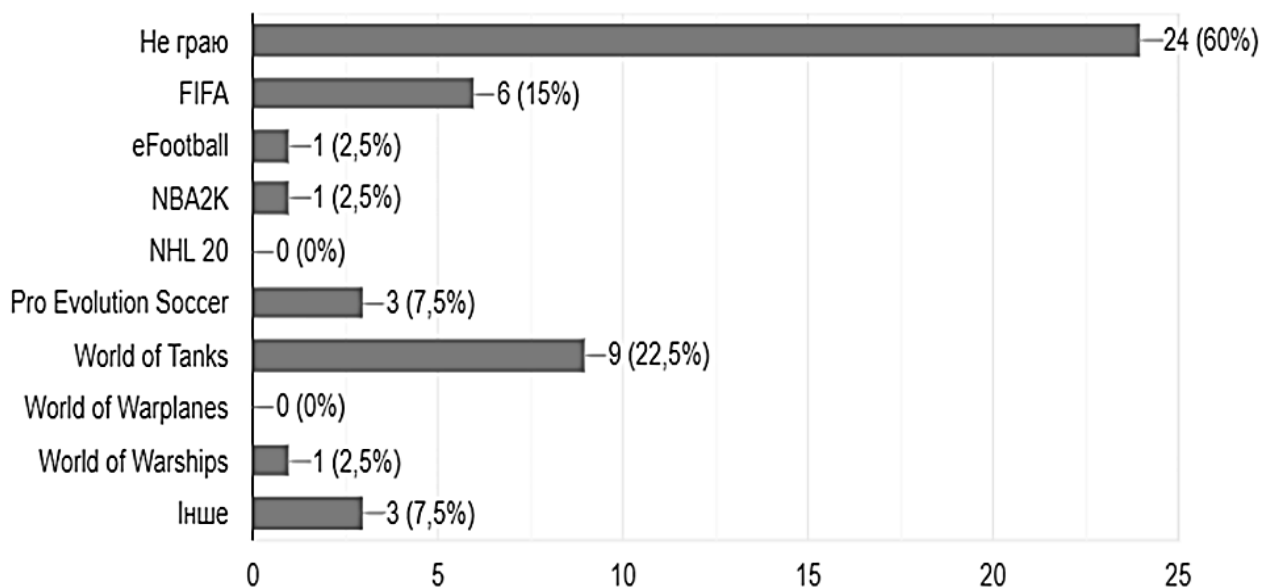


Рис. 3.3. Розподіл гравців за жанром «Симулятори»

Жанр кіберспортивних дисциплін «Файтинг» виявився непопулярним серед опитаних. Про відсутність інтересу до файтингу вказали 80% респондентів. З тих, хто любить цей жанр, 2,5% грає у Tekken. На інші ігри вказали 17,5% осіб, у які саме уточнення в опитувальнику не було передбачено. Можливо, респонденти мали на увазі інші ігри цього жанру, яких не було в нашому переліку (рис. 3.4).

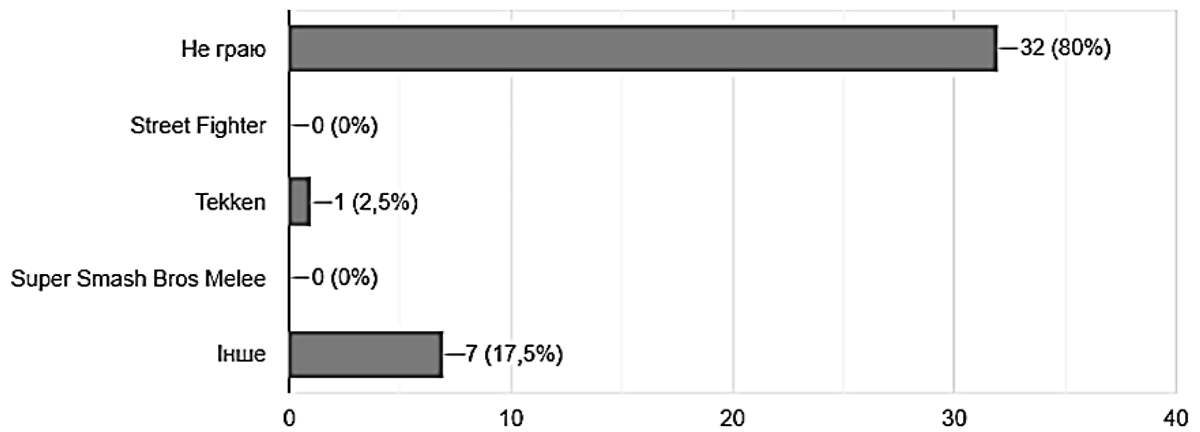


Рис. 3.4. Розподіл гравців за жанром «Файтинг»

Жанр *рольових ігор* також не популярний серед респондентів – в нього не грають 82,5% осіб. Цей показник ще нижчий, ніж у файтингу (80%). Найбільшу кількість прихильників у цьому жанрі мають Fallout-76 (10%) та Warframe (7,5%), а Warcraft приваблює 5% опитаних (рис. 3.5).

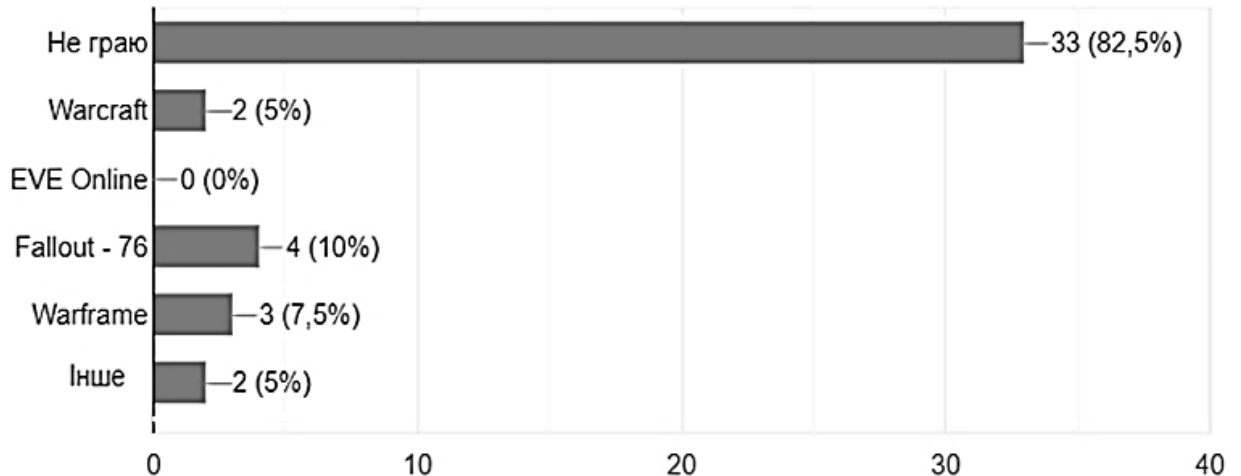


Рис. 3.5. Розподіл гравців за жанром «Рольова гра»

Отже, найбільш популярною грою серед респондентів виявився тактичний шутер CS:GO, у який грають 65% опитаних, найменш популярними – рольові ігри та файтинг. Чоловіки частіше грають у CS:GO і Dota 2, а жінки – у League of Legends і Dota 2.

3.2. Особливості комунікативної поведінки геймерів

Дослідження особливостей комунікативної поведінки геймерів показало таке. Переважна більшість гравців під час гри стикались з образами. На питання «Чи ображали Вас коли-небудь під час гри?» ми отримали такі результати: більшість (77,5%) респондентів відповіли, що їх ображали, а 22,5% відповіли на це запитання негативно. Дана тенденція, на наш погляд, вказує на те, що під час геймінгу геймери не стримують свої емоції та демонструють агресивну поведінку по відношенню до інших гравців.

На питання «Якщо Вас ображали, то як часто?» більшість респондентів (45%) повідомили, що під час гри їх ображали рідко, а 22,5% опитаних стикалися з образами дуже рідко. Часто з образами стикались 7,5% осіб, дуже часто ображали 5% осіб. На те, що не стикались з образами у своїй ігровій практиці відповіли ствердно лише 20% респондентів (рис. 3.6).

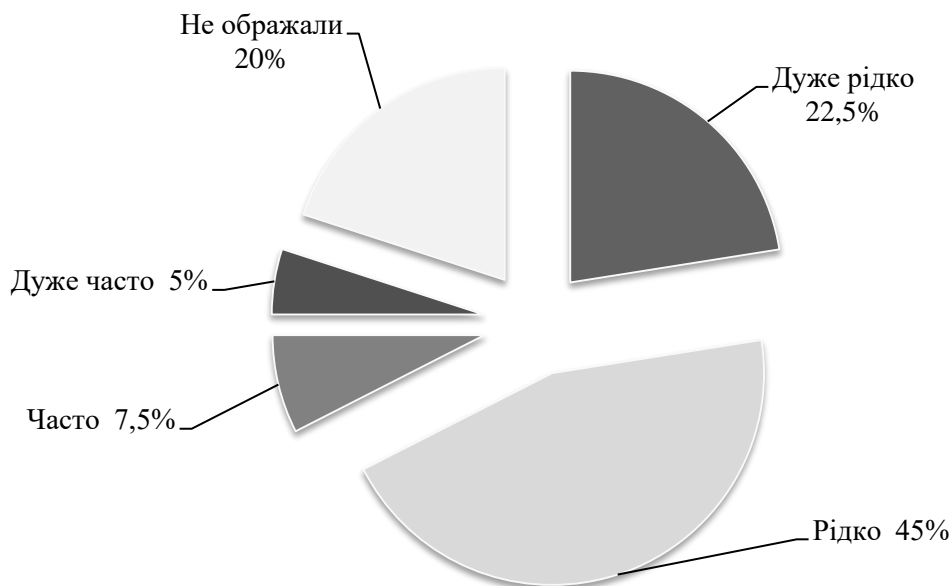


Рис. 3.6. Розподіл відповідей на запитання: «Якщо вас ображали, то як часто»

На наш погляд, така тенденція свідчить про певний рівень майстерності, яку демонструють гравці. Можливо, чим вищий рівень майстерності та відповідальності, тим менше образ на свою адресу отримає геймер.

Твердження *«Вас ображали союзники/гравці Вашої команди з використанням [...]»* містило перелік засобів комунікації в онлайн середовищі через які можна отримати або завдати образ. Як відмітили наші респонденти, найбільше для образ союзники використовують текстовий чат гри (70%) та ігровий голосовий зв'язок (67,5%). Респонденти (42%) також вказали на факт, що отримували образи від тіммейтів, які керували своїми персонажами та відтворювали образливі рухи або дії. За допомогою знаків емодзі образи отримували 15% респондентів. Програми голосового зв'язку для образ використовували проти 12,5% осіб, а не ображали 20% опитаних (рис. 3.7).

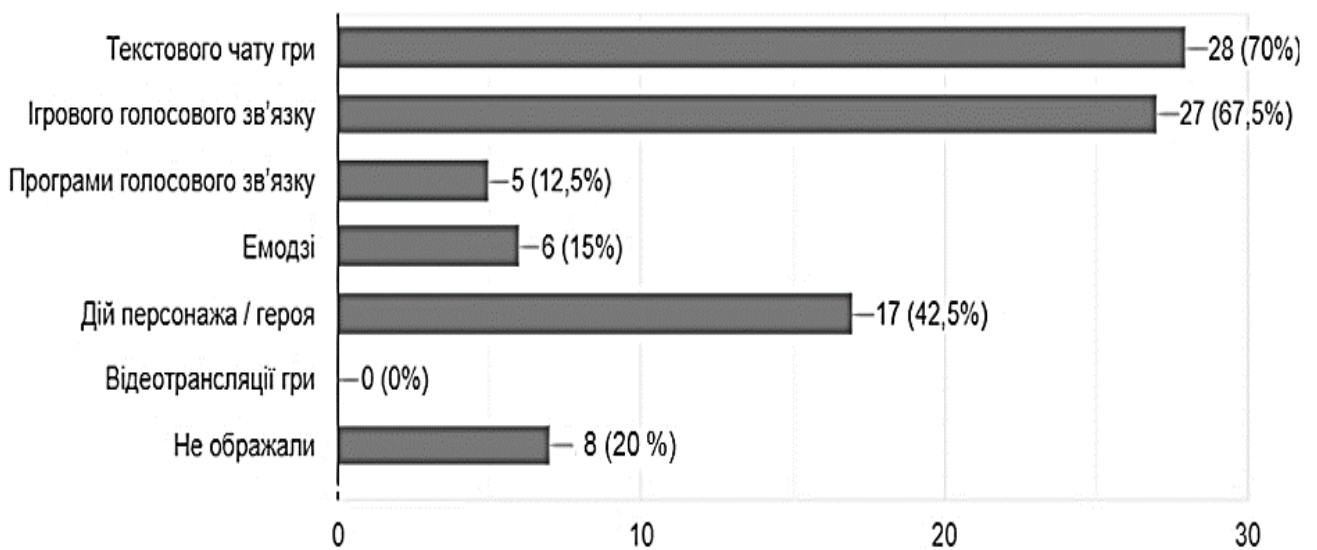


Рис. 3.7. Розподіл відповідей на запитання: «Вас ображали союзники / гравці Вашої команди з використанням»

Дана тенденція показала, що під час гри відбувається активна комунікація з використанням всіх доступних каналів зв'язку і найпопулярнішими з них є найбільш доступні (наприклад, ігровий текстовий чат). Також можна припустити, що наші респонденти, які використовували

програми не ігрового голосового зв'язку, грали з друзями або знайомими друзів в одній команді, тому серед них був один з найнижчих відсотків (12,5%) образ на адресу респондентів.

Твердження «Інші гравці висловлювали на Вашу адресу [...]» з переліком напрямків негативної комунікації було використано з метою аналізу напрямків агресивної комунікації серед сокомандників. Ми виявили, що переважна більшість респондентів потерпали від негативних емоцій, які тіммейти спрямовували персонально на них (75%) та на всю команду гравців (70%). При цьому конструктивне звинувачення відмітили 22,5% гравців, а 12,5% вказали, що їм нічого не висловлювали (рис. 3.8).

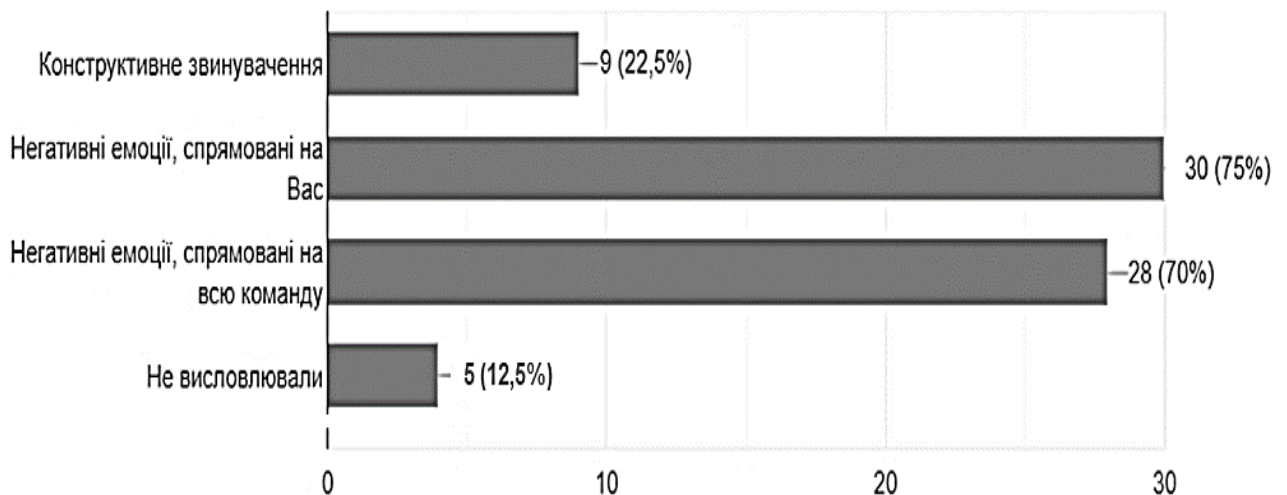


Рис. 3.8. Розподіл відповідей на запитання: «Інші гравці висловлювали на Вашу адресу»

Дана тенденція свідчить про те, що більшість гравців (75%) у «випадкових матчах» часто тільтують та звинувачують у поганій грі своїх сокомандників, а конструктивну критику з вказівкою помилок та їх аналізом отримали тільки 22,5% респондентів.

Твердження «Коли інші гравці висловлювали негативні емоції на Вашу адресу, то образливо говорили про [...]» з переліком видів соціально неприйнятної комунікації ми пропонували респондентам з метою аналізу

змісту ненормативної комунікації та мови ненависті в середині команди. В ході опитування нами був виявлений наступний розподіл за змістом агресивної комунікації. Більшість респондентів (67,5%) відмітили, що піддавались нецензурній лайці зі сторони сокомандників. Критиці розумових здібностей зі сторони тіммейтів піддавались 55% опитаних.

Трете місце дискримінаційних висловлювань від сокомандників розділили ейджизм (30%) та ксенофобія (30%). Четверте місце серед агресивної комунікації посіла андрогінія/мізогінія (27,5%). На гомофобні вислови колег по команді вказало 25% гравців. Порівну розподілились расистські висловлювання (15%) та погрози розправою в реалі (15%). Не висловлювались негативно на адресу 10% осіб, пункт «інше» позначили 7,5% респондентів (рис. 3.9). Дана тенденція свідчить про високий рівень тільта в ігровому середовищі.

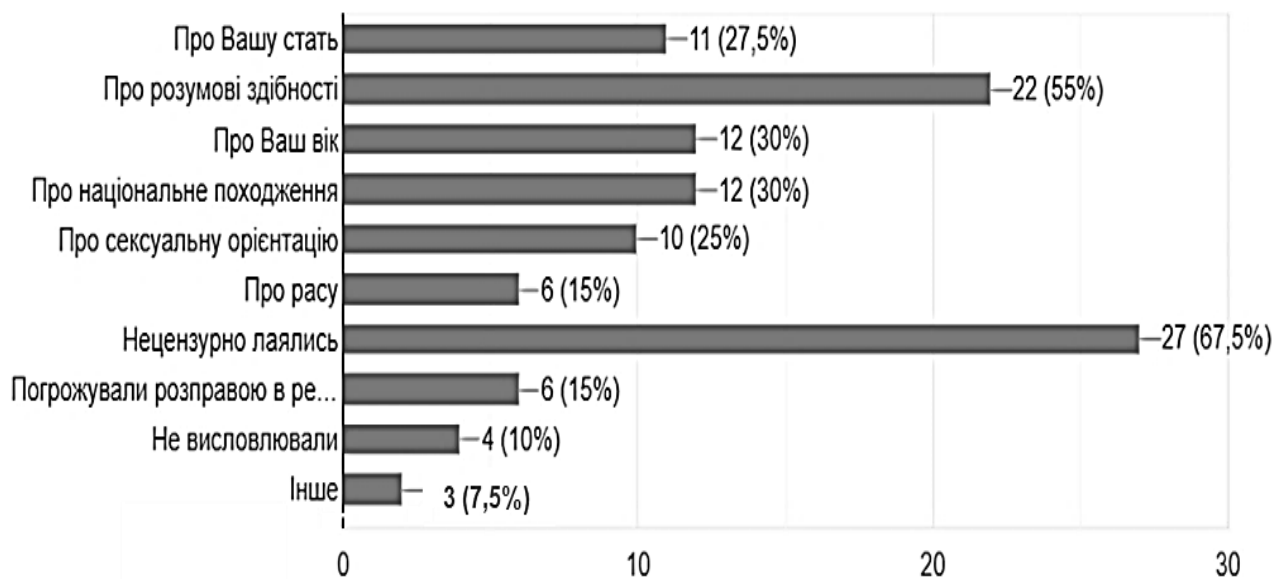


Рис. 3.9. Розподіл відповідей на запитання: «Коли інші гравці висловлювали негативні емоції на Вашу адресу, то образливо говорили»

Питання «Чи стикалися Ви з подібними проявами поведінки від інших гравців?» ми ставили з метою дослідити прояви шкідницької поведінки під час геймінгу в багатокористувацьких іграх. Відповіді респондентів розподілились таким чином. Переважна більшість опитаних (80%) потерпали від АФК-гравців (коли гравець відійшов від клавіатури і нічого не робить). З читерами в ігровій практиці зіткнулися 72,5% респондентів. На гравців, які ігнорують інших учасників команди, вказали 72,5% осіб. Про вкрадене вбивство («союзник добив вашу ціль і вкрав всі заслуги») повідомили 67,5% респондентів. Спам звуку в мікрофон (небажане базікання, спів, чавкання, видавання різних звуків, музика) відмітили 65% людей. Навмисна смерть героя була відмічена 62,5% опитаних, чисельні смерті героя (що робить суперника сильнішим) вказали 57,5% опитаних та залишення своєї позиції/лінії також відмітило 57,5% респондентів (рис. 3.10).

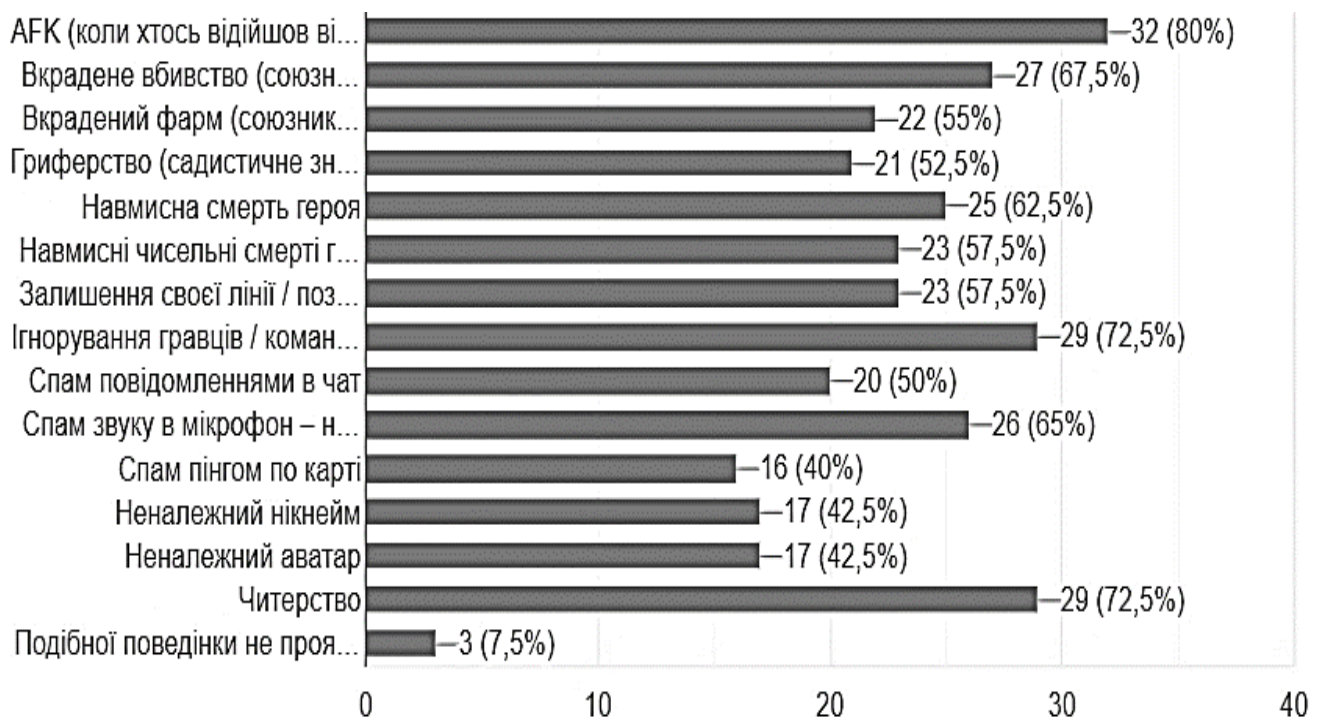


Рис. 3.10. Розподіл відповідей на запитання: «Чи стикалися Ви з подібними проявами поведінки від інших гравців»

Вкрадений фарм (коли союзник забирає ресурси чи кріпів) вказали 55%

осіб. Нападкам гиферів (садистичному знуцанню та руйнуванню ігрових здобутків) піддалися 52,5% аудиторії. Спам повідомленнями в чат відмітили 50% респондентів. Неналежний нікнейм та неналежний аватар інших гравців набрали по 42,5%. Спам пінгом по карті (відволікання уваги частими графічними та звуковими відмітками на ігровій карті) позначили 40% респондентів. Решта 7,5% осіб відмітили, що не стикались із подібною поведінкою інших гравців (рис. 3.10).

Задаючи питання «Як часто і як саме Ви хвалили інших гравців?», ми намагались дослідити позитивну комунікацію серед респондентів (рис. 3.11).

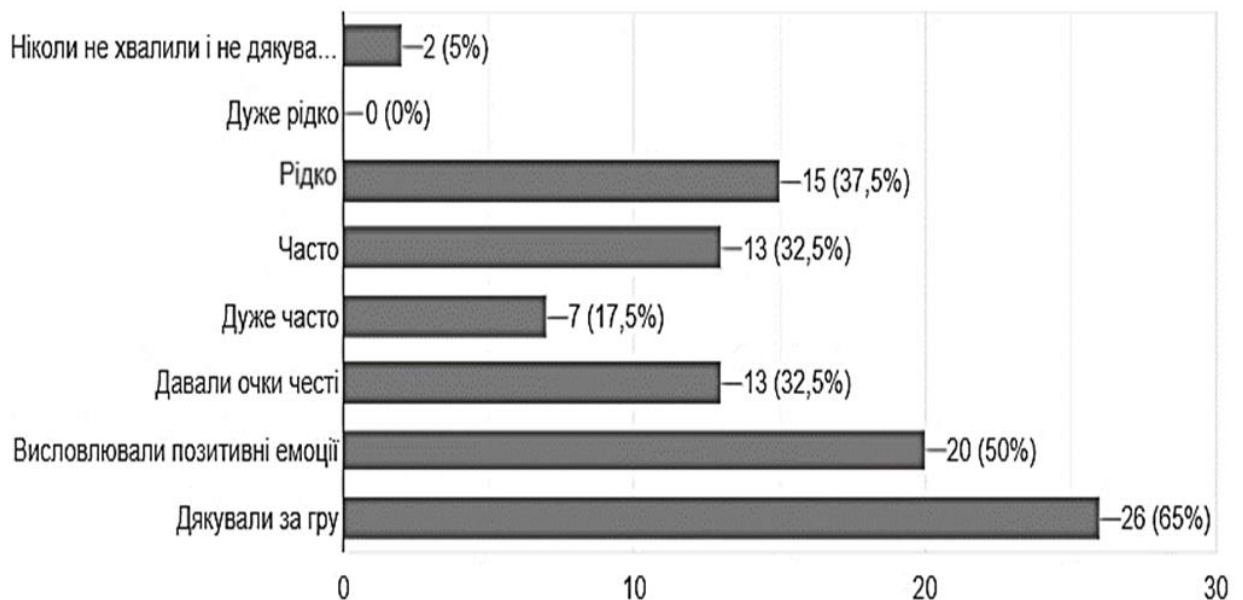


Рис. 3.11. Розподіл відповідей на запитання: «Як часто і як саме Ви хвалили інших гравців»

Ми виявили, що ніколи не хвалили і не дякували тиммейтам 5% гравців, які прийняли участь у нашому опитуванні. Рідко дякували 37,5% опитаних, часто дякували 32,5% респондентів, дуже часто дякували 17,5% осіб. Давали очки честі іншим гравцям 32,5% осіб. Висловлювали позитивні емоції половина опитаних респондентів (50%). Більшість опитаних (60%) дякували за гру іншим гравцям. Дана тенденція демонструє, що найбільша кількість опитаних демонстрували підтримуючу поведінку щодо своїх тиммейтів –

дякували за гру (60%) та висловлювали позитивні емоції (50%).

На питання «*Чи ображали Ви під час гри інших гравців?*» позитивно відповіли 80% респондентів. Не ображали інших гравців всього 20% опитаних. Дана тенденція свідчить про стан емоційного збудження та агресію до тиммейтів – стан тільта серед наших респондентів під час ігри в багатокористувацькі онлайн ігри.

На питання «*Якщо Ви ображали під час гри інших гравців, то як часто?*» відповіді опитуваних розподілилися наступним чином: 7,5% респондентів вказала, що вони ображали часто (рис.3.12).

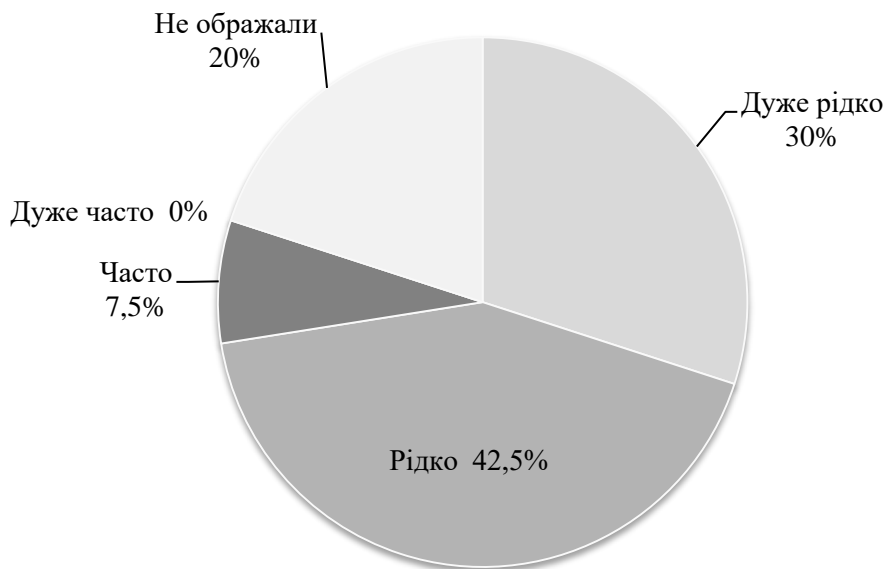
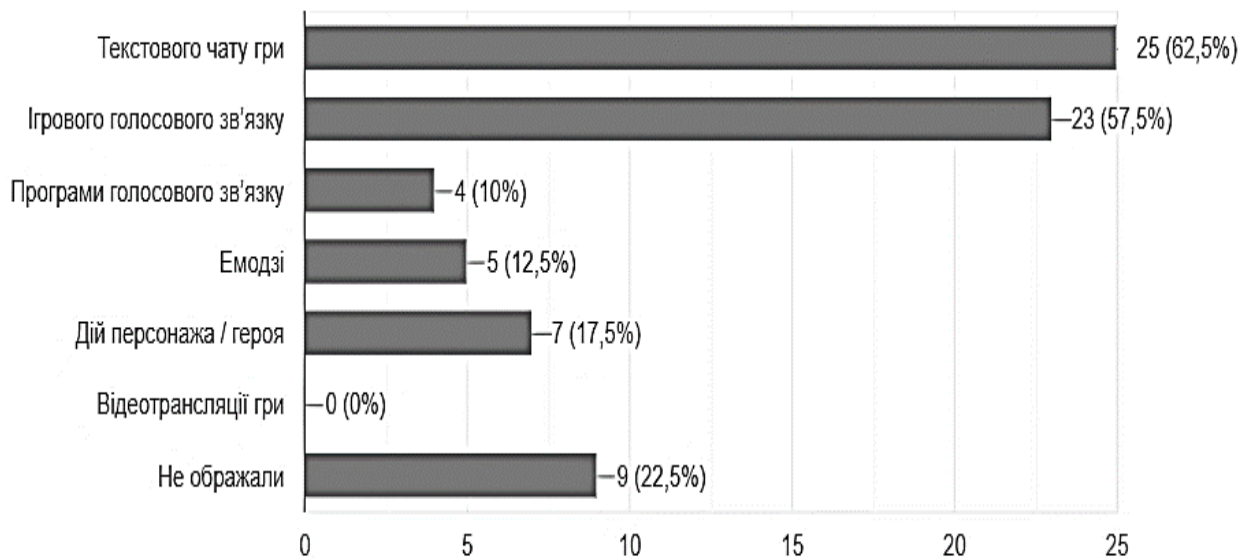


Рис. 3.12. Розподіл відповідей на запитання: «Якщо Ви ображали, то як часто»

42,5% геймерів вказали на те, що рідко ображали інших гравців, дуже рідко ображали інших 30% опитаних, а не ображали зовсім 20% респондентів. Слід зазначити – ніхто з респондентів не відмітив, що дуже часто ображав інших гравців. Нами встановлено, що 7,5% респондентів, які вказали, що вони самі часто ображають, належить до школярів віком від 7 до 13 років, що вказує на високій рівень девіантної поведінки в цій віковій групі.

На твердження «Я ображав/ла союзників/гравців моєї команди з використанням [...]» відповіді розділилися наступним чином. 62,5% респондентів вказали, що каналом для образ ними було обрано текстовий чат гри. Ігровий голосовий зв'язок гри використовують 57,5% респондентів. Програми голосового зв'язку відмітили 10% осіб. За допомогою емодзі образи на адресу тіммейтів виказують 12,5%. Свого персонажа для таких цілей використовують 17,5% гравців. Не ображають союзників 22,5% респондентів. Ніхто з опитаних не використовував відеотрансляцію гри з



метою образити гравців своєї команди (рис. 3.13).

Рис. 3.13. Розподіл відповідей на запитання: «Я ображав/ла союзників/гравців моєї команди з використанням»

На твердження «Я ображав/ла суперників/гравців іншої команди з використанням[...]» вказаних каналів комунікації, які наші респонденти обрали для висловлювань образ суперникам, відповіді розподілились наступним чином: більшість респондентів (65%) використовує текстовий чат гри та ігровий голосовий зв'язок (27,5%) для висловлювання образ гравцям іншої команди. Третє місце наші респонденти віддають образливим діям персонажа / героя, цей вид образ відмітили 22,5% осіб. Емодзі з цією метою використовують 15% опитаних. Не ображали суперників 25% осіб. Серед 5%

респондентів, які відмітили пункт «інше», один вказав, що голосовий та текстовий зв'язок між суперниками вже давно виключили у майже всіх багатокористувацьких онлайн іграх (рис.3.14).

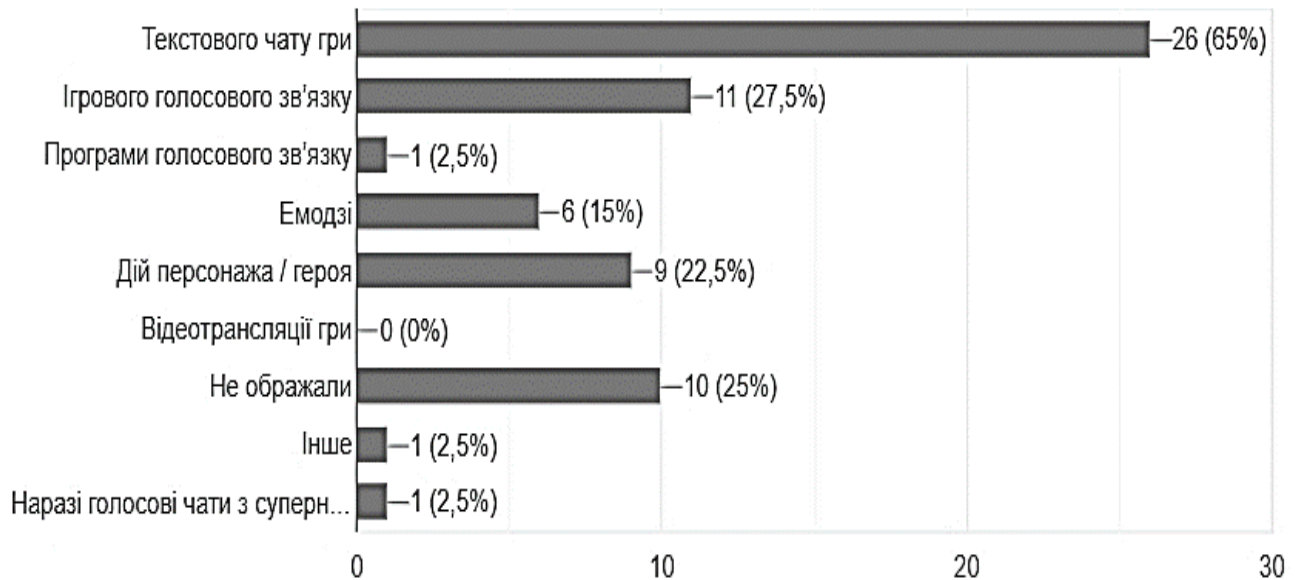


Рис. 3.14. Розподіл відповідей на запитання: «Я ображав/ла суперників / гравців іншої команди з використанням»

Проаналізувавши образливі дії респондентів щодо тиммейтів та суперників, ми дійшли висновку, що серед засобів комунікації наші респонденти обирають найбільш доступні засоби – текстові ігрові чати та ігровий голосовий зв'язок. За умов неможливості використовувати текст і звук для образ на адресу суперників та для розширення своїх можливостей в ненормативній комунікації респонденти використовують образливі дії ігрового персонажу та емодзі.

Аналіз змісту негативної комунікації наших респондентів на адресу інших гравців за допомогою твердження «Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили [...]» виявив наступне. Половина опитаних (50%) нецензурно ляялись на адресу інших гравців. Висловлювали сумніви в розумових здібностях інших 45% осіб. Відмітили негативні виказування про сексуальну орієнтацію інших гравців 17,5% осіб. Про вік інших гравців респонденти негативно згадували у 15% випадків. Про

стать негативно висловлювались 5% опитаних. Про національне походження згадали у 2,5% образливих висловлювань (рис 3.15)

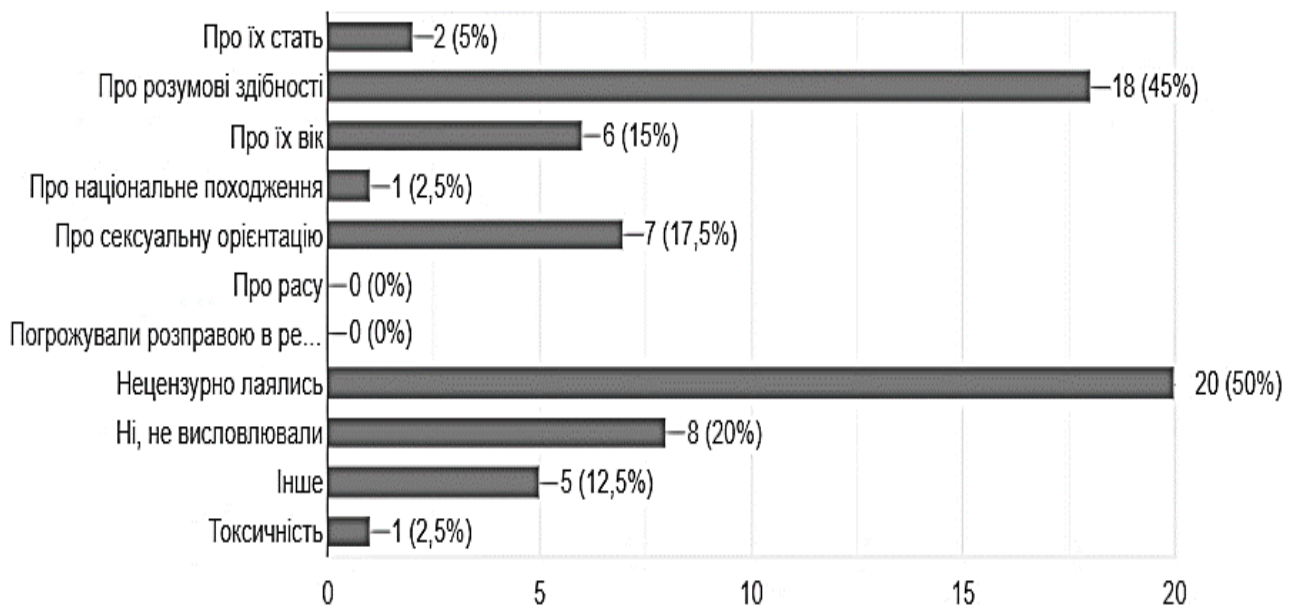


Рис. 3.15. Розподіл відповідей на запитання: «Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили»

Ніхто з респондентів не вказав висловлювання про расу і погрози розправою в реалі. Не робили негативних висловлювань 20% опитаних. Про інше вказали 15% осіб, при чому один з респондентів зауважив, що проявляв токсичність на адресу інших гравців як союзників так і суперників. Все вище сказане дає змогу стверджувати, що у стані тільту респонденти вдаються до нецензурної лайки на адресу інших гравців, коментують їх розумові здібності та висловлюють негативні емоції щодо сексуальної орієнтації інших гравців. Рейтинг шкідницької поведінки респондентів під час геймінгу ми дослідили за допомогою питання «*Чи поводитись Ви подібним чином з іншими гравцями?*» і отримали такі результати. Більшість респондентів відмітили вкрадене вбивство (40%) і вкрадений фарм (40%). Ігнорування гравців/команди відмітило 37,5% осіб. Стояли AFK під час гри 32,5% опитаних. Навмисну смерть героя відмітили 25% осіб. Залишали свою

лінію/позицію 22,5% гравців (рис. 3.16).

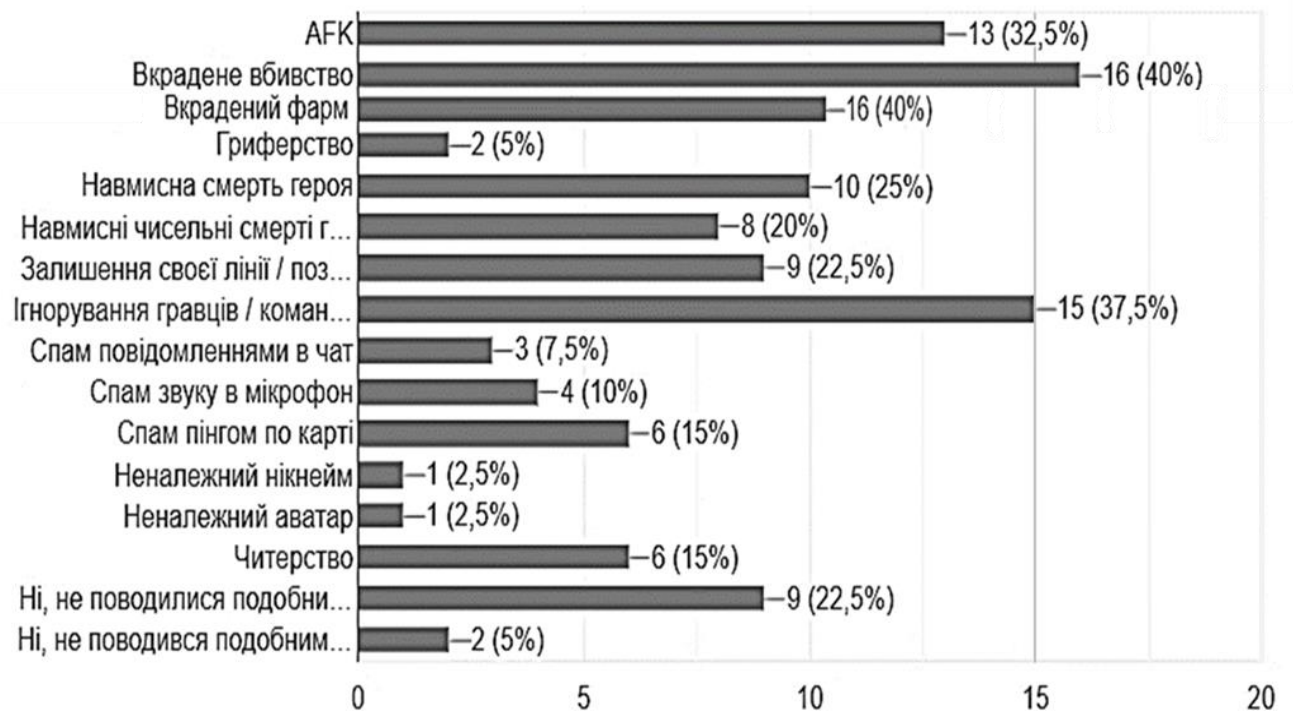


Рис. 3.17. Розподіл відповідей на запитання: «Чи поведились Ви подібним чином з іншими гравцями»

Респонденти влаштували своєму персонажу навмисні чисельні смерті у 20% випадках. Спамили звуком в мікрофон 10% опитаних, спамили пінгом по карті 6,5% та в текстовий чат 7,5%. Виявлено, що використовували чити 6,5% респондентів. Використовували неналежний нікнейм та аватар по 2,5% опитаних. Були чемними та не проявляли шкідницької поведінки 27,5% респондентів.

На питання «Як часто і як саме хвалили Вас інші гравці?» ми отримали такі відповіді. Дуже рідко получали схвальні відгуки від інших гравців тільки 7,5% респондентів, третина опитних вказала, що вони рідко отримували схвалення від інших, а 42,% опитаних відповіли, що їх часто хвалили. Дуже часто отримували похвалу 12,5% гравців, очки честі давали 25% опитаних. Отримували у свій бік позитивні емоції 47,5% респондентів. Більше половини учасників опитування (55%) відмітили, що їм дякували за гру.

Ніколи не хвалили і не дякували 5% опитаних (рис. 3.18).

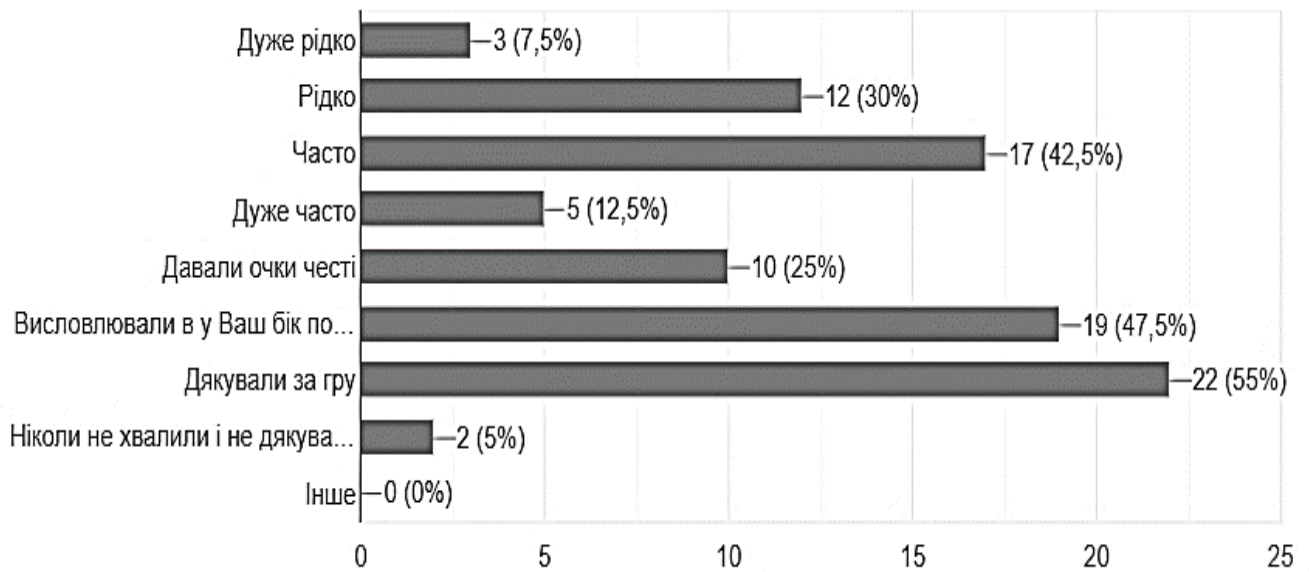


Рис. 3.18. Розподіл відповідей на запитання: «Як часто і як саме хвалили Вас інші гравці»

Узагальнюючи дані в ході проведеного нами емпіричного дослідження комунікативної поведінки геймерів, нами були отримані такі дані. Переважна більшість респондентів стикалася з образами і активно відповідала на них. На питання «Чи ображали Вас коли-небудь під час гри?» позитивно відповіли 77,5%, на питання «Чи ображали Ви під час гри інших гравців?» позитивно відповіла переважна більшість респондентів (80%). На наш погляд, такі високі показники ненормативної комунікації свідчать про схильність нашої аудиторії до тільту та відсутності знань і навичок саморегуляції при подібних станах (таб. 3.3).

Таблиця 3.3

Порівняння випадків образ на адресу та з боку опитаних

Варіанти відповідей	«Чи ображали Вас коли-небудь під час гри»	«Чи ображали Ви під час гри інших гравців?»
Так	77,5%	80%
Ні	22,5%	20%

Порівнюючи результати відповідей на запитання *«Якщо Вас ображали, то як часто?»* та *«Якщо Ви ображали, то як часто?»*, ми отримали такі результати (таб. 3.4). Нами встановлено, що меншість респондентів (12,5%), яка вказала про те, що їх часто і дуже часто ображають, належить до школярів віком від 7 до 16 років. Також до цієї вікової групи належить 7,5% опитаних, які відмітили, що самі часто ображають інших гравців що вказує на високій рівень девіантної комунікації у віковій групі серед дітей та підлітків 7-16 років. Показово, що серед респондентів ніхто не відмітив, що дуже часто ображає інших гравців.

Таблиця 3.4

Частота образ на адресу та з боку опитаних

Варіанти відповідей	<i>«Якщо Вас ображали, то як часто?»</i>	<i>«Якщо Ви ображали, то як часто?»</i>
Дуже рідко	22,5%	30%
Рідко	45%	42,5%
Часто	7,5%	7,5%
Дуже часто	5%	0%
Не ображали	20%	20%
Інше	0%	0%

Аналізуючи популярність каналів комунікації та порівнюючи результати відповідей на твердження *«Вас ображали союзники з використанням [...]»*, *«Я ображав/ла союзників з використанням [...]»* та *«Я ображав/ла суперників з використанням [...]»*, ми дійшли висновку, що ці дані вказують на досить високий рівень ненормативної комунікації. Головним каналом ненормативного зв'язку є текстовий чат гри, де респонденти отримали образи від союзників (70%), самі ображали союзників (62,5%), та ображали суперників (65%) (табл. 3.5). Також треба відмітити, що ніхто з респондентів не вказав відеотрансляцію гри як канал ненормативної лексики.

Таблиця 3.5

**Порівняння популярності каналів ненормативної комунікації геймерів
в багатокористувацьких онлайн іграх**

Варіанти відповідей	«Вас ображали союзники з використанням [...]»	«Я ображав/ла союзників з використанням [...]»	«Я ображав/ла суперників з використанням [...]»
Текстового чату гри	70%	62,5%	65%
Ігрового голосового зв'язку	67%	57,5%	27,5%
Програми голосового зв'язку	12,5%	10%	2,5%
Емодзі	15%	12,5%	15%
Дій персонажа / героя	42,5%	17,5%	22,5%
Відеотрансляції гри	0%	0%	0%
Не ображали	20%	22,5%	25%
Інше	0%	0%	5%

Порівнюючи результати відповідей на твердження *«Коли інші гравці висловлювали негативні емоції на Вашу адресу, то образливо говорили про [...]»* та *«Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили про [...]»* ми дійшли таких висновків. Гравці в своїй ігровій практиці активно обмінюються ненормативною лексикою. Більшість респондентів (67,5%) чули на свою адресу нецензурну лайку, половина респондентів (50%) нецензурно лялись на адресу інших гравців. Ніхто з респондентів не вказав, що висловлювався про расу і погрожував розправою в реалі іншим гравцям. Не робили негативних висловлювань 20% опитаних. Дана тенденція свідчить про високий рівень тільту в ігровому середовищі. Як бачимо, нецензурна лайка та мова ненависті (критика розумових здібностей, ейджизм, ксенофобія, мізогінія, гомофобія, расизм) продовжує стабільно лідирувати серед ненормативної комунікації в середині команди. Також ми можемо спостерігати ознаки сталкінгу – «погрози розправою в реалі» (15%) від інших гравців підпадають під це визначення (табл.3.6.).

Таблиця 3.6

**Порівняння змісту ненормативної комунікації та мови ненависті в
середині команди**

Варіанти відповідей	«Коли інші гравці висловлювали негативні емоції на вашу адресу, то образливо говорили про [...]»	«Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили про [...]»
Про Вашу статтю	27,5%	5%
Про розумові здібності	55%	45%
Про вік	30 %	15%
Про національне походження	30%	2,5%
Про сексуальну орієнтацію	25%	17,5%
Про расу	15 %	0%
Нецензурно лялись	67,5%	50%
Погрожували розправою в реалі	15%	0%
Ні, не висловлювались	0%	20%
Інше	7,5%	15%

Порівнюючи результати відповідей на питання «Чи стикалися Ви з подібними проявами поведінки від інших гравців?» та «Чи поводитесь Ви подібним чином з іншими гравцями?», ми дійшли таких висновків. Респонденти вказують на шкідницьку поведінку інших гравців дуже часто. В ігровій практиці переважна більшість респондентів (80%) потерпають від бездіяльності інших гравців (AFK), від читерства (72,5%) та ігнорування іншими гравцями своїх тиммейтів (72,5%). Пік власної шкідницької поведінки у респондентів припадав на вкрадене вбивство (40%) і вкрадений фарм (40%), AFK персонажа (32,5%), навмисну смерть героя (25%) (табл.3.7). Дана тенденція, на наш погляд, вказує на високий градус девіантної поведінки серед молодих гравців і гравчинь та відсутність покарання за шкідницьку поведінку в таких іграх як Dota 2 та CS:GO, перевагу яким надають наші респонденти.

Таблиця 3.7

Порівняння шкідницької ігрової поведінки під час геймінгу інших гравців і респондентів

Варіанти відповідей	«Чи стикалися Ви з подібними проявами поведінки від інших гравців?»»	«Чи поводитесь Ви подібним чином з іншими гравцями?»
AFK	80%	32,5%
Вкрадене вбивство	67,5%	40%
Вкрадений фарм	55%	40%
Грифферство	52,5%	5%
Навмисна смерть героя	62,5%	25%
Чисельні смерті героя	57,5%	20%
Залишення своєї лінії/позиції гри	57,5%	22,5%
Ігнорування гравців/команди	72,5%	37,5%
Спам повідомленнями в чат	50%	7,5%
Спам звуку в мікрофон	65%	10%
Спам пінгом по карті	40%	6,5%
Неналежний нікнейм	42,5%	2,5%
Неналежний аватар	42,5%	2,5%
Читерство	72,5%	6,5%
Подібної поведінки не проявляли	7,5%	27,5%

Порівнюючи результати відповідей на питання «Як часто і як саме Ви хвалили гравців?» та «Як часто і як саме Вас хвалили інші гравці?» ми отримали такі результати (таб. 3.8). В цілому, респонденти проявляють підтримуючу поведінку щодо тиммейтів. Наприклад, дякують за гру (60%) і отримують подяку від союзників (55%), висловлюють позитивні емоції на адресу інших гравців (50%) та отримують похвалу від союзників (47,5%), дають очки честі (32,5%) та отримують їх від тиммейтів (25%). Дана тенденція свідчить про наявність позитивної комунікативної поведінки в ігровій практиці респондентів.

Таблиця 3.8

**Порівняння позитивної комунікативної поведінки інших гравців
та респондентів**

Варіанти відповідей	«Як часто і як саме Ви хвалили гравців?»	«Як часто і як саме Вас хвалили інші гравці?»
Дуже рідко	0%	7,5%
Рідко	37,5%	30%
Часто	32,5%	42,5%
Дуже часто	17,5%	12,5%
Давали очки честі	32,5% осіб	25%
Висловлювали позитивні емоції	50%	47,5%
Дякували за гру	60% осіб	55%
Ніколи не хвалили і не дякували	5%	5%

На другому етапі дослідження була проведена *фокусована групова дискусія*, участь у якій взяли п'ять осіб: три чоловіки та дві жінки віком від 22 до 34 років. Вони всі є студентами НУФВСУ, навчаються на магістратурі за спеціалізацією «кіберспорт», є учасниками університетських кіберспортивних команд з CS:GO та LoL.

Під час фокусованої групової дискусії три респонденти-чоловіки відмітили, що почали грати в багатокористувацькі он-лайн ігри у дитячому та ранньому підлітковому віці з 7 до 13 років. Дві особи жіночої статі вказали на те, що почали грати в дорослому віці, після 24 років. Учасники дискусії зауважили, що існує певна гендерна соціалізація, яка заохочує хлопців до зайняття з комп'ютером та дозволяє хлопчикам займатись геймінгом з дитячого віку на відміну від дівчаток, яких привчають до ведення домашнього господарства та заохочують до шкільного навчання.

«В мене є старша сестра, між нами майже два роки різниці. Коли ми були малими, мені батьки дозволяли гратись за татовим компом, а сестра була повинна допомагати мамі на кухні. Я дуже часто користувався своїми привілеями. Це було дуже несправедливо по відношенню до моєї сестри! З одного боку я волів гратись разом з нею, але потайки радів, що «предки припахали» її а не мене» (no_doubt).

Всі учасники дискусії відмітили, що першими багатокористувацькими іграми для них стали CG:GO та Dota 2. На питання, як і чому учасники фокус-групи обирали свої нікнейми, один з учасників відповів так:

«Я граю в CG:GO. Там мій нікнейм – Hater, а мій молодший брат – Toxic. Мені здається, що такі нікнейми роблять нас більше грізними та лякають суперників. Ну, і крім всього, наші нікнейми повністю відповідають атмосфері і духу CG:GO» (Hater).

Крім того, всі респонденти вказали, що CG:GO та Dota 2 є дуже токсичними іграми, в яких дуже важко адаптуватись.

«Я пробував грати в різні ігри. У 7 років я спробував грати в Counter-Strike 1.6. Протримався десь біля року. Мені не зайшло. Дуже багато токсичності було, і я пішов звідти в Dota 2. Коли мені було 16 років, я був дуже токсичним підлітком в геймінгу. Думаю це тому, що я почав грати в 7 років і виріс в середовищі Dota. Коли я з Дотки пересів на League of Legends, то продовжував ображати людей. Коли я в LoL отримав бан за те, що виказував гомофобні коментарі на адресу тіммейтів, то думав, що мене забанять на кілька тижнів. Але ж мені дали бан на три роки! Ось після цього я переосмислив свою токсичну поведінку. Тепер я сам є активним ко-модератором в LoL і часто відправляю репорти на токсиків і всяких відморозків, які принижують та примушують тільтувати інших гравців» (Sedoy_Lut).

«Вважаю, що CG:GO – це одна з найтоксичніших ігор! Найбільшими токсиками є діти та підлітки, наші найближчі сусіди – турки, поляки, росіяни, казахи, всіх кого рандом Steam зміг знайти поблизу з нормальним пінгом. Особливо дістають турки. Кричать в мікрофон, співають, лаються, включають свою музику! Нічого не чути – хто крадеться, які звуки видає навколишнє середовище? Особливе пожвавлення у них, коли чують мій жіночий голос. Тому я практично ніколи не вмикаю мікрофон і одразу кидаю в «мьют» такий звуковий спам, коли чую неадекватів» (Leona).

Всі учасники дискусії відмітили, що у CG:GO та Dota 2 присутні читери.

Один з учасників дискусії повідомив, що став жертвою грифера. Ось як він про це розповідає.

«В Дотку я награв 7000 годин. В 15 років у мене був достатньо розвинутий акаунт і досить різноманітний інвентар, який я набував за реальні гроші. Приблизна вартість акаунту складала близько \$500. Одного дня грифер зламав мій акаунт і вкрав його. Коли я звернувся в технічну підтримку Steam, то сапорти мені відповіли, що на цьому акаунті зовсім немає інвентаря, і на ньому висить VAC-бан, тобто довічний бан за використання читів. Після цього випадку гриферства я повністю перейшов у League of Legends» (Sedoy_Lut).

На фокусованій груповій дискусії всі учасники/-ці зазначали, що дуже серозною загрозою для успіху усієї команди є гравець, який тільтує. Всі учасники повідомили, що знайомі зі станом тільту й хотіли б навчитись розуміти свої емоції, поведінкові мотиви, і, саме головне, всі учасники виказали бажання навчитись виходити з цього стану. Ось як цей стан гнівного емоційного вибуху та звинувачення союзників описує один з учасників фокус-групи.

«Якщо при запуску гри у тебе з'являються думки про те, що ти програєш через тіммейтів, що твоя команда буде грати набагато слабкіше, що шансів на перемогу немає, то будь впевнений – ти в тільті. В цей момент ти перестаєш розвиватися як гравець, шукаєш проблеми в зовнішніх чинниках, в грі союзників, не стежиш за своїми діями і не можеш тверезо оцінювати те, що відбувається в грі» (ХarasO4ka).

Отже, під час проведення фокусованої групової дискусії учасники обговорили ненормативну комунікативну поведінку в геймерському середовищі та виказали бажання навчитися справлятися зі станом тільта під час геймінгу.

3.3. Розробка програми навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті

Дводенний тренінг (16 год.) створено з метою формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі. Під час тренінгу студенти спеціалізації «кіберспорт» НУФВСУ набудуть знання і навички, необхідні для кваліфікованого вирішення завдань, пов'язаних з професійною діяльністю тренера та спортсмена з кіберспорту.

Тренінг розглядається як різновид групової психологічної роботи і проводиться для вирішення ряду завдань з формування етики комунікативної поведінки майбутніх тренерів/-ок, спортсменів/-ок, учасників/-иць кіберспортивних команд. Учасники тренінгу навчатися визначати специфіку індивідуальної поведінки в команді, мотиваційні фактори емоційних станів, визначати можливість впливу психічних процесів на сприйняття реального змісту ситуації.

Тренінг дає можливість студентам розширити самопізнання у сфері професійно-психологічного зростання, а також орієнтований на отримання студентами знань і практичних навичок з попередження соціально неприйняттого спілкування та шкідницької поведінки в кіберспорті та ігровому середовищі. Основні форми групової роботи: міні-лекції, групові дискусії, мозкові штурми, рольові ігри тощо.

В результаті тренінгу студенти *зможуть*:

- застосовувати на практиці отримані теоретичні знання;
- аналізувати зміни в емоційних станах та індивідуально-психічних проявах, перешкоджаючих адекватному психологічному стану особистості та спілкуванню з тиммейтами;
- протидіяти токсичній і шкідницькій поведінці гравців;
- активно трансформувати власну агресивну поведінку в конструктивну.

Структура тренінгу складається з трьох частин.

1. Вступна частина: вступ, знайомство, правила, очікування від тренінгу.

2. Основна частина: оцінка рівня поінформованості про проблему, актуалізація проблеми, пошук шляхів розв'язання проблеми, розвиток практичних навичок.

3. Завершальна частина: рефлексія та ритуал прощання.

Зміст тренінгу

День 1.

1. Вступ.

Знайомство з учасниками тренінгу, самопрезентація учасників, розробка правил тренінгу, очікування від тренінгу.

2. Дискусія: власний досвід з ігрової практики.

Завдання для групи. Учасникам задають три питання: (а) чи були в вашій ігровій практиці подібні випадки, коли ви потерпали від токсичної та шкідницької поведінки інших гравців? (б) Чи ви самі поводитись подібним чином? (в) Що ви відчували в тому чи іншому випадку? Учасники/учасниці діляться своїми переживаннями. Викладач записує на дошці/фліпчарті основні категорії шкідницької поведінки, до яких група буде звертатись протягом тренінгу.

3. Вправа «Сонечко».

Спрямована на визначення ідентичностей і соціальних ролей учасників тренінгу в реальному житті та ролей в кіберспортивній команді.

Завдання для групи 1. На листку паперу намалюйте круг, в якому напишіть букву «Я». Від круга протягніть «промінчики» до інших кругів, в яких напишіть свої соціальні ролі – син/донька, студент/ка, гравець/гравчиня, друг/подруга тощо. Які дії чи обов'язки з вашої сторони передбачує кожна конкретна роль у вашому житті? Обсудіть в групі, які обов'язки має кожна людина, виконуючи ту чи іншу соціальну роль у суспільстві та що буде, коли людина відмовиться їх виконувати.

Завдання для групи 2. Від букви «Я» протягніть «промінчики» до інших

кругів, в яких напишіть свої ігрові ролі в дисципліні, яку ви обрали – лісник, гангмейкер, рятівник тощо. Обговоріть в групі, які обов'язки виконує кожен гравець у грі. Обсудіть в групі, що відчують тиммейти, коли інші гравці покидають свої позиції та обов'язки, що відбувається з командою?

4. Міні-лекція «Специфіка спілкування в геймінгу».

Дати визначення комунікаційній компетентності, поняттям про структуру спілкування і його складникам, про специфіку спілкування в багатокористувацьких іграх. Розкрити відмінності між комунікацією та взаємодією, висвітлити основні типи взаємодії. Ознайомити з основними стратегіями поведінки в конфлікті, типами взаємодії та формами організації спільної діяльності в команді.

5. Міні-лекція «Шкідницька поведінка геймерів».

Ознайомити студентів зі класифікацією шкідницької поведінки геймерів, спираючись на власний досвід групи та записи з дошки/фліпчарту, що велись під час дискусії про власний досвід у п. 2. Дати класифікацію шкідницької поведінки гравців та розкрити її зміст.

6. Робота в малих групах.

Дайте відповідь на запитання: як впливає шкідницька та токсична поведінка тиммейтів та суперників на команду, на результати гри, на самопочуття гравців? Які емоції перешкоджають сприймати адекватно реальний зміст ситуації? Як змінюються дії, голос, зовнішність гравця, що піддається афективним станам? Що можна зробити, щоб вийти із стану тільта? Складіть рекомендації, зробіть презентацією результатів роботи від кожної групи.

7. Міні-лекція «Конфліктна взаємодія».

Основні стратегії поведінки в конфлікті. Асертивна поведінка.

8. Підбиття підсумків 1 дня тренінгу.

День 2.

9. Вступ.

Нагадування про матеріал першого дня тренінгу.

10. Міні-лекція. «Як розпізнати свої емоції»?

Знайомство з психоеволюційною моделлю емоцій.

11. Індивідуальна робота.

Уважно роздивіться колесо емоцій Роберта Плутчика (додаток Б). За допомогою колеса, дайте собі відповідь на запитання – які саме поєднання емоцій я відчуваю в ситуації перемоги, поразки тощо?

12. Вправа «Я-повідомлення».

Робота в парах. Навчити учасників конструювати та використовувати «Я»-повідомлення задля осмислення власних емоційних станів та попередження конфліктів. Групове обговорення вдалих кейсів протидії конфліктам в команді або під час ігор з використанням «Я»-повідомлення.

13. Міні-лекція «Шляхи подолання токсичності гравців».

Створити уяву про проблеми модерації та шляхи подолання токсичності гравців. Ознайомити студентів зі законодавчим забезпеченням кіберспорту, геймінгу, стрімінгу.

14. Робота в малих групах.

Обговорити в групі які є практичні кроки для протидії токсичності гравців в геймерському середовищі у кожній з кіберспортивних дисциплін? Які практичні кроки можна використовувати для приборкання токсиків у своїй команді – бесіда, встановлені правила, виключення з команди тощо? Обговорення власного досвіду. Складіть рекомендації з подолання токсичної поведінки для тренерів та гравців.

15. Міні-лекція «Професіограма кіберспортсмена».

Розкрити суть та особливості кваліфікаційних вимог до тренера та спортсмена з виду спорту. Ознайомити студентів з професіограмою кіберспортсмена та тренера кіберспортивної команди.

16. Підбиття підсумків тренінгу.

Заповнення опитувальника щодо якості тренінгу. Підведення підсумків роботи.

3.4. Професіограма кіберспортсмена і тренера з кіберспорту

Під час розробки моделі професіограми спортсмена-професіонала з виду спорту та фахівця з кіберспорту ми звернули увагу, що в Довіднику кваліфікаційних характеристик професій працівників сфери фізичної культури і спорту відсутня інформація про кіберспорт, типові кваліфікаційні характеристики посад працівників цієї сфери, не встановлені вимоги до змісту професійної діяльності та кваліфікації працівників [41]. Розміщена нижче професіограма містить розгорнутий перелік умов та характеристик трудової діяльності по конкретній професії. Розрізняють комплексну, аналітичну та психологічно орієнтовану професіограми. Частиною професіограми є психограма – опис професії з точки зору психології, що аналізує та інтерпретує операційно-технічний зміст конкретної трудової діяльності.

При складанні професіограм та психограм науковці широко використовують тестування. Основою таких досліджень є різноманітні моделі особистості, цінності, організація нервової системи, стресостійкість, рівень агресії, акцентуації особистості тощо. Для складання однакової професіограми можуть використовуватись різноманітні методики тому, що вони не уніфіковані. Необхідно відзначити відсутність тестування кіберспортсменів на профпридатність. Це пов'язано з тим, що кібератлети, які здатні до переходу з числа ентузіастів до професійної ліги, мають офіційний рейтинг, який можна знайти по нікнейму (ID-коду) гравця у відкритому доступі на сервері видавця з будь-якої кіберспортивної дисципліни.

У результаті наукової розвідки розроблено модель професіограми спортсмена-професіонала з кіберспорту, що містить опис 15 пунктів: тип професії; ціль; засоби праці; умови праці; компетенції спортсмена в законодавстві та нормативних актах; кваліфікаційні вимоги; домінуючі види діяльності; тип особистості; особистісні якості, інтереси, схильності; якості задля забезпечення успішної професійної діяльності; антинаркотична поведінка; якості, що перешкоджають ефективності професійної діяльності;

професійні захворювання; галузі застосування професійних знань та навичок [8].

Професіограма кіберспортсмена

1. Найменування професії - кіберспортсмен.
2. Тип професії - людина - знакова система.
3. Ціль – змагальна діяльність.
4. Засоби праці – професія, пов'язана з переважанням функціональних засобів праці.
5. Умови праці – професія, пов'язана з роботою в мікрокліматі, близькому до побутового.
6. Домінуючі види діяльності:
 - навчально-тренувальна діяльність на персональному комп'ютері, в клубі, в bootcamp або вдома, з обраної кіберспортивної дисципліни 8 - 12 годин кожен робочий день;
 - участь в кіберспортивних турнірах як індивідуально, так і в складі команди протягом року;
 - спілкування з командою очно або за допомогою IP відео і телефонії;
 - вивчення класів, умінь персонажів а також спорядження і предметів гри;
 - вивчення карт місцевості гри;
 - аналіз відеоматеріалів турнірів;
 - індивідуально-тактична та стратегічна підготовка;
 - стрімінг тренування в Мережу на власному Twitch-каналі та YouTube;
 - участь в PR акціях, прес-конференціях;
 - вжиття заходів щодо попередження аварій і збереження власного здоров'я - розпорядок дня, здорове харчування, щоденні заняття фітнесом, майндфулнесом.
7. Особистісні якості, інтереси і схильності:
 - здатність до вольового саморегулювання для даного виду спорту;
 - схильність до інтелектуальних видів діяльності;

- висока психічна і емоційна стійкість;
- швидкість реакції;
- хороша координація рухів;
- вміння концентруватись;
- високий рівень розвитку моторної пам'яті (рухової);
- хороша зорова пам'ять;
- вміння самостійно приймати рішення;
- прагнення долати невдачі;
- вміння підкорятись тренеру та капітану команди;
- повага до членів команди і до суперників;
- вміння працювати в команді;
- внутрішній локус контролю.

8. Якості та стани, що забезпечують безпеку і успішність професійної діяльності:

- уважність;
- сильна воля;
- терплячість;
- витривалість;
- цілеспрямованість;
- відповідальність;
- здоровий спосіб життя.

9. Якості та стани що перешкоджають ефективності діяльності, безпечної професійної діяльності:

- безвідповідальність;
- неуважність;
- агресивність до членів команди та суперників;
- нетерплячість;
- відсутність логічного мислення;
- протестна поведінка;
- зовнішній локус контролю;

- хімічна залежність від психоактивних речовин;
- сильно розвинена короткозорість;
- травми верхніх кінцівок та кистей рук.

10. Професійні захворювання:

- гіподинамія;
- хвороби шлунково-кишкового тракту – гастрит, бульбіт, виразкова хвороба;
- захворювання хребта та суглобів – остеохондроз, артрити, синдром зап'ястного каналу;
- ожиріння та порушення обміну речовин;
- анемія неясного генезу;
- захворювання очей - короткозорість, у перспективі катаракта;
- хвороби серцево-судинної системи – артеріальна гіпертензія, варикоз, геморой, гострий тромбоз глибоких вен нижніх кінцівок та органів малого тазу;
- захворювання центральної та периферичної нервової системи, в т.ч. безсоння, дратівливість, запаморочення, головокружіння, мігрень, радикуліт;
- алергічні реакції.

11. Области застосування професійних знань:

- кар'єра соло гравця;
- кар'єра кіберспортсмена в складі команди / кіберспортивної організації;
- тренерська діяльність: в esports клубах, в ДЮСШ, школах та вищих навчальних закладах;
- менеджмент проектів та турнірів;
- івент та PR менеджмент esports подій;
- підприємницька діяльність приватного тренера, т'ютора;
- стрімінг;
- блогінг;
- коментування esports матчів;

- спортивна журналістика;
- суддя на esports турнірах;
- консультант-експерт в області esports для ЗМІ.

Результати дослідження дозволили розробити і професіограму фахівця (тренера) з кіберспорту.

Професіограма тренера з кіберспорту включає:

- *домінуючі види діяльності* – навчально-тренувальна діяльність в кіберспортивних організаціях, федераціях, наукова дослідна робота в кіберіндустрії;

- функції та характерні особливості діяльності – програмування персональних та колективних занять з кіберспорту різного контингенту, консультативна діяльність стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті, вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності у сфері кіберспорту (освітня програма);

- особливості професійної діяльності – розуміння специфіки кібердисциплін, здатність виявляти та ефективно розв’язувати складні спеціалізовані задачі і практичні проблеми інноваційного та наукового характеру в кіберспорті;

- якості задля забезпечення успішної професійної діяльності – наполегливість, енергійність, відповідальність, зацікавленість у просуванні команди, спрямованість на подолання труднощів;

- типологічні властивості нервової системи фахівця – активність, висока психічна швидкість реакції, стійкість до стресів;

- спеціальні знання, уміння та навички фахівця – розробка персональних та колективних тренувальних програм для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану, розробка та реалізація проектів, спрямованих на розв’язання проблем інноваційного та підприємницького характеру у сфері кіберспорту.

- фахівець (тренер) з кіберспорту повинен бути відкритим, дружнім, емоційно стійким, здатним управляти спортсменом, особливо в екстремальних

змагальних ситуаціях. У нього повинні бути досить високий інтелект, впевненість у собі, практичність. Він має бути новатором, організованим, рішучим і самостійним.

Отже, питання, пов'язані із розробкою професіограм фахівців кіберспортивної індустрії потребують подальших ґрунтовних досліджень й наукового обґрунтування.

Висновки до розділу 3

Переважна більшість респондентів відмітили, що вони потерпали від шкідницької поведінки і самі виявляли її по відношенню до інших гравців за допомогою текстового чату та ігрового голосового зв'язку. Розроблена програма навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті, професіограма спортсмена-професіонала з кіберспорту і тренера з кіберспорту.

ВИСНОВКИ

1. Кіберспорт сьогодні активно розвивається в Україні і світі. З кінця 1990-х можна відзначити зростання та формування загальної концепції кіберспорту, спостерігається зростання аудиторії, призових фондів та кількості учасників. Популяризація кіберспорту пов'язана з розвитком соціальних медіа та потоковим інтернет-мовленням. Однією з популярних форм організації відеотрансляції в Інтернеті став стрім – поточне відео, передача в режим реального часу, ключовим фактором успішності якого є сама фігура стрімера.

2. Проблема професійної спортивної етики є актуальною у сучасному спорті та ігровому середовищі. Спортивна етика піднімає питання спортивної культури та проявів ненормативної комунікативної поведінки гравців, серед яких виокремлюють такі: тільт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті.

3. Дослідження поведінкових практик геймерів свідчить про те, що найбільш популярною грою серед респондентів виявився тактичний шутер CS:GO, у який грають 65% опитаних, найменш популярними – рольові ігри та файтинг. Чоловіки частіше грають у CS:GO і Dota 2, а жінки – у League of Legends і Dota 2.

Дослідження ненормативного спілкування та шкідницької поведінки було проведено із залученням 45 респондентів віком від 7 до 44 років з використанням опитувальника та фокусованої групової дискусії. В результаті було сформовано портрет геймера: молода людина чоловічої статі (82%) у віці 17 – 25 років (75%), яка не працює (52,5%), здобуває освіту у закладі вищої освіти (62,5%), не перебуває у шлюбі (90%) та не має дітей (92,5%). Дослідження виявило, що геймінг для респондентів віком від 40 років є частиною сімейного життя поряд із вихованням дітей.

70% респондентів відмітили, що їх ображали з використанням текстового

чату та 67,5% - ігрового голосового зв'язку. 75% респондентів потерпали від негативних емоцій, спрямованих персонально на них, агресивна комунікація включала зазвичай нецензурну лайку (67,5%). Серед проявів ненормативної поведінки зі сторони інших гравців переважають АФК (80%), ігнорування команди та гравців (72,5%), читерство (72,5%). Серед респондентів 80% виявляли агресивну поведінку по відношенню до інших гравців, яких вони ображали за допомогою переважно текстового чату гри (62,5%). Аналіз змісту негативної комунікації таких респондентів показав, що половина з них нецензурно лялася і зменшували розумові здібності інших гравців.

4. Розроблена програма навчального тренінгу з формування етики комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті спрямована на опанування студентами спеціалізації «кіберспорт» НУФВСУ знань і навичок, необхідних для кваліфікованого вирішення завдань, пов'язаних з професійною діяльністю тренера та спортсмена з кіберспорту. Програма містить три частини та розрахована на два дні. За підсумками тренінгу учасники зможуть: застосовувати на практиці отримані теоретичні знання; аналізувати зміни в емоційних станах та індивідуально-психічних проявах, перешкоджаючих адекватному психологічному стану особистості та спілкуванню з тиммейтами; протидіяти токсичній і шкідницькій поведінці гравців; активно трансформувати власну агресивну поведінку в конструктивну.

5. Представлена нами модель професіограми спортсмена та тренера з кіберспорту містить опис 15 пунктів: тип професії; ціль; засоби праці; умови праці; компетенції спортсмена в законодавстві та нормативних актах; кваліфікаційні вимоги; домінуючі види діяльності; тип особистості; особистісні якості, інтереси, схильності; якості задля забезпечення успішної професійної діяльності; антинаркотична поведінка; якості, що перешкоджають ефективності професійної діяльності; професійні захворювання; галузі застосування професійних знань та навичок.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Результати дослідження етичних аспектів комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті можуть мати такі практичні напрямки використання:

1. Для популяризації кіберспорту як виду спорту і формування уявлення про професійний кіберспорт серед школярів та студентської молоді.

2. Виявлення особливостей формування специфічних поведінкових практик геймерів у різних кібердисциплінах для сприяння підвищенню ефективності формування високих етичних норм, у професійному кіберспорті та масовому геймінгу.

3. Розробка навчальних посібників, тренінгів, навчальних матеріалів з метою вдосконалення системи підготовки майбутніх тренерів і кіберспортсменів у галузі формування комунікативної компетентності.

4. Для розробки компонентів освітніх програм зі спеціалізації «Кіберспорт» у закладах вищої освіти та в межах програм професійної підготовки тренерів і фахівців.

5. У науково-дослідницькій діяльності для подальшого наукового розроблення проблеми спортивної етики та комунікації в кіберспорті та у геймінгу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 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. С. 7-11.
2. Ахметов Р. Ф. Основи наукових досліджень у фізичному вихованні та спорті : навч. посібник. Житомир. 2018. 204 с.
3. Балай К., Гуняга Н. Податкові вигоди від легалізації кіберспорту в Україні. *Актуальні питання сьогодення: зб. наук. праць «ЛОГОС» з матеріалами міжнар. наук.-практ. конф. (м. Вінниця, 20 березня 2018 р.)*. Обухів: Друкарня «Друкарник». 2018. Т. 6. С.132.
4. Бріскін Ю., Онопко В., Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. *Спортивний вісник Придніпров'я*. 2015. № 3. С. 11-14.
5. Визитей Н. О социально-культурных функциях современного спорта. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2009. № 4. С. 11-19.
6. Викулов В.В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития: дис. канд... фил. наук: 03.07.2020 / Тверской государственный университет. Тверь, 2021. 201 с.
7. Волобуєва А., Петрик О. Особливості висвітлення кіберспорту в електронних спортивних медіа. *Образ*. 2018. № 2 (28). С. 69-77.
8. Гейдар Л.М. Моделі професіограм кібератлета-професіонала та фахівця з кіберспорту. IV Всеукраїнська електронна конференція з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 2021. С. 145-147.
9. Гладилін А.В. «Язык вражды» в традиционных и новых медиа. *Вестник ЧелГУ*. 2013. Вып. 80. №21 (312). С. 144-153.
10. 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).

11. Горова К., Горовий Д., Кіпоренко О. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва*: зб. наук. пр. Харків: ХНАДУ. 2016. № 4 (15). Т. 2. С. 51-55.

12. Горова К., Горовий Д., Кіпоренко О. Перспективи створення кіберспортивного клубу в Україні. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва* : зб. наук. пр. Харків: ХНАДУ. 2017. № 2 (17). С. 26-33.

13. Гринчак А.А. Протидія расизму, ксенофобії та екстремізму: навчальний посібник. Харків. 2018. 248 с.

14. Громадська спілка «Українська Професійна Кіберспортивна Асоціація»: офіційний веб-сайт. URL: <https://urea.com.ua> (дата звернення 05.10.2021).

15. Декларация прав и обязанностей спортсменов от 09.10.2018 г. *International Olympic Committee*: веб-сайт. URL: <https://olympics.com/athlete365/app/uploads/2020/06/Athletes-Declaration-RU-Final.pdf> (дата звернення 31.10.2021).

16. Дупляк О.М., Александрович В.В. Прогнозування доходів від індустрії відеоігор у світі та ймовірні перспективи розвитку в Україні. *Причорноморські економічні студії*. 2017. № 14. С. 150-153.

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

18. 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).

19. Завальнюк О.В. Проблема чесності й гідності у спорті та моральне самовиховання спортсмена. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2015. Вип. № 5-6 (143-144). С. 144-155.

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

21. Ісакова Т.О. Мова ворожнечі як проблема українського інформаційного простору. *Стратегічні пріоритети*. 2016. № 4. С. 90-97. URL: <http://ippi.org.ua/sites/default/files/isakova.pdf> (дата звернення 06.09.2021).

22. Кастельс М. Становление общества сетевых структур. *Новая постиндустриальная волна на Западе*. URL: http://iir-mp.narod.ru/books/inozemcev/page_1492.html (дата звернення 06.09.2021).

23. Кіберспорт в Україні офіційно визнали видом спорту. *Українське національне інформаційне агентство «Укрінформ»*: веб-сайт. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-sports/3094924-kibersport-v-ukraini-oficijno-viznali-vidom-sportu.html> (дата звернення 30.10.2021).

24. Кіберспортивна організація «Natus Vincere»: офіційний веб-сайт. URL: <https://navi.gg/> (дата звернення 05.09.2021).

25. Кіберспортивна команда «Ageless Shooters»: офіційна сторінка. URL: <https://www.facebook.com/agelessShooters> (дата звернення 05.10.2021).

26. Кіберспортсмен з Бучі виграв турнір з Dota 2 і заробив 3,6 млн доларів. *Київський регіон*: веб-портал. URL: <https://kyivregion.info/2021/10/18/kibersportsmen-z-buchi-vygrav-turnir-z-dota-2-i-zarobyv-3-6-mln-dolariv> (дата звернення: 06.11.2021).

27. Козленко Д., Шидловська О., Іщенко Т. Кіберспорт – новітній напрям в готельній індустрії. *Географія та туризм*. Київ: Альфа-ПК, 2018. № 45. С. 15-23.

28. Конвенція Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями від 16.11.2016 р. № 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).

29. Кореец левой ногой победил в турнире по StarCraft и получил бан. *Wegame 6.0*: веб-сайт. URL: <https://wegame.com.ua/post/koreets-levoy-nogoy-pobedil-v-turnire-po-starcraft-i-poluchil-ban-80326> (дата звернення 06.10.2021).

30. Коробчинський М.В., Чирун Л.Б., Нич М.О., Висоцька В.А. Особливості прогнозування результатів матчів у кіберспорті.

Радіоелектроніка, інформатика, управління. 2017. № 3. С. 95-105.

31. Кудряшова Т., Лисенко Т., Морозова О. Місце та ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. *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.

32. 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). С. 63-67.

33. Лубышева Л.И. Социология физической культуры и спорта. Москва: Издательский центр «Академия», 2010. 272 с.

34. Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті від 03.08.2006 р. № 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).

35. 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).

36. Морозова О. Місце кіберспорту в системі фізичної культури. *Актуальні проблеми і перспективи розвитку фізичного виховання та спорту в закладах освіти*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Кременчук, 25 квітня 2019 р.), 2019. С. 168-172.

37. Онопко В. Інноваційні практики спорту (на прикладі кіберспорту). Львів: ЛДУ, 2015. С. 89

38. Освітньо-професійна програма зі спеціальності «Кіберспорт (esports)» другого магістерського рівня вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт галузі знань 01 Освіта/Педагогіка. Кваліфікація: Магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)». НУФВС: офіційний сайт. URL: <https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/>

vseDocumenti/opp_magistr_kibersport2019.pdf (дата звернення 06.04.2021).

39. Петрик О. Роль жінок у відеоконтенті кіберспортивних клубів. *International Scientific and Practical Conference*. 2021. С. 152-56.

40. Преступления на почве ненависти: предотвращение и реагирование. *Методическое Руководство для НПО в регионе ОБСЕ*. URL: <http://www.osce.org/ru/odihhr/39822> (дата звернення 06.09.2021).

41. Про затвердження Довідника кваліфікаційних характеристик професій працівників. Вип. 85 «Спортивна діяльність». Наказ Мінмолодьспорт від 28.10.2016 № 4080. *Верховна Рада України*: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v4080728-16#Text> (дата звернення 06.03.2021).

42. Про приєднання України до Розширеної часткової угоди про спорт (EPAS): Закон України від 16.11.2020 р. № 1096-IX. *Верховна Рада України*: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1096-20#n2> (дата звернення 31.10.2021).

43. Про ратифікацію Конвенції Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями: Закон України від 16.11.2016 р. № 1752-VIII. *Верховна Рада України*: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1752-19#n2> (дата звернення 06.11.2021).

44. Про ратифікацію Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті: Закон України від 03.08.2006 р. N 68-V. *Верховна Рада України*: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/68-16#Text> (дата звернення 31.10.2021).

45. Про фізичну культуру і спорт: Закон України від 24.12.1993 р. № 3809-XII. *Верховна Рада України*: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12#Text> (дата звернення 06.11.2021).

46. Пятисоцька С., Ашанін В., Шишкін Д. Психодіагностичні методи виявлення особливостей когнітивних здібностей спортсменів (на прикладі кіберспорту). *Науково-методичні основи використання інформаційних*

технологій в галузі фізичної культури і спорту: збірник наукових праць. Харків: ХДАФК, 2019. № 3. С. 99-103.

47. Пятисоцька С.С., Казмірчук А.Ф. Сучасні організаційно-економічні аспекти розвитку комп'ютерного спорту. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту.* 2018. № 2. С. 94-97.

48. Сараф М.Я. Профессионализация спорта и спортивная этика. *Теория и практика физической культуры.* 2001. № 7. С. 32-33.

49. Спорт як засіб сприяння вихованню, здоров'ю, розвитку і миру (Резолюції ООН 58/5; 61/10). *Верховна Рада України.* URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_f37#Text (дата звернення 31.10.2021)

50. Стернин И.А. Модели описания коммуникативного поведения. Воронеж: Гарант, 2015. 52 с.

51. Стриминг видеоигр: большой рынок, который делят Amazon, Google и Facebook. *Банк Фридом Финанс.* URL: <https://ffin.ru/market/review/82/62042/#ixzz7ADeCYhIt> (дата звернення 01.11.2021).

52. Татаркова Д. Почему в видеоиграх так много сексизма и что с этим делать? *Wonderzine.* URL: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/games/202433-sexism-lies-and-videogames> (дата звернення 01.11.2021).

53. Тер - Ованесян А.А., Тер - Ованесян И.А. Педагогика спорта. Киев: Здоров'я, 1986. 208 с.

54. Чайка Є.В., Зозульов О.В. Суб'єкти ринку кіберспорту та відносини між ними. *Маркетинг та логістика в системі менеджменту: тези доповідей XII Міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів, 25-27 жовтня 2018 року).* Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2018. С. 258-259.

55. Чайка Є.В., Зозульов О.В. Фінансово-економічні аспекти функціонування ринку кіберспорту. *Маркетинг і цифрові технології.* 2019. Т. 3. № 3. С. 56-67.

56. Чайка Є. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. *Збірник*

наукових праць. *Економічний вісник НТУУ «КПІ»*. 2018. № 15. URL: <http://ev.fmm.kpi.ua/article/view/143144> (дата звернення 01.11.2021).

57. Чаплінська О. Від спортивного тіла до кіберспорту. *Дні науки філософського факультету. Міжн. наук. конф.* Київ: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2016. Ч. 1. 183 с.

58. Чижик В. В., Дудник О. К. Методи досліджень у фізичному вихованні : навч. посібник для студентів. Біла Церква. 2013. 241 с.

59. Чоловіки чи жінки: відомо, хто більше заробляє на платформі Twitch. *24 канал*: веб-сайт. URL: https://games.24tv.ua/twitch-vidomo-pributki-populyarnih-stimeriv-za-novini-sogodni_n1462838 (дата звернення 28.10.2021).

60. Шаховцев П.А. История становления киберспорта. *Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения*. 2014. № 36. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-kibersporta> (дата звернення 28.10.2021).

61. Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign. *Business Wire*. URL: <https://www.businesswire.com/news/home/20200410005047/en/> (дата звернення 12.09.2021).

20210831%20Code%20of%20Ethics.pdf (дата звернення 28.10.2021).

62. Code of Ethics. *International Council of Sport Science and Physical Education*: веб-сайт. URL: <https://www.icsspe.org/system/files/>

63. Gamergate: a brief history of a computer-age war. *The Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war> (дата звернення 06.09.2021).

64. Gittleson K. Why does sexism persist in the video games industry? *BBC*. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-27824701/> (дата звернення: 07.09.2021).

65. Jonasson K., Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*. № 13(2). P. 287-299. URL: https://www.researchgate.net/publication/248952070_Electronic_sport_and_its_impact_on_future_sport_Sport_i

n_Society_132_287-299 (дата звернення: 06.11.2021).

66. Maincast: офіційний веб-сайт. URL: <https://maincast.com> (дата звернення 05.09.2021).

67. Martin D. Gamers don't want any more grief. *The Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardianweeklytechnologysection2> (дата звернення 06.09.2021).

68. Newzoo: The Global Esports Audience Will Be Just Shy of 500 Million This Year. *Newzoo*. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year> (дата звернення 06.11.2021).

69. North A. Why a Video Game Critic Was Forced to Flee Her Home? *The New York Times*. URL: <https://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/08/29/why-a-video-game-critic-was-forced-to-flee-her-home> (дата звернення 05.09.2021).

70. Rao L. Justin. TV's Video Gaming Portal Twitch.TV Is Growing Fast *TechCrunch*. URL: <https://techcrunch.com/2011/08/11/justin-tvs-video-gaming-portal-twitch-tv-growing-fast> (дата звернення 20.10.2021).

71. Recommendation No. R (97) 20 of the committee of ministers to member stateson. *Council of Europe*. URL: <https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=1658005&SecMode=1&DocId=582600&Usage=2> «HATE SPEECH» (дата звернення 06.09.2021).

72. Sarkeesian A. A Message from Anita on the End of Tropes. *Feminist Frequency*. URL: <https://feministfrequency.com/2017/04/27/a-message-from-anita-on-the-end-of-tropes> (дата звернення 20.09.2021).

73. Sinclair B. Women increasing representation among US gamers – ESA. *Gamesindustry.biz*: веб-сайт. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa> (дата звернення: 17.09.2021)

74. Singal J. Gaming's summer of rage. *The Boston Globe*. URL: <https://www.bostonglobe.com/arts/2014/09/20/gaming-summer->

rage/VNMeHYTc5ZKoBixYHzi1JL/story.html (Дата звернення 06.09.2021)

75. Smith D. The state of disruptive behavior in multiplayer games – 2021. *Unity*. URL: <https://blog.unity.com/news/the-state-of-disruptive-behavior-in-multiplayer-games-2021> (дата звернення 01.11.2021).

76. Stadia від Google: майбутнє відеоігор у стрімінгу. *BBC News Україна*: веб-сайт. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-47635257> (дата звернення 20.10.2021).

77. Starladder LTD: офіційний веб-сайт. URL: <http://starladder.com> (дата звернення 05.09.2021).

78. Statista статистичний портал: офіційний веб-сайт. URL: <http://statista.com> (дата звернення 20.10.2021).

79. The Champion Academy: офіційний веб-сайт. URL: <http://thechampion.gg> (дата звернення 05.09.2021).

80. Top 100 Highest Earnings At 16 Years Old - Esports Player Rankings. *Esports Earnings*[https](https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings-age-sixteen-years-old). URL: <http://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings-age-sixteen-years-old> (дата звернення: 06.11.2021)

81. Twitch streaming viewership statistics of 2020. Free report. *Streams Charts*: веб-сайт. URL: <http://streamscharts.com> (дата звернення 28.10.2021).

82. Updates on the Twitch Security Incident. *Twitch*: веб-сайт. URL: <https://blog.twitch.tv/en/2021/10/15/updates-on-the-twitch-security-incident/> (дата звернення 29.10.2021).

83. Wagner M.G. On the Scientific Relevance of eSports. URL: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports (дата звернення: 06.11.2021).

84. Warner D., Raiter M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. *International Review of Information Ethics: journal*. 2005. Vol. 4 (December). URL: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf> (дата звернення 12.09.2021).

85. Wijman T. Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets. *NewZoo*. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/>

game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast (дата звернення 06.11.2021).

ДОДАТКИ

Опитувальник

Просимо Вас взяти участь в опитуванні, результати якого допоможуть зрозуміти і дослідити поведінку геймерів в багатокористувацьких іграх. Це опитування є частиною магістерської дисертаційної роботи і допоможе створити тренінг з етики геймінгу для учнівських та студентських команд, що навчаються за спеціалізацією «кіберспорт».

Опитування проводиться анонімно, і його матеріали будуть аналізуватися виключно в узагальненому вигляді. Просимо Вас не намагатися дати «хороші» відповіді. Розраховуємо на Вашу щирість!

Розділ 1

1. Скільки Вам років?

7 – 12

13 – 16

17 – 24

25 – 34

35 – 44

45 – 54

55 +

2. Ваша стать:

Чоловіча

Жіноча

3. Сімейний стан:

У шлюбі (офіційний, цивільний)

Ніколи не перебував/ла

Розлучений/на

Вдівець/вдова

4. Діти

Є

Немає

5. Освіта:

Навчаюсь у школі, школяр/ка

Студент/ка

Середня спеціальна

Вища

Науковий ступінь

6. Працевлаштування:

Не працюю

Офіційне
 Самозайнятість
 Інше

7. В якому віці Ви почали грати в комп'ютерні ігри:

до 7 років

7 – 12

13 – 16

17 – 24

25 – 34

35 – 44

45 – 54

55 +

8. Скільки разів на тиждень Ви граєте:

Кожен день

Кілька разів на тиждень

Раз на тиждень

Раз на місяць

Останнім часом не граю

Інше

9. Скільки часу в день Ви проводите за комп'ютером граючи в улюблені багатокористувацькі он-лайн ігри:

1 годину

2 – 3 години

3 – 5 годин

6 – 8 годин

9 – 12 годин

Більше 12 годин

Інше

Розділ 2

Жанри багатокористувацьких он-лайн ігор, в які Ви граєте:

10.1. Тактичний шутер:

Не граю

CS:GO

Valorant

Overwatch

Call of Duty

Fortunate

Інше

10.2. Стратегія МОВА:

Не граю
League of Legends
DOTA 2
Smite
Інше

10.3. Симулятор:

Не граю
FIFA
eFootball
NBA2K
NHL 20
Pro Evolution Soccer
World of Tanks
World of Warplanes
World of Warships
Інше

10.4. Файтинг:

Не граю
Street Fighter
Tekken
Super Smash Bros Melee
Інше

10.5. Рольова гра:

Не граю
Warcraft
EVE Online
Fallout - 76
Warframe

11. Чи ображали Вас коли небудь під час гри?

Так
Ні

12. Якщо вас ображали, то як часто?

Дуже рідко
Рідко
Часто
Дуже часто
Не ображали
Інше

13. Вас ображали союзники / гравці Вашої команди з

використанням:

Текстового чату гри
 Ігрового голосового зв'язку
 Програми голосового зв'язку
 Емодзі
 Дій персонажа / героя
 Відеотрансляції гри
 Не ображали
 Інше

14. Інші гравці висловлювали на Вашу адресу:

Конструктивне звинувачення
 Негативні емоції, спрямовані на Вас
 Негативні емоції, спрямовані на всю команду
 Не висловлювали
 Інше

15. Коли інші гравці висловлювали негативні емоції на Вашу адресу, то образливо відзивались:

Про Вашу статтю
 Про розумові здібності
 Про Ваш вік
 Про національне походження
 Про сексуальну орієнтацію
 Про расу
 Нецензурно ляялись
 Погрожували розправою в реалі
 Інше

16. Чи стикалися Ви з подібними проявами поведінки від інших гравців:

АФК (коли хтось відійшов від клавіатури і нічого не робить)
 Вкрадене вбивство (союзник добив Вашу ціль і вкрав всі заслуги)
 Гриферство (садистичне знущання та руйнування)
 Навмисна смерть героя
 Чисельні смерті героя
 Залишення своєї лінії / позиції гри
 Ігнорування гравців / команди
 Спам повідомленнями в чат
 Спам звуку в мікрофон (небажане базікання, спів, чавкання, видавання різних звуків, музика)
 Спам пінгом по карті
 Неналежний нікнейм
 Неналежний аватар
 Читерство

Подібної поведінки не проявляли

17. Як часто і як саме Ви хвалили гравців:

Ніколи не хвалили і не дякували

Дуже рідко

Іноді

Часто

Дуже часто

Давали очки честі

Висловлювали позитивні емоції

Дякували за гру

Інше

18. Чи ображали Ви під час гри інших гравців?

Так

Ні

19. Якщо Ви ображали, то як часто?

Дуже рідко

Рідко

Часто

Дуже часто

Не ображали

19. Я ображав/ла союзників / гравців моєї команди з використанням:

Текстового чату гри

Ігрового голосового зв'язку

Програми голосового зв'язку

Емодзі

Дій персонажа / героя

Відеотрансляції гри

Не ображали

Інше

20. Я ображав/ла суперників / гравців іншої команди з використанням:

Текстового чату гри

Ігрового голосового зв'язку

Програми голосового зв'язку

Емодзі

Дій персонажа / героя

Відеотрансляції гри

Не ображали

Інше

21. Коли Ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили:

- Про їх стать
- Про розумові здібності
- Про їх вік
- Про національне походження
- Про сексуальну орієнтацію
- Про расу
- Погрожували розправою в реалі
- Нецензурно ляялись
- Ні, не висловлювали
- Інше

22. Чи поводитись Ви подібним чином з іншими гравцями:

- АФК
- Вкрадене вбивство
- Грифферство
- Навмисна смерть героя
- Навмисні чисельні смерті героя
- Залишення своєї лінії / позиції гри
- Ігнорування гравців / команди
- Спам повідомленнями в чат
- Спам звуку в мікрофон
- Спам пінгом по карті
- Неналежний нікнейм
- Неналежний аватар
- Читерство
- Ні, не поведився подібним чином

23. Як часто і як саме хвалили Вас інші гравці:

- Дуже рідко
- Рідко
- Часто
- Дуже часто
- Давали очки честі
- Висловлювали в у Ваш бік позитивні емоції
- Дякували за гру
- Ніколи не хвалили і не дякували
- Інше

24. Чи хотіли б Ви щось додати до своїх відповідей?

Дякуємо за час, який Ви присвятили заповненню анкети! Ваша відповідь для нас є цінною і важливою тому, що разом з нами Ви робите свій внесок в розвиток кіберспорту в Україні! Good luck have fun!

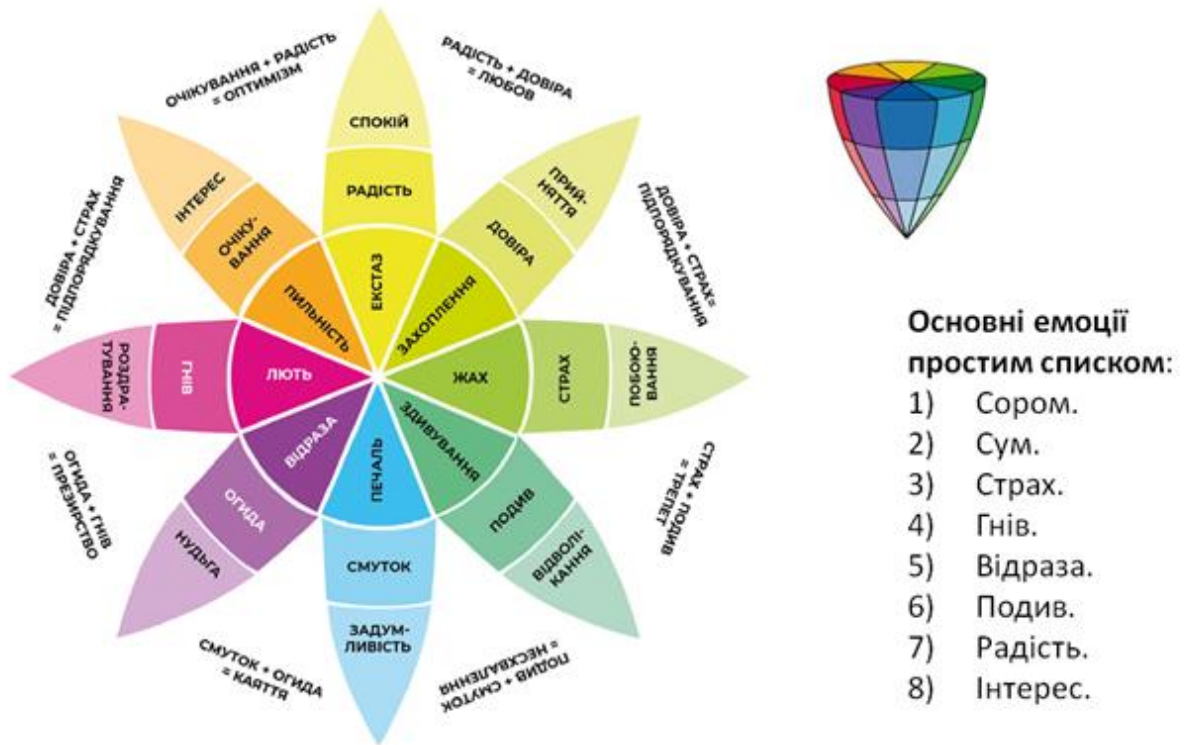


Рис. Б.1. Теорія емоцій Роберта Плутчика

