

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ  
ТРЕНЕРСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

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

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

Здобувач вищої освіти  
другого (магістерського) рівня  
Писаренко Іван Олегович  
Науковий керівник:  
Сергієнко К. М.  
к.фіз.вих., доцент  
Рецензент:  
Юрченко О.А.  
к.фіз.вих., доцент  
Рекомендовано до захисту на засіданні  
кафедри  
(протокол №7 від 04.12.2023 р.)

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

---

## ЗМІСТ

	<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ</b>	3
	<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1</b>	<b>ДИСКРИМІНАЦІЯ ТА ГЕНДЕРНА НЕРІВНІСТЬ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТІ</b>	5
1.1	Історія розвитку кіберспорту як сучасного виду спорту	8
1.2	Жінки та чоловіки в кіберспорті	18
1.3	Різниця в зображенні гендеру в ігровій індустрії	21
1.4	Гендерна нерівномірність в кіберспорті	25
	<b>Висновки до розділу 1</b>	29
<b>РОЗДІЛ 2</b>	<b>МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	31
2.1	Методи дослідження	31
2.1.1.	Аналіз наукової та науково-методичної літератури і даних мережі Інтернет	31
2.1.2.	Метод анкетування	31
2.1.3.	Методи математичної статистики	32
2.1.4.	Метод експертної оцінки	32
2.2.	Організація дослідження	33
<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>ОСНОВНІ ОЗНАКИ ГЕНДЕРНОЇ НЕРІВНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ</b>	34
3.1	Дослідження гендерної дискримінації в українському кіберспорті	34
	<b>Висновки до розділу 3</b>	46
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	48
	<b>Висновки до розділу 4</b>	58
	<b>ВИСНОВКИ</b>	60
	<b>ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ</b>	63
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	66
	<b>ДОДАТКИ</b>	72

## ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) – кіберспортивна дисципліна

Dota 2 (Defense of the Ancients) – оборона стародавніх, кіберспортивна дисципліна

IESF – Міжнародна федерація кіберспорту

LOL (League of Legends) – Ліга Легенд, кіберспортивна дисципліна

ESF – Федерація кіберспорту України

UPEA – Українська професійна кіберспортивна асоціація

ЗМІ – засоби масової інформації

MOBA/Multiplayer Online Battle Arena – «Багатокористувацька онлайнова бойова арена»

NaVi / Natus Vincere – українська кіберспортивна організація, найбільш відома своїми командами з CS:GO

## ВСТУП

**Актуальність.** Проблема дискримінації в кіберспорті стала важливим питанням у сучасному світі. Кіберспорт став масовим розважанням і галуззю з великими інвестиціями, однак дотепер існують серйозні виклики у вигляді статевої, расової та етнічної дискримінації. Зі зростанням популярності цієї галузі спорту, спадає на думку, що всі гравці мають рівні можливості, але реальність справи виявляється складнішою. Ця дискримінація не тільки обмежує можливості талановитих гравців та гравчинь, але також впливає на розвиток кіберспорту в цілому.

У 2016 році професійна гравчиня в Overwatch, Се Йон Кім, відома під ніком "Geguri", була звинувачена в використанні нелегальної програми для покращення результатів. Geguri довела свою невинність, провівши пряму трансляцію відео, де вона грала без будь-яких нелегальних програм. Після того, як її відео було показано у всьому світі, дискусія зникла, але залишилися питання.

Найважливіше питання полягало в тому, чому Geguri, підлітка, повинна була взагалі захищати свої здібності.

Згідно з Люком Мак-Кінні, який написав статтю про ситуацію з Geguri на сайті Cracked [39], підлежною проблемою в цій ситуації було переконання, що "підліток-дівчина не здатна грати високопрофесійно без нелегальної допомоги". Звинувачення Geguri були настільки впевненими, що деякі професійні гравці навіть оголосили про те, що вони припинять свою професійну кар'єру, якщо навички Geguri будуть легітимними.

Ця ситуація яскраво демонструє нам гендерну нерівність у кіберспорті, де геймери просто не можуть повірити в те, що дівчина може показувати високі результати у кіберспортивній діяльності.

У традиційних видах спорту стереотипи продовжують жити, що призводить до переконання в тому, що жінки є гіршими атлетами, та до упередженого зображення жіночої спортивної здібності в медіа. Широко поширеною думкою є те, що чоловіки виступають краще за жінок [13],

особливо в спортивних змаганнях, що вимагають сили, потужності та швидкості [48].

У спортивній галузі електронних ігор, однак, гендерні стереотипи є складнішими для розуміння через унікальну природу цього виду спорту. Хоча тут немає фізичного контакту, агресивність є частиною електронних ігор. Фанати і професійні гравці розуміють цінність агресивної гри.

Електронний спорт (eSports) можна визначити як "форму спорту, де основні аспекти гри забезпечуються електронними системами; ввід гравців і команд, а також вивід системи (вивід ігрових компонентів) передбачає взаємодію між людиною та комп'ютерним інтерфейсом" [53]. Здається, що стереотипи, які перешкоджають жінкам брати участь у цьому виді спорту є менш валідними в цьому онлайн-середовищі, оскільки кіберспорт не вимагає великої фізичної сили, а перемога в матчах не залежить від фізичної домінації над суперником" [37].

Проблема гендерної нерівності в кіберспорті має серйозний вплив на розвиток цієї галузі та на суспільство в цілому.

Детальніше розглянемо **актуальність** цієї теми:

- *розвиток кіберспорту*: індустрія кіберспорту стає все більш популярною та прибутковою. Однак, гендерна нерівність може призвести до обмеження потенційного розвитку цієї галузі. Якщо жінкам не надається можливість взяти участь у кіберспортивних змаганнях, то це може призвести до втрати талантів та потенційних кіберспортсменок, які могли б допомогти розвитку галузі.

- *рівність в ширшому контексті*: кіберспорт не є просто грою, це ціла індустрія, що належить до бізнес-сфери. Тому, як і в будь-якій іншій сфері діяльності, важливо дотримуватися принципів рівності та рівних можливостей для всіх працівників. Гендерна нерівність у кіберспорті може призвести до порушення принципу рівності в цій галузі.

- *поліпшення здоров'я та добробуту*: Кіберспорт може мати позитивний вплив на здоров'я та добробут людей, але якщо ця можливість не

доступна для всіх, то це може призвести до загрози здоров'ю та добробуту осіб, які могли б скористатися цими перевагами.

- *культурна проблема*: кіберспорт є важливою частиною сучасної культури, а гендерна нерівність може призвести до того, що жінки не будуть відображені або будуть недостатньо представлені в кіберспортивній сфері.

**Мета дослідження** – дослідити ознаки гендерної нерівності в кіберспорті та визначити оптимальні шляхи для вирішення цієї проблеми в українському кіберспорті.

**Завдання роботи:**

1. За даними наукової та науково-методичної літератури дослідити розвиток кіберспорту, як соціального явища, та визначити особливості гендерної нерівності в цьому середовищі.

2. Визначити причини дискримінації за гендером в ігровому середовищі в сучасному кіберспорті.

3. Розробити практичні рекомендації щодо усунення проявів гендерної нерівності в українському кіберспорті.

**Об'єкт дослідження** – кіберспорт як соціальне явище в Україні

**Предмет досліджень** – особливості гендерної дискримінації в геймерському та кіберспортивному середовищі.

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

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

— у вітчизняних наукових розвідках з кіберспорту досліджено прояви гендерної нерівності та дискримінації в ігровому середовищі;

— окреслено етичні проблеми гендерної нерівності в ігровому

середовищі та кіберспорті;

— визначено основні прояви гендерної дискримінації в ігровому середовищі;

— обґрунтовані та розроблені основні шляхи вирішення гендерної нерівності в ігровому середовищі та кіберспорті.

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

- *у науково-дослідній діяльності*: для подальшої наукової розробки проблеми гендерної нерівності у геймінгу та кіберспорті;

- *у виховному процесі* : використання даних дослідження у виховному процесі, щоб позбутися основних гендерних стереотипів і дискримінації за гендером серед молодого покоління геймерів.

- *у змагальному процесі*: розроблені практичні рекомендації можуть бути використані організаторами змагань, ігровими клубами і федераціями для зміни та вдосконалення правил та політик, спрямованих на забезпечення більшої гендерної рівності в українському кіберспорті

**Структура та обсяг роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, 4 розділів, висновків до розділів, загальних висновків, практичних рекомендацій, списку використаних джерел та додатків.

Обсяг магістерської роботи становить 77 сторінок. Робота містить 11 рисунків та 2 таблиці. Список використаних джерел включає 62 найменування, включаючи Інтернет джерела.

## РОЗДІЛ 1

### ДИСКРИМІНАЦІЯ ТА ГЕНДЕРНА НЕРІВНІСТЬ В ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ТА КІБЕРСПОРТ

#### 1.1. Історія розвитку кіберспорту як сучасного виду спорту

На сьогоднішній день існує відсутність узагальненого визначення поняття "кіберспорт". Перший раз цей термін було використано в прес-релізі американської організації Online Gamers Association у 1999 році, коли ця асоціація представила себе ЗМІ і провела порівняння електронного спорту з традиційними видами спорту [9]. У світовій науковій літературі широко використовується термін "esports", який походить від англійського "electronic sports". Крім того, у науковій літературі про кіберспорт часто можна зустріти такі терміни, як "professional gaming" (або "pro-gaming") - професійний геймінг, "professional gamer" (або "pro-gamer") - професійний геймер, "competitive gaming" - змагальний геймінг, "competitive games" - змагальні ігри. Кіберспорт також може бути названий комп'ютерним або електронним спортом, або е-спортом.

Кіберспорт об'єднує численні дисципліни, які включають багатокористувацькі онлайн відеоігри. Ці ігри відрізняються за віртуальним простором, геймплеєм, механікою та навичками гравців і рейтингуються за популярністю серед геймерів та професійних гравців у різних країнах світу[13].

Комп'ютерні ігри можна класифікувати за різними аспектами гри, такими як види ігрової механіки, інструментами та правилами гри.

Визначення жанру гри вказує на те, які завдання треба виконувати та які навички гравця потрібні для перемоги над опонентами.

МОВА (Multiplayer Online Battle Arena) - це онлайн ігрова арена для багатьох гравців, де головною метою є знищення центральної будівлі на ворожій базі. Герої однієї команди протягом гри намагаються вбивати ворожих



героїв і допоміжних істот (кріпів/міньонів, монстрів), а також руйнувати оборонні споруди ворогів, щоб отримати досвід і золото для свого розвитку. Гра зазвичай включає дві команди по 5 гравців. Прикладами таких ігрових жанрів є League of Legends, Dota 2 та Smite.

Тактичний шутер (в англійській мові - first-person shooter або FPS) - це жанр відеоігор, де одна команда старається виконувати сюжетні завдання, тоді як інша команда намагається заважати їм у цьому. Основним елементом геймплею є вбивство ворогів за допомогою різних видів вогнепальної та холодної зброї. Специфічною особливістю цього жанру є вид з першої особи, тобто гравець бачить гру очима свого віртуального персонажа.

Змагання на професійних турнірах часто відбуваються між командами 5 на 5 або 2 на 2. До цього жанру належать такі популярні електронні види спорту, як CS:GO, Valorant, Overwatch, Call of Duty і Fortnite.

Файтинг (англ. fighting) - це двобій між суперниками, які змагаються в рукопашному бою на обмеженій арені. У таких іграх борються лише два гравці один проти одного. Прикладами цього жанру є гри, такі як Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros і Melee.

Симулятор - це жанр відеоігор, де основним елементом геймплею є імітація та відтворення правил реальних видів спорту або керування різними транспортними засобами в гонках або бойових сценаріях. У спортивних симуляторах перегонів гравці зазвичай змагаються один на одного, у футболі та хокеї - команди грають у форматі 2 на 2, а в симуляторах бойових дій може брати участь до 15 спортсменів одночасно. Прикладами таких спортивних симуляторів є FIFA, eFootball, NBA2K, NHL 20, Pro Evolution Soccer і World of Tanks.

Масова багатокористувацька онлайн рольова гра (MMORPG) - це жанр багатокористувацьких відеоігор, де велика кількість гравців спілкується один з одним у віртуальному світі, який існує навіть у відсутність конкретного гравця завдяки підтримці видавця гри. Гравцям пропонується взяти на себе роль вигаданого персонажа і керувати його діями. В цьому жанрі ігор гравці

зазвичай змагаються у створенні інфраструктури, розвитку економіки, армії і проведенні бойових дій проти інших гравців. В залежності від конкретної гри та її правил, можуть відбуватися бої 1 на 1, 2 на 2, 3 на 3 або 4 на 4. Прикладами таких дисциплін є Warcraft, StarCraft II і EVE Online.

Кіберспорт був названий "найбільшим явищем на ринку ігор з моменту випуску iPhone у 2007 році" Пітером Варманом, генеральним директором Newzoo, аналітичної служби даних [57].

Перші турніри зіграли в 1980-х роках. Atari провів свій перший турнір з Space Invaders у 1980 році. Цей турнір зібрав більше десяти тисяч учасників і вважається "насінням", що в кінцевому рахунку призвело до зростання такого плоду як кіберспорт. У 1990-х роках компанія з відеоіграми Nintendo та сервіс домашнього прокату фільмів та відеоігор Blockbuster почали спонсорувати чемпіонати світу. Ці чемпіонати успішно сприяли появі змагального геймінгу в різних формах. Едвардс стверджує, що гра від першої особи (FPS) Quake вважається першою електронною спортивною грою, оскільки її грали на турнірі Red Annihilation Quake, який спонсувала компанія Microsoft, і який відбувся на виставці Electronic Entertainment Expo (E3) 1997 року в Атланті, Джорджія, США [25].

За інтерв'ю Бейкера, переможець цього турніру, Денніс "Thresh" Фонг, занесений до Книги рекордів Гіннеса як перший професійний геймер в історії, отримавши використаний червоний кабриолет Ferrari 328GTS і \$ 5 000 як переможний приз [25].

На професійних кіберспортивних турнірах зазвичай проводять прямі трансляції матчів, а переможці отримують не тільки чемпіонський титул, але й частку призового фонду, яка може бути значною, особливо у відомих і популярних іграх. Суми винагороди можуть сягати кількох десятків мільйонів доларів, залежно від виду гри та її популярності. Наприклад, у жовтні 2021 року завершився The International 10, основний турнір з Dota 2, з призовим фондом у розмірі 40 мільйонів доларів, і команда Team Spirit стала переможцем, учасниками якої були також двоє українців. [4, 5].

На основі різних відкритих джерел і сучасних досліджень у сфері кіберспорту і комп'ютерних ігор, В. Вікуловим [1] була розроблена система періодизації розвитку кіберспорту в світі, яка включає шість різних періодів, кожен з яких має свої власні характеристики. (рис. 1.1.1-1.1.2):

- 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.

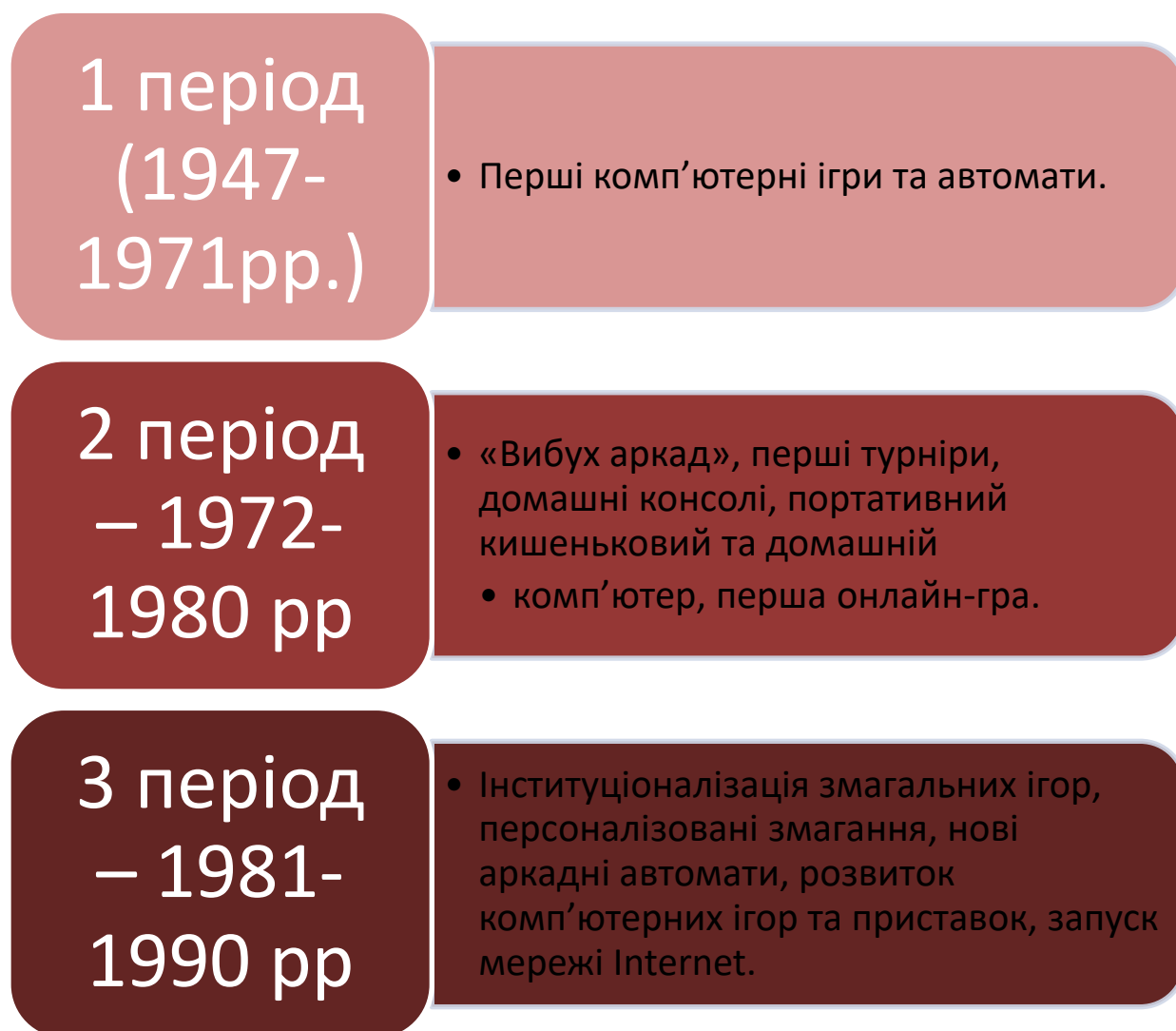


Рис. 1.1.1 Періодизація розвитку кіберспорту за В. Вікуловим



Рис. 1.1.2. Періодизація розвитку кіберспорту за В. Вікуловим

У період з 1947 по 1971 роки відбувся етап народження комп'ютерних ігор та ігрових автоматів. Перший відомий приклад інтерактивного розважального засобу, схожого на комп'ютерну гру, з'явився у 1947 році - це був ракетний симулятор. Через два роки після цього Алан Тьюрінг та Д. Чампернаун створили алгоритм для гри в шахи, і ще через рік Клод Шеннон розробив шахову програму. У 1952 році була створена гра "Хрестики-нулики", яка вважається першою грою, що базується на взаємодії між людиною і комп'ютером.

У кінці 1950-х та на початку 1960-х років були випущені перші багатокористувацькі ігри, які не були спрямовані на змагальний аспект, такі як SpaceWar, Tennis for Two, Asteroids, Pong, Heavyweight Champion, MazeWar та

Space Invaders. У вересні 1971 року був створений перший ігровий автомат для аркадної гри Galaxy Game.

Другий період, який тривав з 1972 по 1980 роки, був важливим в історії геймінгу. Цей період включав в себе події, такі як "Вибухаркад", перші турніри, з'явлення домашніх ігрових консолей і портативних кишенькових та домашніх комп'ютерів, а також перший в світі онлайн-гру.

У 1972 році відбувся перший кіберспортивний турнір із грою SpaceWar на PDP-10 в "Лабораторії штучного інтелекту" Стенфордського університету, де взяли участь близько 25 осіб. Переможцям була вручена річна підписка на журнал RollingStone, і ця невелика подія отримала велике висвітлення завдяки відомому журналісту Стюарту Бренду.

Також у 1972 році була представлена перша ігрова приставка Magnavox Odyssey. Почали з'являтися перші компанії, які розробляли ігри для 8-розрядних домашніх комп'ютерів. У 1978 році була розроблена перша багатокористувацька онлайн-гра MUD, яка дозволяла гравцям змагатися на відстані.

У 1980 році компанія Atari організувала турнір Space Invaders Tournament, в якому взяли участь понад 10 тисяч осіб. За словами першого у світі журналу Electronic Games, присвяченого виключно іграм, цей турнір закріпив за аркадними іграми статус серйозного хобі.

Третій період, який тривав з 1981 по 1990 роки, був важливим для розвитку кіберспорту. У цей період інституціоналізувалися змагальні ігри, з'явилися персоналізовані змагання, нові аркадні автомати, розвинулися комп'ютерні ігри та ігрові приставки, і було запущено мережу Internet.

Перший крок у інституціоналізації кіберспорту був зроблений у 1981 році з створенням організації Twin Galaxies. Пізніше з'явилася перша професійна команда з відеоігор - U.S. National Video Game Team (США). У 1982 році на телеканалі WTBS вийшла програма Starcade - перше телешоу про відеоігри з елементами змагального геймінгу, і через рік у телешоу "That's Incredible!" телеканалу ABC троє професійних гравців з аркадних ігор боролися

за звання національного чемпіона відеоігор.

З 1982 по 1986 роки всі популярні аркадні ігри переходили з автоматів на домашні комп'ютери, що призвело до появи ігрових картриджів і джойстиків.

Разом із цим, Nintendo випустила ігри, такі як Donkey Kong, Super Mario Bros і інші. Ще однією важливою подією для світу кіберспорту був запуск мережі Internet у березні 1989 року. Вихід в 1987 році відеогри Street Fighter відкрив шлях для змагань між гравцями, їх навичками і здібностями, і це призвело до створення жанру ігор файтинг. Турнір Powerfest, який провела корпорація Nintendo в 1990 році, вже тоді мав всі ознаки сучасних кіберспортивних змагань, включаючи змагання гравця проти машини (player-versus-machine) на стадії кваліфікації, де учасникам потрібно було набрати певну кількість очок, а також змагання гравця проти гравця (player-versus-player), де учасники турніру змагалися один з одним.

Крім того, у 1990 році компанія Nintendo провела великий кіберспортивний турнір - Nintendo World Championship, під час якого учасники мали досягти максимально можливого рахунку у міні-іграх, заснованих на хітах Nintendo, таких як Super Mario Bros, Rad Racer і Тетріс. Призами цього турніру були десять тисяч доларів США, кабриолет Geo Metro, телевізор і фігурка Маріо. Саме ці турніри пізніше стали моделями для всіх наступних великих кіберспортивних заходів.

Четвертий десятирічний період, а саме з 1991 по 2000 роки, був визнаний за епоху розвитку мережевих ігор та командних змагань, а також відзначився з'явою перших кіберспортивних ліг і організацій. Зростання кількості проведених турнірів, різноманітних дисциплін, розширення аудиторії і призових фондів, а також проведення першого чемпіонату світу з кіберспорту були також характерними подіями цього періоду.

У 1990-х роках, аркадні автомати поступово вийшли з моди і були витіснені ігровими консолями та персональними комп'ютерами. Також в цей період з'явилися інтернет-кафе. У 1993 році була розроблена гра Doom, а в 1996 році вийшла гра Quake - це були шутери від першої особи, які підтримували

можливість мережевої гри. Гра Doom сприяла народженню змагальної культури відеоігор і призвела до створення терміну "deathmatch" - віртуальних змагань між гравцями, спрямованих на багатокористувацьку комп'ютерну гру. Це також стимулювало розвиток спілкування в онлайн-іграх та можливість запису та перегляду ігрового процесу.

У 1994 році була заснована перша кіберспортивна організація - Dreamhack, яка відзначалася постійними великими турнірами. У 1996 році розпочався щорічний турнір з ігор жанру Fighting - Evolution Championship Series. Також, трохи пізніше була створена перша Кібератлетична Професійна Ліга (Cyberathlete Professional League, CPL), яка займалася організацією кіберспортивних турнірів та популяризацією серед глядачів. З 1997 по 2000 роки CPL поступово розширювала кількість проведених турнірів, різноманітність дисциплін і розміри призових фондів, і до 2000 року найвищий призовий фонд становив 200 тисяч доларів.

Південна Корея в цей період стала центром розвитку кіберспорту в Азії, особливо в стратегічній грі в реальному часі StarCraft, розробленої компанією Blizzard Entertainment. У 2000 році за підтримки міністерства культури, спорту та туризму Кореї була створена Кореїська кіберспортивна асоціація (KeSPA), метою якої було інституціоналізувати професійний геймінг та визнати його як вид спорту. Крім того, асоціація брала на себе організацію різних турнірів, підтримку кіберспортсменів і захист їхніх прав. У 2000 році за сприяння компанії Samsung відбувся перший світовий чемпіонат World Cyber Games, який став аналогом "Олімпійських ігор комп'ютерного спорту". Учасники цього міжнародного турніру були професійними геймерами з 17 країн світу, які змагалися у чотирьох різних дисциплінах: Age of Empires 2, FIFA 2000, Quake 3 і Unreal Tournament.

П'ятий період, який тривав з 2001 по 2011 роки, відзначився наступними подіями та розвитком кіберспорту:

Кіберспорт був офіційно визнаний видом спорту, а це призвело до збільшення аудиторії та інтересу ЗМІ до нього.

Гра Warcraft III: Reign of Chaos вийшла, що відзначилося як важливий момент в історії кіберспорту.

Започаткувалися нові великі кіберспортивні турніри, і призові фонди стали значно вищими. У багатьох країнах з'явилися цілодобові канали, спрямовані на кіберспорт, такі як OnGameNet (OGN) і MBCGame в Південній Кореї, GIGA Television в Німеччині, Xleague.tv в Британії та інші.

У 2002 році гра Warcraft III: Reign of Chaos була включена в програму World Cyber Games (WCG).

В 2003 році корпорації Intel і NVIDIA провели турнір Electronic Sport World Cup (ESWC) в Парижі, що став щорічним світовим подією з ігровими матчами, трансльованими перед живою аудиторією.

У 2007 році Mousesports, Fnatic і SK Gaming утворили лігу G7, яка об'єднала найбільші кіберспортивні організації.

Протягом цього періоду великі турніри постійно змінювали склад дисциплін ігор, включаючи Team Fortress Classic, Quake 4, Painkiller, Halo, DOOM 3, Counter-Strike: Source, Call of Duty, Starcraft 2, Mortal Kombat, Street Fighter, Need for Speed, Warcraft 3 та інші.

З'явилося багато організацій, які влаштовували кіберспортивні події, такі як PAX, Major League Gaming (MLG), Blizzcon, IEM, ESEA і багато інших.

У 2003 році була створена гра Warcraft III - Defense of the Ancients (DotA), яка поклала початок жанру MOBA.

У квітні 2009 року з'явилася перша комерційна незалежна гра у жанрі MOBA під назвою Demigod, а в жовтні вийшла гра League of Legends від Riot Games, яка популяризувала термін Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) для цього жанру.

У 2010 році Valve Corporation анонсувала свій проєкт у жанрі MOBA, Dota 2, який став конкурентом для League of Legends.

У 2011 році були проведені найбільші турніри з Dota 2 і League of Legends з високими призовими фондами і участю команд з усього світу.

Шостий період, який триває з 2012 року і до нашого часу, відзначається



наступними подіями та розвитком кіберспорту:

Кіберспорт був офіційно визнаний видом спорту в Україні, Франції, Південній Кореї, США, Росії і розглядається для включення в програму Олімпійських ігор. Також кіберспортивні дисципліни були введені у шкільну програму.

Починаючи з 2012 року, турніри із призовим фондом у 500 тис. доларів стали стандартом.

Дисципліни Dota 2 і League of Legends стали провідними у кіберспорті з 2012 року і залишаються домінантами до сьогодні.

У Dota 2, з початку чемпіонату The International 2013, була введена система компендіумів, які роблять ігри більш інтерактивними і дозволяють власникам отримувати предмети як нагороду.

Кіберспортивна інфраструктура національного та міжнародного рівня стала розвиватися активно. Кілька держав надають кіберспортсменам професійні статуси, а університети створюють кіберспортивні команди і виплачують стипендії студентам.

Команди професійних гравців отримують фіксовану заробітну плату.

Всі кіберспортивні турніри мають власні канали на стрімінгових платформах і регулярно транслюють матчі, до яких долучається велика аудиторія глядачів.

У 2018 році в кіберспорт прийшов формат франшизних ліг, як у професійних американських спортивних лігах типу NBA і NHL.

В 2013 році в США League of Legends була офіційно визнана спортивною дисципліною, а в 2015 році кіберспорт отримав статус олімпійського виду спорту другого рівня в Кореї.

У 2016 році Франція внесла кіберспорт до реєстру видів спорту.

Деякі міста включили дисципліни, такі як Dota 2, FIFA, World of Tanks, CodinGame, Hearthstone і Minecraft, у шкільну програму, розвиваючи навички стратегічного мислення та командної гри у дітей.

Україна визнала кіберспорт офіційним видом спорту у 2020 році.

Україна має дві провідні громадські організації, UESF і UPEA, які впливають на розвиток кіберспорту в країні.

Багато українських бізнес-компаній активно інвестують у кіберспорт та надають послуги у цій сфері, такі як WePlay Esports, Maincast і Gameinside.ua.

Українські команди, такі як Natus Vincere (Na'Vi) та Ageless Shooters, грають на міжнародних турнірах та виводять Україну на світову кіберспортивну арену.

Розширення кіберспортивної інфраструктури включає в себе кіберспортивні школи, які навчають молодих гравців та розвивають таланти.

Starladder та Maincast є провідними компаніями, які організовують кіберспортивні турніри та транслюють їхні матчі.

Узагальнюючи, можна сказати, що кіберспорт переживає активний розвиток і стає все більш важливою галуззю спорту та розваг.

## **1.2 Жінки та чоловіки в кіберспорті**

Через очевидну гендерну диспропорцію в електронному спорті дослідження про індивідуальні сильні сторони та переваги чоловіків і жінок у сфері змагальних ігор успішно виявили різні результати у проявах своїх здібностей у різних сферах геймінгу [13].

Теорія ролей стосовно статі надає цінні уявлення про постійну гендерну нерівність, яку спостерігають у різних сферах суспільства, включаючи робоче середовище. Ця теорія досліджує, як суспільні очікування, відомі як гендерні ролі, формують поведінку та можливості осіб на підставі їхньої сприйнятої статі. Ці ролі включають як описові норми (стереотипи щодо того, як чоловіки та жінки зазвичай поведуться), так і суджені норми (очікування стосовно того, як вони повинні поводитися). Теорія ролей стосовно статі вказує на те, що ці норми впливають на осіб через їхнє внутрішнє усвідомлення та зовнішнє підтримування, що сприяє підтримці гендерних нерівностей[24].

Центральним поняттям цієї теорії є розрізнення між комунікативними

рисами (асоційованими з жінками, такими як соціальна орієнтованість і сприяння) і агентними рисами (асоційованими з чоловіками, такими як амбіційність та незалежність). Ця категоризація має далекосяжні наслідки, що призводять до недооцінки "рожевих" робіт, які зазвичай пов'язані з жінками, і перешкоджають жінкам у лідерських позиціях. Теорія ролей стосовно статі підкреслює важливість визнання та викликання цих глибоко закорінених суспільних норм для ефективного вирішення проблем гендерних нерівностей.

Поглиблене дослідження гендерних стереотипів виявилось успішним не лише для того, щоб отримати інформацію про те, як ігрова поведінка відрізняється за статтю, але й також наголошує, що відмінності в здібностях між гендерами є упередженими і що жінки не мають відмінності в психоемоційних здібностях [14]. Крім того, дослідження Cassell і Jenkins виявило, що контакт із електронними іграми може стати для жінок точкою входу до галузей, суміжних з комп'ютером[15].

Дослідження Рея свідчать про те, що гендерні відмінності у відеоіграх пов'язані з чоловічою перевагою в орієнтуванні в просторі та схильністю до насолоди від конкуренції, порівняно з жінками.

Жінки, навпаки, більш зацікавлені у співпраці та надають більше значення спілкуванню та досягненню мети, а не перемозі та перевершенні когось[15, 45]. Ще одна велика відмінність у статі - це різниця в сприйнятті виграшу і програшу. Згідно з дослідженням Міллера, чоловіків мотивує змагання та отримання найвищого балу, тоді як жінки не так стурбовані перемогою та поразкою [40] Жінки частіше надають пріоритет емоційному задоволенню як перемозі, тоді як чоловікам потрібно вигравати цілком реальний приз або досягати конкретного результату [48].

Інші дослідження дивляться на гендерний поділ інакше. Згідно з одним дослідженням 2015 року, жінки не були настільки впевнені у своїх ігрових здібностях, порівняно з чоловіками, хоча й мали достатній рівень кваліфікації[18]. Однак дослідження довели, що це не через гендерні відмінності, а через жіночий спосіб вивчення та адаптації у відеоіграх [13].

Іншими словами, це може свідчити про те, що жінки вимушено вибирають грати в пасивній ролі та неохоче проявляють жагу до перемоги не тому, що погано грають, а тому, що у них недостатній досвід в комп'ютерній дисципліні.

Згідно цих досліджень, виключно досвід та час, проведений в грі, впливають на результат гравця, а не приналежність до певного гендеру.

Інші дослідження були проведені, щоб виявити відмінності між якістю виконання ігрових моментів між чоловіками та жінками у багатокористувацьких онлайн-іграх (ММО). Жінки, які грають в ММО, не поступаються продуктивністю дій (швидкістю реакції) порівняно з чоловіками [48]; однак жінки грають не так часто, як чоловіки, і зрештою припиняють грати взагалі.

Більшість досліджень вивчають причини, чому жінки не грають так багато, як чоловіки, і результати цих дослідження трактують, що наявність міцного стереотипу про те, що жінки поступаються чоловікам в ігровій діяльності відлякує гравчинь від гри у відеоігри [55]. Ці переконання і стереотипи заважають жінкам розвивати свої здібності та активніше брати участь у змагальній діяльності.

Крім того, гендерне упередження може вплинути на загальне сприйняття та заздалегідь поставити хрест на успішності жінок в певній діяльності.

Наприклад, дослідження [43] виявили, що гендерні стереотипи іноді призводять жінок до думки, що чоловікам більше пасує вивчення науки, техніки, інженерії та математики, ніж жінкам. Але цей стереотип давно був розвіяний.

Загалом, наявність стереотипу може вплинути на будь-кого через страх, що його будуть оцінювати за цим самим стереотипом [49].

Концентруючи свою увагу на стереотипах моторної функції, дослідження 2006 року довело попередні висновки. А саме - результати чоловіків-гольфистів були нижчими, в порівнянні з жіночими, коли їм сказали,

що жінки схильні досягти кращих результатів у навичках удару [10].

Ці дослідження показують, що жінки грають так само добре, як і чоловіки, а відмінності у виконанні завдань походять не від самої статі, а від окремих її індивідуумів. Крім того, гендерні стереотипи перешкоджають рівноправній участі жінок не лише в кіберспорті, а й у всіх сферах життя, що призводить до «самопоширюваного порочного кола, яке має негативні наслідки на безсумнівно значущі контексти, які існують поза іграми» [13].

### 1.3 Різниця в зображенні гендеру в ігровій індустрії

Попередні дослідження гендерного представлення у відеоіграх демонструють гендерно-упереджене навколишнє середовище. Наприклад, аналіз показав, що відеоігри містять більше чоловічих персонажів ніж жіночих персонажів [54]. Крім того, жіночі персонажі відеоігор здебільшого сексуалізовані та сексуально об'єктивовані [9, 23]. Ці аспекти можуть сподобатися чоловікам, але геймерки не можуть асоціювати себе з гіпер сексуалізованими персонажами. Ця проблема досі існує в реальному світі і переймати цей компонент у віртуальний – просто безглуздо.

Дослідження Funk-a і Buchman-a [26], де вони проводили анкетування серед дівчат-підлітків у 2016 році, показує негативний зв'язок між грою у відеоігри та самосприйняттям. Ролі, які виконують чоловічі та жіночі персонажі в іграх теж різні. З дослідження Ivory [36] щодо гендерного представлення в оглядах на онлайн ігри, виявилось, що активні персонажі-чоловіки згадуються в 75% рецензій, тоді як активні персонажі-жінки описані лише в 33% рецензій.

Крім того, незважаючи на те, що жіночі персонажі були недостатньо представлені, їх сексуальність і привабливість обговорювалася набагато більше, ніж привабливість чоловічих персонажів [36].

*Чи створення жіночих персонажів у відеоіграх - це занадто велика робота?*

Це може звучати як риторичне питання, але насправді це була одна з

головних тем обговорення на конференції E3 2014 року - найбільшій події в індустрії відеоігор [41].

Проблема виникла після того, як Джеймс Тер'єн, технічний директор європейської компанії Ubisoft, розповів торговому виданню VideoGamer, що остання частина популярної гри від Ubisoft, *Assassin's Creed*, не буде мати гравних жіночих персонажів через те, що, цитата: «це б подвоїло роботу» [43].

Реакція була різкою і негативною - особливо коли колишнього розробника Ubisoft Джонатана Купера (Jonathan Cooper) запитали, скільки роботи потрібно було б вкласти. На що він відповів, цитата: «На мою освічену думку, я б оцінив це як день або два роботи. Не замінюючи 8000 анімацій при цьому» [21].

#### *Damsels in distress (дівчина в біді)*

Термін "Дівчина в біді" є перекладом французького виразу "demoiselle en détresse". "Demoiselle" просто означає "молода леді", в той час як "détresse" означає, приблизно, тривогу або відчай, спричинену почуттям покинутості, безпомічності або небезпеки [50].

Як троп, "Дівчина в біді" є прийомом сюжету, в якому жіночий персонаж опиняється в небезпечній ситуації, з якої вона не може вийти самостійно і її повинен рятувати чоловічий персонаж, де зазвичай це надає основний стимул або мотивацію для квесту головного героя.

У відеоіграх це найчастіше досягається шляхом викрадення, але це також може приймати форму заморожування або утримання демоном.

У 1999 році розробник відеоігор 'Rare' працював над новою оригінальною грою для Nintendo 64 під назвою "Dinosaur Planet" [19].

Гра мала мати 16-річну героїню на ім'я Кристал, одного з двох ігрових персонажів. Їй доручалося подорожувати в часі, боротися з доісторичними монстрами за допомогою свого магічного посоха і рятувати світ. Вона була сильною, вона була дієздатною, і вона була героїчною (рис.1.2).

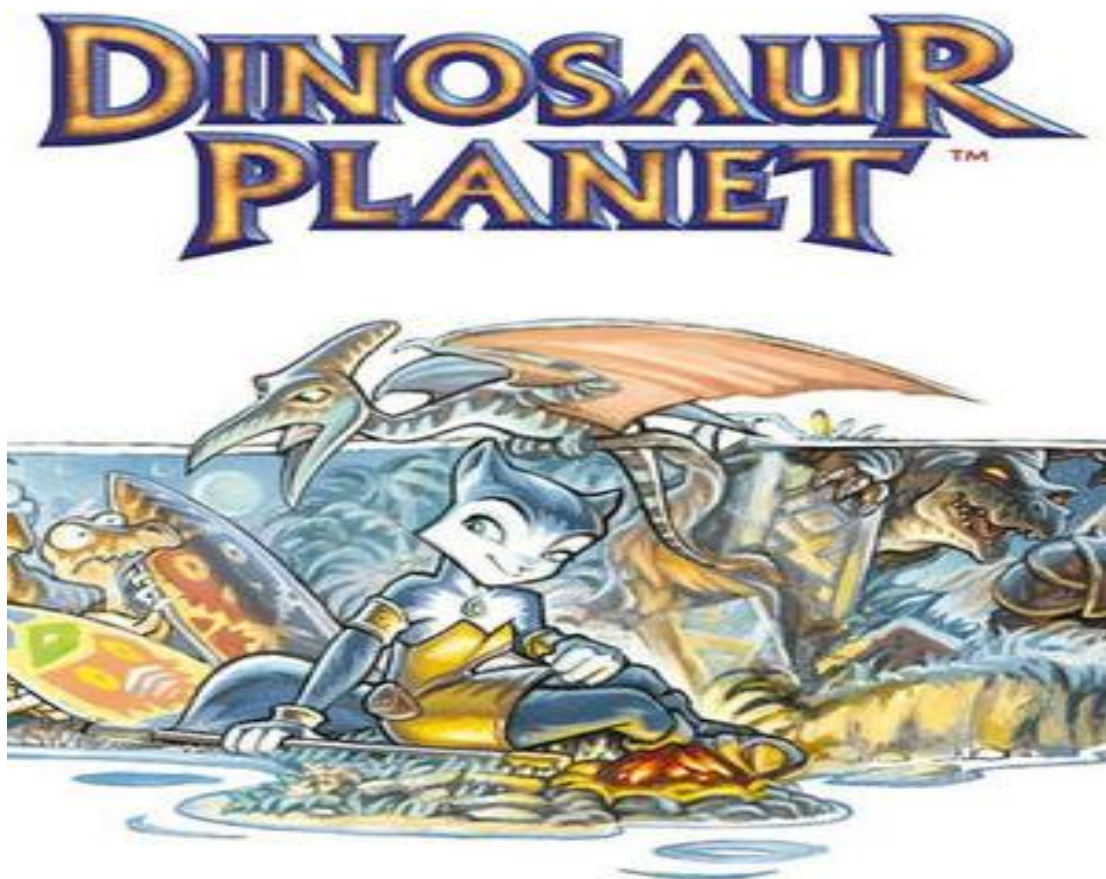


Рис. 1.2.(Dinosaur Planet, розробники –  
«Rare», видавництво – «Nintendo»)

Досить класно, правда? Було б, якщо б гра побачила світ в такому вигляді. Коли розробка проекту наближалася до завершення, легендарний дизайнер відеоігор, Shigeru Miyamoto, жартома говорив, що він вважає, що це повинна бути третя частина його франшизи "Star Fox" замість цього.

Протягом наступних двох років він і Nintendo саме це і зробили. Вони переписали і переконструювали гру і випустили її як "Star Fox Adventures" для Game Cube в 2002 році [20].

У цій переробленій версії колишній головний персонаж, Кристал, перетворилася на "Дівчину в біді" і проводить більшу частину гри у в'язниці з кришталевої клітини, очікуючи, коли її врятує новий герой, Фокс МакКлауд (рис. 1.3).

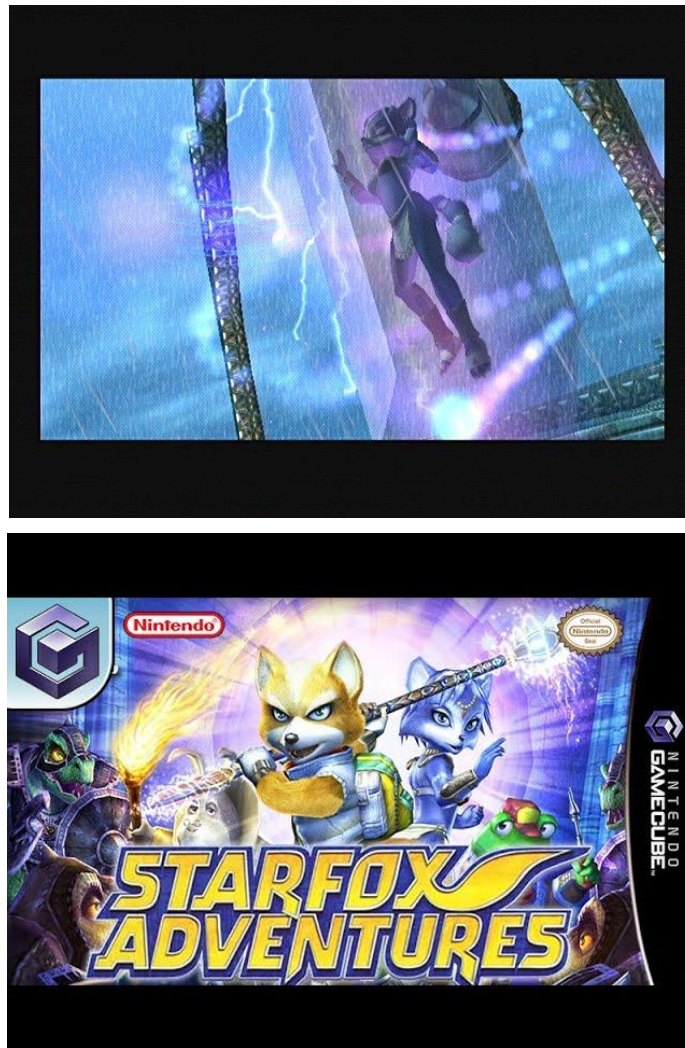


Рис. 1.3.(Star Fox Adventure, 2002, розробники – «Rare», видавництво – «Nintendo»)

Прикладів використання в відеогрі тропу «Дівчина в біді» безліч, починаючи принцесою Peach з серій відеоігор «Super Mario» від тих же Nintendo, закінчуючи найсвіжішими франшизами на ринку відеоігор.

До речі, з 20 франшиз серії «Super Mario», принцесу Peach викрадають в 18 з них, надалі експлуатуючи один з найбільш поширених гендерних штампів та стереотипів в історії відеоігор [27].

Коментуючи троп «Дівчина в біді», Аніта Саркісян (канадсько-американська феміністка, критик ЗМІ, блогерка та публічна діячка), робить висновок, цитата: «Шаблон подачі жінок як фундаментально слабких, неефективних або в кінцевому підсумку неспроможних має більші наслідки,



ніж просто персонажі та конкретні ігри, в яких вони з'являються.

Ми повинні пам'ятати, що ці ігри існують не в вакуумі. Вони стають все більш важливою та впливовою частиною нашої загальної соціальної та культурної екосистеми. Насправді цей троп використовується в реальному світі, де вже розповсюджені відстали, сексистські погляди. Сумно визнавати, що велика частина населення світу все ще прихильна до глибоких сексистських переконань, згідно з якими жінки, як група, повинні бути приховані, захищені і забезпечені чоловіками.

Переконання, що жінки якимось "природньо слабка стать", є глибоко укоріненим соціально-конструйованим міфом, який, звісно, є абсолютно хибним, але ця ідея посилюється та утримується, коли жінок постійно зображують як хворі, крихітні та беззахисні створіння. » [27].

#### **1.4 Гендерна нерівномірність в кіберспорті**

Кіберспорт є однією з найшвидше зростаючих та найпопулярніших індустрій у світі, проте існує значна гендерна нерівність в цій галузі. Хоча деякі жінки успішно виступають в кіберспорті, їхній внесок є надзвичайно низьким у порівнянні з чоловіками.

За останні кілька років кількість жінок-кіберспортсменок значно збільшилась, проте все ще є дуже низькою порівняно з чоловіками. За даними звіту "Global Esports Market Report 2021"[46] компанії Newzoo, жінки становлять менше 10% гравців професійних кіберспортивних команд. Згідно з даними компанії Statista [32], у 2022 році 48% геймерів у США назвали себе жінками, і ця цифра зростає. У 2021 році 45% становили жінки.

Геймерки частіше грають в ігри на своїх мобільних пристроях, ніж чоловіки. За даними дослідницької компанії Newzoo, жінки активніше грають на мобільних пристроях (32% грають п'ять днів на тиждень проти 28% чоловіків)[46].

Розглянемо кілька ключових аспектів дискримінації за гендером в сучасному кіберспорті.

*Чоловіки – кращі гравці.*

У своєму влогу під назвою "Правда про жінок і кіберспорт"[22], стрімер Twitch і впливова особистість в соціальних медіа Девін Неш (Davın Nash) досліджує представленість жінок в геймінгу та кіберспорті. Він стверджує, цитата: "Є багато людей, які вважають, що жінки або гірше грають в кіберспорті, або гірше в змагальних іграх, ніж чоловіки."

Він обговорює різні дослідження щодо жінок і чоловіків у геймінгу, перед тим як зробити висновок, цитата: "Я ретельно вивчив це та провів багато годин на дослідженнях цього питання, і наскільки нам відомо, є досить багато доказів, що свідчать про те, що жінки грають відеоігри так само добре, як і чоловіки. Але ми повинні бути справедливими, правда? Давайте подивимося на дослідження, які показали, що вони гірше грають в відеоігри. О, їх просто немає. Дійсно, жодного. Я шукав скрізь і не знайшов жодного дослідження, яке показує, що жінки грають гірше в відеоігри."

У великому дослідженні «Do Men Advance Faster Than Women?»[24], було проведено аналіз даних з двох ігор: «EverQuest II» та «Chevaliers' Romance III», де порівнювалися гендерні розбіжності в ігровій змагальній діяльності за певний часовий термін.

Результатами дослідження було те, що порівняно з чоловіками, жінки менше приваблені конкурентними жанрами та елементами гри, мають менше досвіду гри та проводять менше часу, граючи. Ці різниці можуть спричинити схильність жінок до допоміжних ролей у грі, слабкого виступу, зниженого інтересу та подальшого переконання, що чоловіки краще підходять для конкурентної гри.

Також дослідження вказує, що в результаті двох тестів показали один результат - у обох дослідженнях жінки виступали принаймні так само добре, як і чоловіки. Також було уточнено, що основний гендерний ефект, що вказує на те, що в середньому жінки можуть не просувати своїх персонажів так далеко, як

чоловіки був підтверджений. Однак швидкість розвитку жінок, що є справжнім показником виступу, щонайменше така сама, як і у чоловіків (і в деяких випадках перевершує чоловіків). Тому різницею в кіберспортивних успіхах між гендерами є не скіл або вміння грати, а в мотивації продовжувати це робити протягом довгого часу [24].

### *Заробітна плата жінок нижча, ніж у чоловіків*

Жіночі професійні геймерки заробляють на мільйони менше, ніж їхні чоловічі колеги. Dota 2 має найбільший призовий фонд серед кіберспорту, але жодна жінка гравець ніколи не виграла чемпіонат світу. Фактично, за даними BBC [36], лише 0,002% (6 300 доларів США) зі суми у 235 мільйонів доларів США, вирученої в Dota 2, було виграно жінками.

Сайт Esportsearnings.com[51] показує, що серед топ-300 гравців за всі часи немає жіночих гравців. Найкраща з жінок у заробітку в кіберспорті - Саша "Scarlett" Гостин - посідає 378-е місце у світі. Виграші в турнірах - це не єдиний спосіб для жінок-кіберспортсменок заробляти на життя, але різниця в зарплаті за статтею простягається і на інші сфери кіберспорту. За даними The Guardian [42], невелика кількість жінок займає посади оплачуваних гравців, і тільки три [38] з 100 найвище оплачуваних творців на Twitch є жінками. З відчутно меншими можливостями заробітку, кіберспорт не є повноцінною кар'єрою для більшості жінок-гравців. Крім того, звіт [29] показує, що жінки-гравці заробляють менше ніж чоловіки-гравці в середньому. Наприклад, топ 100 професійних гравців за 2022 рік разом заробили \$192.4 мільйони, а топ 100 гравчинь за цей же рік заробили призових на \$2.8 мільйонів. Різниця між заробітками майже в 7 тисяч відсотків (6,863%).

BesteOnlineCasinos [30] провів дослідження щоб визначити, в яких країнах спостерігається найбільший гендерний розрив в оплаті праці в кіберспорті. У цьому дослідженні порівнюються загальні доходи чоловіків і жінок-геймерів у всьому світі. Виявляється, Фінляндія є найгіршою країною для професійного кіберспорту серед жінок.

Фінські геймерки заробляють у середньому 332 долари на рік. Це дорівнює лише 7 центам на кожні 100 доларів, зароблених чоловіками-геймерами. Для порівняння середній річний заріток чоловіків становить 459 925 доларів. Це величезна 99,93% різниця між двома зарплатами.

#### *Домагання, токсичність та знуцання*

Домагання, з якими стикаються жінки через свою стать у кіберспорті, є широко поширеними та шокуючими. Як повідомляє Девін Неш у своєму влозі "Правда про жінок та кіберспорт"[22], як жінці "приєднуючись до індустрії кіберспорту або бути конкурентною гравчиною, вам доведеться подолати кожну особу, яка каже вам повернутися на кухню." Інші способи, якими жінок ображають онлайн, включають телефонування поліції, розкриття особистих даних, лютування, гріфінг, використання ботів, ненависть у мовленні та знуцання під час голосового чату онлайн. Окрім низького представництва в кіберспорті, жінки також стикаються зі стереотипами та дискримінацією. Наприклад, деякі чоловіки можуть не сприймати жінок серйозно у цій галузі, або вважати їх менш компетентними в порівнянні з чоловіками.

Як показує дослідження 2021 року, зроблене Reach3 Insights [56], під час опитування близько 900 геймерок у США, Китаї та Німеччині, вони розповіли про проблеми, з якими вони стикаються в ігровому середовищі: 77% респондентів сказали, що під час гри вони зазнавали домагань за ознакою статі, зокрема:

- лайки та образи
- неприйнятні сексуальні повідомлення
- чоловіки залишають гру, коли з'ясовують, що гравець – жінка

Щодо гендерної токсичності в ігровій індустрії вдало висловилася Аніта Саркісян (Anita Sarkeesian) в інтерв'ю GameDaily.biz[6], цитата: "Жорстокість не виникає на пустому місці. Коли трапляється щось неприйнятне, недостатньо обвинувачувати лише кількох причетних. Ми повинні розглянути умови, які дозволили цьому статися. Які ролі відіграли всі інші навколо них? Хто був спільником? Що в нашій культурі моделювало і винагороджувало таку

поведінку? Які системи влади та пригнічення присутні в цих динаміках? Нам потрібно порушити цикли шкоди та запобігти майбутньому насильству. Недостатньо реагувати лише на поточні випадки шкоди, які стаються зараз. Ми намагаємося знову приховати це під килимом? Чи робимо ми щось для запобігання подібному в майбутньому?"

Щодо конкретних дій у боротьбі проти гендерної дискримінації у Аніти є також певні думки, цитата:"Ми серйозно повинні підвищити свій рівень навичок - створювати міцніші способи спілкування між собою, здорові стосунки, навички деескалації, навички комунікації, вираз власних почуттів у недеструктивний спосіб та вкладати зусилля в відучення від токсичних наративів і переконань. Кожне невелике рішення, яке ви приймаєте, кожна справу, яку ви розглядаєте, ви повинні розглядати через призму всіх цих аспектів.

Нам потрібно створити робоче середовище, де, існують чіткі шляхи висвітлення проблем, коли обговорюють особу, яка перебивається на засіданні, коли робиться нецензурний жарт, коли пропонується персонаж, що ґрунтується на шкідливих стереотипах, де б не використовувалась помста і відплата, або покарання і мовчання."

Також варто зазначити, що Аніта Саркісян створила платформу, на якій люди, які зазнали дискримінації не тільки граючи в ігри а й роблячи їх, можуть звернутися за допомогою до експертів та отримати підтримку та ознайомитися з порадами щодо уникнення цих ситуацій у майбутньому.[34]

## **Висновки до розділу 1**

Отже, можна зробити висновок, що в кінці 1990-х років почалося становлення та розвиток загальної ідеї кіберспорту, який відзначався збільшенням аудиторії, зростанням призових фондів і збільшенням кількості учасників.

З гендерною диспропорцією в електронному спорті виникають проблеми. Гендерні стереотипи впливають на участь чоловіків і жінок у грі.

Стереотипи також впливають на сприйняття та досягнення в іграх. Дослідження показують, що різниця в грі залежить від індивідуальних здібностей, а не статі. Гендерні стереотипи заважають рівноправній участі жінок у грі та інших сферах життя. Необхідно боротися з цими стереотипами для створення більш рівноправного спільноти гравців.

Дослідження гендерного представлення у відеоіграх підтверджують наявність гендерного упередження в цій індустрії. Відзначено надмірне використання чоловічих персонажів і сексуалізацію жіночих персонажів. Це створює негативну атмосферу для жінок геймерів та негативно впливає на їхнє самосприйняття. Загалом, гендерні проблеми в індустрії відеоігор вимагають уваги і зусиль для створення більш рівноправного та інклюзивного середовища для всіх геймерів і геймерок.

У світі кіберспорту спостерігається значна гендерна нерівність. Хоча кількість жінок, які займаються кіберспортом, зросла, вони все ще становлять менше 10% професіоналів у цій галузі. Дослідження не підтверджують, що жінки грають гірше в ігри, ніж чоловіки, і показують, що різниця полягає в мотивації продовжувати грати.

Заробітна плата жінок-кіберспортсменок набагато нижча, ніж у чоловіків, і лише дуже невелика частина призових фондів у кіберспорті виграється жінками. Жінки також мають обмежені можливості заробітку у галузі, і це ускладнює їм розвиток кіберспортивної кар'єри.

Домагання, токсичність і дискримінація становлять серйозну проблему для жінок у кіберспорті. Вони стикаються з різними формами образ та знущань через свою стать, що створює негативне ігрове середовище. На жаль, ця дискримінація та стереотипи ускладнюють участь жінок у кіберспорті та підтримують гендерну нерівність.

Все це вказує на необхідність подальших зусиль для створення більш рівного та прийняттого ігрового середовища для всіх, незалежно від статі, а також для підтримки та сприяння жінкам у розвитку в кіберспорті.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи дослідження:

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

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

В процесі наукового дослідження було опрацьовано 62 джерела науково-методичної літератури, з них 60% – іноземною мовою.

Аналіз науково-методичної літератури і джерел інтернет проводили для визначення стану питань за темою дослідження, обґрунтування актуальності теми кваліфікаційної роботи і визначення завдань дослідження.

Це дозволило вивчити існуючі дані, погляди, підходи і сучасні уявлення як вітчизняних, так і зарубіжних авторів з проблеми гендерної дискримінації у геймерському та кіберспортивному середовищах. В процесі першого завдання нами були сформульовані мета роботи, визначено актуальність і новизну, проведений аналіз дозволив виявити основні напрями; визначити напрямок і перспективи власних досліджень.

**2.1.2. Метод анкетування** (опитування) використовувався в роботі з метою визначення думок респондентів стосовно гендерної дискримінації в геймерському та кіберспортивному середовищах (додаток А). В опитуванні прийняло участь 102 респондента, які активно грають в різні кіберспортивні дисципліни. З яких 83 (81,4%) опитуваних респондентів – чоловіки, 18 (17,6%) - жінки та одна людина, яка ідентифікує себе як небінарну. Середній вік

респондентів – 23,5 років. Для реєстрації відповідей респондентів ми використовували додаток Google Forms і розроблену нами форму опитування (анкету), (Додаток А).

Опитування проводилося серед гравців та фахівців з кіберспорту. Отримані результати було використано в експериментальному розділі кваліфікаційної роботи.

**2.1.3. Методи математичної статистики.** У роботі для систематизації, обробки і використання статистичних даних ми використовували методи статистичної обробки даних [64]. Визначення і підбір статистичних методів здійснювався на підставі рекомендацій, викладених в спеціальній літературі [4, 83]. Результати, що були отримали під час проведення анкетування дають змогу відобразити кількісну залежність у вигляді графіків, діаграм, таблиць за допомогою статистичної обробки даних [83].

З метою обробки отриманих даних ми використовували стандартні рогорамні пакети Statistica 6.0. (Stat Soft), MS Excel.

**2.1.4. Метод експертної оцінки** використовувався з метою визначення думки наших експертів щодо значущості технічної та тактичної підготовки та дій кіберспортсменів в різних дисциплінах (додаток Б).

Застосовувався метод переваги (ранжування), де експерти розставляли оцінювані об'єкти по рангу в порядку погіршення їх значимості, місце, зайняте кожним з виділених об'єктів, визначалося числом набраних ним балів: чим менша сума балів, тим вище зайняте місце (тим більш значущим є даний об'єкт). Ступінь узгодженості думок опитуваних експертів перевірялася за допомогою обчислення коефіцієнта конкордації Кендалла [31].

Методика групової експертизи складається з формування завдань; відбір і комплектування групи експертів; складання плану експертизи; проведення опитування експертів; аналіз і обробка інформації експертного оцінювання.



З метою встановлення статистичної значущості коефіцієнта конкордації  $W$  використовувався критерій узгодження Пірсона  $\chi^2$ . А емпіричне значення  $\chi^2_{\text{емп}}$

порівнюємо з табличним, відповідним прийнятому рівню значущості  $\alpha$  і числа ступенів вільності  $k = n-1$ .

Якщо  $\chi^2_{\text{емп}} > \chi^2_{\text{кр}} (\alpha; k)$ , то коефіцієнт конкордації  $W$  вважався статистично значущим на обраному рівні значущості 0,05, а думки експертів – узгодженими [31]. В експертній оцінці брали участь 7 експертів, які є представниками кафедри кіберспорту, професійними гравцями та тренерами.

## 2.2. Організація дослідження

Дослідження проводилося в період з жовтня 2022 р. по листопад 2023 р. в три етапи з послідовним вирішенням поставлених завдань.

**На першому етапі дослідження** (жовтень 2022 р – лютий 2023 р.) нами проводилось вивчення літературних джерел, періодичної літератури, нормативно-правових документів, інформаційних матеріалів щодо визначення ознак гендерної нерівності в кіберспорті. Також нами було проведено опитування (анкетування) та досліджено різні думки респондентів відповідно до завдань дослідження.

**На другому етапі дослідження** (березень 2023 р – липень 2023 р.) робота була спрямований на визначення гендерної нерівності в кіберспорті та пошук оптимальних шляхів для вирішення цієї проблеми в українському кіберспорті, підготовлено перший і другий розділи роботи.

**На третьому етапі дослідження** (серпень 2023 р – листопад 2023 р.) Проведено статистичну обробку отриманих даних і підготовлено всі розділи роботи, презентацію до захисту.

Дослідження було проведено на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України.

## РОЗДІЛ 3

### ОСНОВНІ ОЗНАКИ ГЕНДЕРНОЇ НЕРІВНОСТІ В КІБЕРСПОРТІ

#### 4.1. Дослідження комунікативної поведінки геймерів

Кіберспорт – індустрія, що розвивається. Однак, незважаючи на те, що комп'ютери, ігрові консолі та навіть технології віртуальної реальності були введені, щоб однаково звертатися до статей, більшість гравців все ще, як правило, чоловіки.

У даному розділі містяться дані щодо результатів опитування геймерів, яке охоплює їх досвід гендерної дискримінації, а також вміст програми для навчального тренінгу з формування спортивної етики у кіберспортивних командах, описи професійних характеристик кіберспортсменів і кіберспортивних тренерів

Світ спорту забезпечує плідну арену для вирішення питань гегемонії у формі домінування та влади чоловіків і збереження цієї влади над жінками. Подібно до спортивної індустрії, індустрія кіберспорту була здебільшого організована чоловіками та для чоловіків, що призвело до створення надзвичайно чоловічого інституту. Розвиток і категорії кіберспортивних ігор також мають тенденцію узгоджуватися з тим, що традиційно вважається чоловічою діяльністю, як-от шутери від першої особи та ігри-симулятори спорту. Обмежена кількість жінок-гравців на сцені кіберспорту призвела до припущень, що жінки грають не так часто, менш вправні, віддають перевагу менш змагальним форматам і функціям і, зрештою, не можуть конкурувати на тому ж рівні, що й гравці-чоловіки, через притаманні гендерні відмінності, однак це уявлення виявилось хибним, скоріше, відмінності між чоловіками та жінками-гравцями в кіберспорт спричинені іншими аспектами – досвідом, культурними припущеннями та іншими умовами, які перешкоджають або перешкоджають участі жінок.

Традиційно вважається, що у спорті чоловіки мають перевагу над жінками. Однак електронні ігри чи кіберспорт, де фізичні атрибути не такі

необхідні, все ще поділяються за статтю. Незважаючи на зростаючу популярність кіберспорту, низька представленість жінок-гравців вказує на потребу розуміти досвід жінок-гравців під час онлайн-ігор. Наша робота зосереджені на дослідженні геймерів із позитивними та негативними відгуками та сексуальними домаганнями в просторі кіберспорту.

Завдяки анонімності онлайн-простори можуть сприяти дискримінації та ворожості по відношенню до жінок та інших недостатньо представлених груп. Анонімна участь громадськості може призвести до ефекту розгальмування, що дозволяє онлайн-користувачеві відмежуватися від своїх анонімних онлайн-дій.

Кіберспорт — це надзвичайно різноманітна міжнародна індустрія, яка охоплює кілька ігрових жанрів — від бойових ігор «один проти одного» до злагоджених командних боїв і «королівських битв» до колекційних карткових ігор — і багаторівневих інвестицій — від аматорських ігор із друзями для розваги до повної зайнятості професіонали. У Сполучених Штатах 97 мільйонів людей грають в багатокористувацькі онлайн-ігри, які здебільшого є кіберспортом [30]. Зараз у багатьох закладах освіти є як офіційні кіберспортивні команди, так і окремі клуби, а деякі заклади надають стипендії видатним гравцям.

Інвестори дивляться на кіберспорт як на можливу сферу зростання доходів ігрової індустрії через такі можливості, як медіа-права, спонсорство, продаж сувенірів, реклама та квитки на живі події. Для гравців значний дохід приходить через платформи для трансляції в прямому ефірі, як-от Twitch, де професійні або просто знамениті гравці транслюють свою гру та спілкуються з аудиторією.

Проте, як і онлайн-відеоігри загалом, спорт також відомий тим, що створює токсичне середовище, де образи та агресивні дії є звичайним явищем. На жаль, це підтверджує аргументи багатьох фахівців [4, 48, 49], що, хоча ранні дослідження ігор зосереджувалися на стереотипних уявленнях, більшість гравців відчувають травму, пов'язану з ідентичністю, від рук інших гравців, а не від гри як такої.

Некомерційна правозахисна група Anti-Defamation League повідомила, що 83% дорослих зазнали переслідувань, граючи в багатокористувацьку онлайн-гру, як і 60% підлітків. Це було правдою, навіть якщо 99% респондентів опитування також повідомили про дуже позитивний досвід під час гри. Деякі з найпоширеніших випадків насильства на основі ідентифікації пов'язані зі статтю та сексуальністю, причому 49% гравців і 38% гравців-диваків повідомили про домагання на цій основі. Більше семи десяти відсотків гравців повідомляють, що іноді або завжди приховують свою особу під час гри в результаті попереднього досвіду жорстокого поводження.

Жінки-гравці та кольорові гравці часто уникають використання голосового чату як тактики, щоб приховати свою особистість, незважаючи на те, що це значно перешкоджає їхній здатності брати участь у грі високого рівня. Жінки та квір-гравці стикаються з набагато більшою кількістю сексуальних домагань, ніж інші гравці [4, 44, 9]. Професійний гравець League of Legends Біофрост у 2022 році оприлюднив себе як гея через Twitter і написав, що «знаходиться на межі страху втратити роботу, якщо скажу правду».

Кіберспортивні команди, ліги та пов'язані платформи намагалися вирішити цю токсичну культуру, здебільшого для того, щоб заохотити подальші інвестиції та основні рекламні партнерства. Кіберспорт є унікальним серед видів спорту тим, що розробники ігор мають повну виконавчу владу над своїми іграми, що дозволяє їм виконувати дії, які були б майже неможливими у великому спорті.

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

Враховуючи більшу вибірку, можна стверджувати, що результати цього дослідження можна більш надійно узагальнити на ширшу сукупність.

У наступних розділах представлені дослідження перед обговоренням загальних наслідків цієї роботи.

На базі кафедри кіберспорту та інноваційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України було розроблено анкету-опитувальник «Проблема гендерної нерівності в кіберспорті» й розповсюджено серед гравців за допомогою додатку Google Forms через найбільш популярні месенджери і соціальні мережі..

В опитуванні прийняло участь 102 респондента, які активно грають в різні кіберспортивні дисципліни. З яких 83 (81,4%) опитуваних респондентів – чоловіки, 18 (17,6%) - жінки та одна людина, яка ідентифікує себе як небінарну. Середній вік респондентів – 23,5 років.

Встановлено, що найбільш популярною грою серед респондентів є Dota 2 – 35,3%, на другому місці – CS:GO – 24,5% , а на третьому PUBG – 8.8% (рис.3.1).

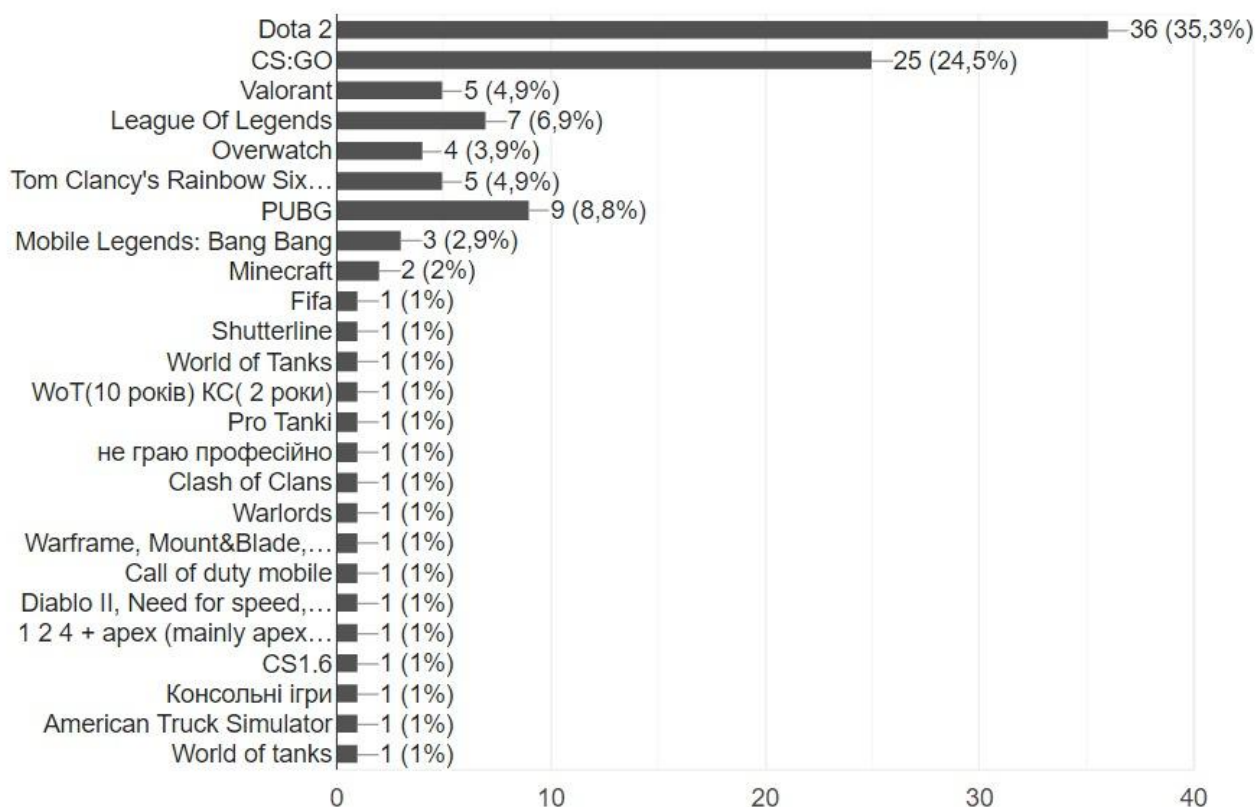


Рис.3.1. Кіберспортивна дисципліна яку обрали респонденти (n=102)

На питання «Як часто Ви були свідком прояву гендерної дискримінації у вашій кіберспортивній дисципліні?» тільки 22,5% респондентів відповіли – «ніколи», (рис.3.2).

Частими свідками прояву гендерної дискримінації були 56% жінок, «інколи» відповіли - 28% «ніколи», 11% - «постійно» і 5% відповіли – «часто». У гравців чоловіків відповіді на це питання розподілились наступним чином «ніколи»-62%, «іноді» - 15%, «постійно» - 5%.

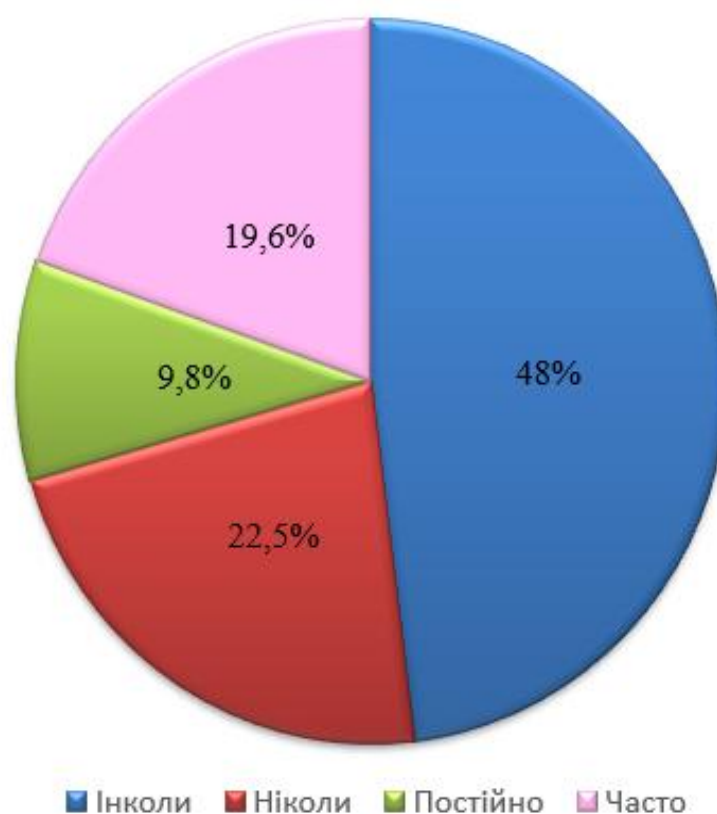


Рис.3.2. Відповіді респондентів на питання:

«Як часто ви були свідком прояву гендерної дискримінації у вашій кіберспортивній дисципліні?» (n=102)

Анонімний характер онлайн-просторів у поєднанні з низьким рівнем гендерної різноманітності в кіберспорті, як правило, створює вороже середовище для тих, хто не відповідає стереотипу традиційного кіберспортивного гравця.

На питання «Як часто у Вашому колективі присутні прояви гендерної дискримінації» тільки 41,2% респондентів вибрали «ніколи», (рис. 3.3).

Варіант «дуже часто» вибрали 6%, «постійно» - 7,8%. Але найбільше респонденти вибрали варіант «Інколи, буває» - 45,1%, що говорить нам про поширеність проблеми та несерйозне ставлення до неї учасників кіберспортивної спільноти в Україні.

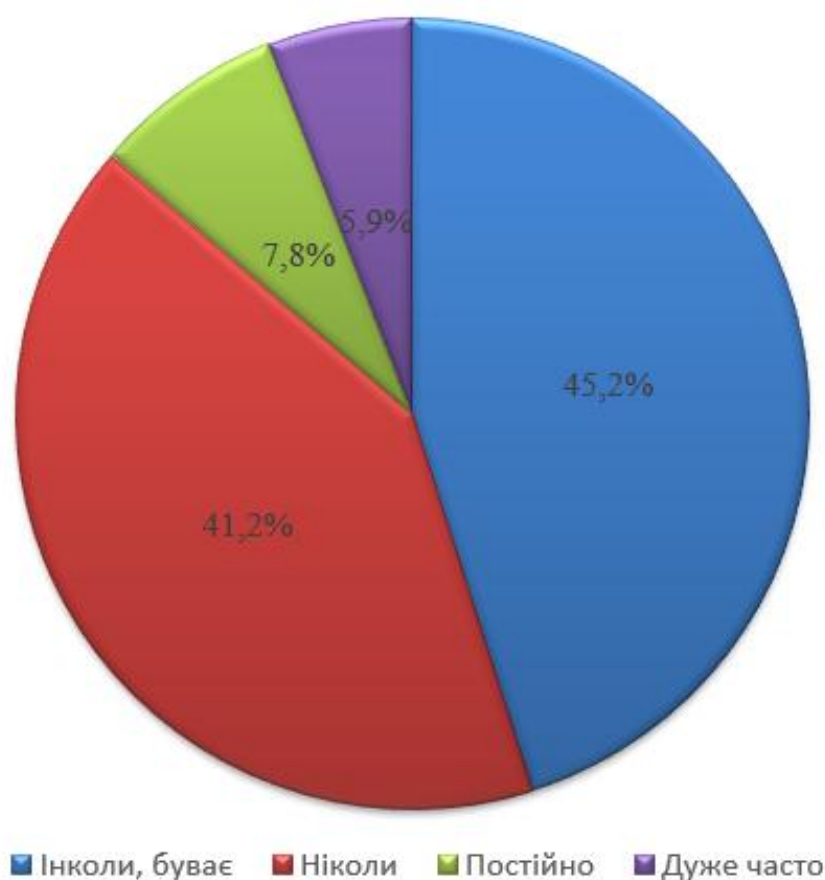


Рис.3.3 Відповіді респондентів на питання:  
«Як часто у Вашому колективі присутні прояви гендерної дискримінації?» (n=102)

Керуючись рамками гегемоніальної маскулінності та дискримінації у ставленні, це дослідження оцінювало досвід чоловіків і жінок-учасників кіберспорту з дискримінацією та ворожістю в ігровому середовищі кіберспорту.

Результати показали, що жінки-учасники кіберспорту повідомили про випадки дискримінації ставлення частіше, ніж їхні колеги-чоловіки, тоді як учасники-чоловіки повідомили, що відчують ворожість частіше.

Для визначення особливостей гендерної нерівності в кіберспорті, нами було проведене опитування серед гравців (табл.1). Було запропоновано відповісти на питання «Які види дискримінації Ви зустрічали під час гри?», нами було запропоновано наступні варіанти відповідей:

- a. Токсичність (негативні вирази, образи, погрози)
- b. Небажання грати в одній команді
- c. Спонування до вибору «правильної» ролі (сапорт, 40ілер)
- d. Сексизм (Приклад – «твоє місце на кухні, а не за комп'ютером»)
- e. Сексуальна об'єктивізація (жіночі персонажі змальовані «доступними», напівоголеними)

*Таблиця 1*

**Відповіді респондентів на питання: «Які види дискримінації Ви зустрічали під час гри?»**

Відповіді на питання	Жінки (%)	Чоловіки (%)
Токсичність (негативні вирази, образи, погрози)	27	41
Сексизм (Приклад - "твоє місце на кухні, а не за комп'ютером")	24	25
Небажання грати в одній команді	17	19
Сексуальна об'єктивізація (жіночі персонажі змальовані "доступними", напівоголеними)	17	0
Спонування до вибору "правильної" ролі (сапорт, хілер)	15	15

Соціологічні та структурні обмеження, ймовірно, перешкоджають багатьом жінкам розвиватися як гравцям, наприклад, як попередні зустрічі з



негативними стереотипами призводять до того, що люди, пов'язані з цим стереотипом, пристосовуються до несприятливих припущень.

На питання «Чи бачили Ви позитивні приклади боротьби з гендерними стереотипами в кіберспорті», (рис. 3.4), респонденти не дали чіткої відповіді. Позитивно на цей рахунок дають відповідь 37,3% людей, які пройшли опитування, «Ні» - 32,4%, «Важко відповісти» - 30,4%. Бо не тільки в Україні, але й у всьому світі ще немає адекватних та дієвих способів боротьби з дискримінацією за гендером чи статтю. Це проблема, яку слід вирішувати на всіх організаційних рівнях. Тільки якщо приділити цьому питанню достатньо уваги можна суттєво вплинути на цю ситуацію.

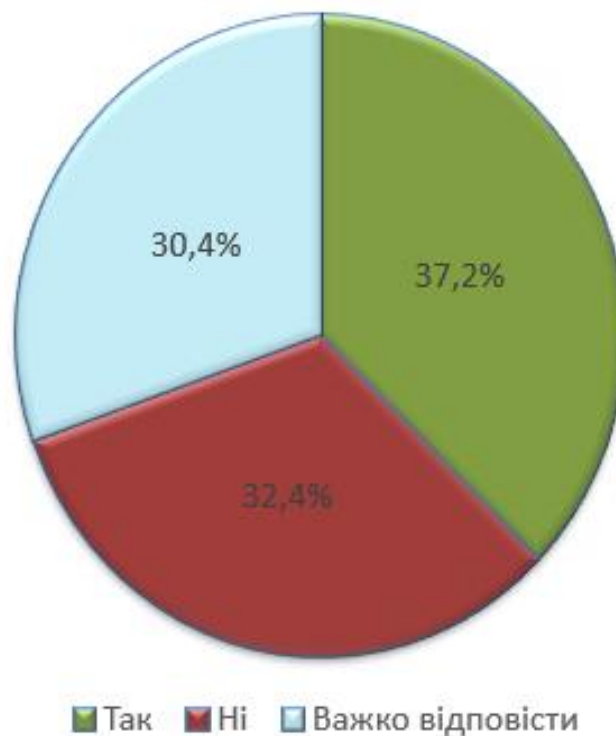


Рис.3.4. Відповіді респондентів на питання:

«Чи бачили Ви позитивні приклади боротьби з гендерними стереотипами у кіберспорті?» (n=102)

Визначаючи середовище, де найчастіше проявляються ті чи інші види нетерпимості та дискримінації, нашим кореспондентам було задано питання:

«На Вашу думку, де найчастіше присутні прояви гендерної дискримінації?» (рис.3.5).

«Під час тренувань/початку ігрової діяльності» варіант вибрало 12,7% опитуваних, хоча коментар від 22-ої річної жінки про те, що «навіть до початку ігрової діяльності» можна зустріти певні види дискримінації та коментарю про те, що проблема відчутна у «всіх вище згаданих варіантах» від 23-х річного чоловіка наштовхує на висновки, що відсоток цього варіанту трохи більших. Й те, що жінка стикається з проблемами навіть до того, як почне тренувальну діяльність в кіберспортивних дисциплінах.

Це означає, що жінку-геймерку сприймають не як початківця, який хоче навчитися чомусь, а інопланетянку, якій не місце серед чоловіків та роблять висновки про її здібності виходячи зі статі чи гендеру.

Але все ж, більшість респондентів вважають, що найчастіше прояви нетерпимості та дискримінації за гендером трапляються під час «Змагальної діяльності» - 40,2%. Жінка не може відчуватися захищеною і в соціальних мережах, бо варіант «Соціальна діяльність (соціальні мережі/соціум)» вибрало 38,2% респондентів.

Цікаво, що «професійну діяльність», респонденти не вважають такою, де б жінки відчували себе в небезпеці від наративів та ярликів – тільки 8,8%.

Але аналізуючи це зі сторони того, що жіночий кіберспорт це доволі «закрита» комуна – то справді, всередині соціуму без упереджень та жартів «про кухню» ти відчуваєш себе більш комфортно.

На Вашу думку, де найчастіше присутні прояви гендерної дискримінації?

102 ответа

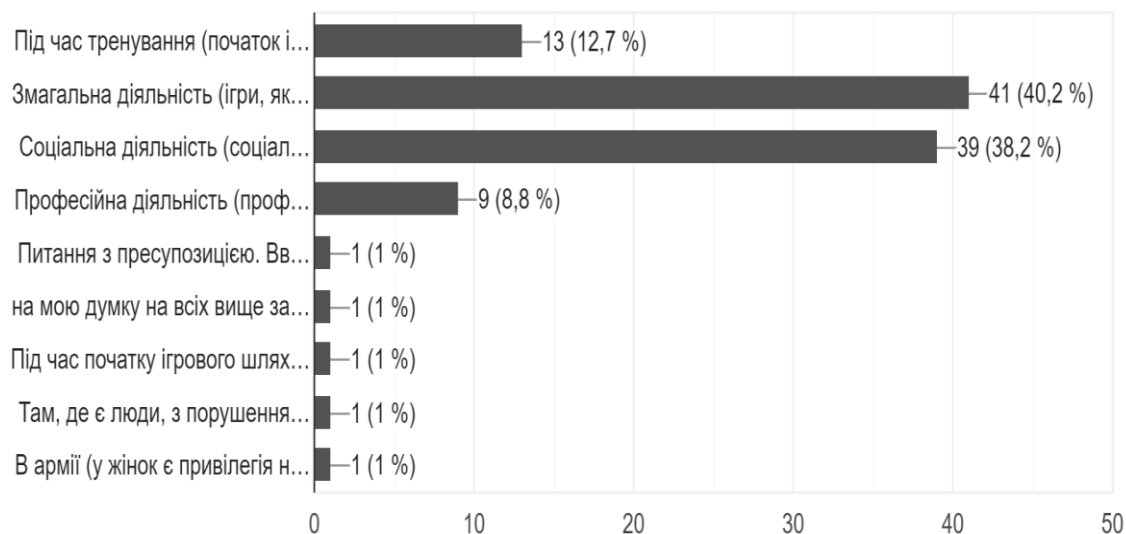


Рис.3.5. Відповіді респондентів на питання:  
«На Вашу думку, де найчастіше присутні прояви гендерної дискримінації?»»

Якщо проблема існує то треба частіше проговорювати про неї з людьми, які безпосередньо формують аудиторію кіберспорту. На питання, чи «Чи має людина з великою аудиторією (стрімер, професійний гравець, медійна особистість) пояснювати фанатам, що дискримінація за гендером це неправильно?», респонденти надали наступні відповіді (рис. 3.6):

«Так, це допоможе якомога більшій частці людей змінити своє ставлення» - вибрало 53,9% опитуваних. «Залежить від людини та її фанатів» - 30,4%. Тільки 15,7% дали відповідь «Ні, не повинна». Що цікаво, 100% респондентів, які надали останню відповідь – чоловіки.

Аналізуючи відповіді можна дійти висновку, що майже для половини опитуваних піднімання питання дискримінації за гендером та спроби вирішити дану проблему є необов'язковими, або зовсім не вартими уваги.

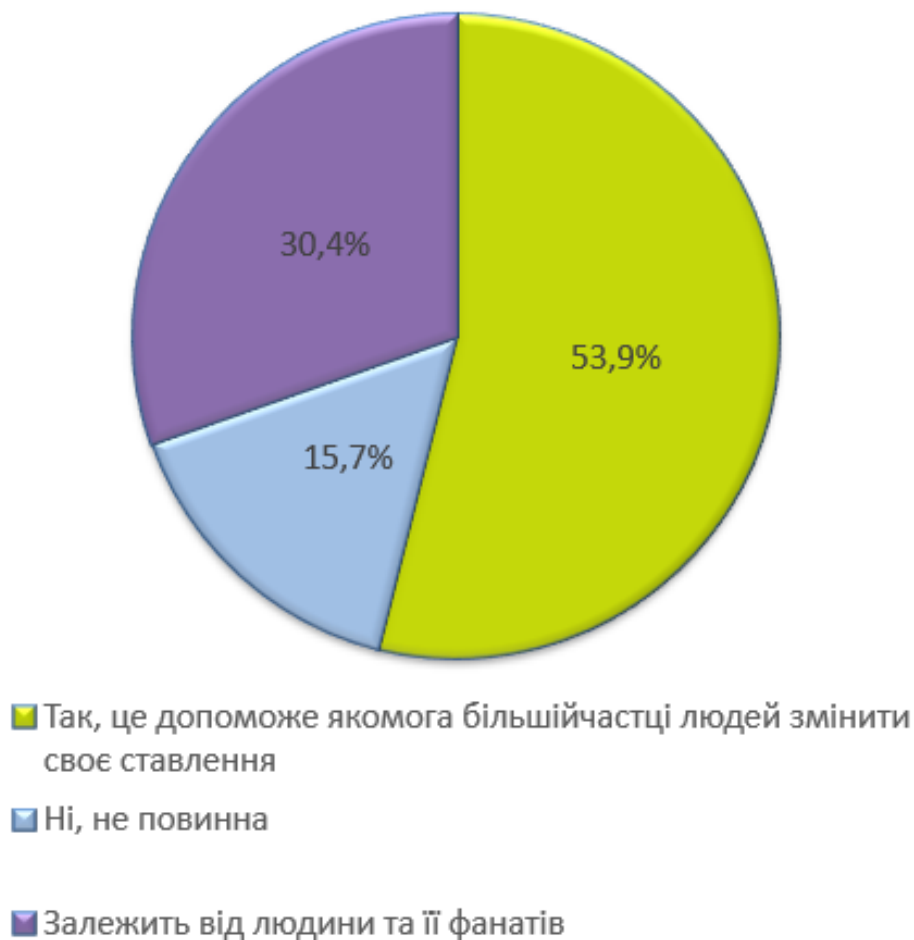


Рис.3.6. Відповіді респондентів на питання:

«Чи має людина з великою аудиторією (стрімер, професійний гравець, медійна особистість) пояснювати фанатам, що дискримінація за гендером це неправильно?»

Актуальність питання підтверджують відповіді наших респондентів на питання «Чи вважаєте Ви це опитування актуальним?»(рис. 3.7).

Майже 70% (69,6%) дали відповідь «Так, на часі». 20,6% вибрали «Складно відповісти». 9,8% не вважають, що це питання актуальне і вибрали варіант «Ні».

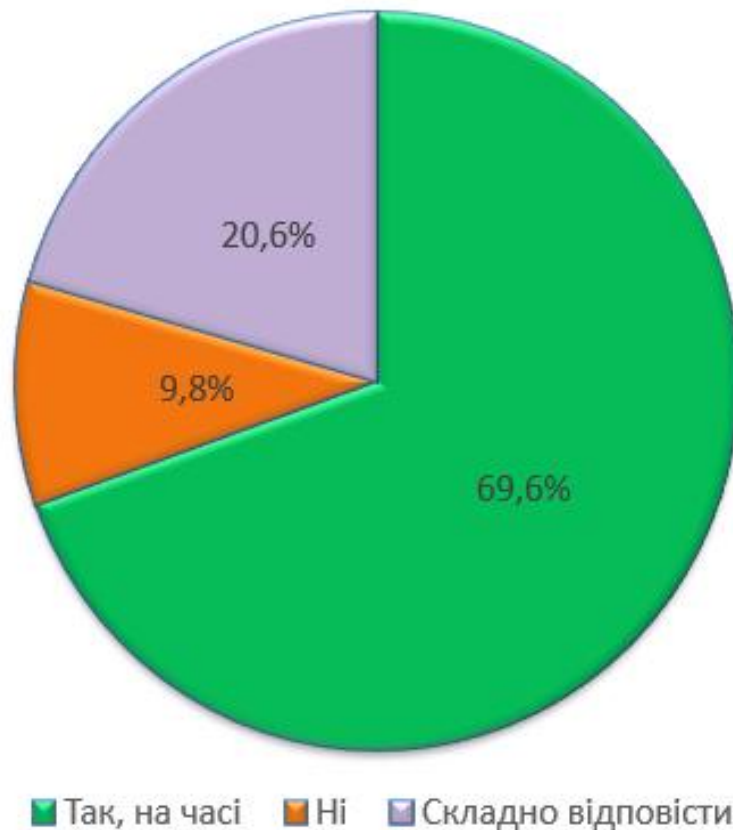


Рис.3.7. Відповіді респондентів на питання: «Чи вважаєте Ви це опитування актуальним?»

Прямі наслідки сексистського відгуку, ворожості та дискримінації залишаються недостатньо вивченими, але вкрай актуальними. Схоже, що кіберспорт має гіпермаскулінну культуру, як і традиційні види спорту, включаючи об'єктивізацію та виключення жінок. Традиційні спортивні дослідження вказують на значний вплив цієї культури на жінок-спортсменок це душевний біль, погіршення психологічного здоров'я та погіршення самопочуття.

Зміни мають відбуватися на всіх рівнях та злагоджено між собою. Якщо всі ланки будуть працювати на запобіганні проблеми, а не вирішені її, то ще можливо побудувати соціум, де не буде дискримінації за гендером. Аніта Саркісян дуже вдало висловились на цю тему, цитата[50]:

«Коли трапляється щось неприйнятне, недостатньо обвинувачувати лише кількох причетних. Ми повинні розглянути умови, які дозволили цьому статися. Які ролі відіграли всі інші навколо них? Хто був спільником? Що в нашій культурі моделювало і винагороджувало таку поведінку? Які системи влади та пригнічення присутні в цих динаміках? Нам потрібно порушити цикли шкоди та запобігти майбутньому насильству. Недостатньо реагувати лише на поточні випадки шкоди, які стаються зараз. Ми намагаємося знову приховати це під килимом? Чи робимо ми щось для запобігання подібному в майбутньому?»

У наступному розділі будуть надані рекомендації, спрямовані на поліпшення ситуації в українському кіберспорті. Ці рекомендації охоплюють організацію змагань у галузі кіберспорту та враховують правові аспекти цього питання. Вони спрямовані на створення комплексної стратегії для запобігання виникненню проблем у кіберспорті і подальшого їх вирішення на всіх рівнях.

### **Висновки до розділу 3**

У висновку можна сказати, що кіберспорт, як і традиційний спорт, має свої власні проблеми з гендерною нерівністю, гендерними стереотипами та токсичним середовищем. Ці проблеми включають в себе чоловіче домінування в галузі, сексуальні домагання та образи, анонімність як фактор дискримінації та токсичність середовища для гравців.

З іншого боку, кіберспорт також є перспективною індустрією з можливістю заробітку та інвестицій. Проте, важливо вирішувати питання гендерної рівності та безпеки в онлайн-середовищі, щоб створити сприятливі умови для всіх гравців та забезпечити їм можливість розвиватися у цій індустрії без обмежень та страхів.

Незважаючи на те, що жінки-гравці стають більш помітними учасницями просторів кіберспорту, майбутні дослідження повинні продовжувати вивчати проблему гендерної нерівності в кіберспорті.

Поведінкові патерни гендерної дискримінації прослідковуються і в сучасному українському кіберспорті. Як показало дослідження, проблему існує, але до неї або ставляться несерйозно, або зовсім не хочуть її вирішувати. Жінки-геймерки продовжують зазнавати безпідставних утискань в українському кіберспортивному середовищі.

Результати цієї роботи спрямовані на те, щоб допомогти індустрії кіберспорту, а також науковцям в розробці нової політики щодо створення відповідних просторів для ентузіастів кіберспорту та професіоналів.

## РОЗДІЛ 4.

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Щоб успішно протистояти та давати відсіч дискримінаційним патернам та створити більш інклюзивне та справедливе середовище в кіберспорті, необхідно вжити широкого спектру заходів на всіх рівнях управління цією галуззю.

Починаючи від федерацій та організацій, які керують кіберспортом, та закінчуючи самими звичайними гравцями, ця проблема вимагає глибоких змін і свідомих дій.

У своєму дослідженні, Балинська О.М., доктор юридичних наук, запропонувала такі кроки для вирішення проблеми[8]:

1) *Збільшення чисельного представництва жінок* є важливим феміністичним проектом у різноманітних інституційних умовах.

Однак сама кількість не гарантує гендерної рівності. У спорті, наприклад, дискримінація жінок-спортсменок існує, незважаючи на збільшення їхнього чисельного складу протягом останніх десятиліть. Це проявляється у низьких заробітних платах та відсутності рівних можливостей для жінок у зайнятті керівних посад.

Склад керівництва має важливе значення для формування норм, які впливають на гендерну структуру організації. Наприклад, більше жінок на політичних посадах може призвести до розробки політики, спрямованої на захист інтересів жінок. Корпоративні посади, де працюють жінки на керівних посадах, зазвичай мають менший гендерний розрив у зарплаті. Гендерний дисбаланс у ключових ролях важливий для всього спорту як соціальної діяльності.

2) *Трансформація структур і систем представництва* в структурах управління та менеджменту.

Для вирішення системних проблем, включаючи дискримінацію, необхідно встановити ефективне та прозоре управління у сфері спорту, яке



сприяє створенню культури, що дійсно є справедливою, доступною, інклюзивною та сприятливою. Це означає визнання, управління та врегулювання конфліктів інтересів.

Також це передбачає перебудову структур і систем з метою забезпечення більшої різноманітності та представництва в органах управління та управлінських структурах, включаючи пошук талановитих лідерів для керування спортивними організаціями, і розробку надійних кодексів поведінки, на які можна спиратися. Належне управління також включає незалежні та прозорі розслідування та ефективні процедури правового захисту у випадках дискримінації.

Управління спортом на всіх рівнях повинно гарантувати ефективний нагляд за дотриманням прав людини, а в разі виникнення негативних ситуацій надавати доступні та ефективні засоби правового захисту.

*3) Поява додаткових нормативних гарантій що забезпечують недопущення гендерної дискримінації.*

Після дворічного процесу консультацій з більш ніж 250 спортсменами та іншими зацікавленими сторонами, Міжнародний олімпійський комітет сьогодні опублікував свої нові "Принципи МОК стосовно справедливості, інклюзивності та недискримінації на підставі гендерної ідентичності та статевих особливостей" [35].

Ці принципи підкреслюють важливість того, щоб кожна людина, незалежно від її гендерної приналежності чи статевих особливостей, мала можливість займатися спортом у безпечному середовищі, вільному від переслідувань, яке визнає і поважає її потреби та індивідуальність. Принципи також підтримують інтереси всіх, особливо спортсменів, участь у справедливих змаганнях, де ніхто не має недобросовісної чи надмірної переваги перед іншими учасниками.

Інша дослідниця, Жаровська І.М., доктор юридичних наук, відокремлює такі вагомні проблеми у сфері нерівності гендерних аспектів у спортивній діяльності сьогодення [58], які вдало накладаються і на кіберспорт:

1) *Гендерне співвідношення тих, хто займає керівні посади, як і раніше зміщується в бік більшості чоловіків.*

I. Claringbould, A. Knoppers провели опитування, в якому брали участь 15 спортивних журналістів та 32 члени керівних рад спортивних організацій, з метою вивчення того, як парадоксальні гендерні практики сприяють та поглиблюють викривлене гендерне співвідношення. Результати свідчать про те, що практика гендерної нейтральності, нормальності та пасивності сприяла підсиленню та збереженню поточного гендерного дисбалансу [45].

2) *Дискримінація на підставі жіночої статі широко розповсюджена в спорті.*

У спортивних організаціях жінки залишаються меншістю, особливо на посадах управління, і попередні дослідження вказують на те, що основною причиною може бути сексизм. За дослідженням Lauren C. Hindman і Nefertiti A. Walker, проведеним на основі інтерв'ю та щоденних записів жінок-керівників, які працюють у чоловічій професійній спортивній лізі, встановлено, що культура спортивних організацій закріплює сексизм, включаючи упередження та об'єктивізацію жінок.

Сексизм виявляється в щоденному спілкуванні жінок зі своїми начальниками, колегами та іншими співробітниками, з якими вони спілкуються у рамках своєї роботи. Цей досвід призводить до професійних та емоційних наслідків, з якими жінки стикаються, вживаючи стратегії, що допомагають їм вижити в спортивній індустрії [33].

3) *Відсутність виваженої спортивної нейтрально-гендерної лінгвістики.*

Проблеми, пов'язані з цим, включають лінгвістичну нерівність, яка, на перший погляд, може здатися незначною, але, насправді, вона сприяє формуванню нерівностей та гендерної дискримінації.

Використання чоловічого роду в мовленні передбачає мовну припущену перевагу чоловіків, і це стосується не лише чоловіків, а загалом всіх осіб. У результаті аналізу 16 телевізійних трансляцій студентських баскетбольних ігор, які включали жінок і чоловіків, дослідники виявили, що однією з ключових

відмінностей у коментарях було постійне використання чоловічої термінології, навіть у випадках, коли вона не відповідала жіночим іграм, наприклад, спортсменок називали "захисниками".

Таке мовне зневаження щодо статі є ще одним способом, яким жіночий спорт у лінгвістичному відношенні зведений до мінімуму і розглядається як менш цінний через процес асиметричного маркування статі. Процес цей полягає в тому, що чоловік розглядається як немаркована категорія, тоді як жінка маркується.

Ще одним прикладом є ідентифікація жіночих спортивних змагань як "жіночих", тоді як спортивні змагання серед чоловіків просто називаються "спортивними", при цьому жінок розглядають як "інших", а чоловіків – як універсальну норму [47].

*4) Проблема нерівномірного висвітлення спортивних змагань залежно від гендерної приналежності учасників.*

За винятком Олімпійських ігор і Чемпіонату світу з футболу серед жінок, в мас-медіа зовсім недостатньо уваги приділяється іншим жіночим спортивним подіям, і ця проблема існує вже десятиліттями. У такій ситуації можливий прогрес можна вважати майже недосяжним.

Представлення спорту та спортсменів у ЗМІ може сприяти формуванню шкідливих гендерних стереотипів. Зазвичай ЗМІ відображають жінок-спортсменок як жінок в першу чергу, звертаючи увагу на їхні особисті якості, вік або особисте життя, в той час як чоловіків представляють як сильних, незалежних і домінуючих спортсменів. Навіть при тому факті, що жінки складають близько 40% усіх учасників спорту, в інформаційному просторі жіночий спорт отримує лише близько 4% уваги. У цьому обмеженому висвітленні жінок часто об'єктивують або принижують [32].

Інша дослідниця, Іваницька Б.В., кандидат наук із соціальних комунікацій, більш детально описує проблематику гендерного аспекту в кіберспорті [3], та надає свої рекомендації щодо боротьби з гендерною нерівномірністю в кіберспорті.

*Основними проблемами жіночого кіберспорту можна вважати наступні:*

- відсутність зразків для наслідування;
- гендерну дискримінацію;
- переслідування та токсичність;
- нижчий рівень заробітку, ніж у чоловіків;
- несприйняття жінок як цільової групи ігрової індустрії;
- недостатнє висвітлення проблем гендерної дискримінації жінок у кіберспорті в засобах масової інформації (ЗМІ).

*Рекомендації щодо вирішення цих проблем:*

1) Підсилити участь жінок у кіберспорті можна шляхом збільшення їх представництва в кіберспортивних клубах і асоціаціях, створення сильних жіночих персонажів у відеоіграх, зростання кількості жінок-розробників ігор, підтримки жінок-гравців у кіберспортивних медіа, надання більш великих стипендій жінкам у кіберспорті і покращення кіберспортивної психіатричної допомоги для жінок, які постраждали від насильства.

2) Створення окремих жіночих і чоловічих кіберспортивних команд дозволить жінкам конкурувати в безпечному середовищі, не переживаючи домагань і гендерної дискримінації.

3) Забезпечення жінок-гравців більшою підтримкою і ресурсами є важливим. Кіберспортивні організації повинні заохочувати гравців-жінок і надавати їм такий самий рівень підтримки, що і їхнім чоловічим колегам.

4) Перегляд розміру призового фонду для чоловіків і жінок може сприяти стимулюванню жінок-кіберспортсменок розвивати свою кар'єру в індустрії онлайн-ігор.

5) Розвиток гендерної компетентності у системі освіти є важливим завданням. Це має розпочатися з дитячого віку, і основну роль у цьому мають відігравати педагоги та батьки.

Щоб вирішити проблему гендерної дискримінації в українському кіберспорті, ми вивчили різні дослідження та надали практичні рекомендації.

### **1. Збільшення представництва жінок в кіберспорті:**

- Створення програм підтримки жінок-гравців і жіночих команд у кіберспортних клубах та асоціаціях.
- Заохочення розробки ігор, які мають сильних жіночих персонажів і сприяють включеності жінок.
- Запровадження стипендій та фінансової підтримки для жінок у кіберспорті з метою зменшення гендерного розриву у заробітних платах.

### **2. Створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті:**

- Формування окремих жіночих і чоловічих кіберспортивних команд для зменшення домагань і гендерної дискримінації.
- Організації можуть встановити правила поведінки для гравців і глядачів, а також вживати заходів для боротьби з онлайн-домаганнями та образами. Модерація чатів і форумів також може бути корисною.
- Проведення навчання та освіти для гравців, тренерів і фанатів кіберспорту щодо токсичності та гендерного булінгу.

### **3. Забезпечення рівних можливостей і підтримки:**

- Забезпечення жінок-гравців тим самим рівнем підтримки, що і їхні чоловічі колеги, у кіберспортивних організаціях.
- Важливо заохочувати більшу участь жінок та гравців інших менш представлених груп в спортивних командах. Це може включати в себе активне набір, створення спеціальних програм для підтримки та розвитку цих гравців.
- Застосування більш справедливих призових фондів для чоловіків і жінок у турнірах та змаганнях.

### **4. Зміна структури та управління:**

- Реформа структур управління кіберспортом для забезпечення більшої різноманітності і представництва жінок.

- Пошук талановитих жінок-лідерів для керування спортивними організаціями.

- Розробка надійних кодексів поведінки та ефективних процедур правового захисту у випадках гендерної дискримінації.

### **5. Розширення освіти та освітніх програм:**

- Запровадження гендерної компетентності в освітніх програмах, починаючи з дитячого віку.

- Федерації та організації кіберспорту можуть запровадити навчальні програми та курси з гендерної рівності, включаючи навчання з усвідомлення стереотипів та антидискримінаційні заходи. Це може допомогти гравцям та іншим учасникам кіберспорту розуміти важливість рівних умов для всіх.

- Підтримка педагогів і батьків у вихованні свідомого підходу до гендерної рівності.

### **6. Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ:**

- Сприяння висвітленню проблем гендерної дискримінації жінок у кіберспорті в ЗМІ.

- Пропаганда гендерної рівності та відмова від дискримінації повинні бути активною частиною комунікаційної стратегії кіберспортивних організацій. Це може включати в себе освітні кампанії та розповсюдження інформації про проблеми дискримінації.

- Професійні гравці та особистості в кіберспорті можуть стати прикладом і публічно виступити за гендерну рівність та відмову від дискримінації. Їхні голоси можуть мати великий вплив на спільноту.

- Подолання стереотипів і недостатньої уваги до жіночого кіберспорту у медійних ресурсах.

### **7. Розробка ігор та організація змагань:**

- Заохочувати розробку ігор з сильними жіночими персонажами та сприяти включеності жінок в ігровій індустрії.

- Встановити стандарти для жіночих та чоловічих команд на змаганнях, щоб зменшити можливість дискримінації та домагань.

- Гарантувати рівність призових фондів для чоловіків і жінок у турнірах та змаганнях.

Ці кроки мають на меті створення більш справедливого, рівного та інклюзивного середовища для жінок у кіберспорті та зменшення гендерної дискримінації в цій галузі. Важливо також впроваджувати ці рекомендації на практиці та систематично оцінювати їх ефективність для досягнення гендерної рівності українському кіберспорті.

На основі запропонованих рекомендацій щодо вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті, був розроблений список й запропонований експертам для ранжування найбільш ефективних на думку експертів

Експерти провели оцінку семи рекомендацій, спрямованих на вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті. (табл. 2) Шляхом експертної оцінки, згідно узгодженої думки експертів ( $W=0,826$ ;  $p<0,05$ ), де  $W$  – оцінка важливості, а  $p$  – ступінь значущості, визначено, що найбільш важливою рекомендацією задля вирішення проблеми гендерної дискримінації в кіберспорті є зміна структури та управління.

*Зміна структури та управління (Місце у рейтингу - 1):*

Рекомендація щодо зміни структури та управління визнана найефективнішою. За її реалізацію передбачається перегляд організаційної структури кіберспортивних організацій та управлінських практик для сприяння більш рівному представництву жінок. Ця рекомендація визначає основний напрямок для змін в системі та вказує на потребу створення сприятливого середовища для жінок у кіберспорті.

*Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ (Місце у рейтингу - 2):*

Експерти визнають важливість засудження гендерної дискримінації в ЗМІ. Вони вказують на великий вплив ЗМІ на формування гендерних стереотипів і підкреслюють необхідність активного виступу проти гендерної дискримінації в цій сфері для забезпечення справедливого відображення та сприяння змінам у гендерних уявленнях.

Таблиця 2

**Пріоритетні рекомендації щодо вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті (n=7)**

№	Рекомендації	W=0,826; p<0,05		
		Середній ранг	Сума рангів	Місце у рейтингу
1	Збільшення представництва жінок в кіберспорті	4,29	30,00	<b>4</b>
2	Створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті	2,71	19,00	<b>3</b>
3	Забезпечення рівних можливостей і підтримки	6,57	46,00	<b>7</b>
4	Зміна структури та управління	1,71	12,00	<b>1</b>
5	Розширення освіти та освітніх програм	4,86	34,00	<b>5</b>
6	Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ	1,86	13,00	<b>2</b>
7	Розробка ігор та організація змагань	6,00	42,00	<b>6</b>

*Створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті (Місце у рейтингу - 3):*

Рекомендація стосовно створення безпечного середовища для жінок в кіберспорті визнана важливою для забезпечення комфорту та безпеки жінок в



цій галузі. Це може включати заходи для протидії будь-якій формі дискримінації та створення позитивного клімату.

*Збільшення представництва жінок в кіберспорті (Місце у рейтингу - 4):*

Рекомендація щодо збільшення представництва жінок в кіберспорті визнана важливою, але експерти вважають, що для більш ефективного боротьби з гендерною дискримінацією можуть бути використані інші заходи. Проте, це залишається важливим кроком у створенні більш рівних можливостей.

*Розширення освіти та освітніх програм (Місце у рейтингу - 5):*

Рекомендація щодо розширення освіти та освітніх програм визнана важливою, але менше ефективною порівняно з іншими. Заходи у цьому напрямку мають велике значення, але їх ефективність може бути підсилена взаємодією з іншими аспектами розроблених рекомендацій.

*Розробка ігор та організація змагань (Місце у рейтингу - 6):*

Рекомендація щодо розробки ігор та організації змагань отримала найменше балів, що свідчить про те, що експерти вважають інші аспекти більш пріоритетними для боротьби з гендерною дискримінацією. Проте, можливо, вона може бути використана як додатковий інструмент у комплексному підході.

*Забезпечення рівних можливостей і підтримки (Місце у рейтингу - 7):*

Рекомендація щодо забезпечення рівних можливостей і підтримки визнана важливою, але експерти вважають, що інші заходи можуть бути більш ефективними в боротьбі з гендерною дискримінацією. Проте, вона залишається необхідною для створення сприятливого середовища для жінок у кіберспорті.

Загалом, рейтинг свідчить про важливість системного підходу до вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті, враховуючи практичні аспекти, психосоціальні фактори і взаємодію різних сфер, таких як управління, ЗМІ, освіта і культура.

За останнє десятиліття кіберспорт (тобто змагальна гра у відеоігри) завоював значну частину цифрових розваг із щорічним зростанням прибутку та участі споживачів. Цікаво, що, незважаючи на те, що існує велика різноманітність кіберспортивних назв, існує помітна гендерна невідповідність між ними, оскільки жінки-кіберспортивні гравці значно недостатньо представлені як на звичайному, так і особливо на професійному рівнях.

Хоча жінки в кіберспорті, безумовно, стикаються з проблемами, ці проблеми не є непереборними. Є кроки, які можна вжити, щоб підтримати жінок у кіберспорті та створити більш інклюзивне середовище в Інтернеті.

Дослідження вказує, що зміна структури та управління в кіберспорті є найефективнішим засобом боротьби з гендерною дискримінацією, зокрема через перегляд організаційної структури та управлінських практик. Велика увага також приділяється засудженню гендерної дискримінації в ЗМІ, оскільки експерти визнають його великий вплив на формування гендерних стереотипів. Додатково, визнається важливість створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті через заходи протидії будь-якій формі дискримінації та позитивного клімату.

Щодо рекомендацій зі збільшення представництва жінок в кіберспорті, експерти вбачають це як важливий, але менш ефективний елемент у порівнянні з іншими заходами. Особлива увага також приділяється розширенню освіти та освітнім програмам, хоча їхню ефективність вимагає взаємодії з іншими аспектами розроблених рекомендацій. Розробка ігор та організація змагань, хоч і отримали менше балів у рейтингу, можуть виступати як додаткові інструменти у комплексному підході.

#### **Висновки до розділу 4**

Загальний висновок підкреслює необхідність системного підходу до вирішення гендерних проблем у кіберспорті. Практичні аспекти, психосоціальні фактори та взаємодія різних сфер, таких як управління, ЗМІ,

освіта і культура, визначаються як ключові елементи для побудови позитивного та відкритого середовища для всіх учасників кіберспорту.

Зацікавлені сторони в індустрії кіберспорту повинні гарантувати, що жінки мають реальний шанс заявити про себе у змішаних змаганнях на основі їх продуктивності та набору навичок, що вимагає більш активного сприяння вступу та просуванню можливостей для жінок у кіберспорті.

## ВИСНОВКИ

1. Розвиток кіберспорту в останні роки був феноменальним. Ця галузь стала значущою складовою сучасної культури та розваг. Зростання популярності кіберспорту спричинене широким доступом до високошвидкісного Інтернету, розвитком технологій в галузі геймінгу, інвестиціями в професійних гравців та команди, а також організацією масових електронних змагань. Кіберспорт здобуває все більше визнання і популярності як спортивна діяльність, і ця тенденція швидше за все продовжиться в майбутньому, створюючи нові можливості для професіоналізму та розвитку цієї галузі.

2. У дослідженні гендерної диспропорції в кіберспорті виявлені різні результати в здібностях і підходах чоловіків і жінок. Теорія ролей стосовно статі підкреслює вплив соціальних очікувань і стереотипів на ігрову поведінку та можливості осіб. Важливо визнавати та викликати ці гендерні норми для боротьби з гендерною нерівністю. Дослідження показують, що відмінності в здібностях між гендерами часто є упередженими, і жінки не відстають в психоемоційних здібностях. Гендерні стереотипи перешкоджають рівноправній участі жінок в кіберспорті і в інших сферах життя, що має негативні наслідки.

3. У відеоіграх існує велика гендерна нерівність у представленні персонажів. Чоловічі персонажі переважають і часто сексуалізовані, тоді як жіночі персонажі недостатньо представлені і також сексуалізовані. Гендерна нерівність в ігровій індустрії може впливати на самосприйняття гравців. Питання, чи є створення жіночих персонажів великою роботою, є обговорюваною темою, іноді звучить як недоцінювання жіночого представництва.

4. Аналіз результатів дослідження показав, що проблема гендерної нерівності в кіберспорті все ще існує і має різноманітні прояви. Хоча значна кількість респондентів не зазнають дискримінації, все ще існують гравці, які стикаються з цією проблемою. Токсичність, сексизм та сексуальна

об'єктивізація виявилися серед найбільш поширених видів гендерної нерівності. Для подолання цих проблем необхідно спрямувати зусилля на освіту та підвищення свідомості серед гравців, тренерів і організаторів кіберспортивних заходів. Також важливо створити безпечну і інклюзивну середу, де кожна особа, незалежно від статі, може відчувати себе поважною та захищеною.

В результаті аналізу видів гендерної нерівності в українському кіберспорті було виявлено, що найбільш розповсюдженими видами є токсичність (72,5%), небажання грати в одній команді (45,1%), спонукання до вибору "правильної" ролі (34,3%), сексизм (50%) та сексуальна об'єктивізація (29,4%). Також були зафіксовані інші прояви гендерної нерівності, такі як образливі коментарі (27,5%) та зневага до жіночого досвіду (20,6%). Зокрема, 40,2% респондентів (41 людина) відзначили, що найчастіше прояв гендерної нерівності спостерігається у змагальній діяльності кіберспорту, особливо коли йдеться про ігри, що впливають на загальний рейтинг. Це може означати, що деякі ігрові середовища все ще відображають стереотипи та дискримінацію щодо гендерних ролей.

5. Розроблено рекомендації, які можуть бути використані на різних рівнях організації, включаючи кіберспортивні клуби, асоціації, турніри та федерації. Вони створюють стратегічний каркас для подолання гендерних нерівностей у кіберспорті та сприяють створенню більш рівного та інклюзивного середовища для жінок.

Ці рекомендації охоплюють широкий спектр заходів, включаючи підтримку жінок-гравців, створення безпечних умов для участі у кіберспорті, забезпечення рівних можливостей, реформу управління та освітні ініціативи. Важливо враховувати, що успіх реалізації цих рекомендацій буде залежати від активної підтримки та співпраці всіх зацікавлених сторін, включаючи кіберспортивні організації, гравців, фанатів та ЗМІ.

Завдяки ним, можливо змінити структуру та культуру кіберспорту, забезпечити більшу рівність і справедливість для всіх його учасників та

сприяти розвитку цієї галузі у більш інклюзивному та різноманітному напрямку.

6. Провівши експертну оцінку запропонованих рекомендацій, експерти дійшли висновку, що найефективнішою є зміна «структури та управління», спрямована на рівне представництво жінок. Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ та створення безпечного середовища для жінок в кіберспорті також визнані важливими. Збільшення представництва жінок, розширення освіти та освітніх програм розглядаються як значущі, а розробка ігор та організація змагань отримали менше підтримки. Загалом, рейтинг свідчить про необхідність системного підходу до вирішення гендерної дискримінації в українському кіберспорті, враховуючи різні аспекти та взаємодію різних сфер.

## ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

З метою розв'язання проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті, ми вивчили різноманітні дослідження та розробили практичні рекомендації.

Ці практичні рекомендації можуть бути використані не лише представниками федерації кіберспорту, навчальними закладами, турнірними операторами, тренерами та спеціалістами з кіберспорту, але й іншими ключовими учасниками і гравцями в цій галузі. Наприклад, медіа-представники та журналісти можуть активно взяти участь у засудженні гендерної дискримінації через свою репортажну діяльність та висвітлення проблем. Вони можуть також враховувати гендерний аспект у своїх інтерв'ю та матеріалах, розповсюджуючи позитивні приклади та сприяючи гендерній рівності в кіберспорті.

### 1. Збільшення представництва жінок в кіберспорті:

- розробляйте програми підтримки для гравців і команд у кіберспортивних клубах та асоціаціях.

- заохочуйте розробку ігор із сильними жіночими персонажами та заохочуйте участь жінок.

- запроваджуйте стипендії та фінансову підтримку для жінок у кіберспорті, щоб зменшити гендерну різницю в оплаті праці.

### 2. Створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті:

- створіть окремі чоловічі та жіночі команди з кіберспорту, щоб зменшити переслідування та гендерну дискримінацію.

- організації можуть встановлювати правила поведінки для гравців і глядачів і вживати заходів проти переслідувань і зловживань в Інтернеті, модерування дискусій і форумів також може бути корисним.

- забезпечує навчання та навчання гравців, тренерів і вболівальників кіберспорту щодо гендерної токсичності та залякування.

### 3. Забезпечення рівних можливостей і підтримки:

- надайте жінкам-гравцям рівну підтримку з їхніми колегами-чоловіками в кіберспортивних організаціях.

- заохочуйте більшу участь жінок і гравців з інших мало представлених груп у спортивних командах.

- забезпечуйте більш справедливі нагороди між чоловіками та жінками в турнірах і змаганнях.

#### 4. Зміна структури та управління:-

- реформуйте структуру управління кіберспортом для забезпечення більшої різноманітності та представництва жінок.

- Шукайте талановитих жінок-лідерів для керівництва спортивними організаціями.

- розробляйте надійні кодекси поведінки та юридичні процедури, які забезпечують ефективний захист у випадках гендерної дискримінації.

#### 5. Розширення освіти та освітніх програм:

- інтеграція гендерних компетенцій в освітні програми, починаючи з раннього дитинства.

- федерації та організації кіберспорту можуть впроваджувати навчальні програми та курси з питань гендерної рівності, включаючи тренінги щодо усвідомлення стереотипів та антидискримінаційних заходів. Це може допомогти гравцям та іншим учасникам кіберспорту зрозуміти важливість рівних умов гри для всіх.

- підтримка вчителів і батьків у просуванні свідомого підходу до гендерної рівності.

#### 6. Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ:

- сприяння висвітленню сексизму жінок в кіберспорті в ЗМІ.

- сприяння гендерній рівності та недискримінації має бути активною частиною комунікаційної стратегії кіберспортивних організацій.

- професійні гравці та діячі кіберспорту можуть бути прикладом і публічно підтримувати гендерну рівність і недискримінацію, їх голоси можуть мати великий вплив на суспільство.



– подолання стереотипів і недостатньої представленості жіночого кіберспорту в ЗМІ.

#### 7. Розробка ігор та організація змагань:

-з розробку ігор із сильними жіночими персонажами та сприяйте участі жінок у індустрії відеоігор.

– розробляйте стандарти для чоловічих і жіночих команд на змаганнях, щоб зменшити ризик дискримінації та переслідувань.

Додатково, споживачі та глядачі також можуть впливати на позитивні зміни, вибираючи підтримку та виражаючи своє ставлення до гендерних питань у світі кіберспорту. Важливо, щоб широка громадськість віддавала перевагу ігровим заходам та турнірам, які демонструють активну підтримку гендерної рівності та створення відкритого та включного середовища для всіх гравців.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Викулов В.В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития: дис. канд... фил. наук: 03.07.2020/ Тверской государственный университет. Тверь, 2021. 201с.
2. Волобуєва А., Петрик О. Особливості висвітлення кіберспорту в електронних спортивних медіа. *Образ*. 2018. № 2 (28). С. 69-77
3. Іваницька В. КІБЕРСПОРТ У ГЕНДЕРНОМУ АСПЕКТІ: ЖУРНАЛІСТСЬКИЙ ПОГЛЯД. *State and Regions. Series: Social Communications*. 2023. № 1(53). С. 31. URL: [https://doi.org/10.32840/cru2219-8741/2023.1\(53\).4](https://doi.org/10.32840/cru2219-8741/2023.1(53).4) (дата звернення: 27.09.2023).
4. 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).
5. 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).
6. Anita Sarkeesian critiques gaming's flawed approach to diversity, equity, and inclusion - GameDaily.biz | We Make Games Our Business. *GameDaily.biz | We Make Games Our Business*. URL: <https://www.gamedaily.biz/anita-sarkeesian-critiques-gamings-flawed-approach-to-diversity-equity-and-inclusion/> (дата звернення: 26.09.2023)
7. Baker, C. (August 30, 2016). Meet Dennis 'Thresh' Fong, the Original Pro Gamer. (Online), April 28, 2017, from <http://www.glixel.com/culture/news/meet-dennis-thresh-fong-theoriginal-pro-gamer-w445934>
8. Balynska O. M. Problems of gender equality in sports: topical issues of combating discrimination. *Analytical and Comparative Jurisprudence*. 2023. № 6. С. 362–365. URL: <https://doi.org/10.24144/2788-6018.2022.06.66> (дата звернення: 27.09.2023).

9. Beasley B, Collins Standley T. Shirts vs. skins: Clothing as indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Commun Soc.* 2002;5:279–293.
10. Beilock SL, Jellison WA, Rydell RJ, McConnell AR, Carr TH. On the causal mechanisms of stereotype threat: Can skills that don't rely heavily on working memory still be threatened? *Pers Soc Psychol Bull.* 2006;32(8):1059-1071.
11. Best esports Betting Sites | Find The Top Esports UK Bookmakers. Online Betting Guide (OLBG) The Sports Betting Community. URL: <https://www.olbg.com/bookmakers/articles/best-bookmakers-esports-betting> (дата звернення: 04.11.2023).
12. besteonlinecasinos.com. Beste Online Casinos 2023 ► Casino Top 10 für deutsche Spieler. URL: <https://www.besteonlinecasinos.com/> (дата звернення: 04.11.2023).
13. Blumberg FC, Sokol LM. Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games. *J Gen Psychol.* 2004;131(2):151-158. doi:10.3200/genp.131.2.151-158.
14. Bois, J. E., Sarrazin, P. G., Brustad, R. J., Trouilloud, D. O., & Cury, F. (2002). Mothers' expectancies and young adolescents' perceived physical competence: A year long study. *Journal of Early Adolescence*, 22, 384-406
15. Brown RM, Hall L, Holtzer R, Brown S, Brown N. Gender and Video game performance. *Sex Roles.* 1997;36(11–12):793-812. doi:10.3200/genp.131.2.151-158
16. Cassel J, Jenkins H. Chess for girls? Feminism and computer games. In: Cassel J, Jenkins H, eds. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games.* Cambridge, 1998, MA: MIT.
17. Chalabaev, A., Sarrazin, P., Stone, J., & Cury, F. (2008). Do achievement goals mediate stereotype threat?: An investigation on females' soccer performance. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 30, 143-158
18. Claringbould I, Knoppers A. Paradoxical Practices of Gender in Sport-Related Organizations *Journal of Sport Management* 2021 V. 26: Issue 5. P. 404–416.

19. Contributors to Arwingpedia. Dinosaur Planet (game). Arwingpedia. URL: [https://starfox.fandom.com/wiki/Dinosaur\\_Planet\\_\(game\)](https://starfox.fandom.com/wiki/Dinosaur_Planet_(game)) (дата звернення: 25.09.2023).
20. Contributors to Arwingpedia. Star Fox Adventures. Arwingpedia. URL: [https://starfox.fandom.com/wiki/Star\\_Fox\\_Adventures](https://starfox.fandom.com/wiki/Star_Fox_Adventures) (дата звернення: 25.09.2023).
21. Cooper J. In my educated opinion, I would estimate this to be a day or two's work. Not a replacement of 8000. Twitter. URL: <https://twitter.com/GameAnim/status/476638349097058304> (дата звернення: 25.09.2023).
22. Devin Nash. The Truth about Women in Esports, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rJ77cDiFhMk> (дата звернення: 26.09.2023).
23. Dietz TL. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*. 1998;38:425
24. Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games / Cuihua Shen та ін. Wiley. Online Library. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jcc4.12159> (дата звернення: 26.09.2023).
25. Edwards, T. F. (April 30, 2013). ESports: A brief history. (Online), March 7, 2017. Adanai. <http://adanai.com/esports/> (дата звернення: 04.11.2023)
26. Esports: Why are there so few women pros?. BBC News. URL: <https://www.bbc.com/news/av/technology-58466374> (дата звернення: 26.09.2023).
27. Feminist Frequency, Anita Sarkeesian. Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games, 2013. YouTube. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q) (дата звернення: 25.09.2023).
28. Gender Equality in Sports Media. 2023. URL: <https://en.unesco.org/themes/gender-equality-sports-media> (дата звернення: 25.09.2023).

29. Gittleson B. K. Why does sexism persist in the video games industry?. BBC News. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-27824701> (дата звернення: 25.09.2023).
30. Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? Internet Res. 2017;27(2). doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
31. Hainey T, Connolly T, Stansfield M, Boyle E. The differences in motivations of on line game players and of fline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. 2011;57(4):2197-2211.
32. Hao L, Lv Q, Zhang X, Jiang Q, Liu S, Ping L. Conquering Gender Stereotype Threat in "Digit Sports": Effects of Gender Swapping on Female Players' Continuous Participation Intention in ESports. Sci Program. 2020;2020:8818588.
33. Hindman L. C., Walker N. A. Sexism in Professional Sports: How Women Managers Experience and Survive Sport Organizational Culture. Journal of Sport Management 2018. V. 34. Issue 1 P. 64–76.
34. Homepage. Games and Online Harassment Hotline. URL: <https://gameshotline.org> (дата звернення: 26.09.2023).
35. IOC Framework on Fairness, Inclusion and Non-Discrimination on the Basis of Gender Identity and Sex Variations. 16 Nov 2021. URL: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-releases-framework-on-fairness-inclusion-and-non-discrimination-on-the-basis-of-gender-identity-and-sex-variations>
36. Ivory JD. Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. Mass Commun Soc. 2006;9(1):103-114.
37. Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". Quest. 2016;69(1):1-18. doi: 10.1080/00336297.2016.1144517.
38. Jiang S. Only Three Percent Of Twitch's Top-Earning Streamers Are Women, Apparently. Kotaku. URL: <https://kotaku.com/only-three-percent-of-twitch-s-top-earning-streamers-ar-1847812847> (дата звернення: 26.09.2023).

39. McKinney L. The 7 Most WTF Scandals In eSports History. Cracked.com. URL: <https://www.cracked.com/blog/the-unbelievably-dark-side-competitive-gaming> (дата звернення: 04.11.2023).
40. Miller L. Girls' preferences in software design: Insights from a focus group. *Interpersonal Comput Technol J.* 1996;4(2):27-36.
41. Newzoo's Global Esports and Live Streaming Market Report 2021. Available from: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>
42. News, sport and opinion from the Guardian's Europe edition | The Guardian. News, sport and opinion from the Guardian's Europe edition | The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/europe> (дата звернення: 04.11.2023).
43. No female leads in Assassin's Creed Unity 'unfortunate but a reality of game development' - Ubi. VideoGamer.com. URL: <https://www.videogamer.com/news/no-female-leads-in-assassins-creed-unity-unfortunate-but-a-reality-of-game-development-ubi/> (дата звернення: 25.09.2023).
44. Ratan RA, Fordham J, Huang K, Strayer C. Shooting for equality: From stereotype threat in games to gender disparity in STEM. Paper presented at the Games and Learning Society 11 Conference, Madison, WI; 2015.
45. Ray, S. G. (2004). *Gender inclusive game design: Expanding the market.* Hingham, MA: Charles River Media
46. Ruvalcaba O, Shulze J, Kim A, Berzenski SR, Otten MP. Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *J Sport Soc Issues.* 2018;42(4):295–311.
47. Segrave J. O, McDowell K. L., King J. G. *Language, Gender, and Sport: A Review of the Research Literature Sport, Rhetoric, and Gender, 2006.* ISBN : 978-0-230-61970-8.
48. Shen C, Ratan R, Cai YD, Leavitt A. Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *J Comput-Mediated Commun.* 2016;21(4):312-329. doi:10.1111/jcc4.12159

49. Steele CM, Aronson J. Stereotype Threat and the intellectual test-performance of African-Americans. *J Pers Soc Psychol*. 1995;69(5):797-811.
50. The Damsel in Distress – Definition and Examples in Film. StudioBinder. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-damsel-in-distress-definition/> (дата звернення: 25.09.2023).
56. Top 100 Highest Overall Earnings - Esports Player Rankings :: Esports Earnings. Esports Earnings :: Prize Money / Results / History / Statistics. URL: <https://www.esportsearnings.com/players> (дата звернення: 04.11.2023)
56. Top 100 Highest Earnings At 16 Years Old - Esports Player Rankings. *Esports Earnings* <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings-age-sixteen-years-old> (дата звернення: 06.11.2021)
57. U.S. gamers by gender 2023 | Statista. Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> (дата звернення: 04.11.2023).
58. Wagner M.G. On the Scientific Relevance of eSports. URL: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports) (дата звернення: 06.11.2021).
59. Walton GM, Spencer SJ. Latent ability: Grades and test scores systematically underestimate the intellectual ability of negatively stereotyped students. *Psychol Sci*. 2009;20(9):1132-1139. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02417.
60. Women in Gaming | Reach3 Insights Mobile Deliverables. Reach3 Insights Mobile Deliverables. URL: <https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=940b12a9-ac8d-4130-9c2b-d8eb7eedd9fe> (дата звернення: 04.11.2023).
61. Young H. Seven-figure salaries, sold-out stadiums: Is pro video gaming a sport? | CNN. CNN. URL: <http://edition.cnn.com/2016/05/31/sport/esports-is-professional-gaming-a-sport/> (дата звернення: 04.11.2023)
62. Zharovska I. Gender aspects in sports: problems of legal regulation. *Uzhhorod National University Herald. Series: Law*. 2023. Т. 1, № 75. С. 81–84. URL: <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2022.75.1.13> (дата звернення: 27.09.2023)

## **Додатки**



## Опитування (Анкета)

Просимо Вас взяти участь в опитуванні з теми "Проблема гендерної нерівності у кіберспорті". Заздалегідь дякуємо за участь! Гендерну дискримінацію ми розуміємо як обмеження у визнанні, користуванні або реалізації прав та свобод у будь-якій формі, передбаченій законом, для осіб певної гендерної приналежності, статі. В кіберспорті ми можемо зустрітися з проявом дискримінації у вигляді токсичності, недобррозичливості, сексуалізації, сексуальної об'єктивізації і так далі.

Опитування проводять магістри кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, НУФВСУ з метою отримання актуальних даних.

Розраховуємо на вашу щирість та дякуємо, що робите світ трошки краще!

### **1. Ваш вік?**

(відкрите питання)

### **2. Ваша гендерна ідентичність?**

Жінка

Чоловік

Небінарна людина

### **3. Ігровий стаж (роки)?**

(відкрите питання)

### **4. Чи зазнавали Ви коли-небудь дискримінації за статтю під час гри?**

Ніколи

Так, іноді

Так, постійно

### **5. Кіберспортивна дисципліна?**

Dota 2

CS:GO

Valorant

League Of Legends

Overwatch

Tom Clancy's Rainbow Six® Siege

PUBG

Mobile Legends: Bang Bang

**6. Як часто Ви були свідком прояву гендерної дискримінації у вашій кіберспортивній дисципліні?**

Ніколи

Інколи

Часто

Постійно

**7. Як часто у Вашому колективі присутні прояви гендерної дискримінації?**

Ніколи

Інколи, буває

Дуже часто

Постійно

**8. Які види дискримінації Ви зустрічали під час гри?**

Токсичність негативні вирази, образи, погрози)

Небажання грати в одній команді

Спонування до вибору «правильної» ролі (сапорт, хілер)

Сексизм (Приклад - "твоє місце на кухні, а не за комп'ютером")

Сексуальна об'єктивізація (жіночі персонажі змальовані "доступними", напівоголеними)

**9. Якби Ви стали свідком/жертвою гендерної дискримінації, якими б були ваші дії?**

Нічого, ігнорування проблеми

Дати відсіч, вступити в діалог

Приєднання до кривдника

**10. Чи бачили Ви позитивні приклади боротьби з гендерними стереотипами у кіберспорті?**

Так

Ні

Важко відповісти

**11. Чи знаєте Ви щось про Український жіночий кіберспорт?**

Ні, ніколи не чув

Так, інколи траплялася інформація

Так, активно слідкую

**12. На Вашу думку, де найчастіше присутні прояви гендерної дискримінації?**

Під час тренування (початок ігрової діяльності)

Змагальна діяльність (ігри, які впливають на рейтинг)

Соціальна діяльність (соціальні мережі, соціум)

Професійна діяльність (професійна сфера)

**13. Чи має людина з великою аудиторією (стрімер, професійний гравець, медійна особистість) пояснювати фанатам, що дискримінація за гендером це неправильно?**

Ні, не повинна

Так, це допоможе якомога більшій частці людей змінити своє ставлення

Залежить від людини та її фанатів

**14. Чи вважаєте Ви доцільним, що індустрія кіберспорту в цілому стає**

**все більш толерантною та приймає представників різних статей? Чому так, або чому ні?**

(відкрите питання)

**15. Чи вважаєте Ви це опитування актуальним?**

Так, на часі

Ні

Складно відповісти

## Додаток Б

Експертне ранжування запропонованих рекомендацій щодо вирішення проблеми гендерної дискримінації в українському кіберспорті

Рекомендації	Експерти						
	1	2	3	4	5	6	7
Збільшення представництва жінок в кіберспорті	4	6	4	3	6	4	3
Створення безпечного середовища для жінок у кіберспорті	3	1	3	4	1	3	4
Забезпечення рівних можливостей і підтримки	6	7	6	7	7	6	7
Зміна структури та управління	1	3	1	2	3	1	2
Розширення освіти та освітніх програм	5	5	5	5	5	5	5
Засудження гендерної дискримінації в ЗМІ	2	3	2	1	3	2	1
Розробка ігор та організація змагань	7	5	7	6	5	7	6