

Етичні проблеми в кіберспорті та ненормативна комунікативна поведінка в ігровому середовищі

Оксана Шинкарук, Лайма Гейдар

Національний університет фізичного виховання і спорту України, Київ, Україна

Анотація. Проблема професійної спортивної етики є актуальною у сучасному кіберспорті та ігровому середовищі. Вона піднімає питання спортивної культури та проявів ненормативної комунікативної поведінки гравців, серед яких виокремлюють такі: тильт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті. **Мета.** Провести опитування геймерів щодо ненормативного спілкування і шкідницької поведінки та визначити види ненормативної комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті. **Методи.** Системний аналіз даних джерельної бази, фокусована групова дискусія, анкетне опитування, методи математичної статистики. **Результати.** Головним каналом ненормативного зв'язку є текстовий чат гри, де респонденти отримали образи від союзників (70 %), самі ображали союзників (62,5 %), та ображали суперників (65 %). Ніхто з респондентів не вказав відеотрансляцію гри як канал ненормативної лексики. Нецензурна лайка та мова ненависті (критика розумових здібностей, ейджизм, ксенофобія, мізогінія, гомофобія, расизм) продовжують стабільно лідувати серед ненормативної комунікації всередині команди. Серйозною загрозою для успіху усєї команди є гравець, який тильтує. Дослідження поведінкових практик геймерів свідчить про те, що найбільш популярною грою серед респондентів виявився тактичний шутер CS:GO, у який грають 65 % опитаних, найменш популярними – рольові ігри та файтинг. Чоловіки частіше грають у CS:GO і Dota 2, а жінки – у League of Legends і Dota 2. CS:GO та Dota 2 є дуже токсичними іграми, в яких важко адаптуватися спортсменам. Комунікація у мережах та багатокористувачьких онлайн іграх відбувається завдяки наступним складникам, які можуть бути присутні всі або частково: нікнейм гравця; ігровий текстовий чат; голосовий зв'язок (внутрішній ігровий або за допомогою зовнішніх програм); пінг мапи в грі; дії/жести ігрового персонажа; дії гравця на відеокамеру під час відеотрансляції. Визначено види ненормативної (шкідницької) комунікативної поведінки у геймерських спільнотах та соціальних медіа: тильт, грифінг, доксинг, сватинг, сталкінг, мова ненависті, рейди ненависті. На стиль комунікації у кіберспорті та геймінгу впливає суперництво, яке актуалізує питання моральних засад притаманної спорту змагальності, що ґрунтується на чесності й гідності спортсменів. **Ключові слова:** кіберспорт, етика, поведінка, геймери, ігрове середовище, комунікація.

Oksana Shynkaruk, Laima Geidar

ETHICAL PROBLEMS IN ESPORTS AND NON-NORMATIVE COMMUNICATIVE BEHAVIOR IN THE GAMING ENVIRONMENT

Abstract. The problem of professional sports ethics is relevant in modern e-sports and gaming environment. It raises the issue of sports culture and manifestations of non-normative communicative behavior of players, among which the following are highlighted: tilt, griffing, doxing, swatting, stalking, hate speech, hate raids. **Objective.** Conduct a survey of gamers regarding non-normative communication and malicious behavior, and determine the types of non-normative communicative behavior in the gaming environment and e-sports. **Methods.** Systematic analysis of source database data, focused group discussion, questionnaire, methods of mathematical statistics. **Results.** The main channel of non-normative communication is the text chat of the game, where respondents received insults from allies (70 %), insulted allies themselves (62,5 %), and insulted rivals (65 %). None of the respondents indicated the video broadcast of the game as a channel of profanity. Profanity and hate speech (criticism of mental abilities, ageism, xenophobia, misogyny, homophobia, racism) continue to consistently lead among non-normative communication within the team. A player who tilts is a serious threat to the success of the entire team. The study of the behavioral practices of gamers shows that the most popular game among the respondents was the tactical shooter CS:GO, which is played by 65 % of the respondents, and the least popular are role-playing games and fighting games. Men are more likely to play CS:GO and Dota 2, while women are more likely to play League of Legends

Shynkaruk O., Geidar L. Ethical problems in eSports and non-normative communicative behavior in the gaming environment. Theory and Methods of Physical education and sports. 2022; 2: 103–111
DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.103–111

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

Вступ. Особливе місце в екосистемі кіберспорту та ігровому середовищі посідає проблема етики поведінки учасників цього процесу, особливо гравців усіх рівнів: початківців, геймерів, програвців та глядачів. Це пов'язано з інтенсивним розвитком кіберспорту [15], знаходженні гравців в онлайн-середовищі [30], відсутністю єдиних правил поведінки та комунікації спортсменів, глядачів [39].

Для ігрового середовища в сучасному суспільстві характерне таке явище – токсична поведінка. Тролінг та інші форми неконтрольованої агресії стали невід'ємною частиною ігрової культури. Проблема набула масового характеру. Сучасна психологія токсичними називає тих людей, які завдають оточуючим емоційної шкоди, грублять, порушують особисті межі, а також чинять психологічний тиск.

Мета дослідження – провести опитування геймерів щодо ненормативного спілкування і шкідницької поведінки та визначити види ненормативної комунікативної поведінки в ігровому середовищі та кіберспорті.

Методи дослідження: системний аналіз даних джерельної бази для визначення стану розробленості проблеми, інтерпретація отриманих результатів, фокусована групова дискусія, анкетне опитування, методи математичної статистики.

Результати дослідження. Нормативну основу дослідження склали Закон України «Про фізичну культуру і спорт» [24], «Конвенція Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями» [13; 22], «Міжнародна хартія фізичного виховання і спорту» [19], «Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті» [17; 23], «Глобальні рекомендації щодо фізичної активності для здоров'я» [5], Резолюції ООН «Спорт як засіб сприяння вихованню, здоров'ю, розвитку і миру» [26], «Ніццька декларація» [8], «Декларація прав и обов'язностей спортсменів» [7], Закон України «Про приєднання України

and Dota 2. CG:GO and Dota 2 are very toxic games that are difficult for athletes to adapt to. Communication in networks and multiplayer online games takes place thanks to the following components, which may be present in whole or in part: the player's nickname; game text chat; voice communication (in-game or using external programs); ping maps in the game; actions/gestures of the game character; actions of the player on the video camera during the video broadcast. The types of non-normative (harmful) communicative behavior in gaming communities and social media are defined: tilt, griffing, doxing, swatting, stalking, hate speech, hate raids. The style of communication in eSports and gaming is influenced by rivalry, which actualizes the issue of the moral foundations of competitive sports, which is based on the honesty and dignity of athletes.

Keywords: eSports, ethics, behavior, gamers, gaming environment, communication.

до Розширеної часткової угоди про спорт (EPAS)» [21], Європейська конвенція «Про насильство та неналежну поведінку з боку глядачів під час спортивних заходів, і зокрема футбольних матчів» [9], «Про затвердження Довідника кваліфікаційних характеристик професій працівників, Випуск 85 «Спортивна діяльність» [20].

З метою вивчення ненормативної комунікативної поведінки застосували фокусовану групову дискусію зі студентами НУФВСУ, що навчаються за спеціалізацією «Кіберспорт» [8]. Цільовою групою дослідження стали гравці безкоштовних багатокористувачьких онлайн ігор – дисциплін кіберспорту – та які користуються популярністю в Україні. Більшість із них належала до вікової групи 17–24 роки (75 %), 90 % не перебувають у шлюбі, не мають дітей (92,5 %), є студентами закладів вищої освіти (62,5 %), не працюють (52,5 %). Під терміном «геймер» розуміли людину, яка використовує мережу Інтернет для змагальної діяльності в онлайн відеоіграх та яка грала кілька годин не менше одного разу на місяць. Усього було проведено п'ять інтерв'ю.

Було опитано групу із 40 респондентів віком 7–44 роки, яка складається з представників геймерських спільнот, учасників університетської команди НУФВСУ з кіберспортивних дисциплін CS:GO і League of Legends, а також школярів загальноосвітньої середньої школи. Розроблений опитувальник було розміщено на платформі Google, посилання поширювалося серед студентської молоді, викладачів, родичів та друзів респондентів для самозаповнення. Структурований опитувальник містить 24 запитання і має на меті виявити

прояви ненормативної комунікативної поведінки.

Результати досліджень оброблено методами математичної статистики. Статистичну обробку даних проводили за допомогою програмного пакета «Statistica 12.6» (StatSoft Inc., США, 2015) і редактора таблиць «Excel 2019» (Microsoft, США, 2019) [31].

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

Переважає більшість геймерів, які взяли участь в опитуванні, належать до вікової групи молодих людей 17–24 роки (75 %). Другою за кількістю респондентів виявилась група школярів-підлітків 13–16 років (10 %). За ними йдуть геймери 35–44 років (7,5 %) та 25–34 років (5 %). Найменшу за кількістю групу склали школярі 7–12 років (2,5 %). Можна констатувати, що 87,5 % респондентів належать до молоді демографічної аудиторії.

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

Узагальнюючи дані проведеного нами емпіричного дослідження комунікативної поведінки геймерів, було отримано такі результати. Переважає більшість респондентів стикалася з образами й активно відповідала на

них. На запитання «Чи ображали вас коли-небудь під час гри?» позитивно відповіли 77,5 %, «Чи ображали ви під час гри інших гравців?» позитивно відповіла переважна більшість респондентів (80 %). На наш погляд, такі високі показники ненормативної комунікації свідчать про схильність нашої аудиторії до тильту та відсутність знань і навичок саморегуляції у подібних станах (табл. 1).

Порівнюючи результати відповідей на запитання «Якщо вас ображали, то як часто?» та «Якщо ви ображали, то як часто?», отримали такі результати (табл. 2). Нами встановлено, що меншість респондентів (12,5 %), які вказали на те, що їх часто і дуже часто ображають, належить до школярів 7–16 років. Також до цієї вікової групи належить 7,5 % опитаних, які відмітили, що самі часто ображають інших гравців, що вказує на високий рівень девіантної комунікації у віковій групі серед дітей та підлітків. Показово, що серед респондентів ніхто не відмітив, що дуже часто ображає інших гравців.

Аналізуючи популярність каналів комунікації та порівнюючи результати відповідей на твердження «Вас ображали союзники з використанням [...]», «Я ображав/ла союзників з використанням [...]» та «Я ображав/ла суперників з використанням [...]», ми дійшли висновку, що ці дані вказують на досить високий рівень ненормативної комунікації. Головним каналом ненормативного зв'язку є текстовий чат гри, де респонденти отримали образи від союзників (70 %), самі ображали союзників (62,5 %) та ображали суперників (65 %) (табл. 3). Також треба відмітити, що ніхто з респондентів не вказав відеотрансляцію гри як канал ненормативної лексики.

Порівнюючи результати відповідей на твердження «Коли інші грав-

Таблиця 1. Порівняння випадків образ на адресу та з боку опитаних

Відповідь	Чи ображали вас коли-небудь під час гри, %	Чи ображали ви під час гри інших гравців?, %
Так	77,5	80
Ні	22,5	20

Таблиця 2. Частота образ на адресу та з боку опитаних

Відповідь	Якщо вас ображали, то як часто?, %	Якщо ви ображали, то як часто?, %
Дуже рідко	22,5	30
Рідко	45	42,5
Часто	7,5	7,5
Дуже часто	5	0
Не ображали	20	20
Інше	0	0

Таблиця 3. Порівняння популярності каналів ненормативної комунікації геймерів в багатокористувацьких онлайн іграх

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

ці висловлювали негативні емоції на вашу адресу, то образливо говорили про [...]» та «Коли ви висловлювали негативні емоції на адресу інших гравців, то образливо говорили про [...]» ми дійшли таких висновків. Гравці в своїй ігровій практиці активно обмінюються ненормативною лексикою. Більшість респондентів (67,5 %) чули на свою адресу нецензурну лайку, половина респондентів (50 %) нецензурно лялись на адресу інших гравців. Ніхто з респондентів не вказав, що висловлювався про расу і погрожував розправою в реалі іншим гравцям. Не робили негативних висловлювань 20 % опитаних. Ця тенденція свідчить про високий рівень тильту в ігровому середовищі. Як бачимо, нецензурна лайка та мова ненависті (критика розумових здібностей, ейджизм, ксенофобія, мізогінія, гомофобія, расизм) продовжують стабільно лідувати серед ненормативної комунікації в середині команди. Також ми можемо

спостерігати ознаки сталкінгу – «погрози розправою в реалі» (15 %) від інших гравців (табл. 4).

Порівнюючи результати відповідей на запитання «Чи стикалися ви з подібними проявами поведінки від інших гравців?» та «Чи вели себе ви подібним чином з іншими гравцями?», ми дійшли таких висновків. Респонденти вказують на шкідницьку поведінку інших гравців дуже часто. В ігровій практиці переважна більшість респондентів (80 %) потерпають від бездіяльності інших гравців (AFK), від читерства (72,5 %) та ігнорування іншими гравцями своїх тиммейтів (72,5 %). Пік власної шкідницької поведінки у респондентів припадав на вкрадене вбивство (40 %) і вкрадений фарм (40 %), AFK персонажа (32,5 %), навмисну смерть героя (25 %) (табл. 5). Така тенденція, на наш погляд, вказує на високий градус девіантної поведінки серед молодих гравців та відсутність покарання за шкідницьку поведінку в таких іграх,

як Dota 2 та CS:GO, перевагу яким надають наші респонденти.

Порівнюючи результати відповідей на запитання «Як часто і як саме ви хвалили гравців?» та «Як часто і як саме вас хвалили інші гравці?», ми отримали такі результати (табл. 6). В цілому, респонденти проявляють підтримуючу поведінку відносно тиммейтів. Наприклад, дякують за гру (60 %) і отримують подяку від союзників (55 %), висловлюють позитивні емоції на адресу інших гравців (50 %) та отримують похвалу від союзників (47,5 %), дають очки честі (32,5 %) та отримують їх від тиммейтів (25 %). Дана тенденція свідчить про наявність позитивної комунікативної поведінки в ігровій практиці респондентів.

На другому етапі дослідження було проведено фокусовану групову дискусію, участь у якій взяли п'ять осіб: три чоловіки та дві жінки 22–34 років. Вони всі є студентами НУФВСУ, навчаються в магістратурі за спеціалізацією «кіберспорт», є учасниками університетських кіберспортивних команд з CS:GO та LoL.

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

Усі учасники дискусії відмітили, що першими багатокористувацькими іграми для них стали CS:GO та Dota 2. Крім того, вони вказали, що ці ігри є дуже токсичними, в них дуже тяжко адаптуватись. Усі учасники дискусії відмітили, що у CS:GO та Dota 2 присутні читери.

На фокусованій груповій дискусії всі учасники зазначали, що дуже серйозною загрозою для успіху усієї команди є гравець, який тильтує. Вони повідомили, що знайомі зі станом тильту й хотіли б навчитись розуміти

Таблиця 4. Порівняння змісту ненормативної комунікації та мови ненависті всередині команди

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

свої емоції, поведінкові мотиви, і, головне, виказали бажання навчитись виходити з цього стану.

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

Дискусія. На сьогодні актуальною є проблема професійної спортивної етики як системи принципів, норм і ціннісних думок, що стосуються даного виду діяльності. З метою дотримання етичних норм поведінки в спортивній діяльності розробляються спеціальні кодекси честі, норми і вимоги, спрямовані на регулювання діяльності.

Засадничим принципом вирішення проблеми чесності в спортивних змаганнях вважається ідеал «Fair play» (англ. чесна або справедлива, гра) [10]. Цей термін позначає набір етичних, духовно-моральних принципів, на які повинні орієнтуватися спортсмени, тренери, уболівальники та інші особи, пов'язані зі спортом. Рух фейр-плей у світовому масштабі очолює Міжнародна рада зі спортивної науки і фізичного виховання (The International Council of Sport Science and Physical Education, ICSSPE), заснована в 1958 р. Етичні принципи ICSSPE включають п'ять позицій: 1) інклюзії; 2) прозорості; 3) надійності; 4) рівності; 5) співробітництва.

Для нашого дослідження особливо важливим є четвертий принцип – рівності, у якому наголошується на необхідності викорінення або зменшення будь-яких перешкод, які призводять до обмеженої участі, доступу та можливостей для певних груп людей через їхню етнічну приналежність, національність, релігію, політичні погляди, мову, здібності, вік, сексуальну орієнтацію та гендерну ідентичність. У цьому контексті особливо увага приділяється праву на участь у статутних зборах та гендерній рівності, що включає рівні права, обов'язки, доступ і можливості для жінок і чоловіків, а також дівчат і хлопців [32].

У «Конвенції Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаган-

Таблиця 5. Порівняння шкідницької ігрової поведінки під час геймінгу інших гравців і респондентів

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

Таблиця 6. Порівняння позитивної комунікативної поведінки інших гравців та респондентів

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

нями» наголошено, що спорт має непередбачуваний характер та вимагає сильного й ефективного протистояння неетичній практиці та поведінці. У документі зазначено, що важливим є забезпечення у спорті уваги до принципів прав людини, захисті приватного життя і персональних даних [13].

У дослідженні ми звернули увагу перш за все на проблему поваги до інших у міжособистісній спортивній комунікації, адже, як зазначають А. Тер-Ованесян та І. Тер-Ованесян, «опановуючи раніше недоступну складну спортивну техніку, досягаючи успіху на змаганнях, спортсмен усвідомлює свої можливості, переконується у своїй здатності долати труднощі, які потребують великих фізичних та психологічних зусиль; це сприяє формуванню почуття власної гідності та більш шанобливого ставлення до інших» [29].

На стиль комунікації у кіберспорті та геймінгу впливає суперництво, яке актуалізує питання моральних засад притаманної спорту змагальності, що ґрунтується на чесності й гідності спортсменів. Згідно з М. Візитеем, спортивне суперництво – це не тільки чесне змагання в атлетизмі, а й атлетичне (таке, що вимагає від людини максимального напруження духовних і фізичних сил) змагання в чесності [2]. Коли людина опиняється в ситуації, де її самоствердження прямо й безпосередньо, у межах її діяльнісно-практичних проявів зустрічається із самоствердженням іншої людини, і коли кожна сторона діє при цьому з

настановою на активне подолання іншої, залишитися добродішним (зберегти баланс любові та ворожнечі) особливо складно [1].

Професійний спорт дає багато прикладів відхилень від моральних норм, наявності подвійних стандартів. Так, на думку М. Сарафа, одна з найбільш глибоких системних суперечностей спорту як частини культури полягає в тому, що професія (сфера професійної діяльності) може бути хоч і у відносній, але в незалежності від сфери суспільної моральності. А це означає, що професійна діяльність може бути (і буває) такою ж мірою вільною від гуманістичних детермінант [25].

Спортивна етика піднімає питання *спортивної культури*, яка включає цінності, соціальні процеси та відносини, що складаються в ході змагань та спортивної підготовки до них. Спортивна культура особистості формується в процесі інтеріоризації (засвоєння) особистістю культурно-освітнього потенціалу, цінностей та технологій спорту, а також внаслідок накопичення досвіду фізкультурно-спортивної діяльності та наповнення її особистісним змістом. *Соціально-комунікативний складник* спортивної культури містить такі показники: високий рівень комунікації з суперниками, товаришами, тренерами, вболівальниками, який формується у процесі спортивної діяльності на основі поваги, взаєморозуміння та взаємодії [16].

Під *комунікативною поведінкою* в кіберспорті та ігровому середовищі розуміємо сукупність норм та тра-

дицій спілкування людей у даній галузі. Комунікативна поведінка може бути *нормативною* (яка прийнята у даній спільноті та якої дотримується в стандартних комунікативних ситуаціях більша її частина) і *ненормативною* (такою, яка порушує прийняті норми). Крім того, виокремлюють *комунікативні обставини* – сукупність ознак комунікативної ситуації, які впливають на комунікативну поведінку учасників спілкування, наприклад, анонімність гравців сприяє ненормативній комунікативній поведінці. Також вирізняють *активні* (продуктивні) комунікативні дії, вживані за ініціативи того, хто говорить, і *реактивні* комунікативні дії, які виникають як реакції у відповідь на комунікативні дії співрозмовника [27].

Спілкування в соціальних медіа, до яких належать і багатокористувацькі ігри [43], можна поділити на *вербальне* спілкування за допомогою мовлення (голосовий зв'язок, текстовий чат) та *невербальне* (за допомогою знаків, символів, нікнеймів, жестів/дій персонажа або геймера, який веде відеотрансляцію).

Комунікація у мережах [12] та багатокористувацьких онлайн іграх відбувається завдяки наступним складникам, які можуть бути присутні всі або частково: 1) нікнейм гравця; 2) ігровий текстовий чат; 3) голосовий зв'язок (внутрішній ігровий або за допомогою зовнішніх програм); 4) пінг мапи в грі; 5) дії/жести ігрового персонажа; 6) дії гравця на відеокамеру під час відеотрансляції [14].

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

Тильт (англ. tilt – нахилити) – психологічний стан гравця, викликаний сильними емоціями від невдач/перемог, при якому він втрачає контроль над своєю грою, починає допускати багато помилок і звинувачувати тимейтів. Термін зародився в середовищі любителів грального автомата «Пінбол». Гравці, розлючені та незадоволені тим, що кулька постійно летить не туди, нахилили та штурхали автомат, щоб спрямувати її в потрібний бік.

Грифінг (англ. grieving – страждання) – цілеспрямоване садистичне руйнування ігрового досвіду іншого гравця під час онлайн гри. Гравця, який зайнятий руйнуванням, називають «грифер» [44]. Близько 25 % звернень у службу підтримки із скаргами пов'язано з гриферством [35]. Конкурентні відеоігри передбачають заволодіння чужим віртуальним майном, при чому найшвидший розвиток персонажа відбувається за рахунок захоплення ресурсів і вбивства інших героїв. Дії гриферів виходять за рамки дозволеного, порушують норми суспільної моралі, спричиняють психічну шкоду і матеріальні збитки іншим гравцям у реальному світі. Доречно згадати гриферство у відомих онлайн іграх: симуляторі космічних кораблів EVE Online (власник CCP Games, поширюється через сервіс цифрової дистрибуції Steam) і у фентезійному бойовику World of Warcraft (видавець Blizzard Entertainment).

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

Гравці іншої гри – World of Warcraft – у 2006 р. зіткнулися з випадком грифінгу, метою якого було заповідання спільноті душевного болю.

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

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

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

Сталкінг (англ. stalking від stalk – переслідувати, підкрадатися). Як визначає Конвенція Ради Європи про запобігання насильству стосовно жінок і домашньому насильству та боротьбу з цими явищами (Стамбульська конвенція), неодноразове погрожування комусь через фізичне переслідування, залучення до небажаного спілкування чи навмисне інформування когось про те, що за ними ведеться нагляд, щоб змусити їх боятися за свою безпеку. Сталкінг є проявом психологічного насильства, що полягає у нав'язливому переслідуванні в реальному житті та онлайн, коли кривдник нав'язливо вимагає уваги об'єкта домагань. У багатьох країнах сталкінг вважається змістом злочину

проти особи та тягне за собою карну відповідальність.

Мова ненависті або мова ворожечі (англ. hate speech), згідно з визначенням Організації з безпеки і співробітництва в Європі (ОБСЄ), це «різноманітні види висловлювань, засновані на ворожечі, що демонструють чи розпалюють ворожечу по відношенню до групи осіб (чи окремої особи з причини її приналежності до групи)» [19]. На думку експертів Ради Європи, під терміном «мова ворожечі» слід розуміти «всі види висловлювань, котрі поширюють, розпалюють, підтримують або виправдовують расову ненависть, ксенофобію, антисемітизм та інші форми ненависті, викликані нетерпимістю, в тому числі нетерпимістю, що виявляється у формі агресивного націоналізму та етноцентризму, дискримінації меншин і ворожого ставлення до них, а також іммігрантів та осіб, що за своїм походженням належать до іммігрантів» [37].

Основною ознакою мови ворожечі є те, що вона провокує екстремальні негативні відчуття відносно окремої групи людей або конкретних представників групи [6]. Суть мови ворожечі визначає найважливіший чинник: вона ґрунтується на таких явищах, як соціальні стереотипи, упередження і дискримінація [11]. Мова ворожечі є частиною ширшого і складнішого феномена – комунікації, заснованої на упередженнях і дискримінації [4].

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

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

Спочатку почалась атака на розробницю ігор програмістку Зої Куїнн, а потім і на жінок, які виступили на її захист. Цькуванню було піддано Бріанну Ву, власницю студії розробки інді-ігор і авторку науково-фантастичної гри «Revolution 60», у створенні якої брали участь тільки жінки; геймерку й авторку інтернет-серіалу «The Guild» Фелісію Дей; ведучу ток-шоу «Feminist Frequency» Аніту Саркісян, яка критикувала відсутність позитивних жіночих персонажів та надмірну сексуалізацію жінок в популярних іграх [38]. Хештег #GamerGate став вірусним, і токсичність навколо суперечок вперше увійшла у свідомість суспільства [33].

Зауважимо, що у 2014 р. під час GamerGate серед жінок у всьому світі гравцями були 48 % [40], а у Великій Британії показник жінок-гравців становив 52 % [28]. Крім того, як свідчить статистика, серед числа гравців більше дорослих жінок від 44 років, ніж хлопців-підлітків до 18 років [34].

Скандал розпочався з публікації 24-річного Джоні Ерона, який поскаржився в своєму блозі на Зої Куїнн. У розлозі листі названому «Zoe Post» він ретельно описав всі аспекти їхніх особистих відносин. Лист містив копії особистих журналів чату, електронних листів і текстових повідомлень колишньої дівчини. Цей лист був актом помсти Ерона, який помилково вважав, що Зої Куїнн обміняла сексуальні стосунки з Натаном Грейсоном, репортером ігрового веб-сайту Kotaku, на сприятливе висвітлення гри Куїнн «Depression Quest». Грейсон насправді ніколи не рецензував ігри Куїнн, і єдина його стаття, в якій вона згадувалася, була опублікована ще до початку їхнього знайомства. Ось як сама Зої Куїнн описує початок переслідування: «Протягом останнього місяця Інтернетом поширювалася моя особиста інформація, мені відправлялися погрози; зламувалися акаунти всіх, хто підозрювався в дружбі зі мною; телефонували моєму батькові й говорили йому, що я повія; відправляв мої оголені фотографії колегам, пропонуючи лікувати мене або спалити як відьму» [41]. Реакція суспільства на «Zoe Post» стала причиною обговорення безпеки особистос-

ті у кіберпросторі та в реальному житті на рівні ООН.

Чисельна геймерська спільнота розподілилася на два табори: першу групу становили ті, хто вбачав сексизм не лише у відеоіграх, а й в кіберіндустрії; до другої групи доєдналися ті, хто вважав геймінг суто чоловічою територією, а жінок – загрозою для існування геймінгу. Під цим хештегом об'єдналися «традиційні гравці», світлошкірі цисгендерні чоловіки молодого та середнього віку, які відомі своїм негативним ставленням до жінок, «кольорових», ЛГБТ+ і виступають проти зростаючого впливу фемінізму та етнічного, гендерного, культурного різноманіття на зміст відеоігор. Акція жіночоненависників набула кримінального характеру – прихильники цього руху брали участь у доксингу, зламі пошти та соціальних акаунтів об'єктів переслідувань, цькуванні, сватингу для зриву публічних виступів, розсилали жінкам численні погрози смертю, каліцтвом та згвалтуванням [36].

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

Сьогодні є спроби встановлювати та впроваджувати власниками кібербізнесу дисциплінарні санкції для протидії шкідницькій та соціально неприйнятній поведінці гравців [42]. До них належать:

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

міністраторів/модераторів/комодераторів-гравців;

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

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

Одне з небагатьох досліджень токсичності різних ігор на пострадянському просторі здійснив В. Вікулов, який з'ясував, що Dota 2 лідирує за показниками агресивності, наявності тролів, хейтерів та токсичності [3]. Це свідчить, що норми ігрової спільноти здатні вплинути на комунікативну поведінку гравців.

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

Головним каналом ненормативного зв'язку є текстовий чат гри, де респонденти отримали образи від союзників (70 %), самі ображали союзників (62,5 %) та ображали суперників (65 %). Нецензурна лайка та мова ненависті (критика розумових здібностей, ейджизм, ксенофобія, мізогінія, гомофобія, расизм) стабільно лідирують серед ненормативної комунікації в середині команди.

Конфлікт інтересів. Автори заявляють, що відсутній будь-який конфлікт інтересів.

ЛІТЕРАТУРА

- Бріскін Ю, Онопо В, Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015;3:11-4.
- Визитей Н. О социально-культурных функциях современного спорта. Теория и методика физического воспитания и спорта. 2009;4:11-9.
- Виколов ВВ. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития: [диссертация]. Тверь; 2021. 201 с.
- Гладилин АВ. «Язык вражды» в традиционных и новых медиа. Вестник ЧелГУ. 2013;80(21) (312):144-53.
- Глобальні рекомендації щодо фізичної активності для здоров'я. World Health Organization: веб-сайт. URL: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/443399/9789241599979-ukr.pdf?sequence=25&isAllowed=y>.
- Гринчак АА. Протидія расизму, ксенофобії та екстремізму: навчальний посібник. Харків; 2018. 248 с.
- Декларация прав и обязанностей спортсменов от 09.10.2018 г. International Olympic Committee: веб-сайт. URL: <https://olympics.com/athlete365/app/uploads/2020/06/Athletes-Declaration-RU-Final.pdf>
- Дутчак МВ. Спорт для всіх у світовому контексті. Київ: Олімпійська література; 2007. 114 с.
- Європейська конвенція «Про насильство та неналежну поведінку з боку глядачів під час спортивних заходів, і зокрема футбольних матчів» (ETS N 120) від 19.08.1985. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_003#Text
- Завальнюк ОВ. Проблема честності й гідності у спорті та моральне самовиховання спортсмена. Мультиверсум. Філософський альманах. 2015;(5-6) (143-144):144-55.
- Ісакова ТО. Мова ворожнечі як проблема українського інформаційного простору. Стратегічні пріоритети. 2016;4:90-7. URL: <http://ippi.org.ua/sites/default/files/isakova.pdf>
- Кастельс М. Становление общества сетевых структур. Новая постиндустриальная волна на Западе. URL: http://iir-mp.narod.ru/books/inozemcev/page_1492.html.
- Конвенція Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями від 16.11.2016 р. № 1752-VIII. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_c01#Text
- Кореєць левою ногою победил в турнире по StarCraft и получил бан. Wegame 6.0: веб-сайт. URL: <https://wegame.com.ua/post/koreets-levoy-nogoy-pobedil-v-turnire-postarcraft-i-poluchil-ban-80326>.
- Лазнева І, Цараненко Д. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Міжнародні економічні відносини та світове господарство. 2018;22(2):63-7.
- Лубышева ЛИ. Социология физической культуры и спорта. Москва: Издательский центр «Академия»; 2010. 272 с.
- Міжнародна конвенція про боротьбу з допінгом у спорті від 03.08.2006 р. № 68-V. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/952_007#Text.
- Освітньо-професійна програма зі спеціальності «Кіберспорт (esports)» другого магістерського рівня вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт галузі знань 01 Освіта/Педагогіка. Кваліфікація: Магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)». НУФВСУ: офіційний сайт. URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/opp_magistr_kibersport2019.pdf.
- Преступления на почве ненависти: предотвращение и реагирование. Методическое Руководство для НПО в регионе ОБСЕ. URL: <http://www.osce.org/ru/odihf/39822> (дата звернення 06.09.2021).
- Про затвердження Довідника кваліфікаційних характеристик професій працівників. Вип. 85 «Спортивна діяльність». Наказ Мінмолодьспорт від 28.10.2016 № 4080. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v4080728-16#Text>.
- Про приєднання України до Розширеної часткової угоди про спорт (EPAS): Закон України від 16.11.2020 р. № 1096-IX. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1096-20#n2>.
- Про ратифікацію Конвенції Ради Європи проти маніпулювання спортивними змаганнями: Закон України від 16.11.2016 р. № 1752-VIII. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1752-19#n2>.
- Про ратифікацію Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті: Закон України від 03.08.2006 р. № 68-V. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/68-16#Text>.
- Про фізичну культуру і спорт: Закон України від 24.12.1993 р. № 3809-XII. Верховна Рада України: офіційний веб-портал парламенту України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12#Text>.
- Сараф МЯ. Профессионализация спорта и спортивная этика. Теория и практика физической культуры. 2001;7:32-3.
- Спорт як засіб сприяння вихованню, здоров'ю, розвитку і миру (Резолюція ООН 58/5; 61/10). Верховна Рада України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_f37#Text
- Стернин ИА. Модели описания коммуникативного поведения. Воронеж: Гарант; 2015. 52 с.
- Татаркова Д. Почему в видеоиграх так много сексизма и что с этим делать? Wonderzine. URL: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/games/202433-sexism-lies-and-video-games>
- Тер-Ованесян АА, Тер-Ованесян ИА. Педагогика спорта. Киев: Здоров'я, 1986. 208 с.
- Чалпінська О. Від спортивного тіла до кіберспорту. Дні науки філософського факультету. Міжнар. наук. конф. Київ: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2016. Ч. 1. 183 с.
- Byshchets N, Denysova L, Shynkaruk O, Serhiyenko K, Usychenko V, Stepanenko O, Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. Journal of Physical Education and Sport. 2019; 19(3), Art 148: 1030-1034, DOI:10.7752/jpes.2019.s3148
- Code of Ethics. International Council of Sport Science and Physical Education: веб-сайт. URL: <https://www.icsspe.org/system/files/>
- Gamergate: a brief history of a computer-age war. The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war>.
- Gittleton K. Why does sexism persist in the video games industry? BBC. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-27824701>.
- Martin D. Gamers don't want any more grief. The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardian-weeklytechnologysession2>.
- North A. Why a Video Game Critic Was Forced to Flee Her Home? The New York Times. URL: <https://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/08/29/why-a-video-game-critic-was-forced-to-flee-her-home>.
- Recommendation No. R (97) 20 of the committee of ministers to member states. Council of Europe. URL: <https://wcd.coe.int/wcd/ViewDoc.jsp?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=1658005&SecMod=1&DocId=582600&Usage=2«HATE SPEECH»>.
- Sarkeesian A. A Message from Anita on the End of Tropes. Feminist Frequency. URL: <https://feministfrequency.com/2017/04/27/a-message-from-anita-on-the-end-of-tropes>.
- Shynkaruk O, Byshchets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yuhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont. 2021;19(S2):69-74. doi: 10.26773/smj.210912
- Sinclair B. Women increasing representation among US gamers – ESA. Gamesindustry.biz: веб-сайт. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa>
- Singal J. Gaming's summer of rage. The Boston Globe. URL: <https://www.bostonglobe.com/arts/2014/09/20/gaming-summer-rage/VN-MeHYTc5ZKoBixYHz1JL/story.html>
- Smith D. The state of disruptive behavior in multiplayer games – 2021. Unity. URL: <https://blog.unity.com/news/the-state-of-disruptive-behavior-in-multiplayer-games-2021>.
- Statista – статистичний портал: офіційний веб-сайт. URL: <http://statista.com>.
- Warner D, Raiter M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. International Review of Information Ethics: journal. 2005; 4 (December). URL: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf>

LITERATURE

1. Briskin I, Onopko V, Pityn M. Periodization of e-sports development. *Sportyvnyi visnyk Prydniprovia*. 2015;3:11-4.
2. Vizitey N. On sociocultural functions of modern sport. *Teoriia i metodyka fizykykhovannia i sportu*. 2009;4:11-9.
3. Vikulov V. *Cybersports journalism. Formation and prospects for development: [dissertation]*. Tver; 2021. 201 p.
4. Gladilin A. "The Language of Enmity" in traditional and new media. *Vestnik ChelGU*. 2013;80(21) (312):144-53.
5. Global recommendations on physical activity for health. World Health Organization: website. URL: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/44399/9789241599979-ukr.pdf?sequence=25&isAllowed=y>.
6. Grynchak AA. Combating racism, xenophobia and extremism: teaching guide. Kharkiv; 2018. 248 p.
7. Declaration of athletes' rights and obligations of 09.10.2018. International Olympic Committee: website. URL: <https://olympics.com/athlete365/app/uploads/2020/06/Athletes-Declaration-RU-Final.pdf>
8. Dutchak MV. Sport for all in world context. Kyiv: Olimpyska literatura; 2007. 114 p.
9. European Convention "On violence and inappropriate behavior by spectators during sports events, and in particular football matches" (ETS N 120) of 19.08.1985. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_003#Text
10. Zavalniuk OV. The problem of honesty and dignity in sports and the moral self-education of an athlete. *Multyversum. Filosofskiyi almanakh*. 2015;(5-6) (143-144):144-55.
11. Isakova TO. Hate speech as a problem of the Ukrainian information space. Strategic priorities. 2016;4:90-7. URL: <http://ippi.org.ua/sites/default/files/isakova.pdf>
12. Kastels M. Development of network structure society. New post-industria; wave on the West. URL: http://iir.mp.narod.ru/books/inozemcev/page_1492.html.
13. Convention of the Council of Europe against the manipulation of sports competitions dated November 16, 2016 No. 1752-VIII. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_c01#Text
14. Korean wins StarCraft tournament and gets banned. *Wegame 6.0: веб-сайт*. URL: <https://wegame.com.ua/post/koreets-levoy-nogoy-pobedil-v-turnire-po-starcraft-i-poluchil-ban-80326>.
15. Lazneva I, Tsaranenko D. E-sports and its impact on changed structure of the world market of computer games. *Naukovy visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu*. 2018;22(2):63-7.
16. Lubyshva LI. Physical culture and sport sociology. Moscow: Izdatelsky tsentr «Akademiy»; 2010. 272 p.
17. International Convention on Combating Doping in Sports dated August 3, 2006 No. 68-V. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/952_007#Text.
18. Educational and professional program in the specialty "Cybersports (esports)" of the second master's level of higher education in the specialty 017 Physical culture and sports in the field of knowledge 01 Education/Pedagogy. Qualification: Master of physical culture and sports, specializing in "Esports (esports)". NUFVUSU: official website. URL: https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/opp_magistr_kibersport2019.pdf.
19. Hate Crimes: Preventing and Responding. A Resource Guide for NGOs in the OSCE Region. URL: <http://www.osce.org/ru/odihr/39822> (accessed date 06.09.2021).
20. On the approval of the Handbook of qualification characteristics of employees' professions. Iss. 85 "Sports activities". Order of the Ministry of Youth and Sports dated October 28, 2016 No. 4080. Verkhovna Rada of Ukraine: official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v4080728-16#Text>.
21. On the accession of Ukraine to the Extended Partial Agreement on Sports (EPAS): Law of Ukraine dated November 16, 2020 No. 1096-IX. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1096-20#n2>.
22. On the ratification of the Convention of the Council of Europe against the manipulation of sports competitions: Law of Ukraine dated November 16, 2016 No. 1752-VIII. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1752-19#n2>.
23. On the ratification of the International Convention on Combating Doping in Sports: Law of Ukraine dated August 3, 2006 No. 68-V. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/68-16#Text>.
24. On physical education and sports: Law of Ukraine dated 12.24.1993 No. 3809-XII. The Verkhovna Rada of Ukraine: the official web portal of the Parliament of Ukraine. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12#Text>.
25. Saraf MY. Sports professionalization and sports ethics. *Teoriya i praktika fizicheskoy kultury*. 2001;7:32-3.
26. Sport as a means of promoting education, health, development and peace (UN Resolutions 58/5; 61/10). Verkhovna Rada of Ukraine. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_f37#Text
27. Sternin IA. Models for depicting communicative behaviour. Voronezh: Garant; 2015. 52 p.
28. Tatarokova D. Why video games are so sexist and what to do about it? *Wonderzine*. URL: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/games/202433-sexism-lies-and-videogames>
29. Ter-Ovanesian AA, Ter-Ovanesian IA. *Sports pedagogics*. Kiev: Zdorovia, 1986. 208 p.
30. Chaplinska O. From athletic body to e-sport. Days of science of philosophy department. *Mizhnarodna naukova konferetsiia*. Kyiv: Vydavnycho-poligrafichnyi tsentr «Kyivskiy universytet»; 2016. P. 1. 183 p.
31. Byshevets N, Denysova L, Shynkaruk O, Serhiyenko K, Usyuchenko V, Stepanenko O, Syvash I. Using the methods of mathematical statistics in sports and educational research. *Journal of Physical Education and Sport*. 2019; 19(3), Art 148: 1030-1034, DOI:10.7752/jpes.2019.s3148
32. Code of Ethics. International Council of Sport Science and Physical Education: веб-сайт. URL: <https://www.icsspe.org/system/files/>
33. Gamergate: a brief history of a computer-age war. *The Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war>.
34. Gittleston K. Why does sexism persist in the video games industry? *BBC*. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-27824701/>.
35. Martin D. Gamers don't want any more grief. *The Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardian-weeklytechnologysection2>.
36. North A. Why a Video Game Critic Was Forced to Flee Her Home? *The New York Times*. URL: <https://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/08/29/why-a-video-game-critic-was-forced-to-flee-her-home>.
37. Recommendation No. R (97) 20 of the committee of ministers to member states. Council of Europe. URL: <https://wcd.coe.int/com.instranet.InstranetServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=1658005&SecMod e=1&DocId=582600&Usage=2«HATE SPEECH»>.
38. Sarkeesian A. A Message from Anita on the End of Tropes. *Feminist Frequency*. URL: <https://feministfrequency.com/2017/04/27/a-message-from-anita-on-the-end-of-tropes>.
39. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O, Serhiyenko K, Anokhin E, Yuhno Y, Usyuchenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. *Sport Mont*. 2021;19(S2):69-74. doi: 10.26773/smj.210912
40. Sinclair B. Women increasing representation among US gamers – ESA. *Gamesindustry.biz*: веб-сайт. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa>
41. Singal J. Gaming's summer of rage. *The Boston Globe*. URL: <https://www.bostonglobe.com/arts/2014/09/20/gaming-summer-rage/VN-MeHYTc5ZKoBixYHzi1JL/story.html>
42. Smith D. The state of disruptive behavior in multiplayer games – 2021. *Unity*. URL: <https://blog.unity.com/news/the-state-of-disruptive-behavior-in-multiplayer-games-2021>.
43. Statista – статистичний портал: офіційний веб-сайт. URL: <http://statista.com>.
44. Warner D, Raiter M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. *International Review of Information Ethics: journal*. 2005; 4 (December). URL: <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Warner-Raiter.pdf>

Надійшла 05.04.2022

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Шинкарук Оксана Анатоліївна shi-oksana@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>

Гейдар Лайма Миколаївна layma.geydar@gmail.com

Національний університет фізичного виховання і спорту України,
вул. Фізкультури 1, м. Київ, 03150, Україна

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Shynkaruk Oksana shi-oksana@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-1164-9054>

Geydar Layma layma.geydar@gmail.com

National University of Ukraine on Physical Education and Sport
Fizkul'tury str. 1, Kyiv, 03150, Ukraine