
ТЕОРІЯ, ІСТОРІЯ ТА ПРАКТИКА ЖУРНАЛІСТИКИ

УДК 796.05:396.5

DOI 10.32840/cru2219-8741/2023.1(53).4

Б. В. Іваницька

кандидат наук із соціальних комунікацій
доцент кафедри журналістики та засобів масової комунікації
e-mail: bivanytska@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9500-3823
Інститут права, психології та інноваційної освіти
Національного університету «Львівська політехніка»
вул. С. Бандери 12, м. Львів, 79013, Україна

КІБЕРСПОРТ У ГЕНДЕРНОМУ АСПЕКТІ: ЖУРНАЛІСТСЬКИЙ ПОГЛЯД

Мета дослідження – визначення гендерних проблем жіночого кіберспорту в Україні й світі та розроблення шляхів їх вирішення.

Методологія дослідження. У процесі дослідження використано загальнонаукові методи пізнання. За допомогою методу критичного аналізу проаналізовано сучасний стан світової та вітчизняної індустрії кіберспорту. Завдяки синтезу інформації визначено гендерні проблеми жіночого кіберспорту. Рекомендації щодо вирішення цих проблем розроблено із залученням методів індукції та дедукції.

Результати. У ході дослідження визначено поняття «кіберспорт», популярні жанри та особливості проведення кіберспортивних змагань. Проаналізовано сучасний стан світової та вітчизняної індустрії кіберспорту. Окреслено гендерні проблеми жіночого кіберспорту та запропоновано шляхи їх вирішення.

Кіберспорт стає дедалі популярнішим серед жінок. Тенденцію до збільшення кількості жінок-геймерів підтверджують багато зарубіжних та українських досліджень. Попри це, представленість жінок у кіберспортивних змаганнях є недостатньою, що зумовлено гендерними проблемами, такими як: гендерна дискримінація, відсутність зразків для наслідування, переслідування жінок, низький рівень заробітку порівняно із чоловіками, несприйняття як цільової групи ігрової індустрії, недостатнє висвітлення проблеми гендерної дискримінації в засобах масової інформації. Вирішення гендерних проблем жіночого кіберспорту та розширення можливостей жінок в ігровій індустрії потребує посилення їх ролі в кіберспорті, надання підтримки та ресурсів на рівні із чоловіками, перегляду суми призового фонду, розвитку гендерної компетентності в закладах освіти.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в розроблених рекомендаціях, спрямованих на вирішення гендерних проблем у жіночому кіберспорті та розширення можливостей жінок в ігровій індустрії України та світу.

Практичне значення дослідження полягає в можливості використання отриманих результатів кіберспортивними організаціями України для вирішення гендерних проблем жіночого кіберспорту.

Ключові слова: гендерні аспекти, Esports, індустрія відеоігор, гендерна дискримінація, Міжнародна федерація кіберспорту.

I. Вступ

Упродовж багатьох років у світі був поширений патріархальний лад. Жінка посідала другорядне місце в різних сферах життя. Часи змінилися, і жінки стали такими самими повноправними членами суспільства, як і чоловіки. Незважаючи на це, права жінок продовжують порушувати, що призводить до гендерних конфліктів, які стосуються багатьох сфер людської діяльності. З появою феміністичних спільнот кількість таких конфліктів збільшилася. Незважаючи на наявність гендерних досліджень, є галузі, які рідко потрапляють у поле зору науковців. Ідеться про комп'ютерні ігри та кіберспорт.

Прикладом, який підтверджує наявність гендерних стереотипів у кіберспорті, є скандал, який вибухнув навколо французької компанії «Ubisoft», відомої завдяки своїм франшизам «Assassin's

creed» та «Far cry». Майже щороку компанія представляє свій черговий продукт на виставці-шоу в індустрії комп'ютерних ігор E3. У 2014 р. компанія представила нову частину відеогри «Assassin's creed Unity». На запитання, чому в мультиплеєрі немає персонажа жіночої статі, креативний директор Алекс Амансіо відповів, що такі моделі робити досить складно. Крім того, на це потрібно багато часу [1]. Така відповідь викликала величезну хвилю обурення серед феміністок. Компанія неодноразово висміювалася в мережі. У 2015 р. «Ubisoft» випустила нову гру серії «Assassin's creed Syndicate», головними героями якої стали брат із сестрою. Так компанія намагалась виправити ситуацію.

Наведений приклад не є поодиноким. При проведенні змагань для геймерів різних статей організатори дозволяють собі встановлювати різні суми призового фонду для чоловіків та жінок. Крім того, поширеною є думка, що жінки грають гірше, оскільки починають цікавитися подібним видом діяльності набагато пізніше, ніж чоловіки. Враховуючи вищезазначене, можна сказати, що на сьогодні в кіберспорті існує велика кількість гендерних стереотипів, тому тема дослідження має неабияку актуальність.

Гендерним аспектам кіберспорту присвячено небагато наукових праць, що зумовлено відносно короткою історією розвитку цього виду спорту та неоднозначним сприйняттям суспільства. Гендерну нерівність у кіберспорті розглянуто в працях М. Rude [1], D. Ruby [3], С. Ломакіна та Є. Сафонова [7], D. Feldhäuser [8] та ін. Однак на сьогодні це питання залишається недостатньо дослідженим, тому потребує додаткового розгляду та аналізу.

II. Постановка завдання та методи дослідження

Мета дослідження – визначення гендерних проблем жіночого кіберспорту в Україні й світі та розроблення шляхів їх вирішення. Для досягнення мети необхідно вирішити такі завдання:

- визначити поняття «кіберспорт», популярні жанри та особливості проведення кіберспортивних змагань;

- проаналізувати сучасний стан світової та вітчизняної індустрії кіберспорту;

- визначити гендерні проблеми жіночого кіберспорту та розробити шляхи їх вирішення.

У процесі дослідження використано загальнонаукові методи пізнання. За допомогою методу критичного аналізу проаналізовано сучасний стан світової та вітчизняної індустрії кіберспорту. Завдяки синтезу інформації визначено гендерні проблеми жіночого кіберспорту. Рекомендації щодо вирішення цих проблем розроблено із залученням методів індукції та дедукції.

III. Результати

Міжнародна федерація кіберспорту дає чітке визначення поняттю «кіберспорт». Відповідно до нього, кіберспорт – це вид спорту, в якому гравці використовують свої фізичні та розумові здібності, щоб змагатися в різних іграх у віртуальному електронному середовищі [2]. Кіберспорт не передбачає використання всіх категорій комп'ютерних ігор. Предметом кіберспортивної дисципліни може виступати гра, що відповідає певним критеріям. Такими критеріями є:

- наявність елемента змагання, тобто можливості змагатися з іншим учасником у режимі реального часу;

- наявність елемента майстерності, тобто гри, у якій переважає елемент випадковості, не можна розглядати як спортивну дисципліну.

Кіберспорт включає змагання з ігор найрізноманітніших жанрів від різних розробників. Найпопулярніші жанри кіберспортивних ігор наведені на рис. 1.

У межах змагання спортсмени поставлені в однакові умови: великі турніри проходять у форматі Local area network (LAN). Спортсменам надають однакові комп'ютери та програмне забезпечення. З власного обладнання спортсмен може використовувати лише комп'ютерну мишку та клавіатуру. Перемога в змаганні залежить від майстерності, уміння спортсмена та його команди.

Таким чином, кіберспорт не є традиційним видом спорту, однак він відповідає всім спортивним критеріям, встановленим міжнародними стандартами. В усьому світі уряди та спортивні органи на національному та глобальному рівнях визнають кіберспорт справжнім змагальним видом спорту. Не є винятком і Україна, для якої визнання кіберспорту офіційним видом спорту стало важливим кроком на шляху зміни ставлення людей до індустрії відеоігор та її подальшого розвитку.

Останніми роками кіберспорт став індустрією, яка здатна конкурувати з традиційними видами спорту, такими як футбол чи хокей. Масштаби розвитку кіберспорту вражають. Станом на 2023 р. світовий ринок кіберспорту оцінюють у 1,44 млрд дол. За прогнозами, до 2029 р. ця цифра зросте до 5,48 млрд дол. [3]. Доходи ринку кіберспорту у світі у 2020–2023 рр. наведено на рис. 2.

Найбільшими ринками для кіберспорту є Азія та Північна Америка. Згідно з останніми даними, у 2023 р. дохід ринку кіберспорту в Китаї становив 360,1 млн дол., а в Сполучених Штатах Америки – 243 млн дол. [3].

Про підвищення популярності кіберспорту свідчить зростання кількості глядачів Esports у всьому світі. Згідно з останніми даними, у 2023 р. кількість глядачів кіберспорту становить 540 млн осіб (рис. 3).

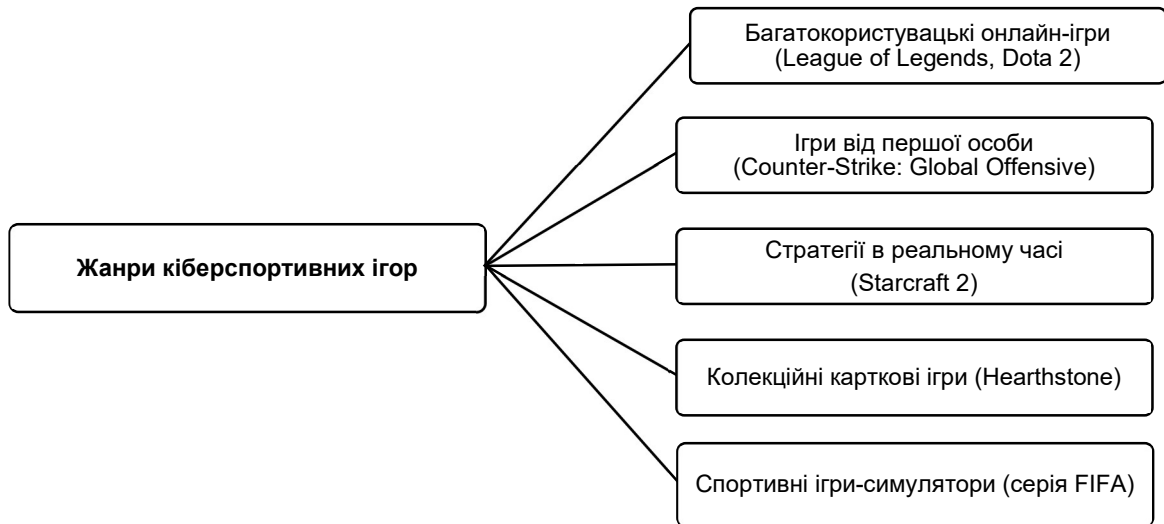


Рис. 1. Популярні жанри кіберспортивних ігор [2] (систематизовано авторкою)

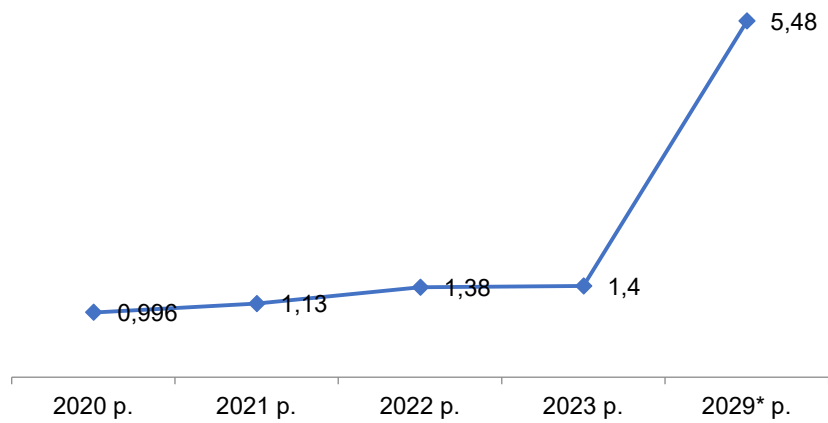


Рис. 2. Доходи ринку кіберспорту у світі у 2020–2023 рр., млрд дол. [3] (систематизовано авторкою)

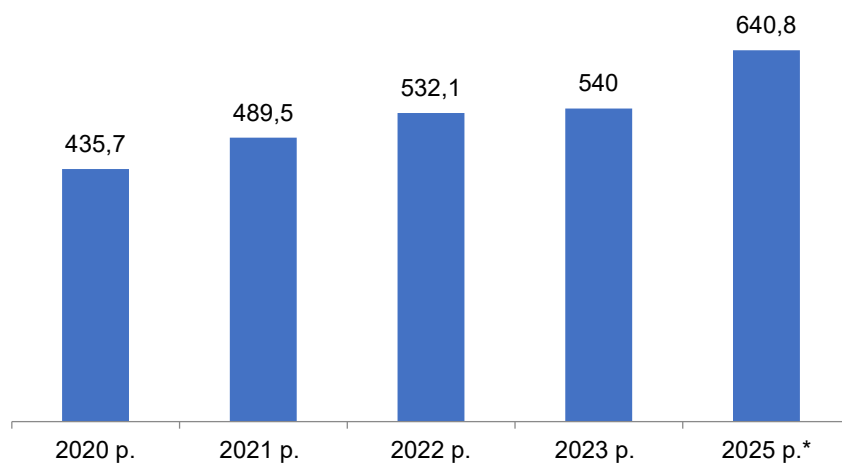


Рис. 3. Кількість глядачів кіберспорту у світі у 2020–2023 рр., млн осіб [3] (систематизовано авторкою)

Необхідно відзначити збільшення кількості жінок-геймерів, про що свідчить статистика аудиторії відеоігор у США за 2006–2022 рр. (рис. 4) [4].

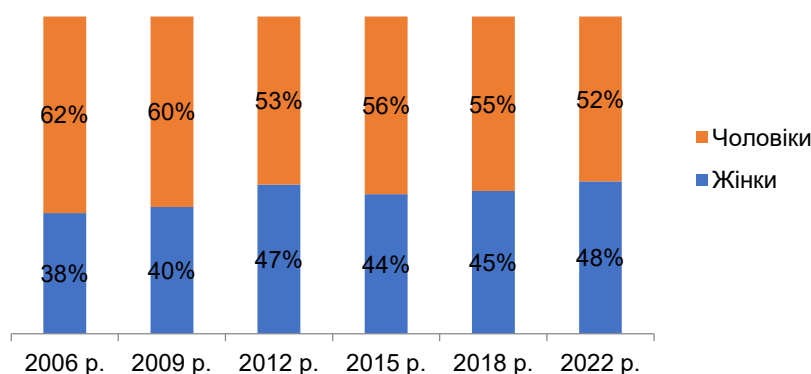


Рис. 4. Аудиторія відеоігор у США, % [4] (систематизовано авторкою)

Про збільшення кількості жінок-геймерів свідчить щорічний звіт німецької ігрової індустрії 2022 р. [5]. Згідно зі звітом, майже половина всіх геймерів у Німеччині – жінки (48%) (рис. 5).

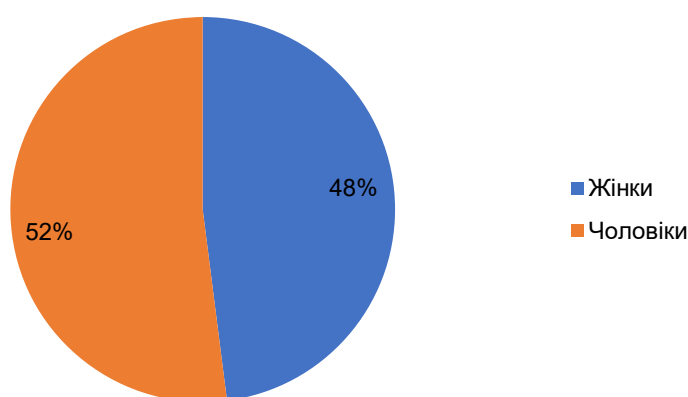


Рис. 5. Аудиторія відеоігор у Німеччині, % [5] (систематизовано авторкою)

Таким чином, останніми тенденціями індустрії відеоігор є зростання ринку кіберспорту та збільшення популярності Esports як серед гравців, так і серед глядачів. З огляду на тему дослідження, не менш важливою тенденцією індустрії відеоігор є збільшення кількості жінок-геймерів.

Кіберспорт набув статусу офіційного виду спорту в Україні у 2020 р. У 2021 р. українські гравці активно брали участь у міжнародних кіберспортивних змаганнях. Зокрема, українці здобули перемогу в змаганнях PGL Major Stockholm, BLAST Premier World Final та The International [6].

Згідно з даними Української професійної кіберспортивної асоціації, у 2021 р. кількість українців, які захоплюються відеоіграми, зросла з 3 млн до 4–4,5 млн осіб [7]. Щорічно кількість геймерів в Україні зростає в середньому на 15–20%. При цьому 81% української кіберспортивної аудиторії становлять чоловіки і 19% – жінки (рис. 6).

Наведені дані відображають стан кіберспорту в Україні в довоєнний період. З початком війни кіберспорт зазнав значних змін. Незважаючи на це, українські кіберспортивні організації продовжують працювати для досягнення нових вершин. Зростання кількості українців, які захоплюються відеоіграми, та їх активна участь у міжнародних змаганнях, свідчать про стрімкий розвиток кіберіндустрії в Україні. Однак, як і в інших країнах, кількість жінок у кіберспорті є обмеженою.

Незважаючи на те, що значна кількість геймерів – жінки, лише деякі з них є частиною професійної сцени кіберспорту. У наведеній статистиці геймерами вважають усіх людей, які час від часу грають в онлайн ігри на своїх смартфонах чи комп'ютерах. Однак для того, щоб мати

можливість займатися кіберспортом, необхідна безперервна, інтенсивна участь у грі, і в цьому випадку факти виглядають зовсім інакше.

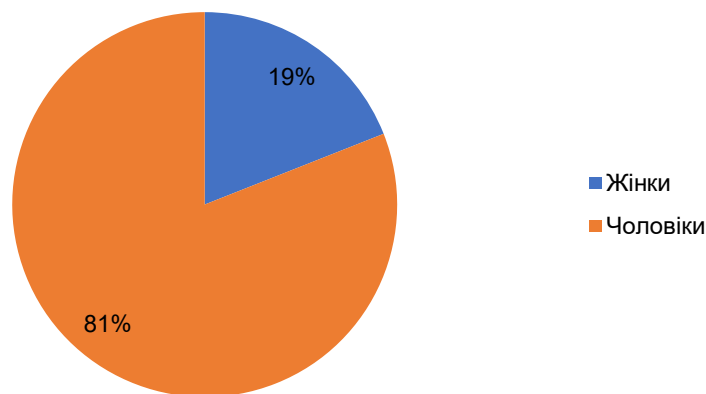


Рис. 6. Українська кіберспортивна аудиторія, % [8] (систематизовано авторкою)

У вже згаданих США та Німеччині першим кроком у сферу кіберспорту є участь в університетських кіберспортивних клубах. Однак у 2021 р. лише 8,2% американських кіберспортивних студентів були жінками. Тренерами команд з кіберспорту є жінки лише в 4% університетських команд [9]. На цьому етапі стає зрозуміло, що багато жінок цікавляться іграми, але не можуть наважитися на кіберспорт. Навіть ті жінки, які беруть участь у кіберзмаганнях, не можуть досягти успіху. Так, на брак жіночого успіху в кіберспорті нещодавно звернула увагу Британська телерадіомовна корпорація (BBC). Згідно з дослідженням, серед 300 найбагатших кіберспортсменів немає жодної жінки, і лише невелика частина світових призових дістається жінкам [10]. Така ситуація пов'язана з проблемами в жіночому кіберспорті, до яких можна зарахувати:

- 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).

Розглянемо кожну з проблем жіночого кіберспорту більш детально.

На сайті Міжнародної федерації з кіберспорту зазначено, що «будь-хто може брати участь у кіберспорті, але досягають успіху лише ті, хто справді обдарований талантом та готовий до наполегливої праці» [2]. Це означає, що кіберспортивні змагання відкриті для обох статей. Разом з тим, на сцені професійного кіберспорту домінують чоловіки. Через відсутність прикладів для наслідування багато жінок вважають, що не зможуть побудувати кар'єру в кіберспорті.

Більшість людей не припускають, що жінки цікавляться комп'ютерними іграми, і, таким чином, закріплюють гендерні стереотипи. Проте статистика показує, що жінки регулярно грають у комп'ютерні ігри. Майже 50% людей, які час від часу грають у комп'ютерні ігри, – це жінки. Зовсім інша картина постає, якщо подивитися на кіберспорт, в якому досить мало гравців жіночої статі.

Згідно з опитуванням Reach3 Insights, проведеним у 2021 р., більшість жінок-геймерів із США, Китаю та Німеччини зазнавали дискримінації за ознакою статі (77%). Така дискримінація виявлялась шляхом лайок та образ, неприйнятних сексуальних повідомлень, зневажливих коментарів, суджень про їхні недостатні навички тощо [11]. Для того, щоб уникнути конфліктів та переслідувань, 59% жінок змушені були видавати себе за чоловіків, змінювати профілі, аби виглядати нейтрально. Так, 44% опитаних жінок зізналися, що під час гри отримували некоректні запитання про їхні стосунки [11].

Жінки, які беруть участь у кіберзмаганнях, заробляють значно менше, ніж їхні колеги-чоловіки. Найбільший призовий фонд у кіберспорті має Dota 2, однак жодна жінка-гравець ніколи не перемагала в чемпіонаті світу. З 235 млн дол., розіграних у Dota 2, 6300 дол. були виграні жінками. Згідно з даними esportsearnings.com, у 2023 р. до ТОП-100 найкращих гравців у кіберспорті, які виграли найбільше грошових призів, входять виключно чоловіки [12].

Ще однією проблемою жіночого кіберспорту є несприйняття жінок як цільової групи ігрової індустрії. Про це свідчить дизайн ігрового контенту, дивлячись на який, стає зрозуміло, що він призначений для чоловічої аудиторії.

Кіберспортивні організації в різних країнах світу займаються вирішенням окреслених проблем. Завдяки їх активній роботі створюють усе більше ініціатив, спрямованих на зміну ситуації з недостатньою представленістю жінок у кіберспортивних змаганнях. На сьогодні вдалося досягти таких результатів:

- запуск Women's Esports League – жіночої кіберспортивної ліги, яка дає всім жінкам-геймерам можливість змагатися, тренуватися, розвиватися та спілкуватися в нетоксичному середовищі онлайн-ігор;

- створення Dota Valkyries – організації, мета якої – підтримати жінок на професійній сцені в дисципліні Dota 2 та допомогти їм реалізувати свій потенціал у кіберспорті;

- створення змішаних кіберспортивних команд організацією G2, до яких входять жінки та чоловіки;

- проведення кіберспортивних турнірів за участю жінок. Такими турнірами є Intel Challenge Katowice з дисципліни CS:GO, який проходить з 2015 р.; Woman Star League, що проводиться з 2020 р. за підтримки Moonton та Indonesia Gaming League; турнір Mobile Legends: Bang Bang Women's Invitational із дисципліни Mobile Legends: Bang Bang, який уперше пройшов у 2022 р.; серія турнірів DreamHack Showdown із дисципліни CS:GO; щорічний чемпіонат світу з комп'ютерних ігор з різних дисциплін Electronic Sports World Cup (ESWC) тощо [13].

Аналізуючи діяльність кіберспортивних організацій, можна зробити висновок про їх активну боротьбу з гендерною нерівністю в кіберспорті. Однак для вирішення гендерних проблем жіночого кіберспорту цього недостатньо. Для розширення можливостей жінок у кіберспорті рекомендовано вжити таких заходів:

- посилити роль жінок у кіберспорті. Цього можна досягти шляхом збільшення їх представництва в кіберспортивних клубах та асоціаціях, створення сильних жіночих персонажів відеоігор, збільшення кількості жінок-розробників ігор, просування жінок-гравців у кіберспортивних медіа, збільшення стипендій для жінок у кіберспорті, надання кращої кіберспортивної психіатричної допомоги жінкам, які постраждали від насильства;

- створити жіночі та чоловічі команди з кіберспорту з метою надання безпечних можливостей для жінок змагатися, не боячись домагань і дискримінації за ознакою статі;

- надати жінкам-гравцям більше підтримки та ресурсів. Кіберспортивні організації повинні заохочувати гравців-жінок і надавати їм таку саму підтримку, як і їхнім суперникам-чоловікам;

- переглянути розмір призового фонду для чоловіків та жінок. Встановлення однакового призового фонду для жінок і чоловіків сприятиме заохоченню кіберспортсменок до побудови кар'єри в індустрії онлайн-ігор;

- розвивати гендерну компетентність у закладах освіти. Розвивати гендерну компетентність необхідно з дитинства. Основну роль у цьому мають відігравати педагоги та батьки.

IV. Висновки

Кіберспорт стає все більш популярним серед жінок. Тенденцію до збільшення кількості жінок-геймерів підтверджують багато зарубіжних та вітчизняних досліджень. Попри це, представленість жінок у кіберспортивних змаганнях є недостатньою, що зумовлено гендерними проблемами, такими як: гендерна дискримінація, відсутність зразків для наслідування, переслідування жінок, низький рівень заробітку порівняно із чоловіками, несприйняття як цільової групи ігрової індустрії, недостатнє висвітлення проблеми гендерної дискримінації в засобах масової інформації. Вирішення гендерних проблем жіночого кіберспорту та розширення можливостей жінок в ігровій індустрії потребує посилення їх ролі в кіберспорті, надання підтримки та ресурсів на рівні із чоловіками, перегляду суми призового фонду, розвитку гендерної компетентності в закладах освіти.

Практичне значення дослідження полягає в можливості використання отриманих результатів кіберспортивними організаціями України для вирішення гендерних проблем жіночого кіберспорту.

Список використаної літератури

1. Rude M. Ubisoft Can't Have Female Characters Because «Women Are Too Difficult To Animate». One Million Eyes Are Rolled. *Autostraddle*. 2014. URL: <https://www.autostraddle.com/ubisoft-cant-have-female-characters-because-women-are-too-difficult-to-animate-one-million-eyes-are-rolled-241278/> (date of request: 02.03.2023).
2. Esports – True Sports? World Esports IESF. 2023. URL: <https://iesf.org/esports> (date of request: 02.03.2023).
3. Ruby D. 38+ eSports Statistics for 2023 (Trends, Facts & Insights). *Demandsage*. 2023. URL: <https://www.demandsage.com/esports-statistics/> (date of request: 02.03.2023).
4. Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. *Statista*. 2023. URL: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> (date of request: 02.03.2023).
5. Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022. *Game.de*. 2022. URL: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf> (date of request: 02.03.2023).

6. Чим запам'ятається 2022 рік для українського кіберспорту? *Sportarena*. 2022. URL: <https://sportarena.com/uk/more-sports/cybersport/chim-zapam-yatayetsya-2022-rik-dlya-ukrayinskogo/> (дата звернення: 02.03.2023).
7. В Україні за рік кількість геймерів зросла до п'яти мільйонів – експерт. *Укрінформ*. 2021. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3174845-v-ukraini-za-rik-kilkist-gejmeriv-zroslo-do-5-miljoniv-ekspert.html> (дата звернення: 02.03.2023).
8. Ломакін С., Сафонов Є. Найуспішніші українські спортсмени у світі – геймери. Як так вийшло? *Birdinflight*. 2020. URL: <https://birdinflight.com/spetsproyekt/ukr-cybersport/ukrainian-gamers.html> (дата звернення: 02.03.2023).
9. Feldhäuser D. Geschlechtertrennung im eSport? Frauen zwischen Ausgrenzung, Abschottung und gemixten Teams. *Esportsgear*. 2021. URL: <https://esportsgear.org/ratgeber/problematischen-fuer-frauen-im-esport/> (date of request: 02.03.2023).
10. The Problem with Women in Esports. *Intenta.digital*. 2023. URL: <https://intenta.digital/esports/women-in-esports/> (date of request: 02.03.2023).
11. Gender Stereotypes and Discrimination in Gaming. *Intenta.digital*. 2023. URL: <https://intenta.digital/perspectives/gaming-gender-stereotypes-discrimination/> (date of request: 02.03.2023).
12. Top 100 Highest Overall Earnings. *Esportsearnings*. 2023. URL: <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings> (date of request: 02.03.2023).
13. Жінки в кіберспорті. *Weplayholding*. 2022. URL: <https://weplayholding.com/uk/blog/zhinki-v-kibersporti/> (дата звернення: 02.03.2023).

References

1. Rude, M. (2014). Ubisoft Can't Have Female Characters Because «Women Are Too Difficult To Animate». One Million Eyes Are Rolled. *Autostraddle*. Retrieved from <https://www.autostraddle.com/ubisoft-cant-have-female-characters-because-women-are-too-difficult-to-animate-one-million-eyes-are-rolled-241278/> [in English].
2. Esports – True Sports? (2023). Retrieved from <https://iesf.org/esports> [in English].
3. Ruby, D. (2023). 38+ eSports Statistics for 2023 (Trends, Facts & Insights). Retrieved from <https://www.demandsage.com/esports-statistics/> [in English].
4. Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. (2023). Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> [in English].
5. Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022. (2022). Retrieved from <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf> [in German].
6. Чим запам'ятається 2022 рік для українського кіберспорту? (2022). [How will 2022 be remembered for Ukrainian eSports?]. *Sportarena*. Retrieved from <https://sportarena.com/uk/more-sports/cybersport/chim-zapam-yatayetsya-2022-rik-dlya-ukrayinskogo/> [in Ukrainian].
7. В Україні за рік кількість геймерів зросла до п'яти мільйонів – експерт. (2021). [The number of gamers in Ukraine increased to five million in one year – an expert]. *Укрінформ*. Retrieved from <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3174845-v-ukraini-za-rik-kilkist-gejmeriv-zroslo-do-5-miljoniv-ekspert.html> [in Ukrainian].
8. Lomakin, S., & Safonov, Ye. (2020). Nayuspishnishi ukrayins'ki sport-smeny u sviti – heymeri. Yak tak vyyshlo? [The most successful Ukrainian athletes in the world are gamers. How did it happen?]. *Birdinflight*. Retrieved from <https://birdinflight.com/spetsproyekt/ukr-cybersport/ukrainian-gamers.html> [in Ukrainian].
9. Feldhäuser, D. (2021). Geschlechtertrennung im eSport? Frauen zwischen Ausgrenzung, Abschottung und gemixten Teams. *Esportsgear*. Retrieved from <https://esportsgear.org/ratgeber/problematischen-fuer-frauen-im-esport/> [in German].
10. The Problem with Women in Esports. (2023). *Intenta.digital*. Retrieved from <https://intenta.digital/esports/women-in-esports/> [in English].
11. Gender Stereotypes and Discrimination in Gaming. (2023). *Intenta.digital*. Retrieved from <https://intenta.digital/perspectives/gaming-gender-stereotypes-discrimination/> [in English].
12. Top 100 Highest Overall Earnings. (2023). *Esportsearnings*. Retrieved from <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings> [in English].
13. Zhinky v kibersporti [Women in eSports]. (2022). *Weplayholding*. Retrieved from <https://weplayholding.com/uk/blog/zhinki-v-kibersporti/> [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 06.03.2023.

Received 06.03.2023.

Ivanytska B. Gender Aspects in Esports: Journalistic Perspective

The purpose of the study is to identify gender issues in women's esports in Ukraine and around the world, as well as develop ways to solve them.

Research methodology. The study used general scientific methods of cognition. The current state of the global and Ukrainian esports industry is analyzed using the method of critical analysis. In the

process of synthesizing information, the gender problems of women's esports are identified. Recommendations for solving these problems are developed using the methods of induction and deduction.

Results. The study solved a number of tasks: the concept of «esports», popular genres, and features of esports competitions were defined; the current state of the global and Ukrainian esports industry was analyzed; gender problems in women's esports were identified, and ways to solve them were proposed.

Esports is becoming increasingly popular among women. The trend towards an increase in the number of female gamers is confirmed by many international and Ukrainian studies. Nevertheless, the representation of women in esports competitions is insufficient, due to gender issues such as gender discrimination, lack of role models, harassment of women, low earnings compared to men, non-perception as a target group of the gaming industry, and insufficient coverage of the gender discrimination problem in the media. Resolving the gender issues of women's esports and expanding opportunities for women in the gaming industry requires strengthening their role in esports, providing support and resources on an equal footing with men, revising the amount of the prize pool, and developing gender competence in educational institutions.

The scientific novelty of the results is the developed recommendations aimed at solving gender problems in women's esports and empowering women in the gaming industry of Ukraine and the world.

The practical significance of the study lies in the possibility of using the results obtained by Ukrainian esports organizations to solve gender problems in women's esports.

Key words: gender aspects, esports, video game industry, gender discrimination, International Federation of Esports.

Ivanytska B. Sport elektroniczny w aspekcie płciowym: pogląd dziennikarski

Cel badania – określenie problemów płciowych żeńskiego sportu elektronicznego (e-sport, Esports) w Ukrainie i świecie oraz opracowanie sposobów ich rozwiązania.

Metodologia badania. W trakcie badania wykorzystywano ogólnonaukowe metody poznania. Za pomocą metody analizy krytycznej przeanalizowano aktualny stan światowej i krajowej branży sportu elektronicznego. Dzięki syntezie informacji zidentyfikowano płciowe problemy żeńskiego sportu elektronicznego. Zalecenia dotyczące rozwiązania tych problemów opracowano z wykorzystaniem metod indukcji i dedukcji.

Wyniki. W toku badania zdefiniowano pojęcie «sport elektroniczny», popularne gatunki oraz osobliwości przeprowadzenia zawodów w sporcie elektronicznym. Przeanalizowano aktualny stan światowej i krajowej branży sportu elektronicznego. Określono płciowe problemy żeńskiego sportu elektronicznego, a także zaproponowano sposoby ich rozwiązania.

Sport elektroniczny staje się co raz bardziej popularny wśród kobiet. Tendencję do wzrostu liczby graczek potwierdza wiele badań zagranicznych i ukraińskich. Mimo to reprezentacja kobiet w rozgrywkach e-sportu jest niewystarczająca, co wynika z wielu kwestii problemów płciowych. Takimi problemami są: dyskryminacja ze względu na płeć, brak wzorców do naśladowania, prześladowanie kobiet, niski poziom zarobków w porównaniu z mężczyznami, brak postrzegania jako grupy docelowej w branży gier komputerowych, niewystarczające wyświetlenie w środkach masowego przekazu problemu dyskryminacji płciowej (d ze względu na płeć).

Nowość naukowa uzyskanych wyników polega na opracowanych rekomendacjach mających na celu rozwiązanie problemów płciowych w żeńskim sporcie elektronicznym oraz poszerzenie możliwości kobiet w branży gier Ukrainy i na całym świecie.

Praktyczne znaczenie badania polega na możliwości wykorzystania uzyskanych wyników przez organizacje sportu elektronicznego Ukrainy w celu rozwiązania problemu płciowego żeńskiego e-sportu.

Słowa kluczowe: aspekty płciowe, Esports, branża gier komputerowych, dyskryminacja płciowa, Międzynarodowa Federacja Esportu.