

ГЕНДЕРНІ СТЕРЕОТИПИ ЯК ПРОЯВ ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ В ГЕЙМЕРСТВІ

GENDER STEREOTYPES AS A MANIFESTATION OF DEVIANT BEHAVIOR IN GAMING

Стаття присвячена дослідженню гендерних стереотипів у геймерстві як прояву девіантної поведінки. Аналіз теоретичних досліджень та емпіричних даних свідчить про значну увагу вітчизняних і зарубіжних науковців до вивчення гендерних стереотипів у геймерстві, зокрема кібербулінгу, надмірної сексуалізації та об'єктивації жіночих персонажів, сексизму, нижчого рівня залученості до гри, меншої тривалості перебування у грі та ін. Поширення гендерних стереотипів у геймерстві пов'язано із самим визначенням останнього як: соціального феномену, що є результатом розвитку інформаційного суспільства; соціальної спільноти, що відтворює культурні практики в інтернет-середовищі; субкультури, що впливає на соціалізацію індивіда, зокрема в інтернет-середовищі. У статті розглянуто основні гендерні стереотипи в геймерстві (кібербулінг, геймдев як чоловіче заняття, сексизм) та проаналізовано їх як прояв девіантної поведінки. Окрему увагу приділено іншим формам гендерних стереотипів: нестандартне мислення, низький рівень агресії, орієнтація на естетику, схильність до підтримуючої ролі, нездатність пройти гру до кінця, відсутність критичного мислення щодо механік, поділ ігор на «жіночі» та «чоловічі», сексуалізоване сприйняття жінок у спільноті неприйняття жінок у «чоловічих» жанрах та здійснено їх узагальнення на основі прояву у геймерській спільноті. Охарактеризовано наслідки сприйняття гендерних стереотипів як проявів девіантної поведінки гравцями. Окреслено шляхи подолання гендерних стереотипів у геймерстві, зокрема зміни у сприйнятті гравців, створення та розвиток інклюзивного дизайну цифрового середовища геймерів, модерування онлайн-середовищ і розширення позитивної репрезентації жінок у відеоіграх.

Ключові слова: гендерні стереотипи, девіантна поведінка, геймерство, гендерна дискримінація, кібербулінг, сексизм, інклюзивність цифрового середовища.

This article is devoted to the study of gender stereotypes in gaming as a manifestation of deviant behavior. The analysis of theoretical studies and empirical data demonstrates considerable interest from both domestic and foreign scholars in examining gender stereotypes in gaming, particularly in relation to cyberbullying, excessive sexualization and objectification of female characters, sexism, lower levels of player engagement, shorter gaming duration, and more. The spread of gender stereotypes in gaming is associated with the very definition of the phenomenon: as a social construct emerging from the development of the information society; as a digital community that reproduces cultural practices in the online environment; and as a subculture that influences individual socialization, especially within the digital space. The article examines the main gender stereotypes in gaming (cyberbullying, game development as a male-dominated field, sexism) and analyzes them as forms of deviant behavior. Special attention is given to other manifestations of gender stereotypes such as: non-standard thinking, low levels of aggression, focus on aesthetics, preference for supportive roles, inability to complete games, lack of critical understanding of game mechanics, classification of games into "male" and "female," sexualized perception of women in gaming communities, and rejection of women in "male" genres. These stereotypes are summarized based on how they are expressed within the gaming community. The consequences of perceiving gender stereotypes as forms of deviant behavior among players are characterized. The article also outlines ways to overcome gender stereotypes in gaming, including changes in player attitudes, the development of inclusive game design, moderation of online communities, and the expansion of positive representation of women in video games.

Key words: gender stereotypes, deviant behavior, gaming, gender discrimination, cyberbullying, sexism, inclusivity of digital environment.

УДК 316.346.2:159.9.019.4
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2025.74.4>

Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Крохмаль Н.В.

к.філос.н., доцент,
доцент кафедри філософії,
соціології та політології
Державний торговельно-економічний
університет

Гречихіна С.А.

здобувачка другого (магістерського)
рівня вищої освіти
Державний торговельно-економічний
університет

Вступ. Геймерство посідає важливе місце в цифровій культурі. Це явище є масовим і сьогодні вже вийшло за межі розважальної діяльності. Геймерські спільноти об'єднують людей різного віку, статі, національності, соціального статусу, сприяють появі віртуальних соціальних зв'язків, що бувають не менш важливими за живе спілкування. При цьому такі спільноти нерідко стають середовищем прояву соціальних девіацій – агресивної поведінки, сексизму, кібербулінгу тощо.

У цьому контексті набуває значущості гендерний вимір геймерства. Не зважаючи на зростання частки жінок серед гравців – за даними Google і Niko Partners, у 2020 році жінки становили майже 41% усіх гравців у Сполучених Штатах і 40–45% в Азії [13], – у ком'юніті зберігаються дискримінаційні сексистські установки і гендерні стереотипи

у репрезентації персонажів і взаємодії учасників спільнот. Гендерні стереотипи, що являють собою усталені уявлення про особистісні риси, поведінку, діяльність людини в залежності від її біологічної статі, проявляються у сфері відеоігор, по-перше, через репрезентацію жіночих і чоловічих персонажів, по-друге, через взаємодію учасників геймерської спільноти [5, с. 312–314]. Таким чином геймерство відображає прояви гендерної нерівності в сучасному соціумі і, особливо, серед молоді. З цієї причини існує необхідність глибшого осмислення цифрової культури як простору не лише розваг, а й формування соціальних уявлень про гендер, владу, силу та цінність особистості. Залучення жінок до геймерських практик не гарантує автоматичного подолання дискримінації, якщо культурні елементи, що відтворюються в іграх та

спільнотах, продовжують підтримувати нерівність. Тому дослідження гендерних аспектів у геймерстві набуває дедалі більшої ваги в контексті цифрової етики, освіти та культурної політики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Дослідження геймерства у зв'язку з поширенням явища і багатогранністю проявів у суспільстві стає дійсно актуальним і соціально значущим, оскільки дозволяє виявити механізми соціальної інтеграції в умовах віртуальної реальності, дає змогу обґрунтувати ризики цифрової девіації та створює передумови для розробки інклюзивної цифрової політики. Вивчення геймерства є необхідним для розуміння трансформацій суспільства в умовах цифровізації, зокрема стосовно гендеру, ідентичності особистості, соціальної рівності й цифрової етики. Такі автори, як В. Бурбела, І. Лисенко, В. Щербина, А. Жадан розглядали геймерство як спільноту і субкультуру. Тему кібербулінгу розкривали у своїх публікаціях Є. Гіденко, К. Удяньська, В. Цебинога. Серед зарубіжних дослідників можна згадати М. Belskie, Н. Zhang, В. М. Hemminger (вимірювання токсичності щодо жінок у ігрових спільнотах); Т. Vorr, К. Karadakis, М. Shay (вплив статі на ігри); Н. Hassan, R. Mailok, М. Hashim, (гендерні відмінності в онлайн-іграх); О. Lopez-Fernandez, D. J. Kuss, А. М. Kristensen, А. J. Williams, М. Griffiths (ідентичність жінок-геймерів, їх мотивація, жіночі ігри та роль жінок в ігровій культурі, жіноча ігрова активність); В. Р. Lange, Р. Wühr, S. Schwarz (гендерні відмінності і гендерні стереотипи у вподобаннях жанрів цифрових ігор); М. Т. Le Ngoc (жінки-геймери); L. Vermeulen, S. Van Bauwel, J. Van Looy (ідентичність жінок-геймерів) та ін.

На думку дослідників, комп'ютерні ігри, як хобі, сприяють кращому розвитку когнітивних функцій, здатності відстежувати багато об'єктів одночасно, прискорюють реакцію, покращують зорово-моторні координації. Геймери здатні швидше приймати рішення, виконувати кілька завдань одночасно. У них краще розвинені просторові здібності, вміння візуалізувати об'єкти в уяві тощо. Спільноти в цифровому середовищі при цьому є надзвичайно неоднорідними, гравці часто мають різне соціокультурне походження, соціальний статус, що посилює значення можливостей комунікації і поширення знань між учасниками [1, с. 295].

Однак окрім позитивних аспектів геймерство має й негативні – ігрова залежність, токсична, агресивна поведінка, кібербулінг. Варто зазначити, що відеогра є аудіовізуальним твором, як, наприклад, кінофільм, і так само здатна транслювати на цільову аудиторію цінності, соціальні норми, стереотипи тощо. Разом із тим активна частка цільової аудиторії складає віртуальну спільноту, у якій через поведінку учасників відображаються патерни взаємодії сучасної молоді.

Мета статті – дослідити гендерні стереотипи, що формуються й відтворюються в геймерських спільнотах і контенті відеоігор як прояв девіантної поведінки.

Виклад основного матеріалу. Активний перехід суспільства у цифровий форма, формує новий стан інформаційного суспільства, у якому відтворюються реальні та створюються віртуальні структури та форми. У віртуальній реальності утворилися нові соціальні структури, серед яких в рамках нашої роботи важливими є інтернет-спільноти (e-communities). Мережа стала середовищем, у якому відтворюються культурні практики молоді, що складає значну частку таких об'єднань – вони мають власну історію, сленг, етику й сферу інтересів [7, с. 93]. Геймерські спільноти як один із яскравих прикладів таких e-communities відіграють важливу роль у соціалізації користувачів, надаючи їм можливість не лише спілкуватися, але й формувати ідентичність, брати участь у спільних цілях та впливати на цифрову культуру загалом. Саме в таких спільнотах активно відтворюються як позитивні механізми згуртованості, так і негативні явища, зокрема гендерна дискримінація, що робить їх важливим об'єктом соціологічного аналізу.

Соціологія традиційно розглядає геймерство як субкультуру з точки зору впливу на соціалізацію індивіда. Українська дослідниця Н. Коритнікова вважає, що геймери відрізняються від інших людей як залученістю в комп'ютерні ігри, так і особливостями групової культури, способу життя, ієрархією комунікативних зв'язків. Відеоігри формують можливості для конструювання та існування взаємодії людей у віртуальному просторі [10, с. 166]. У цьому середовищі відтворюються нові правила соціальної поведінки, норми спілкування, символічні ролі та статуси, що часто визначаються не реальними, а ігровими досягненнями, активністю в чатах або роллю в команді. Субкультура геймерів може як сприяти інтеграції, самореалізації та відчуттю приналежності, так і встановлювати негласні бар'єри щодо статі, віку чи рівня майстерності. Саме тому вона є важливим об'єктом дослідження в контексті соціальних процесів цифрової епохи.

Геймерство є соціальним феноменом, практикою, що виникла в результаті побудови інформаційного суспільства, у якому частина соціальних практик і життєвих інтересів людей переноситься у віртуальний простір. У широкому сенсі геймерами можна назвати всіх людей, які грають у відеоігри, однак більш звичним є використання цього терміну для ідентифікації людей, для яких відеоігри є невід'ємною частиною повсякдення. У другому випадку це хобі, або іноді й професія, суттєво впливає на спосіб життя людини, її поведінку, зовнішній вигляд, життєві орієнтації, що робить об'єднання геймерів окремою субкультурою [4, с. 27].

Окрім онлайн-ігор, які самі по собі є середовищем для спілкування, геймерські спільноти існують і на інших платформах, таких як X, Instagram, Steam, Twitch, YouTube, TikTok тощо. Можливість ділитися в соціальних мережах контентом різного формату – фото, відео, аудіо – перетворює їх на повноцінних агентів соціалізації, де, як і в ре-

альному житті, індивіди сприймають і передають соціальні норми й цінності. З одного боку, користувач обирає спільноту, виходячи з власної самоідентифікації, а з іншого – соціалізація всередині спільноти впливає на самоідентифікацію користувача. Загалом можна спостерігати відмінності між аудиторією різних ігор – десь буде більше толерантності, десь – більше токсичності й агресії. На сьогоднішній день геймерські спільноти привертають все більше уваги дослідників. За результатами дослідження Антидефамацийної ліги: у 2019 році з різними видами цькування стикалися 74% гравців багатокористувацьких ігор; у 2020-му показник зріс до 81%; у 2021-му – до 83%; у 2022 році – до 86% [12].

Якщо говорити про окремі ігри, то найтоксичнішими є аудиторії: DOTA 2; Valorant; Rocket League; Grand Theft Auto; Call of Duty; Counter Strike: Global Offensive [12].

Прояви токсичності при цьому стаються з різноманітних причин – більшість гравців називають расову та етнічну приналежність, релігію, фізичний стан, стать чи сексуальну орієнтацію.

Цькування в мережі – кібербулінг – є нагальною проблемою сучасності, в особливості серед молоді, яка багато часу проводить за спілкуванням в інтернеті. У порівнянні з подібною поведінкою в реальному житті, специфіка булінгу у віртуальному просторі полягає в тому, що він складніше піддається контролю через недосконалість законодавства і анонімність, які призводять до безкарності і свавілля агресорів. Кібербулінг визначається як сучасна форма агресії, за якої насильницькі дії здійснюються для роздратування, заподіяння шкоди або приниження людини за допомогою інформаційно-комунікаційних засобів: мобільних телефонів, електронної пошти, соціальної мережі [2, с. 26]. Кібербулінг має такі ознаки, як систематичність, наявність сторін (кривдник і жертва), заподіяння психічної та/або фізичної шкоди, приниження, страх, тривога, підпорядкування потерпілого інтересам кривдника та/або спричинення соціальної ізоляції потерпілого в результаті дій кривдника [9, с. 18]. В умовах онлайн-ігор, коли в команді може бути лише одна дівчина, вона може легко стати жертвою цькування, і навряд чи отримає підтримку від іншого союзника. Також агресивна поведінка з боку користувачів загрожує блогеркам, стрімеркам, які часто піддаються сексуальній об'єктивації, фетишизації тощо. Проблема ускладнюється тим, що такі прояви агресії зазвичай маскуються під «жарти», ігрову емоційність чи елемент конкуренції, що унеможливлює швидке реагування з боку адміністрації платформ. Як наслідок, жінки змушені вживати самозахисні стратегії – змінювати нікнейми, приховувати стать, обмежувати соціальну взаємодію, або навіть відмовлятися від улюбленої гри. Така ситуація не лише впливає на психологічний стан жертв, а й формує токсичну культуру спілкування, що перешкоджає інклюзивності в цифровому середовищі.

Стереотипи про жінок у відеоіграх стосуються також геймдеву (game development – розробка ігор). Часто ця галузь сприймається як програмування, яке вважається більш чоловічим заняттям на зразок інших технічних спеціальностей. Згідно з даними Google, жінки в геймдеві складають лише 24%. При цьому, серед підлітків, хто цікавиться розробкою ігор, дівчата займають 32% [3]. Більшість дівчат і не замислюються над розмаїттям професій, що входять у процес розробки відеоігор, і не цікавляться можливостями. За статистикою [14] частка протагоністок у відеоіграх станом на 2016 р. становила 2%, а у 2020 р. зросла до 18%. Це свідчить про поступові зрушення в напрямку репрезентації та участі жінок як у створенні, так і у вмісті відеоігор, однак проблема гендерного дисбалансу все ще залишається актуальною. Обмежене уявлення про геймдев як «чоловічу сферу» призводить до втрати потенційних талантів і зниження різноманіття в нових іграх. Залучення жінок до креативних, технічних і управлінських ролей у гейм-індустрії є необхідною умовою формування гендерно чутливого цифрового середовища та створення ігор, у яких буде відображено ширший спектр людського досвіду.

Репрезентація жіночих персонажів в іграх, як і в кіно й літературі, впливає на сприйняття фемінності в суспільстві. Раніше звичним образом жінки у відеогрі була тендітна, безпорадна, слабка героїня, яку має врятувати головний герой. Інший варіант стосується об'єктивації – це персонажі повії, стриптизерки, або ж сексуально вдягнені жінки, де в більшості випадків зовнішній вигляд здається абсурдним у тих умовах, у яких вони представлені (наприклад, Ада Вонг з серії ігор Resident Evil) [6, с. 44]. Трансляція образу жінки в медіа поступово формує у свідомості ідеали, невідповідність яким може негативно вплинути на соціальний статус, і створені за допомогою комп'ютерної графіки моделі відіграють у цьому значну роль. Реакція на неідеальну зовнішність була яскраво виражена після виходу першого трейлера на The Witcher IV, де вперше за серію ігор замість звичного головного героя в центрі сюжету виступає жінка. Частина фанатів була обурена просто через факт заміни Відьмака «неканонічним персонажем», ще й жінкою. Окрему хвилю невдоволення спричинив вигляд Цірі – користувачі називали її чоловікоподібною, страшною, старою, хоча за сюжетом головна героїня стала відьмачкою, яка бігає по болотах і вбиває чудовиськ. Цей приклад свідчить про те, наскільки глибоко вкорінені уявлення про «належний» жіночий вигляд у відеоіграх, навіть коли йдеться про жанри, що передбачають насильство, фізичне навантаження чи виживання. Жінки в іграх часто залишаються заручницями зовнішнього стандарту краси, який не має функціонального чи сюжетного виправдання. Натомість реалістичні або сильні героїні нерідко викликають спротив через руйнування усталених шаблонів. Це вказує на

необхідність подальшої трансформації гендерних уявлень у цифровій культурі та більш повноцінної репрезентації різноманіття жіночих образів у відеоігровій індустрії.

Розвиток суспільства в цифрову епоху супроводжується зростанням жіночої частки у різних сферах діяльності, що раніше вважалися суто чоловічими. Однак рівність у доступі до технологій ще не означає, що суспільство сприймає жінок у геймерстві так само, як чоловіків. Здебільшого проблема жіночої частини ігрових спільнот полягає у збереженні усталених стереотипів про те, що відеоігри – це, насамперед, чоловіче хобі, особливо у таких жанрах, як екшн, шутер, виживання. Упереджене ставлення до жінок яскраво відображається в командних онлайн-іграх, що передбачають спілкування між союзниками прямо в ігровому процесі. Динамічність сфери відеоігор яскраво проявляється в характері комунікації між гравцями – вже за кілька років можна казати про зниження рівня дискримінації по відношенню до жінок, що грають. Також різноманітність аудиторії комп'ютерних та онлайн-ігор дає простір для вибору кола спілкування – дівчата вибудовують його

з людей, які не будуть дивуватися, глузувати або принижувати їх, говорячи, наприклад, що ті не вміють грати [8]. Зневажливе ставлення і впевненість у тому, що дівчина в команді зіпсує гру, оскільки поступається навичками будь-якому гравцю чоловічої статі, змушує приховувати інформацію про себе, видавати себе за хлопця, іноді навіть прикидатися школярем.

Розглянемо найбільш поширені гендерні стереотипи в геймерському середовищі. У таблиці 1 ми розподілили їх на позитивні й негативні, а також описали сутність і прояв у спільноті кожного з них.

Прояви стереотипного сприйняття жінок у геймерстві здебільшого мають негативний характер. Якщо раніше спільнота була закритою від жінок і відеоігри створювались чоловіками для чоловіків, нині за світовою статистикою станом на 2024 рік частка жінок і чоловіків серед гравців у відеоігри є майже рівною [11]. Розширення аудиторії вплинуло на появу більшого розмаїття на ринку відеоігор, серед яких почали виділяти «жіночі» й «чоловічі» на кшталт із хобі в реальному житті. Цей стереотип однаково обмежує як жінок, так і чолові-

Таблиця 1

Найпоширені гендерні стереотипи в геймерському середовищі

Тип стереотипу	Стереотип	Сутність	Прояв у геймерській спільноті
Позитивний	Нестандартне мислення	Дівчата можуть знаходити нетипові рішення, оминаючи стандартну логіку проходження	Визнання оригінальності жіночого стилю гри, іноді з елементом здивування
Позитивний	Низький рівень агресії	Менше орієнтовані на конкуренцію, рідше проявляють агресію в онлайн-іграх	Менше токсичної поведінки, сприймаються як «миролюбні гравці»
Позитивний / негативний (залежно від прояву)	Орієнтація на естетику	Жінки в іграх на виживання більше дбають про зовнішній вигляд середовища	Створюють красиві бази, оформлення, естетичні локації; ігровий досвід часто знецінюють
Позитивний / Нейтральний	Схильність до підтримуючої ролі	Часто обирають ролі сапортів замість атакувальних	Закріплення ролі «помічниці», іноді як зручний, а не поважний вибір
Негативний	Нездатність пройти гру до кінця	Вважається, що дівчата не витримують або не мають достатньої навички	Підозра в «непрофесіоналізмі», недооцінка здібностей
Негативний	Відсутність критичного мислення щодо механік	Складно сприймати авторські наміри гри або «нормальні» для гравців-чоловіків рішення	Спільнота знецінює інший спосіб мислення як «непридатний»
Негативний	Поділ ігор на «жіночі» та «чоловічі»	Ігри з активним геймплеем вважаються «чоловічими», спокійні – «жіночими»	Жінок виганяють із «чоловічих» ігор або висміюють їх присутність
Негативний	Сексуалізоване сприйняття жінок у спільноті	Реакції: або фетишизація, або ворожість	Коментарі: «ого, жінка вміє грати» або «іди звідси, це не твоє»
Негативний	Неприйняття жінок у «чоловічих» жанрах	Жінок вважають недоречними, «зайвими»	Агресивний булінг, сексизм, відмова визнавати їхню компетентність

Джерело: складено авторами

ків – перших будуть сприймати, як «нубів» у шутерах та інших «чоловічих» жанрах, а з других будуть глузувати, якщо ті надають перевагу спокою, естетиці та іншим речам, що вважаються «жіночими». Орієнтація жінок на естетику в ігровому середовищі взагалі є неоднозначною в сенсі сприйняття. Негативного характеру цей стереотип набуває серед гравців чоловічої статі у найпоширенішому вигляді – припущенні компетентності, навичок, інтересів дівчат, наче їх цікавлять не ігрові механіки і сюжет, а тільки «дівочі штучки, одяг, прикраси». Загалом у висміювання жіночого ігрового досвіду, навичок і компетентності виливається більшість стереотипних уявлень про геймерок: відсутність терпіння для повного проходження гри; «жіноча логіка» у вирішенні задач; сприйняття дівчини у спільноті як тієї, що грає тільки щоб привернути чоловічу увагу; вразливість; невміння грати. Більшість тих самих стереотипів можуть викликати навпаки позитивне ставлення залежно від того, на яких тимейтів натрапить дівчина в онлайн-грі. Замість знецінення хлопці можуть бути раді союзниці, що не буде імпульсивною й агресивною, допомагатимуть, бо «вона ж дівчинка», цінуватимуть креативність і підтримують роль у матчі. Проте навіть у таких випадках позитивне ставлення нерідко залишається упередженим і ґрунтується на зменшенні очікувань щодо жінки як гравчині. Це формує викривлену динаміку, за якої участь жінок у геймерстві сприймається як щось виняткове або «неповноцінне», що потребує поблажливості. Таким чином, навіть доброзичливе ставлення може бути проявом сексизму. Подолання цього явища вимагає не лише змін у сприйнятті гравців, а й активної роботи над інклюзивним дизайном, модеруванням онлайн-середовищ і розширенням позитивної репрезентації жінок у відеоіграх.

Висновки. У результаті проведеного аналізу можна стверджувати, що геймерство у сучасному цифровому суспільстві стало не просто розвагою, а є важливим середовищем реалізації молоді. Геймерські спільноти – це не тільки простір для спілкування, а й осередок формування, трансляції, підтримки й трансформації соціальних норм, ролей і статусів, установок.

В сучасних умовах особлива увага приділяється гендерному аспекту геймерства, оскільки в мережі продовжують стійко існувати прояви дискримінації та кібербулінгу як форми девіантної поведінки. Репрезентація жінок у відеоіграх, досі часто підпорядковується уніфікованим стандартам зовнішності або функції «доповнення» до чоловічого героя. У самих спільнотах геймерки нерідко стикаються з припущенням, недовірою до їхніх навичок, знеціненням або, навпаки, патерналістським ставленням, що робить взаємодію нерівною.

Геймерські спільноти є динамічним середовищем, яке може стрімко трансформуватися в бік інклюзивності, якщо буде забезпечено свідоме модерування, розширення участі жінок у розробці ігор, а також більш повна і різноманітна репрезентація

жіночих образів у цифровому контенті. Створення безпечних умов для всіх гравців, незалежно від статі, орієнтації, походження чи віку, є запорукою розвитку демократичного й етично зрілого цифрового простору.

Отже, геймерство як соціальне явище є не тільки формою дозвілля, а й потужним механізмом впливу на цінності, уявлення, гендерні ролі та культурну динаміку в цілому. Подальше вивчення гендерних практик у геймерських спільнотах має важливе значення для формування інклюзивної політики в умовах цифрового суспільства.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бурбела В. Місце відеоігор в житті сучасної молоді. *Інноваційна Україна: креативні ідеї та проекти*: зб. доп. 87-ї наукової студентської конференції, 4–13 травня 2020 р. Київ, КНЕУ, 2020. С. 294–296. URL: <https://ir.kneu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/763e89d2-9e15-4330-8913-3e93b47889ae/content> (дата звернення: 18.06.2025).
2. Гіденко Є.С. Кібербулінг: насильство в соціальній мережі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*: збірник наукових праць. Серія: Юриспруденція. 2021. Вип. 50. С. 26–29.
3. Гончаренко Марина. Жінки в гейм-індустрії: цікаві факти та статистика. Na chasi. 16.08.2021. URL: <https://nachasi.com/videogames/2021/08/16/zhinky-v-gejm-industriyi-tsikavi-fakty-ta-statystyka-2/> (дата звернення: 17.06.2025).
4. Горпинич О.В., Жадан А.Р. Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності. *Габітус*. 2020. Випуск 20. С. 26–30. URL: <http://habitus.od.ua/journals/2020/20-2020/5.pdf> (дата звернення: 17.06.2025).
5. Гречихіна Соф'я, Крохмаль Наталія. Гендерні стереотипи в геймерстві. *Фундаментальні та прикладні проблеми суспільства: історія, сьогодення, майбутнє*: тези доп. II Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 17 квіт. 2025 р.) / відп. ред. А. Кравченко. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 365 с. Укр. та інозем. мовами. С. 311–315. DOI: 10.31617/k.knute.2025-04-17.
6. Кругляк М.Е., Петрожалко В.В. Сексизм у комп'ютерних іграх. *Вісник НТУУ «КПІ»*. Політологія. Соціологія. Право. 2019. Вип. 4 (44). С. 43–47.
7. Лисенко І.В., Усов Д. В. Субкультури інтернет-спільнот як фактор впливу на культурні практики сучасної молоді. *Гуманітарний дискурс суспільних проблем: минуле, сучасне, майбутнє*: Матеріали Всеукраїнської наукової конференції з міжнародною участю. 22 квітня 2021 року, м. Черкаси. Черкаси: ЧІПБ імені Героїв Чорнобиля НУЦЗ України, 2021. С. 93–95. URL: <http://repositc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/21787/1/Гуманітарний%20дискурс%20суспільних%20проблем%202021.pdf> (дата звернення: 16.06.2025).
8. Сімончук Олексій. Дівчата-геймери про своє ставлення до комп'ютерних ігор та сексизм в онлайні. Хмарочос. 17.04.2018. URL: <https://hmarochos.kiev.ua/2018/04/17/divchata-geymeri-pro-svoje-stavlennya-do-komp-yuternih-igor-ta-seksizm-v-onlayni/> (дата звернення: 16.06.2025).

9. Удянська К.В. Жінки як жертви кібербулінгу. *The driving force of science and trends in its development: collection of scientific papers "SCIENTIA" with Proceedings of the I International Scientific and Theoretical Conference (Vol. 2), January 29, 2021. Coventry, United Kingdom: European Scientific Platform. С. 17–21. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/issue/view/29.01.2021/427> (дата звернення: 17.06.2025).*

10. Щербина Вікторія. Субкультура геймерських онлайн-спільнот – складова культуротворення в середовищі нових медіа. *Культурологічна думка*. 2015. № 8. С. 164–167.

11. Clement Jessica. Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2024, by age group and gender. *statista*. Feb 18, 2025. URL: <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/> (дата звернення: 17.06.2025).

12. Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022. 12.06.2022. ADL (Anti-Defamation League). URL: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2022> (дата звернення: 16.06.2025).

13. Natali. Жінки-геймери. Чернігівська блогосфера. Національний університет «Чернігівська політехніка». 09.12.2021. URL: <https://blog.stu.cn.ua/2021/12/09/zhinki-gejmeri/#:~:text=Дослідження%202020%20року%20чотирнадцяти%20провідних,представництво%20все%20ще%20залишається%20проблемою> (дата звернення: 16.06.2025).

14. Sarkeesian Anita, Petit Carolyn. More Video Games Featured Women This Year. Will It Last? *Wired*. 15.10.2020. URL: <https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/> (дата звернення: 17.06.2025).