

УДК 159.9.072

ОБРАЗ ЖЕНЩИНЫ В КИБЕРСПОРТЕ

Рахматуллина Яна Тахировна, студент, направление подготовки 37.03.01 Психология, Оренбургский государственный университет, Оренбург
e-mail: yana.0917@mail.ru

Научный руководитель: **Логотова Елена Владимировна**, кандидат психологических наук, доцент кафедры общей психологии и психологии личности, Оренбургский государственный университет, Оренбург
e-mail: logutovae@mail.ru

Аннотация. Актуальность данной работы обусловлена тем, что киберспорт, как одна из самых быстрорастущих индустрий, привлекает внимание миллионов людей по всему миру. В то время как традиционные виды спорта уже давно начали обсуждать вопросы гендерного равенства, киберспорт только начинает осознавать важность инклюзивности и равноправия. В этом контексте важно рассмотреть, как социальные и культурные факторы влияют на восприятие женщин в киберспорте, а также как эти факторы могут быть изменены для создания более равноправной среды. Женщины в этой сфере часто сталкиваются со стереотипами и предрассудками, касающимися их умений и навыков в играх. Необходимо проанализировать существующие барьеры и стереотипы, которые могут препятствовать участию женщин в киберспорте. Также женщины-геймеры подвергаются оскорблениям, угрозам и всевозможному негативу из-за того, что они находятся на «чужой территории». Понимание этих аспектов поможет разработать стратегии и развеять мифы, что поможет создать экологичную среду для женщин в киберспорте.

Ключевые слова: киберспорт, гендер, равноправие.

Для цитирования: Рахматуллина Я. Т. Образ женщины в киберспорте // Шаг в науку. – 2025. – № 2. – С. 95–98.

THE IMAGE OF A WOMAN IN ESPORTS

Rakhmatullina Yana Tahirovna, student, training program 37.03.01 Psychology, Orenburg State University, Orenburg
e-mail: yana.0917@mail.ru

Research advisor: **Logutova Elena Vladimirovna**, Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of General Psychology and Personality Psychology, Orenburg State University, Orenburg
e-mail: logutovae@mail.ru

Abstract. The relevance of this work is because cyber sports, as one of the fastest growing industries, attracts the attention of millions of people around the world. While traditional sports have long begun to discuss gender equality issues, eSports are only beginning to realize the importance of inclusivity and equality. In this context, it is important to consider how social and cultural factors influence the perception of women in eSports, as well as how these factors can be changed to create a more equal environment. Women in this field often face stereotypes and prejudices regarding their gaming skills. It is necessary to analyze the existing barriers and stereotypes that may hinder women's participation in eSports. Also, female gamers are subjected to insults, threats and all kinds of negativity due to the fact that they are in «foreign territory». Understanding these aspects will help develop strategies and dispel myths, which will help create an eco-friendly environment for women in eSports.

Key words: eSports, gender, equality.

Cite as: Rakhmatullina, Ya. T. (2025) [The image of a woman in eSports]. *Shag v nauku* [Step into science]. Vol. 2, pp. 95–98.

Киберспорт – это соревновательная дисциплина, основанная на командном или индивидуальном режи-

ме в компьютерных играх [3]. Родившись из видеоигр, киберспорт вышел за рамки самих игр, превратив-

шись в цифровую индустрию развлекательной культуры и спорта [7].

Участие женщин в киберспорте начинается с конца 90-х годов, когда они активно включились в соревновательную практику. Одной из первых заметных фигур стала Джи Су, которая, начиная с 16 лет, проявила интерес к играм Красного Хода. В её карьере наиболее значимым моментом стал женский отборочный турнир на World Cyber Games в 2003 году, что открыло двери для женщин в профессиональный киберспорт¹. С тех пор наблюдается рост участия женщин в различных играх, несмотря на доминирование мужчин в этой сфере.

В то время как в начале 2000-х годов женщин в киберспорте было немного, сейчас можно с полной уверенностью говорить о появлении разных женских команд. Одной из первых и значимых команд стала команда «Карма» в CS: GO, которая выступала на международной арене и продемонстрировала высокий уровень игры². Имея за плечами опыт участия в турнирах, эта команда вдохновила многих девушек к активному включению в киберспортивное сообщество. Современные исследования гендерной коммуникации в киберспорте выявляют множество аспектов, которые формируют уникальный образ женщин в этой сфере. Процесс восприятия женщин в рамках киберспортивной культуры испытывает влияние как исторических традиций, так и современных стереотипов. Игра, изначально ориентированная преимущественно на мужскую аудиторию, создала некую предвзятость относительно роли женщин. Важным аспектом данного вопроса является то, что гендерное разделение общества формирует различные ожидания и стереотипы, которые оказывают давление на женщин-игроков [1].

Киберспортивное сообщество продолжает сталкиваться с вопросами, касающимися стереотипов и дискриминации. Например, в конкурирующих играх часто наблюдается предубеждение относительно способностей женщин к соревновательной игре. Как правило, женщины не воспринимаются в игровом сообществе как «настоящие геймеры». Кроме того, сами женщины часто не считают себя таковыми в силу выбора ими казуальных игр или игр на мобильных устройствах [2]. Это формирует невидимую «стену»,

которая мешает женщинам чувствовать себя комфортно в среде, где доминируют мужчины. Часто женщины воспринимаются как новички, не обладающие достаточной квалификацией, что связано более с общественным мнением, чем с реальными способностями игрока [4].

Вместе с тем киберспорт может стать мощным инструментом для достижения гендерного равенства. Отметим, что базовые достижения в киберспорте (например, стратегическое мышление и скорость реакции) не зависят от физического тела. Это может создать условия для активного участия женщин на равных с мужчинами. Кроме того, число женщин, обладающих высокой квалификацией в игре, на самом деле выше, чем можно было бы предположить, однако они сталкиваются с трудностями в вовлечении и признании.

Среди основных проблем находятся вопросы гиперсексуализации. Исследования показывают, что женщины в киберспорте часто воспринимаются через призму сексуальных стереотипов, что снижает понимание их профессиональных навыков³. Женщины часто изображаются в стереотипных ролях, которые обычно относятся к сексуальности, в которой женщина фокусируется на красоте или физической привлекательности [6]. Таким образом, несмотря на формальную открытость, реальность оказывается более жесткой, чем кажется на первый взгляд.

В киберспорте гендерные стереотипы продолжают оказывать серьезное влияние на восприятие и участие женщин. Стереотипы о том, что женщины «стреляют хуже», во многом связаны с традиционными представлениями о мужской доминирующей роли в играх и недостаточным их представительством в профессиональной среде, ведь традиционно считается, что «настоящие» или «хардкорные» геймеры – это мужчины [2].

Одним из ключевых шагов для улучшения ситуации может стать работа над изменением общественного мнения, формирование позитивного имиджа женщин в киберспорте, а также создание программ, направленных на максимальное вовлечение девушек в индустрию. Это может включать в себя продвижение женских команд и создание равных условий для участия на соревнованиях.

¹ Рашупкин А. Пять королев. Самые известные и успешные девушки в киберспорте // Чемпионат. – URL: <https://www.championat.com/cybersport/article-3295847-samye-izvestnye-i-titulovannye-devushki-v-kibersporte.html> (дата обращения: 15.11.2024).

² Проскурин Д. Развитие женского киберспорта в CS:GO: вызовы, достижения и перспективы // Cybersport. – URL: <https://cybersport.metaratings.ru/articles/razvitie-zhenskogo-kibersporta-v-cs-go-vyzovy-dostizheniya-i-perspektivy/> (дата обращения: 22.11.2024).

³ Захаров Н. Гендерное разделение в киберспорте или «взболтать, но не смешивать»! // Cybersport.ru – URL: <https://www.cybersport.ru/blog/other/301869> (дата обращения: 20.11.2024).

Игры, будь то компьютерные, консольные или настольные, представляют своего рода сцену, где разворачиваются гендерные проблемы [5]. Киберспорт представляет собой уникальный случай, когда барьеры на уровне физической силы и выносливости, которые имеют место в традиционных видах спорта, отсутствуют, однако культурные и социальные стереотипы продолжают оказывать влияние. Стеф Харви – женщина-геймер, не раз сталкивавшаяся с сексизмом и получавшая угрозы – говорит: «Это «мужской клуб», поэтому женщина в этом мире сразу попадает в категорию других» [4].

Женщины составляют лишь 5% от общего числа участников в киберспорте, включая игроков и специалистов в различных областях этой индустрии⁴. Это не только отражает общедоступные статистические данные, но также указывает на более глубокие социальные и психологические аспекты, влияющие на участие девушек в киберспорте. Гендерные стереотипы послужили серьёзным барьером для женщин, и реальность часто обрывает их возможности и восприятие в качестве игроков и профессионалов. Примером служит Сяомен Ли, которая была признана одной из лучших игровых фигур, но даже её успехи не могут в полной мере изменить общественное мнение о роли девушек в данном поле⁵.

Психологическое восприятие яснее прослеживается в представлениях о том, как мужчины и женщины относятся к видеоиграм. Известно, что мужчины чаще стремятся к соревновательности и преодолению трудностей, что делает их более восприимчивыми к киберспортивным играм, связанным с высокими ставками и конкурентным духом. При этом участие и вклад девушек в киберспорт часто остаются недооценёнными. Фрэнки Уорд подчеркивает, что важным аспектом участия женщин является максимальная защита личных границ в этой конкурентной среде, что нужно учитывать для создания инклюзивной атмосферы⁶.

Контекст предвзятости и стереотипов в киберспорте может быть уменьшен через образование и просвещение различных сегментов аудитории. Открытое обсуждение личных историй, управление эмоциями и общение между различными группами также помогут создать более здоровую среду для

участия как женщин, так и мужчин. Важно знать, что эти действия требуют времени и коллективного усилия, чтобы можно было достичь результата и обеспечить равные возможности как для женщин, так и для мужчин в киберспорте.

В заключение данной работы можно отметить, что образ женщины в киберспорте представляет собой развивающийся и многогранный феномен, который претерпел значительные изменения с момента своего зарождения. Исторический контекст участия женщин в киберспорте, начиная с 90-х годов, демонстрирует, как постепенно менялось восприятие женского участия в этой области. На начальных этапах женщины сталкивались с предвзятостью и стереотипами, которые ограничивали их возможности и снижали уровень признания их навыков. Однако с течением времени, благодаря усилиям как самих женщин, так и сторонников гендерного равенства, ситуация начала меняться.

Социальные факторы, влияющие на восприятие женщин в киберспорте, играют ключевую роль в формировании общественного мнения. Важно отметить, что общество, в котором мы живем, продолжает оказывать значительное влияние на то, как воспринимаются женщины в традиционно мужских сферах, таких как киберспорт. Стереотипы о том, что игры и киберспорт – это «мужское дело», все еще имеют место, однако современные тренды показывают, что эти стереотипы постепенно разрушаются. Увеличение числа женщин в киберспорте, а также их успехи на международной арене способствуют изменению общественного мнения и созданию более инклюзивной среды.

Также, можно сказать, что работа над созданием равных условий для всех участников киберспорта, независимо от пола, является важной задачей для всей индустрии. Признание достижений женщин, поддержка их участия и активное противодействие предвзятости – это шаги, которые помогут создать более справедливую и равноправную среду в киберспорте. Будущее этой сферы зависит от того, насколько успешно мы сможем преодолеть существующие барьеры и создать условия, в которых каждый сможет проявить свои таланты и способности, вне зависимости от гендерной принадлежности.

⁴ Kaleev A. Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх // DTF – URL: <https://dtf.ru/gameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-steriotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshin-geimerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah> (дата обращения: 23.11.2024).

⁵ Олехнович В. Девушки не могут в «доту»? Почему в киберспорте одни парни? // Onliner. – URL: <https://tech.onliner.by/2020/08/03/devushki-v-kibersporte-dota-2> (дата обращения: 14.12.2024).

⁶ Женщины в киберспорте: успехи, вызовы и перспективы // Кибер. – URL: <https://cyber.sports.ru/cs/blogs/3266946.html> (дата обращения: 25.11.2024).

Литература

1. Важенина Н. В., Жильцов А. И. Исследование социального портрета геймера // Вопросы науки и образования. – 2018. – № 7(19). – С. 209–213.
2. Галанина Е. В. Гендерные исследования видеоигр // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2023. – № 52. – С. 25–38. – <https://doi.org/10.17223/22220836/52/3>.
3. Мамонтова А. А., Левченко А. А., Лыткин А. В. Киберспорт как неотъемлемая часть современного цифрового общества // Инновационные аспекты развития науки и техники : сборник статей XI Международной научно-практической конференции, Саратов, 15 июля 2021 года. – Саратов: НОО «Цифровая наука», 2021. – С. 369–375.
4. Родзевич Д. Н. Гендерные конфликты в индустрии компьютерных игр // Парадигма: философско-культурологический альманах. – 2018. – № 29. – С. 140–145.
5. Родионова А. А. Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. – 2019. – № 8–2. – С. 220–228. – <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2019-8-220-228>.
6. Самойлова Е. О. Эволюция женских образов в современных видеоиграх // Архонт. – 2022. – № 4(31). – С. 62–67.
7. Социокультурный феномен геймификации досуга студенческой молодежи Китая: аспекты развития киберспорта / Е. В. Грунт, Я. Ли, Е. А. Беяева, Л. В. Русских // Социология. – 2024. – № 7. – С. 154–161.

Статья поступила в редакцию: 19.12.2024; принята в печать: 30.04.2025.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.