

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет соціальних наук і соціальних технологій
Кафедра соціології

Кваліфікаційна робота
освітній ступінь – бакалавр

на тему: **ВІДТВОРЕННЯ ГЕНДЕРНИХ РОЛЕЙ У КОМП'ЮТЕРНИХ
ОНЛАЙН РОЛЬОВИХ ІГРАХ**

Виконала: студентка 4 року навчання,
Спеціальності
054 Соціологія
Шматуха Дар'я В'ячеславівна

Керівник: Артикуца С. С.
магістр соціології, старший викладач

Рецензент: Прохорова А. А.
магістр соціології, старший викладач

Кваліфікаційна робота захищена з
оцінкою «_____»

Секретар ЕК: _____
«__» _____ 2021 р.

Київ – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. РОЗДІЛ 1. КОМП'ЮТЕРНІ ОНЛАЙН ІГРИ ТА ГЕНДЕРНІ РОЛІ: ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ В СОЦІОЛОГІЇ	6
1.1. Комп'ютерний геймінг та портрет типового геймера	6
1.2. Комп'ютерні онлайн ігри з елементами РПГ: зміст і типологія.....	8
1.3. Поняття гендерних ролей у контексті комп'ютерних онлайн іграх з елементами РПГ.....	11
РОЗДІЛ 2. ГЕНДЕРНІ РОЛІ В КОМП'ЮТЕРНИХ ОНЛАЙН ІГРАХ.....	20
2.1. Методологія та дизайн дослідження	20
2.2. Досвід гри в онлайн ігри	23
2.3. Гендерні аспекти персонажів та геймплею	27
2.4. Процес взаємодії в грі та гендерні ролі	34
ВИСНОВКИ.....	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	46
ДОДАТОК А. Гайд для проведення інтерв'ю з гравцями в онлайн ігри	49
ДОДАТОК Б. Транскрипт інтерв'ю	52

Вступ

Ролі, пов'язані з гендером, існують у різних сферах людського життя, в тому числі й дозвіллі індивідів. Поширення інформаційних технологій в сучасному світі вплинуло на ці сегменти суспільства. Комп'ютерний геймінг як дозвіллева практика також є результатом цього технологічного прогресу. Цей вид дозвілля набув поширення завдяки його доступності для кожного, хто має настільний комп'ютер, планшет або смартфон. Прикладом цього може слугувати дослідження NEWZOO (2020) було виявлено, що 2,69 млрд з усього глобального населення грають в комп'ютерні ігри, тобто є геймерами (в даному дослідженні — усі люди, які грають у (цифрові) ігри на ПК, консолі, мобільному пристрої чи іншому цифровому девайсі), що робить геймінг та усі його прояви популярним захопленням у світі.

Але не зважаючи на відносну новизну комп'ютерного геймінгу, соціальні норми, ролі та гендерний поділ також відтворюється і в її межах. Хоча доступність широкому загалу обумовлює наявність серед геймерів індивідів різного віку, статі, доходу, місця проживання і т. д., це не означає що в спільноті всі ці групи представлені неупереджено. Повертаючись до гендерних ролей та стереотипів, варто зазначити, що гендерний розподіл серед усіх геймерів становить 59% чоловіків до 41% жінок (Entertainment Software Association, 2020).

Також існує умовний розподіл на «жіночі» та «чоловічі» відеоігри. Їх розробники часто вдаються до стереотипних зображень гендерних стереотипів та створюють сюжети які відтворюють уявлення про чоловічі та жіночі ролі. Так, існують симулятори репродуктивної праці, наприклад, догляд за дітьми за дітьми та тваринами, а також приготування їжі, створення сім'ї і т. д. Відповідно ігри для хлопців зазвичай зображають чи імітують активну участь у спортивних змаганнях, а також пов'язані з автомобілями та технікою, а також з вогнепальною та іншою зброєю.

Існує також окремий жанр, на вивченні якого і базується ця робота, комп'ютерні РПГ ігри (computer role playing games). Основна ідея цього жанру

полягає у тому, що відіграє за персонажа певної ролі, з поведінкою та манерами відповідно.

Актуальність даної роботи полягає у тому, що тема гендерних ролей не достатньо опрацьованою в контексті комп'ютерних онлайн ігор у вітчизняних джерелах. Також, оскільки процес гри відбувається онлайн, відповідно в реальному часі, то поведінка учасників відіграє ключову роль процесі спілкування та відтворення соціальних та/або гендерних ролей. Така взаємодія впливає на відтворення поведінки з віртуального світу в повсякденному житті, та навпаки з повсякденності в онлайн, що є цікавою темою для вивчення. На останок, геймінг стає актуальним в контексті зростання інтересу як до комп'ютерних ігор, так і до спілкування та проведення вільного часу онлайн в контексті продовження пандемії коронавірусу covid-19 та пов'язаної з нею карантинними заходами та обмеженнями, коли спілкування онлайн стало більш розповсюдженим.

В рамках даного дослідження увагу зосереджено геймерах і геймерках, які грають в онлайн комп'ютерні рольові ігри декілька разів на тиждень або частіше. Крім цього вони самі визнають комп'ютерні ігри та такий вид дозвілля одним зі своїх основних або основним.

Об'єктом дослідження виступають гравці та гравчині в онлайн рольові ігри в Україні.

Предметом дослідження є відтворення гендерних ролей у комп'ютерних онлайн рольових іграх

Метою роботи є виявити особливості відтворення гендерних ролей в комп'ютерних онлайн іграх з елементами РПГ

Завдання дослідження:

1. Узагальнити теоретико-методологічні підходи вивчення до вивчення спільноти геймерів та комп'ютерних відеоігор
2. Дати поняття визначення поняттю комп'ютерних онлайн рольових ігор

3. Здійснити концептуалізацію поняття гендерних ролей в комп'ютерних онлайн іграх
4. Виявити прояви гендерного розподілу ролей в комп'ютерних онлайн рольових іграх
5. Визначити спільне чи відмінне у відтворенні гендерних ролей в комп'ютерних онлайн рольових іграх та в суспільстві загалом

Теоретичну базу роботи становить теорію соціальних ролей (Eagly, 1987). Емпіричною базою цього дослідження є метод напівструктурованих інтерв'ю з гравчинями та гравцями в комп'ютерні онлайн рольові ігри. Метод інтерв'ю доцільно використовувати в цьому дослідженні, оскільки цей дозволяє зрозуміти більш глибоко рольові моделі та індивідуальні мотиви поведінки, які наявні серед гравців(инь) в комп'ютерні онлайн ігри в залежності від конкретної гри. В рамках даної роботи було проведено 11 інтерв'ю з геймерами й геймерками, що грають в комп'ютерні онлайн рольові ігри (РПГ). А саме, було обрано 3 комп'ютерні відеогри, які містять елементи відігравання певної ролі, є багатокористувацькими та доступними лише онлайн, а також є популярними за кількістю активних користувачів – тому це такі проекти як Дота 2 (DOTA2), Ліга Легенд (League of legends) та Варкрафт (World of Warcraft).

РОЗДІЛ 1. КОМП'ЮТЕРН ОНЛАЙН ІГРИ ТА ГЕНДЕРНІ РОЛІ: ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ В СОЦІОЛОГІЇ

1.1. Комп'ютерний геймінг та портрет типового геймера

Спільнота геймерів є глобальною і об'єднує індивідів з усіх куточків світу. Популярність комп'ютерних ігор зумовлена постійним збільшенням інтернет-користувачів у світі, що є наслідком відносної доступності до мережі та інформаційних технологій по всьому світі. Тому геймінг продовжує розвиватись і зацікавлює все більшу аудиторію. В цьому розділі увагу буде зосереджено на характеристиках геймерської спільноти та самих комп'ютерних ігор для того, щоб заглибитись в контекст для подальшого вивчення предмету дослідження.

Індустрія відеоігор почала активно розвиватися ще наприкінці ХХ століття і перетворився на багато мільйонну доларову індустрію на теперішній момент. Сюди входять не тільки ігри для персональних комп'ютерів, але й з інших девайсів, наприклад, консолі та інші гаджети. Так, з появою смартфонів й розвитком відеоігор адаптованих для цих девайсів я галузь індустрії наразі швидко розвивається. Останні статистичні дані у звіті про ринок відеоігор NEWZOO 2020 «всі ігрові сегменти збільшили залучення та доходи, завдяки пандемії COVID-19 та пов'язаними з ним обмежувальними заходами, але найбільший приріст зазнали мобільні ігри (+ 13,3% у річному вимірі)». Очікується, що найближчим часом саме цей сегмент стане найприбутковішим та найбільшим за кількістю користувачів (2020). Однак, за даними Entertainment Software Association у 2020 році серед дорослих американських гравців найбільш часто використовуваними не мобільними девайсами для гри є ігрові консолі (52%) та ПК (49%). Такий розподіл також можна пояснити виходом у 2020 році консолі нового покоління від Sony – PlayStation 5, яка здобула популярність у геймерській спільноті. В даному

дослідженні увагу буде зосереджено саме на комп'ютерних іграх, оскільки саме цей пристрій дає найбільше можливостей грати онлайн та комунікувати з іншими гравцями під час цього процесу.

Американське дослідження геймерів показало, що частка господарств, у яких є хоч один геймер (людина, яка проводить більше ніж три годин вільного часу на тиждень за комп'ютером) становить 75% у 2020 році. Цей відсоток збільшився на 10% у порівнянні з 2017 року, коли частка була 65% (Entertainment Software Association, 2017, 2020).

Повертаючись до вже згаданого опитування ESA, варто звернути увагу на гендерний та віковий розподіл американських гравців. Так, середній вік американського геймера - 33 роки у 2019, тоді як у 2017 році цей показник був 35 років, при тому що середній вік жінок більший ніж у чоловіків в обох випадках (Entertainment Software Association, 2017, 2019). Але варто зазначити, що в дослідження брали участь геймери понад 65 років, що може впливати на середній вік, збільшувати його, тому все ж таки переважна частина геймерів є молоді люди.

В іншому американському дослідженні гравців і гравчинь у відеоігри розглянуто питання про те, скільки людей асоціюють себе з поняттям геймер. Так, виявилось 49% дорослих американців мають досвід гри у відеоігри, але з всього населення лише 10% вважають себе геймерами. Також дослідження зачепило тему зображення жінок там меншин в іграх. Згідно з даними, 9% дорослих американців впевнені, що більшість відеоігор зображають меншини недостатньо, тоді як 14% відповідно впевнені, що в іграх мало представлені жінки (Pew Research Center, December 15, 2015). З цього дослідження випливає, що скоріш за все, до спільноти комп'ютерних геймерів можна вважати належними лише тих 10% геймерів за самовизначенням, тому саме таким поняттями й буде оперувати дана робота надалі.

Вітчизняні дослідження з даної теми є менш масштабними та чисельними. Це можна пояснити відносно невеликою кількістю українських гравців порівняно з глобальною спільнотою, а також, оскільки геймінг є

комерціалізованою галуззю, замовників маркетингових чи інших масштабних досліджень цікавлять українські геймери є менш цікавими, через їх меншу платоспроможними в порівнянні з Західною Європою, США та Східною Азією.

1.2. Комп'ютерні онлайн ігри з елементами РПГ: зміст і типологія

Всі комп'ютерні ігри можна умовно поділити на декілька категорій. Так, існують ігри для мобільних пристроїв, консольні ігри, для персональних комп'ютерів (ПК). Також їх можна розподілити на онлайн та офлайн формат, тобто такі, що не потребують підключення до мережі Інтернет. Офлайн ігри зазвичай є застосунками для одного користувача (англ. *single player games*). Тобто вони не передбачають взаємодії з іншими користувачами, тому і не є у фокусі уваги даного дослідження.

Онлайн ігри бувають як для одного гравця, так і для багатьох користувачів. Останній тип в індустрії називають багатокористувацькими відеоіграми (англ. *multiplayer games*) або його скорочення ММО. Саме цей тип відеоігор було обрано для виявлення відображення гендерних ролей. Цей тип ігор є цікавий тим, що у більшості випадків в них наявна можливість для спілкування між гравцями текстовими та/або голосовими повідомленнями, в залежності від наявності відповідних засобів спілкування в грі. Крім того, в постійних геймерських об'єднаннях, таких як команда, або інше вживане поняття в спільноті паті (англ. *party* - група), а також гільдії чи інші організації, часто спілкування відбувається поза межами самої гри, за допомогою інших застосунків для спілкування аудіоповідомленнями чи голосом онлайн, таких як *Discord*, оскільки це може спрощувати процес гри.

Комп'ютерні ігри також розподіляють за жанрами в залежності від механіки гри, ігрового процесу і т. д. Жанр, який є основним у фокусі дослідження – це рольові онлайн ігри або більш усталений та широко використовуване в геймерській спільноті термін для його позначення

скорочення РПГ (англ. role player games). В таких іграх передбачається, що індивід обирає або отримує певну роль, яку він повинен відігравати протягом конкретного ігрового матчу або усієї гри. Тобто його поведінка, процес гри та дії будуть зумовлені цією позицією в грі.

Варто розглянути онлайн відеоігри з елементами РПГ з точки зору гендерного розподілу та участі жінок. Так, за даними Quantic Foundry існують значні жанрові відмінності в участі жінок в тих чи інших ігрових практиках. Так, жінки найменше грають спортивні ігри (2%), тактичні шутери (4%) та шутери від першої особи (7%) (тобто ігри де основним елементом є стрільба та вбивства). Якщо казати про такий жанр як МОВА, тобто гра, де між командами гравців проходять бої в режимі онлайн на певній локації (арені) (англ. multiplayer online battle arena), що зазвичай є іграми з елементами РПГ, то лише 10% гравців становлять жінки. Краща ситуація з участю жінок у багатокористувацьких іграх (ММО) – науково-фантастичні ММО (16%) та фентезійні ММО (36%), а також більш класичними РПГ іграми як екшн РПГ – 20%, Західні РПГ (26%), Японські РПГ (33%), де жінки представлені в такому зазначеному вище відсотковому співвідношенні до чоловіків гравців (2017). Отже, жінки є менш представлені в тих іграх, які знаходяться у фокусі цього дослідження, а саме серед жанрів ММОРПГ та МОВА.

На основі цих жанрів було обрано популярні глобальні ігри з великою аудиторією. Такими стали DOTA2, League of legends та World of Warcraft, жанрами перших двох ігор є МОВА та ММОРПГ останньої. Так, дані відеоігри в рейтингу найпопулярніших ігор в світі, на основі даних про щомісячно активних користувачів, за березень 2021 року League of legends посідає 2 місце, World of Warcraft – 14 місце, DOTA2 – 19 місце з переліку з усіх наявних ігор (Newzoo, березень 2021). Тому за популярність та відповідність критеріям дослідження було обрано ці 3 гри.

DOTA2 та League of legends є командними іграми зі схожим сюжетом та процесом гри. Гравці грають 5 на 5 і кожна команда повинна виграти свого супротивника, захопити його споруди та вбити найбільше супротивників та

допоміжних не ігрових персонажів кожної сторони. World of Warcraft має трохи інший сюжет. Гравець може грати самостійно, але для більшості місій потрібна команда з 5 чи 25 гравців. Тобто, всі три гри потребують командної роботи, що зумовлює необхідність спілкування між геймерами та геймерками. Ця особливість слугує ще однією причиною для вибору саме цих жанрів відеоігор.

Як вже було зазначено, жанр МОВА не є популярним серед жіночої аудиторії, тому цікавим є дослідження відтворення гендерних ролей гравчинями в переважно чоловічому середовищі. World of Warcraft також вирізняється з поміж ігор свого жанру. Так, 23% геймерів World of Warcraft – це жінки. Цей показник нижче середнього по групі ММОПГ (36%). Тому багато дослідників ігор зосереджувались на вивченні WoW як зразка онлайн-ігор, в тому числі з точки зору демографічних показників щодо інших ігор схожої категорії (Quantic Foundry , 2017).

Рольовий розподіл в іграх може проявлятися по різному, наприклад через закріплені системно в механіках самої гри ролі. Або навпаки бути більш гнучким залежно від бажання гравця та його вподобань. Але якщо узагальнити, то умовно всі ролі розподілені на персонажів підтримки та навпаки націлених на атаку, заподіювання шкоди та вбивство супротивника. Якщо більш детально говорити про цей розподіл, то персонажів підтримки зазвичай називають саппорт (англ. support) і вони зазвичай лікують чи посилюють героїв команди, тобто піклуються про всіх гравців, що їх оточують.

Персонажі атаки можна поділити на танків, що приймають удари супротивників на себе, а також персонажів, які завдають найбільшої шкоди супротивникам та вбивають називають ДД (англ. damage dealers). Ці дві категорії можна умовно співвідносити з жіночими – підтримка, та чоловічими – атака, агресія, завоювання, ролями. Наступний розділ буде присвячений саме гендерним аспектам ігор та геймерської спільноти.

1.3. Поняття гендерних ролей у контексті комп'ютерних онлайн іграх з елементами РПГ

Усі індивіди живуть і взаємодіють в генерованій реальності, з її ролями та нормами. На даний час в суспільстві склались певні уявлення про жіноче й чоловіче, про притаманну поведінку в залежності від гендерної приналежності.

Гендерні ролі є похідними від соціальних ролей та є їх частиною. Соціальні ролі можна визначити як «сукупність очікувань щодо поведінки індивіда, котрий займає певну позицію в процесі взаємодії» (Оксамитна, 2004, с.156). Тобто вони відображають різноманіття нормативних дій залежно від ситуації, у якій перебуває індивід. Таке визначення легко застосовується і до гендерних аспектів людського буття. Тому, за словами Оксамитної, існування гендерних ролей зумовлено поділом суспільства дві категорії – чоловіків і жінок. Ці ролі формують очікувану ціннісно-нормативно, передбачену в залежності від статі, поведінку. Ці ролі можуть бути обумовлені біологічно, як наприклад мати чи батько, але більшість ролей виникли й остаточно закріпилися за певною статтю в залежності від культурних чи соціальних чинників (Оксамитна, 2004). Тому на прикладі комп'ютерних ігор цікаво прослідкувати відтворення чи навпаки можливу відсутність закріплених гендерних ролей, коли біологічні чинники зведені до мінімуму в умовах віртуальної реальності.

Також, значний внесок у пояснення гендерних ролей в суспільстві було зроблено теорією соціальних ролей Іглі (Eagly, A.). В працях авторки визначаються різні «соціально прийняті ролі (наприклад, домогосподарка або постачальник) та ознаки для жінок (наприклад, опікунки, схильні до кооперації, покірні) та чоловіків (наприклад, лідер, агресор, незалежний). Для багатьох соціальних ситуацій існують нормативні стандарти, пов'язані з гендером, які керують поведінкою людей. Ці очікувані гендерні ролі

охоплюють час і покоління і впливають на соціальну поведінку кожної статі» (Eagly, 1987, 1997; Eagly, Wood, & Diekman, 2000, as cited in Chappetta, 2018).

Існують також й інші підходи до вивчення, і не тільки в соціології, в її суміжних сферах наукового знання. Так, гендерні ролі «під різним кутом зору представлені у теорії ролей у символічному інтераціоналізмі, культурнообумовлених теоріях, теорії гендерної схеми, теорії акумулювання ролей» (Ткалич, 2011, с. 158). Авторка зазначає про умовний поділ ролей в залежності від очікуваної рольової поведінки:

- професійні, тобто умовний розподіл на «чоловічі» та «жіночі» професії та сфери діяльності;
- сімейні, тобто розподіл на ролі матері та батька, а також поведінку подружжя та дітей;
- сексуальні, тобто очікувана й нормативна сексуальна поведінка чоловіка та жінки (Ткалич, 2011)

Якщо казати про гендерні ролі в українському суспільстві то варто згадати О. Кісь, яка у своїй праці розглядає дві нормативні моделі фемінності та ролі пов'язані з ними – «Барбі» та «Берегиня», та менш популярні та навіть маргінальні моделі як «Ділова жінка» та «Феміністка». Так, «Барбі» та «Берегиня» передбачають виконання жінкою ролі матері та стверджують про необхідність чоловіка поруч із жінкою. Також, перша з зазначених моделей більше орієнтована на красу та привабливість жінки, існування її як прикраси для чоловіка, модель «берегиня» ж передбачає в першу чергу виконання жінкою свої репродуктивних функцій, а також відповідальність за побут, виховання дітей та іншу зазвичай не оплачувану працю. Протиставленням цьому є «Ділова жінка» - яка є орієнтована на кар'єру, та «Феміністка» - образ, який загалом є стереотипним уявленням про протилежність всьому фемінному, а не тільки як борчині за жіночі права, а й не відмова від виконання від ролі дружини та матері (Кісь, 2003). Тобто, нормативним для жінки в українському суспільстві вважається роль матері та опікунки дітей, дружини, відповідальної за побут, а більш маргінальними ролями є жінка-

кар'єристка годувальниця сім'ї. Отже, українцями характерно вважати прийнятними та очікуваним від жінки виконання традиційних ролей.

Якщо казати про ролі чоловіка, то традиційними та нормативними для них ролями є протилежними до жіночих, тобто менша участь у виховання дітей, виконання продуктивної праці на противагу репродуктивній жіночій, тобто заробляти гроші.

Проте, існує також тенденція до послаблення традиційних гендерних рольових установок та чіткого розподілу на чоловічі та жіночі ролі. Так, за даними канадського дослідження, жінки все більше часу проводять на роботі оплачуваній роботі за межами дому, участь чоловіків у домашньому господарстві росте, що зумовлює те, що жінки менше годин витрачають на домашню працю (Marshall, 2006). Але це не означає, що роль жінки як матері та виконавиці домашньої праці припиняє бути нормативною, що також стосується й чоловічої ролі як основного годувальника сім'ї. Ситуація в суспільствах поступово змінюється, але гендерний розподіл також залежить від культури, економічної ситуації в країні та інших факторів.

Також постійно відтворювані гендерні ролі є частиною повсякденного життя кожного індивіда та впливають на процес взаємодії, формують звичні для індивідів певної ролі поведінкові патерни. Тому, можна зробити припущення, що у комп'ютерних іграх з чітко вираженою соціальною складовою їх відображення є неминучим.

Варто зазначити певну дуальність джерел відтворення гендерних ролей в комп'ютерних іграх. По-перше, творці комп'ютерних ігор і у віртуальній реальності часто вдаються до інтеграції соціальних ролей, і не тільки гендерних. Це не обов'язково є негативним явищем. Але деякі з них можуть бути яскраво виражені, деякі менше, а деяких взагалі можуть бути непомітним. З іншого боку, самі гравці в процесі взаємодії часто відтворюють звичні або комфортні для себе гендерні ролі. Тому умовно можна говорити, що існують внутрішня гендерованість ролей в відеоіграх, та і зовнішній

розподіл, який існує в реальному світі й може відтворюватись самими гравцями та гравчинями.

До внутрішньої гендерованості ролей можна віднести існування певних специфічних жанрів. Наприклад, симулятори салонів краси для, догляду за тваринами і т. д., де навіть дизайн персонажів та інтерфейсу буде відповідати стереотипно жіночим вподобанням, наприклад, рожеві чи інші світлі кольори, багато прикрас чи інших декоративних деталей.

Сюди варто додати існування певного не завжди чітко вираженого поділу на чоловічі та жіночі ролі персонажів у грі, хоча це може стосуватись не всіх комп'ютерних ігор. Так, дані отримані при дослідженні комп'ютерних ігор шляхом контент-аналізу, дають змогу доповнити вже перераховані вище стереотипи, а також про стереотипні ролі жіночих персонажів всередині певної гри. Так, жіночі персонажі є переважно персонажами підтримки, в помічники для провідного чоловічого персонажа. Вони також ніколи не зображуються як антагоністичні персонажі, тобто переважно не є лиходійками (Mou & Peng, 2008).

До зовнішньої гендерно-рольової складової практики гри в комп'ютерні ігри можна віднести жанрові вподобання, вподобання у зовнішньому вигляді чи ролі персонажів, наявність чи відсутність компаньйонів для геймінгу, мотивація грати та очікування від процесу гри.

Так, а одним з припущень, гравчині можуть долучатись у ігри з елементами насилля через те, що вважають, що це може зробити їх більш привабливими для чоловіків, гравців чоловічої статі і не тільки (Kasimovic, Blake, Dixon, Denson, 2015). Підтвердженням цього припущення може слугувати те, що жінки більш схильні грати з романтичним партнером, а не наодинці (Terlecki et al., 2011). Якщо казати про мотивацію до гри геймерів, то було виявлено, для чоловіки однією з причин грати є орієнтація на досягнення на противагу геймеркам, але обидві статі цінують соціальну складову та спілкування в грі (Yee, 2007). В доповнення зазначеному вище, жінки також можуть бути зацікавлені в іграх, з вираженою соціальною

складовою та постійною взаємодією та кооперацією гравців. Залученість гравчинь та їх бажання грати не залежить від того, грають вони з однолітками тої ж своєї статі або їх романтичними партнерами (Vermeulen & Van Looy, 2016).

Поняття гендерних ролей тісно пов'язано з іншим феноменом – гендерних стереотипів. За визначенням ООН, гендерний стереотип «це узагальнене уявлення або упередження про атрибути або характеристики, або ролі, якими повинні відтворювати або повинні володіти жінки або чоловіки. Гендерний стереотип негативне явище, коли він обмежує можливості жінок та чоловіків розвивати свої особисті здібності, здійснювати свою професійну кар'єру та робити вибір щодо свого життя» (The Office of the High Commissioner for Human Rights).

За визначенням Оксамитної гендерні стереотипи – це «узагальнені уявлення про те, якими є чоловіки й жінки та чим вони повинні займатися» (Оксамитна, 2004, с.157). Зазначається, що гендерні стереотипи містять не тільки загальні уявлення, але й несуть в собі приписи та заборони, що регулюють діяльність чоловіків та жінок як спільноти, що відчувати та які емоції і як проявляти. Умовно їх поділяють на дві категорії: гендерно-рольові стереотипи – регламентують очікування щодо виконання чоловіками та жінками конкретних видів діяльності; стереотипи гендерних рис — чоловічі та жіночі риси характеру, поведінка, мислення (Оксамитна, 2004).

Оскільки гендерні стереотипи існують нерозривно від гендерних ролей і засвоюються індивідом в процесі соціалізації, тому стереотипи в деяких іграх їх наявність обумовлена їх існуванням поза межами світу комп'ютерних ігор. В цьому випадку гендерні стереотипи можуть відображати уявлення і переконання розробників, їх бачення гендерних аспектів світу, уявлень про узагальнений образ типового чоловіка чи типової жінки. В іншому випадку самі гравці можуть сприяти відтворенню стереотипів, наприклад, створювати собі персонажів керуючись засвоєними уявленнями про чоловіче і жіноче. Одним з перших стереотипи в комп'ютерних іграх досліджував Діц (Dietz) на

основі контент-аналізу 33 ігор. Він виявив, що тільки 15% зображують жінок як дієвих персонажів, а 33% ігор не мали жодного жіночого персонажа взагалі. Поширений був стереотип «дівчина в біді», тобто яка потребує захисту і порятунку, що був виявлений у 21% ігор. Чоловіки ж в основному зображені як ті, що чинять насилля. Можна також зазначити, що жіночі герої були одягнені в стереотипні жіночі кольори та/або одяг, навіть коли це були персонажі, що брали участь в боях (1998). Але варто розглянути новіші дослідження, оскільки за більше ніж 20 років індустрія могла змінитися, а данні можуть виявитись застарілими, але не виключно, що ігри початку 2000-х років зберігали цю тенденцію стосовно меншого представлення жіночих персонажів.

Шведське дослідження виявило у тенденцію респондентів та респонденток обирати гіперсексуалізовані автари для гри, хоча така репрезентація не вважається типовою для реальності. Автори пов'язують цей феномен з медійною репрезентацією «ідеального жіночого тіла» (Larsson, A. & Neren, 2005). Учасники дослідження практик гри студентства у відеоігри оцінили жіночих персонажів відеоігор як значно більш безпорадних, таких, що потребують порятунку, звабливих, а також більш добрих, у порівнянні з чоловічими персонажами. Жінок також рідше зображено сильними і агресивними (Ogletree & Drake, 2007).

Продовжуючи тему зображення жінок у іграх, то дослідження 2007 року встановило, що з персонажів досліджуваних ігор, до категорії сексуалізовані та/або худі жінки відносяться 59,9% жіночих персонажів, тоді як менше ніж 1% чоловічих персонажів були позначено як сексуалізованих та/або з сексуалізованою фігурою. Також виявлено, що мінімально одягненими було 38,7% жіночих персонажів, і лише 8,1% чоловіків. Крім цього, в даній статті наголошено на відмінностях можливого зображення жінок в іграх у порівнянні з Діц (Deitz) згаданого вище, де не виявили жіночих персонажів, представлених як агресивних та дієвих, дослідження 2007 року визнало більшість (62,2%) жіночих як агресивних (1998). Виявлено також те,

що образи агресивних персонажів жіночих відеоігор висвітлені гламурними та сексуалізують агресію (Dill and Thill, 2007).

Підтвердження цьому знаходимо й в інших дослідженнях. Так, зовнішність жіночих персонажів є сексуалізованою, із виразним одягом та неприродним тілом (або дуже струнким, або дуже розпусним). Чоловічі ж персонажі не мають такої тенденції, вони зображуються нормально або маскулінізовано. Автори також наголошують на непропорційний розподіл в кількості головних героїв ігор на користь чоловічої статі (Mou & Peng, 2008).

Окремим пунктом варто зазначити про практику приховування своєї статі гравчинями або гра та спілкування від чоловічого обличчя через можливі прояви сексизму з боку чоловічої аудиторії. Цей факт підтверджений в дослідженні 2008 року, де було виявлено, що жінки виявляють небажання вступати в гендерний дискурс і уникають "виявленню" себе як жінки (Dill et al., 2008).

Цікавим кейсом є дослідження Кузнецова та Роуз (Kuznekoff and Rose), де вивчено реакції геймерів-чоловіків на жіночі та чоловічі голоси через голосовий чат у грі Halo 3. В його ході було зіграно з іншими гравцями, а також велося спілкування за допомогою голосового чату, куди виголошувались загальні висловлювання на зразок "хороша гра" або "привіт усім". Було виявлено, що жіночий голос отримував втричі більше, коментарів негативного забарвлення, ніж чоловічий голос. В більшості випадків це були образливі та лайливі слова з гендерним забарвленням, а також побажання замовкнути. Було також враховано такий показник як майстерність і навички. Так, сам дослідник, що сам приймав участь у дослідженні, мав достатній рівень майстерності і грав як за чоловічий, так і за жіночий голос. Як зазначалося, «зв'язку між рівнем кваліфікації та коментарями, це дослідження не виявило загальної кореляції між рівнем кваліфікації та негативними коментарями в умовах трьох голосів» (Kuznekoff and Rose, 2012).

Тенденція до сексизму в геймерському середовищі, що змушує приховувати свою стать геймерок чи утримуватись від користування

голосовим чатом чи чатом взагалі була виявлена і в інших роботах. Як приклад можна навести роботу Брем (Brehm), де у фокусі дослідження перебувала гра Варкрафт (World of Warcraft). Було виявлено, що жінки, висловлювали потребу в приховуванні своєї особистості з метою захист від переслідування та домагань. Привернення будь-якої уваги до того, що вони жінки, часто може призвести до небажаної уваги з негативними наслідками. Тоді як гравці-чоловіки можуть вільно висловлювати свою особистість, оскільки сексизм, образливі та негативні висловлювання були спрямовані саме на осіб жіночої статі в даній грі (2013). Тобто небажання використовувати жіночий голос в процесі гри чи іншим чином проявляти свою стать як жіночу через небажання необґрунтованої критики, образливих коментарів чи навіть домагань, є поширеним явищем в комп'ютерних онлайн іграх.

Отже, гендерні ролі та стереотипи є відтворюваними в комп'ютерних іграх самими гравцями, або можуть бути закладені у гру в процесі її створення. Загалом вони гіперболізовано зображають усталені в суспільстві уявлення про соціальні, фізичні тощо характеристики чоловіків та жінок, або навпаки можуть слугувати місцем, де гравці можуть брати на себе ролі не властиві їм в реальності, оскільки біологічні, фізіологічні та фізичні чинники не є єдиними визначальними у віртуальному світі.

Підсумовуючи результати досліджень гендерних ролей та гендрованості процесу гри, виявлено, що жінки надають меншу перевагу онлайн іграм з акцентом на змагання та прояв агресивної поведінки, ніж чоловіки, і загалом надають перевагу іграм, де є більше співпраці. Залучення жінок до таких ігор може бути пов'язана з факторами, такими як контекст ігрової ситуації або наявність у партнерів гри інших одностатевих однолітків та/або романтичного партнера. Небажання жінок грати в насильницькі змагальні ігри може бути пов'язано з більшою адаптованістю цих проектів для чоловічої аудиторії, в тому числі візуальної складової гри та зображення жінок там.

Ознайомившись з наявними дослідженнями комп'ютерних ігор стає зрозуміло, що в геймерській спільноті сформувались усталені репрезентації гарної, створеної за стандартами краси та сексуалізованої жінки на противагу типового маскулінного і сильного чоловіка. Сексуалізація жіночих образів є більш розповсюдженою, у порівнянні з чоловічими. Також, не зважаючи на відносно збалансованість за статевою ознакою спільноти всіх геймерів і того факту, що кількість гравчинь збільшується, продовжують існувати значні відмінності в жанрових вподобаннях чоловіків та жінок, що грають в відеоігри. Причинами цього може бути той факт, що ігри продовжують створюватись переважно чоловіками для чоловіків, без врахування вподобань жінок. Різняться поміж геймерами та геймерками також і мотиви гри та сама ціль проведення вільного часу таким способом.

Окремої уваги також заслуговує сексизм, за звичай з боку гравців щодо гравчинь, що зумовлює феномен приховування своєї статі в реальності геймерками, через небажання отримувати негативне ставлення у грі та негативних коментарів у свою адресу.

Але комп'ютерний геймінг змінюється і продовжує поширюватись з розвитком технологій, тому спільнота стає більш багатокультурною та неоднорідною. Особливо цікавим є вивчення вітчизняного контексту геймінгу та гендерних ролей, адже гендерні ролі та очікувана нормативна поведінка перебуває у безпосередній залежності від культурних особливостей притаманних певному суспільству.

РОЗДІЛ 2. ГЕНДЕРНІ РОЛІ В КОМП'ЮТЕРНИХ ОНЛАЙН ІГРАХ

2.1. Методологія та дизайн дослідження

Основною методологією даного дослідження виступив якісний підхід. Для проведення дослідження було обрано метод напівструктурованих інтерв'ю з геймер(к)ами, що грають в онлайн комп'ютерні рольових іграх (РПГ іграх). Такий вибір методу зумовлений потребою виявити та зрозуміти через індивідуальний досвід та бачення респондентів процес відтворення гендерних ролей у самих онлайн відеоіграх, так і безпосередньо учасниками гри.

Інтерв'ю було напівструктурованими, оскільки цей вид передбачає тривалу розмову про з детальним розглядом досвіду респондентів та респонденток, а також складання гайду із відкритими питаннями, що можуть бути видозмінені в процесі проведення інтерв'ю (Богдан, 2015, с. 79-80).

Також метод напівструктурованих інтерв'ю для збору даних підходить для обговорення сензитивних питань. Зокрема в даному дослідженні були поставлені питання, відповідь на які респондентки мало імовірно озвучили б відповіді в присутності інших людей. Наприклад, про неприємні ситуації з гравцями іншої статі й не тільки, в тому числі не виключено ситуації з образами та приниженнями, та навіть домаганнями.

Інтерв'ю були проведені онлайн, на різних платформах для спілкування, таких як Zoom, Discord, Telegram. Збір даних проводився з 27 квітня по 2 травня 2021 року. Проведення інтерв'ю здійснювалось онлайн з використанням аудіозапису на програму для запису звуку з комп'ютера. Кожне інтерв'ю тривало приблизно від 40 хвилин до 1 год 5 хв. Було опитано 11 респондентів(ок), а вік учасників дослідження складав 16-24 роки.

Первинним критерієм відбору респондентів для дослідження була приналежність до геймерської спільноти за самовизначенням та досвід гри в конкретні ігри онлайн ігри з елементами РПГ, а саме DOTA2, League of legends та World of Warcraft. Вторинним критерієм відбору була стать.

Для відбору респондентів використовувались методом «снігової кулі», тобто метод полягав у тому, що було обрано експертів, які називають і надають інформацію щодо ймовірних кандидатур респондентів (Паніотто, Харченко, 2017, с.301). Саме цей метод було використано з ряду причин. Так, для даного дослідження були потрібні гравці в зазначені вище відеоігри. Оскільки це специфічна категорія з усього різноманіття жанрів комп'ютерних ігор, то рекомендації іншими респондентами своїх знайомих гравців з досвідом гри полегшувала пошук потрібних людей з поміж всієї геймерської спільноти.

Інформація про респондентів (ім'я, вік, стать, та гра, про яку велась розмова в інтерв'ю) вказані в таблиці 2.1. Професійні та етичні вимоги (конфіденційність, умови поширення матеріалів інтерв'ю, дозвіл на запис) були повністю дотримані.

Таблиця 2.1

Демографічні показники респондентів та респонденток

№	Ім'я	Вік	Стать	Гра
1	Єлизавета	17	Жін.	League of legends
2	Анастасія	17	Жін.	League of legends
3	Володимир	24	Чол.	DOTA2
4	Тетяна	21	Жін.	DOTA2
5	Михайло 1	21	Чол.	DOTA2
6	Андрій	23	Чол.	World of Warcraft
7	Антон	20	Чол.	World of Warcraft
8	Анна	21	Жін.	DOTA2
9	Михайло 2	24	Чол.	DOTA2
10	Владислав	20	Чол.	League of legends
11	Ірина	23	Жін.	League of legends

Для проведення інтерв'ю було розроблено гайд (див. Додаток А) який складається з 3 змістовних пунктів:

- 1) Досвід гри. Питання в цьому блоці спрямовані на отримання інформації про респондента, його досвід в різних іграх, ігрові вподобання та загальний контекст його становлення як геймера. Питання сформовані таким чином, щоб надалі побачити можливі гендерні закономірності в досвіді, а також для глибшого розуміння подальших висловлювань.
- 2) Ролі у грі. Питання блоку спрямовувались на розуміння ролей в грі взагалі та їх гендерованості, а також преференцій учасників дослідження та їх зв'язку зі статтю респондентів та респонденток. Також метою розділу було виявлення побічних аспектів вибору персонажів і ролей крім гендерних.
- 3) Взаємодія з гравцями. Основний акцент дослідження зроблено саме на цьому блоці, оскільки гендерні ролі та особливості їх відтворення відображаються більш чітко саме в процесі взаємодії з іншими. Основною метою тут є побачити гендерно обумовлені патери в поведінці респондентів та респонденток.

Отримані в результаті проведення інтерв'ю дані аналізувались методом якісного контент аналізу. Респондентам давалась можливість обрати мову, якою вони б надали перевагу спілкуватись під час проведення розмови з дослідницею. Переважна більшість респондентів виявили бажання спілкуватись російською мовою. Ця мова може бути більш звичною геймерам та геймеркам, через те, що в онлайн іграх взаємодія відбувається більш вживаними мовами в глобальному плані. Тож оскільки російська мова залишається вживаною в пострадянському просторі який є частиною ігрових онлайн майданчиків (серверів) східноєвропейського регіону. А загалом в європейському регіоні використовують або англійську (в більшості випадків), або російську, якщо члени та членкині команди нею володіють. Також, в деяких іграх, існують окремі сервери для Росії та російськомовного середовища, де зазвичай також грають українські геймер(к)и, що змушує гравців(инь) використовувати цю мову, особливо у випадку, коли індивід не володіє англійською. Тому, цитати в тексті

кваліфікаційної роботи подані мовою оригіналу у разі використання респондентом української, або перекладені з російської на українську з збереженням основного змісту.

2.2. Досвід гри в онлайн ігри

Перший блок гайду був загальний та присвячений роду досвід гри респондентів та загальній інформації про себе як про геймера(ку). Питання цієї частини інтерв'ю не були безпосередньо пов'язаний с гендерними ролями та стереотипами, але відповіді учасників також мають певні гендерні відмінності та закономірності в залежності від статі респондента(ки). Так, чоловіки загалом починали грати в молодшому віці ніж жінки-респондентки.

«Граю з 2007 року. Першою грою була ФІФА. З 2011 року розпочав грати в танки». (Михайло, 24 роки)

«З 3 років граю, тато підсадив». (Михайло, 21 рік)

Більшість респонденток на противагу зазначили, що почали грати в підлітковому віці.

«У перші рази грала в років 5, але фанатично граю з 2014 року». (Анна, 21 рік)

«Я 7 років граю в ігри. Познайомив мене з ними мій наречений. Грала в Доту роки 2. А потім зустріла другого нареченого і він познайомив мене з Лігою Легенд» (Ірина, 23 роки)

Варто також зазначити про різні способи долучитися до практик геймінгу. Цікаво, що двоє респондентів з чоловічої статі, що старший чоловік, батько та вітчим, були тими, від кого вони дізналися про комп'ютерні ігри. Таке згадування про батька можна пояснити тим, що ця подія доволі чітко закарбувалась в пам'яті чоловіків, для яких батько може бути авторитетною людиною і моделлю для наслідування. Щодо жінок, то для однієї респонденток хлопець став приводом для залучення до практик гри в комп'ютерні ігри. Це не єдиний наведений випадок, коли хлопець респонденток-геймерок впливає

вподобання чи інші аспекти їхньої гри у відеоігри. Наприклад, було зазначено про залежність вподобань у конкретних іграх і надання переваги іграм в які грають їх хлопці, або близькі друзі чоловічої статі.

«Я не обирала ігри, в неї просто грав мій хлопець. Я з тих людей які люблять спільне дозвілля. Так як йому це подобалося, я приєдналася до нього.» (Ірина, 23 роки)

«Я в основному граю в те, що грають мої друзі, весело проводити час разом при цьому перебуваючи в різних місцях онлайн» (Тетяна, 21 рік)

Надалі, в питанні іншого блоку, Тетяна зазначає, що грає з хлопцем і в чоловічій компанії з ним. Дві молодші респондентки зазначали відмінну мотивацію грати чи аргументацію вибору жанрів. Цими цитатами також можна проілюструвати розповсюджену мотивацію для гри серед респонденток, а саме спілкуватись у грі.

«Зараз граю Доту, КС, де можна спілкуватися з людьми, саме в режимі онлайн.» (Анна, 21 рік)

Це може також бути підтверджено тим, що більшість респонденток зазначили, що рідко грають наодинці, тобто без друзів та/або своєї команди.

«Дуже багато грала з хлопцем і командою, 90% відсотків грала в компанії.» (Ірина, 23 роки)

«Якщо говоримо про Лол (Лігу Легенд), то я теж беру участь саме з друзями, тому що я в принципі більше в принципі не граю сама».
(Єлизавета, 17 років)

Респонденти також надають перевагу грі в команді, але також зазначають, що грають і наодинці, без знайомих.

«Якщо це онлайн ігри, я страюсь з друзями грати, але останнім часом це не виходить, бо в карантин, ми завжди багато грали і в багатьох просто змінилися смаки чи ще щось, тобто в мене останнім часом просто не має с ким грати і я граю сам.» (Владислав, 20 років)

Таку ситуацію можливо пояснює той факт, що деякі з респондентів підходять до гри досить серйозно, не тільки як спосіб розслабитись і провести весело час, про що зазначають декілька геймерок.

«Мені подобається саме протистояння між гравцями. Я зазвичай віддаю перевагу грати в Дота 2 на центральній лінії, де ти 1 на 1. Це зіткнення характерів як би. Мені подобається особисто протистояння з супротивником. А мультиплеєр подобається, бо можна з друзями кооперуватися і домагається чогось разом.» (Михайло, 21 рік)

«Цей жанр мене цікавить змагальним моментом тому, що коли я граю один, мені навіть супер цікаві ігри швидко набридають. Так як в онлайн ти постійно змагаєшся з якимись чуваками, це змушує тебе з великим інтересом грати, нові механіки вчити, нові речі отримувати, і ти в нескінченному процесі вдосконалення. А звичайні ігри ти пройшов і забув. А в такі можна нескінченно грати.» (Володимир, 24 роки)

. Але обидві статі цінують комп'ютерні ігри за можливість взаємодії з іншими людьми та спілкування с друзями та знайомими. Проте, в цьому випадку також можна підтвердити припущення, про те, що для геймерок важливою є кооперація в грі і більш схильні цінувати можливість командної роботи, особливо з знайомими людьми.

Кардинальних жанрових відмінностей у вподобаннях респондентів та респонденток не було виявлено, що відрізняється від даних досліджень наведених в теоретичній частині.

«В основному це ММОРПГ, або якісь стратегії. Ще любила детективи і головоломки. Найменше візуальні новели, через те, що ти за фактом просто сидиш клацає і це нудно.» (Анастасія, 17 років)

«Вони (ігри) головне мають бути більш такими, більше екшну. Мається на увазі, якісь інді-проекти мені не дуже подобається, тому що там мало динаміки. Я люблю більше..., в мене стратегічний склад розуму, тому я люблю більше якісь РТС, стратегії, РПГ. Але також надаю

перевагу якимось шутерам від першого чи третього лиця, як той самий Контер Страйк» (Владислав, 20 років)

Тобто бачимо схожу мотиваційну складову у виборі жанрів та характеристик конкретних ігор респондентам та респонденткою. Але це може бути пояснене тим, що преференції учасників(ць) дослідження вже мають схожий досвід гри в комп'ютерні онлайн ігри з елементами РПГ, що зазвичай містять динаміку, бої та активний процес управління своїм персонажем. Тобто гравчинь в ігри цього жанру навряд чи можна віднести до типових геймерок, адже жінки, особливо гравчині в відеоігри жанру МОВА, становлять меншість в усіх іграх, що використовуються в даному дослідженні. Такі результати з одного боку дають зрозуміти, що жінки фанатки онлайн РПГ ігор з задоволенням грають у інші стереотипно чоловічі ігрові жанри, з чого можна зробити припущення, про те, що гендерні ролі та установки в самій спільноті можуть відштовхувати дівчат більше, ніж самі жанри як такі.

Продовжуючи тему мотивації обирати саме онлайн ігри з елементами РПГ, було помічено, що тільки респондентки зазначили про дизайн персонажів самих персонажів, в той час, як згадка про сам сюжет, історія персонажів та світу гри, тобто загалом цілісність гри як окремого віртуального середовища, була більш розповсюдженим аргументом для вибору цього жанру і не мала гендерної обумовленості.

«РПГ обираю, бо можна створювати свого персонажа і відчувати себе через цього персонажа в цьому світі. А ММО, тому що гарний дизайн персонажа, так само приємно бачити це і дізнаватися історії персонажів, яких ти вибрав і яких ти відіграватися.» (Анастасія, 17 років)

«Люблю РПГ, тому що там якісний пророблений світ і там багато чого цікавого. Там і НПС опрацьовані, і розповідається багато цікавих історій, може бути цікавий лор (англ. історії, легенди) у цієї гри.» (Антон, 21 рік)

Можна також припустити, що на дизайн персонажів як основний критерій вибору можуть звертати увагу молодші геймерки, але обраним методом

дослідження ця гіпотеза не може бути перевірена, тому її вивчення потребує окремого дослідження в майбутньому. Також, можливі інші вікові відмінності в спільноті геймерів, що може бути прослідковано у наступних розділах.

Тож загалом в досвіді гри респонденток та респондентів є спільні та відмінні риси. Найбільше гендерних відмінностей можна спостерігати в у мотивації обирати ігри та компанії для гри. Геймерки зазначали про гру з романтичними партнерами та виявляли менший ентузіазм та бажання в самотійній грі, без компанії знайомих. В то й же час, геймери наголошували на важливості змагань у іграх та перемоги. Але всіх респондентів об'єднує любов до онлайн ігор через можливість спілкування та проведення вільного часу з друзями та знайомими.

2.3. Гендерні аспекти персонажів та геймплею

Загалом всі учасники(ці) дослідження мали улюблені ролі чи персонажів у досліджуваних комп'ютерних онлайн іграх. Деякими учасниками також було зазначено, що їх смаки могли змінюватись з часом або вони взагалі не є стійкими самі по собі.

Першим відображенням гендерованості ролей в комп'ютерних іграх слугує те, що у відповідях респондентів та респонденток можна знайти підтвердження припущенню про те, геймерки переважно обирають персонажів підтримки для гри.

«Якщо говорити про персонажів, які я зазвичай вибираю, то спочатку це були підтримка. Там дуже зручний і це було ідеально, тобто просто бити і залишатися позаду і стріляти. Улюблена роль я скажу все таки стрілки, тому що це набагато зручніше ніж вплутуватися прямо в середину битви.» (Єлизавета, 17 років, Ліга Легенд)

«Обираю або саб ДД (стрілки) з розрахунку на те, що я зможу підтримати свою команду, і при цьому спробувати це зробити якось здалеку, щоб особливо мене не чіпали. Або хіллер, тому що я можу

лікувати своїх друзів, свою команду і таким чином допомагати їм.»
(Анастасія, 17 років, Ліга Легенд)

«Більшу частину часу граю в ролі саппорта (підтримки).» (Анна, 21 рік, Дота 2)

«Я найчастіше грала за помічників, мені подобалося.» (Ірина, 23 роки, Ліга Легенд)

«Я граю на всьому. Я граю і на керрі і на підтримці, найчастіше напевно стою в харді (ініціатор). Або граю на підтримку часткової.»
(Тетяна, 21 рік, Дота 2)

Тобто лише одна респондентка зазначила, що часто обирає більш «чоловічі» ролі в іграх. Якщо розглянути аргументацією цього вибору, вона також може бути зумовлена гендерними ролями в суспільстві, такими як жінка «підклучальниця» про добробут своєї команди, а вибір стрільців та бійців дальньої дистанції, тобто небажання прямої відкритої конфронтації та відкритої агресивної поведінки, що також можна співвідносити з гендерними рольовими аспектами в офлайн світі.

Якщо казати про вподобання респондентів чоловічої статі, то можна спостерігати надбагату більшу різноманітність.

«Року 3 назад я грав на мідл, то зараз моя улюблена позиція напевно керрі. Тому що ти коли граєш на цій ролі від тебе залежить 50-60% гри.»
(Володимир, 24 роки, Дота 2)

«В мене була улюблена роль в топі (танк захисник), тому що тебе ніхто не гангає (атакує), ти стоїш на своїй лінії, в своєму окремому світі, і стараєшся просто виграти лінію у ворожого топера, або просто набрати достатньо золота для лейтгейму. Зараз моя роль - це філ. Це така роль, коли ти нажимаєш вибрати будь яку роль» (Владислав, 20 років, Ліга легенд)

«Я надаю перевагу грі на персонажах у яких їсть стан, тобто саппорти (підтримка) і хардлайнери.» (Мизайло, 24 роки, Дота 2)

«Я надаю перевагу грі героям основи (атака), це складна лінія, центр і легка.» (Мизайло, 21 рік, Дота 2)

«Граю за друїда, у нього є всі 4 ролі. Найбільше мені подобалося грати хілером (лікувати), бо хілер не напряжно роль і ти не за що не відповідаєш.» (Андрій, 23 роки, Варкрафт)

Тобто респонденти грають як за персонажів підтримки – хіллерів та сппспортів, так і за атакуючі ролі – танків, керрі, персонажів атаки на центральній (мідер). Таке різноманіття вподобань можна пояснити скоріше різними цілями гри, тобто тим, наскільки серйозно індивід ставиться до протистояння в грі, хоче просто провести вільний час весело чи націлений на перемогу та досягнення певних результатів. Так, декілька чоловіків респондентів в контексті різних питань заявляли про свої амбіції у іграх та любов до досягнень перших місць в грі. І таке бажання як раз виражають гравці з ролями атаки, а не підтримки.

«Найменше подобається повна підтримка, тому що від тебе мало що залежить». (Володимир, 24 роки, Дота 2)

«Найменше подобається повна підтримка, тому що там найменше розкривається індивідуальний стиль гри. Ти просто допомагаєш команді і від тебе мало що залежить ». (Мизайло, 21 рік, Дота 2)

Тобто деякі респонденти уникають ролей, де вони можуть бути безпорадними та не впливати на ситуацію, і навпаки воліють бути відповідальними за перемогу та робити значний внесок в неї. Це відображає очікування щодо поведінки чоловіків суспільстві, а саме необхідність ц прояві лідерських якостей, перебування у домінантній позиції та постійний прояв активності.

Учасниці геймерки навпаки воліють уникати перебування на «передовій» та уникають брати на себе лідерські позиції з високим рівнем відповідальності.

«Не брала основних вбивць через рівень відповідальності. Я не велика фанатка відповідальності в іграх, де я люблю розслабляється. Але багатьом подобається, тому що завдяки їм виграна гра. Я з тих, хто любить стояти осторонь і допомагати». (Ірина, 23 роки, Ліга Легенд)

«Я не граю ніколи в центрі, тому що там досить складно і багато відповідальності, обираю швидше все решта позиції. Ти стоїш один на середній лінії, не можна помилятися. Я швидше граю по чілу (розслаблено), ніж серйозно в Доту 2». (Тетяна, 21 рік, Дота 2)

Тобто можна побачити певну закономірність в уникненні геймерками відповідальності на ключових позиціях атаки, хоча вступати в непрямий бій чи займати менш значні позиції атаки гравчині також не проти. Варто зазначити, що жодна респондентка не зазначала, що любить займати ту чи іншу роль, так і відеоігри взагалі саме за можливість змагатися або відчувати себе тим, хто приніс команді перемогу. У відповідях геймерок можна прослідкувати роль опікунки чи доглядальниці. Наприклад одна учасниця навіть порівняла це з роллю матері.

«Я зазвичай граю з людиною, якого треба як дитя оберігати, щоб він зробив все основне в цій грі». (Анна, 21 рік, Дота 2)

Переходячи до аналізу гендерних особливостей дизайну персонажів, варто зазначити, що гендерний баланс серед персонажів зберігається не і всіх представлених в дослідженні іграх. Гравці та гравчині в Дота 2 одностайно стверджували, що кількість чоловічих персонажів з наявних героїв переважає жіночих. Щодо ситуації в Лізі легенд відповіді респондентів різнилися, а статевий баланс в Варкрафті складно зрозуміти, адже гравці зазвичай мають декілька персонажів, часто різної статі. З особливостей, зі слів респонденток та респондентів, існують відмінності у гендері персонажів, які можуть обіймати певну роль у грі.

«Якщо брати танків, то персонажів чоловічої статі було куди більше, а якщо магів, то швидше за жінок». (Єлизавета, , 17 років, Ліга легенд)

«Помічником чоловіків там було дуже мало. Якщо підтримаю, то там в основному персонажі жіночої статі. (Ірина, 23 роки, Ліга легенд)

«У перерахунку персонажів, жіночої статі менше в принципі. Тому що ті персонажі яких підлогу визначити не можна більше схожі на

чоловіків, але не факт що вони чоловіки. Це може бути хто завгодно, той же Ancient Apparition це крижинка, хоча говорить він чоловічим низьким голосом, але це може бути хто завгодно». (Михайло, 24 роки, Дота 2)

Тобто, можна припустити взаємозалежність статевої та ролі складової вибору персонажів. Якщо геймер чи геймерка в першу чергу обирають ту чи іншу статю, то з більшістю імовірністю їх вибором буде той персонаж, роль якого збігається з гендерною роллю, тобто персонаж підтримки – більш імовірно буде жінкою, а персонаж атаки та нанесення коди супротивнику – чоловіком. І навпаки, якщо первинним критерієм вибору є роль, то статю навпаки буде залежною змінною. Але така ситуація є характерною для ігор, наявний перелік персонажів, наприклад DOTA2 та League of legends, але не є настільки вирішальною для гри World of Warcraft, де можливість створення власного персонажа нівелює цю закономірність.

Доповнюючи сказане вище про вибір респондентами та респондентками статі, то більшість з них відповіла, стверджувало, що статю не є вирішальним критерієм при виборі персонажів. Але прослідковується тенденція, що в більшості випадків респонденти обирають персонажів чи створюють авторів однієї статі з ними самими.

«Тут мені все одно. Але так вже вийшло, що ті персонажі за яких мені було зручно грати вони були жіночої статі». (Єлизавета, 17 років, Ліга легенд)

«Все таки напевно більше в мене буде чоловічих персонажів ніж жіночих». (Владислав, 20 років, Ліга легенд)

Деякі з геймерів та геймерок стверджують, що вони в першу чергу зосереджуються на навичках персонажів, а не статі чи інших аспектах дизайну. Проте, вибір статі за словами гравців(инь) може бути спричинений не належністю до статі як такої, а особливості зображення цієї статі в іграх, дизайну в грі, так і кількістю персонажів такої статі серед доступних персонажів певної ролі та класу.

«Якщо я грав за альянс то я вибирав ельфійку, тому що ельфи не надто гарні. Якщо за орду - то таурен, тому що таурійкі не надто гарні.»
(Андрій, 23 роки, Варкрафт)

«Деякі моменти зручніше грати за чоловічу стать, деякі за жіночий, і це більше залежить від відчуття гри. Того ж танка приємніше брати чоловіка, тому що це по дизайну більш гармонійно виглядає. Шафа з великим мечем. У той час як хілер виглядає більш мило, коли це дівчина ходить з сферою і особливо не напружується.» (Анастасія, 17 років, Ліга Легенд)

Така ситуативність вибору персонажів напряму пов'язана з гендерними стереотипами щодо зовнішності та підкріплюється гендерованістю ролей в онлайн іграх. Стереотипність зовнішності в залежності від ролі та позиції прослідковується в досліджуваних трьох іграх. Так, дизайн персонажів тяжіє до сексуалізації жінок, іноді чоловіків, а також підкресленні інших статевих відмінностей та особливостей персонажів.

«Ігри в основному створюються для чоловіків і тому жіночі персонажі малюються часто напівголими і не зовсім логічно. Наприклад якщо це воїн чоловічої статі у нього буде повна броня і все прекрасно. А якщо це жінка, то у неї буде якийсь «бронеліфчик» і напівоголене тіло, просто щоб догоджати чоловікам, які грають в ці ігри.» (Тетяна, 21 рік, Дота 2)

«Це як у танків, у чоловіків, адекватна броня, а у дівчат це бронеліфчики. В іграх намагаються дівчат, навіть якщо вони якийсь дійсно травмуючій позиції, той же танк, вони намагаються модельку зробити більш жіночною і через це, вони додають елементи, які взагалі не підходять для цієї ролі.» (Анастасія, 17 років, Ліга Легенд)

«Йдеться про речі в плані грудей, тільки в чест (верхня частина одягу). Чест буде відрізнятися тим, що у персонажа дівчата відкритий живіт, на чоловікові буде повністю закритий.» (Андрій, 23 роки, Варкрафт)

«Всі жіночі персонажі промальовані і зроблені з формами. У них у всіх є попи однозначно, груди. У плані чоловічих, то він абсолютно дефолтний. Жіночі персонажі, що не важливо, людина, то чи живі мерці, або вона богиня лісу або місяця, у всіх у них промальовані апетитні форми». (Володимир, 24 роки, Дота 2)

Тобто як учасники, так і учасниці помічали сексуалізацію жінок, та деякі гендерні відмінності, не зумовлені сюжетом, у дизайні персонажів. Це може бути пояснено тим, що цільовою аудиторією досліджуваних ігор є саме чоловіки, що спонукає розробників продовжувати створювати більш привабливих, на їх думку, жіночих персонажів, не враховуючи думки жіночої аудиторії. Проте, зміни в дизайні останнім декілька років все ж таки відбуваються зі слів респондентів. І зміни можуть неоднозначно сприйматись геймерською спільнотою, особливо гравцями чоловічої статі.

«Зараз чи далі тим більше вони скочуються в анімеішних дівчаточок. І я думаю, що це сильно впливає фемінізм. Цей рух фемінізму, який вже давно перейшов з свої цілей, це вже давно не відстоювання прав. Вони їм догоджають, щоб вони їх не затягували в суди, хоч це сильно псує сам ігровий процес. Так само, приклад дам з іншої гри, під час Другої Світової війни на фронті жінки були медиками зазвичай, так. А тут головна героїня тримає гвинтівку і біжить на танк. Це вже перейшло всі кордони, не треба лізти туди, де ви просто не підходите, якщо гра про якийсь фентезійний світ, звісно ж там буде багато дівчаток, але не потрібно це робити загальне дівчаче аніме. Останні 4-5 персонажів це просто якісь милі дівчатка. І навіть останній персонаж ось вийшов "Цар Безодні", тобто має бити темний, жорстокий персонаж, а на ділі він вийшов якимось плейбой чуваком, худеньким, голий торс і ще й голос якийсь такий милий». (Владислав, 20 років, Ліга Легенд)

Загалом дискусія про вплив фемінізму на індустрію комп'ютерних ігор продовжується і сьогодні. На прикладі наведеної цитати, можна зрозуміти, що деяких гравців дуже сильно обурює зображення саме чоловічих персонажів з

фемінними ознаками. Це може працювати і навпаки, коли занадто маскулінні жіночі персонажі також не сприймаються чоловічою аудиторією. Викликати незадоволення також можуть інші зміни зумовлені впливом фемінізму на світ загалом, так і на індустрію відеоігор.

«Дворфинь взагалі рідко хто брав. Тому що вони не дуже гарні».
(Андрій, 23 роки, Варкрафт)

«Якщо ми беремо Анекс, там теж є жіночі, чоловічі та один невідомого статі. Вони викотили патчноут, де розповіли, що якісь персонажі геї, хтось лесбіянки, а мене вибило, що ця істота не певної статі, про нього сказано, що воно просто не традиційної орієнтації. Ось це мене бісить». (Антон, 21 рік, Варкрафт)

Наступний аргумент хоча й містить у собі суперечність, але може бути з одного боку прикладом змін в індустрії комп'ютерних ігор та відхід від гендерної стереотипізації, але ж іншого боку слугує доказом об'єктивації, сексуалізації жіночого тіла гравцями.

«Єдиний плюс в тому, що зараз феміністки прижали ці корпорації, що зазвичай всі старіші персонажі жінок були ну аж занадто гарними всі, занадто сексуальними, гарними, з пишними формами і так далі. Зараз вже останній рік персонажі вже більш реалістичні, і жінки доволі різні, жіночі персонажі. Я маю на увазі, що коли вони в бою настільки вони гарно ходять, своїми цими частинами тіла пишними показують, це жах, ти не можеш грати нормально». (Владислав, 20 років, Ліга Легенд)

Можна зробити висновок, що гендерованість ролей в офлайн світі та гендерні стереотипи поширені в самій грі, а також вони можуть впливати на вибір ролі та персонажів гравцями.

2.4. Процес взаємодії в грі та гендерні ролі

В усіх трьох іграх спілкування з товаришами по команді є важливим та необхідним елементом процесу гри. З функціонала самої гри, текстові чати є в

усіх онлайн іграх, в тому числі в представлених в цьому дослідженні. Голосові чати також є способом спілкування в геймінгу, але така функція доступна лише в Доті 2, але не в Лізі Легенд та Варкрафті. Проте геймери використовують зовнішні програми для спілкування голосом, наприклад розповсюджений додаток Дискорд. Цей спосіб використовують як команди знайомих, так і створюються бесіди для спілкування в процесі гри з незнайомими людьми.

Якщо казати про більш бажаний та використовуваний спосіб серед респондентів(ок), то це спілкування в Дискорді, яке зазвичай відбувається між знайомими. Але така ситуація також є найбільш розповсюдженим сценарієм гри за словами учасників(ць).

«Є звичайні чат, але багато хто мало їм користується. В основному команди збираються з людей, які знають один одного і вони комунікують через сторонні програми, через той же Дискорд, і як на мене - це зручніше». (Анастасія, 17 років, Ліга Легенд)

«Ми сидимо в зазвичай в Дискорді спілкуємося». (Антон, 21 рік, Варкрафт)

Голосовим чатом та текстовим гравці користуються ситуативно. Деякі не користуються текстовим через його незручність на їх думку. З голосовим чатом, особливо в Доті, користувались майже всі опитані, але не зважаючи на його зручність, гравці згадували цей досвід з негативною конотацією.

«Текстовим чатом я користуюся коли хочу поспілкуватися з ворожою командою. Голосовим - коли для своєї. Дуже часто відбувається токсична поведінка, але це скоріше як ти налаштований» (Михайло, 21 рік, Дота 2).

«Раніше юзав голосовий чат, активно вступав в полеміки. Я перестав грати зі звуком, тому що в Доті занадто агресивне ком'юніті. Я свою дівчину обмежив, щоб вона не чула якісь там неадекватні сидять, щоб вона не думала що я теж такий.» (Володимир, 24 роки, Дота 2)

Окремої уваги заслуговує наведена нижче цитата, де респондент стереотипно та гіперболізовано, можливо навмисно, описав типових гравців в Доту та їх поведінку.

«Бачу постійно новини, що кіберспортсмени кажуть, що Доту стала супер токсичною. Рік тому було зазвичай. Ти сам приходиш токсичний. Як це, нормальні мужики приходять із заводу пограти, на заводі діла не дуже або в родині, дружина пиляє так ти йдеш граєш і висловлюєш свої емоції. Взагалі використовую і той, і той чат». (Михайло, 21 рік, Дота 2).

В останній цитаті увагу виражено гендерні ролі, як наприклад типовий геймер чоловік, годувальник сім'ї, на якого вдома чекає жінка, а також вказана його схильність до агресивної поведінки онлайн. Але варто зазначити, що агресивна поведінка онлайн може бути притаманною не лише респондентам чоловічої статі. Одним з респондентів було наведено приклад, коли дівчата так само лаялись та кричали в голосові чати. Одна з респонденток також зазначила про агресію хлопців та навпаки спокій та стриманість гравчинь.

«Я ні разу не бачила щоб хтось із моїх подруг психував, тому що в грі щось пішло не так. Але чоловіків - мільярди раз я бачила як літали клавіатури, закривались кришка ноутбука, бачила багато агресії.» (Ірина, 23 роки, Ліга Легенд)

Якщо підсумувати ситуацію, то обидві статі схильні проявляти агресію в комп'ютерних іграх. Але варто зазначити, що багато геймерок не схильні спілкуватись в голосових чатах через побоювання сесизму та негативу в свою сторону, про що буде розказано нижче, тому кейси агресії гравчинь можуть стосуватись більш особистостей, оскільки жінки, що наважились спілкуватись у голосовому чаті та виказати свою приналежність до цієї статі в більшості випадків можуть знати про можливість негативної реакції на такі дії, тому обирають тактики розмовляти мовою чоловічої спільноти, таким чином захищаючи себе від позиції пасивної та вразливої жертви.

В тому числі, гравчині вже на цьому етапі згадували про сексизм та упередження через їх стать.

«Ліги Легенд можна тільки відправляти голосові. Коли я грала в Доту я ніколи не використовувала голосові. Тому що в цю гру грають сексисти, і якщо ти дівчина, яка грає в Доту, поки ти не озвучиш свій голос, до тебе обурень не буде, якщо ти граєш добре. Ти не отримаєш обурень, чому я взагалі взяла комп'ютер і граю в цю гру. Раніше я мала дурість озвучити побажання, у відповідь я отримала багато виразів, про те, що мені не варто займатися цією грою, від тому, що мені варто вимкнути ноутбук, піти і ніколи не повертатися. З того моменту життя мене навчило не говорити, тільки писати. У Лізі Легенд я завжди використовувала тільки текстовий чат.» (Ірина, 23 роки, Ліга легенд)

Така ситуація може бути доволі поширена в досліджуваних комп'ютерних онлайн іграх, адже домінуючою статтю серед гравців цього жанру є чоловіча. Хоча й не всі учасниці дослідження свідомо приховували стать, більшість зазначили про наявність такого досвіду. Респондентки зазначили про приховування статі через небажання отримувати гендерно базовані неприємні коментарі в свій бік. За словами респонденток, така увага може заважати грі та є неприємною.

«Якщо я хочу пограти серйозно, щоб до мене не докопувалися через те що я жінка я зазвичай юзаю просто текстовий чат і не кажу нічого в голосовий. Тому що відсотків 90 почнеться: "о, ти дівчина" і дивні підкати, просити Інстаграм або що мені місце на кухні, а не в грі».
(Тетяна, 21 рік, Дота 2)

Чоловіки або жодного разу не приховували свою стать, або сприймали до приховування чи зміну статі, як спосіб пожартувати.

«Я коли грав Лінедж, то я собі зробив жіночого персонажа, яким бігав і випрошував гроші у якихось чувак. І при цьому було забавно і не погано виходило. Те що ти жіночий персонаж і граєш від імені жінки, досить для якихось спермотоксикозніюв, щоб ти був повністю в увазі.»
(Володимир, 24 роки, Дота 2)

Респондентки зазначили, що їх рішення про приховування ролі не залежить від ролі їх персонажу, адже саме жіночий голос чи спілкування від жіночого імені є основним тригером для чоловічої аудиторії, а не сама по собі роль.

Більш упереджене ставлення, на думку респонденток, до персонажів підтримки, наприклад стереотип про те, що персонажі цієї ролі не вбивають супротивників та повинні бути цілком залежними від дій персонажів атаки, допомагати їм в будь якій ситуації, навіть коли інші персонажі не роблять вносять менший вклад у гру. Також негативне ставлення спільноти викликають гравчині в рол персонажів атаки.

«Є ще жахливий стереотип, про те що саппорти не вбивають. Є саппорт персонажі які добре завдають шкоди супротивнику.» (Ірина, 23 роки, Ліга легенд)

«Найчастіше будуть докопуватись якщо ти граєш на керрі і ти дівчина». (Тетяна, 21 рік, Дота 2)

Не було виявлено чітких закономірностей в отриманні негативних реакцій на гру в залежності від ролі персонажів в усіх трьох іграх. Це можна пояснити тим, що в команді невиконання будь якої ролі може призвести до неуспіху місії чи програшу.

Позитивні коментарі зі слів респондентів також залежать в більшій мірі від професійності гравця чи його вкладу в перемогу, а не його ролі його персонажу. Можливими сценаріями отримання позитивних коментарів в залежності від ролі є перемога персонажами атаки над суперниками, що забезпечує перемогу в грі. Тобто гравцями більше цінується отримання перемоги персонажами атаки, але також на них часто покладають відповідальність за невдачу команди. В той час як персонажі підтримки або отримують негативні коментарі, або просто ніяких.

«Виділяється той, хто краще зіграв. Але частіше якщо ти стоїш на центральній лінії (атака)». (Михайло, 21 рік, Дота 2)

Тут можна зазначити, що цю ситуацію можна співвідносити з гендерними ролями в суспільстві, коли постійна побутова та інша репродуктивна жіноча праця не цінується в суспільстві порівняно з більш масштабними досягненнями.

Учасники та учасниці майже не мали досвіду гри в командах з переважно жіночим складом, але така ситуація не є дивною в контексті значної переваги кількості чоловіків, а також можливе небажання жінок розкривати команді свою стать. Тим не менш, тільки двоє респондентів мали такий досвід, та описували його як скоріше негативний, аніж позитивний через низької майстерності гравчинь. Геймерки навпаки майже постійно грають з особами протилежної статі, тому мають як негативний так і позитивний досвід.

«Це було 1 раз і це було в Доті. Я грав один з 4 дівчатами і було жахливо. Вони весь час кричали в чат, вони були не організовані, вони пищали і не могли нормально грати. Як в зоопарку себе відчував, чесно».
(Владислав, 20 років)

Якщо казати про вподобання статевого складу, то думки як гравців, так і гравчинь розділились. Було зазначено також про відсутність певних преференцій, як один з варіантів як деякими учасницями, так і одним учасником. Геймерки аргументують свій вибір більш звичною для них регулярною компанією, яка загалом може бути або виключно чоловіча, у компанії подруги з будь якими іншими членами команди, а також разом з романтичним партнером, можливо його друзями. В свою вибір більш комфортного середовища для гри також має свої закономірності. Так, на користь різностатевого середовища було наведено наявність жінок як стимул краще грати та показати себе та урізноманітнити компанію.

«Завжди приємніше коли ви сидите в Дискорді 25 осіб і з них 22-20 пацанів і на тлі 3 милих голосу. Краще коли є дівчинка в рейді хоча б одна, приємніше грати». (Андрій, 23 роки, Варкрафт)

«Так як жінки трапляються рідко, то вони стимулюють тебе грати краще, так само як і в реальному житті. Жінка стимулює чоловіка бути краще якщо вона поруч з ним стоїть по життю. Ти граєш, з

пацанами, то якщо дівчина це треба не вдарити в бруд обличчям».
(Михайло, 24 роки, Дота 2)

Тут респондентами відтворюється розуміння ролі жінки, як певної прикраси, а також опори для чоловіка, який має проявляти себе заради неї. Тобто уявлення про гендерованість поведінки респондентами біло перенесено в площину віртуального світу. Контраргументами для гри з жінкою в команді чоловіки назвали низьку майстерність геймерок, загострення уваги на собі жінками, відсутність націленості на перемогу та навіть суперництво та небажання поступатись у навичках.

«Мені приємніше, коли я не задумуюсь хто це або знаю, що це чисто чоловіча команда. Тому що, по-перше, якщо дівчина грає добре і краще за тебе, і ти знаєш що це дівчина, чисто чоловічий характер зіграє і тобі стає якось не добре на душі...Мені головне просто грати і чесно кажучи, якщо дівчина просто загострює на собі увагу, то все, це зразу видно, що виграєте 4 на 5. Не серйозний гравець, який просто хоче уваги від чоловіків, які грають в комп'ютерні ігри». (Владислав, 20 років, Ліга Легенд)

Загалом надання вибору чоловіками одностатевої команди аргументовано стереотипними установками та баченням, хоча не виключено, що геймерки можуть демонструють меншу майстерність ніж чоловіки у досліджуваних іграх, але знову ж таки таке враження може складатися через те, що досвідчені гравчині звикли не виказувати своєї гендерної ідентичності.

Оскільки всі Дота 2, Ліга Легенд та Варкрафт є командними іграми, всі респондент(к)и мають досвід гри з певними командами не один раз протягом свого досвіду в геймінгу, належать до постійних об'єднань або грають дуетом. Найбільш розповсюдженим є команда з приблизно 5 людей, які як раз потрібні для гри в зазначені ігри. Якщо казати про гендерний аспект команд, то за наявності умовного лідера в команді/компанії, до якої належать респонденти в жодному випадку цю позицію не обіймала жінка. Позицією, а якою грав лідер зі слів респондентів було згадано як танк чи підтримка, при тому, що останню роль було зазначено респондентом, який мав досвід гри на турнірах і в більш

професійному середовищі. Можливо ці кардинально різні ролі було згадано через те, що кіберспорт та гра групі друзів кардинально відрізняються за цілями та побудовою тактики. В цьому випадку лідер може виконувати роль піклувальника для своєї команди. Проте, в більшості компаній як такого лідера не було взагалі.

«Капітан – це не мідер і не керрі. Це точно. В Доті це саппорт, в ЛоЛі це напевно лісник. Тобто в Доті саппорт, це набагато легша позиція ніж в ЛоЛі спорт і він має час дивитись за командою, бігати собі, варди ставити, аналізувати гру і давати команди, поки ті ключові персонажі мають зосередитись на грі, чисто щоб відіграти максимально якісно з своєї сторони». (Владислав, 20 років, Ліга Легенд)

Ситуація з вступом в більш масштабні об'єднання характерна лише для Варкрафту, також респонденти наводили приклади з інших ігор крім трьох основних для цього дослідження. Більшість респондентів не мають досвід вступу в гільдії чи інші угруповання. Проте варто навести відповіді респондентів, які були залучені до згаданої практики, про гендерні аспекти та устрій гільдій загалом. Так, повторюваним патерном в словах респондентів виявилось те, що головними в гільдіях та лідерами рейдів (походів) можуть бути романтичні партнери чи сімейні пари. Було зазначено, що в цьому тандемі займались рекрутингом та допомагали в управлінні. Можливою також є і зворотня ситуація.

«У Лінейдж часто зустрічалися дівчата, це як раз хлопець глава клану і дівчина часто займалася менеджерською роботою - контролювала щоб все робили все як треба, організаційні моменти на себе брала. Якщо тобі дівчина пише "давай разом з нами зіграєш", то ти відразу набагато з більшим задоволенням доєднаєшся» (Володимир, 24 роки, Дота 2)

Тобто гендерний розподіл в притаманний організаціям в реальному світі, коли набір нових тих самих співробітників та загалом турбота про добробут є жіночою роллю.

Отже, результати дослідження свідчать про наявність відтворення в комп'ютерних онлайн рольових іграх гендерних ролей та стереотипів. Гендерні

відмінності постають в досвіді геймерів(ок) починаючи від віку умов залучення до спільноти, компанії для гри, мотивації та цілі у процесі гри. Отримання задоволення від проведеного часу для жінок є більш пріоритетним, в той час як для чоловіків характерним бажання перемагати, грати не тільки для розваги.

Жінки переважно обирають ролі підтримки в іграх, тобто ті, які передбачають допомогу своїй команді, роль опікунки та «берегині». Тоді як чоловіки схильні обирати позиції, де вони можуть проявити себе у ролі лідера та агресора, а також ствердити свою незалежність та наявність можливості грати вирішальну ролі в бою.

Стереотипи виявилось як зображення жінок та чоловіків у віртуальному світі, так уявлення геймерів про гравців та гравчинь. Що стосується жіночих та чоловічих образів в іграх, то деякі жанри, а особливо онлайн ігри, продовжують транслювати стереотипні та сексуалізовані жінок, в деяких випадках і чоловіків. Проявляються також й інші аспекти гендерованості ігрового середовища. Жінки залишаються менш видимі в комп'ютерних онлайн рольових іграх як DOTA2, League of legends та World of Warcraft через небажання відчувати прояви сексизму на собі з боку чоловіків та привертати зайву негативну увагу. Чоловіки ж є основними представниками геймерської спільноти в таких іграх, що може також формувати стереотипи щодо цього в суспільстві загалом. Вони почувають себе вільно граючи в будь який тип ігор, а також не стикаються з упередженим ставленням щодо себе відносно гендерної ідентичності й вільно висловлюють свою думку в чатах.

Проте з'являються відчутні зміни в самих іграх, як наприклад в зображенні чи історії світу. Проте не всі геймери згодні приймати такі зміни. Не достатньо також змінити лише самі ігри, гендерні ролі та стереотипи є лише відображенням усталених норм та очікувань в реальному світі. Спільнота українських гравців та гравчинь в комп'ютерні ігри продовжує транслювати, але вплив стереотипів останні роки продовжує поступово зменшуватись та саме ставлення до розмиття кордонів гендерних ролей в суспільстві, так і в самій індустрії змінюється.

ВИСНОВКИ

Створення перших персональних комп'ютерів, а згодом і перших відеоігор призвело до постання явища геймінгу. Геймерська спільнота з кожним роком стає все більшою, індивіди все частіше обирають можливість провести вільний час за грою у відеоігри. Поява загальнодоступного Інтернету і як наслідок комп'ютерних онлайн ігор уможливила постання геймінгу як дозвілленої практики з активною залученістю багатьох індивідів до неї в режимі онлайн та їх спілкуванню поза межами віртуального світу. Варто додати, що останній рік відбувся притік нових користувачів в усі сегменти відеоігор, здебільшого завдяки COVID-19 та пов'язаними з ним обмежувальними заходами, що також мало вплив на спільноту загалом.

Вивчення явища комп'ютерного геймінгу проводиться переважно в комерційних цілях, але саме такі дослідження дають змогу дізнатись узагальнену інформацію про глобальну спільноту, зокрема демографічні характеристики гравців(инь). На основі цього можна скласти уявлення про типового геймера(ки) світової спільноти. Так, середній вік гравців та гравчинь приблизно 33 роки, а гендерний склад спільноти тяжіє до відносного балансу відсоткової частки чоловіків та жінок. Проте, представництво жінок не рівномірне в залежності від жанру гри, в тому числі досліджуваному в роботі жанрі МОВА значно переважають чоловіки. Також, проблемним моментом використання цих досліджень є те, що узагальнений портрет представника спільноти може не збігтися з українським контекстом.

Але віртуальний світ онлайн відеоігор не відірваний від реальності – взаємодія конкретних людей в реальному часі впливає на нього так само сильно, як і його першопочаткові персонажі, історія та інші складові. Це уможливорює факт існування гендерних ролей та стереотипів серед спільноти комп'ютерних геймерів. Жінки менше грають в ігри, де виражена жорстокість та процес гри заснований на насиллі та вбивствах, більш схильні грати в компаніях та з романтичними партнерами.

Умовно з праць попередніх дослідників можна сказати, що існують стереотипи в самих іграх, так і в спільноті. Стереотипи мають чіткий розподіл на чоловічі, що ідеалізують маскулінні риси зовнішності й характеру, та жіночі, що ідеалізують уявлення про справжню фемінність. Як фемінність так і маскуліність може супроводжуватись сексуалізацією, об'єктивацією, нереалістичними зображеннями зовнішності. Також виявлені репрезентації рольових уявлень, щодо місії й поведінки персонажів в іграх, як самих гравців так й не ігрових персонажів.

Гендерна обумовленість поведінки та гендерні стереотипів, виокремлені в теоретичному розділі і які були взяті для розробки інструментарію, і в подальшому сході тенденцію було виявлено в ході дослідження представників українських, а саме гравців(инь) в комп'ютерні онлайн рольові ігри.

Було виявлено, що учасниці дослідження насправді часто грають з романтичними партнерами та у ролі підтримки для них. Особливо це прослідковується в тому, що більшість респонденток грають чи грали з хлопцями, в той час як тільки один респондент згадав про гру з дівчиною. Можна зробити припущення й про те, що також більшу зацікавленість в дизайні персонажів як одній з мотивації гри в ігри з елементами РПГ виявляють саме геймерки, а не геймери зі слів респондетів(ок).

В свою чергу чоловіки зазначили, що обирають будь які ролі для гри. Але гравці з уподобаннями персонажів атаки, наголосили на тому, що їм важливо почувати себе незалежними, здатними самотужки виграти гру чи проявити лідерські якості. Тобто, в комп'ютерних онлайн іграх з елементами РПГ є тенденція до відтворення чоловіками ролі лідерів та агресорів, в той час як жінки постають у ролі піклувальниці та опори для чоловіків, хоча такий розподіл не єдиний можливий для перебігу гри.

Існує також й умовний розподіл в самій грі на чоловічі та жіночі ролі, а саме, персонажів підтримки зображують жіночої статі, тоді як чоловіки – мають вбивати і наносити шкоду супротивнику. Деякі респонденти також свідомо уникають позицій, де вони не можуть бути лідерами чи впливати на хід гри. Але

на протипагу цьому, за словами респондента, роль підтримки в професійних командах на турнірах з досліджуваних ігор можуть виконувати капітани, оскільки це дає можливість не тільки піклуватись про команду, але й контролювати перебіг бою з одного боку, а також менше зосереджуватись на нанесенні шкоди, що дає більшу свободу для дій та можливість роздумів. Тобто, допоміжні позиції не є однозначним уособленням пасивності та другорядності. Деякі з респондентів також згадали про гравчинь в команді як окрасу, а саме про те, що їм більш приємно чути жіночий голос.

Чітко вираженою виявилась і проблема сексизму в комп'ютерних іграх. Це стосується взаємодії та спілкування геймерок з геймерами в голосових чатах, через що жінки можуть уникати спілкування голосом і розкриття свої статі. Жінки, які грають на персонажах атаки зазвичай отримують ще більше коментарів та небажаної уваги, тобто існує гендерованість ролей в самій грі тільки посилює сексистське ставлення чоловіків геймерів до жіночої аудиторії ігор.

Результати, отримані у даній роботі потребують уточнення та подальшого репрезентативного для українських геймерів дослідження гендерних ролей та стереотипи відтворюваних в цій спільноті для більшої розуміння поширеності відтворення вище зазначених тверджень. Вивчення українських геймерів, розширення знання про цю спільноту, є необхідним в контексті постійних змін як в суспільстві, так і в самих відеоіграх, що може впливати на гендерні аспекти спільноти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Богдан, О. (2015). Що варто знати про соціологію і соціальні дослідження? Посібник-довідник для громадських активістів та всіх зацікавлених. Київ: Дух і Літера.
- Кісь, О. (2003). Моделі конструювання гендерної ідентичності жінки в сучасній Україні. Режим доступу: <http://www.ji.lviv.ua/n27texts/kis.htm>.
- Оксамитна, С.М. (2004). Гендерні ролі та стереотипи. Основи теорії гендера: Навчальний посібник. Київ: “К.І.С.”, с. 157-181.
- Паніотто, В., Харченко, Н. (2017). Методи опитувань. Київ: «ВД «Києво-Могилянська академія».
- Ткалич, М. (2011). Жіночі гендерні ролі. Рольові моделі та норми. Соціальна психологія. № 6., с. 158–167
- Brehm, A. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, 4. doi:10.3389/fpsyg.2013.00903
- Chappetta, K. (2018). The Role of Gender in Video Games. University of Alabama Libraries, Tuscaloosa, AL. Retrieved from: https://ir.ua.edu/bitstream/handle/123456789/3614/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38(5/6), 425–442. doi:10.1023/a:1018709905920
- Dill, K. E., Brown, B. P., Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sexstereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *J. Exp. Soc. Psychol.* 44, 1402–1408. doi: 10.1016/j.jesp.2008.06.002
- Dill, K. E., Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles* 57, 851–864. doi: 10.1007/s11199-007-9278-1
- Entertainment Software Association. (2017). Survey «2017 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry». Retrieved from:

<https://www.theesa.com/resource/2017-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>

Entertainment Software Association. (2019). Survey «2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry». Retrieved from: <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>

Entertainment Software Association. (2020). Survey «2020 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry». Retrieved from: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Kasumovic, M. M., Blake, K., Dixson, B. J., & Denson, T. F. (2015). Why do people play violent video games? Demographic, status-related, and mating-related correlates in men and women. *Personality and Individual Differences*, 86, 204-211.

Kuznekoff, J. H., Rose, L. M. (2012). Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. *New Media Soc.* 15, 541–556. doi: 10.1177/1461444812458271

Larsson, A., Neren, C. (2005). Gender aspects on computer avatars. Swedish Institute of Computer Science Report No. T2005:06. Retrieved from: <https://docplayer.se/amp/2945554-Gender-aspects-on-computer-game-avatars-anna-larsson-1-carina-neren-1-2005-10-04.html>

Marshall, K. (2006). Converging gender roles. *Perspectives on Labour and Income*, 18(3), 7–19.

Mou, Y., & Peng, W. (2009). Gender and racial stereotypes in popular video games. In Ferdig, R. E. (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 922–937). Hershey, PA: IGI Global.

Newzoo. (December, 2020). Global games market report. Retrieved from: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&_hsenc=p2ANqtz-9DAFZSN7j0TkV5FPcU_jPGN_y9KgVcmA4vtRDSv0CcQaG28C8adxdzhgx1berMCEM-

emZekdtwaFjAnITzGjkaPghEZw&utm_content=90212695&utm_source=hs_automation

- Newzoo. (March 2021). Most Popular PC Games Global. Retrieved from: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games/>
- Ogletree, S., Drake, R. (2007). College student's video game participation and perceptions: gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7–8), 537–542.
- The Office of the High Commissioner for Human Rights (UN Human Rights) Retrieved from: <https://www.ohchr.org/en/issues/women/wrgs/pages/genderstereotypes.aspx>
- Pew Research Center. (December 15, 2015). Survey «gaming and gamers». Retrieved from: <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Quantic Foundry. (2017). Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre. Retrieved from <http://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L., Irvin-Hannum, J., Marchetto-Ryan, N., Ruhl, L., & Wiggins, J. (2011). Sex differences and similarities in video game experience, preferences, and self-efficacy: Implications for the gaming industry. *Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues*, 30(1), 22-33.
- Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). “I Play So I Am?” A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 772–775

Гайд для глибинних інтерв'ю на тему гендерних ролей комп'ютерних онлайн ігор

Вітання! Мене звати Дар'я, я студентка соціології в «Києво-Могилянській Академії», у проводжу дослідження в рамках своєї кваліфікаційної роботи щодо гендерних ролей в комп'ютерних онлайн рольових іграх.

Дуже дякуємо Вам за те, що Ви знайшли час приєднатися до нашої розмови. Інтерв'ю є конфіденційним і результати дослідження будуть використовуватися в узагальненому вигляді.

Також хід нашої інтерв'ю буде фіксуватися на аудіо записах. Це є важливим, тому для подальшого більш детального аналізу. Ще раз, це конфіденційно, записи потрібні тільки для того, щоб проаналізувати результати та не загубити жодної думки.

Також давайте зараз вирішимо, якою мовою Вам зручніше спілкуватися? Російською чи українською? У нас немає обмежень щодо мови висловлювання, тому розмовляйте так, як вам зручно.

Блок А

1. Будь ласка, представтеся та скажіть декілька слів про себе. Скільки вам років, чим займаєтесь? Як давно граєте в комп'ютерні ігри?
2. Яким жанрам надаєте перевагу? Які навпаки менш за все подобаються? Чому?
3. Скільки часу в день чи тиждень зазвичай присвячуєте комп'ютерним іграм?
4. Чи граєте ви з друзями/знайомими? Як часто? Чи є у вас постійна команда (паті)?
5. Поговоримо про онлайн РПГ ігри. Чому обираєте саме їх?

Блок Б

1. Розкажіть мені детальніше про гру DOTA2/League of legends/World of Warcraft (В ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД РЕСПОНДЕНТА). Про світ, процес гри, ролі, спілкування гравців і т. д.?

2. Якщо казати про ролі в цій грі (наприклад танк, підтримка і т. д), то яка ваша улюблена? Чому? Яка навпаки найменше подобається? Чому?
3. Тепер поговоримо про персонажів. В ситуації вибору з переліку наявних або створення власного дизайну персонажів, яку стать ви обираєте? Чому саме її?
4. Добре. Уявімо, що ви обрали роль та стать. На що ви ще звертаєте увагу при виборі персонажу? Що може відштовхнути?
5. Чи бувало, що ви спробували для себе незвичну роль та стать персонажу, але вам не сподобалось? Чому?
6. Чи є особливості чи відмінності (в геймплеї, одягу, тілобудові і т. д.) у персонажів різної статі у грі? Які? В чому вони проявляються?
7. Чи є на вашу думку рівна кількість чоловічих та жіночих персонажів в іграх? Наведіть приклади.
8. Є щось, що вас бісить, не подобається, викликає гнів або незадоволення в дизайні персонажів тої чи іншої статі? Назвіть приклади. Чому саме ці аспекти?

Блок В

1. Поговоримо про взаємодію з гравцями. Спілкуєтесь в чатах/ голосових чатах в самій грі?
2. Чи приховуєте ви свою стать коли граєте в онлайн ігри, або прикидаєтесь гравцем іншої статі? Чому обираєте такий спосіб вести гру?
3. Чи залежить ваше рішення приховувати стать чи ні, від ролі вашого персонажу?
4. Чи помічали ви упереджене ставлення до себе в залежності від ролі вашого персонажу?
5. За вашими спостереженнями, гравці з персонажем якої ролі отримують найбільше негативних коментарів? А позитивних? Наведіть приклади.
6. Чи бували у вас неприємні або проблемні моменти саме з гравцями протилежної статі? В яких ситуаціях?

7. Чи відчували ви дискомфорт під час гри саме в жіночій або чоловічій (ЗАЛЕЖНО ВІД СТАТІ РЕСПОНДЕНТА) команді? З чим це було пов'язано? Чи доводилось вам чути образливі, принизливі т. д. висловлювання саме через вашу стать? Які?
8. В командах з яким статевим складом грати більш комфортно для вас? Чому? Наведіть приклади?
9. Чи є у вас постійна паті/гільдія/команда для спільної гри? (ЯКЩО Є) Яка у вас ролі в цій команді? Хто є лідером команди?
10. Чи вступали ви взагалі і в якісь гільдії/об'єднання? (ЯКЩО ВСТУПАЛИ) Яка у вас була роль? Розкажіть трохи про цей досвід. Хто були лідерами, як розподілялись обов'язки і т. д.?
11. Чи є Вам є щось додати до того, що вже прозвучало?

Транскрипт інтерв'ю

Респондент 10

Влад, чоловік, 20 років, грає в League of Legends більше 3 років, має досвід гри в Дота2.

Дата проведення: 1 травня 2021

Тривалість інтерв'ю: 42 хвилини

Мова проведення інтерв'ю: українська.

З транскрипту був виключено привітання та інструктаж. Запис розпочато з моменту надання респондентом згоди на ведення аудіозапису.

Умовні позначки:

I – інтерв'юєрка

P – респондент

I: Скажи будь ласка, трохи про себе. Скільки років, чим займаєшся?

P: Мене звуть Влад, мені 20 років. Моє хобі це геймерство. Я в вільний час відпочиваю і граю в комп'ютерні ігри, тому і вирішив відповісти, тобі допомогти в цьому плані. Я навчаюсь на економічному факультеті, а саме менеджмент. У вільний час я вчусь на ІТ сферу, тому що це для мене цікаво, так як я геймер і взагалі люблю комп'ютер, тому очевидно, що мені це цікаво. Ось. Мені здається цього хватить, вистачить точніше.

I: Як давно граєш в комп'ютерні ігри?

P: З років 15 можливо. Чи може з 13. Якщо перші оффлайн ігри, то може з 12. Хочє навіть може ще раніше, коли в мене приставка появилась. Короче, це дуже давно вже було.

I: Я зрозуміла. Близьче так до підліткового віку. Яким жанрам взагалі надаєш перевагу? Які подобаються більше?

P: Вони головне мають бути більш такими, більше екшну. Мається на увазі, якісь інді-проекти мені не дуже подобається, тому що там мало динаміки. Я люблю більше..., в мене стратегічний склад розуму, тому я люблю більше якісь RTS, стратегії, РПГ. Але також надаю перевагу якимось шутерам від першого чи третього лиця, як той самий Контр Страйк, в який я не граю, але приклад можу надати. Я просо маю таку позицію, що жанр - це таке, доволі ліве поняття. Я дивлюсь на саму гру, на сюжет, на механіки, а сам якийсь жанр мені не цікавий.

I: Окей, зрозуміла твою позицію. Скільки зазвичай часу присвячуєш комп'ютерним іграм? В тиждень, в день?

P: В день мінімум години 2. Десь так. Якщо я в день не грав - це для мене був зайнятий поганий день і я буду, злий не добрий, таке от.

I: Ага. Як зазвичай граєш, з друзями, сам?

Р: Якщо це онлайн ігри, я страюсь з друзями грати, але останнім часом це не виходить бо в карантин, ми завжди багато грали і в багатьох просто змінилися смаки чи ще щось, тобто в мене останнім часом просто не має з ким грати і я граю сам.

І: А якась постійна команда була можливо?

Р: Так, була. В мене на протязі всієї моєї геймерської кар'єри команд 5 чи 6. І на одній ми навіть грали на таких ланових турнірах, нас транслювали по барам в Білорусії, так би мовити. Це було в Доті. Потім в нас була команда, вона вроді і є, в ЛоЛі є такі кожен місяць турніри, називається Clash і у нас там команда з 7 людей. Зазвичай ми міняємось, по замінам граємо, чисто друзі, не дуже серйозно. В Доті було серйозніше.

І: Круто. Я зрозуміла. В тебе навіть такий досвід є. Хотіла би трохи більше поговорити сьогодні про ЛоЛ.

Р: Я більше навпаки ЛоЛ люблю, я тільки за.

І: Якщо говорити про онлайн ігри з елементами РПГ, що більше в РПГ жанрі можливо тобі подобається? Чому часто граєш в той самий ЛоЛ, Доту?

Р: Ну по перше не завжди граю в РПГ онлайн, тому що зазвичай це є ММОРПГ. А саме жанр ММОРПГ мені дико не подобається. Ця масштабізація, що всі квести тисячі людей, мені це дуже не подобається. Якщо вже РПГ, то брати офлайн ігри, коли ти перебуваєш сам в своєму світі, ти в центрі подій, береш квести, можеш робити з собою, що захочеш. Це я люблю. В РПГ жанрі мені важлива механіка, як складена бойовка, як складений той самий діалог і так далі. І сюжет звісно, на першому місці я би сказав.

І: Окей. Якщо брати МОВА, Дота і ЛоЛ, що в них подобається?

Р: Чесно кажучи, чому я підсів на такі ігри, тому що мені подобався Варкрафт 3, це стратегія. Від них пішла Дота 1, Дота 2 і потім перейшов на ЛоЛ. Сам по собі я анімешник, тому мені більше запала в душу ЛоЛ, чисто по графіці. Потім мені більше почало подобатись, тому що, по-перше, ком'юніті. Воно там менш токсичне, воно привітне, завжди якщо ти там налажав, вони тебе не будуть обсирати матом, як це роблять в Доті і погрожувати щось зробити погане з твоє сім'єю, вони тебе підтримують. По-друге, мені подобається сама ось ця підтримка проекту, тому що компанія наприклад Волв майже не дивиться за Дотою і там рідко щось таке грандіозне робить. А в ЛоЛі наприклад завжди щось відбувається, вони дуже люблять свій проект і дуже багато над ним і це відчувається, через то хочеться в це грати. Ну і самі такі аспекти в грі. Наприклад, Дота це набагато менш динамічна гра ніж ЛоЛ. Там самі бої можуть відбуватися по декілька десятків, а в ЛоЛі одна секунда рахується вже довгим боєм. Може здаватися дивним, але для гравця який в це грав - він зрозуміє.

І: Наступне моє питання трохи про ЛоЛ, про процес гри, про ролі які є, мене цікавить більше в ЛоЛ. Розкажи трохи про це.

Р: Окей. В цій грі, якщо буду заходити трохи здалеку, є 3 лінії - середня, топ... Буду говорити мід, топ і бот. Просто переведу тобі. Мід - це середня лінія, бот - це нижня лінія, топ - це верхня лінія. Ролі розподіляються відносно цих ліній, тобто мід - це найкоротша лінія і найважливіша, тому що там найбільше золота і найбільше досвіду для персонажа. Туди йдуть зазвичай або сильні маги,

які можуть затащити всю гру, або якісь вбивці, які можуть самі виграти гру. Цю лінію найлегше, є такий термін, ганганути, це приходить ще один гравець, з іншої лінії чи з лісу, ще одна позиція про яку я потім розкажу і допомагаю своєму мідеру, щоб той вбив ворожого і більше золота отримав. Лінія топ, верхня лінія, там зазвичай перебувають такі танки, цю лінію майже ніхто не гангає, ти там стоїш собі, фармиш, набираєшся жирку, тому що без танків по моєму досвіду ігри проігруються, тому що немає кому приймати на себе урон і вести за собою команду, так би мовити - бути ініціатором. В лісі, це дуже гнучка позиція, тому що там можуть йти і всі і ніхто, залежно ще від твоїх навичок. Я зазвичай люблю брати в ліс таких псевдо саппортів, які дають щити, які станять і які дають сповільнення, але які самі по собі зробити нічого не можуть. Це дуже така ситуативна позиція, вся її суть заключається в тому, що ви бігаєте по карті, допомагаєте своїм лініям. І щоб бути хорошим лісником, потрібно мати набагато вище навички ніж наприклад в мідера. Тому що треба розуміти гру, треба розуміти куди ти маєш йти і коли. Треба варди ставити, це такі тотеми невидимі, які показують тобі ту територію, коли тебе там немає. Ну наприклад, ти поставив в одній частині карти в куці тотем і з іншої частини карти бачиш це місце, і ти так можеш контролювати карту. І потрібно що звісно битись з ворожим лісником, тому, що за контролі карти, за контроль лісу, і якщо він буде набагато гірше за тебе, ти зможеш просто виграти 3 лінії, і вуаля - гра виграна. Зазвичай цього ніхто не бачить, ну тому що є мідер. І нижня лінія. Найбільш банальна лінія, там стоять двоє гравців - це керрі, той хто на початку гри ніхто, він просто має фармити і вбивати, його мають всі ліляти, пестити і взагалі йому дуже допомагати, бо в кінці гри він стане найсильнішим. В нього найбільший лейт потенціал, того що буде в кінці. І саппорт, той хто на початку один з найсильніших, йому треба захищати і допомагати своєму керрі. Зазвичай саппорти в кінці гри відпрацьовують роль ініціатора саппорта, хіллера там, баффера, може щита. Дуже рідко буває, що саппорти вносять урон якийсь. Це залежно від персонажа, бо особисто я люблю більше такі позиції, де ти маєш віддавати все команді, а команда виграє. Але дехто любить наприклад брати магів в саппорти, вони відіграють так само як мають грати саппорти, але в кінці вони будуть давати такий самий імпакт як мідер. Тобто давати великий урон. Але палка двох кінців - не буде щитів, хілів і такого всього для команди. Ось я поверхньо пробігся по всім ролям в ЛоЛі.

I: Круто. Як на мене дуже детально. Зрозуміло. Ти там щось вже згадував, але яка все ж таки твоя улюблена роль, позиція, чому вона?

P: Так, спочатку, в мене була улюблена роль в топі, тому що тебе ніхто не гангає, ти стоїш на своїй лінії, в своєму окремому світі, і стараєшся просто виграти лінію у ворожого топера, або просто набрати достатньо золота для лейтгейму. Але чим більше досвіду в мене було, бо я вже більше 2 років в ЛоЛі граю, тим більше я розумію, що грати на одній позиції, на один і тих же персонажах просто на просто скучно, тому зараз моя роль - це філ. Це така роль, коли ти нажимаєш вибрати будь яку роль, і тобі чим по швидше зшукається матч і кидає на будь яку роль. Але, як я і казав, роль лісника найменш популярніша, тому як результат я майже завжди граю на ліснику, тому що мало люде туди йде, через то що вибрав

будь-яку роль, воно мені кидає тримай тобі лісника, щоб матч бистро почався, або спорту так само. Тобто мідером я ніколи не граю на цій ролі. Вони просто всі хочуть йти в мід, а я такий "ну добре, йдіть, я постою в кущах, я не проти".

I: Ще раз, а чому зазвичай не беруть лісника і хіла?

P: Ну насправді, просто менше динаміки, ти віддаєш більше команді, дуже рідко можна затащити гру якимось для себе пограти, на вбивство, на якусь динаміку на цих ролях, га лісі чи на саппорті. І зазвичай це як раз одні з найважчих ролей у грі, тому що потрібно дбати про союзників, не тільки про себе. І звісно є ще такий розріз, як високий рейтинг, низький рейтинг і середній рейтинг, бо світи в цих рейтингах зовсім міняються. Бо наприклад на низькому рейтингу топ - це найлегша позиція. А на середньому рейтингу - це одна з найважчих позицій, тому що там вже починають гангати топу побільше. І ти вже граєш проти двох, якщо тобі лісник не допомагає. А на високих рейтингах найважча позиція це вже керрі. Тому що його всі фокусують і треба його захищати по максимуму і тобі треба вміти знайти мінімальний момент щоб ввірватися, дати свій урон і зразу втікати і не померти, тобто є така от ситуація.

I: Ага. Дякую за пояснення. А яка може все ж таки роль, навіть якщо в тебе немає якихось... чому ти найменше хотів би грати за яку роль?

P: Дай подумаю. Зараз, найменше я хотів би таки піти в ліс. Бо це як я і казав найважча роль, на нього найбільше надіються. Але якщо обирати так "я давно не грав, я б зайшов у гру", то найменше я хотів би піти напевне все таки в мід. Я на міді майже ніколи не стою, в мене там мало персонажів куплено для міда, та і то просто скучно, коли ти виграєш мід, зразу і гра виграється, якщо в тебе команда нормальна, ну і все.

I: Окей. Давай зраз трохи ще зосередимось на персонажах. За чемпіонів якої статі ти все ж таки граєш більше. За чоловічої чи жіночої? Чому за них?

P: Добре, давай я ще розріжу таке, що там є персонажі без статі, такі як якісь магичні створіння або вищі духи. Окей, давай я трішечки подумаю. Все таки напевно більше в мене буде чоловічих персонажів ніж жіночих. Хоча коли я починав грати 2 моїх улюблених персонажів були жіночої статі, але зараз більше чоловічої статі, те що я пригадую.

I: А чому саме? Може декілька улюблених персонажів. Чому там саме любиш їх крім того?

P: Все йде не від того яка стать насправді, не як вони виглядають, а сам процес гри та їх механіка.

I: Ну да, я розумію. Може в цьому розрізі теж, не тільки до статі прив'язуючись. То так мої улюблені персонажі... Тобі їх перелічити?

I: Ні, просто може сказати що за роль і якісь особливості.

P: Так як я граю на філі, то в мене має бути персонаж під кожен роль, тому я буду перелічувати улюбленого персонажа за одну роль. В топі улюблений персонаж в мене Клед. Це брузер, це не танк сильний, але це боєць, такий жирний, може прийняти урон і надати урон так само, і вдарити і полудити так би мовити. В лісі мій улюблений персонаж Іверн. Це не статевий персонаж, хоча можна його віднести до чоловіків. Це живий ент, дух лісу, який може прикликати камінчиків і т. д. В міді мій улюблений персонаж Віктор. Це також чоловік, як можна

зрозуміти по імені. Він маг, доволі сильний. А ДК в мене улюблений персонаж дівчинка, Трістана. А на саппорті, це доволі широкий розріз, але мене там 3 улюблених сапорта. Це Тарік, також чоловік, це Свейн, також чоловік, і Сорака, це вже жіночка. Тобто з 6 чи 7 персонажів 2 тільки жінок.

І: Зрозуміло. Останнє питання про ролі. Якщо пригадаєш, чи бувало таке, коли ти брав персонажа якогось конкретного, конкретної ролі і ти сказав "ні, я на цьому персонажі грати не буду".

Р: Звісно було. Я буду брати випадок, коли я дійсно більше на ньому не грав. Тому що зазвичай персонажі можуть відштовхувати, а потім ти в нього вдумуєшся, наігруєшся, і ти до нього повертаєшся. в мене таке з Іверном було, тому що думав "шо за дір'мо", а потім я його так полюбив, це просто жесьть. Це напевно Ауреліус, це вічний дух дракон який створив всесвіт в лорі ЛоЛу. Тобто це мідер, мідер або топер. І його історія дуже цікава, але механіка - я її не переварюю. Я його не люблю і все, не можу на ньому грати.

І: Окей. Моє наступне питання більше про зовнішній вигляд, ще якісь там особливості геймплею, чи помічав ти таке, що в залежності наприклад, однієї ролі, але різної статі там наприклад будуть відрізнятися персонажі особливостями зображення, геймплею, або ще якісь такі.

Р: Звісно ж так, тому що кожен персонаж там особливий, над кожним дуже детально працюють. Єдине, що я можу сказати, що всі жіночі персонажі набагато гарніші за чоловічих. Я не знаю, що тобі тут відповісти, тому що просто не знаю. Там всі по своєму гарні, всі в залежності від сюжету. Там наприклад головнокомандувач якоїсь армії не буде виглядати як няшна дівчина. Ну і там є персонаж котик, саппорт. вона не буде на тебе кричати і лізти в крові вся в бій, бо це ж котик, камон.

І: Можливо ще якісь узагальнені штуки, якщо ти помічав.

Р: Єдине, що я можу сказати, що час змінився і зараз тенденції зовсім інші. Якщо на початку ЛоЛ, він тримав тонку грань між няшністю, так би мовити, якась грана дівчинка чи ще щось, така магія. І епічністю, тобто були якісь жорстокі вбивці і в них сюжет був дуже темний і виглядали вони страшно так би мовити. То зараз чи далі тим більше вони скочуються в анімешних дівчаточок. І я думаю, що це сильно впливає саме цей, фемінізм. Це от рух фемінізму, який вже давно перейшов з свої цілей, відстоювання прав це вже давно не відстоювання прав, скажем так. Вони вже просто мусять робити, їм так би мовити, не хочу виражатися. Зараз подумаю, як це сказати. Вони їм догоджають, щоб вони їх не затягували в суди, хоч це сильно псує сам ігровий процес. Так само, мінімальний приклад дам з іншої гри, під час Другої Світової війни на фронті жінки були медиками зазвичай, так. А тут головна героїня тримає гвинтівку і біжить на танк. При тому що в танку сидять за фашистів негри. Це вже перейшло всі кордони, що фемінізм і БЛМ, це вже, не треба лізти туди, де ви просто не підходите, якщо гра про якийсь фентезійний світ, звісно ж там буде багато дівчаток, але не потрібно це робити загальне дівчаче аніме. Жесьть просто насправді. Останні 4 чи 5 персонажів це просто якісь милі дівчатка. І навіть останній персонаж ось вийшов "Царь Бездны", тобто має бити темний, жорстокий персонаж, а на ділі

він вийшов якимось плейбой чуваком, худеньким, голий торс і ще й голос якийсь такий милий, та камон. Я в ньому дуже розчарований насправді.

I: Я зрозуміла. А раніше чоловічі персонажі були більш брутальні?

P: Так, так, це можливо звучить дуже смішно, але так воно і є. Я можу тобі продемонструвати пару скрінів, щоб ти розуміла, що я маю на увазі. Ось наприклад цей новий персонаж, Вієго. Подивись на нього, це жєсть. Володар безодні, він має наводити страх, подивись на ці очі, боже. А інший, один з старіших персонажів, який мені подобається. Різниця яка.

I: Ага. Хотіла запитати, так, по твоєму враженню, чемпіонів якої статі більше, чоловічої чи жіночої?

P: Жіночої. Ну насправді, там можливо мені так здається, але зазвичай, якщо дивитися по тому, як люди більше персонажів обирають, то жінки домінують в цьому плані.

I: Окей. І останнє питання про персонажів. Чи є може ще щось, що в дизайні персонажів, що я не згадала, що теж не подобається, викликає незадоволення, крім того, що ти вже показав.

P: Так, насправді нічого, більше все влаштовує. Єдиний плюс в тому, що зараз феміністки прижали ці корпорації, що зазвичай всі старіші персонажі жінок були ну аж занадто гарними всі, занадто сексуальними, гарними, з пишними формами і так далі. Зараз вже останній рік персонажі вже більш реалістичні, і жінки доволі різні, жіночі персонажі мається на увазі.

I: Це навпаки не погано, те що вони більш все ж таки схожі на реальність? На реальні умови, якщо б це була битва? В цьому плані?

P: Ну напевно. Я маю на увазі, що коли вони в бою настільки вони гарно ходять, своїми цими частинами тіла пишними показують, це жах, ти не можеш грати нормально. Зараз вже такого нема.

I: І наступні питання будуть саме про взаємодію з гравцями. Розкажи які види чатів є в Лолі. Як я розумію є текстовий, чи є голосовий? Яким чатом користуєшся ти?

P: Наприклад, тут є 2 ситуації. По-перше, загального голосового чату в команді, як ти зі знайомими людьми ти голосом не зможеш спілкуватись, такого немає. Я вважаю це плюсом, тому що в Доті коли заходить якийсь "агрошкольник" чи там "містер пуп землі", то це починається просто жєсть. Ти мусиш його мутити і через то ти можеш не почути якусь важливу інфу, бо можливо він тобі щось класне скаже і слухати його весь час не можливо. Там можна лише переписуватись в чаті. Але є наприклад чат команди голосовий, тобто коли ти заходиш з кимось в команду, в тіму, і шукаєш матч, то в тебе доступний голосовий чат. Але він доступний на всіх серверах, крім російського і це через те, що якийсь там був проект. Це скоріше політична ситуація підприємства. Якийсь там був проект, який також хотів це реалізувати, через то, вони не додали ей голосовий чат. Але це не в плані сегменту, це не через ком'юніті.

I: Чи було таке, що ти може прикидався людиною іншої статі, чи навпаки просто приховував свою стать, коли тебе там питали хто ти, чоловік чи жінка?

Ні. Такого не було і це дуже смішно насправді. Це бред.

I: Ага. Бувають просто різні ситуації, окей.

Р: Так, я навіть зустрічав в себе в тім, що це був чувак, а він насправді казав, що це дівчина, а насправді чувак.

І: Ага. Ти такі кейси чув, але в тебе такого досвіду нема, правильно?

Р: Я такого не робив, але зі мною в моїй тімі, що чувак так прикидався. Це було актуально раніше, зараз насправді ні. Бо раніше була така ситуація, коли дівчина з'являється в твоїй команді, все, фурор, дівчина, яка грає в комп'ютерні ігри. Всі геймери починали зразу їй якось мінімум прислужувати, допомагати занадто сильно, ліляти, голубити, якщо вона щось не так зробила "ой нічого, все нормально, не хвилюйся". Тобто йшла дискримінація в сторону чоловіків, зразу якщо жінка появлялась, вся увага йшла їй і вона могла просто не грати, їй би нічого не сказали. Але зараз і через карантин, і через те, що часи трішки змінилися, і більше дівчат появилось в іграх такого вже немає і я би навіть сказав, що більш негативно, тому що зазвичай є два типи дівчат - ті, хто взагалі не вміють грати, і ті, хто занадто добре грають. Тобто, на моїх рейтингах, якщо попадається дівчина, то вона грати не вміє, і це навіть сприймається негативно, якщо дівчина в команді. Це зразу складається враження, що ти граєш 4 на 5, а не 5 на 5, так.

І: Окей. Трохи інше питання. Чи помічав ти упередження в залежності від ролі свого персонажу? Чи були якісь типу, направлені саме на ту роль яку ти взяв?

Не дуже зрозумів питання.

І: Наприклад, більше було якогось негативу чи наприклад невинуватих очікувань саме від якоїсь певної ролі, якою ти грав?

Р: Що можу сказати. Що я казав про ліс, що зазвичай від нього очікується надто багато, тобто він не може чисто фізично і фармити ліс, і помагати всім 3 лініям. Зазвичай як буває, він обирає 2 лінію, бо між 2 лініями легше бігати ніж по всій карті, і їм помагає. А третю ігнорує, ну іноді заходить, як виходить просто. І коли в нього взагалі не виходить гангати або його просто ворожий лісник забрав в нього ліс, він не може нічого зробити і його команда надіється, що він ще їм буде помагати. Ну він не зможе, занадто багато вимагають від лісників, на мою думку. Вів інших такої ситуації немає. Тут хіба дискримінація в плані лісників є.

І: Можливо є навпаки ролі/персонажі, можливо є якісь такі ще штуки, на які ти чув найбільше негативу? Крім лісників, можливо ще якісь є ролі, які навпаки більш негативно сприймаються, можливо теж в плані очікувань?

Р: Я би сказав, що звісно ж так. Тобто, наприклад мідер, якщо він не виграв повністю мід, але й не програв, то він старається щось зробити, але його ворожа команда грамотно грає і не дає йому якось діяти, давати свого імпаку, то твоя команда одразу скаже, що ти нічого не можеш зробити і ти злив мід, ти нічого не можеш і ти поганий гравець. Хоча насправді ти зробив все що зміг, ти відстояв і не дав ворожому мідеру її повністю виграти і при тому всьому даєш свій урон, який маєш давати. В цьому плані, якщо ти не досвідчений мідер, там є доволі сильна дискримінація. І так само з керрі. Тобто керрі це завжди надія команди, і якщо наприклад, хороший саппорт і йому у всьому дуже сильно помагає, але він просто не може нормально грати, наприклад якщо це якийсь маленький ранг попався з високим. І він просто не може грати на його рівень, то одразу починається тотальна дискримінація і саппорт може просто сказати "вибач, я не

хочу взагалі тебе бачити" і піде на іншу лінію, хоч так робити кардинально не можна.

I: Почула таку штуку. А тоді від зворотного, чи є навпаки більше ролі, які всі люблять, які всі може з повагою відносяться до якою ролі?

P: З повагою? ні, тут такого взагалі немає. Я би сказав в розрізі скільки людей яку гру люблять і це напевно лідируюча позиція - це мід, тому що все таки а міді найбільше золота, найбільше досвіду і найбільше шансів домінувати над ворожою командою. Тобто, люди приходять в ігри для того, щоб якось емоційно відпочити і наприклад геймери, які хочуть відчувати себе лідерами, сильними ідуть на мід завжди.

I: Окей. Поговоримо трохи про команду в грі. Чи було колись, що ти грав в чисто жіночій команді?

P: Ти маєш на увазі жіночі персонажі?

I: Жінка саме в чаті у грі. Не знаю наскільки там можна ідентифікувати.

P: Ясно. Це було 1 раз і це було в Доті, і це було жахливо. Я грав один з 4 дівчатами і було жахливо. Вони весь час кричали в чат, вони були не організовані, вони пищали і не могли нормально грати. Я як в зоопарку себе відчував, чесно. Як я казав, дівчина коли навчиться грати вона не буде по-перше показувати, що вона дівчина, тому що навіщо, це тільки спантеличить союзників. По-друге, вона буде грати серйозніше, не буде ніколи якось кричати "я дівчина" і зазвичай, якщо я граю з дівчатами кожен день, то я цього не помічаю, якщо вони вміють грати.

I: Окей. Тоді логічне питання, якщо ти помічав, як тобі комфортніше грати, якщо це чисто чоловіча команда, або ти там не знаєш, не задумуєшся яка це там стать, чи коли ти знаєш, Якщо в тебе є дівчина в команді?

P: Мені приємніше, коли я не задумуюсь хто це або знаю, що це чисто чоловіча команда. Тому що, по-перше, якщо дівчина грає добре і краще за тебе, і ти знаєш що це дівчина, чисто чоловічий характер зіграє і тобі стає якось не добре на душі. Це таке в мене є, не знаю як в інших. Та й все напевно. Мені головне просто грати і чесно кажучи, якщо дівчина просто загострює на собі увагу, то все, це зразу видно, що виграєте 4 на 5. Не серйозний гравець, який просто хоче уваги від чоловіків, які грають в комп'ютерні ігри.

I: Добре. Як я зрозуміла, в тебе була якась більш менш декілька постійних команд, правильно?

P: Так.

I: Таке питання, чи були у вас там якийсь уявний тімлід...?

Звісно. Він завжди мусить бути, і навіть не те що уявний. Ми завжди одразу обираєм капітана, який командує.

I: Добре. Тоді питання, чи були у вас розподіл, хто на яких ролях грає.

P: Звісно. Це завжди мусить бути. Це ти знаєш за що ти відповідаєш, і якщо наприклад капітан не може за всім слідкувати. Тобто зазвичай в Доті я грав на хардлайнері, це те саме, що топер в Лолі. І я зазвичай грав сам, тому що на топ найменш звертають увагу, ти просто в Доті як було, ти просто терпиш, тому що в нас була така розстановка сил, що лісу немає в Доті. Там 2 людей на лінії і 1 на міді, і я стояв 1 проти 2 і терпів, тому що в нас, ми брали 2 саппорти, які

допомагали керрі, щоб він по швидше стати сильним. І я просто терпів і старався допомагати. А якщо вбивав, то вся команда мені хлопала. А капітан зосереджувався на інших лініях просо і все.

I: Окей. А зазвичай про твоїх спостереженнях капітан, якщо декілька команд було, зазвичай в командах це яку роль відграють?

Мається на увазі, якого роду він давав команди?

I: Не, мається на увазі, яку роль зазвичай на себе беруть капітани. Що це за персонажі, ролі?

P: Це не ті персонажі, тобто це не мідер і не керрі. Це точно. В Доті це саппорт, в ЛоЛі це напевно лісник, напевно так. Тобто в Доті саппорт, є набагато легша позиція ніж в ЛоЛі спорт і він має час дивитись за командою, бігати собі, варди ставити, аналізувати гру і давати команди, поки ті ключові персонажі мають зосередитись на грі, чисто щоб відіграти максимально якісно з своєї сторони.

I: Окей. І як я зрозуміла, в більшості випадків це в тебе були чисто чоловічі команди, правильно?

P: Так, в мене хіба 1 випадок був в ЛоЛі, що був період, коли я чисто грав сам, на рейтинг чисто для себе, відпочивав і піднімав рейтинг, я знайшов там 3 дівчини. Я не знаю, так співпало, чувак гарно грав, я з ним переписувався, всьо, добавив в друзі - а це дівчина. І 3 підряд таких. Кроче, ми грали я, 3 ці дівчини, ми класно грали, є було доволі різні рейтинги, але не сильно різні, ми могли разом грати. Це було приємно, але це було не серйозно. По-перше нас не було 5, по-друге ми просто грали разом і зазвичай не всі разом, тобто я з кимось, потім ми дуже рідко збирались в 4.

I: Окей. І як я зрозуміла, в більшості випадків лідери команди це теж чоловіки, може знаєш ще якісь команди?

P: В моєму випадку так. Але насправді є одна професійна команда в Китаї, де виключно жінки. Так само в одній кібердисципліні Старкрафт 2, 3 роки тому назад був чемпіон світу дівчина і типу насправді ці ось кордони між жінками чоловіками в комп'ютерному світі вже давно немає. Ну я на них не звертаю увагу, жінка ти, чоловік.

I: І останнє питання, не знаю наскільки це є в ЛоЛі, чи є якісь гільдії, об'єднання, крім просто команд?

P: Глобально таке є тільки ММОРПГ, гільдії, як ти кажеш. В ці ігри які я граю, найбільше об'єднання яке може бути, це якраз і є та команда з замінами, тобто це не більше 7-10 людей. Більше фізично не можливо. Ви граєте на 1 команду там з замінами, з різними складами, з одним капітаном, все. Наприклад в ММОРПГ, таких як Варкрафт, то гільдії так, це актуально, вас багато людей, тому що треба робити багато чого.

I: Супер. Це майже всі питання. Можливо в тебе є ще що додати, можливо виникли якісь доповнення, до того що вже сказав.

P: Та напевно, ні.

I: Супер. Дякую тобі за інформативну розмову.