

СПЕЦІАЛЬНІ ТА ГАЛУЗЕВІ СОЦІОЛОГІЇ

УДК 316.77:316.454]:[796.093:004.946]

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2024.4.29>

Ісмаїлов Самір Тіфліс огли

аспірант кафедри соціології

Запорізького національного університету

вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна

orcid.org/0009-0003-4317-6049СОЦІОЛОГІЧНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ СОЦІАЛЬНО-КОМУНІКАТИВНИХ
КОНТЕКСТІВ В КІБЕРСПОРТИВНИХ ІГРАХ

Актуальність проблеми. В останні десятиліття кіберспорт перетворився на глобальний феномен, що активно впливає на соціальні, економічні та культурні процеси. Його соціально-комунікативна площина виходить далеко за межі звичайної гри. Учасники кіберспортивних турнірів не лише змагаються, а й беруть участь у багаторівневій системі взаємодії: комунікації в команді, взаєминах з аудиторією, в стосунках підтримки фанатської спільноти та медійній активності, все це є важливими компонентами процесу кіберспортивних ігор. Розв'язання проблеми соціальних комунікацій у кіберспорті визначає необхідність комплексного дослідження, як координації інструментів дослідження в режимі реального часу, та постпроцесного дослідження гравців та інших суб'єктів кіберспорту в процесі формування цифрової ідентичності, вибудовування групових норм і правил, перетікання конфліктів та їх вирішення, а також способи підтримки мотивації й співпраці в колективі. Сучасні технології дозволяють забезпечувати миттєвий обмін інформацією, однак так само вони створюють нові виклики у формі внутрішньоособистих міжособистих, соціально групових та інших конфліктів, інформаційного перевантаження та проблем соціального контролю.

Наше дослідження має важливе значення для розуміння, як формуються і функціонують цифрові соціальні групи, як розвиваються і трансформуються комунікативні практики, та як взаємодія у віртуальному просторі впливає на реальні соціальні відносини та розвиток особистості. Це дослідження спрямоване на осмислення атрибутивного та специфічного у цифрових комунікаціях, що виникають у новітніх формах спільнот, які активно змінюють наше уявлення про соціальну взаємодію в умовах диджиталізованого світу.

Мета дослідження – дослідити соціально-комунікативні контексти у кіберспортивних іграх. Для досягнення поставленої мети були виконані такі наукові завдання як: уточнення основних понять, аналіз структури соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх та визначення соціально-комунікативних контекстів на ній, визначення особливостей соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх. **Методи дослідження:** аналіз, синтез, узагальнення та використання візуальної соціології для аналізу кіберспортивного турніру з Counter-Strike 2 PGL CS 2 Copenhagen Major 2024.

Результати дослідження. В результаті дослідження була побудована структура соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх та визначені основні соціально-комунікативні контексти на ній. Для підтвердження теоретичної моделі структури соціальних комунікацій та смислів, що відбиваються в ній, був використаний візуальний аналіз фотографій з одного з найбільших турнірів в кіберспортивному світі, турніру з Counter-Strike 2 PGL CS 2 Copenhagen Major 2024.

Ключові слова: соціальні комунікації, комп'ютерні ігри, кіберспорт, соціально-комунікативний контекст, диджиталізація, гіперреальність, симуляція.

Вступ. В сучасному диджиталізованому світі кіберспорт є однією з найдинамічніших форм цифрової культури, яка поєднує в собі геймерські практики, новітні технології, масову

комунікацію, унікальну систему соціальних взаємозв'язків, відносин та соціальних структур, а також елементи конкурентного змагання. Зараз кіберспорт виступає не тільки у ролі розваги, але й як професійна діяльність та масовий феномен, що здатен консолідовувати безліч людей в усьому світі. Окрім того, в умовах війни, це потужний інструмент для активізації спільноти, створення зборів та побудови образу України на міжнародній арені, адже світові чемпіонати нараховують мільйони глядачів, а ми маємо низку команд, які представляють нашу країну та показують гарні результати. Більш того, серед них є всесвітньо відомі чемпіони кіберспортивних турнірів Natus Vincere, які ведуть свою діяльність з 2009 року, та являються не тільки обличчям країни на міжнародних турнірах, а й одним з осередків розвитку кіберспорту в Україні організовуючи відповідні академії, онлайн-спільноти тощо. Це тільки один з прикладів ролі кіберспорту в суспільному житті. Взаємодія соціальних акторів в площині кіберспортивних ігор створює принципову нову соціальну реальність, яка є важливим предметом вивчення для соціологічного знання.

Незважаючи на те, що попередні дослідження в сфері комп'ютерних ігор та кіберспорту мали місце, тим не менш, проблема полягає в тому, що, більшість попередніх досліджень або носять більш міждисциплінарний характер розгляду нашого предметного поля, або хоча і здатні забезпечити загальнометодологічну базу нашого дослідження, не мають достатнього емпіричного вивчення практичних аспектів соціальної комунікації між соціальними акторами саме в рамках кіберспортивних ігор. За допомогою аналізу та узагальнення надбань попередників, а також використання методу візуальної соціології, здійснимо вирішення цієї проблеми.

Мета дослідження – дослідити соціально-комунікативні контексти у кіберспортивних іграх.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання наступних наукових завдань:

1. Уточнити основні поняття: «соціальна комунікація», «соціальні актори», «соціально-комунікативні контексти», «комп'ютерна гра», «кіберспортивна гра»;
2. Проаналізувати змістовні складові соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх та визначити соціально-комунікативні контексти, що відображаються в них;
3. Визначити особливості соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх.

Методи дослідження: аналіз, синтез, узагальнення та візуальна соціологія.

Результати дослідження. Соціально-комунікативні контексти в кіберспортивних іграх охоплюють широке коло явищ, зокрема внутрішньоігрову координацію, емоційне налаштування на гру, комунікацію у командних чатах, трансляцію стратегій та зовнішню комунікацію з фанатами, медіа, організаторами турнірів. Взаємодія у кіберспорті базується на складних процесах управління інформацією, довірі, конкуренції та співпраці. Важливими є і геймерські практики, що формують специфічну субкультуру, яка визначає поведінкові норми та цінності.

Ключовим аспектом соціологічної інтерпретації соціально-комунікативних контекстів є використання інтеракціоністського підходу, що дозволяє проаналізувати динаміку ролей гравців у командних взаємодіях [11]. Гравці змушені перебудовувати свої ролі залежно від ігрової ситуації, регулювати міжособистісні відносини та координувати дії в реальному часі. Важливу роль відіграють як вербальні, так і невербальні комунікації – використання жестів, мови тіла через аватари або емодзі. Кіберспортивні команди, подібно до соціальних груп у реальному світі, створюють правила поведінки, ієрархії та структури, що визначають ефективність колективних зусиль.

Також варто відзначити процеси соціальної ідентифікації гравців зі своєю командою чи кіберспортивною організацією, що дозволяє формувати відчуття спільності та належності. Цей процес активно підтримується за допомогою соціальних медіа, де створюються фан-клуби, меми та проводяться стрімінгові сесії. Усе це підкреслює диверсифікований характер соціальних комунікацій у кіберспорті, що поєднує елементи технологій, психології та соціології.

Загалом, соціальна комунікація, в нашому розумінні – це процес соціальної інтеракції, обміну, передачі, вироблення та відтворення смислів, за допомогою когнітивних, конативних та емотивних символів у віртуальному середовищі між соціальними акторами. Соціальними акторами є індивіди, групи або організації, які взаємодіють між собою, виконують певні ролі

та впливають на формування соціальних процесів і структур. В кіберспортивних іграх соціальними акторами є: гравці, онлайн-спільноти, розробники та видавці ігор, ігрові платформи, які є майданчиком для соціальної взаємодії гравців (такі як Steam, Epic Games Store, Origins та інші), кіберспортивні організації, фанатські об'єднання.

Відповідно, під соціально-комунікативними контекстами в кіберспортивних іграх ми розуміємо умови та ситуації, в яких відбувається соціальна взаємодія між соціальними акторами, що включає обмін інформацією, формування ідентичності, структурування ролей та норм поведінки, а також смисли, які наповнюють соціальну комунікацію. У кіберспортивних іграх соціально-комунікативні контексти охоплюють динаміку комунікацій між гравцями у команді, міжкультурну взаємодію, вплив аудиторії, використання мовних і невербальних засобів комунікації, а також створення унікальних ігрових ритуалів та норм. Вони відображають соціальні, психологічні та культурні аспекти взаємодії у специфічному ігровому середовищі. Соціально-комунікативні контексти у кіберспортивних іграх формують складну систему взаємодій, яка потребує багатогранного соціологічного аналізу.

Перш ніж визначити, що ми розуміємо під поняттям «кіберспортивна гра», необхідно уточнити, що ми маємо на увазі під поняттям комп'ютерної гри загалом. Комп'ютерна гра – це поле гіперреальних соціальних взаємодій та відносин, що відображає реальні соціальні взаємодії та відносини і передбачає виконання певної діяльності суб'єктами цього простору, а також існує завдяки спеціальному обладнанню, необхідному для організації ігрового процесу і виконання певних ігрових дій, що вимагаються від гравця. Спираючись на попередню дефініцію, визначаємо кіберспортивну гру як комп'ютерну гру, в якій передбачається змагальна складова. Це вид спортивної активності, у якій гравці розвивають і тренують як розумові, фізичні так і соціальні навички [8]. Молоді гравці формують команди та змагаються за призові фонди, що можуть досягати величезних сум. Річний дохід при цьому може становити сотні тисяч доларів, враховуючи спонсорство та призові виграші, і тим паче призові фонди зі змагань. Згідно із дослідженнями, дедалі більше людей надають перевагу перегляду змагань з кіберспорту, ніж традиційного, а самих кіберспортсменів деякі науковці прирівнюють до «справжніх атлетів». Кіберспорт є складною системою, що поєднує масовий геймінг, професійний спорт, мультимедійний контент і спонсорську діяльність, утворюючи унікальний соціальний феномен, який залежить від технологічного прогресу, соціально-економічного стану суспільства і медіаінтеграції [9].

Отже, кіберспорт займає свою нішу в глобальній економіці, культурі та соціальному житті, пропонуючи нові можливості для самореалізації. Він має спільні риси з традиційними видами спорту: змагальність, потребу в психологічній та тактичній підготовці, а також командну роботу. Економічний і соціальний вплив кіберспорту зростає, включаючи його роль у створенні інклюзивних спільнот та адаптації до глобальних викликів (наприклад, пандемії, війни) [3].

Однією з основних особливостей соціально-комунікативних контекстів в кіберспортивних іграх є те, що вони, нібито, знаходяться на стику віртуального та реального простору. Змагання в кіберспортивних дисциплінах проходять у гіперреальності – повністю симульованому просторі, проте результати соціальної взаємодії безпосередньо відбиваються на реальному житті учасників гри, особливо це стосується професійних гравців. У контексті кіберспорту гра стає більш ніж грою – вона виступає як симуляція, що визначає поведінку, цінності та соціальні взаємини гравців і глядачів [1]. Турніри формують «реальність», у якій успіх, слава чи поразка стають домінантними подіями для гравців, організацій і фанатів. Кіберспортивні події створюють гіперреальність, де гра виглядає більш справжньою ніж реальність. Глядачі, які спостерігають за матчем через стріми, бачать гарну візуальну графіку, захопливі коментарі, переживають емоції, спільні із публікою. У цьому світі вигадані персонажі та цифрові перемоги стають символами справжнього життя і створюють певну понад-реальність. Гравці й фанати формують власну ідентичність у цьому просторі, де перемога в грі має більше значення, ніж події поза грою.

За Ж. Бодрійаром, симулякр (образ, що втратив зв'язок з реальністю) здатен заміщати реальність. У кіберспорті цей процес можна простежити в тому, як гравці переймають манери,

поведінку та навіть емоційні реакції своїх аватарів (образів, які вони будують у грі). Їхня ідентичність стає проекцією, а комунікація – певним обміном символами [2]. Кіберспортивна спільнота споживає цей гіперреальний простір через трансляції, соціальні медіа та брендування команд. Саме змагання стає продуктом для споживання, що формує нову площину соціальної взаємодії. Гравці, трансляції, інтерв'ю та медіа-контент створюють симулякр, який вже не є звичайною грою, а перетворюється на самостійну реальність, у якій аудиторія проживає свої емоції. Отже, кіберспортивні ігри це складний феномен гіперреальності, де соціально-комунікативні контексти розгортаються в просторі симуляцій і симулякрів, а символічна взаємодія стає домінантою формою комунікації.

Інтерації між гравцями кіберспортивних команд мають характер динамічної вистави, де кожен учасник виконує свою роль залежно від ситуації. В процесі гри гравці спілкуються, використовуючи не лише вербальні комунікації, а й мову жестів, емоджі та невербальні сигнали, створюючи особливий простір для взаємодії. Наприклад, у кіберспортивному матчі капітан команди керує діями гравців, підтримує їх мотивацію та організовує тактичні маневри. З іншого боку, нові члени команди можуть бути змушені адаптуватися, набуваючи досвіду і репутації серед колег. Концепція авансцени І. Гофмана дозволяє проаналізувати, як гравці адаптують свою поведінку в різних ситуаціях, щоб зберігати обличчя перед іншими учасниками й зовнішньою аудиторією, зокрема глядачами стрімінгових платформ або тієї аудиторії, що безпосередньо перебуває на турнірі [6].

Аналізуючи структуру соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх через театральну метафору, будемо її наступним чином:

Таблиця 1

**Структура соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх
(сценічна метафора)**

Компоненти	Елементи	
1	2	
Сцена	Актори	Гравці, тренери, ведучі, коментатори, організатори
	Головна аудиторія	Глядачі (аудиторія та публіка)
	Місце дії	Стримінгові платформи (Twitch, YouTube); Турнірні зали під час офлайн-подій; «Поле битви» (ігровий простір)
	Ролі учасників	Гравці виступають як «актори», демонструючи свої здібності та взаємодіючи з глядачами; Коментатори виконують роль «режисерів», формуючи контекст для сприйняття гри; Організатори виконують роль «налагоджувачів», здійснюючи контроль за перебігом подій
	Основна мета	Справити враження на аудиторію, підтримуючи професійний образ, харизму, командний дух
Лаштунки	Діяльність поза увагою публіки	Розробка стратегій, аналіз попередніх матчів; міжособистісне спілкування товаришів за командою
	Місце дії	Кімнати для відпочинку, гримерки, номери в готелях, штаб організації тощо
	Ролі	Гравці як колеги спілкуються без дотримання публічного іміджу; тренери виконують роль наставників, координаторів
	Значення	Підготовка до «сценічного виступу», обговорення помилок, емоційна підтримка
Авансцена	Перехідна зона між сценою і закуліссям	Чати в грі, взаємодія з фанатами під час тренувальних стримів; напівпублічне спілкування в соціальних медіа
	Ролі	Гравці намагаються знайти баланс між автентичністю та професійним іміджем; фанати виступають як «співучасники», які можуть підтримувати або критикувати
Реквізит	Матеріальні та символічні атрибути	Ігрові аватари, ніки, логотипи команд, скіни (косметичне оформлення зброї, або персонажу); геймерська атрибутика (навушники, мікрофони, клавіатури); символічні дії, наприклад, жести перемоги, впевненості, успіху, провалу тощо

Закінчення таблиці 1

1	2	
Порушення фрейму	Коли актори не дотримуються ролей	Емоційні зриви гравців, що руйнують враження професіоналізму; токсична поведінка або відкриті конфлікти між гравцями в публічному просторі
	Реакція аудиторії	Фанати можуть або підтримувати, або критикувати гравців
Соціальні ролі	Гравці	Виконують роль героїв або антагоністів у змаганнях
	Фанати	Грають роль спостерігачів, «підтримки» або «критиків»
	Тренери	Виконують функцію наставників і за лаштунками координують гру
	Організатори	Створюють контекст для «театральної вистави», включаючи дизайн турнірів і медіа
Ритуали	Перед матчем	Розминка, повторення стратегій, мотиваційні дії
	Під час гри	Використання кодових слів, спеціальних емоцій або емодзі для спілкування
	Після гри	Подяка суперникам, святкування перемоги або обговорення помилок за лаштунками

Специфіка цієї структури для нашого дослідження полягає у демонстрації того, як кіберспортсмени одночасно виконують публічні та приватні ролі, взаємодіючи з різними соціальними групами. Сценічна метафора допомагає зрозуміти, як гравці керують враженням про себе, підтримуючи ідентичність у динамічному середовищі, де віртуальне і реальне часто перетинаються. Ця структура показує, як ритуали, реквізит і порушення рамок впливають на сприйняття кіберспорту як професійної діяльності та культури.

Спробуємо розглянути соціально-комунікативні контексти у розрізі визначеної структури соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх через приклад найпрестижнішого турніру з Counter-Strike 2 PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 задіюючи візуальну соціологію. Counter-Strike 2 – це тактичний шутер від першої особи, розроблений компанією Valve. Він передбачає зіткнення між двома сторонами терористами та контр-терористами, на одній з багатьох локацій, які називаються мапами. Кожна сторона має специфічний набір озброєння та умову за якою вона перемагає. Спільна умова гри полягає у знищенні команди супротивника, окрім цього терористи можуть перемогти у разі закладання вибухівки у спеціально призначеному місці, а контр-терористи у разі її знешкодження. Тобто, якщо всю команду терористів було знищено, а вибухівку не встигли знешкодити, то терористи перемагають. Counter-Strike 2 є однією з найбільш популярних кіберспортивних дисциплін, за якою спостерігають безліч людей з усього світу.

Під час великого кіберспортивного турніру команда гравців виступає перед численною аудиторією у прямому ефірі та перед публікою безпосередньо на стадіоні. Перед початком матчу відбувається представлення команд аудиторії. Гравці виходять на сцену, взаємодіють з глядачами, коментують свої очікування, демонструють свою впевненість або жартують, словом формують первинне враження про себе, в контексті саме цієї події. Команди публіці презентує ведучий він також є і посередником у взаємодії між гравцями та публікою, у той час як на трансляції цим посередником є коментатор, що зазвичай, виконує роль перекладача та описує події, що відбуваються для аудиторії (фото 1).

На цьому етапі також відбувається взаємодія між капітанами команд, вони можуть сказати щось один одному, наприклад, побажати вдачі та гарної гри, загалом, тут панує дух здорової конкуренції. Окрім того, часто, перший двобій між суперниками починається ще до того, як починається гра. Наприклад, на деяких турнірах існує ритуал гри в «Камінь, ножиці, папір» для вирішення того, на якій мапі будуть грати команди, або яку сторону, терористів чи контр-терористів будуть займати команди на старті (фото 2).

Під час матчу поведінка гравців стає максимально сконцентрованою на грі. У цьому випадку кіберспортивний турнір є «сценою», а гравці виступають як «актори». Їхня взаємодія з глядачами перед грою – це своєрідна «підготовка» до виступу. У цей момент важлива кожна дія, жести, слова – адже це впливає на сприйняття аудиторії, ЗМІ та суперників.

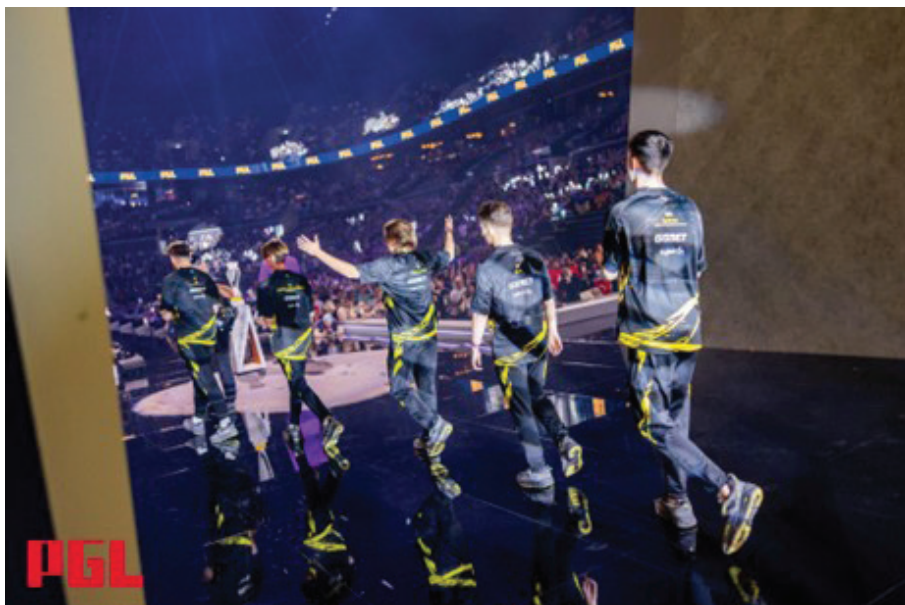


Фото 1 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 вихід команди Na'Vi (2024)



Фото 2 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 взаємодія капітанів Na'Vi та G2 (2024)

Коли етап підготовки закінчується і команди заходять у спеціалізовані будки, вони повністю сфокусовані на грі. Цей фокус можна побачити на фото гравця з ніком b1t української команди Na'Vi. Оскільки комунікація є ключовою складовою змагань в кіберспортивних дисциплін, ці будки забезпечені потужною шумоізоляцією для забезпечення повної концентрації на грі, на взаємодії команди, та команди з тренером. Подібні крупні плани на гравцях під час гри це також спосіб продемонструвати аудиторії серйозність подій (фото 3).

Гравці, які виступають перед публікою, намагаються контролювати свої дії, слова та емоції, щоб справити певне враження. Наприклад, після поразки деякі команди можуть намагатися зберегти образ спокою, щоб показати, що вони готові до реваншу, тоді як інші можуть демонструвати емоції, щоб підкреслити драматизм ситуації. Це керування враженнями є ключовим елементом у створенні їхньої публічної ідентичності. Залежно від результату матчу, або якості гри, гравці або команди можуть легко бути підданими стигматизації як позитивній, так і негативній, відповідно і ставлення до них у суспільстві буде різним. Проте оскільки участь у турнірі це велике емоційне навантаження, то команди, не завжди здатні тримати обличчя, у цьому випадку можемо казати про певне порушення фрейму, коли «актори» не дотримуються своєї

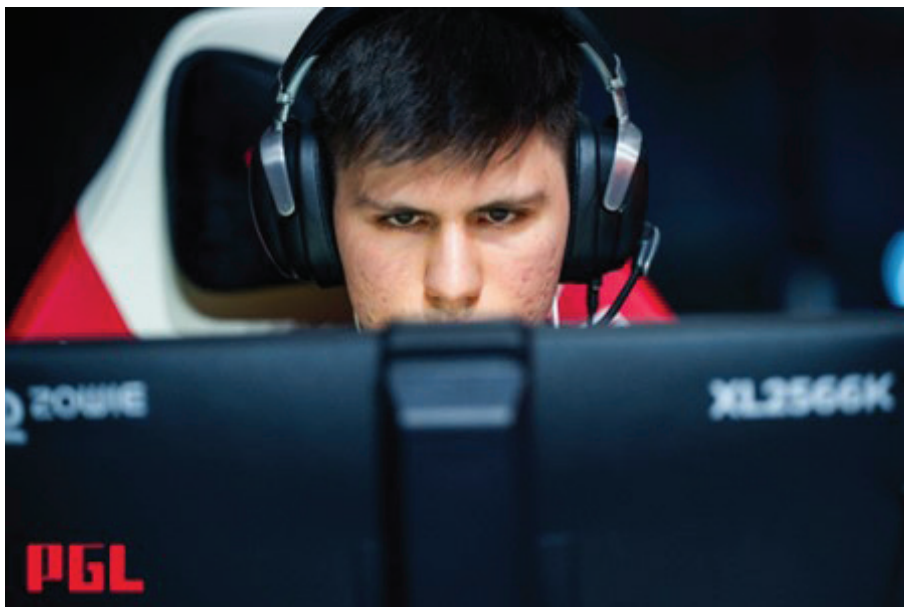


Фото 3 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – гравець команди Na'Vi b1t (2024)

ролі. Вони можуть зриватися, поводити себе токсично по відношенню до інших, впадати у відчай та інші прояви підриву їх професіоналізму [7].

Під час турніру гравці можуть здійснювати певні символічні дії свідомо, або на рівні емоцій, які допомагають підтримувати дух, демонструвати силу, впевненість, домінацію тощо, а також «заряджатися» від публіки. Ці смисли несуть у собі певні переможні жести, як наприклад, на попередніх зображеннях нижче.

Також існують жести певної соціальної залученості, які слугують містком до прихильності аудиторії (фото 5).

І безліч інших жестів як в середині гри так і зовні, які використовують гравці для керування враженнями та обміну смислами між собою та публікою.

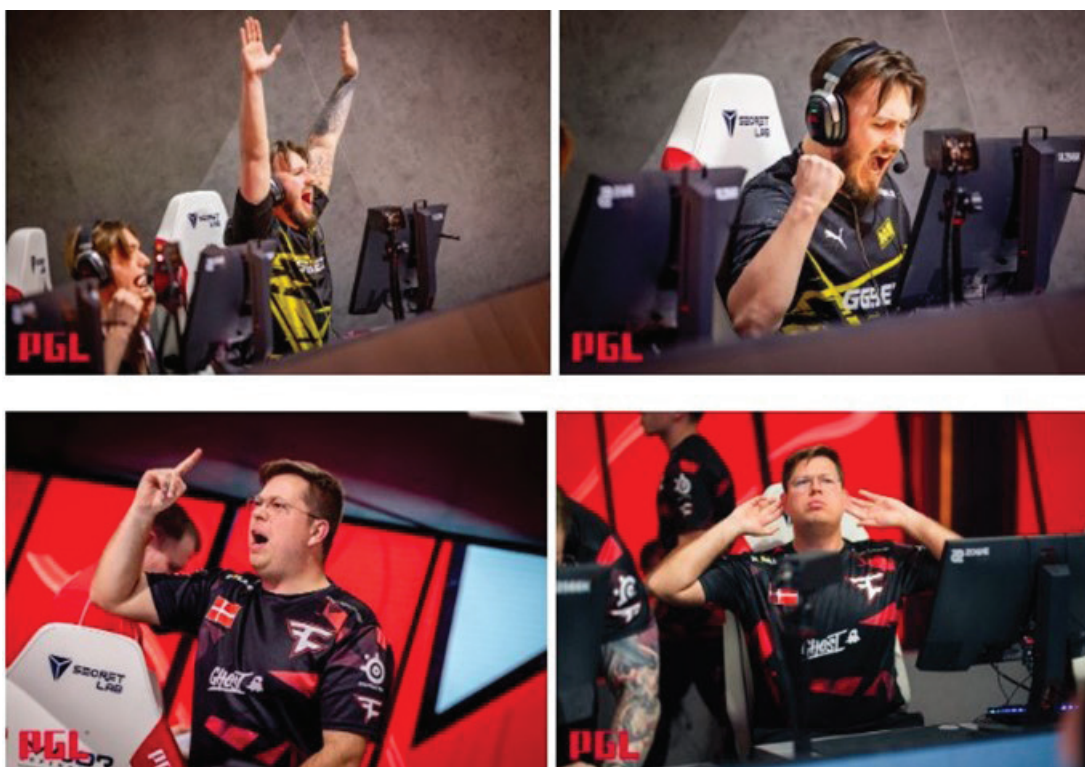


Фото 4 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – жести святкування (2024)



Фото 5 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – жести соціальної залученості (2024)

Загалом, соціокультурна складова вистави дуже важлива, виконання певних жестів, ритуалів та символічних дій одна з основ кіберспортивних ігор. Існує багато прикладів їх використання як до початку гри (розминка, обговорення стратегії тощо), так і під час гри. Наприклад в Counter-Strike гравці часто стріляють у повітря після успішно взятого раунду, або викидають свою зброю коли закінчується половина матчу, щоб показати свою силу також. Окрім того, чат завжди відкритий в таких іграх і гравці можуть спілкуватися як з товарищами по команді, так і з гравцями з інших команд. Зазвичай ці короткі означення типу GL (англ. *good luck*, бажаю удачі), GG (англ. *good game*, гарна гра) та ін. Словом, в кіберспортивних іграх існує безліч різноманітних ритуалів, символічних дій та комунікативних практик, як розділяються гравцями та членами ігрової спільноти. Звичайно, як і у будь-якому виді спорту, залежно від перемоги чи поразки команди виконують ті чи інші ритуалізовані дії, які мають для них певне значення. Емоційне святкування після перемоги, в якому беруть участь всі члени команди, у той час, як глядачі спостерігають за цим та підтримують аплодисментами це не просто демонстрація радості, а підтвердження командної єдності та внутрішньої сили. Вигуки назви команди впливають на групову ідентичність, символізують спільний успіх і належність до певної групи. Це зміцнює зв'язок між учасниками команди, сприяє розвитку командного духу і створює окремий соціальний контекст. Взагалі, будь-який культурний елемент має символічне значення, тим паче, в такому світі смислів та символів як кіберспорт. В цьому випадку ритуал відображає соціальні норми кіберспортивної спільноти, де визнання успіху команди є частиною культури. Такі жести підтримують ієрархію в межах команди та зміцнюють відчуття причетності для гравців і фанатів. Ритуал також демонструє, що команда не лише виконує свою гру, а й створює символічний зв'язок із публікою, яка розуміє значення цього жесту і може ідентифікувати себе з ним. Для медіа такі моменти стають маркером зірковості команди та додають ейфорії до загальної атмосфери [5].

Найважливішим ритуалом, є підняття чемпіонського трофею. Це символ перемоги, стійкості та незламності, єднання та спільності, адже часто команда-переможець намагається залучити аудиторію до перемоги, щоб визнати її роль у своїх досягненнях. Подібний ритуал здатен ввести й без того бурхливу публіку у стан ейфорії. Підкреслюють значення цього ритуалу та,

відповідно, каталізатором стану публіки виступають технічні засоби у вигляді сценічної піротехніки. Також можна зазначити масовість заходу, відповідно до статистики турнір дивилося близько одного мільйона дев'ятсот тисяч осіб (фото 6).

Глядачі тут також є частиною «вистави». Вони впливають на поведінку гравців, а тому підтримка або критика змінюють їхню гру. Коли гравці спілкуються з фанатами через соціальні мережі, вони грають ролі, щоб підтримати зв'язок і зберегти увагу аудиторії, а в момент турніру формують собі потужний механізм підтримки. У цей момент гравці та глядачі взаємодіють,



Фото 6 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – перемога команди Na'Vi (2024)

створюючи спільну виставу, де кожна сторона займає певну роль. Серед реакцій глядачів можемо помітити як жести підтримки так і осуду, або розчарування в залежності від виконання гравцями їх ролей.

Загалом, виділяємо безліч різноманітних матеріальних та символічних атрибутів, якими володіють як команди так і гравці (так званий «реквізит»). Вони є ознакою приналежності до певної групи, при цьому, на різних рівнях групових утворень. Як спостерігаємо на фото, учасники носять одяг та аксесуари із символікою команд, що залучає їх до фанатської спільноти певної команди, так само і прапори, що вказують на належність до тієї чи іншої країни. На подібних турнірах підтримка іміджу спільноти дуже важлива, досягнення у різних сферах життєдіяльності, в тому числі і в кіберспорті, один із основних механізмів створення та підтримки образу і формування впізнаваності у світі. Перемога української команди Na'Vi на цьому турнірі викликала великий резонанс у кіберспортивній спільноті (фото 7).

Особливо зараз, у період війни підтримка і формування образу України дуже важлива. Тому, зважаючи на масштаб заходу, ця перемога була дуже важливою для нас як досягнення у будь-якому іншому виді спорту. Це намагається підкреслити і тренер команди Na'Vi з ніком B1ad3. Він піднімає трофей чемпіонів в одній руці і прапор України в іншій, наче демонструючи те, що ця перемога присвячена Україні і водночас здобута українцями. Це так само важливий елемент керування враженнями аудиторії, демонстрації символу перемоги та ідентифікації її з конкретною групою (фото 8).

Лаштунки – це те, що відбувається поза кадром: тренування, обговорення тактики, особистісне спілкування, ритуали моральної підтримки тощо. За лаштунками гравці можуть обговорювати невдалі моменти, проявляти вразливість, аналізувати помилки, що залишається недоступним для глядачів.



Фото 7 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – реакції публіки (2024)



Фото 8 – PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 – B1ad3 з титулом та прапором (2024)

У кіберспортивних іграх також дуже важливий безпосередній процес комунікації між гравцями, вимагає збереження стабільного когнітивного балансу. В процесі комунікації можуть виникати конфлікти через різницю в ігрових стратегіях чи розподіл ролей. Для підтримання ефективної взаємодії гравці повинні швидко адаптувати свої установки, в узгодженні спільних думок та в прийнятті спільних рішень [12]. Наприклад, у випадку, коли один з учасників команди не погоджується з планом дій, решта гравців можуть організувати обговорення, під час якого відбувається обмін думками й досягається новий когнітивний баланс. Цей процес сприяє створенню соціальних зв'язків між учасниками та підвищує продуктивність команди, що, в свою чергу, знижує можливість виникнення так званого «тильту». «Тильт» – так часто називають один з прикладів токсичності у кіберспортивних дисциплінах. На думку дослідників, це явище є реакцією гравців на певну особу чи подію у грі, через що з'являються фрустрація й інші негативні емоції [13]. А це, в свою чергу, чинить негативний вплив не лише на прийняття рішень гравцями, а й в цілому на весь ігровий процес. Загалом «тильт» – це змагальний психоемоційний стан гравця безпосередньо під час ігрових подій, що поєднує емоції злості, розчарування та відчуття несправедливості через об'єктивне або суб'єктивне відчуття неминучої поразки внаслідок ряду для гравця неочікуваних подій під час гри, що спонукає застосовувати ризиковані агресивні стратегії заради відновлення цієї втраченої «справедливості» [10]. «Тильт», таким чином, може негативно впливати на контекст міжособистісної комунікації та групової динаміки, провокуючи конфлікт та погіршуючи відносини в команді, які можуть бути зворотні, або критичні, що може призвести до розпаду команди, або звільнення гравця [14]. У рамках медіа-комунікаційного контексту «тильт» може бути об'єктом уваги глядачів та медіа і породжувати меми стосовного того чи іншого гравця, а інколи «тильт» є частиною ролі того чи іншого гравця або стрімера, на основі якої він буде свій образ в уяві аудиторії. Так само у психосоціальному контексті «тильт» може викликати соціально підтримку з боку гравців з команди та спільноти у випадку, якщо гравці зриваються через велику психоемоційну напругу.

Отже, феномен тильту здатен виникати й впливати на певні соціально-комунікативні контексти в кіберспортивних іграх і є досить важливою частиною соціальної комунікації у віртуальному просторі.

Отже, ми розглянули соціально-комунікативний контекст змагання у кіберспортивних іграх і визначили його особливості у віртуальному просторі як виставу, де гравці, команди, глядачі та інші учасники подій виконують свої ролі в межах чітких сценаріїв і очікувань, керуючи враженням і дотримуючись правил соціальної взаємодії, щоб створити найбільш ефективне та переконливе шоу та увійти в історію. Залежно від виконання, гравці та команди будують власний образ в очах глядачів та спільноти.

Кіберспорт неможливий без соціальних мереж (це референтні соціальні горизонтальні групи) та соціальних медіа (X, Twitch, YouTube, TikTok та інші), які служать засобом для комунікації між гравцями, організаторами турнірів та глядачами [4]. Соціальні медіа та стрімінгові платформи забезпечують прямий зв'язок з аудиторією, стимулюючи зворотний зв'язок та активну взаємодію. Через платформи X, TikTok, Twitch чи YouTube гравці діляться не лише своїми ігровими досягненнями і думками, але й здатні отримувати коментарі від фанатів, залучаючи їх до активної участі в ігрових процесах. Така взаємодія дозволяє формувати стабільні соціальні зв'язки та відкриває нові можливості для комунікації. Механізми соціальних медіа (наприклад, коментарі, підписки, вподобайки) впливають на те, як гравці, команди та фанати створюють свої соціальні зв'язки. Рекомендаційні алгоритми платформ формують інформаційну бульбашку навколо гравців і фанатів, зосереджуючи їх на конкретному контенті чи іграх, що впливає на їхню поведінку та вподобання. Гравці та команди використовують соціальні медіа для створення і підтримки своєї публічної ідентичності.

Загалом, інтегруючи соціокультурний та драматургічний підходи, можемо побудувати наступну структуру соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх:

Таблиця 2

**Структура соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх
(інтегральна модель)**

Компоненти	Елементи	
Суб'єкти	Гравці, тренери, команди, аудиторія, організатори турнірів, стримери	
Простір	Віртуальний (соціальна взаємодія у грі) та реальний (соціальна взаємодія за рамками гри)	
Канали	Візуальні	Чати у грі, взаємодія на форумах та в соціальних медіа (X, Reddit, Facebook), спостереження за грою через стрімінгові платформи (Twitch, Youtube) або безпосередньо на стадіоні
	Аудіальні	Голосові чати у грі, комунікація через платформи типу Discord, TeamSpeak, безпосередня взаємодія між гравцями в команді за умови оффлайн-турніру
Символи	Аватари та ніки, емблеми та логотипи команд, геймерський сленг, емодзі та меми, символічні дії	
Ситуаційні фрейми та патерни поведінки, мислення, світогляду	Фрейми	Фрейм гри, фрейм «вистави», фрейм емоційної регуляції, позаігровий фрейм
	Поведінка	Стандартні сценарії дій, (виконання конкретних стратегій, робота з лідером команди, реакція на дії противника тощо)
	Мислення	Орієнтація на співпрацю, оптимізація рішень і адаптація до змін у грі
	Світогляд	Прийняття геймерської культури як частини глобального цифрового суспільства, ідентифікація себе як частини цієї культури, зміна життєвих орієнтацій
Соціальні ролі	Лідер, стратег, ментор, суперник, партнер, кумир, зірка, фанат, спонсор, фасилітатор, мотиватор тощо	
Види взаємодії	Внутрішньокомандна взаємодія, міжкомандна взаємодія, взаємодія з фанатами та взаємодія фанатів між собою, взаємодія з організаторами, міжкультурна взаємодія, конфліктна взаємодія тощо	
Цінності	Командна робота, чесність та змагальність, інновації, самореалізація та розвиток, культурна інтеграція, професіоналізм, успіх тощо	
Ритуали	Перед матчем	Розминка, повторення стратегій, мотиваційні дії
	Під час гри	Використання кодових слів, спеціальних емоцій або емодзі для спілкування
	Після гри	Подяка суперникам, святкування перемоги або обговорення помилок
	Фанатські ритуали	Використання атрибутики, скандування гасел, створення мемів
Смисли	Перемога як мета, соціальна взаємодія, самопрезентація та самовираження, самовдосконалення, суперництво, змагання та визнання, демонстрація, залучення до спільноти та соціальна підтримка, емоційна підтримка, розвага, економічна цінність, символічні смисли, підтримка образу, інклюзивність тощо	

Висновки. Таким чином, соціологічна інтерпретація соціально-комунікативних контекстів у кіберспортивних іграх відкриває нові перспективи для соціологічного дослідження динаміки цифрових спільнот. Цей феномен дозволяє досліджувати соціальні механізми у новому цифровому середовищі, де взаємодія базується на специфічних формах соціальної організації та комунікації, а також має власну специфічну структуру. Розуміння цієї структури та контекстів, які на ній відбиваються сприяє усвідомленню не лише соціальних процесів, що відбуваються в кіберспорті, але й загальних тенденцій розвитку соціальних комунікацій у сучасному диджиталізованому суспільстві.

У рамках нашої статті були визначені наступні поняття:

Соціальна комунікація – процес соціальної інтеракції, обміну, передачі, вироблення та відтворення смислів, за допомогою когнітивних, конативних та емотивних символів у віртуальному середовищі між соціальними акторами;

Соціальні актори – це індивіди, групи або організації, які взаємодіють між собою, виконують певні ролі та впливають на формування соціальних процесів і структур.

Соціально-комунікативні контексти – це умови та ситуації, в яких відбувається соціальна взаємодія між індивідами, групами чи спільнотами, що включає обмін інформацією, формування ідентичності, структурування ролей та норм поведінки, а також смисли, які наповнюють соціальну комунікацію;

Комп'ютерна гра – це поле гіперреальних соціальних взаємодій та відносин, що відображає реальні соціальні взаємодії та відносини і передбачає виконання певної діяльності суб'єктами цього простору, а також існує завдяки спеціальному обладнанню, необхідному для організації ігрового процесу і виконання певних ігрових дій, що вимагаються від гравця;

Кіберспортивні ігри – це комп'ютерні ігри, в яких передбачається змагальна складова. Це вид спортивної активності, у якій гравці розвивають і тренують як розумові, фізичні так і соціальні навички;

Використовуючи класичні соціологічні підходи, була визначена структура соціальних комунікацій в кіберспортивних іграх. Вона включає в себе суб'єктів соціальної комунікації, канали, простір, символи, ситуаційні фрейми, патерни поведінки, мислення та світогляду, а також соціальні ролі, види взаємодії, цінності, ритуали та смисли, які ми визначали аналізуючи побудовану структуру. Перемога як мета, соціальна взаємодія, самопрезентація та самовираження, самовдосконалення, суперництво, змагання та визнання, демонстрація (сили, впевненості, незламності тощо) залученість до спільноти та соціальна підтримка, емоційна підтримка, розвага, економічна цінність, символічні смисли, підтримка образу – цими та іншими значеннями сповнений процес соціальної комунікації в кіберспортивних іграх, в нашій роботі ми здійснили спробу проспостерігати та інтерпретувати їх, через аналіз структури соціальних комунікацій в кіберспорті.

Ці контексти розкривають складність та варіативність площин соціальної комунікації в кіберспортивних іграх, а також дозволяють нам визначити їх особливості, серед яких: багатшаровість комунікації, що включає взаємодію гравців у командах, комунікацію з фанатами через соціальні мережі, інтеракцію з організаторами турнірів і медіа; технологічність, яка полягає у використанні цифрових платформ (Twitch, Discord) та соціальних медіа (TikTok, Youtube, X та інші) як каналів для обміну інформацією; соціальна ідентифікація, як формування почуття належності до команди або спільноти через ігрові ритуали, символіку та соціальні медіа; динамічність характеру взаємодії у вигляді зміни ролей, управління враженням аудиторії та публіки; кросреальнісність, яка забезпечується взаємопроникненням реальних та віртуальних подій та реакцій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Baudrillard, J. Symbolic exchange and death transl. by I. H. Grant. London : Sage Publications, 1993. (Original work published 1976).
2. Baudrillard, J. Simulacres et simulation. Paris : Éditions Galilée, 1981.
3. Бекар, С. Кіберспорт у сучасному суспільстві [Електронний ресурс]. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2023. № 4. Режим доступу: <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/263500>.
4. Чорнобай В. Лексико-семантичний аспект комунікації у соціальних мережах. *Наукові праці Міжрегіональної Академії управління персоналом*. Філологія. 2023. Т. 5, № 10. С. 44–49.
5. Geertz, C. The Interpretation of Cultures: Selected Essays. New York : Basic Books, 1973. 470 p.
6. Goffman, E. The presentation of self in everyday life. Edinburgh : University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre, 1956.
7. Goffman, E. Stigma: Notes on the management of spoiled identity. Englewood Cliffs : Prentice Hall, 1963.
8. Імас, Є. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен [Електронний ресурс]. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2020. № 4. Режим доступу: <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/236424>.
9. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2020. № 4. С. 13–17.

10. Lee, J. S. Exploring Stress in Esports Gaming: Physiological and Data-driven Approach on Tilt: дис. докт. філос. University of California, Irvine, 2021.
11. Mead, G. H. *Mind, Self, and Society*. ed. by C. W. Morris. Chicago : University of Chicago Press, 1934. 440 p.
12. Newcomb, T. M. An Approach to the Study of Communicative Acts. *Psychological Review*. 1953. Vol. 60, No. 6. P. 393–404.
13. Скалозуб, А. Підходи до визначення понять «ТИЛЬТ» та «ТИЛЬТУВАННЯ» як наукової проблеми в кіберспорті [Електронний ресурс]. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2024. № 1. Режим доступу: <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/282571>.
14. Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. Understanding Tilt in Esports: A Study on Young League of Legends Players. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2021. Article 321. C. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>.

REFERENCES

1. Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée.
2. Baudrillard, J. (1993). *Symbolic exchange and death* (I. H. Grant, Trans.). London : Sage Publications. (Original work published 1976).
3. Bekar, S. (2023). Kybersport u suchasnomu suspilstvi [Kybersport in modern society]. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (4). Retrieved from <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/263500>.
4. Chornobai, V. (2023). Leksyko-semantychnyi aspekt komunikatsii u sotsialnykh merezhakh [Lexico-semantic aspect of communication in social networks]. *Naukovi pratsi Mizhnarodnoi Akademii upravlinnia personalom. Filologhiia*, 5(10), 44–49.
5. Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures: Selected essays*. New York : Basic Books.
6. Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh : University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.
7. Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
8. Imas, Ye. (2020). Kybersport v Ukraini yak suchasnyi kulturnyi fenomen [Kybersport in Ukraine as a modern cultural phenomenon]. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (4). Retrieved from <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/236424>.
9. Imas, Ye. (2020). Kybersport yak sotsialno-sportyvne yavyshe v umovakh suchasnoho rozvytku informatsiinoho suspilstva [Kybersport as a socio-sporting phenomenon in the conditions of modern development of the information society]. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, 4, 13–17.
10. Lee, J. S. (2021). *Exploring stress in esports gaming: Physiological and data-driven approach on tilt* (Doctoral dissertation). University of California, Irvine.
11. Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society* (C. W. Morris, Ed.). Chicago : University of Chicago Press.
12. Newcomb, T. M. (1953). An approach to the study of communicative acts. *Psychological Review*, 60(6), 393–404.
13. Skalozub, A. (2024). Pidkhody do vyznachennia poniat “tylt” ta “tyltuvannia” yak naukovoï problemy v kybersporti [Approaches to defining the concepts of “tilt” and “tilting” as a scientific problem in esports]. *Teoriia i metodyka fizychnoho vykhovannia i sportu*, (1). Retrieved from <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/282571>.
14. Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2021). Understanding tilt in esports: A study on young League of Legends players. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)* (Article 321, pp. 1–9). Association for Computing Machinery, New York, NY. DOI: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>.

Ismailov Samir Tiflis ohly

Ph.D. Student at the Department of Sociology

Zaporizhzhia National University

66, Universytetska str., Zaporizhzhia, Ukraine

orcid.org/0009-0003-4317-6049

SOCIOLOGICAL INTERPRETATION OF SOCIO-COMMUNICATIVE CONTEXTS IN ESPORTS GAMES

Relevance of the Problem. *In recent decades, esports has transformed into a global phenomenon, significantly influencing social, economic, and cultural processes. Its socio-communicative dimension goes far beyond ordinary gameplay. Participants in esports tournaments engage in a multi-level system of interactions: team communication, relationships with audiences, fan community support, and media activity. These aspects are integral to esports gaming. Addressing the issue of social communication in esports necessitates a comprehensive study, including real-time research coordination and post-process analysis of players and other esports actors. This involves exploring the formation of digital identity, development of group norms and rules, conflict resolution, and methods for maintaining motivation and collaboration within teams. While modern technologies enable instant information exchange, they also pose challenges such as interpersonal and group conflicts, information overload, and social control issues. Our study is significant for understanding how digital social groups are formed and function, how communicative practices evolve and transform, and how virtual interaction influences real-world social relations and personal development. The research aims to analyze the distinctive and specific features of digital communications arising in new forms of communities that redefine social interaction in a digitized world.*

Research Purpose. *The study aims to investigate the socio-communicative contexts in esports games. To achieve this, the following scientific tasks were completed: clarification of key concepts, analysis of the structure of social communications in esports, identification of socio-communicative contexts, and analysis of the unique features of these communications.*

Methods. *The research employed methods of analysis, synthesis, generalization, and visual sociology to examine the Counter-Strike 2 PGL CS 2 Copenhagen Major 2024 tournament.*

Results. *The study developed a structure for social communications in esports and identified its primary socio-communicative contexts. A visual analysis of photographs from the Counter-Strike 2 PGL CS 2 Copenhagen Major 2024, one of the largest esports tournaments, was conducted to confirm the theoretical model and meanings reflected in the structure of social communications.*

Key words: *social communications, computer games, esports, socio-communicative context, digitalization, hyperreality, simulation.*