

УДК 316.77:004.738.5

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v056.2025.30>**Р. Р. Мишок**ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2150-0920>*докторка філософії з соціології,
старша викладачка кафедри соціології та соціальної роботи
Національного університету «Львівська політехніка»***У. Д. Купяк**ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7744-6062>*здобувач вищої освіти
Національного університету «Львівська політехніка»*

ТЕХНОЛОГІЯ КІБЕРБУЛІНГУ В БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ІГРОВИХ СЕРЕДОВИЩАХ: ЯКІСНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ НА ПРИКЛАДІ COUNTER-STRIKE 2 ТА OVERWATCH 2

Постановка проблеми. У сучасному суспільстві багатокористувацькі ігри онлайн виступають важливим соціальним простором, де формуються групи, соціальні ролі та норми взаємодії. Поряд із позитивними аспектами цих взаємодій у таких середовищах поширюється кібербулінг, який виступає не лише проявом агресії, а системною технологією соціальної взаємодії, що дозволяє окремим гравцям або групам домінувати, виключати та регулювати поведінку інших учасників.

Актуальність дослідження обумовлена недостатнім вивченням механізмів, через які кібербулінг функціонує як інструмент посилення групової ідентичності, формування ієрархій та підтримання соціального контролю у віртуальних спільнотах. Аналіз цього явища дозволяє глибше зрозуміти процеси формування соціальних нерівностей, виключення та стигматизації гравців, а також вплив цифрових платформ на сучасні моделі соціальної взаємодії.

Особливо важливим є вивчення кібербулінгу в контексті окремих відеоігрових середовищ, оскільки кожна гра має власну соціальну динаміку, правила комунікації, структуру влади та культурні норми, що визначають специфіку проявів агресії й толерантності до неї. Такий підхід дозволяє не лише ідентифікувати унікальні форми кібербулінгу, притаманні конкретним ігровим спільнотам, але й розробити більш ефективні стратегії його запобігання та модерації, адаптовані до особливостей різних геймерських культур.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасні світові дослідження засвідчують, що відеоігри стали одним із провідних соціальних просторів взаємодії молоді і особливо підліткової молоді. За даними Дослідницького центру П'ю (Pew Research Center), 85% підлітків у США віком від 13 до 17 років грають у віде-

ігри, а 41% з них роблять це щодня. У цьому середовищі кібербулінг набуває системного характеру: 43% підлітків, які грають у відеоігри, повідомили, що зазнавали цькування чи переслідування у грі – 41% були ображені, 12% отримували фізичні погрози, а 8% – небажані сексуалізовані повідомлення. Водночас 80% підлітків визнають, що цькування у відеоіграх є проблемою, причому 29% називають її «серйозною» [7].

Поглиблений аналіз Антидефаматійної ліги (Anti-Defamation League) демонструє, що кібербулінг має не лише масовий, а й структурно дискримінаційний характер: 75% неповнолітніх гравців зазнають переслідування, а частка цькування за ознаками ідентичності зросла до 37%. Найбільш уразливими залишаються жінки та представники расових меншин. У цьому контексті агресія виконує функцію соціального виключення та підтримання домінування певних груп у полі гри [4]. Подібні висновки підтверджує і дослідження німецьких науковців Д. Герліха, М. Вагнера та М. Бройера, яке виявило, що голосові чати в іграх Велорант (Valorant) та Овервотч (Overwatch) є простором гендерно маркованої агресії: жіночий голос часто виступає «тригером» ворожих реакцій [3].

Серед іноземних теоретиків цієї проблеми варто згадати Р. Коверт, яка запропонувала концептуальні моделі агресивних практик у відеоіграх, що можуть бути осмислені як технології комунікації у геймерських спільнотах [5]. Луїза Анкер Нексе досліджувала токсичну поведінку у багатокористувацьких іграх, зокрема методи її нормалізації через повторення та адаптацію до спільнотних правил [6].

У вітчизняному науковому дискурсі дослідження кібербулінгу загалом зосереджуються на його психологічних, педагогічних та правових аспектах, тоді як соціологічний та культурно-аналітичний вимір цього явища зали-

шається недостатньо опрацьованим. Попри зростання кількості публікацій, спрямованих на опис форм та наслідків кібербулінгу, бракує системних теоретичних моделей, що пояснюють його функціонування у специфічних цифрових екосистемах, зокрема у відеоігрових просторах. Виключенням є внесок українських соціологів М. Єнін та Г. Коржов, які досліджували кібербулінг у контексті соціальних технологій, акцентуючи на його ролі у формуванні соціальної динаміки у віртуальних спільнотах [9].

Згадаємо ще А. Ведернікову, яка розглядала кібербулінг через призму кримінологічного аналізу, зокрема як інструмент соціального впливу та контролю у цифрових просторах [8].

У більшості українських досліджень кібербулінг розглядається переважно як індивідуальна девіантна поведінка, а не як соціально організована практика або технологія відтворення владних відносин у віртуальних спільнотах. Звідси відсутній аналіз структурних механізмів, через які платформи, алгоритми чи дизайн ігрових середовищ сприяють або стримують прояви агресії. Також майже не досліджується соціокультурна специфіка українських геймерських спільнот – їхня мова, норми, неформальні ієрархії та колективні уявлення про «допустиму» агресію.

Отже, теоретична прогалина полягає у відсутності цілісної соціологічної рамки, здатної пояснити кібербулінг не лише як етичну чи психологічну проблему, а як складну форму соціальної технології, що структурує комунікацію, владу та ідентичність у цифрових спільнотах.

Мета статті – на основі результатів авторського емпіричного аналізу виявити і дослідити механізми прояву кібербулінгу як соціально-комунікативної технології у середовищі багатокористувацьких ігор онлайн.

Виклад основного матеріалу дослідження. Кібербулінг у відеоігровому середовищі доцільно розглядати не лише як спонтанну агресію окремих гравців чи індивідуальну поведінку, а як соціально опосередковану практику, що відтворює структури влади, статусу та ієрархії. Спираючись на теорію соціального поля П'єра Бурдьє [1], кібербулінг можна інтерпретувати як форму стратегічної дії, пов'язану з боротьбою за ресурси та символічне визнання. Габітус гравців задає схильність діяти відповідно до логіки поля, де агресія може виконувати функції позиціонування, легітимації або захисту статусу. У цьому контексті капітали – культурний, соціальний, економічний і символічний – визначають умови участі в комунікації та доступ до впливу, формуючи нерівність у межах ігрового простору.

Таким чином, кібербулінг постає як соціально-комунікативна технологія, яка має впорядковану структуру, в якій агресивні дії є цілеспрямованими та повторюваними, і яка реалізує владні відносини через символічні засоби – мову, знаки, алгоритми й норми взаємодії. Відсутність дієвих регуляторних механізмів на рівні платформ сприяє його нормалізації, адже символічна влада реалізується опосередковано – через комунікативні практики спільноти, алгоритми та неформальні правила гри.

Тому перший крок для аналізу для нас стало дослідження офіційних правил, що регулюють внутрішньоігрові взаємодії гравців. В нашому розумінні офіційні політики поведінки гравців у багатокористувацьких іграх онлайн виступають як дискурсивні механізми нормалізації, контролю та регуляції соціальної взаємодії у цифровому середовищі. Аналіз документів на прикладі двох популярних відеоігрових компаній Велв – Правила чесної гри, Контра Страйк 2 (Valve – Fair Play Guidelines, Counter-Strike 2) та Бліззард – Кодекс поведінки, Оверватч 2 (Blizzard – Code of Conduct, Overwatch 2) дозволяє виявити, як через текстуальні й семантичні практики конструюються соціальні очікування, владні позиції та уявлення про допустиму поведінку.

Методологічно дослідження базується на критичному дискурс-аналізі за Феркло [2], що охоплює три рівні: текстуальний, дискурсивної практики та соціальної практики. Цей підхід дозволяє простежити не лише мовні структури, а й контексти їх продукування та ідеологічні рамки, у яких вони набувають значення.

Отже, в ході аналізу було виявлено, що політики використовують кілька ключових дискурсивних стратегій:

1) Імперативи та директивні конструкції. Компанія Valve орієнтується на прямі інструкції й індивідуальну відповідальність (*«ніколи не шахрайствуйте», «не створюйте перешкод іншим гравцям»*), тоді як Blizzard апелює до колективної відповідальності та моральних диспозицій гравців, формуючи гнучкі рамки тлумачення правил (*«ми вимагаємо, щоб усі гравці спілкувалися з повагою»* або *«очікується, що гравці...»*).

2) Дискурсивні замовчування та розмитість відповідальності. Обидві компанії залишають простір для інтерпретації правил через загальні поняття (*«чесна гра», «неприпустима поведінка»*), що створює символічну асиметрію та приховану владу модераторів.

3) Конструювання образу гравця. Blizzard формує образ ідеального гравця як етичного агента, орієнтованого на інклюзивність та повагу (*«кожен гравець заслуговує на повагу»*,

«ми всі відповідальні за безпечне середовище»). Valve репрезентує гравця як раціонального та самодостатнього індивіда, відповідального за чесність і результат (*«грайте, щоб перемагати», «не обманюй»*). Такі дискурси моделюють різні соціальні ролі: колективно орієнтовану vs. індивідуально дисципліновану.

4) Санкції та прихована влада. Valve описує покарання через пасивні формулювання (*«Порушення можуть призвести до обмежень у грі або блокування»*), що надає санкціям видимість автоматичності. Blizzard зазначає можливі *«дисциплінарні заходи»* залежно від контексту, не уточнюючи, хто ухвалює рішення. Це забезпечує ефект природності влади та сприяє саморегуляції гравців, які приймають правила як частину внутрішньої логіки гри.

Проведений дискурс-аналіз політик Valve і Blizzard демонструє, як офіційні тексти формують рамки допустимої поведінки, конструюють образ ідеального гравця та легітимізують владні ієрархії через директивну мову, замовчування та модальні конструкції. Водночас політики залишають простір для інтерпретації, що дозволяє гравцям не лише по-різному тлумачити правила, а й свідомо порушувати їх або адаптувати під власні уявлення про соціальні норми.

Зважаючи на це, наступний етап дослідження було зосереджено на інтерв'ю з гравцями. Метою аналізу стало виявлення смислових конструкцій, через які учасники спільноти осмислюють кібербулінг як соціально-комунікативну технологію, а також у визначенні стратегій його реалізації та нормалізації. Інтерв'ю дозволяють простежити, як офіційні норми співвідносяться з практиками реальних гравців і яким чином кібербулінг інтегрується у повсякденну взаємодію у цифровому середовищі.

У травні 2025 року було проведено вісім глибинних напівструктурованих інтерв'ю з активними гравцями багатокористувацьких ігор Counter-Strike 2 та Overwatch 2. Аналіз цих інтерв'ю дозволив виділити шість основних категорій: визначення кібербулінгу, досвід участі, умови його реалізації, стратегії поведінки, легітимацію та наслідки для учасників відеогрового середовища.

У межах першої категорії було встановлено, що гравці трактують кібербулінг як частину комунікативної динаміки гри, що залежить від контексту, тону повідомлень та емоційного стану учасників. Вони чітко відокремлюють його від жартів і конструктивної критики, наголошуючи на навмисності, повторюваності та стратегічному характері агресивної поведінки. Наприклад, один із інформантів зазначає: *«люди просто навалюються на одну людину, спільнота починає зосереджуватися на комусь*

одному», що підкреслює груповий аспект кібербулінгу та прагнення до домінації. У цьому контексті кібербулінг сприймається як *«цілеспрямоване приниження»*, а не випадковий конфлікт або емоційна реакція.

Друга категорія демонструє, що гравці часто беруть участь у кібербулінгу як агресори, жертви або свідки, причому не завжди усвідомлюють повну ступінь своєї залученості. Один із інформантів відверто визнає: *«Я більшість часу кібербулер... Я той, хто говорить найбільше й найближчий до інших у групі»*. Інший учасник відзначає внутрішню суперечність: *«Навіть коли я була, у мене залишався негативний осадок»*, що свідчить про психологічний конфлікт між прийняттям правил і практичною участю в агресії. Така подвійність демонструє, що кібербулінг у спільнотах існує як складна соціально-нормативна практика, де формальна заборона не завжди співпадає з поведінковими патернами гравців.

Третя категорія показує умови, які сприяють виникненню кібербулінгу. Основними факторами є конкуренція, нерівний досвід і ранг, слабкий модераторський контроль та конфлікти очікувань. Один із інформантів зазначає: *«Якщо система підбирає тобі гравців твого рівня, а хтось грає неправильно і не сприймає критику... він буквально псує ігровий досвід»*. Тобто навіть якщо гравці мають приблизно однаковий рівень (рівний ранг), конфлікт виникає через різну якість гри та реакцію на критику. Виникає ланцюжок: гравець грає неправильно → інші роздратовані → можлива агресивна реакція (кібербулінг).

Четверта категорія висвітлює стратегії поведінки гравців у ситуаціях кібербулінгу, що варіюються від прямої агресії до пасивного схвалення або мовчазної підтримки. Деякі респонденти пояснюють агресію як інструмент самозахисту, емоційної розрядки або корекції *«неправильної»* гри: *«Це здається прийнятним, коли хтось має навчитись, коли він наївний. Булінг дає їм шок, поштовх»*. Водночас мовчання або відсутність реакції інших гравців сприймається як непряма легітимація дій агресора.

П'ята категорія зосереджується на механізмах, завдяки яким кібербулінг стає у сприйнятті гравців виправданим або легітимним. Іншими словами, вона пояснює, чому агресивна поведінка в іграх часто не карається і водночас сприймається як допустима, навіть якщо формально засуджується. Одним із головних чинників є відсутність покарань. Коли гравці, які цькують інших, не отримують санкцій від модераторів або адміністрації гри, це створює враження, що така поведінка є безпечною й допустимою. Саме

тут проявляється наслідок розмитості формулювань в офіційних політиках: вона забезпечує ситуативну гнучкість тлумачення, що дозволяє гравцям самостійно визначати межі токсичної поведінки, а адміністрації – уникати чіткої відповідальності. Така дискурсивна невизначеність норм водночас легітимізує символічну владу модераторів і перекладає тягар саморегуляції на самих користувачів. У результаті агресивна поведінка поступово нормалізується – не через її відкрити підтримку, а завдяки мовній неоднозначності та пасивності санкцій, які фактично знімають відповідальність із системи контролю.

Ще одним важливим чинником нормалізації є частота проявів кібербулінгу. Коли агресія у спільноті трапляється регулярно, вона поступово сприймається як звична ігрова поведінка. Регулярне повторення створює відчуття, що «так роблять усі», що знижує соціальні бар'єри для агресії. Важливу роль відіграє і реакція спільноти. Якщо більшість гравців мовчить або навіть приєднується до цькування, це підкріплює відчуття допустимості кібербулінгу. Навіть коли хтось формально засуджує таку поведінку, на практиці його реакція часто є слабкою або символічною, і ефект легітимації зберігається. Як зазначає один із інформантів: «Реакція ком'юніті... це є рушійна сила для того, щоб булер продовжував булити». У цій цитаті простежується логіка, що мовчазна або недостатня реакція фактично підтримує агресора і стимулює повторювати подібну поведінку.

Шоста категорія охоплює наслідки кібербулінгу для окремих гравців і для командної динаміки. Вони включають емоційне виснаження, втрату концентрації, зниження самооцінки, демотивацію та погіршення кооперації в команді: «Атмосфера в команді падає, пропадає бажання вигравати гру». Крім того, кібербулінг може залишати негативний осад у самих агресорів, що підкреслює складність психологічного впливу явища. Інституційна бездіяльність модераторів посилює відчуття безкарності та сприяє відтворенню патернів агресії, що поступово нормалізуються серед гравців.

Висновки. Кібербулінг у багатокористувацьких іграх онлайн є не випадковим явищем, а структурною технологією соціальної взаємодії, що відтворює владні відносини, соціальні ієрархії та механізми символічного контролю. Офіційні політики поведінки (Valve, Blizzard) водночас декларують інклюзивність і формують асиметрію влади через розмитість формулювань і відсутність чітких критеріїв відповідальності. У геймерських спільнотах кібербулінг функціонує як механізм підтримання групової ідентичності – учасники приймають агресію як частину «нормальної гри», що сприяє її повто-

ренню. Інституційна бездіяльність і мовчазна толерантність з боку спільноти створюють умови для нормалізації токсичної поведінки. Емоційні й психологічні наслідки кібербулінгу зачіпають не лише жертв, а й самих агресорів, що свідчить про його амбівалентну соціальну природу.

Подальші наукові пошуки доцільно зосередити на глибшому аналізі соціальних, культурних та технологічних аспектів кібербулінгу. Перспективним є кількісне вивчення масштабів і частоти кібербулінгу серед української молоді у різножанрових іграх, а також дослідження гендерних і культурних вимірів агресії, зокрема ставлення до жінок і представників меншин у геймерських просторах. Важливим напрямом є аналіз алгоритмічних механізмів модерації – вивчення того, як штучний інтелект, системи звітності та автоматичні санкції впливають на динаміку конфліктів. Не менш актуальним завданням залишається розроблення психологічних та освітніх стратегій профілактики кібербулінгу, спрямованих на формування цифрової етики, культури взаємоповаги та соціальної відповідальності у віртуальних спільнотах.

Література

1. Bourdieu P. The logic of practice / trans. R. Nice. Stanford, CA: Stanford University Press, 1990. 333 p.
2. Fairclough N. Critical discourse analysis: The critical study of language. London; New York: Longman, 1995. 265 p.
3. Gürlich D., Wagner M., Breuer M. Sexual Harassment in Valorant and Overwatch Voice Chats / In: Hartisch M., Hsueh C. H., Schaeffer J. (eds.). Computers and Games. CG 2024. Lecture Notes in Computer Science. Vol. 15550. Cham: Springer, 2025. https://doi.org/10.1007/978-3-031-86585-5_12
4. Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023. ADL. URL: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023> (date of access: 27.10.2025).
5. Kowert R. Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>.
6. Nexm L. A. Toxic behaviours in esports: A review of data-collection methods applied in studying toxic in-gaming behaviours. *International Journal of Esports*. 2024. 1(1). <https://www.ijesports.org/article/127/html>
7. Teens and Video Games Today. *Pew Research Center*. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/> (date of access: 30.10.2025).
8. Ведернікова А. О. Кримінологічна характеристика кібербулінгу та його видів. *Інформація і право*. 2021. №3(38). С. 99–108. [https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3\(38\).2438](https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3(38).2438)
9. Коржов Г., Єнін М. Соціологічні виміри кібербулінгу: сутність, наслідки, стратегії подолання. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*. 2022. (4). С. 103–120. <https://doi.org/10.15407/sociology2022.04.103>

Анотація

Мишок Р. Р., Купяк У. Д. Технологія кібербулінгу в багатокористувацьких ігрових середовищах: якісне дослідження на прикладі Counter-Strike 2 та Overwatch 2. – Стаття.

Стаття присвячена аналізу кібербулінгу в багатокористувацьких відеоігрових середовищах як соціально-комунікативної технології, що формує владні відносини, структури статусу та норми взаємодії у цифрових спільнотах. Актуальність дослідження обумовлена недостатнім вивченням механізмів, через які агресивні практики в ігрових спільнотах функціонують як інструменти соціального контролю, легітимації групових ідентичностей та підтримання внутрішньої ієрархії. Теоретичну основу роботи становлять положення соціології П'єра Бурдьє та критичного дискурсу-аналізу Нормана Феркло, що дозволяють поєднати вивчення владних структур із аналізом комунікативних стратегій у цифрових середовищах.

Спочатку на прикладі політик поведінки компаній Valve (Counter-Strike 2) та Blizzard (Overwatch 2) було досліджено дискурсивні механізми нормалізації поведінки гравців. Виявлено, що офіційні тексти формують уявлення про допустимість агресії через директивні конструкції, розмиті формулювання та семантичні замовчування, які забезпечують приховану асиметрію влади. Порівняльний аналіз показав, що Valve орієнтує гравця на індивідуальну відповідальність і самоконтроль, тоді як Blizzard — на колективну етичну участь, що створює різні моделі соціалізації у грі.

Друга частина емпірична дослідження базується на восьми глибинних інтерв'ю з активними гравцями, у ході яких виокремлено шість категорій: визначення кібербулінгу, досвід участі, умови виникнення, поведінкові стратегії, легітимацію та наслідки. Результати показують, що кібербулінг у сприйнятті геймерів часто не розглядається як девіантна поведінка, а радше як звичний спосіб підтримання дисципліни, емоційного розвантаження чи «виховання» новачків. Відсутність ефективних санкцій та частота проявів агресії сприяють її поступовій нормалізації і відтворенню у межах спільноти, що знижує рівень емпатії та кооперації між учасниками.

Таким чином, дослідження демонструє, що кібербулінг у відеоігрових середовищах є не просто проявом індивідуальної агресії, а складною соціальною технологією комунікації, через яку відтворюються владні ієрархії, норми поведінки та межі прийнятного у цифровій культурі. Отримані результати відкривають перспективи подальших міждисциплінарних досліджень — зокрема аналізу алгоритмічних систем модерації, гендерних вимірів агресії, а також розроблення освітніх стратегій формування цифрової етики, культури взаємоповаги й соціальної відповідальності у геймерських спільнотах.

Ключові слова: кібербулінг, токсична поведінка, багатокористувацькі ігри, соціальні технології, дискурс-аналіз, цифрові спільноти.

Summary

Myshok R. R., Kupiak U. D. The technology of cyberbullying in multiplayer gaming environments: a qualitative study on the example of Counter-Strike 2 and Overwatch 2. – Article.

The article analyzes cyberbullying in multiplayer video game environments as a socio-communicative technology that shapes power relations, status structures, and norms of interaction within digital communities. The relevance of the study lies in the insufficient exploration of mechanisms through which aggressive practices in gaming spaces function as instruments of social control, legitimation of group identities, and maintenance of internal hierarchies. The theoretical framework is grounded in Pierre Bourdieu's sociology and Norman Fairclough's critical discourse analysis, which together make it possible to combine the study of power structures with an examination of communicative strategies in digital contexts.

Using the behavioral policies of Valve (Counter-Strike 2) and Blizzard (Overwatch 2) as examples, the research investigates discursive mechanisms of behavioral normalization among players. The findings reveal that official policy texts construct notions of acceptable aggression through directive language, vague formulations, and semantic omissions that sustain hidden power asymmetries. Comparative analysis shows that Valve emphasizes individual responsibility and self-discipline, while Blizzard promotes collective ethical participation — thus constructing different models of socialization within gameplay.

The empirical part of the research is based on eight in-depth interviews with active players, which identified six categories: definitions of cyberbullying, participation experience, enabling conditions, behavioral strategies, legitimation, and consequences. The results indicate that cyberbullying is often not perceived by gamers as deviant behavior but rather as a common way of maintaining discipline, emotional release, or “training” newcomers. The lack of effective sanctions and the frequency of aggressive acts contribute to the normalization and reproduction of toxicity within the community, reducing empathy and cooperation among players.

Overall, the study demonstrates that cyberbullying in video game environments is not merely an expression of individual aggression but a complex social technology of communication through which power hierarchies, behavioral norms, and boundaries of acceptability in digital culture are reproduced. The findings highlight the need for further interdisciplinary research — particularly on algorithmic moderation systems, gender dimensions of aggression, and the development of educational strategies aimed at fostering digital ethics, mutual respect, and social responsibility within gaming communities.

Key words: cyberbullying, toxic behavior, multiplayer games, social technologies, discourse analysis, digital communities.

Дата надходження статті: 30.10.2025

Дата прийняття статті: 12.11.2025

Опубліковано: 15.12.2025