

УДК 316.77:[316.472.4:795]

DOI <https://doi.org/10.32782/2707-9147.2024.105.2>

С. Т. ІСМАІЛОВ
аспірант кафедри соціології
Запорізький національний університет

ІГРОВІ СОЦІАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ ЯК ФЕНОМЕН В СУСПІЛЬСТВІ: СОЦІОКУЛЬТУРНА ДИНАМІКА В ІГРОВИХ СПІЛЬНОТАХ

У статті здійснюється розгляд феномену ігрових соціальних комунікацій як важливої складової сучасного диджиталізованого суспільства. Зростання популярності багатокористувацьких онлайн-ігор та формування ігрових спільнот створюють нові типи соціальних відносин, ідентичностей та способів комунікації. В статті досліджується соціокультурна динаміка в ігрових спільнотах, аналізуючи трансформації в ідеях, цінностях, нормах, взаєминах та інституціях, які впливають на сучасну культуру.

В статті визначається основний понятійно-категоріальний апарат із зазначеного предметного поля, особлива увага приділяється побудові структури ігрових спільнот, їх типологізації та основним процесам соціокультурної динаміки, включаючи: соціальні зміни, культурні зміни, економічні зміни, ідеологічні зміни, технологічні інновації, конфліктні та кризові зміни. У статті підкреслюється значення цих спільнот для глобалізації та культурного обміну, а також їх роль у формуванні нових соціальних практик і віртуальної ідентичності. Крім того, визначено основні особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах, які відображаються крізь еволюцію норм, формування ідентичності, технологічні інновації, соціальні та економічні відносини.

Окремо ставиться акцент на важливості ігрових комунікацій у контексті культурного виробництва, зокрема створення медіа-контенту, що сприяє формуванню унікальної ігрової субкультури. Вказується на його вплив на сучасний культурний дискурс, де ігри стають частиною ширшого соціокультурного простору.

Результати роботи вказують на диференційованість впливу ігрових спільнот на суспільство, включаючи формування нових економічних моделей, зміну соціальних ролей та інтеграцію віртуальних ідентичностей у повсякденне життя. Висновки підкреслюють значення ігрових спільнот як важливого елемента соціокультурних трансформацій у сучасному цифровому суспільстві.

Дослідження базується на працях вітчизняних і зарубіжних учених, аналізуючи особливості локального і глобального контексту. Стаття акцентує увагу на необхідності подальшого вивчення ігрових спільнот як унікального соціокультурного явища, що має значний вплив на трансформацію сучасного суспільства.

Ключові слова: ігрові спільноти, соціокультурна динаміка, ігрові комунікації, багатокористувацькі онлайн-ігри, глобалізація, цифрове суспільство.

Постановка проблеми. Ігрові соціальні комунікації стали важливою складовою сучасного суспільства, формуючи нові типи взаємодії між людьми через цифрові платформи. Зростання популярності багатокористувачьких онлайн-ігор та створення ігрових спільнот сприяли виникненню специфічних культурних і соціальних явищ, які впливають на соціалізацію, ідентичність та способи комунікації. Проблематика динаміки ігрових комунікацій потребує осмислення, оскільки вона відображає процеси глобалізації, диджиталізації та трансформації соціальних структур. У сучасному суспільстві ігрові спільноти стали важливим соціокультурним явищем, яке виходить за межі розважальної індустрії. Вони об'єднують мільйони людей з усього світу, створюючи унікальні простори для комунікації, співпраці, самовираження та культурного обміну. Ці спільноти не лише відображають глобальні тенденції цифровізації, а й самі активно впливають на формування нових типів соціальних відносин та ідентичностей.

Соціокультурна динаміка, яка відбувається в ігрових спільнотах, є багатовимірним процесом, що охоплює різні аспекти людської діяльності: соціальну взаємодію, культурне виробництво, економічні відносини та впровадження новітніх технологій. Учасники цих спільнот створюють власні норми, цінності та ритуали, які формують специфічну субкультуру і впливають на культуру домінуючу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Досліджуючи теоретичні підвалини концепції соціокультурної динаміки, спираємося на праці О. Шпенглера [1, с. 1472], А. Тойнбі [2, с. 321], К. Леві-Строса [3, с. 215], І. Валлерстайна [4, с. 225], Ф. Фукуями [5, с. 432] та інших. Аналіз віртуальних та ігрових спільнот у більш сучасну епоху займалися такі вчені, як Г. Рейнголд [6, с. 237], М. Кагельс [7, с. 255], Ш. Тьоркл [8, с. 165], Б. Веллман [9, с. 358], Н. Йі [10, с. 132], Г. Дженкінс [11, с. 368], Т. Бьолсторфф [12, с. 200], Р. Бартл [13, с. 768] та інші.

Серед українських вчених, чії дослідження торкалися тематики нашої статті, можемо зазначити Г. Падалку [14, с. 140], Т. Вереміенко [15, с. 155], Л. Танську [16, с. 43], Т. Крижановську [17, с. 88], Ю. Сороку [18, с. 332], О. Холода [19, с. 18], М. Лепського [20, с. 211] та інших. Однак, проблема полягає в тому, що український науковий дискурс щодо соціокультурної динаміки саме в ігрових спільнотах залишається недостатньо розвиненим, що підкреслює актуальність подальшого вивчення цього феномену.

Мета статті. Головною метою цієї роботи є дослідження соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах кризь призму ігрових соціальних комунікацій.

Досягнення мети забезпечується виконанням наступних завдань:

Дати визначення основних понять: “соціальна комунікація”, “соціальні актори”, “комп’ютерна гра”, “соціокультурна динаміка”, “ігрові спільноти”.

Визначити структуру ігрових спільнот та їх основні типи.

Розкрити сутнісні характеристики ігрових соціальних комунікацій в ігрових спільнотах.

Здійснити аналіз соціокультурних змін та визначити їх специфіку в ігрових спільнотах.

Визначити особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах.

Методи дослідження: узагальнення, аналіз, синтез.

Виклад основного матеріалу. Для розгляду теми нашої статті спираємося на наступні поняття:

Соціальна комунікація (контекст комп'ютерних ігор) – 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.

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.

Соціокультурна динаміка – це процес змін у соціокультурних системах, який охоплює трансформації в ідеях, цінностях, нормах, взаєминах, інституціях і матеріальних об'єктах культури.

Ігрові спільноти у контексті комп'ютерних ігор – це соціальні групи, які формуються навколо спільного інтересу до комп'ютерних ігор, функціонують у цифровому середовищі більшою мірою, але також мають і фізичний вимір. Вони об'єднують гравців для взаємодії, обміну досвідом, кооперації в ігрових активностях або суперництва тощо, створюючи специфічні соціальні зв'язки, норми та культурні практики.

У соціологічному контексті такі спільноти: сприяють формуванню віртуальної ідентичності: гравці створюють аватари та обирають ролі, які відображають їхні індивідуальні або соціальні вподобання; функціонують переважно як мережеві об'єднання: забезпечують комунікацію через ігрові платформи (наприклад, Steam, Discord) та віртуальні простори (мультиплеєрні сервери, форуми); мають внутрішні соціальні структури тобто створюють ієрархії, ролі (лідер гільдії, модератор) і специфічні соціальні норми (етикет гри, правила взаємодії); виступають місцем культурного обміну, а саме генерують власний сленг, символіку та культурні артефакти (меми, модифікації до ігор, фан-арти).

Структура ігрових спільнот у контексті комп'ютерних ігор включає кілька ключових елементів, які забезпечують її функціонування, ієрархію та соціальні зв'язки (таблиця 1).

Таблиця 1

Структура ігрових спільнот

Компоненти	Елементи	Опис
Учасники	Новачки	Отримують базові знання та навички, інтегруються у спільноту
	Досвідчені гравці	Допомагають новачкам, формують середовище взаємодії, передають традиції спільноти
	Лідери	Координують діяльність спільноти
	Модератори та адміністратори	Забезпечують порядок, контролюють дотримання правил
Соціальна структура (віртуальна та реальна)	Ролі	Ролі визначаються залежно від функцій, які виконують учасники (наприклад, воїн, цілитель, торговець, маг тощо). Конкретні ролі залежать від гри
	Ієрархія (рангова система)	Встановлюється на основі досягнень у грі, статусу, внеску у розвиток спільноти
	Групи та підгрупи	Наприклад, гільдії, кланові об'єднання чи спеціалізовані команди
Система цінностей та норм	Правила	Встановлюються як офіційно (правила платформи), так і неформально (внутрішній етикет)
	Цінності	Наприклад, "чесна гра", кооперація, повага до інших гравців, взаємопідтримка тощо
	Механізми санкцій	Використовуються для покарання за порушення (бан, попередження)
Механізми інтеракції	Канали комунікації	Текстові чати, голосові чати, форуми, соціальні мережі, зустрічі членів спільноти на певних заходах
	Взаємодія	Спільні ігрові дії (рейди, битви, торговельні операції, командні змагання)
	Обмін знаннями	Поради, гайди, обговорення стратегій
Віртуальна інфраструктура	Ігрові платформи та соціальні медіа	Наприклад, Steam, Discord, офіційні сервери гри, Twitch, X, TikTok, Telegram канали тощо
	Інструменти спільноти	Форум для обговорень, бази даних, вікі, стрімінг ігрового процесу

Продовження таблиці 1

Культурні та символічні атрибути	Символіка	Герби гільдій, аватари, назви команд
	Лексикон	Унікальний сленг гравців
	Культурні артефакти	Меми, фан арти, модифікації, відео, словом, будь-який медіа контент, створений та поширений учасниками спільнот
Економічна складова	Внутрішньоігрова економіка	Обмін ресурсами, торгівля речами чи віртуальною валютою
	Реальні економічні відносини	Монетизація через донати, створення контенту, участь у кіберспортивних турнірах, продаж віртуальних речей за реальні гроші
Технологічна складова	Девайси, платформи взаємодії та ігровий інтерфейс	Спеціалізовані сервіси (наприклад, голосові чати або стрімінг) та інструменти, які полегшують взаємодію (друзі, групові чати, запрошення).

Ця структура є динамічною та може змінюватися залежно від специфіки гри та типу ігрової спільноти. Ігрові спільноти поділяються на певні типи залежно від предмету об'єднання, мети та форм взаємодії, наведемо основні з них нижче:

Внутрішньоігрові спільноти, такі як гільдії та клани формуються в межах конкретних багатокористувацьких онлайн-ігор. Основна мета – спільна участь у складних ігрових активностях (рейди, битви, турніри). Гільдії в основному створюються в MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game, масова багатокористувацька) онлайн роліва гра) в такій грі як, наприклад, World of Warcraft, вона налічує безліч гільдій кількість учасників в яких варіюється від десятків до тисяч гравців.

Фанатські спільноти зосереджуються на обговоренні гри, створенні фанатського контенту та популяризації ігор серед інших. Вони можуть бути незалежними від активного ігрового процесу.

Кіберспортивні команди як професійні ігрові об'єднання, що змагаються у турнірах. Основна мета – досягнення результатів у змаганнях та отримання фінансової винагороди. Однією з найпопулярніших команд у світі є українська команда Na`Vi. Окрім того варто зазначити нові українські кіберспортивні організації, які набувають все більшою популярності в світі такі як Monte та Passion UA.

Креативні спільноти (моддери). Ці групи об'єднують гравців, які створюють контент для гри (модифікації, карти, доповнення). Їхня діяльність спрямована на розвиток або покращення ігрового досвіду.

Соціальні спільноти. Організовані для спілкування та обміну досвідом між гравцями. Ці спільноти можуть охоплювати гравців різних ігор

і мають ширші соціальні функції. Наприклад, групи в Discord, присвячені ігровій тематиці (наприклад, загальні канали про ігри), сторінки у Facebook, Telegram канали та спільноти тощо.

Стрімінгові спільноти та спільноти створення контенту пов'язаного з іграми. Вони об'єднують гравців, які займаються стрімінгом ігор або створенням контенту на YouTube, TikTok, Twitch.

Торговельні спільноти, що сформовані для обміну, купівлі-продажу або торгівлі ігровими предметами, ресурсами та акаунтами. Вони можуть бути створені на базі різних соціальних медіа (Discord, Telegram) та сайтів, або бути частиною спеціалізованих ігрових платформ таких як Steam.

Рольові спільноти (RP-групи). Орієнтовані на рольові ігри, де учасники беруть на себе певні ролі та взаємодіють відповідно до заданих сценаріїв.

Волонтерські спільноти. Учасники займаються підтримкою ігрових проєктів, допомагають новачкам або працюють модераторами в офіційних групах.

Ці типи спільнот можуть взаємодіяти між собою, формуючи складніші соціальні мережі і створюючи більше можливостей прояву соціокультурної динаміки.

Виходячи із структури ігрових спільнот та їх типології, помічаємо, що основний простір для їх існування, соціальної взаємодії і протікання будь-яких соціокультурних процесів в них є простором віртуальним, заснованим на ігрових досвіді та діяльності. Саме тому є необхідним встановлення сутнісних характеристик ігрових соціальних комунікацій, за допомогою яких і створюється можливість для реалізації соціокультурних змін в ігрових спільнотах. Серед них:

Диджиталізована природа ігрових комунікацій, що полягає в протіканні їх у віртуальному середовищі через цифрові платформи, які забезпечують простір для взаємодії;

Багатосторонність та інтерактивність процесу комунікації, що передбачає постійний обмін інформацією між учасниками. Вони взаємодіють у режимі реального часу, координуючи дії, обговорюючи стратегії або ділячись досвідом;

Кооперативність, тому що ігрові соціальні комунікації часто спрямовані на спільну діяльність. Вони об'єднують учасників для досягнення спільних цілей, сприяючи розвитку командної роботи та взаємної підтримки;

Віртуалізація ідентичності, що полягає у створенні аватарів, ніків та персонажів, які стають віртуальними представниками учасників спільнот. Віртуальна ідентичність дозволяє гравцям експериментувати з соціальними ролями, які можуть відрізнятися від їхніх реальних ідентичностей;

Символічність взаємодії, адже ігрові комунікації спираються на унікальні символи, сленг, меми та культурні коди, які є характерними

для певних спільнот або ігор. Ці елементи формують культурну основу комунікацій та зміцнюють групову ідентичність;

Взаємодія в ігрових комунікаціях супроводжується широким спектром емоцій – від радості перемог до розчарувань у разі поразки. Ця характеристика створює сильний емоційний зв'язок між учасниками і сприяє формуванню довготривалих соціальних відносин, тому говоримо про високий рівень емоційної насиченості;

Кроскультурність, яка забезпечується завдяки глобальному характеру ігрових спільнот. Учасники з різних країн взаємодіють між собою, обмінюючись культурними традиціями, мовними особливостями та досвідом. Це сприяє формуванню нових форм культурної інтеграції;

Технологічна обумовленість, адже ігрові соціальні комунікації неможливі без технологій. Використання інтернету, серверів, програмного забезпечення та ігрових платформ є фундаментальною основою їхнього існування;

Важливою характеристикою також є гейміфікація соціальної взаємодії.

Ігрові соціальні комунікації впроваджують ігрові елементи в соціальну взаємодію, підвищуючи залученість учасників, їх мотивацію та ефективність інтеракції. Наприклад, система нагород чи рівнів стимулює активність гравців;

Динамічність і адаптивність полягає в зміні характеру комунікацій під впливом оновлень ігор, змін складу спільнот чи нових трендів. Їхня здатність адаптуватися до змін забезпечує тривале існування ігрових спільнот.

Ці характеристики вказують на багатогранність ігрових соціальних комунікацій, визначаючи їх як унікальний феномен, що поєднує технологічний, соціальний і культурний виміри. Також вони тісно пов'язані з особливостями соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах.

Загалом, соціокультурна динаміка – це комплексний процес, який залежить від багатьох факторів, зокрема історичних, політичних, економічних і технологічних, і відображає взаємозв'язок між різними аспектами суспільства та культури. Вона передбачає наступні основні можливості змін, які також можна виокремити виходячи із структури ігрових спільнот визначеної раніше: соціальні зміни, культурні зміни, економічні зміни, ідеологічні зміни, технологічні інновації, конфліктні та кризові зміни. Спробуємо проаналізувати ці зміни та визначити їх специфіку в контексті ігрових спільнот.

Соціальні зміни знаходять свій прояв в:

Еволюції соціальних ролей і статусів, адже межах ігрових спільнот формуються унікальні ролі, наприклад, гільд-майстри, модератори, стрімери чи лідери спільнот. Вони отримують високий статус у спільноті завдяки своїм навичкам, внеску або харизмі;

Формування нових норм і правил тому що кожна спільнота має свої специфічні норми поведінки (етикет у чатах, правила взаємодії

в командах) та механізми їх дотримання, які часто встановлюються самими учасниками;

Трансформація взаємодії, що полягає у можливостях ігрових платформ (наприклад, Discord, Steam) забезпечувати нові форми взаємодії, що об'єднують учасників з різних країн, створюючи глобальні віртуальні простори.

Культурні зміни проявляються в:

Інноваціях, адже ігри створюють нові культурні явища (меми, фан-арти, косплей, нові форми освітньої діяльності тощо) і навіть нові форми віртуальної моди такі як скіни (косметичне стилізування предметів чи персонажей) чи аватари;

Культурній дифузії, що полягає в поширенні культурних елементів різних країн через ігрові спільноти (наприклад, популярність аніме-культури в іграх або використання традиційних міфів у гейм-дизайні). Гарним прикладом з останніх був реліз довгоочікуваної в усьому світі гри S.T.A.L.K.E.R. 2: Сердце Чорнобиля від української команди розробників GSC Game World. Гра буквально просякнута різноманітними елементами української культури: музикою, мовою, характером, особливостями менталітету і знайшла позитивний відгук від гравців з усього світу;

Культурній адаптації, адже локалізація ігор для різних ринків відображає адаптацію до місцевих культурних особливостей (наприклад, змінені сюжети чи цензура).

Економічні зміни полягають у:

Впливі економічних моделей тому що ігрові спільноти є частиною економічної екосистеми (внутрішньоігрові покупки, підписки, донати стрімерам) і створюють фінансову взаємодію;

Диджиталізація та гейміфікації економіки як процесу залучення спільноти до різних форм економічної активності, наприклад, створення контенту (стрімінг, моди до ігор), участь у внутрішньоігрових економіках (аукціони, торгівля артефактами у грі) або формування реальних економічних відносин через торгівлю ігровими предметами за реальні гроші безпосередньо або через створення відповідних майданчиків.

Ідеологічні зміни проявляються через формування цінностей, адже у спільнотах формуються специфічні ідеології, наприклад, "fair play" (чесна гра), солідарність, інклюзивність або, навпаки, токсичність та вплив культурного дискурсу – ігрові спільноти часто стають платформами для дискусій про гендерну та соціальну рівність, глобалізацію, екологію тощо.

Технологічні інновації полягають у розвитку засобів комунікації (VR/AR-технології, більш точні технології передачі звуку та відео тощо) та поширенні інтеграції з медіа. Стрімінг у Twitch та Youtube, формують спільноти навколо стримерів, використання Telegram, X,

Facebook тощо, виступають значним механізмом формування ігрових спільнот.

Конфліктні зміни проявляються через особистісні, групові чи культурні конфлікти, особливо у великих спільнотах нерідко виникають суперечки через різні цінності, культурні особливості чи токсичність. Під час війни Росії проти України досить часто відбуваються сутички між гравцями на цьому фоні, якщо представники обох країн знаходяться у цих спільнотах. Незважаючи на те, що велика кількість представників ігрової індустрії закрила доступ для російського регіону в тих чи інших іграх або сервісах, вони все ще здатні обходити санкції та мають присутність в тих чи інших спільнотах або іграх.

Кризові зміни здатні набувати прояву в кризі ідентичності, коли віртуальні ідентичності іноді конфліктують із реальним “я” гравця, створюючи внутрішні та зовнішні виклики.

Соціокультурна динаміка ігрових спільнот демонструє унікальну взаємодію традиційних соціальних процесів і цифрових інновацій, створюючи нові можливості для вивчення сучасного суспільства.

Отже, спираючись на розглянуті сутнісні характеристики ігрових соціальних комунікацій, структуру ігрових спільнот та типів соціокультурних змін в ній визначаємо наступні особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах, які відображають взаємодію між гравцями, технологіями та культурними практиками.

До цих особливостей відноситься швидкість змін та еволюція норм, адже ці спільноти швидко адаптуються до нових технологій і трендів розвитку ігор та платформ. Це спричиняє постійну еволюцію внутрішніх норм та звичаїв, таких як акомодация до нових правил гри, оновлень або змін у механіці гри, нових форм соціальної взаємодії тощо. Також важливим тут є формування нових соціальних норм. Віртуальні спільноти мають тенденцію швидко адаптувати нові соціальні норми та практики. Наприклад, формування етикету щодо спілкування в чатах, заборона токсичної поведінки, створення правил щодо командної роботи в онлайн-іграх, умовний кодекс поведінки, символічних дій тощо.

Ще однією особливістю є гнучкість і мобільність ідентичностей. Тут можемо виділити анонімність та маскування, або побудову ідеального образу. В ігрових спільнотах гравці можуть змінювати свою віртуальну ідентичність (створювати аватари, використовувати псевдоніми), що дозволяє їм експериментувати з різними соціальними ролями. Ідентичність в ігрових спільнотах не прив'язана до фізичної особи, що створює більшу свободу соціальної взаємодії. Другою особливістю тут є можливість досить швидкого та вільного переходу між різними ролями. У межах однієї гри гравці можуть змінювати свої ролі, що дозволяє їм адаптуватися до соціальних умов і вимог спільноти. Ці ролі можуть бути як суто ігрові (воїн, цілитель, маг тощо) так і соціальні.

Наступною особливістю можемо визначити колективну культуру та співпрацю. Кооперація в командних іграх стимулює розвиток соціальних навичок (комунікація, лідерство, стратегічне планування) і формує специфічну культуру співпраці, що вирізняється від інших видів соціальної взаємодії. відзначаємо тут також розвиток культури “гри заради гри”. Для частини учасників гри стають місцем для вираження творчості, самовираження та розвитку власних стратегій, що формує певну геймерську культуру, яка може трансформуватися та мати вияв у реальному житті.

Економічний вимір та монетизація в ігрових спільнотах також мають свої особливості. Зокрема вона полягає у формуванні віртуальної економіки та цифрових товарів, а також формування нових професійних напрямків як стримінг та кіберспорт. Ігрові спільноти часто стають важливими елементами економічних процесів у віртуальному середовищі (наприклад, торгівля віртуальними предметами, внутрішньоігрова валюта, донати для підтримки контенту). Ці економічні зв'язки можуть значно впливати на соціокультурну динаміку, створюючи нові форми соціальної взаємодії та впливу. Все більше гравців стають професіоналами, заробляючи на турнірах і прямому ефірі. Це змінює роль ігрових спільнот, надаючи їм економічну складову, яка, в свою чергу, формує нові соціальні та культурні практики. В умовах війни в Україні стримінг та кіберспорт також використовуються як потужні інструменти для збору донатів на потребу ЗСУ та інших фондів, що додає волонтерський аспект до особливостей економічного виміру ігрових спільнот.

Особливості міжкультурної взаємодії в ігрових спільнотах характеризуються глобалізацією та швидким створенням міжкультурних зв'язків. Ігрові спільноти є віртуальними середовищами, де люди з різних країн і культур взаємодіють, обмінюються ідеями та стратегіями. Це впливає на формування нових культурних норм і ритуалів, а також на соціальні практики (наприклад, об'єднання гравців за мовними, регіональними ознаками або з метою побудувати відносини з представниками інших культур).

Наступною особливістю соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах є технологічні зміни та інновації, які проявляються в зміні форматів взаємодії та розвитку контенту та інфраструктури. Поява нових технологій (наприклад, віртуальна реальність, штучний інтелект, стримінг ігор) призводить до трансформації самих спільнот. Нові технології змінюють спосіб спілкування, ігрові процеси, а також соціальні взаємодії в межах спільнот. Спільноти можуть змінюватися залежно від розвитку ігрових платформ, оновлень ігор, зміни соціальних мереж або зростання важливості стримінгу, блогерства та кіберспорту.

Соціально-психологічні особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах полягають у психологічній трансформації учасників та ефекті соціальної підтримки та приналежності. Ігрові спільноти

впливають на психіку учасників, формуючи у них нові цінності, ідентичність та соціальні навички. Вони можуть сприяти розвитку лідерських якостей, комунікаційних навичок, а також створювати простір для вираження емоцій та соціальної взаємодії. Ігрові спільноти можуть бути важливим елементом підтримки для гравців, особливо тих, хто шукає соціального контакту або відчуття спільності.

Ці особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах показують, як швидко розвивається культура у віртуальному просторі, враховуючи технологічні, соціальні та культурні зміни.

Висновки. Таким чином, ігрові спільноти є важливою складовою сучасного цифрового суспільства, де взаємодія відбувається через унікальні соціальні, культурні та економічні механізми. Вони об'єднують гравців на основі спільних інтересів і сприяють формуванню нових типів соціальних відносин, які важливо поставити у фокус соціологічного знання.

У рамках нашої статті були визначені наступні поняття:

Соціальна комунікація (контекст комп'ютерних ігор) – 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.

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.

Соціокультурна динаміка – це процес змін у соціокультурних системах, який охоплює трансформації в ідеях, цінностях, нормах, взаєминах, інституціях і матеріальних об'єктах культури.

Ігрові спільноти у контексті комп'ютерних ігор – це соціальні групи, які формуються навколо спільного інтересу до комп'ютерних ігор, функціонують у цифровому середовищі більшою мірою, але також мають і фізичний вимір. Вони об'єднують гравців для взаємодії, обміну досвідом, кооперації в ігрових активностях або суперництва тощо, створюючи специфічні соціальні зв'язки, норми та культурні практики.

Була визначена структура ігрових спільнот та виконаний опис її основних компонентів. До неї входять: учасники, соціальна структура, система цінностей та норм, механізми інтеракції, віртуальна інфраструктура, культурні та символічні атрибути, економічна складова, технологічна складова. А також визначені основні типи ігрових спільнот серед яких: гільдії та клани, фанатські спільноти, кіберспортівні

команди, креативні спільноти, соціальні спільноти (спільноти в соціальних медіа), стримінгові спільноти та спільноти створення контенту пов'язаного з іграми, торговельні спільноти та рольові спільноти.

Були розкриті сутнісні характеристики ігрових соціальних комунікацій в ігрових спільнотах серед яких: диджиталізована природа, багатосторонність та інтерактивність, кооперативність, віртуалізація ідентичності, символічність взаємодії, емоційна насиченість, кроскультурність, технологічна обумовленість, гейміфікація соціальної взаємодії, динамічність і адаптивність.

Було здійснено аналіз соціокультурних змін та визначено їх специфіку в ігрових спільнотах. Серед них: соціальні зміни, культурні зміни, економічні зміни, ідеологічні зміни, технологічні інновації, конфліктні та кризові зміни.

Також було визначено особливості соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах, які мають прояв в швидкості змін та еволюції норм, гнучкості та мобільності ідентичностей, колективній культурі та співпраці, економічному вимірі та монетизації, міжкультурній взаємодії, технологічних змінах та інноваціях, соціально-психологічних аспектах соціокультурної динаміки в ігрових спільнотах.

Незважаючи на значний прогрес у вивченні ігрових спільнот, український науковий дискурс з цієї тематики все ще недостатньо розвинутий. Це підкреслює важливість подальших досліджень, спрямованих на аналіз соціокультурної динаміки у локальному та глобальному контексті. Що може виступати теоретико-методологічною базою для подальших досліджень соціологічних аспектів комп'ютерних ігор.

Список використаної літератури

1. Spengler O. *Der Untergang des Abendlandes: Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte* : Wien : Wilhelm Braumüller, 1918–1922. 1472 p.
2. Toynbee A. *A Study of History* : London : Oxford University Press, 1934–1961. 617 p.
3. Lévi-Strauss C. *Structural Anthropology* : New York : Basic Books, 1963. 410 p.
4. Wallerstein I. *The Modern World-System* : New York : Academic Press, 1974–1989. 440 p.
5. Fukuyama F. *The End of History and the Last Man* : New York : Free Press, 1992. 432 p.
6. Rheingold H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* : Reading, MA : Addison-Wesley, 1993. 237 p.
7. Castells M. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* : Oxford : Oxford University Press, 2001. 306 p.
8. Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* : New York : Basic Books, 2011. 384 p.
9. Wellman B., Rainie L. *Networked: The New Social Operating System* : Cambridge, MA : MIT Press, 2012. 358 p.
10. Yee N. *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us And How They Don't* : New Haven : Yale University Press, 2014. 272 p.

11. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* : New York : New York University Press, 2006. 368 p.
12. Boellstorff T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* : Princeton : Princeton University Press, 2008. 348 p.
13. Bartle R. *Designing Virtual Worlds* : Indianapolis : New Riders, 2003. 768 p.
14. Падалка Г. Соціокультурна диференціація і динаміка цінностей у сучасному інформаційному суспільстві. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. № 32. С. 138-143.
15. Веремієнко Т. Соціокультурна динаміка в процесі глобальних трансформацій. *Міжнародна економічна політика*. 2008. № 1–2. С. 152–166.
16. Танська Л. В. Глобалізація культури в контексті динаміки соціокультурних систем. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 42–47.
17. Крижановська Т.О. Соціальні комунікації в публічному просторі. *Діалог: Медіастудії*. 2019. №. 25. С. 78–98.
18. Сорока Ю. Свої, чужі, різні: соціокультурна перспектива сприйняття Іншого : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 332 с.
19. Холод, О. М. Семантика терміна «соціальні комунікації»: концептуальні підходи. *Соціальні комунікації: теорія і практика*. 2015. № 1. С. 9-32.
20. Лепський М.А. Медійні світи: спроба реконструкції та прогностичних висновків. *Медіакультура в контексті міждисциплінарних досліджень* : монографія / за заг. ред. В. В. Березенко, М. А. Лепського, О. О. Семенець / відп. ред. К. Г. Сіріньок-Долгарьова. Запоріжжя : Кераміст, 2017. С.178-223.

Ismailov S. T. Gaming social communications as a societal phenomenon: sociocultural dynamics in gaming communities

The article examines the phenomenon of gaming social communications as a significant component of modern digitalized society. The growing popularity of multiplayer online games and the formation of gaming communities create new types of social relations, identities, and methods of communication. The article explores the sociocultural dynamics within gaming communities, analyzing transformations in ideas, values, norms, interactions, and institutions that influence contemporary culture.

The article defines the main conceptual and categorical framework of the subject area, paying particular attention to the structure of gaming communities, their typology, and key processes of sociocultural changes, including social, cultural, economic, ideological, and technological transformations, as well as conflict and crisis-driven changes. It emphasizes the importance of these communities for globalization and cultural exchange, as well as their role in shaping new social practices and virtual identities. Additionally, the article identifies the main features of sociocultural dynamics in gaming communities, reflected in the evolution of norms, the formation of identities, technological innovations, and social and economic relationships.

Particular attention is given to the significance of gaming communications in the context of cultural production, specifically the creation of media content, which contributes to the formation of a unique gaming subculture. The article highlights its impact on contemporary cultural discourse, where games become part of a broader sociocultural space.

The results of the study demonstrate the differentiated impact of gaming communities on society, including the formation of new economic models, changes in social roles, and the integration of virtual identities into everyday life. The conclusions underline the importance of gaming communities as a vital element of sociocultural transformations in modern digital society.

The research is based on the works of domestic and international scholars, analyzing the features of both local and global contexts. The article emphasizes the necessity of further studies on gaming communities as a unique sociocultural phenomenon with significant influence on the transformation of contemporary society.

Key words: *gaming communities, sociocultural dynamics, gaming communications, multiplayer online games, globalization, digital society.*