УДК 004.738.5:316.472.4:004.77:002

Тетяна Зінов'єва, д-р філософії, канд. мист., доцент
Національний університет «Одеська політехніка», м. Одеса

ІГРОВІ ОНЛАЙН-СПІЛЬНОТИ ЯК НОВІ ФОРМИ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ ТА ІНФОРМАЦІЙНОГО ОБМІНУ

Анотація. Ігрові онлайн-спільноти аналізуються як нові гібридні форми соціальних комунікацій, що поєднують функції інформаційного обміну, колективного документування, архівування цифрового досвіду та сумісного фактчекінгу. Проаналізовано трансформацію комунікаційних моделей у мережевих ігрових середовищах, де користувачі є одночасно виробниками, модераторами та архіваторами інформації. Окрему увагу приділено ризикам дезінформації та пропаганди, а також перспективам формування етичних стандартів ігрових платформ на основі міжнародних нормативних документів цифрового управління. Обґрунтовано, що ігрові онлайн-спільноти функціонують як розподілені комунікаційно-архівні системи, які впливають на сучасну цифрову медіасферу.

Ключові слова: ігрові онлайн-спільноти, соціальні комунікації, цифрове архівування, фактчекінг, дезінформація, платформна етика, документування цифрового контенту, гейм-активізм.

У цифровому суспільстві ігрові онлайн-спільноти (Discord, Steam Community, Reddit, Twitch-чати та ін.) дедалі частіше виходять за межі розважального середовища та набувають ознак самостійних соціально-комунікаційних систем. Вони забезпечують безперервний обмін інформацією між учасниками, формують нові моделі мережевої взаємодії та створюють альтернативні канали виробництва й поширення знань [13], [3].

На відміну від традиційної моделі масової комунікації, де функції створення та поширення інформації належать спеціалізованим інституціям, в ігрових спільнотах користувачі одночасно є авторами, споживачами, модераторами та інтерпретаторами контенту. Така децентралізована структура забезпечує горизонтальну циркуляцію інформації та сприяє формуванню колективних практик виробництва знань [27], що відповідає концепції Web 2.0, заснованої на активній участі користувачів у створенні контенту, мережевій співпраці та колективному конструюванні інформаційного середовища [17].

Особливого значення в цих середовищах набуває документування цифрового досвіду. Учасники створюють і підтримують вікіресурси, бази знань, гайди, реплеї, архіви оновлень та інші інформаційні ресурси, які накопичують і систематизують результати колективної діяльності. У такий спосіб ігрові спільноти виконують функцію розподілених документних систем, що забезпечують не лише збереження технічної інформації про гру, а й фіксацію соціокультурних практик, норм взаємодії та колективної пам'яті спільноти [16]; [23].

Функціонування таких спільнот як комунікаційно-документних систем можна подати у вигляді циклічної послідовності:

Користувачі с Комунікація → Документування → Архівування → Поширення знань → Фактчекінг → Оновлення інформації → Користувачі.

Важливим складником цього процесу є сумісний фактчекінг у межах спільноти. Відсутність традиційних редакційних структур компенсується механізмами колективної перевірки інформації, коли достовірність контенту оцінюється через зіставлення з офіційними повідомленнями, документацією розробників, патчнотами та експертними оцінками досвідчених учасників. Така практика відповідає моделі peer-to-peer фактчекінгу, у якій перевірка фактів стає елементом повсякденної комунікації [25], [6].

Український досвід демонструє, що потенціал ігрових спільнот не обмежується сферою дозвілля. Після початку повномасштабної російсько-української війни окремі Discord-спільноти використовувалися для координації волонтерських ініціатив, обміну інструкціями з цифрової безпеки та поширення OSINT-практик. Учасники таких спільнот долучалися до виявлення, перевірки та систематизації інформації з відкритих джерел, що засвідчило можливість використання ігрових комунікаційних мереж як інструменту громадянської взаємодії та колективної верифікації даних [22]. Такі практики можуть розглядатися як прояви цифрового громадянського активізму та партисипативної культури, у межах яких користувачі спільно створюють, перевіряють і поширюють суспільно значущу інформацію [15; 14], [7]. З огляду на використання ігрових платформ для волонтерської самоорганізації, обміну інформацією та колективної верифікації даних, такі практики можуть бути інтерпретовані як окремі прояви гейм-активізму – форми громадянської участі, що реалізується через інфраструктуру ігрових спільнот.

Окремої уваги заслуговує український кейс GSC Game World [11]. Спільноти навколо серії S.T.A.L.K.E.R. формують масштабну екосистему користувацького контенту, що охоплює архівування модифікацій, створення тематичних енциклопедій, документування історії проєкту та підтримку цифрової культурної пам’яті українського геймдеву. У цьому контексті ігрові спільноти постають не лише як середовище комунікації, а й як інструмент збереження цифрової спадщини [12; 24].

Водночас відкритий характер мережевої взаємодії створює ризики поширення дезінформації, маніпулятивного контенту та пропагандистських наративів. Дослідники зазначають, що окремі ігрові платформи можуть використовуватися для радикалізації аудиторії та поширення екстремістського контенту через високий рівень довіри між учасниками спільнот [19; 1]. Це зумовлено тим, що горизонтальні комунікаційні зв’язки в ігрових середовищах знижують критичні фільтри сприйняття інформації, а елементи ігрової соціалізації сприяють швидкому поширенню емоційно забарвлених та ідеологічно навантажених повідомлень.

Про це свідчать результати досліджень поширення ненависницького та маніпулятивного контенту в ігрових спільнотах, де фіксується використання популярних платформ як каналів інформаційного впливу та просування екстремістських наративів [8], [2]. Зокрема у звітах EUvsDisinfo підкреслюється, що ігрові середовища можуть бути залучені до ширших інформаційних операцій як елемент попередньо «непомітної» комунікаційної інфраструктури [8], тоді як дослідження Anti-Defamation League фіксують наявність системного поширення мови ворожнечі та екстремістських ідеологій на великих ігрових платформах, зокрема через користувацькі спільноти та інтегровані соціальні функції [2]. За таких умов особливого значення набувають механізми модерації та інформаційної відповідальності.

Перспективним напрямом розвитку є формування етичних стандартів ігрових онлайн-спільнот на основі міжнародних документів цифрового врядування та платформної етики. Як нормативні орієнтири можуть використовуватися Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence ЮНЕСКО [26], Digital Services Act Європейського Союзу [18], Guidelines on Content Moderation Ради Європи [4], а також професійні принципи SPJ Code of Ethics [21]. Їх адаптація до ігрових середовищ сприятиме впровадженню принципів прозорості, підзвітності, безпеки користувачів, протидії дезінформації та розвитку медіаграмотності [10].

Враховуючи дуальну природу ігрових онлайн-спільнот як одночасно комунікаційних, документальних та соціокультурних середовищ, важливим є збалансований підхід до їхнього аналізу, що враховує як потенційні переваги, так і ризики. З одного боку, ігрові платформи є простором розвитку колективного знання, цифрового документування, критичного мислення та навичок інформаційної взаємодії, що є особливо релевантним для підготовки фахівців спеціальностей 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа та 061 Журналістика [29; 30]. З іншого боку, ці середовища потребують критичного осмислення з погляду етичних викликів, пов’язаних із модерацією контенту, інформаційною безпекою та ризиками маніпулятивного впливу.

У цьому контексті відеоігри та ігрові спільноти можуть розглядатися як «глибокі медіа», що поєднують розважальні, освітні та комунікаційні функції, але водночас формують складні етичні дилеми взаємодії користувача з інформаційним середовищем [28]. Тому підготовка фахівців у галузі інформаційних та соціальних комунікацій має передбачати розвиток компетентностей із цифрової медіаграмотності, етики інформаційної взаємодії та розуміння механізмів функціонування платформних спільнот.

Особливого значення набуває також впровадження етичних підходів до проєктування та використання ігрових середовищ у навчальному процесі. Концепція серйозних ігор демонструє ефективність їх застосування у формуванні професійних компетентностей майбутніх бібліотекарів, архівістів і журналістів,

зокрема через моделювання реальних інформаційних ситуацій та розвиток практик ухвалення рішень у цифровому середовищі [29; 30]. У цьому контексті етичні принципи, запропоновані M. Sicart, щодо відповідальності дизайну ігрових систем та впливу ігрових механік на поведінку користувачів, можуть бути використані як теоретична основа для формування стандартів взаємодії в ігрових онлайн-спільнотах [20].

Отже, ігрові онлайн-спільноти доцільно розглядати як новий тип соціально-комунікаційних та інформаційно-документних систем, у межах яких поєднуються процеси комунікації, навчання, документування, архівування, фактчекінгу та вироблення етичних норм взаємодії. Їх роль у створенні та збереженні цифрового знання, а також у формуванні етичних механізмів регулювання інформаційного простору актуалізує необхідність подальших досліджень у галузі соціальних комунікацій, документознавства та цифрової педагогіки та етики.

Список використаних джерел

1. Allchorn W., Orofino E. Policing extremism on gaming-adjacent platforms: awful but lawful? *Frontiers in Psychology.* 2025. Vol. 16. P. 1537460. DOI: 10.3389/fpsyg.2025.1537460.

2. Anti-Defamation League. *Steam-powered hate: Top gaming site rife with extremism & antisemitism.* 2024. November 14. URL: https://www.adl.org/resources/report/steam-powered-hate-top-gaming-site-rife-extremism-antisemitism (дата звернення: 01.06.2026).

3. Collison-Randall H., Spaaij R., Hayday E. J. Media framing of far-right extremism and online radicalization in esport and gaming. *Humanities and Social Sciences Communications.* 2024. Issue 11. P. 1195. DOI: 10.1057/s41599-024-03680-4.

4. Council of Europe. Guidelines on Content Moderation. Strasbourg: Council of Europe, 2021. URL: https://www.coe.int/en/web/portal (дата звернення: 01.06.2026).

5. DeWildt L., Ferrari S., Vermeulen L. Preservation of Video Games and the Role of Fan Communities. Convergence. 2020. Vol. 26. № 5–6. P. 1393–1410. DOI: 10.1093/jiplp/jpac090.

6. Drolsbach C., Pröllochs N. Diffusion of community fact-checked misinformation on Twitter. *arXiv.* 2022. URL: https://arxiv.org/abs/2205.13673

7. Earl J., Kimport K. Digitally Enabled Social Change: Activism in the Internet Age. Cambridge: MIT Press, 2011. 262 p.

8. EUvsDisinfo. *Computer games the Kremlin plays.* 2024. September 4. URL: https://euvsdisinfo.eu/computer-games-the-kremlin-plays/ (дата звернення: 01.06.2026).

9. AI4People – An ethical framework for a good AI society / L. Floridi, J. Cowls, et al. *Minds and Machines.* 2018. Vol. 28. Issue 4. P. 689–707. DOI: 10.1007/s11023-018-9482-5.

10. Gillespie T. Custodians of the Internet. Yale University Press, 2018. 297 p. URL: https://archive.org/details/Custodians_of_the_Internet_by_Terleton_Gillespie

11. GSC Game World. URL: https://www.gsc-game.com/ (дата звернення: 01.06.2026).

12. Harkai I. Preservation of video games and their role as cultural heritage. *Journal of Intellectual Property Law & Practice.* 2022. Vol. 7, Issue 10. P. 844–856. DOI: 10.1093/jiplp/jpac090.

13. Heslep D. G., Berge P. S. Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard. *New Media & Society.* 2024. Vol. 26. Issue 1. P. 534–555. DOI: 10.1177/14614448211062548.

14. Jenkins H., Ford S., Green J. Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York: New York University Press, 2013. 352 p. URL: https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qfk6w

15. Jenkins H., Ito M. Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics. John Wiley & Sons, 2015. 160 p.

16. Munn L. Toxic play: Examining the issue of hate within gaming. *First Monday.* 2023. Vol. 28. Issue 9. DOI: 10.5210/fm.v28i9.12508.

17. O'Reilly T. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly Media, 2005. URL: https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html

18. Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market for Digital Services (Digital Services Act). *Official Journal of the European Union.* 2022. URL: https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj (дата звернення: 01.06.2026).

19. Exploring the digital extremist ecosystem / L. Schlegel, L. Wiegold, C. Winkler, J. Junk. *Frontiers in Psychology.* 2024. Issue 15. P. 1502098. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1502098.

20. Sicart M. The ethics of computer games. MIT Press, 2009. URL: https://mitpress.mit.edu/9780262516624/the-ethics-of-computer-games/

21. Society of Professional Journalists. SPJ Code of Ethics. Indianapolis: SPJ, 2014. URL: https://www.spj.org/ethicscode.asp (дата звернення: 01.06.2026).

22. Standing tall through a month of War r/Ukraine is joining efforts with IT Army of Ukraine and other volunteer projects, setting up a CYBER-CHECKPOINT in this pinned post's live comments and on the special Discord server. Our Senior Mod team is already there waiting for you to join the cause! 2022. URL: https://www.reddit.com/r/ukraine/comments/tmxmep/standing_tall_through_a_month_of_war_rukraine_is

23. Steinkuehler C., Squire K., Barab S. Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. 464 p.

24. Swalwell M., Ndalianis A., Stuckey H. (Eds.). Fans and videogames: histories, fandom, archives. Taylor & Francis, 2017. 252 p.

25. Thorne J., Vlachos A. Automated fact checking: Task formulations and methods. *arXiv*. 2018. URL: https://arxiv.org/abs/1806.07687

26. UNESCO. Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2021. URL: https://www.unesco.org/en/articles/recommendation-ethics-artificial-intelligence (дата звернення: 01.06.2026).

27. Wells G. Right-wing extremism in mainstream games: A review of literature. *Simulation & Gaming.* 2023. Vol. 19. Issue 4. DOI: 10.1177/15554120231167214.

28. Зінов'єва Т. Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-української війни. *Образ.* 2024. Вип. 1(44). С. 45–57. DOI: 10.21272/Obraz.2024.1(44)-45-57.

29. Лугова Т. А. Серйозні ігри у підготовці фахівців за спеціальністю «інформаційна, бібліотечна та архівна справа». *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету».* 2022. № 13. С. 32–52. DOI: 10.28925/2414-0325.2022.133.

30. Лугова Т. А. Журналістська освіта на основі серйозних ігор. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету».* 2021. № 11. С. 92–105. DOI: 10.28925/2414-0325.2021.118.