

**Научная статья**

<https://doi.org/10.24412/2220-2404-2026-5-32>

УДК 316



**Attribution**

cc by

**ЭВОЛЮЦИЯ МЕХАНИЗМОВ ОРГАНИЗАЦИИ  
ДЕЦЕНТРАЛИЗОВАННЫХ ИГРОВЫХ СООБЩЕСТВ: ОТ ГИЛЬДИЙ К DAO**

**Плотников В.В.**

Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова

**Аннотация.** В статье с позиции социологии управления рассматривается эволюция игровых сообществ от традиционных гильдий в онлайн-играх к децентрализованным автономным организациям (DAO) на базе блокчейна, с акцентом на их потенциал как прототипов посткапиталистических организаций. Игровые гильдии в массовых онлайн-играх формируются как самоуправляемые цифровые сообщества со своей культурой, ролевой структурой и практиками коллективного участия. Появление DAO приносит в эту сферу новые механизмы горизонтального управления и распределенной экономики, позволяя участникам напрямую участвовать в принятии решений и совместно распоряжении ресурсами. С опорой на междисциплинарные подходы – социологию цифровых сообществ, теорию организации, теорию игры, политическую экономию цифровых форм и культурную антропологию – проведен теоретический анализ, показывающий, что практики игрового сотрудничества могут служить протоформами альтернативных экономических отношений, основанных на коллективизме и общем достоянии. В качестве концептуальной рамки привлекаются идеи марксистского посткапитализма (включая концепции «общего» и «множества» у Хардта и Негри), теория сборки (ассамбляжа) Ж. Делеза и Ф. Гваттари, а также институциональные перспективы (например, принципы самоуправления общин Э. Остром).

**Ключевые слова:** игровые сообщества, децентрализованные автономные организации, посткапитализм, цифровая культура.

**Финансирование:** инициативная работа.

Original article

**THE EVOLUTION OF DECENTRALIZED  
GAMING COMMUNITY ORGANIZING MECHANISMS: FROM GUILDS TO DAOS**

**Vladimir V. Plotnikov**

Plekhanov Russian University of Economics

**Abstract.** From Guilds to DAOs: Decentralized Gaming Communities as Prototypes of Post-Capitalist Organizations. This article examines the evolution of gaming communities from traditional online game guilds to Decentralized Autonomous Organizations (DAOs) based on blockchain, focusing on their potential as prototypes of post-capitalist organizations. Guilds in mass multiplayer online games emerge as self-governing digital communities with distinct cultures, role structures, and collective practices. The advent of DAOs introduces new mechanisms of horizontal governance and distributed economics into this realm, enabling participants to directly partake in decision-making and joint management of resources. Drawing on interdisciplinary approaches—sociology of digital communities, organization theory, play theory, political economy of digital forms, and cultural anthropology—the article provides a theoretical analysis suggesting that practices of ludic (playful) cooperation can serve as proto-forms of alternative economic relations grounded in collectivism and the commons. The conceptual framework integrates ideas from Marxist post-capitalism (including Hardt and Negri’s notions of the Common and the Multitude), Deleuze and Guattari’s assemblage theory, as well as institutionalist perspectives (e.g., E. Ostrom’s principles of community self-governance).

**Keywords:** gaming communities, Decentralized Autonomous Organizations, postcapitalism, digital culture.

**Funding:** Independent work.

**Введение.**

В цифровую эпоху онлайн-игры стали не только развлечением, но и средой формирования сложных социальных сообществ [6]. Одним из ярких примеров являются игровые гильдии в массовых многопользовательских играх, которые возникают стихийно и самоорганизуются для достижения коллективных целей. Такие сообщества вырабатывают собственные правила, роли и культуру совместного взаимодействия – по сути, выполняя в виртуальном мире

роль небольших институций. В последние годы развитие технологий (прежде всего блокчейна) привело к появлению децентрализованных автономных организаций (DAO), предоставив игровым сообществам новые инструменты горизонтального управления и совместного распоряжения цифровыми ресурсами [7]. Отсюда вопрос: Могут ли децентрализованные игровые сообщества служить прототипами посткапиталистических организационных форм?

**Материалы и методы.**

В статье предпринят теоретический анализ, опирающийся на междисциплинарные подходы – от социологии цифровых сообществ до теории игры и политической экономии – и вовлекающий концепции Маркса (посткапитализм), Хардта и Негри («множество» и «общее»), Делеза (ассамбляж) и Э. Остром (самоуправление общин). Основной дисциплинарный лейтмотив: социология управления.

#### **Обсуждение. Результаты.**

Онлайн-гильдии выполняют функцию ядра социальной жизни виртуального мира. Внутри ММО-пространства они образуют тесные социальные сети, обеспечивая участникам чувство принадлежности и поддержку [1]. Участники гильдии добровольно координируют свои действия ради общих игровых целей (прохождение сложных миссий, коллективные сражения и т.п.), вырабатывая роли и правила сотрудничества. В гильдиях обычно выделяются неформальные лидеры или офицеры, которые организуют командную работу, а опытные игроки наставляют новичков [4].

Со временем формируется уникальная культура сообщества – собственные нормы общения, традиции и внутренние механизмы разрешения конфликтов. Ценность участия определяется не материальной выгодой, а социальным капиталом – доверием, взаимопомощью, обменом знаниями. Фактически гильдия представляет собой самоорганизующуюся малую группу, во многом действующую по принципам общинной экономики (например, обмен ресурсами и помощь происходят на некоммерческой основе).

Такие игровые сообщества демонстрируют способность людей стихийно создавать эффективные институциональные структуры без внешнего принуждения – черта, привлекающая внимание исследователей как возможный прообраз альтернативных форм организации.

Концепция децентрализованной автономной организации (DAO) возникла в блокчейн-сообществе около 2015–2016 годов и означает организацию, правила управления которой зафиксированы в виде программного кода на блокчейне. DAO функционирует без централизованного руководства: решения принимаются самими участниками посредством голосования токенодержателей, а ключевые операции выполняются смарт-контрактами [1]. Такая модель обеспечивает горизонтальную структуру управления и прозрачность всех действий.

Показательно, что одними из первых примеров DAO стали проекты, напоминающие игровые сообщества. Например, Yield Guild Games (YGG) – DAO-гильдия, где сообщество игроков коллективно инвестирует в игровые NFT-активы и делит полученный доход по условиям смарт-контрактов.

В DAO подобного типа традиционные механизмы гильдии (совместное владение ресурсами, участие в решениях) подкреплены технологически, вместо доверия к лидеру используется прозрачный код, управляющий общей казной, а голос каждого участ-

ника учитывается напрямую. Эксперты отмечают, что по своей культуре, такие организации одновременно напоминают гибкие геймерские кланы и международные корпорации [2].

Сторонники DAO полагают, что распространение этой формы изменит методы управления сообществами и даже «перестроит общественный уклад» в целом. Уже сегодня существуют тысячи DAO разного профиля – от инвестиционных фондов до фан-клубов – и их число растет, закрепляя новую парадигму цифровой самоорганизации.

Идеи посткапитализма позволяют по-новому взглянуть на описанные явления. По мнению М. Хардта и А. Негри, в недрах современного информационного капитализма формируется «множество» – сеть сотрудничающих индивидов, совместно создающих «общее» (знания, контент), которое служит основой для будущего посткапиталистического строя [3].

Игровые сообщества и DAO можно интерпретировать как часть такого «общего» – они производят коллективные нематериальные ценности и управляют ими совместно, противопоставляя их логике частной собственности.

Дайер-Уайтфорд и де Пойтер, развивая подход Хардта и Негри к медиа, ввели понятие «игры множества», обозначающее игровые практики, предлагающие альтернативную модель производства и обмена взамен империалистической парадигмы [1]. Их анализ видеоигр указывает, что «игры империи» (репрезентирующие капиталистические и иерархические отношения) могут быть преодолены посредством «игр множества» – экспериментальных игровых миров, где во главу угла ставятся творчество и сотрудничество, а не покорение и прибыль.

Применительно к нашим реалиям, когда сообщество игроков через DAO контролирует собственные платформы и ресурсы, можно говорить о зарождении реальной «экономики множества» – коллективного управления производством в цифровом пространстве.

Существует также концепт, описывающий новые тренды, – это «общинное (peer-to-peer) производство», представляющее собой зарождающийся способ производства, способный со временем вытеснить капитализм [2]. Речь идет об экономике, основанной на общих цифровых ресурсах и участии равных (open-source проекты, совместное творчество), где извлекающие, частнособственнические отношения заменяются кооперативными и генерирующими общее благо. DAO нередко рассматриваются именно в русле таких инициатив (хотя у большинства из них пока присутствует рыночная мотивация, их организационная форма – горизонтальное сетевое управление – радикально отличается от традиционных иерархий).

Принципиально важно, что в DAO прибыль (если она есть) распределяется среди участников, а не извлекается внешними владельцами. Тем самым реализуется идеал ассоциации, где производители одновременно являются управленцами и бенефициарами,

что переключается с раннесоциалистическими утопиями об устранении отчуждения труда. Наконец, полезную перспективу предлагает институциональный анализ.

Классические работы Э. Остром показали, что сообщества способны эффективно и самостоятельно управлять общими ресурсами, разрабатывая свои правила без принуждения извне [5].

#### Заключение.

Децентрализованные игровые сообщества обладают основными признаками, характерными для

посткапиталистических организаций. Наиболее значимыми являются горизонтальность, коллективное владение ресурсами и внутренняя мотивация. В этих, своего рода, социальных лабораториях в полной мере реализуются опосредованные цифровыми технологиями принципы самоуправления для достижения «общего блага». Такого рода организации, по характеру, представляют собой классические формы гильдии, однако, с упрощенными формами коммуникации и ускоренными моделями социального взаимодействия.

#### Конфликт интересов

Не указан.

#### Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

#### Список источников:

1. Dyer-Witheford N., de Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2009.
2. Gerhardt H. *Interview with Michel Bauwens: A Commons-Based Peer-to-Peer Path to Post-Capitalism*. // *Antipode*, 52(3), 2020, p. 804-814.
3. Hardt M., Negri A. *Commonwealth*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2009.
4. Lee H. J. et al. *Communication, Opponents, and Clan Performance in Online Games: A Social Network Approach*. // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2013, 16(11): 820-827.
5. Ostrom E. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1990.
6. Мараховский Д. О. Изучение видеоигр: современные исследования и подходы, перспективы и ограничения // *Теория и практика общественного развития*. 2025. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-videoigr-sovremennye-issledovaniya-i-podhody-perspektivy-i-ogranicheniya> (дата обращения: 09.01.2026). DOI: 10.24158/tipor.2025.7.12 EDN: QONSCI
7. Смоликова Т. М. Блокчейн-революция в играх: формирование новой культуры цифрового взаимодействия // *Sciences of Europe*. 2024. №145. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/blokcheyn-revolyuetsiya-v-igrakh-formirovanie-novoy-kultury-tsifrovogo-vzaimodeystviya> (дата обращения: 13.01.2026). DOI: 10.5281/zenodo.12909460 EDN: AKKZUN

#### References:

1. Dyer-Witheford N., de Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2009.
2. Gerhardt H. *Interview with Michel Bauwens: A Commons-Based Peer-to-Peer Path to Post-Capitalism*. // *Antipode*, 52(3), 2020, p. 804-814.
3. Hardt M., Negri A. *Commonwealth*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2009.
4. Lee H. J. et al. *Communication, Opponents, and Clan Performance in Online Games: A Social Network Approach*. // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2013, 16(11): 820-827.
5. Ostrom E. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1990.
6. Marakhovsky D. O. *Studying video games: modern research and approaches, prospects and limitations* // *Theory and practice of social development*. 2025. No. 7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-videoigr-sovremennye-issledovaniya-i-podhody-perspektivy-i-ogranicheniya> (date of request: 09.01.2026). DOI: 10.24158/tipor.2025.7.12 EDN: QONSCI
7. Smolikova T. M. *The blockchain revolution in games: the formation of a new culture of digital interaction* // *Sciences of Europe*. 2024. №145. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/blokcheyn-revolyuetsiya-v-igrakh-formirovanie-novoy-kultury-tsifrovogo-vzaimodeystviya> (date of request: 01/13/2026). DOI: 10.5281/zenodo.12909460 EDN: AKKZUN

#### Информация об авторе:

**Плотников Владимир Валериевич**, доктор социологических наук, кандидат философских наук, доцент, профессор кафедры государственного и муниципального управления, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, ORCID: 0000-0002-2130-7357, E-mail: [inkognito13@inbox.ru](mailto:inkognito13@inbox.ru)

**Vladimir V. Plotnikov**, Doctor of Sociology, Candidate of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of State and Municipal Administration, Plekhanov Russian University of Economics

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 06.03.2026;  
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 29.04.2026;  
Принята к публикации / Accepted for publication 20.05.2026.  
Автором окончательный вариант рукописи одобрен.