

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i3/249>

Социальные особенности симуляции города, жилища и соседских отношений в серии компьютерных игр «The Sims»

Д.Б. Литвинцев

Новосибирский государственный технический университет, Россия

denlitv@inbox.ru

Аннотация. С развитием информационного общества в последние пару десятков лет видеоигры для персональных компьютеров и приставок, а также мобильные игры для смартфонов и планшетов прочно вошли в жизнь большинства людей. Степень реализма и широта возможностей в отдельных игровых жанрах достигли высокого уровня технического исполнения. В первую очередь это, конечно, относится к симуляторам жизни, самым известным и популярным из которых является серия игр «The Sims» — за 20 лет было продано более 200 млн копий. На сегодняшний день игры серии являются объектом исследований российских и зарубежных ученых и посвящены вопросам развития иноязычных лексических навыков в ходе игры, проблемам социальных интеракций и практик, применению средств игры для визуализации объектов архитектуры и других. В статье представлены результаты эмпирического исследования социальных особенностей симуляции города, жилища и соседских отношений в трех последних играх серии, проведенного путем контент-анализа сообщений на крупнейшем российском форуме, посвященном серии игр «The Sims». Проведено сравнение особенностей игровой симуляции с реальными условиями проживания людей в загородных жилых домах и многоквартирных домах в мегаполисе. Выявлено существование в мире игры реальных соседских практик, социальных институтов, жилищного неравенства и ограничений жизни в мегаполисе. Отмечено существование изоморфизма, взаимопроникновения реальных жилищных практик и виртуального мира серии игр «The Sims».

Ключевые слова: жилищная социология, жилище, жилой дом, многоквартирный дом, соседство, компьютерная игра, социальная симуляция, симулятор жизни, The Sims

С процессом становления информационного общества, выражающегося в том числе в развитии информационно-телекоммуникационных, компьютерных и VR-технологий (технологий виртуальной реальности), в жизнь людей вместе с персональными компьютерами, игровыми приставками и различными гаджетами вошли и компьютерные игры (видеоигры), которые на сегодняшний день представлены широкой палитрой жанров, среди которых различные сетевые и однопользовательские стратегии, командные тактические шутеры, ролевые игры и, конечно же, всевозможные симуляторы. Как отмечает Прокудин Д.Е., через компьютерные игры в пространство досуга человека вторглись глобальные процессы информатизации [8, с. 30].

Современный человек постепенно превращается в «человека играющего» (англ. «homo ludens») [1, с. 27], который зачастую вольно или невольно становится частью субкультуры геймеров.

Рассуждая о ценностях геймера, Баева Л.В. указывает, что компьютерная игра сама по себе представляет ценность как «мир виртуальных возможностей и форм самопрезентации». Наравне с этим для геймеров ценностями являются игровая социализация и коммуникация, свобода, удовольствие, а также лидерство, состязательность и соперничество [1, с. 31–33]. Представляется, что именно компьютерные симуляторы, в которых находят отражение все вышеперечисленные ценности, предоставляют игрокам максимальный набор возможностей и альтернатив.

Серия игр «The Sims» — это симулятор жизни, представитель достаточно уникального и крайне редкого жанра в индустрии компьютерных игр. Впервые игра была представлена на рынке в 2000 г. для персональных компьютеров и позднее для игровых приставок (Xbox, PlayStation 2 и др.). Создателем серии является Райт У.Р. — американский разработчик и дизайнер компьютерных игр в жанре симуляции, первой из которых был градостроительный симулятор «SimCity», вышедший на рынок в 1989 г. Однако разработке «The Sims» предшествовал не только «SimCity», но и планетарный симулятор «SimEarth: The Living Planet» (1990 г.) и симулятор муравейника «SimAnt: The Electronic Ant Colony!» (1991 г.). И если Ж. Бодрийяр предрек начало эпохи гиперреальности и симуляции, указывая на то, что земное жилье в виде двухкомнатной квартиры с кухней и душем возведено в ранг космической ценности [3, с. 167], то начало эпохи социальной симуляции в компьютерных играх ознаменовал выход именно «The Sims».

На сегодняшний день серия игр «The Sims» издается Electronic Arts и насчитывает 4 части, переведенные более чем на 20 языков мира, и более 75 дополнений и каталогов (вещей, предметов интерьера и т.п.) для каждой из них. В 2020 г. серии игр «The Sims» исполнилось 20 лет — за это время игроками было создано более 1,6 млрд игровых персонажей и 575 млн виртуальных семей, состоялось 37 млн виртуальных свадеб, родилось 173 тысячи детей [15]. Многочисленные печатные и сетевые СМИ осветили данное событие, а Washington Post назвала серию игр «The Sims» одной из самых успешных когда-либо существовавших франшиз — за 20 лет было продано более 200 млн копий игр серии, последняя из которых «The Sims 4» за 6 лет достигла отметки в 20 млн уникальных игроков по всему миру [11].

Самойлова Е.О. и Шаев Ю.М. подчеркивают, что в «The Sims» «игрок сам конструирует свое игровое пространство и персонажей», а потому пространственная структура виртуального нарратива представляет собой «Песочницу» (что сами игроки нередко идентифицируют как отдельный игровой жанр) [10, с. 173]. Игровой персонаж в данном случае может рассматриваться как симулякр [3], не имеющий физического оригинала в реальной жизни, как бы игрок не стремился скопировать себя, свою семью или друзей посредством игрового редактора персонажей.

Игры серии «The Sims» на сегодняшний день являются объектом нередко междисциплинарных исследований представителей различных отраслей науки и посвящены вопросам развития иноязычных лексических навыков в ходе игры [4, 7], проблемам социальных интеракций и практик (в том числе в ходе образовательного процесса) [2, 13, 14], применению средств игры для визуализации объектов архитектуры [5, 12] и других. Как отмечают исследователи дискурса компьютерной игры «The Sims! Русакова О.Ф. и Преображенская А.С., «компьютерная игра — один из самых эффективных способов глубокого погружения человека в виртуальную реальность» [9, с. 85], и это утверждение более чем соответствует играм в жанре симуляции жизни.

В серии игр «The Sims» «игрок управляет жизнями разнообразных персонажей — симами, думает об их благополучии, совершенствует навыки, укрепляет межличностные отношения с другими персонажами, следит за их карьерным ростом, обустроивает их дом» [6, с. 51]. В классическом для компьютерной игры смысле в «The Sims» нет конца, и только смерть игрового персонажа, как и в реальной жизни для человека, заканчивает виртуальное приключение (если конечно игрок не отключил эту возможность — не зря «The Sims» нередко характеризуют как симулятор Бога). При этом исследователи отмечают, что в играх серии «The Sims» отсутствует сюжет как таковой [6, 10], что характерно для жанра симуляции жизни. Игрок сам ставит перед собой краткосрочные и долгосрочные цели и достигает их, руководствуясь физиологическими,

социально-экономическими и другими потребностями и желаниями управляемых игровых персонажей, которые запрограммированы разработчиками.

Идеи серии игр «The Sims» уже нашли свое отражение не только в литературе, но и в кинематографе — наиболее известным на сегодняшний день является фантастический фильм «Геймер» (англ. «Gamer»), вышедший на экраны в 2009 г., где в реальной жизни люди за деньги или в качестве отработки наказания за преступление участвуют в своего рода реалити-шоу, где ими управляют игроки, оказавшиеся более успешные в финансовом плане. В 2020 г. был представлен сериал «Загрузка» (англ. «Upload»), создатели которого пошли дальше в своих фантазиях — виртуальный мир аналогичный миру «The Sims» стал цифровым загробным миром, условия существования в котором зависят от финансовых возможностей умершего человека или его семьи.

Особый интерес для жилищной социологии представляет такой аспект игр серии «The Sims», как непосредственно проживание игровых персонажей в жилом доме или городской квартире. Архитектурно жилые дома разной этажности, безусловно, представлены в большинстве жанров компьютерных игр от военных стратегий до сетевых боевиков, однако возможность именно проживания в них в полной мере была реализована разработчиками, пожалуй, только в серии игр «The Sims». Жилище в игре предоставляет достаточно широкий набор взаимодействий с членами семьи, домашними животными, соседями и т.п. Игровой персонаж может работать на дому или заниматься уборкой квартиры, а сам игрок может провести своеобразный ремонт жилища — заменить обои, обновить мебель или даже осуществить перепланировку комнат.

Целесообразно отметить, что в самой первой игре «The Sims», которую разработчики позиционировали как *people simulator* (рис. 1) — симулятор людей, возможность проживания в многоквартирном доме отсутствовала. Игрок мог выбрать только готовый одно- или двухэтажный жилой дом или построить его, а в дальнейшем обустроить. Остается под вопросом, связано ли это было с определенными программными ограничениями самой игры или же отсутствием интереса со стороны игроков в симуляции проживания в квартире на тот момент времени. Тем не менее, в 2016 г. игра была удостоена почетного места во Всемирном зале славы видеоигр (англ. *World Video Game Hall of Fame*).

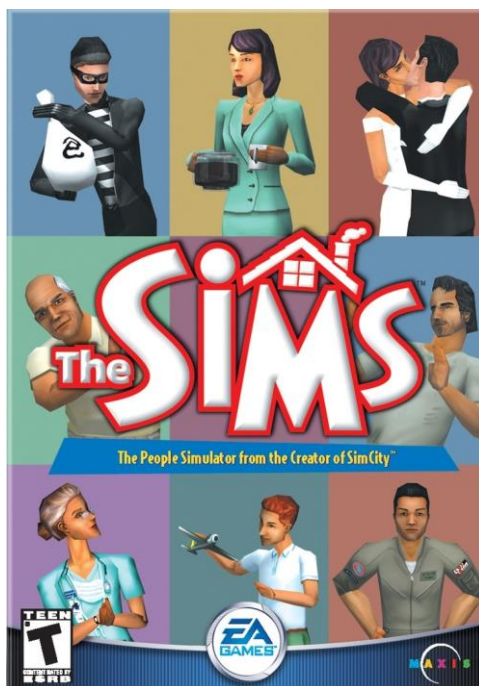


Рис. 1. Обложка игры «The Sims»

Изначально не было возможности поселиться в квартире и во второй части игры «The Sims», которая вышла в 2004 г. И только в 2008 г. такая возможность появилась с выходом последнего дополнения «The Sims 2 Переезд в квартиру» (англ. «The Sims 2 Apartment Life»)

(рис. 2). Особенностью проживания в многоквартирном доме (дуプレксы, таунхаусы, дома средней этажности) в «The Sims 2» является тот факт, что игрок получает квартиру не в собственность приобретая ее, а в аренду у домовладельца. Как и в реальной жизни, арендодатель периодически навещает игрока с целью убедиться, что с квартирой все в порядке. Кроме того, дополнение привнесло в игру и возможность взаимодействия с соседями по дому — с ними можно общаться, ходить и приглашать в гости, а также попросить посидеть с ребенком, если игровому персонажу требуется уехать из дома на какое-то время. Также появилась возможность проведения соседских вечеринок на квартире.



Рис. 2. Обложка игры «The Sims 2 Переезд в квартиру»

Подобное представление соседства в многоквартирном доме в «The Sims 2» в полной мере отражает реальные соседские практики в небольших домах, где жители хорошо знают друг друга и уровень соседства достаточно высок. Отдельно целесообразно отметить возможность проживания в квартире с компаньоном — совместная аренда жилья с целью разделения расходов на жилищно-коммунальные услуги популярна в различных странах мира, например, у студентов, которые приехали на учебу. Введение возможности выбрать многоквартирный дом для проживания в «The Sims 2» фактически перевело социальную симуляцию в игре на новый уровень, особенностью которого стало, как и в реальной жизни, противопоставление городской и загородной жизни, маленькой квартиры в городской высотке и просторного жилого дома.

В целях дальнейшего исследования социальных особенностей симуляции города, жилища и соседских отношений в серии игр «The Sims» был проведен контент-анализ сообщений игроков на крупнейшем российском форуме, посвященном компьютерной игре «The Sims» — The Sims Creative Club (<https://thesims.cc/>), который насчитывал по состоянию на 11 апреля 2020 г. 3435709 сообщений в 13465 тысячах тем, и членами которого являлись 308303 пользователей. Объектом анализа стали непосредственно сообщения пользователей форума в темах, посвященных проживанию в квартирах: тема «Жизнь в квартирах» (168 сообщений) в разделе форума «The Sims 2 Apartment Life — Переезд в квартиру»; тема «Квартиры» (984 сообщения) в разделе форума «The Sims 3 В сумерках / TS3 Late Night»; тема «Всё о квартирах» (206 сообщений) в разделе форума «The Sims 4 Жизнь в городе / TS4 City Living».

При переезде в съемную квартиру в «The Sims 2» игроки неизбежно сталкиваются со всеми плюсами и минусами жизни, как и в реальном многоквартирном доме (рис. 3). К плюсам проживания в квартире, с одной стороны, можно отнести активную социальную жизнь и общение с соседями: *«Вот лично я живу в квартире, у меня почти все соседи в друзьях, кстати один из них*

мне предложил скидку на мебель.», «А мне понравилось жить в квартирах. Мне попались очень добрые и хорошие соседи. Хозяин неплохой» (здесь и далее курсивом выделены цитаты игроков с форума — прим. автора). С другой стороны, фактор соседства не во всех случаях сказывается положительно: *«Очень понравилась жизнь в квартире. Вот только соседи мне там шумные попались.»*, *«Один раз поселила симов в квартиру. И была разочарована. Нам попались очень шумные соседи, которые постоянно по ночам включали музыку. Нам ещё места не хватало, а расширится возможности не было. Я расстроилась и в квартиры не заселяю симов».*



Рис. 3. Многоквартирный дом из дополнения «Переезд в квартиру» к игре «The Sims 2»

Жилищный вопрос не только в реальной жизни, но и в компьютерной игре «The Sims 2» сопряжен с финансовым: *«Когда я играла в симс 2, то селила своих симов в квартиры поначалу, чтобы они в них сначала пожили, накопили бы на дом, и потом уже переезжали.»*, *«Ну в принципе в начале жизни сима когда денег ещё нет можно приобрести и такое жилище. Но когда накопится состояние можно переехать».* Таким образом, игроки рассматривают виртуальную квартиру как временное жилище до момента накопления средств на загородный дом.

Отсутствие возможности расширения квартиры в «The Sims 2» — пожалуй наиболее существенный минус при увеличении семьи и появлении детей: *«Нравится жить в квартирках, но только когда семьи маленькие»*, *«Не люблю жить в квартирах. Места очень мало! Особенно если большая семья. Если деньги есть сразу съезжаю».* Подобная особенность в полной мере отражает жилищную мобильность семей в реальном мире. Кроме того, с целью достижения реалистичности симуляции разработчики «The Sims 2» ограничили возможность самовольно проводить реконструкцию и перепланировки (что в России, например, делается по решению общего собрания собственников помещений в многоквартирном доме): *«Хочется поменять внешний фасад или садик обустроить, качели поставить. а делать этого нельзя».* Подобное ограничение свободы действий не является игровой условностью — это своего рода плата за реализм в виртуальном мире игры.

Благоустройство и комфортность проживания в квартире по сравнению с жилым домом в «The Sims 2» также, как и в реальной жизни, вызывает немало споров: *«Квартиры мне нравятся, правда использую их редко, свои отдельные дома намного комфортней.»*, *«Мне больше в квартирах нравится, особенно там, где есть детская площадка и стоянка для машин».* Проблема стоянки машин в «The Sims 2» выглядит достаточно правдоподобно — в домах, где стоянка не предусмотрена, игрок даже не сможет приобрести машину или переехать со своей. В этом случае вопрос решается приобретением гаража: *«Все зависит от квартиры, которую вы снимаете. Если у вас есть гараж, то можете покупать машину и пользоваться».*

Вопрос домашнего уюта в «The Sims 2» остается открытым в виду его максимальной субъективности: «А мне быстро надоело в квартире жить, неуютно мне там.», «Выгоднее сразу покупать дом, но мне интереснее жить в тесной уютной квартирке.», «Больше предпочитаю большие уютные домики, что бы могла поместится вся большая дружная семья». В этом смысле понятие уюта в виртуальном жилище сопряжено непосредственно с его размерами, который по-разному играет роль для тех или иных игроков. Если рассуждать в духе Ж. Бодрийера, то представляется, что все-таки не сами размеры, а домашняя обстановка, вещи и предметы, которые занимают значительную часть пространства как виртуального, так и реального жилища, играют большую роль.

В 2009 г. вышла «The Sims 3», которая, однако, изначально опять не предоставляла игроку возможности поселиться в квартире. С выходом в 2010 г. третьего дополнения «The Sims 3 В сумерках» (англ. «The Sims 3 Late Night») (рис. 4) такая возможность появилась, но в несколько ограниченном виде — игрок мог поселиться либо в маленькой дешевой квартире, либо в дорогом пентхаусе, расположенном на последнем этаже высотного многоквартирного дома. Конечно же, из пентхауса открывается прекрасный вид на город и окрестности (рис. 5) — эта одна из главных причин, почему подобные квартиры в реальных многоквартирных домах по праву считаются самыми дорогими. Подобное нововведение в «The Sims 3» добавило реалистичности симуляции — фактически в игре проявилось современное жилищное неравенство в мегаполисах, характеризующееся недоступностью для большинства горожан просторных квартир на верхних этажах небоскребов. При этом уровень соседства в таких домах достаточно низкий, что и было представлено в игре — о существовании своих соседей игрок в первую очередь узнает по секционным почтовым ящикам, расположенным в холле на первом этаже дома, и кнопках на панели домофона.

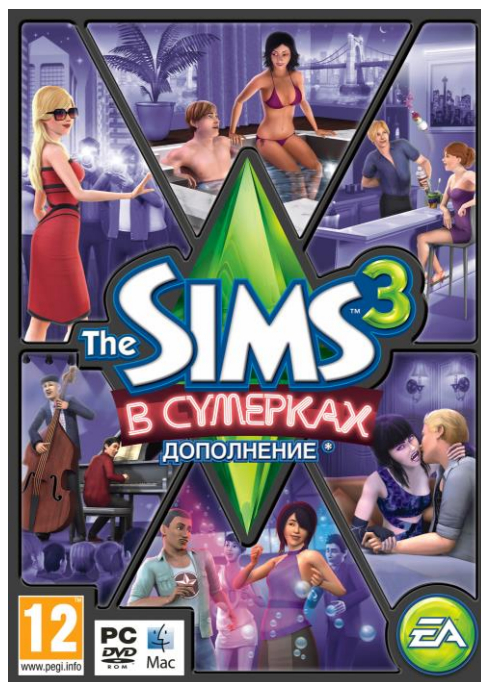


Рис. 4. Обложка игры «The Sims 3 В сумерках»

Отсутствие частых контактов с соседями в высотках в «The Sims 3», как и в реальной жизни, по-разному оценивается игроками: «Соседи — это одно из главных достоинств квартир. Жить одному в небоскребе — это скучно и страшно.», «А я из-за соседей не очень-то и расстраиваюсь. Даже наоборот — рада что их нет. А то шумят, дверями хлопают, а потом вообще придут и обворуют». Низкий уровень соседства неизбежно сопровождает проживание в высотном многоквартирном доме как в условиях симуляции, так и в реальной жизни, где люди в лучшем случае знакомы только с соседями по площадке. Недостатком симуляции жизни в арендованной квартире в высотке в игре «The Sims 3», пожалуй, можно назвать отсутствие как

такового взаимодействия в лифте, где чаще всего и должны пересекаться жители со своими соседями с разных этажей дома. В то же время далеко не все жители готовы к соседской беседе в лифте — для них это просто продолжение дороги домой, которая из горизонтальной плоскости городских улиц перешла в вертикальную.

Проблема доступности квартир сохраняется и в «The Sims 3» — просторные пентхаусы стоят очень дорого и их могут позволить себе далеко не все игроки: *«Выбор слишком уж ограничен. Да и размеры с планировкой удручающие.»*, *«Мне понравилось наличие квартир в игре. Они добавляют реалистичности в симулятор жизни, но слишком уж они маленькие.»*, *«Ну прям как в реальной жизни. У меня трехкомнатная квартира, но она наверно еще даже меньше, чем у симов, поэтому мне наверно и привычно.»* В большинстве своем квартира по-прежнему рассматривается как начальный вариант с целью последующего переезда в жилой дом (*«Для начала игры — самое то. Чтобы хорошо обставить хороший дом, хорошие деньги нужны, на стартовый капитал это не реально. А вот с квартирой вполне.»*), *«Квартиры стоят значительно дешевле домов. Хотя в жизни точно так же. Все правильно.»*) или наоборот в элитный пентхаус: *«Я тоже поживу в доме, потом в квартире, а потом, когда звездой стану, буду жить в пентхаусе.»*



Рис. 5. Мегполис Бриджпорт из дополнения «В сумерках» к игре «The Sims 3»

Преимущества жизни в городских квартирах в «The Sims 3» также имеет свои недостатки, как и в реальной жизни: *«Семью из 8 человек в них точно не впихнуть и дом большой негде поставить. Проблема мегполиса.»*, *«Мне нравится, что очень реалистично покупать там квартиру. Сегодня ты можешь купить, а завтра она будет занята. Город живёт.»* Кроме того, в «The Sims 3» впервые появляется упоминание об ассоциации домовладельцев — аналоге товарищества собственников жилья в России: *«Так же порадовалась надписи “Запрещено ассоциацией владельцев дома” при попытке снести стенку соседа.»* Таким образом, начинают проявляться социальные институты в игровой симуляции жизни в многоквартирных домах.

По сложившейся традиции возможность жить в квартире отсутствовала и в «The Sims 4», вышедшей в 2014 г. Только спустя два года, в 2016 г. с выходом третьего дополнения «The Sims 4 Жизнь в городе» (англ. *«The Sims 4 City Living»*) (рис. 6) разработчиками была реализована такая возможность. В данном дополнении была введена дифференциация квартир не только по стоимости, но и уровню комфортности проживания — шумные соседи, крысы и тараканы, постоянные поломки сантехники и неисправная электропроводка теперь более характерны для дешевого жилья. Помимо обычных квартир стали доступны и дорогие многоуровневые

апартаменты. Появилась возможность оставить своим знакомым ключи от квартиры, а также произвести ее перепланировку путем переноса не несущих стен.

Более широкая дифференциация квартир по стоимости в «The Sims 4» позволила игрокам выбирать жилье, доступное практически для семьи с любым достатком, и в то же время при желании стремиться переехать в более дорогие апартаменты: *«Стоимость квартир на удивление низкая — даже самые бедные симы могут спокойно заселяться и у них еще останутся деньги. Это я имею в виду квартиры — не пентхаусы, а обычные.»*, *«Нельзя снять квартиру, стоимость обстановки которой превышает бюджет сима. Хитро, то есть ограничения все-таки имеются, и нищевод пентхаус снять не сможет»*. Таким образом, социальное неравенство все ярче проявляется в играх серии, отражающееся на симуляции жилищных условий.



Рис. 6. Обложка игры «The Sims 4 Жизнь в городе»

Дешевое жилье в «The Sims 4» зачастую низкого качества, что характерно и для реальной жизни: *«В моей грязной квартире на второй день вырубил свет. Крысы не дают спать и будят! Не убираемый бардак и равнодушие арендодателя. Что-то мне самой противно в такой квартире жить.»*, *«Квартира требует ремонта, проклятая и мерзкая. Все время текут трубы, в квартире мерзкая сырость. Мыши и тараканы тут же»*. Степень симуляции жилищного неравенства в «The Sims 4» вышла на новый уровень и вынуждает игроков постоянно подниматься по социальной лестнице с целью улучшения жилищных условий.

В «The Sims 4» соседи снова начали играть определенную роль в симуляции жизни — они, например, могут громко слушать музыку по ночам и мешать спать. В подъездах появились информационные доски с объявлениями и сообщениями от жильцов, что характерно, например, и для российских многоэтажек. Жизнь в многоквартирном доме стала сопряжена с жизнью в мегаполисе. Симуляция жизни в квартире, таким образом, в «The Sims 4» достигла очень высокого уровня реализма, который в то же время, очевидно, не является пределом для разработчиков.

Вопрос соседства в «The Sims 4» фактически выведен на новый уровень (местами несколько спорный и противоречивый), что отмечают и сами игроки: *«Нравится, что соседи у почтовых ящиков ходят, проверяют и мусор время от времени выкидывают. Реалистично в общем.»*, *«Нравится то, как реализован контакт с соседями, они постоянно в гости приходят. Правда одна соседка начинает меня уже немного раздражать. Но с другой стороны это все как раз очень реалистично. У всех бывают такие странные соседи. Не нравится — переезжай в*

спокойный пригород». Социальные аспекты соседства продолжают сосуществовать с извечным спором о том, где лучше жить — в городской квартире или загородном доме.

Реалистичности проживания в городской квартире в «The Sims 4» добавляет и наличие балконов, с которых открывается вид на город: *«Еще в списке восторга по поводу квартир — это балконы! Да, в районе с невысокими кирпичными домами есть квартира с обалденным уютным длинным балконом. Вид настолько реалистичный, словно кадр из фильма»*. Хотя вид и просто из окон также неплохо проработан разработчиками: *«Вид из окон на город просто шикарный.»*, *«Больше всего нравятся пентхаусы – по сути тот же дом, но с потрясающим видом на город и лифтом»* (рис. 7). Таким образом, городская архитектура начинает играть все большую роль уже не в виртуальной жизни игрового персонажа, а для эстетического удовольствия самого игрока, что неудивительно — в реальной жизни квартиры с балконами и лоджиями, витражными окнами до пола также ценятся гораздо выше за счет открывающегося вида на город.



Рис. 7. Пентхаус из дополнения «Жизни в городе» к игре «The Sims 4»

Дискуссия о преимуществах и недостатках жизни в квартирах (в том числе городских) в играх серии «The Sims» — достаточно популярная тема для обсуждения геймерами. В ходе контент-анализа было выявлено не просто сходство в реальных и виртуальных жилищных условиях, но и фактически существование реальных соседских практик, социальных институтов, жилищного неравенства, ограничений жизни в мегаполисе в виртуальном мире игры. Развитие информационного общества, таким образом, не просто привнесло в жизнь людей такой феномен как компьютерный игры, но и предоставило им возможность вести параллельную, виртуальную жизнь в условиях игровой симуляции, пока еще, конечно, далекой от идеала.

Большинство комментариев геймеров, приведенных вне дискурса «The Sims», было бы практически невозможно соотнести именно с компьютерной игрой — в ходе исследования неоднократно возникало ощущение, что игроки обсуждают свои реально существующие городские квартиры, что характеризует наличие некоего изоморфизма, взаимопроникновения реального мира и виртуального мира игры. Уровень симуляции жизни, достигнутый разработчиками игры, безусловно, не является пределом ни в техническом, ни в социальном плане, что обуславливает необходимость дальнейших междисциплинарных исследований феномена симуляции как в существующих, так и в будущих играх серии «The Sims».

Литература

- [1] Баева Л.В. Мир ценностей геймера: аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. 2014. № 2. С. 27–34.
- [2] Беляев Д.А., Беляева У.П., Богословская Н.А. Социальные программы и практики в видеоигре «The Sims»: философский аспект // Современные исследования социальных проблем. 2019. Т. 11. № 1–3. С. 55–66.
- [3] Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. 240 с.
- [4] Воскресенская Т.А. Методические рекомендации по применению компьютерной игры Sims для развития иноязычных лексических навыков // Интерактивная наука. 2019. № 5 (39). С. 26–28.
- [5] Имамудинова С.Р., Плясунов Н.В., Бачериков И.В. Визуализация средствами компьютерной игры The Sims 3 // Актуальные графические технологии. Выпуск I: Современные и традиционные изобразительные средства в ландшафтном проектировании. / Под ред. Н.В. Плясунова, А.С. Кривоноговой. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2014. С. 144–155.
- [6] Лопатинская Т.Д. Символический опыт смерти в структуре компьютерной игровой среды // Общество: философия, история, культура. 2018. № 4. С. 49–54.
- [7] Малявина С.В., Шестаков В.В. Использование компьютерной игры «The Sims 3» в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку // Молодой ученый. 2014. № 21(80). С. 655–657.
- [8] Прокудин Д.Е. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр // Информационное общество. 2013. № 5. С. 30–35.
- [9] Русакова О.Ф., Преображенская А.С. Дискурс компьютерной игры The Sims // Дискурс-Пи: научно-практический альманах. 2010. № 1–2 (9–10). С. 85–89.
- [10] Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведения. Вопросы теории и практики. 2016. № 2 (64). С. 171–173.
- [11] How The Sims navigated 20 years of change to become one of the most successful franchises ever // The Washington Post. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/02/04/how-sims-navigated-20-years-change-become-one-most-successful-franchises-ever/> (дата обращения 11.04.2020).
- [12] Höhl W. Sim Games, Simulation und Industrielle Anwendungen // Kaiser M. Ringvorlesung Games: Retro-Games, Gamification, Augmented Reality. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V., 2014. P. 80–98.
- [13] Lacasa P., Méndez L., Martínez R. Using Videogames as Educational Tools: Building Bridges Between Commercial and Serious Games // Kankaanranta M., Neittaanmäki P. (eds) Design and Use of Serious Games. Intelligent Systems, Control, and Automation: Science and Engineering. 2009 Vol 37. P. 107–123. DOI: 10.1007/978-1-4020-9496-5_8
- [14] Saleme S.B., Queiroz S.S. Description and classification of virtual social interactions on The Sims game // Ciências & Cognição. 2009. Vol. 14(2). P. 210–224.
- [15] The Sims исполняется 20 лет // Electronic Arts. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-4/news/the-sims-20th-birthday> (дата обращения 11.04.2020).

Social Features of Simulation of the City, Housing and Neighborhood Relations in The Sims Computer Games Series

D.B. Litvintsev

Novosibirsk State Technical University, Russian Federation

Abstract. With the development of the information society, video games for personal computers and consoles, as well as mobile games for smartphones and tablets over the past couple of decades have become a part of the life of most people. The degree of realism and the breadth of possibilities in individual game genres have reached a high level of technical performance. First of all, this of course applies to life simulators, the most famous and popular of which is «The Sims» game series – over 20 million copies have been sold in 20 years. Today, the games in the series are the object of research by Russian and foreign scientists and are devoted to the development of foreign language skills during the game, problems of social interactions and practices, the use of game tools to visualize architectural objects etc. The article presents the results of an empirical study of the social features of the simulation of the city, housing and neighborhood relations in the last three games of the series, carries

out by content analysis of messages on the largest Russian forum dedicated to «The Sims» games series. The comparison of the features of the game simulation with real living conditions of people in suburban residential buildings and apartment building in a metropolis was carried out. The presence in the world of a game of real neighborly practices, social institutions, housing inequality and limitations of life in metropolis was revealed. The existence of isomorphism, the interpenetration of real housing practices and the virtual world of «The Sims» series was noted.

Keywords: housing sociology, dwelling, residential house, multi-apartment building, neighborhood, PC game, social simulation, life simulator, The Sims

References

- [1] Bayeva, L.V. (2014) Mir tsennostey geymera: aksiologicheskiy portret poklonnikov komp'yuternykh [Gamer values world: axiological portrait of computer game fans]. *Informatsionnoye obshchestvo – [Information Society]*. No. 2. P. 27–34.
- [2] Belyayev, D.A., Belyayeva, U.P., Bogoslovskaya, N.A. (2019) Sotsial'nyye programmy i praktiki v videoigre «The Sims»: filosofskiy aspekt [Social Programs and Practices in The Sims Video Game: A Philosophical Aspect] // *Sovremennyye issledovaniya sotsial'nykh problem – [Modern Studies of Social Issues]*. Vol. 11. No. 1–3. P. 55–66.
- [3] Baudrillard, J. *Simulyakry i simulyatsii [Simulacra and Simulations]*. Moscow. Publishing House POSTUM. 240 p.
- [4] Voskresenskaya, T.A. (2019) Metodicheskiye rekomendatsii po primeneniyu komp'yuternoy igry Sims dlya razvitiya inoyazychnykh leksicheskikh navykov [Methodical recommendations on the use of computer game sims for the development of foreign language lexical skills]. *Interaktivnaya nauka – [Interactive Science]*. No. 5 (39). P. 26–28.
- [5] Imamutdinova, S.R., Plyasunov, N.V., Bacherikov, I.V. (2014) Vizualizatsiya sredstvami komp'yuternoy igry The Sims 3 [Visualization by means of the computer game The Sims 3]. // *Aktual'nyye graficheskiye tekhnologii. Vypusk I: Sovremennyye i traditsionnyye izobrazitel'nyye sredstva v landshaftnom proyektirovanii [Actual graphic technology. Issue I: Modern and traditional visual aids in landscape design]*. Saint-Petersburg. Polytechnic University Press. P. 144–155.
- [6] Lopatinskaya, T.D. (2018) Simvolicheskiy opyt smerti v strukture komp'yuternoy igrovoy sredy [The symbolic experience of death in the structure of the computer game environment]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura – [Society: philosophy, history, culture]*. No. 4. P. 49–54.
- [7] Malyavina, S.V., Shestakov, V.V. (2014) Ispol'zovaniye komp'yuternoy igry «The Sims 3» v uchebno-vospitatel'nom protsesse po inostrannomu yazyku [Using the computer game "The Sims 3" in the educational process in a foreign language]. *Molodoy uchenyy – [Young Scientist]*. 2014. № 21(80). С. 655–657.
- [8] Prokudin, D.Ye. (2013) Problemy sotsiokul'turnoy adaptatsii v prostranstve komp'yuternykh igr [Problems of socio-cultural adaptation in the space of computer games]. *Informatsionnoye obshchestvo – [Information Society]*. No. 5. P. 30–35.
- [9] Rusakova, O.F., Preobrazhenskaya, A.S. (2010) Diskurs komp'yuternoy igry The Sims [The discourse of the computer game The Sims]. *Diskurs-Pi: nauchno-prakticheskiy al'manakh – [Discourse-P: Scientific and Practical Almanac]*. No. 1–2 (9–10). P. 85–89.
- [10] SamoiloVA, E.O., Shaev, Yu.M. (2016) Komp'yuternyye igry kak virtual'nyy narrativ [Computer games as virtual narrative]. *Istoricheskiye, filosofskiy, politicheskiye i yuridicheskiye nauki, kul'turologiya i iskusstvovedeniya. Voprosy teorii i praktiki – [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice]*. No. 2 (64). P. 171–173.
- [11] How The Sims navigated 20 years of change to become one of the most successful franchises ever // *The Washington Post*. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/02/04/how-sims-navigated-20-years-change-become-one-most-successful-franchises-ever/> (accessed date: 11/04/2020).
- [12] Höhl, W. (2014) Sim Games, Simulation und Industrielle Anwendungen. In: Kaiser M. Ringvorlesung Games: Retro-Games, Gamification, Augmented Reality. München: Dr. Gabriele Hooffacker / MedienCampus Bayern e.V. P. 80–98.
- [13] Lacasa, P., Méndez, L., Martínez, R. (2009) Using Videogames as Educational Tools: Building Bridges Between Commercial and Serious Games. In: Kankaanranta M., Neittaanmäki P. (eds) *Design and Use of Serious Games. Intelligent Systems, Control, and Automation: Science and Engineering*. Vol 37. P. 107–123. DOI: 10.1007/978-1-4020-9496-5_8
- [14] Saleme, S.B., Queiroz, S.S. (2009) Description and classification of virtual social interactions on The Sims game. *Ciências & Cognição*. Vol. 14 (2). P. 210–224.
- [15] The Sims ispolnyayetsya 20 let [The Sims Turns 20]. Available at: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-4/news/the-sims-20th-birthday> (accessed date: 11/04/2020).