

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/3034-3364-2026-2-17>

УДК 130.2



Attribution

cc by

«THE SIMS» КАК КУЛЬТУРНЫЙ АРТЕФАКТ: ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ И РАЗРЫВЫ
С ТРАДИЦИЕЙ КУКОЛЬНОГО ДОМА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Шитихин В.А.

Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва

Аннотация. Статья посвящена анализу компьютерной игры «The Sims» как культурного артефакта, в котором переосмысливается традиция кукольного дома в цифровой среде. Рассматриваются исторические предпосылки возникновения миниатюрных домов, их переход от аристократического коллекционного объекта к детской игре и дальнейшая трансформация в интерактивную симуляцию повседневности. Особое внимание уделяется игровым механикам, воспроизводящим практики обустройства домашнего пространства, моделирования социальных связей, управления жизненным циклом персонажей и конструирования нарратива. Показано, что «The Sims» сочетает элементы свободы и программной заданности, а также транслирует представления о норме, успехе и семейных ролях. Делается вывод о том, что игра одновременно продолжает и радикально изменяет логику кукольного дома, отражая ценности цифровой эпохи. «The Sims» предлагает игроку утопию контролируемого быта, недостижимую за пределами экрана.

Ключевые слова: The Sims, Симс, кукольный дом, цифровая культура, игровые практики, компьютерные игры, видеоигры, симуляция повседневности.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

«THE SIMS» AS A CULTURAL ARTIFACT: CONTINUITY AND DISCONTINUITY WITH
THE DOLLHOUSE TRADITION IN THE DIGITAL AGE

Vladimir A. Shitikhin

MSU named after. N.P. Ogareva

Abstract. The article analyzes the computer game «The Sims» as a cultural artifact in which the tradition of the dollhouse is reinterpreted within a digital environment. It examines the historical premises behind the emergence of miniature houses, their transition from aristocratic collectible objects to children's toys, and their further transformation into an interactive simulation of everyday life. Particular attention is paid to game mechanics that reproduce the practices of arranging domestic space, modeling social ties, managing the life cycle of characters, and constructing narratives. It is shown that «The Sims» combines elements of freedom and programmed determinacy, while also conveying notions of the norm, success, and family roles. The conclusion is drawn that the game simultaneously continues and radically transforms the logic of the dollhouse, reflecting the values of the digital age. «The Sims» offers the player a utopia of controlled domesticity that is unattainable beyond the screen.

Keywords: The Sims, dollhouse, digital culture, gaming practices, computer games, video games, simulation of everyday life.

Funding: Independent work.

Введение.

Компьютерная игра «The Sims» (далее – «Симс»), созданная Уиллом Райтом и выпущенная компанией Maxis в 2000 году, может быть прочитана как цифровое продолжение многовековой игры в кукольный дом, перенесённой в интерактивную медиасреду. Базовые принципы обращения с миниатюрным пространством и его обитателями здесь воспроизводятся в полном объёме; вычислительные возможности расширяют горизонт конструирования так, что прежняя практика приобретает иной масштаб и иную плотность.

Серия «Симс» давно вошла в поле междисциплинарного интереса. Ученые из разных областей знаний изучают с её помощью различные феномены: от развития навыков владения иностранной лексикой [3, 6] и анализа социальных взаимодействий (включая образовательные практики) [1, 5, 10] до визуализации

архитектурных объектов [4, 9]. Рассмотрение «Симс» сквозь оптику кукольного дома открывает доступ к глубинным механизмам, посредством которых повседневность, домашнее пространство и сеть социальных связей репрезентируются в цифровой среде рубежа XX–XXI веков.

Цель исследования – выявить преемственность и трансформацию традиции кукольного дома в механиках, эстетике и социальных моделях игры «Симс», а также определить её культурные и идеологические смыслы в контексте цифровой эпохи.

Обсуждение.

По наблюдению А.С. Салина, «наиболее пространственными метафорами, с помощью которых описывается виртуальный мир "The Sims" для персонального компьютера, являются метафора Бога и его безвольных творений, метафора кукол и кукловода, а также метафора режиссера и актеров на съемках

мыльной оперы. Все они описывают отношения игрока с персонажами, за которыми он играет, как властные отношения патерналистского типа» [8, с. 161].

Образ кукловода и кукольного домика присутствует, в частности, в журнальных откликах рубежа двухтысячных: «постройте для племени дом по образу своего собственного жилища, импортируйте ваш любимый узор для обоев – и вот у вас в руках свой собственный дом в виде виртуального кукольного домика» (GameStar, январь 2000); «на этот раз в виртуальных кукольных домиках стало скучно» (PC Games, октябрь 2000) [8, с. 161].

Кукольный дом обладает протяжённой биографией, восходящей к европейской аристократической традиции XVI–XVII веков. Изначально миниатюрные жилища предназначались взрослым коллекционерам и выполняли репрезентативную функцию, свидетельствуя о состоятельности владельца [7].

В XVIII–XIX столетиях такие домики постепенно переходят в детский обиход, обретая педагогическое назначение: девочка осваивает через них навыки домоводства и усваивает закреплённые за её полом роли. Миниатюрная постройка работала как образец буржуазного порядка, где каждой вещи отведено своё положение, а расстановка предметов выражает моральные и эстетические нормы времени. Игра с таким пространством давала ребёнку возможность испытывать символическую структуру дома, передвигать мебель, выстраивать вокруг кукол истории и разыгрывать сценарии семейной жизни.

«Симс» наследует эту логику, передавая игроку право выстраивать жильё с нуля: чертить план здания, подбирать отделку, расставлять предметы обстановки. Строительный режим прямо отсылает к опыту обращения с кукольным домиком: стены сдвигаются и убираются, комнаты увеличиваются или сжимаются, предметы интерьера приобретаются соответственно бюджету и вкусу. Жилое пространство, созданное игроком, заселяется виртуальными жителями – симами; их потребности, желания и связи между ними становятся материалом, который игрок наблюдает и которым управляет.

Результаты.

Принципиальная новизна цифровой версии связана со степенью автономии её обитателей. Традиционная кукла полностью подчинена движениям руки и не располагает собственной волей; сим же оснащён зачатками искусственного интеллекта, принимает решения, реагирует на окружение, обнаруживает устойчивые поведенческие паттерны. Положение игрока ближе к положению куратора или режиссёра: он задаёт рамочные условия – профессию, круг знакомств, распорядок дня, – внутри которых персонажи действуют с известной самостоятельностью. Возникает эффект наблюдения за жизнью, обладающей собственной инерцией.

Подобная конфигурация заложена в самой архитектуре программы, где поведение персонажа моделируется через систему потребностей. У каждого сима имеется набор базовых нужд: голод, сон, гигие-

на, общение, развлечение, комфорт; их поддержание обеспечивает благополучие героя. Игровая механика держится на балансировании этих параметров, превращая повседневность в задачу микроменеджмента. Существование редуцируется до набора измеримых показателей, и именно эта редукция делает плотную ткань быта обозримой и поддающейся управлению, открывая контроль над теми сторонами жизни, которые в реальности столь прямому регулированию не подлежат.

Кукольный дом исторически закреплён за приватной, домашней сферой, отделённой от внешнего, публичного мира. Эту дихотомию «Симс» воспроизводит, помещая основное действие в стенах жилища и делая дом ключевой точкой игрового опыта. Архитектура и убранство интерьера здесь не выполняют чисто декоративной роли: качество мебели, размеры помещений, наличие окон и украшений формируют параметр окружающей среды, от которого зависит настроение жильца. Связь пространственной организации и эмоционального состояния, обычно остающаяся имплицитной, получает в игре прямое механическое воплощение.

Декорирование виртуального дома в «Симс» идёт параллельно реальным практикам обустройства жилья, в которых вкус, ценности и положение хозяев выражаются через выбор стиля, цветовой палитры, расположения вещей. Цифровая среда предоставляет полигон для опробования эстетических решений без расходов и необратимых шагов, сопровождающих настоящий ремонт или покупку мебели; различные варианты обстановки можно примерять и отбрасывать, исследуя собственные предпочтения.

Социальное измерение игры по своей значимости равноценно пространственному. Симы вступают в связи дружеские, романтические, семейные, конфликтные, и взаимодействие между ними строится через выбор из меню действий: поздороваться, пошутить, обнять, поцеловать, поссориться, пожаловаться. Каждое действие сдвигает показатели отношений, отображаемые числовыми значениями и графическими индикаторами. Социальная ткань тем самым формализуется и приобретает черты системы с правилами и измеримыми результатами.

Д.А. Беляев, У.П. Беляева и Н.А. Богословская убеждены, что «серия видеоигр "The Sims" стала значимым феноменом видеоигровой культуры, открыв для геймеров виртуальное пространство нелинейных социальных активностей и практик, а также реализовавших гендерные стратегии миролюбивой антиагональности, социальной заботы и эстетики повседневного вещизма, популяризовавшие видеоигры среди женской аудитории» [1, с. 58-59].

Темпоральная организация в «Симс» заслуживает отдельного рассмотрения. Игровое время течёт непрерывно, пока активен режим управления домохозяйством, и поддается ускорению, замедлению или остановке. Сутки здесь значительно короче реальных, благодаря чему жизненный цикл героя обозрим в сжатом виде. Сим минует младенчество, дет-

ство, подростковый возраст, зрелость и старость, причём каждой возрастной стадии присущи собственные свойства и ограничения. Возникает ощущение биографической протяжённости: видны траектории судеб и отсроченные следствия принимаемых решений.

Нарративная конструкция игры заметно расходится с устройством большинства компьютерных проектов: «Симс» предлагает открытый, неструктурированный геймплей без заданного сюжета, целей и условий победы. Историю выстраивает сам играющий, нанизывая решения и наблюдая за их последствиями. По типологии такая модель тяготеет скорее к игрушке, к инструменту свободной деятельности, чем к игре с предписанным сценарием и финальным состоянием. Отсутствие нарративной телеологии переклюкает внимание с результата на процесс.

Свобода эта, впрочем, имеет границы, очерченные программным кодом, который определяет допустимые действия, возможные реакции, набор сценарных развилок. Истории возникают лишь в пределах того, что заложили разработчики. Ограниченность ощущается особенно отчётливо при попытке выстроить сценарий, выходящий за рамки заложенных моделей семьи, повседневности и социальной жизни. Эти модели натурализуются через игровые механики и воспринимаются как нейтральная данность виртуального мира, хотя за ними отчётливо стоит определённая идеология.

Облик симов заметно менялся от выпуска к выпуску. В первых частях графика оставалась условной, фигуры персонажей сводились к узнаваемому силуэту и набору схематических признаков. Поздние итерации серии движутся в сторону детализации: проработаны черты лица, расширен диапазон телосложений, появляется этническая вариативность. При всём приросте технической точности симы удерживают узнаваемую кукольную пластику, отделяющую их от фотореалистических аватаров иных современных проектов. Эстетическая дистанция работает на двойственный режим восприятия: персонаж достаточно антропоморфен, чтобы вызывать эмпатию, и в то же время остаётся условным настолько, чтобы игрок без внутреннего сопротивления распоряжался его судьбой.

Симлиш, на котором изъясняются жители игрового мира, сконструирован из фонем, лишённых лексической нагрузки, но воспроизводящих просодию живой речи. Такое решение снимает проблему переозвучивания при выходе игры на новые языковые рынки, обеспечивает комический регистр звучания и удерживает мир в условном измерении. Кукольная природа персонажей при этом дополнительно подчёркивается: симы говорят, оставаясь непонятыми, и в зазор между интонацией и смыслом игрок вписывает собственные реплики, повторяя жест ребёнка, который наделяет голосом неживую фигурку. По мнению А.С. Бугаева, «с научной точки зрения Симлиш нельзя назвать языком, так как он не имеет уровневости, характерной для естественных языков (фонетический, морфологический, лексический и синтаксический

уровни). Также в языке отсутствуют части речи, времена и другие составляющие языковой системы. Однако это обстоятельство не стало препятствием для его эволюции и распространения не только в среде геймеров, но и в других социальных группах» [2, с. 17].

Хозяйственное устройство игрового мира воспроизводит элементарную схему капиталистического обращения. Сим устраивается на работу, получает жалованье, тратит средства на товары и услуги, при необходимости берёт заём на возведение жилья. Карьера выстроена ступенчато: стартовая позиция со скромным окладом сменяется продвижением, привязанным к освоению навыков, поддержанию деловых связей, выполнению служебных задач. За этой механикой просматривается неолиберальный сюжет о самосовершенствовании и заслуженном успехе, в котором благосостояние подаётся как функция вложений в собственный человеческий капитал.

Игровая экономика заметно беднее своего реального прообраза. Деньги здесь почти исключительно конвертируются в предметы, повышающие качество жизни персонажа. Из системы исключены арендные платежи, налогообложение, инфляционная динамика, кризисные сценарии; восполнить их можно лишь сторонними модификациями. Бедность и богатство закреплены как чисто игровые состояния, регулирующие доступ к ассортименту, однако они лишены социальных последствий, которые сопровождают имущественные различия за пределами экрана. Хозяйственное измерение «Симс» работает как замкнутая система ресурсов и целей, из которой выведена политическая и социальная проблематика реальной экономики.

Вокруг игры сложилась плотная среда обмена впечатлениями, текстами и визуальным материалом. Форумы, тематические сайты, аккаунты в социальных сетях наполнены хрониками семейных династий, скриншотами интерьеров, разборами строительных приёмов, спорами о стратегиях развития персонажей. Отдельным жанром стали «истории симов», вербальные или фотоповествования, выращенные из событий конкретной партии. Сторителлинг такого рода превращает игру в инструмент нарративного производства, где программный мир выполняет функцию декорации и реквизита для авторского сюжета.

Расширение франшизы дополнительным контентом образует устойчивую бизнес-модель, в которой игровое поле прирастает порциями. Каждое дополнение приносит свежий ассортимент предметов, новые механики, локации, профессиональные сферы, открывая дополнительные способы взаимодействия с миром. Стратегия монетизации поддерживает многолетний интерес аудитории и одновременно вызывает упреки: опыт фрагментируется, а полная сборка со всеми расширениями обходится покупателю в значительную сумму. Каталогная организация контента воспроизводит логику потребительской культуры, где удовольствие неотделимо от очередного приобретения. А. Кузьменко, автор журнала «Игромания», от-

мечает, что «за четыре полновесных аддона [дополнения] этот занимательный симулятор кукольного домика ["The Sims 2"] превращался в самые неожиданные вещи <...> он был путеводителем по ночной жизни американской глубинки (Nighlife), симулятором жизни студенческого кампуса (University), навороченным тамагочи про содержание кошечек, собачек и попугайчиков (Pets), а также... полновесным бизнес-симулятором (Open for Business)» [11].

Заключение.

«The Sims» обнаруживает себя как сложное культурное образование, в котором сплетаются унаследованные и новообразованные элементы игровой деятельности. Базовые приёмы кукольного дома – обращение с миниатюрным домашним пространством, сочинение историй, проекция личного опыта на персонажей – успешно переносятся в цифровую среду и расширяются за счёт ресурсов компьютерного моделирования. Эмерджентность поведения симов, развитая модификационная среда, многосоставные системы потребностей и социальных связей рождают качественно иной игровой опыт, сохраняющий вместе

с тем родство с многовековой традицией обращения с куклой.

Игра выполняет роль зеркала позднесовременного западного общества: она одновременно отражает и формирует представления о норме, успехе, семье, счастливой жизни. Неолиберальные ценности натурализуются через механики накопления капитала, индивидуальной ответственности и заслуженного восхождения по карьерным ступеням, обретая в игровом пространстве статус самоочевидного порядка вещей. Вместе с тем, «The Sims» открывает площадку для опробования альтернативных биографий и идентичностей, пусть эта свобода и ограничена пределами, заложенными разработчиками.

Многолетний коммерческий результат и широкое влияние франшизы говорят о её соответствии глубинным запросам современного человека: о потребности в управляемости, творческой реализации и осмысленности существования посреди реального мира, чья сложность и непредсказуемость лишь возрастают.

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.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. 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. 55–60.
2. Бугаев А.С., Преображенская О.А. Симлиш: уникальный вымышленный язык вселенной The Sims // *Актуальные проблемы языкознания*. 2024. Т. 1, № 1. С. 15–20.
3. Воскресенская Т.А. Методические рекомендации по применению компьютерной игры sims для развития иноязычных лексических навыков // *Интерактивная наука*. 2019. № 5(39). С. 26-28. DOI: 10.21661/r-496723 EDN: XTJCKU
4. Имамудинова С.Р., Плясунов Н.В., Бачериков И.В. Визуализация средствами компьютерной игры The Sims 3 // *Актуальные графические технологии: Сборник статей / Под ред. Н.В. Плясунова, А.С. Кривоноговой*. СПб.: Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2014. С. 144-155. EDN: YXFNEO
5. Литвинцев Д.Б. Социальные особенности симуляции города, жилища и соседских отношений в серии компьютерных игр "The Sims" // *Культура и технологии*. 2020. Т. 5, № 3. С. 155-165. EDN: SFZILJ
6. 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. EDN: TCVCDR
7. Мутина О.Н. Феномен кукольного дома в культуре // *Никоновские чтения: Электронный сборник научных статей по материалам III Всероссийского (с международным участием) культурологического форума «Никоновские чтения» (в память о Заслуженном работнике образования ЧР Г.Л. Никоновой)*, Чебоксары, 20 апреля 2018 года / Под ред. А.В. Никитиной. Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2018. С. 271–276.
8. Салин А.С. Многослойность виртуального мира видеоигры «The Sims» // *Векторы развития современной России. Гуманизм vs Постгуманизм*. М.; СПб.: Нестор-История, 2016. С. 160–167.
9. Фирстова М.В. Применение игры The Sims 4 студентами в сферах архитектуры и дизайна // *Юный ученый*. 2024. № 6(80). С. 54-58. EDN: AUSYXC
10. 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.
11. Sims 2: Seasons // *Игромания*. 2023. 17 мая. URL: https://www.igromania.ru/article/11576/Sims_2_Seasons.html (дата обращения: 20.04.2026).

References:

1. Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Bogoslovskaya N.A. Social programs and practices in The Sims video game: a philosophical aspect // *Modern research on social problems*. 2019. Vol. 11, No. 1-3. pp. 55-60.
2. Bugaev A.S., Preobrazhenskaya O.A. Simlish: a unique fictional language of The Sims universe // *Actual problems of linguistics*. 2024. Vol. 1, No. 1. pp. 15-20.
3. Voskresenskaya T.A. Methodological recommendations for the use of the sims computer game for the development of foreign language lexical skills // *Interactive science*. 2019. No. 5(39). pp. 26-28. DOI: 10.21661/r-496723 EDN: XTJCKU

4. Imamutdinova S.R., Plyasunov N.V., Bacherikov I.V. Visualization by means of The Sims 3 computer game // Actual graphic technologies: A collection of articles / Edited by N.V. Plyasunov, A.S. Krivonogova. St. Petersburg: Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, 2014. pp. 144-155. EDN: YXFNEO
5. Litvintsev D.B. Social features of the simulation of the city, housing and neighborhood relations in the series of computer games "The Sims" // Culture and technology. 2020. Vol. 5, No. 3. pp. 155-165. EDN: SFZILJ
6. Malyavina S.V., Shestakov V.V. The use of the computer game "The Sims 3" in the educational process of a foreign language // Young Scientist. 2014. No. 21(80). pp. 655-657. EDN: TCVCDR
7. Mutina O.N. The phenomenon of the dollhouse in culture // Nikonov readings: An electronic collection of scientific articles based on the materials of the III All-Russian (with international participation) cultural forum "Nikonov Readings" (in memory of Honored Worker of Education of the Chechen Republic G.L. Nikonova), Cheboksary, April 20, 2018 / Edited by A.V. Nikitina. Cheboksary: I.Ya. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University, 2018. pp. 271-276.
8. Salin A.S. The multilayered nature of the virtual world of The Sims video game // Vectors of development of modern Russia. Humanism vs Posthumanism. Moscow; St. Petersburg: Nestor-Istoriya, 2016. pp. 160-167.
9. Firstova M.V. Application of The Sims 4 game by students in the fields of architecture and design // Young Scientist. 2024. No. 6(80). pp. 54-58. EDN: AUSYXC
10. 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.
11. Sims 2: Seasons // Gambling addiction. 2023. May 17th. URL: https://www.igromania.ru/article/11576/Sims_2_Seasons.html (date of request: 04/20/2026).

Информация об авторе:

Шитихин Владимир Андреевич, аспирант, Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва, e-mail: vovaf4@mail.ru

Vladimir A. Shitikhin, Postgraduate student of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «MSU named after. N.P. Ogareva».

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 20.05.2026;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 08.06.2026;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.06.2026.

Автором окончательный вариант рукописи одобрен.