

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2022/v7-i2/332>

Дом как детерминант практик мобильности и иммобильности в компьютерных онлайн-играх (на примере симулятора выживания Rust)

Д. Б. Литвинцев

Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет, Россия

denlitv@inbox.ru

Аннотация. Сетевые компьютерные игры — нередкий объект исследования в различных социально-гуманитарных науках, что обусловлено особым интересом к формам и практикам социального внутриигрового взаимодействия, имеющих свою специфику. В настоящей статье представлены результаты социологического анализа практик мобильности и иммобильности в компьютерной онлайн-игре Rust, представляющей собой популярный симулятор выживания в открытом мире. Объектом исследования стали многочисленные ролики с записями игрового процесса на платформе YouTube. В основе анализа лежит представление о роли дома (жилища), его функциях и неразрывной связи с траекториями внутриигровой мобильности, рассматриваемой в дискурсе теории Дж. Урри. В ходе анализа осуществлено сопоставление исследуемых практик с различными стратегиями взаимодействия между игроками в условиях повторяющейся дилеммы заключенного — постоянная кооперация, постоянные убийства, зуб-за-зуб и «никогда не забывать». Особое внимание уделено типологии домов (в т.ч. дом-ловушка, дом-паразит) и их архитектуре как средству социальной коммуникации между игроками, а также практикам караванинга, доркемпинга и руфкемпинга. В заключении отмечается возможность распространения полученных выводов на схожие игры жанра и определяется перспектива дальнейших исследований.

Ключевые слова: исследование игр, жилищная социология, симулятор выживания, Rust, мобильность, иммобильность, доркемпинг, руфкемпинг, дилемма заключенного, социальное взаимодействие

Введение

С начала 2000-х гг. сетевые компьютерные игры стали массовыми и завоевали армию поклонников [6]. Rust (разработчик Facepunch Studios, релиз состоялся 8 февраля 2018 г.) — компьютерная онлайн-игра, в которой одновременно на сервере может находиться несколько сотен игроков. Она представляет собой симулятор выживания в открытом мире с элементами песочницы. По состоянию на январь 2022 г. было продано более 12 млн копий данной игры по всему миру [10]. Наряду с классическими особенностями симуляторов выживания (наличие голода, жажды, возможности утонуть или замерзнуть, разбиться с высоты, умереть от радиации и т.п.) существует игровая механика постройки и улучшения собственного дома. В отличие, например, от серии компьютерных игр The Sims с обширными возможностями обустройства

своего жилища [4], дом в Rust выполняет ограниченные функции: преимущественно защита от других игроков и хранение различных внутриигровых предметов и ресурсов.

Обозначенные функции определяют все мобильности игрока Rust до и после постройки своего дома. Не имея крыши над головой игровой персонаж становится легкой мишенью для животных (на суше встречаются медведи, волки и дикие кабаны) и других игроков, а также не имеет возможности сохранить то небольшое, что удалось добыть за первый час игры. Таким образом, на старте мобильность большинства игроков связана с поиском подходящего места, постройкой и минимальным улучшением своего дома. После этого дальнейшие траектории мобильности так или иначе будут связаны с домом (или несколькими домами) и его защитой от рейдов (англ. *raid* — набег, налет, внезапное нападение) другими игроками. В этом смысле если до подстроки дома мобильность игрока в большей степени представляет собой роуминг (англ. *roam* — бродить, скитаться) по карте, то после мобильность приобретает характер маятниковой миграции.

Целесообразно отметить, что под мобильностью в компьютерной игре предлагается понимать передвижение игрока по карте между различными локациями с целью удовлетворения внутриигровых потребностей своего персонажа. Под иммобильностью — пассивную игру, предполагающую «отсиживание» преимущественно у себя дома или возле дома другого игрока. В основе данной трактовки, в том числе, лежит подход Дж. Урри, выделявшего 12 форм мобильности в реальном социуме [8], что позволяет рассматривать социальную мобильность значительно шире, чем это было принято в классической социологии П. Сорокина [7]. Практики мобильности и иммобильности — это наблюдаемые, устойчивые и вошедшие в привычку у большинства игроков формы внутриигрового перемещения персонажа.

Рассматриваемые далее практики мобильности и иммобильности будут проанализированы с точки зрения стратегии постоянной кооперации с другими игроками (не членами команды), стратегии постоянных убийств, стратегии «зуб-за-зуб» (однократная месть) и стратегии «никогда не забывать» (постоянная месть). Подобный подход, в частности, применялся А. В. Кнорре для анализа стратегического (фактически социального) взаимодействия в симуляторе выживания DayZ [3]. В данном случае важно подчеркнуть, что реализация той или иной стратегии связана с принятием решения в условиях известной дилеммы заключенного при контакте с другими игроками [9]. При этом применительно к компьютерным играм необходимо говорить о повторяющейся дилемме заключенного, постоянное разрешение которой хорошо продемонстрировано в многочисленных роликах различных геймеров (на классических серверах Rust без модификаций) на платформе YouTube, которые и стали эмпирическим объектом настоящего исследования.

Типология домов и феномен рейда

Игроками уделяется большое внимание строительству и планировке дома в игре Rust и это в первую очередь связано с его назначением: стартовый дом, основной дом, дом для рейда и т.п. Стартовые дома зачастую небольших размеров и плохо защищены. При этом со временем, если дом становится основным, он расширяется и «обрастает» новыми стенами, появляются дополнительные этажи и т.п. Небольшой дом для рейда, выполняя функцию временного хранения внутриигровых предметов и ресурсов, также хорошо защищен. Неудивительно, что наиболее защищенный дом имеет одно или несколько ограждений природного происхождения — сторона скалы или стены подземной пещеры.

Примечательно, что с архитектурной точки зрения дома в Rust чаще всего не имеют красивых крылец, скатных крыш и нередко даже окон (рис. 1). Это обусловлено, с одной стороны, простотой постройки и экономией ресурсов, с другой стороны, — необходимостью максимальной защиты от рейда. По своей форме подобные дома могут представлять звезду, куб, вышку и др. При этом форма дома также связана с количеством его жителей — игроков в команде. Чем больше клан, тем легче построить большой и хорошо защищенный дом с развитой инфраструктурой. Неслучайно, выделяют дома для соло-игроков (в том числе дом-бункер), для небольших команд (2–3 игрока) и больших кланов (чаще всего речь идет уже не просто про дом, а про целую базу с многочисленными постройками и фортификациями).



Рис. 1. Дома в Rust

Отдельно существует практика постройки домов-ловушек. Подобная постройка представляет собой, на первый взгляд, легкодоступное и / или разграбленное жилище. Опытные игроки проявляют интерес к подобным сооружениям с осторожностью — в доме с открытыми дверями и / или разрушенными стенами могут поджидать другие хорошо вооруженные игроки, огнестрельные ловушки либо будет отсутствовать возможность выбраться. Другой тип «нецелевого» использования жилища в игре — дом-паразит. В одном случае игрок тайно проникает и захватывает одну из построек на территории базы большого клана, которая превращается в дом-паразит. В другом случае игрок строит дом, легко доступный для рейда (например, с одной деревянной дверью), с возможностью тайно возродиться в нем (спальный мешок располагается, например, под фундаментом) и заполучить лут (англ. *loot* — добыча) других игроков, которые неосмотрительно поселились в таком доме. Нередко дом-ловушка маскируется под магазин, например, с различным оружием, таким образом привлекая к себе внимание других игроков. Данные примеры демонстрируют не просто интересные игровые механики, но и попытки творческой реализации стратегий взаимодействия с другими игроками. Постройка домов-ловушек и домов-паразитов зачастую не требует прямой конфронтации, а, значит, необязательно порождает в дальнейшем стратегии «зуб-за-зуб» и «никогда не забывать».

Интерьер большинства домов в Rust минималистичен и максимально функционален: шкаф (выполняет в игре не просто функцию хранения инструментов и ресурсов, необходимых для поддержания дома в пригодном состоянии, но и препятствует окончательному захвату дома во время рейда), ящики для хранения внутриигровых предметов, печи для переплавки руды, стол для исследований и ремонтный верстак, спальный мешок или кровать (необходимы для возрождения персонажа после смерти или выхода из игры). Элементы декора (обычная мебель, ковры, различные украшения и даже светильники) применяются игроками крайне редко в виду отсутствия какой бы то ни было функциональности помимо эстетического удовольствия. В то же время дом, оформленный яркими новогодними украшениями и гирляндами, очевидно, привлекает к себе гораздо больше внимания рейдеров не только в дневное, но и ночное время. Поэтому чаще всего красивые дома игроки строят с целью либо демонстрации возможностей Rust, либо для привлечения внимания к своему ролику потенциальной аудитории.

Архитектура в игре Rust, как и в реальном мире, является средством социальной коммуникации (на что неоднократно обращал внимание М. Вильковский [1]) в данном случае между игроками. По типу и размерам дома, как правило, можно определить его назначение, внутриигровой статус жителей, их численность и намерения. Неслучайно ряд игроков оставляют после рейда не просто частично разрушенный дом, но и блокируют уцелевшие выходы на улицу, например, стенами. Это символизирует не просто тот факт, что дом подвергся рейду, но и то, что

другого игрока фактически лишили его дома, что становится предупреждением для всех соседей. В это плане результатом рейда становится частичное разрушение не только дома как архитектурного сооружения, но и разрушение практик мобильности другого игрока, его внутриигровой повседневности и т.п. Высоко оценивая значимость своего дома и в целях оперативного противодействия рейду, отдельные игроки устанавливают на свои смартфоны мобильное приложение Rust+, благодаря которому отключившись от игры можно в реальном времени получать уведомления о непрошенных гостях посредством умной сигнализации (для этого потребуется провести в доме электрику, установить необходимое оборудование и подключить его к приложению). Подобное свидетельствует о постоянной связи социального субъекта со своим игровым персонажем, чувством тревоги за свой виртуальный дом и т.п.

Практики мобильности

Дом — своеобразная точка отсчета, центр пересечения траекторий мобильности в Rust. Исходя из этого большинство игроков на протяжении всего вайпа (англ. *server wipe* — очистка сервера; удаление всех построек на карте и обнуление всех игровых достижений раз в неделю / месяц) стремятся не просто построить свое жилище, но и максимально обезопасить его от рейда другими игроками. Чем большим количеством внутриигровых предметов (оружие, патроны и др.) и ресурсов обладает игрок, тем более защищенный дом ему потребуется для их хранения. При этом такой дом наоборот будет больше привлекать внимание и чаще становиться объектом как для рейда, так и для анти-рейда (когда одни игроки будут препятствовать другим в осаде дома, нередко с целью перехватить лут). Попытки игроков разорвать этот замкнутый круг сводятся к определённым практикам мобильности, связанным с возможностью отказаться от постройки дома.

Караванинг (англ. *caravanning*) — жизнь и путешествия в доме на колесах. Машины были добавлены в игру в 2020 г., а в 2021 г. — сам автофургон (рис. 2). Подобная практика предусматривает аскетический образ жизни игрового персонажа в силу ограничений в пространстве, невозможности как-либо изменять свое жилище и хранить большое количество внутриигровых предметов. При этом потребность в самих ресурсах, таких как камень, дерево, металл и т.п. существенно снижается в силу отсутствия необходимости возводить фундамент, стены и крышу. Неудивительно, что в данном случае игроки, предпочитающие подобную практику мобильности, в большей степени посвящают себя приключениям, нежели рутинным действиям по сбору и переработке ресурсов. Это утверждение, основанное на представлениях Г. Зиммеля о повседневности [2, с. 212–226], справедливо и в отношении реально существующих практик, описанных Дж. Урри как «проживания на ходу» (англ. *dwelling-in-motion*) [8, с. 81, 121]. В данном случае целесообразно отметить, что Rust на данный момент предлагает игрокам разнообразные средства передвижения по земле, воде и воздуху: лошади разных пород, модульные машины, снегоходы, вертолеты (мини-вертолет для 2 игроков и большой транспортный вертолет для клана), воздушный шар, вагонетки в подземных тоннелях, моторные и подводные лодки.

Возможна ли игра в Rust вообще без дома? Если не рассматривать отсутствие дома как начальный этап, то подобный игровой опыт позволяет выстраивать максимально разнообразные траектории мобильности, не привязанные к конкретной точке отсчета. Однако это потребует еще большего аскетизма и отказа от внутриигровой социальной мобильности в уже классическом понимании П. Сорокина [7]. Постройка дома, его улучшение и накопление внутриигровых предметов и ресурсов очевидно способствуют восходящей социальной мобильности игрового персонажа, связанной с повышением его статуса. Большой, хорошо защищенный дом — это символ престижа и богатства не только в компьютерной игре, но и в реальном мире. Неслучайно в качестве объекта для рейда кланы чаще всего выбирают равные по статусу базы других кланов, а соло-игроки наименее защищенные объекты. Хотя встречаются и исключения. В целях зачистки прилегающей территории от потенциальных конкурентов клан может ликвидировать все соседские дома, а опытные соло-игроки, у которых наиграно несколько сотен или тысяч часов, не боятся вступить в противостояние с небольшим кланом.



Рис. 2. Автофургон в Rust

В то же время нередко наблюдается сотрудничество более слабых игроков против клана с целью рейда их базы. При этом распределение лута возможно соразмерно вкладу каждого из них: опытные и сильные игроки заберут наиболее ценные внутриигровые предметы и ресурсы, остальные будут вынуждены довольствоваться тем, что осталось. Отдельного внимания заслуживает проблема выбора между рейдом дома, когда его владелец находится в игре, что приведет к реализации одной из стратегий «зуб-за-зуб» или «никогда не забывать», или к рейду дома, когда игрок находится оффлайн с целью избежать прямой конфронтации. Попытки избежать дилеммы заключенного при рейде дома приводят к практикам отшельничества, когда игроки, отказываясь от постройки дома, тем не менее, оборудуют своеобразный походный лагерь, например, в лесу. Скрытый от посторонних глаз и не являющийся жилищем, такой лагерь становится, так или иначе, домом для игрового персонажа. Несмотря на то, что в рамках настоящей статьи понятия «дом» и «жилище» отождествляются, подобный пример свидетельствует о возможности противопоставления данных понятий применительно и к компьютерной игре.

Влияние отсутствия дома на стратегии взаимодействия с другими игроками неочевидно. С одной стороны, нет объекта для рейда, а, значит, игроки будут реже прибегать к стратегиям «зуб-за-зуб» и «никогда не забывать». С другой стороны, практики мобильности, так или иначе, способствуют постоянным контактам с другими игроками, но совсем не обязательно повышают приоритет стратегии постоянного сотрудничества. Тем не менее, в отсутствие дома стратегия кооперации проявляется, например, в экстремальных условиях — на зимних участках карты, особенно в ночное время суток, где в отсутствие жилища и теплой одежды спасает только разведенный костер, который привлекает к себе всех игроков, целью которых в данном случае является непосредственно выживание, а не соперничество. В то же время отсутствие дома повышает мобильность как таковую и может способствовать реализации игроком стратегии постоянных убийств. Подобное хорошо проявляется на стримах игроков (англ. *stream* — поток; трансляция игрового процесса в реальном времени) на платформах YouTube или Twitch. Стримснайперы (англ. *stream sniper*) стремятся реализовать данную стратегию, охотясь на игроков во время их трансляции, что зачастую не требует постройки укрепленного дома.

Практики иммобильности

Руфкемпинг (англ. *roof camping*) — критикуемая и порицаемая многими игроками в различных компьютерных играх практика отыгрыша на крыше своего дома с целью контроля прилегающей территории и уничтожения мимо пробегающих игроков (рис. 3). Очевидно, данная практика связана не просто с попыткой продемонстрировать своеобразное превосходство

проживания на высоте над теми, кто внизу, но и с удовлетворением «первобытной потребности наблюдать за своей территорией и окрестностями», что было описано П. Кидуэллом применительно к проживанию в реально существующих высотных зданиях в больших городах по всему миру [5].



Рис. 3. Руфкемпинг в Rust

Игроки, практикующие руфкемпинг, могут часами отсиживаться на крыше своего дома. Однако подобная практика зачастую требует команду как минимум из двух игроков — один из них выполняет роль стрелка на крыше, в то время как второй осуществляет кратковременные вылазки за пределы своего дома с целью сбора лута с других игроков. Местом расположения подобных домов в Rust становится территория рядом с многочисленными точками интереса — внутриигровыми локациями, пользующиеся популярностью у других игроков на сервере. Реализация подобной стратегии требует постройки соответствующего высокого дома с хорошим обзором и защищённой от нападения как с земли, так и с воздуха крышей.

Практика руфкемпинга в большей степени характеризует стратегию постоянного убийства, в то время как другие игроки против руфкемпера могут реализовать стратегию «зуб-за-зуб» (например, попытаться забраться на крышу дома с помощью осадных деревянных лестниц и устранить обидчика) или «никогда не забывать» (осуществление постоянных попыток наказать обидчика не зависимо от того, продолжает ли игрок исполнять роль руфкемпера). Тем не менее, встречается и стратегия кооперации — при достижении определенных договоренностей руфкемперы начинают отличать своих (не только членов группы) от чужих и избирательно подходить к убийству других игроков.

Доркемпинг (англ. *door camping*) — игровая практика, к которой нередко прибегают на старте игры с целью легкого обогащения внутриигровыми предметами и ресурсами, а также в процессе игры против больших команд игроков как к единственному способу противостоять в неравной борьбе. Подобная практика предполагает неожиданное нападение на другого игрока в момент выхода его персонажа из дверей своего дома (рис. 4). Дипнуть (англ. *going deep*) дом — проникновение и его захват в результате доркемпинга, причиной чего становится фактор неожиданности и недостаточная защищенность самого дома дополнительными дверями и т.п. Подобная опасность может поджидать как новичков в игре Rust, так и более опытных игроков, на которых сказался фактор неожиданности.



Рис. 4. Доркемпинг в Rust

Практика доркемпинга зачастую исключает стратегию постоянной кооперации с другими игроками (не членами команды). При этом игроки, ставшие жертвой в результате подобного нападения, могут в ответ реализовать стратегию «зуб-за-зуб» (нередко тем же самым методом, выследив, где живет обидчик) или «никогда не забывать» (что в конечном счете может заставить обидчика покинуть игровой сервер). Реализация стратегии постоянных убийств посредством доркемпинга затруднительна: игрока может попросту не оказаться в «подсжииваемом» доме или, почувствовав опасность, игрок будет оставаться дома длительное время (в данном случае он сам перейдет к практике иммобильности).

Заключение

Перечень рассмотренных практик мобильности (караванинг, игра без дома) и иммобильности (доркемпинг, руфкемпинг) не является законченным — по мере развития игры и внедрения новых механик возможно формирование и опривычивание новых практик. Однако представляется, что в большинстве случаев дом или его отсутствие будет играть ключевую роль в выборе траекторий мобильности, а также влиять на изменение статуса самого персонажа. Кроме того, архитектура дома, выполняя средство социальной коммуникации, играет немаловажную роль в процессе выбора тех или иных траекторий. В то же время размеры и защищенность дома символизируют статус его владельца и предопределяют статус других игроков, которые будут готовы вступить в конфронтацию во время рейда или анти-рейда. При этом проблема безопасности виртуального дома порождает вполне реальные переживания у игроков.

Дилемма заключенного вынуждает реализовывать ту или иную стратегию взаимодействия с другими игроками на сервере. При этом наличие или отсутствие дома оказывает влияние на выбор между стратегиями постоянной кооперацией, постоянных убийств, «зуб-за-зуб» или «никогда не забывать». Это связано в первую очередь с попытками игрока защитить свое жилище от рейда или, наоборот, с попытками осадить чужой дом. В то же время практики коллективного проживания (строительство деревень или общежитий) в игре наблюдаются крайне редко — соседство домов зачастую не способствует реализации стратегии кооперации, а, скорее, наоборот.

Полученные результаты и выводы в том или ином виде могут быть полностью или частично распространены на другие компьютерные онлайн-игры в жанре симуляторов выживания, в которых существует игровая механика постройки дома и многочисленные игроки находятся в условиях повторяющейся дилеммы заключенного. При этом определенный интерес представляет взаимосвязь выбора стратегий взаимодействия во время игры на принятие решений о кооперации

с другими членами различных социальных групп внутри реального социума, что может рассматриваться как перспектива дальнейших междисциплинарных исследований.

Литература

- [1] Вильковский М.Б. Социология архитектуры. М.. Фонд «Русский авангард». 2010. 592 с.
- [2] Зиммель Г. Избранное. Том 2. Созерцание жизни. М., Юрист. 1996. 607 с.
- [3] Кнорре А.В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр // Социология науки и технологий. 2014. Т. 5. № 4. С. 105-116.
- [4] 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.
- [5] Литвинцев Д.Б., Осьмук Л.А. Вертикальное измерение города: психосоциальные аспекты проживания в высотных многоквартирных домах // Общество: социология, психология, педагогика. 2020. № 6(74). С. 26-30. DOI: 10.24158/spp.2020.6.3.
- [6] Прокудин Д.Е. Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр // Информационное общество. 2013. № 5. С. 30-35.
- [7] Сорокин П. Социальная и культурная мобильность // Сорокин П. Человек, цивилизация, общество / Под ред. А.Ю. Соколова. М., Политиздат. 1992. С. 297–307.
- [8] Урри Дж. Мобильности / пер. с англ. А.В. Лазарева, вступ. статья Н.А. Харлямова. М., Издательская и консалтинговая группа «Праксис». 2012. 576 с.
- [9] Kelly S., Nardi B. Playing with Sustainability: Using Video Games to Simulate Futures of Scarcity // First Monday. 2014. Vol. 19. No. 5. DOI: 10.5210/fm.v19i5.5259.
- [10] Rust Has Now Sold Over 12 Million Copies // PC GAMER. URL: <https://www.pcgamer.com/Rust-has-now-sold-over-12-million-copies/> (дата обращения: 21.04.2022).

House as a Determinant of Mobility and Immobility Practices in Online Computer Games (on the Example of the Survival Simulator "Rust")

D. B. Litvintsev

Novosibirsk State University of Architecture and Civil Engineering, Russia

Abstract. Online games for PC are a frequent object of research in various social sciences and humanities, which is due to the special interest in the forms and practices of social in-game interaction, which have their own specifics. This article presents the results of a sociological analysis of mobility and immobility practices in the online computer game Rust, which is a popular survival simulator in the open world. The object of the study was numerous videos with recordings of the gameplay on the YouTube platform. The analysis is based on the idea of the role of the house (dwelling), its functions and inseparable connection with the trajectories of in-game mobility, considered in the discourse of the theory of J. Urry. In the course of the analysis, the studied practices were compared with various strategies of interaction between the players in the conditions of the repeated prisoner's dilemma - constant cooperation, constant killings, tit-for-tat and "never forget". Particular attention is paid to the typology of houses (including the trap house, parasite house) and their architecture as a means of social communication between the players, as well as the practices of caravanning, door camping and roof camping. In conclusion, the possibility of extending the findings to similar games of the genre is noted and the prospects for further research are determined.

Keywords: game studies, housing sociology, survival simulation, Rust, mobility, immobility, door camping, roof camping, prisoner's dilemma, social interaction

References

- [1] Vylkovsky, M.B. (2010). *Sotsiologiya arkhitektury [Sociology of Architecture]*. Moscow. Fond «Russkiy avangard». 592 p.
- [2] Simmel, G. (1996). *Izbrannoye. Tom 2. Sozertsaniye zhizni. [Favorites. Volume 2. Contemplation of Life]*. Moscow. Yurist. 607 p.
- [3] Knorre, A.V. (2014). Strategicheskoye vzaimodeystviye v onlayn-igrakh: vzglyad iz teorii igr [Strategic Interaction in Online Games: A Look from Game Theory]. *Sotsiologiya nauki i tekhnologii [Sociology of science and technology]*. Vol. 5. No. 4. P. 105-116.

- [4] Litvintsev, D.B. (2020). Sotsial'nyye osobennosti simulyatsii goroda, zhilishcha i sosedskikh otnosheniy v serii komp'yuternykh igr "The Sims" [Social Features of Simulation of The City, Housing and Neighborhood Relations in The Sims Computer Games Series]. *Kul'tura i tekhnologii [Culture and Technology]*. Vol. 5. No. 3. P. 155-165.
- [5] Litvintsev, D.B., Osmuk, L.A. (2020). Vertikal'noye izmereniye goroda: psikhosotsial'nyye aspekty prozhivaniya v vysotnykh mnogokvartirnykh domakh [Vertical Dimension to The City: Psychosocial Aspects of Living in High-Rise Apartment Buildings]. *Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika [Society: sociology, psychology, pedagogy]*. No. 6(74). P. 26-30. DOI: 10.24158/spp.2020.6.3.
- [6] 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.
- [7] Sorokin, P. (1992). Sotsial'naya i kul'turnaya mobil'nost' [Social and Cultural Mobility] in. Sorokin, P. *Chelovek, tsivilizatsiya, obshchestvo [Man, civilization, society]*. Edited by A.Yu. Sogomonov. Moscow: Politizdat. P. 297–307.
- [8] Urry, J. (2012). *Mobil'nosti [Mobilities]*. Translation from English by A.V. Lazareva, introductory article by N.A. Kharlyamova. Moscow: Publishing and consulting group "Praksis". 576 p.
- [9] Kelly, S., Nardi, B. (2014). Playing with Sustainability: Using Video Games to Simulate Futures of Scarcity. *First Monday*. Vol. 19. No. 5. DOI: 10.5210/fm.v19i5.5259.
- [10] Rust Has Now Sold Over 12 Million Copies. *PC GAMER*. Available at: <https://www.pcgamer.com/Rust-has-now-sold-over-12-million-copies/> (accessed date: 21/04/2022).