

## Время в стратегиях Civilization

*Егизарян Павел Эдуардович*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Филологический факультет, Кафедра романского языкознания, Москва, Россия

*E-mail: paulin2@yandex.ru*

Основной вопрос, который был исследован нами — время в стратегиях Civilization в контексте философии времени и структуры взаимодействия геймера с игрой. Известно, что время на игровом календаре в первые ходы игры движется не так, как в последние (40 лет за ход против 1 года в Civilization IV). Попытаемся осмыслить это с философской точки зрения.

Уже не одно тысячелетие философы занимаются различными проблемами, связанными с концепцией времени. При этом уже древние видели, что время невозможно осознать и определить в отрыве от движения. Аристотель в своей «Физике», пытаясь опровергнуть знаменитые апории Зенона, реабилитирует движение как раз для того, чтобы было возможно как-то рассуждать о движении [n1].

Современные представления о времени во многом отличаются от позиций древнегреческих философов, как благодаря многовековому развитию философии, так и благодаря современной научной картине мира. Однако мы всё равно продолжаем осознавать время в связи с движением. В одной из своих лекций по философии времени к. ф. н. Фомин А. Л. привёл собственную иллюстрацию этой взаимосвязи: если бы произошёл «заговор часов» и все они одинаково изменили бы свои показания, разве мы заметили бы какие-то изменения? Если не принимать в расчёт биологических, природных и других внешних показателей времени, человек совершенно не ощутил бы подмены, так как он ориентируется на то движение, которое совершают стрелки часов.

Чтобы понять то, что происходит со временем в играх серии Civilization Сида Майера, было бы полезно использовать похожую иллюстрацию: заметили бы мы какие-то изменения в соотношении времени и движения, если бы сами стали двигаться медленнее? Для стороннего наблюдателя были бы очевидны изменения, на нашем восприятии происходящего «заговор движения», вероятно, никак бы не отразился.

Рассмотрим ситуацию игры в Civilization IV. Основная цель геймера — провести свой народ через все испытания истории и построить свою цивилизацию. Очевидным представляется то, что за графической оболочкой игры для геймера (а изначально для автора игры) скрывается воображаемый мир, в котором время, движение и другие характеристики соотносимы с реальным миром. На схеме этот воображаемый мир обозначен как «реально-игровой мир» (поскольку он заключён в игре, но при этом воображается геймером как реальный). Он соотносён с реальным миром посредством переносом опыта из последнего.

Оболочкой этого реально-игрового мира является непосредственно игровой мир, видимый на экране компьютера. По сути именно с ним физически соприкасается геймер.

Несмотря на заинтересованность в воображаемом реально-игровом мире, геймеру было бы не интересно наблюдать за длительным продвижением игры в условиях низких технологий начального этапа. Поэтому, оставляя время в области реально-игрового мира и отображая на календаре именно его (реально-игровое время совпадает с игровым), автор игры в угоду геймеру создаёт «заговор движения», ускоряя его отображение. Игровое движение (то, которое мы видим), таким образом, выводится из области реально-игрового мира и

становится прерогативой лишь игрового мира. Очевидно, что игровой мир неадекватно, непропорционально отображает соотношение игрового времени и игрового движения. Однако осознать эту диспропорцию можно только в сравнении с соотношением реального действия и реального времени.

Чтобы обозначить эту пропорцию, нужно сначала рассмотреть связующие звенья между реальным временем и движением и игровым временем и движением. Со стороны игры таким звеном будет ход. Именно с ним взаимодействует человек, именно ход становится единицей отсчёта многих аспектов игры в условиях дисбаланса времени и движения. С другой стороны, мы не можем говорить о ходе как о чём-то абсолютном с точки зрения реального мира: геймер может бездумно потратить на ход всего лишь несколько секунд, а может растянуть его на целый день из-за внешних обстоятельств. Здесь нам требуется понятие процесса. Именно процесс игры связывает волю самого геймера и ходы, которые совершаются в игре. И время, и воля геймера к действию соотносятся с процессом. Воля к действию соотносится с временем, однако напрямую не зависит от него.

Так же и игровое время соотносится с ходом (его темп искажается не сам по себе, а в зависимости от количество совершённых ходов) и с игровым движением. Дисбалансом игрового движения и времени автор создаёт иллюзию стабильности движения: предполагается, что за один ход совершается строго определённое количества движения юнитов.

Теперь, если посмотреть на всю схему вместе, можно заключить, что пропорциональность игрового движения и времени с реальным движением и временем действительно можно проследить, однако для этого нужно соблюдение единственного условия: процесс должен быть равномерен. В гипотетической ситуации, когда геймер за всю игру тратит одинаковое количество времени на каждый ход, и выясняется пропорциональность игрового движения реальному движению и диспропорциональность игрового времени реальному движению. Эта диспропорция происходит, конечно же, за счёт того, что игровое движение в свою очередь диспропорционально реально-игровому (на схеме это не обозначено, так как здесь показан именно игровая ситуация, без воображаемых подробностей).

Итак, с помощью некоторых иллюстраций из философии времени, а также чёткой схематизации составляющих игровой ситуации мы смогли описать время в играх Civilization с философских позиций. Хочется надеяться, что эта схема послужит основой для дальнейших исследований в данной области.

### **Источники и литература**

- 1) Аристотель. Сочинения в четырёх томах. М., 1976—1983. Т. 3.

### **Слова благодарности**

Хотелось бы поблагодарить преподавателя межфакультетского курса по философии времени Фомина А. Л. за интереснейший курс, который поспособствовал появлению этой работы. Конечно же, благодарность научному руководителю А. С. Салину и другим лекторам курса по философии видеоигр, которые пробудили интерес к этой дисциплине.

### **Иллюстрации**

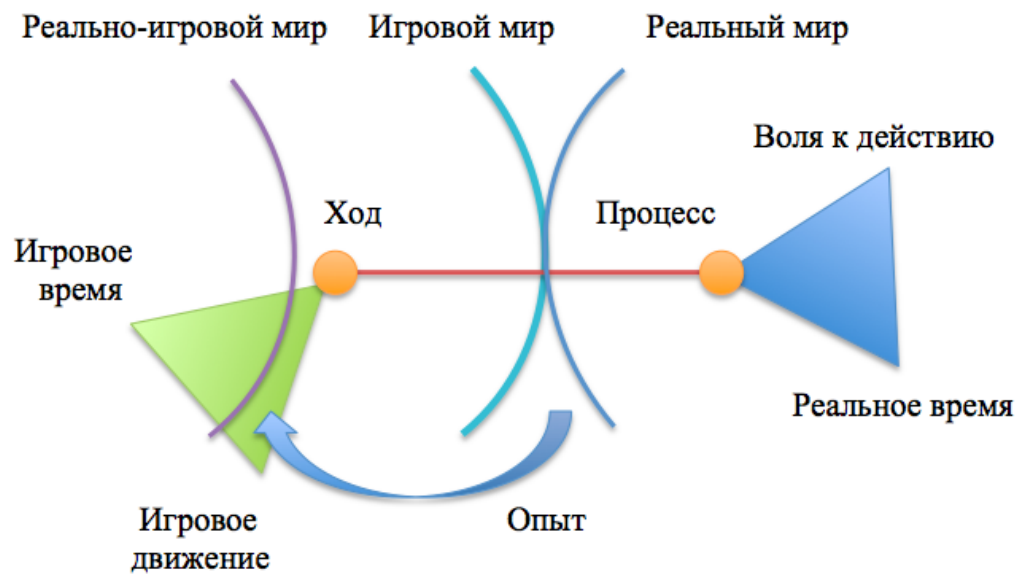


Рис. 1. Система взаимодействия игры и геймера