

УДК 02:004:379.823

«ЕСЛИ БЫ МОЯ ЛЮБИМАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА БЫЛА КНИГОЙ, ИЛИ КАК ПРИОБЩИТЬ СТУДЕНТА К ЧТЕНИЮ?»

Волкова Г. В.

ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет»

rus.mir.conf@donnu.ru

Сотрудники библиотек все чаще задаются следующими вопросами: «Как привлечь читателей в библиотеку? Как заинтересовать их? Как заставить студентов обращаться к первоисточникам?» Давайте прямо сейчас попробуем найти ответ на все эти вопросы.

Сегодня в XXI веке, в мире интернета и компьютерных технологий, мы можем долго рассуждать о пользе и вреде компьютерных игр, но невозможно отрицать их перманентное присутствие в нашей жизни. Дети и взрослые иногда часами проводят, сидя с геймпадом в руках, у экранов телевизоров. Обычно реакция на это явление резко негативная. А давайте попробуем взглянуть на эту проблему с другой стороны, а может даже и извлечь из нее пользу.

Так ли плохи компьютерные игры? Не все так однозначно. Сюжет хорошей компьютерной игры обычно базируется на каком-либо историческом подспорье, или может опираться на содержание хорошего литературного романа. Локации в игре могут быть фантастического характера, либо же действие игры помещается в определенную историческую эпоху. Таким образом, часто для понимания сюжета нам приходится обращаться к первоисточникам, к книгам, которые помогут раскрыть все замыслы авторов игры. И тут уместно будет поразмыслить над вопросом: «Если бы твоя любимая игра была бы книгой, что за книга это бы была?»

Начнем мы, пожалуй, с известной консольной игры God of War. Это серия консольных игр в экшн-жанрах, действие которой базируется на собственной вариации древнегреческой мифологии. Главным героем всех игр серии является Кратос — спартанский генерал, который бросил вызов богам.

Здесь в разных частях мы сталкиваемся со всеми небожителями: Посейдон, Аид, Гермес, Гефест, Гелиос, Геракл, Гера и даже отец всех титанов Кронос – все они встречаются Кратосу в игровом процессе. Сюжет щедро разбавлен всевозможными древнегреческими монстрами и мифическими созданиями, такими как Циклопы, Гарпии, Титаны, Медуза Горгона, Минотавр и другие.

И как же нам не запутаться в этом многообразии героев и мифических существ? Тут к нам на помощь приходит книга Николая Куна «Легенды и мифы Древней Греции». Если бы серия игр «God of War» была

книгой, то это непременно был бы древнегреческий эпос в изложении Николая Куна. Мифы и легенды Древней Греции были написаны многие столетия назад, но интерес к ним не угасает и в современном мире, так как эти литературные произведения по праву относятся к величайшему культурному наследию человечества.

Эти небольшие повествования открывают для нас сказочный мир героев и богов, страшных чудовищ и животных. Этот мир, удивителен тем, что, несмотря на страх людей перед величием жителей Олимпа, греки порой делали им вызов, пытаясь доказать право человека на свой выбор.

Не менее яркие эмоции также дарит великолепная Valiant Hearts от Ubisoft. Игра рассказывает про четырех персонажах, которые оказались на фронте Первой мировой войны. Помимо самого сюжета в игре в ней присутствуют исторические справки. Эта вымышленная история перенесет вас в такие прославленные города, как Реймс или Монфокон 1914-1918 годов. Вы примете участие в знаменитых сражениях западного фронта – битве на Марне или битве на Сомме. История игры начинается в 1914 году. Эрцгерцог Франц Фердинанд был убит, и вскоре Германия объявляет войну России. Предчувствуя войну, французские власти начинают депортировать немецких граждан. Карл, один из многих немецких депортируемых, был отделён от своей жены Мари и сына Виктора. Карл зачисляется в немецкую армию и отправляется на фронт. История заканчивается в 1917 году, когда американские войска официально высаживаются в Европе.

Нам никак не возможно понять сюжет игры, если не обратится к первоисточникам, к книгам повествующих об истории Первой мировой войны. Среди огромного количества литературы, написанной на тему Первой мировой войны, можно выделить книгу Петера Энглунда «Восторг и боль сражения. Первая мировая в 211 эпизодах». Незамысловатая идея: взять несколько дневников участников Первой мировой войны, скомпоновать их по датам, немного откомментировать, дополнить и издать. Но эффект потрясающий. Читатель видит реальные события глазами солдат, сражавшихся по разные стороны линии фронта, на разных континентах, на море, страдавших в больничной палате и в тылу, глазами гражданских лиц и политиков. Война предстает перед читателем не как череда подвигов, как это зачастую показывалось и до сих пор показывается в нашей литературе и кинематографе. Война, прежде всего - грязь и усталость, раны и болезни и бесконечная смерть, которая правит здесь всем.

Еще одной популярной компьютерной игрой, которая дает отсылки к нашему историческому прошлому, является Assassin`s Creed. Честнее всего в плане совпадений с реальностью получилось в Assassin`s Creed Unity, которая повествует о событиях Великой Французской революции.

Многих игроков она не оставляет равнодушными и провоцирует на изучение истории данного периода. Скорее всего, потому что информация о Французской революции не была смыта потоком времени и еще остается в умах и на страницах энциклопедий. Обилие информации позволило подойти к созданию игры с завидной дотошностью, от чего атмосфера революции ощущается очень плотно. Огромное количество реально существующих людей, с точным отображением их характера и образов. Париж в масштабе один к одному и многие другие мелочи, все это крайне достоверно и может заинтересовать всех, кто увлекается историей.

Для любителей этой игры непременно нужно познакомиться со сборником трудов выдающегося историка А. З. Манфреда, автора книги «Великая французская революция», куда вошли его основные работы, посвященные Великой французской революции, в том числе обширный очерк по истории революционных событий и статьи, в которых дан глубокий анализ якобинской диктатуры – кульминационного этапа революции. В книге помещены также статьи о Робеспьере и Марате, написанные с блеском, присущим А. З. Манфреду – замечательному мастеру исторического портрета.

Таким образом, мы всегда можем постараться быть ближе к нашим читателям, и, сумев понять их интересы, мы сумеем приобщить их к бессмертному источнику знаний под названием книга.

Список литературы

1. Адо, А. В. Крестьяне и Великая французская революция. Крестьянское движение в 1789-1794 гг. / А. В. Адо. - 2-е изд. - М.: Изд-во Моск.ун-та, 1987. - 445 с.
2. Великая французская революция и Россия: [Альманах / Под ред. Адо А.В., Сироткина В. Г.]. - М.: Прогресс, [1989]. – 550 с.
3. История России XIX - начала XX вв.: Учеб. для ист. фак. ун-тов / Георгиев В. А., Ерофеев Н. Д., Киняпина Н. С. и др.; Под ред. В. А. Федорова ; МГУ им. М.В.Ломоносова. Ист. фак. - М.: Зерцало, 1998. - 744 с.
4. Кун, Н. А. Легенды и мифы Древней Греции и Древнего Рима / Н.А.Кун, А. А. Нейхардт. - СПб.: Литера, 1998. - 608 с.
5. Манфред, А. З. Великая французская революция / А. З. Манфред. - М.: Наука, 1983. - 432 с.
6. Первая мировая война: дискуссионные проблемы истории / РАН. Ин-т всеобщ. истории ; Отв. ред. Ю. А. Писарев, В. Л. Мальков. - М.: Наука, 1994. - 304 с.