



МЕДИАТЕКА В ШКОЛЕ

Е.В. СЕМЕНОВА,

заведующая отделом новых информационных технологий;

М.С. МИТЮКОВА,

заведующая отделом комплектования и обработки литературы,

Государственное учреждение культуры Республики Марий Эл
«Республиканская детская библиотека»

В зеркале монитора

Образ библиотеки и библиотекаря в ролевых компьютерных играх

ОТ АВТОРОВ:

Здравствуйте, уважаемая редакция.

Мы продолжаем работать над исследованием темы представления библиотек и библиотекарей в компьютерных играх.

Высылаем вам статью из этого цикла.

(См. «ШБ», 2007, № 5.)

С уважением
и надеждой на сотрудничество,
Елизавета Валерьевна СЕМЕНОВА
и Марина Сергеевна МИТЮКОВА,
ГУК Республики Марий Эл
«Республиканская детская библиотека»

«Библиотеки в ролевых играх более всего приближены к реальным. Здесь книги можно читать, библиотекари умеют говорить, иногда дают дельные советы, а иногда ворчат на читателей. Все как в жизни.

Компьютерные игры дают нам возможность посмотреть на себя со стороны: глазами разработчиков игр. И, пожалуй, именно ролевые игры заставляют нас всерьез задуматься, как мы выглядим в глазах читателей. Да, есть здесь и романтические образы идеальных библиотекарей-помощников, ученых, интеллектуалов. Но есть и старушки с култышками и озлобленные на всех хозяева книг. И, скорее всего, так происходит, потому что все мы такие же разные: иногда идеальные, иногда ворчливые», — пишут авторы этой необычной серии статей. Посмотрим же, как мы выглядим со стороны.

Раз уж мы начали разговаривать о представлении библиотек в различных жанрах компьютерных игр, хотелось бы подробнее остановиться на ролевых играх. Хотя в первой статье цикла мы довольно подробно описали две библиотеки из этой группы: из игр *Arx Fatalis* и *The Elder Scrolls III: Morrowind*.

КАК В РЕАЛЬНОСТИ. БИБЛИОТЕКИ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Можно выделить два подхода к изображению библиотек в компьютерных играх: библиотека как поле боя и библиотека как собственно библиотека. Первый подход наиболее характерен для экшн-игр. Об этом мы писали в





предыдущей статье (Активное библиотековедение // Школьная библиотека. — 2007. — № 5). Второй же подход чаще всего присутствует в ролевых играх, или квестах.

Ролевая игра предполагает свободный выбор игроком своей роли и пути развития. При этом этот выбор влияет на окружающий мир, других персонажей, развитие сюжета. Жанр ролевой игры основан на исследовании мира, общении с персонажами, «вживании» в игровой мир.



Рис. 1. Библиотека в Каэр Морхен — учебном центре ведьмаков (игра «Ведьмак»)

Библиотека в такой игре — это именно собрание книг, хранилище информации, а не просто декорация. Это место, куда герой приходит за ответами на вопросы или за советом. **Книги в ролевых играх часто интерактивны, то есть их можно читать, они не нарисованы на стенах, как обои.**

Игровые библиотеки всегда похожи друг на друга. Легко проследить определенные стереотипы мышления разработчиков игр, независимо от жанра: книги, огромные стеллажи, иногда рабочие столы, иногда просто стопки книг. Но и все-таки библиотеки в ролевых играх более всего бывают похожи на настоящие. В них можно зайти, почитать книги или взять их с собой. В ролевых играх чаще всего можно встретить библиотекаря как персонажа, поговорить с ним. Наверное, потому что именно в ролевых играх разработчики стараются точнее всего воссоздать мир, заставить игрока поверить в реальность происходящего. Вот и получается, что библиотека как «поле боя», характерный признак экшн-игр, в ролевых играх встречается довольно редко. Все как в реальной жизни — бои в библиотеке теоретически возможны, но очень-очень редки.

Хотя это зависит от поджанра игры. Есть такое понятие «action-RPG», то есть сплав ролевой игры и экшна. Соответственно и библиотеки в таких играх сочетают в себе отличительные признаки библиотек экшн-игр и ролевых игр.

Очень показательна в этом плане игра *Sacred: Князь тьмы*. В ней на библиотеку напали и разграбили. Библиотекари-серафимы (это такая раса воинственных ангелов) стоят на улице и ждут подкрепления. И только бесстрашный Герой в одиночку посмеет войти в залы, кишасящие злобными гоблинами. И там он увидит типичный игровой разгром: книги (целые и не очень), а также не успевшие убежать читатели валяются на полу в полном беспорядке. Подобную картину часто можно наблюдать в экшн-играх. И все-таки Герой приходит в эту библиотеку за информацией, что характерно для ролевой игры. Но перед тем как получить эту информацию, ему придется пробиться сквозь толпы монстров.



Рис. 2. Вот что могут натворить гоблины, если их пустить в библиотеку (*Sacred: Князь тьмы*)

БИБЛИОТЕКАРИ И МАГИЯ

Отличительная особенность библиотек в ролевых играх — наличие библиотекарей. Иногда даже без самих библиотек. Как, например, в игре «*Магия крови: Время теней*». Библиотекарь Академии Магии (между прочим, зовут его Хорхе Борхес) просит героя помочь вернуть библиотечную книгу. Похоже, книга была из фонда читального зала, а глупый помощник библиотекаря выдал ее на дом одному студенту. Студент же дал ее почитать своему другу, а тот — следующему. Цепочка получается довольно длинной. Героя так и посылают от студента к студенту, пока одного из них не удастся уличить во лжи. Интересно, по-



Рис. 3. Библиотекарь ворчливый, среда обитания — учебные заведения различных уровней («Златогорье 2»)

чему все студенты так не любят возвращать книги в библиотеки, даже если они им уже не нужны?

Интересный персонаж — библиотекарь Школы магии в Мармарисе из игры «Златогорье 2». Он все время ворчит: выдает книгу (причем платно!) — ворчит, берет обратно — опять ворчит: «Вали отсюда. У меня скоро проветривание». Очень не любит студентов школы, потому что им все время что-то надо. И ненавидит свою работу. На предложение уволиться отвечает, что работать больше некому.

Как видно из двух предыдущих примеров, библиотеки в ролевых играх очень часто бывают связаны с различными магическими «учреждениями» (Академии магии, Школы магии и т.п.). Действительно, как еще учиться колдовать, как не по книгам. Так, в четвертой части серии игр *The Elder Scrolls* библиотеки можно найти почти во всех отделениях Гильдии магов. Туда могут пройти только члены гильдии, но так как в Гильдию магов принимают всех, независимо от отношения к магии и волшебству, попасть в эти библиотеки легко. Книги из этих библиотек можно забирать насовсем, можно даже потом продать торговцам. Наверное, поэтому в их фондах такая большая экзemplарность.

Действительно, ситуация, когда книги выдаются навсегда, не так уж редка для игровых библиотек. Может быть, это мечта наших читателей — пожизненный абонемент. Так, например, в игре *Arx Fatalis: Последний бастион* герой просит у библиотекаря посоветовать книгу в подарок знакомому троллю. Библиотекарь дает ему книгу с картинками из своего фонда и говорит: «Забирай насовсем, она мне уже не нужна».

ДВА ОБРАЗА БИБЛИОТЕКИ. FINAL FANTASY 5

В мире *Final Fantasy 5* библиотеки играют не последнюю роль. В каждом замке и в каждой королевской резиденции (коих в игре много) можно найти библиотеку. Ученые, работающие в них, правда, жалуются, что книг не хватает.

Совсем другое дело — Библиотека Древних. Это мрачноватое заведение, где можно найти любую информацию. Надо только отбиться от демонов, которыми одержимы многие книги. А чтобы сразиться с главным демоном Библосом, нужно пройти длинный темный лабиринт из стеллажей и движущихся полок. В общем, Библиотека Древних — это классическая библиотека из компьютерной игры: подвалы, монстры, тайны и т. д. Одна из таких тайн — старинная книга, от которой осталась только половина. В дальнейшем выясняется, что когда-то мир разделился на два. Разлом прошел и по книге. И библиотеки, сотрудничавшие раньше, попали в разные миры.



Рис. 4. Библиотека Гильдии магов (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*)

Разделились библиотеки следующим образом: в первом мире осталась таинственная, «игровая» Библиотека Древних — темные подвалы, одержимые демонами книги и сосредоточенные на поисках истины ученые; во втором мире оказалась обычная библиотека, какой ее видят современные читатели. Здесь и библиотекарь — женщина с култышкой на голове, которой нужно помочь расставить книги (обязательно по алфавиту), и множество читателей в читальном зале. Никаких тайн, никаких монстров.

Образ библиотеки в игре явно положительный: ученые-библиотекари так настойчиво



Рис. 5. Библос — библиотечный демон (*Final Fantasy V*)

выступают в защиту природы, что жители города Карнак даже воздвигли стену, чтобы библиотекари не влияли на умы граждан своей экологической пропагандой. Кстати, для Карнака эта история кончилась плохо — людская жадность все-таки привела город к катастрофе (правда, в основном, экономической — природные ресурсы кончились).

Создатели игры сами разграничили два образа библиотеки: романтический и прозаический. Но в идеальных библиотеках, в тех, что существовали до раскола, было всего понемногу — тайн и рутины, обыденности и романтики. Такой, видимо, они и видят библиотеку.

ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

Подводя итог, повторимся: библиотеки в ролевых играх более всего приближены к реальным. Здесь книги можно читать, библиотекари умеют говорить, иногда дают дельные советы, а иногда ворчат на читателей. Все как

в жизни. Ролевая игра хороша тем, что дает возможность самому поучаствовать в событиях, а не просто наблюдать за ними со стороны. Хотя побыть библиотекарем игроку еще не предлагали, но пообщаться с библиотекарями можно только в ролевых играх.

Компьютерные игры дают нам возможность посмотреть на себя со стороны, глазами разработчиков игр. И, пожалуй, именно ролевые игры заставляют нас всерьез задуматься, как мы выйдем в глазах читателей. Да, есть здесь и романтические образы идеальных библиотекарей — помощников, ученых,



Рис. 6. Ученый-историк из библиотеки Ордена Джедаев (*Star Wars: Knights of the Old Republic II*)

интеллектуалов. Но есть и старушки с култышками и озлобленные на всех хозяева книг. И, скорее всего, так происходит, потому что все мы такие же разные: иногда идеальные, иногда ворчливые.

Конечно, можно утверждать, что игровые библиотеки далеки от реальности, что книги не могут выдаваться навсегда, а в подвалах нет ничего интересного, кроме огромного количества пыльных книг. Но это всего лишь условности игры. И неужели вам никогда не хотелось поверить в такую приключенческую романтику? Попробуйте однажды спуститься в подвал, взять в руки фонарик и выключить свет. Интересно, кого вы увидите тогда в темных углах?

