

Вагерич Василь Васильович,
*аспірант кафедри теорії та історії культури,
Національної музичної академії України
імені П.І. Чайковського
orcid.org/0009-0009-0504-4735
vagerichv@gmail.com*

ЗНАЧЕННЯ ЗВУКУ ТА МУЗИКИ У ВІДЕОІГРАХ

Актуальністю дослідження є спостереження за функціями музики та їх особливостями у відеогрі з посиланнями на відомі продукти, поставлені проблемами теоретичної та естетичної характеристики музики. Про вищезгадане досить мало інформації в сучасній зарубіжній та вітчизняній літературі. Відеоігри з'явилися відносно недавно, тому дослідження функцій музики у віртуальному світі є актуальним. Жанрові особливості відеоігор є новою хвилею в науковому погляді сучасної вітчизняної культурологічної думки.

Мета статті – висвітлити функції музики та її особливості у відеогрі. Методологія дослідження базується на застосуванні аналітичних методів, які виявляють особливості функцій музики у відеоіграх. Наукова новизна полягає в аналізі й характеристиці функцій музики та її систем у відеоіграх. Прослідковано використання важливих елементів музики як складника відеогри, без якої віртуальний всесвіт був би нецікавим та не мав емоційного забарвлення. Аналізуючи відеоігри, можна дійти висновків, що музика є таким же важливим складником відеогри, як сетинг і геймплей, та має багатогранні функції. Музика до відеогри має низку особливостей, які відрізняють її від інших музичних жанрів. Її створюють зацикленою та вертикально або горизонтально поєднуваною. Це дає змогу непомітно змінювати композиції та підлаштовувати їх залежно від того, що відбувається в той чи той момент відеогри. Такі функції, як створення емоційного тону і лейттеми нагадують про спільність рис музики відеогри з музичними творами кінофільмів та опери. Звуки місцевості (або дієгетичний музичний супровід), яка оточує головного героя, сприяють імерсивності віртуального світу гри. Музика у відеоіграх є відображенням культурної спадщини, через те що композитори використовують різні жанрово-стилістичні моделі, полістилістику, а іноді й цитати на відомі композиції.

Ключові слова: відеогра, віртуальна реальність, звук, музика, культура.

Vaherych Vasyi,
*Postgraduate Student,
Department of Theory and History of Culture
Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music
orcid.org/0009-0009-0504-4735
vagerichv@gmail.com*

THE IMPORTANCE OF SOUND AND MUSIC IN VIDEO GAMES

The relevance of the research is the observation of the functions of music and their features in a video game with references to well-known products, problems of theoretical and aesthetic characteristics of music are raised. There is quite little information about the above in modern foreign and domestic literature. Video games have appeared relatively recently, so the study of the functions of music in the virtual world is quite actual.

The purpose of the article is to highlight the functions of music and its features in a video game. The research methodology is based on the application of analytical methods that reveal the features of the functions of music in video games. The scientific novelty consists in the analysis and characterization of the functions of music and its systems in video games. The use of important elements of music as an essential component of a video game, without which the virtual universe would be uninteresting and devoid of emotional color, was followed. Analyzing video games, the author can conclude that music is an important component of a video game as setting and gameplay

and has multifaceted functions. Video game music has a number of characteristics that distinguish it from other music genres. It is created looped and vertically or horizontally combined. This allows you to imperceptibly change compositions and adjust them depending on what is happening at one or another moment of the video game. Such functions as creating an emotional tone and leitthema remind of the common features of music for video games, movies, and opera. The sounds of the area (or diegetic musical accompaniment) that surrounds the main character contribute to the immersiveness of the virtual world of the game. Music in video games is a reflection of cultural heritage due to the fact that composers use different genre-stylistic models, polystylistics, and sometimes quotes from famous compositions.

Key words: video game, virtual reality, sound, music, culture.

Актуальністю теми дослідження становить спостереження за функціями музики та їх особливостями у відеогрі з посиланнями на відомі продукти, поставлені проблемами теоретичної, естетичної характеристики музики. Про вищезгадане досить мало інформації в сучасній зарубіжній та вітчизняній літературі. Відеоігри з'явилися відносно недавно, тому дослідження функцій музики у віртуальному світі є актуальним.

Аналіз досліджень і публікацій. Жанрові особливості відеоігор є новою хвилею в науковому погляді сучасної вітчизняної культурологічної думки, тому й не дивно, що бракує літературних джерел з цієї тематики. Автори зарубіжних публікацій, зі свого боку, звертають увагу на розуміння музики відеоігор, розкривають її аспекти і дають концептуальні ідеї для майбутнього аналізу (Summers & Hannigan, 2018), розглядають технологічні й культурні можливості музики як засіб взаємодії з комп'ютерними іграми (Smith, 2018; Rehding, 2019), приділяють увагу взаємозв'язку музики і відеоігор із широким соціальним культурним контекстом (Ivănescu, 2019), відмічають, що музика відеоігор має власний набір стилістичних і функціональних метаморфоз та зичить і змінює ранні моделі (Donnelly & Gibbons, 2021). Загалом розуміння ігрової індустрії крізь призму мистецтва та інших аспектів сучасної людської діяльності висвітлено в роботах таких іноземних й українських науковців, як Andrews & Crawford (2021), Bart (2021), Dickenson (2021), Lebedieva (2021), Lee & Chow (2021).

Мета статті – висвітлити функції музики та їх системи у відеогрі.

Виклад основного матеріалу. Історія комп'ютерних ігор починається приблизно в 40–50-х роках минулого століття з розробки найпростіших маніпуляцій і візуальних симуляцій. Музика у відеоіграх була не завжди, і це

пов'язано з тим, що перші ігрові системи не мали ніякого аудіочипу чи аудіокарти, які могли б відтворювати звук. Тому ігри, які виходили на цих системах, були без звуку. Однак це не стало на заваді одній із перших відеоігор, а саме «Pong», набути популярності та досягти неймовірного успіху. Але вже тоді виникало відчуття того, що без звуку ігри були наче неповноцінними, їм чогось бракувало. Звуковий супровід з'явився значно пізніше і спочатку мав вигляд коротких аудіосигналів, згодом перетворившись у повноцінну музику до відеорозваг.

Відеоігри – досить новий культурний пласт, що заслуговує уваги дослідників у різних аспектах. Особлива роль у створенні захопливого світу відеоігри належить звуковій палітрі. Зараз музичний супровід до відеоігор записують відомі симфонічні оркестри, а персонажів озвучують відомі актори та попзірки. Музику до відеоігор створює композитор, який тісно співпрацює з аудіоредакторами команди розробників. Найвідомішими композиторами, які пишуть музику до відеоігор, є Джеремі Соул, Ганс Циммер, Остін Вінторі, Майкл Джаккіно, Акіра Ямаока та інші.

Музика разом із сетингом і геймплеєм є важливим складником відеоігри. Якщо говорити про звук як складник відеорозваг загалом, то можна сказати, що його функції багатогранні.

Основною відмінністю, яка відрізняє музику фільмів, театру чи опери, є те, що у відеоіграх неможливо передбачити, скільки часу триватиме та чи та ігрова сцена. Композитор знає, який відрізок часу триває певна сцена у фільмі, але не знає, скільки часу знадобиться гравцю у відеогрі, щоб пройти певний етап. Тому музику до відеоігри створюють зацикленою, що дає змогу відтворювати її нескінченно довго, а також звучати природно. Така музика є майже в кожній грі, починаючи від старих і завершуючи недавніми релізами.

Іншою особливістю музики до відеоігор є те, що ігрові сцени можуть активно змінюватися. Часто це спостерігається у випадках, коли головному герою загрожує небезпека. У такому разі музика змінюється зі спокійного ембієнту, тобто фонові музики, на більш динамічну. Проблема в тому, що такий перехід має бути природним та гармонійним, щоб музика різко не обривалася, а продовжувалася в потоці. Найпоширенішим засобом таких переходів є вертикальне та горизонтальне поєднання музики. При горизонтальному зведенні перехід від однієї до іншої мелодії відбувається непомітно. Наприклад, початок та кінець мелодії повинні мати схожу тональність, темп, іструментування тощо. Отже, треки поєднуються в один, і гравець не помічає розриву між першою та другою мелодією. Найяскравіші приклади такого підходу можна почути у відеоіграх *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Witcher 3: Wild Hunt* та інших.

Для вертикального зведення музики композитор пише декілька варіантів одного й того ж треку, де один може бути спокійним, другий більш динамічним і агресивним і т. д. Залежно від того, що відбувається на екрані, вмикається той музичний варіант, який підходить найкраще. Такий тип зведення спостерігається у відеоігрі *Nier 2: Automata*, де залежно від того, чи персонаж просто переміщується містом, чи вступив у битву, музика змінює свій характер. Дуже цікава зміна музики відбувається в момент, коли в грі *Nier 2: Automata* головний герой проводить злам роботів: основний геймплей переходить у режим мінігри, а мелодія за звучанням стає схожою на відеоігри кінця ХХ століття. Це свого роду ретроспектива на історію музики до відеоігор.

Звуковий супровід може втілювати образ локації, у якій перебуває головний герой. Наприклад, для образу природи часто використовують реальні звуки та шуми, як-от шурхіт листя, звуки дощу, річки, вітру, грози і подібні до них. Такі зображальні звуки навколишнього середовища є майже в кожній відеоігрі, адже це важливий складник імерсивності (занурення) у віртуальний світ. У грі *Diablo* можна почути міський годинник і гомін місцевого життя. У відеоіграх *Overwatch*, *HALO* часто чутними є звуки пострілу та перезарядки зброї. А от у грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* через мелодії та пісні бардів, які грають у містах Скайриму,

можна ознайомитися з історичним та культурним складниками всесвіту. Також творчість бардів у *The Elder Scrolls V: Skyrim* можна вважати дієгетичною музикою, тобто такою, яка є частиною всесвіту відеоігри, а не звучить тільки для гравця.

Важливою функцією музики у відеоіграх є лейттеми і лейтмотиви персонажів. Схожі принципи спостерігаються не тільки у відеоіграх, а й у багатьох операх і фільмах. Такі теми можуть бути прив'язані до головних героїв відеоігри і змінювати характер музики залежно від події та емоційного стану, як-от у відеоігрі *Silent Hill* або *F.E.A.R. 2 Project Origin*. Також чудовим прикладом є відеоігри *Nier: Replicant* та *Nier 2: Automata*, де музика змінюється залежно від того, яким процесом займається персонаж. Якщо персонаж переміщується містом, то мелодія буде спокійна, лірична. А якщо вступити в битву, то та ж тема може змінювати характер на більш агресивний, динамічний і драматичний, з перепадами темпу й експресією в мелодії та гармонії. Також можуть додаватися інші інструменти, зокрема ударні для посилення ритмічної пульсації.

Створення емоційного тону у певний проміжок гри є важливим складником емоційної реакції на сюжет. Наприклад, у грі *The Witcher 3: Wild Hunt* місто Новіград супроводжується піднесеною фольклорною мелодією, а Лок Муїн має сумну ліричну тему. У мирний час гри *Civilization* звучать спокійні пасторальні композиції, а у воєнний – похмурі та пригнічені. У відеоігрі *Red Dead Redemption II* при пограбуваннях та епізодах скачок верхи можна спостерігати динамічні музичні теми в стилі кантрі, що створюють атмосферу і дух вестерна та Дикого Заходу. Гарним прикладом ембієнтної (фонові) музики є відеогра *S.T.A.L.K.E.R.*, де в локації Чорнобильської АЕС ембієнтний характер музики занурює в стан застиглості, зупинки ходу часу. Також часто розробники відеоігор використовують головну тему гри ще в головному мені або в перших відеосценах, щоб одразу занурити в характер і настрої сюжету.

Коротко варто описати такі звукові супроводи, які прив'язані до певних подій у грі. Наприклад, відкриття нової території, успішне виконання місії або провал, перемога чи відкриття нового рівня. Коли персонаж у відеоігрі

The Elder Scrolls V: Skyrim підвищує свій рівень, то звучить фрагмент основної теми гри, викрикування чоловічого хору. Мелодії перемогли у відеоіграх зазвичай урочисті, а звуки поразки – гнітючі та скорботні.

Іноді вибір музичний треків зумовлений популярністю композицій і має більш рекламний характер. Попмузику часто використовують у відеоіграх жанру автомобільних аркад, як-от у серії відеоігор *Need for Speed* та *Grand Theft Auto (GTA)* при поїздки по місту звучать пісні відомих виконавців.

Відеоігри, персонажі та сюжети часто стають дуже популярними і самі виконують роль реклами та використовуються з маркетинговою метою. За сюжетами відеоігор знімають фільми й серіали. Найвідомішими зразками вважаємо такі: «Оселя зла» (*Resident Evil*), «Лара Крофт – розкрадачка гробниць» (*Tomb Raider*), «Остання фантазія» (*Final Fantasy*), «Останні з нас» (*The Last of Us*), *Nier: Automata*, *HALO*. Або навпаки, за основу відеоігри беруть кіно, наприклад: «Володар перснів», «Зоряні війни», «Пірати Карибського моря». Для того щоб передати атмосферу відеоігри у фільмах (і навпаки), використовують ті ж самі музичні композиції, що в оригіналі. Як-от у серіалі «Останні з нас» (*The Last of Us*) зберігається гітарна музика композитора Гуаставо Сантаоляля, лауреата двох премій «Оскар» за найкращу музику. Також в однойменних фільмі та відеоігри можуть бути різні композитори. Наприклад, музику до серії відеоігор *Uncharted* писали композиторами Грег Едмонсон і Генрі Джекман, а музику до фільму – знаменитий композитор Рамін Джаваді.

Іноді музика у відеоіграх є тим елементом, з яким гравець може взаємодіяти. Цікавим прикладом є *Braid*, де гравець може керувати перебігом часу. Коли партнер перемотує час уперед або назад, то музичний супровід відтворюється нормально або навпаки. Також є низка музичних відеоігор, де гравець повинен відтворювати танцювальні рухи або ритмічні формули, вчасно натискаючи потрібні клавіші.

Розробники відеоігор, окрім оригінальної музики, часто цитують відомі приклади з класичних композицій. Наприклад, для того

щоб відкрити таємний вхід у грі *Resident Evil*, головний герой повинен відтворити фрагмент з фортепіанної сонати № 14 Л. Бетховена. Цей приклад ще характеризує дієгетичну сторону музичного супроводу гри. Популярна токато і fuga ре мінор Й. С. Баха часто використовуються у відеоіграх, де є темні замки, вампіри, Дракула тощо. У доповненні до гри *Bloodborne* у битві з босом грає музика, яка дуже схожа на композицію «Марс, вісник війни» із симфонічної сюїти «Планети» Густава Холста. Відомий композитор Джон Вільямс використовував інструментування та мелодії «Марса, вісника війни» як основу для саундтреків до серії фільмів «Зоряні війни», які згодом застосовували в однойменних відеоіграх.

Композитори, які пишуть музику до відеоігор, часто використовують різні жанрово-стилістичні моделі, чим створюють полістилістичні й полістильні композиції. Поєднання стилів – уже знайома практика, що відбувається в різних сферах мистецтва та відображає культуру загалом. Тому звуковий світ відеоігор і композиторська творчість у цій сфері заслуговує на теоретичне дослідження.

Отже, після детального аналізу музики відеоігор ми дійшли таких **висновків**:

1. Музика є таким же важливим складником відеоігри, як сетинг і геймплей, та має багатогранні функції.

2. Музика до відеоігри має низку особливостей, які відрізняють її від інших музичних жанрів. Її створюють зацикленою та вертикально або горизонтально поєднуваною. Це дає змогу непомітно змінювати композиції та підлаштовувати їх залежно від того, що відбувається в той чи той момент відеоігри.

3. Такі функції, як створення емоційного тону і лейттеми, нагадують про спільні риси музики до відеоігри, кінофільмів, опери.

4. Звуки місцевості (або дієгетичний музичний супровід), яка оточує головного героя, сприяє імерсивності віртуального світу гри.

5. Музика у відеоіграх є відображенням культурної спадщини через те, що композитори використовують різні жанрово-стилістичні моделі, полістилістику, а іноді й цитати на відомі композиції.

Список використаних джерел:

1. Andrews, S. & Crawford, C. M. (Eds.). (2021). *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6> 473 p.
2. Bart W. M. (2021). What Competitive Chess Can Learn From eSports: Present and Future Prospects. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 67–85. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch004>
3. Dickenson V. L. (2021). Games, Gamification, and eSports Intersections Within Digital and Online Learning. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 128–148. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch007>
4. Donnelly K.J., Gibbons W., Lerner. N. (Eds). (2021). *Music In Video Games: Studying Play*. 1st Edition. Routledge Music and Screen Media. 246 p. [in English].
5. Ivănescu A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game: the Way it Never Sounded*, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. 165 p.
6. Lee J. D. & Chou, W. W. (2021). Art Education in eSports: How to Incorporate Aesthetics Into the eSport Marketing Curriculum. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 222–238. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch011>
7. Lebedieva N. A. (2021). Hotel Amenities and Hidden Costs Associated With eSports Tourism in the Ukraine: Development of eSport Hospitality Opportunities. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports* (pp. 371–396). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-7300-6.ch017>
8. Rehding A. (2019). Opening the Music Box // *Journal of the Royal Musical Association*. Vol. 144. Issue 1. Pp. 205–221.
9. Smith, J. I. (2018). Can See Tomorrow in Your Ludomusicology // *Journal of the Royal Musical Association*. Vol. 143. Issue 2. Pp. 483–488.
10. Summers, T., Hannigan, J. (2018). *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 248 p.

References:

1. Andrews, S. & Crawford, C. M. (Eds.). (2021). *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6> 473 p.
2. Bart, W. M. (2021). What Competitive Chess Can Learn From eSports: Present and Future Prospects. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 67–85. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch004>
3. Dickenson, V. L. (2021). Games, Gamification, and eSports Intersections Within Digital and Online Learning. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 128–148. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch007>
4. Donnelly, K.J., Gibbons, W., Lerner, N. (Eds). (2021). *Music In Video Games: Studying Play*. 1st Edition. Routledge Music and Screen Media. 246 p. [in English].
5. Ivănescu, A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game: the Way it Never Sounded*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. 165 p.
6. Lee, J. D. & Chou, W. W. (2021). Art Education in eSports: How to Incorporate Aesthetics Into the eSport Marketing Curriculum. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*. Pp. 222–238. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch011>
7. Lebedieva, N. A. (2021). Hotel Amenities and Hidden Costs Associated With eSports Tourism in the Ukraine: Development of eSport Hospitality Opportunities. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports* (pp. 371–396). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-7300-6.ch017>
8. Rehding, A. (2019). Opening the Music Box // *Journal of the Royal Musical Association*. Vol. 144. Issue 1. Pp. 205–221.
9. Smith, J. I. (2018). Can See Tomorrow in Your Ludomusicology // *Journal of the Royal Musical Association*. Vol. 143. Issue 2. Pp. 483–488.
10. Summers, T., Hannigan, J. (2018). *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 248 p.