

Селищев Іван Володимирович,
магістрант кафедри оркестрових інструментів
Дніпровської академії музики
тел. (066) 078 - 62 - 51
e-mail: johnsedly11@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-8063-1040>

Пшенічкіна Галина Миколаївна,
кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри історії та теорії музики
Дніпровської академії музики
тел. (063) 061 - 89 - 24
e-mail: h.pshenichkina@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6107-4079>

НАРАТИВНІ АСПЕКТИ МУЗИКИ В ІГРОВОМУ ДИЗАЙНІ

Метою статті є дослідження ролі музики у формуванні ігрового наративу⁴⁶ та його сприйняття гравцем, а також оглядовий аналіз її впливу на наративну частину гри загалом та ігровий досвід гравців. **Методологія** базується на поєднанні аналітичного та емпіричного методів, що застосовані для розуміння впливу музичної компоненти на ігровий досвід та наратив гри. **Наукова новизна** сформована недостатнім рівнем лудомузикознавчих досліджень у вітчизняному музикознавстві. **Висновки.** Підсумком дослідження є формування ролі та методів використання музики в контексті наративного дизайну. Музика в іграх виконує кілька важливих функцій: вона створює психоемоційну атмосферу, акцентує увагу гравця на ключових елементах гри, розкриває наративні аспекти через образно-емоційні характеристики, демонструє взаємозв'язки між ігровими елементами та безпосередньо передає лор⁴⁷ гри. Головною її роллю є посилення та збагачення загального наративного контексту. Для досягнення

⁴⁶ Наратив (лат. Narrare – «розповідати, пояснювати») – сукупність взаємопов'язаних реальних або вигаданих подій, фактів чи переживань, що формують оповідну структуру тексту.

⁴⁷ Лор (англ. Lore – знання) – сукупність загальної інформації про світ в контексті конкретного твору, або серії творів.

зазначених цілей музика в іграх інтегрується через кілька методів, які посилюють її наративну роль. По-перше, фонові композиції формують загальну атмосферу гри та підкреслюють унікальність конкретних локацій. Крім того, інтерактивна музика сприяє глибшому зануренню гравця, покращуючи загальний ігровий досвід. Використання лейтмотивів дозволяє продемонструвати зв'язки між сюжетними елементами та персоналізувати наратив, збагачуючи емоційно-образні характеристики персонажів і фокусуючи увагу гравця на ключових аспектах гри. Також важливою є інтеграція музичних та музично-драматичних творів⁴⁸, яка забезпечує пряму передачу елементів лору, що сприяє глибшому сприйняттю світу гри.

Ключові слова: відеогра, ігрова музика, лудомузикологія, наратив, геймдизайн, лейтмотив, лор, інтерактивність.

Selyshchev Ivan, master's student in the Department of Orchestral Instruments of the Dnipro Music Academy

Pshenichkina Halyna, Candidate of Art, Associate Professor of the Department of History and Theory of Music in Dnipro Academy Music

Narrative aspects of music in game design

The purpose of this article is to explore the role of music in shaping the game narrative and its perception by the player, as well as to provide a review analysis of its impact on the narrative part of the game as a whole and the gaming experience of players. **The methodology** is based on a combination of analytical and empirical methods applied to understand the influence of the musical component on the gaming experience and the narrative of the game. **The scientific novelty** stems from the insufficient exploration of both the object and the subject in domestic musicology. **Conclusions.** The study concludes by identifying the role and methods of using music in the context of narrative design. Music in games performs several important functions: it creates a psycho-emotional atmosphere, highlights key elements of the game, reveals narrative aspects through figurative-emotional characteristics, demonstrates the relationships between game elements, and directly conveys the game lore. Its primary role is to enhance and enrich the overall narrative context. To achieve these goals, music in games is integrated through several methods that strengthen its

⁴⁸ У відеоіграх нерідко використовуються повноцінні внутрішньо ігрові твори – пісні, вірші, фрагменти літературних творів, елементи театру. В даному контексті маються на увазі музичні жанри мистецтва, що вбудовані в геймплей (пісні, балади, тощо).

narrative role. First, background compositions shape the overall atmosphere of the game and emphasize the uniqueness of specific locations. In addition, interactive music contributes to deeper player immersion, enhancing the overall gaming experience. The use of leitmotifs allows the demonstration of connections between plot elements and helps personalize the narrative, enriching the emotional and figurative characteristics of the characters and focusing the player's attention on key aspects of the game. The integration of musical and musical-dramatic works is also important, ensuring the direct transmission of lore elements, which contributing to a deeper perception of the game world.

The key words: video game, game music, ludomusicology, narrative, game design, leitmotif, lore, interactivity.

Постановка проблеми. Віртуалізація охоплює все більше простору в культурній та розважальній сфері. Сучасна музика також швидко розвивається в цьому напрямку, і ми вже можемо казати не лише про її класифікацію за стилями чи жанрами, а й про належність до того чи іншого синтетичного мистецтва, яким, безсумнівно, є і відеоігри. Стаття спрямована на розширення дискусії, пов'язаної з лудомузикознавством⁴⁹ в українському музикознавчому полі та розкритті особливостей впливу музики, як частини побудови загального наративу відеоігор. Більш конкретно проблематику можна означити наступними питаннями: 1) яка роль музики у відеоіграх? 2) яким чином саундтрек допомагає формувати наратив твору (гри), підтримувати сюжетні лінії? 3) який вплив він має у загальному ігровому контексті?

Актуальність дослідження, у першу чергу, зумовлена швидким розповсюдженням відеоігор як одного з ключових елементів побуту сучасної людини. В цілому можна прослідкувати тяжіння людей до інтерактивних видів мистецтва та відпочинку, і у відеоіграх, які є на наш погляд проміжною ланкою між звичними «споглядальними» видами мистецтва та створенням повноцінної віртуальної реальності вбачається можливість дослідити цей перехід від статичного (відносно

⁴⁹ Лудомузикознавство (лудомузикологія) – галузь академічних досліджень і наукового аналізу, що зосереджується на музиці відеоігор. Тісно пов'язана з галузями музикознавства та інтерактивних та ігрових аудіодосліджень.

споживача) мистецтва, до такого, у якому глядач буде задіяний безпосередньо⁵⁰.

Огляд літератури. Стаття спирається на базу знань зі сфери лудомузикології а також дослідження й статті з суміжних сфер. У якості базових музикознавчих праць використовуються роботи таких авторів як Тре Браянт [4] та Джонні Вінгстед [5; 6]. Крім того, використані терміни підкріплюються першоджерелами, а саме словниками та роботою Річарда Докінза «Егоїстичний ген» [3].

Мета статті – дослідження ролі музики у створенні загального наративу відеогри та його сприйнятті гравцем. Оглядовий аналіз її впливу з точки зору впливу на загальний наративний пласт гри, досвід гравця, в тому числі психоемоційний та інтерактивний.

Об'єктом дослідження є музика до відеоігор, а **предметом** виступають наративні аспекти ігрового саундтреку.

Виклад основного матеріалу. Наративна музика – це музика, що використовується для підтримки та розвитку сюжету в різних формах медіа, таких як фільми, театральні постановки та відеоігри. Термін виник наприкінці ХХ століття в контексті кіно та театру, та набув популярності з розвитком інтерактивних медіа, таких як відеоігри, де музика активно інтегрована в наративний процес. Вона займає значне місце у побудові сюжету твору, підсилює атмосферу та емоційний фон, додає смислові та емоційні відтінки, які не можливо було б передати візуальними чи текстовими засобами. В контексті ігор вона відіграє одну з ключових ролей у Front end⁵¹ геймдизайні на рівні зі сценарієм, графікою та іншими елементами наративу.

Відеоігри – це особливий сучасний конструкт, що виник у другій половині ХХ століття. Вони поєднують в собі елементи мистецтва, техніки та інтерактивного досвіду, створюючи новий вид розваг та культурного вираження. Наразі тривають дискусії, чи вважати комп'ютерні ігри видом мистецтва. У нашій роботі ми спираємось на те, що їх, хоч і не всі жанри, можна все ж зарахувати до мистецтва за основним критерієм – вони відображають узагальнені сенси історичних подій та реалій сучасного життя через створені людиною образи [2].

⁵⁰ Хоча ідея задіяння глядача/слухача до мистецького перформансу вже є поширеною у мистецтві ХХ – ХХІ ст., тут сенс полягає саме в участі споживача (адже слово глядач чи слухач вже не буде актуальним), наприклад за допомогою пристроїв віртуальної реальності.

⁵¹ Front end – інтерфейс для зв'язку між користувачем та «ядром програми» (back end).

Відеоігри, на відміну від традиційних видів мистецтва, таких як література чи кіно, надають користувачам можливість не лише спостерігати за розвитком подій, але й активно впливати на них. Це робить їх унікальними в сенсі їхньої здатності занурювати гравця у віртуальні світи. Ця інтерактивність створюється ігровими механіками⁵², але результат свого впливу гравець може відчутти саме завдяки наративним елементам гри.

Одним зі способів цього занурення та передачі наративу гри, у який зазвичай і вплетені ідеї творців, є музичний супровід, або саундтрек. В різних жанрах він може виконувати як суто фонову роль, так і бути більш значущим елементом наративного дизайну, який не лише реагує на дії гравців та бере участь у створенні загального фону, але й здатен передавати інформацію, яка не демонструється іншими наративними елементами гри. Зазвичай, він об'єднує обидва варіанти у різних пропорціях, залежно від ідей геймдизайнера.

Варто зазначити, що існують жанри відеоігор, де музика має незначні наративні функції, такі як стратегії чи симулятори, проте в більшості ігор саундтрек є важливою складовою як розкриття світу гри, так і занурення гравця. Ми будемо розглядати приклади з ігор жанру RPG⁵³, бо саме в ньому найбільш вагому роль відіграє наративний аспект.

Музика у відеоіграх передає наративні дані у декілька способів: це створення психоемоційної атмосфери, фокус уваги гравця на елементах сюжету чи персонажах у поєднанні зі створенням для них певних образно-емоційних характеристик, і пряма передача лору через внутрішньоігрові музично-драматичні твори.

Саундтрек не лише супроводжує ігровий процес, але й напряду впливає на психоемоційний стан гравця. Використовуючи здатність музики впливати на емоції через конкретні особливості музичної мови, такі як ритм чи гармонія, геймдизайн робить її важливим елементом інтерактивного мистецтва. Таким чином інтенсивність та зміни музичного матеріалу можуть напряду залежати від дій гравця, створюючи взаємний зв'язок із ним. Формування емоцій, необхідних «оповідачу» це найсуттєвіший наративний аспект музики у відеоіграх.

⁵² Ігрова механіка – набір правил і способів, який реалізує певним чином деяку частину інтерактивної взаємодії гравця і гри.

⁵³ RPG – жанр відеоігор, ігровий процес який зосереджений на управлінні персонажем чи групою персонажів, дослідженні ігрового світу та виконанні завдань – квестів.

До прикладу, музика в грі «The Last of Us» відіграє ключову роль у формуванні наративу саме як емоційний тригер для гравця. Композитор Густаво Сантаолаля застосовує мінімалістичний підхід до музичного супроводу, використовуючи акустичні інструменти, зокрема гітару, для створення інтимної атмосфери. Такий музичний стиль підкреслює психологічний стан персонажів та їх взаємодію в контексті постапокаліптичного світу. Музика не перевантажує гравця, а навпаки, через свою стриманість створює відчуття тривожності та самотності, що відповідає загальній тональності наративу.

Музичний супровід у «The Last of Us» тісно пов'язаний з динамікою сюжету та емоційними змінами у грі. Під час кульмінаційних або напружених моментів музика набуває більш інтенсивного характеру, підсилюючи драматизм подій. Водночас, у більш спокійних сценах акцент робиться на мелодійності та тиші, що дозволяє зосередити увагу гравця на психологічних аспектах сюжету та глибшому розумінні персонажів. Таким чином, музика в грі виконує функцію не лише емоційного підкріплення, але й служить засобом занурення гравця у гру.

Створення загальної атмосфери гри це водночас найпростіший, з точки зору наповнення інформацією, та найбільш розповсюджений засіб передачі наративних даних. Так Джонні Вінгстедт пише, що важливою особливістю цього типу музики у відеоіграх є її інтерактивність – залежність від дій гравця [5]. В цьому він вбачає значущий наративний елемент, адже таким чином виникає додатковий зв'язок між твором та користувачем, а сама музика стає важливою частиною процесу розповіді передаючи та змінюючи психоемоційну атмосферу. Таким чином, сюжет додатково збагачується образно-емоційною характеристикою, а гравець глибше занурюється в геймплей.

Зміни елементів музичної мови також виконують наративні функції – вони стають сигналами, що вказують гравцю на зміни ігрового світу. Д. Вінгстедт коротко виокремлює ці функції в шість класів: емоційні, інформативні, описові, керівні, часові та риторичні. В ігровому контексті музика зазвичай виконує декілька функцій для створення комплексного наративного середовища [6].

Також зазначимо мультимодальний контекст використання музики: вона використовується у синтезі з іншими елементами – візуальними та ігромеханічними. Таким чином, музичний супровід

стає елементом загального наративного простору. Для прикладу, в «The Witcher 3: Wild Hunt» музика звучить постійно і змінюється в залежності від дій гравця (бій чи спокійне дослідження світу) та локацій. Так у місті Новіград звучить музика, створена в стилістиці середньовічного міста, а у регіоні Велен звучать пасторальні треки. Таким чином створюється різноманітне наративне та емоційне забарвлення та надається додаткова інформація щодо особливості локації чи ситуації. Фокусування уваги гравця на конкретних елементах гри відбувається за допомогою перевіреного засобу, що прийшов із інших жанрів музичного мистецтва – лейтмотивам. Лейтмотив – це музична тема, пов'язана з певним образом, ідеєю, явищем [1]. В контексті відеогри він стає інтерактивним, та може бути пов'язаний з певною подією, локацією чи дією гравця.

Цей засіб широко використовується у відеоіграх, особливо багатих на лор та інші елементи наративу. Він дає змогу не лише передавати емоційну атмосферу певного моменту гри, але й більш складну інформацію. Завдяки ньому можна створити образно-емоційну характеристику певного персонажа чи елемента сюжету, більш тонко продемонструвати зв'язок різних елементів гри, продемонструвати розвиток та зміни персонажів, світу, тощо. Американський композитор Тре Браянт, який у своїй роботі «The Crackle of the First Flame: The Sounds and Musical Techniques of Dark Souls» [4] досліджує музичний матеріал серії Action-RPG⁵⁴ ігор «Dark Souls», окреслює вплив та способи передачі наративного змісту гравцю через саундтрек. Сама серія відома не лише складністю, але й цікавими способами передачі лору. Лінійного сюжету як такого в іграх серії «Dark Souls» немає, але історія світу розкривається в дрібних деталях, наприклад, описі предметів, діалогах, графіці і, в тому числі, музиці. Дослідник демонструє це на прикладі перенесення лейтмотиву Гвіна⁵⁵, Лорда Попелу з першої частини серії гри в третю, в музичну тему Душі Попелу⁵⁶. Таким чином, гравцям підтверджують не лише формальний зв'язок між іграми серії, але й підкреслюється важливий сюжетний елемент: Гвін, якому належав цей лейтмотив у першій

⁵⁴ ARPG – під-жанр рольових відеоігор, у якому гравець має повний контроль над персонажем у реальному часі, є система розвитку персонажа та розвинена бойова система. Результативність під час гри в ньому залежить не лише від характеристик персонажа, але й від швидкості та вправності гравця.

⁵⁵ Motoi Sakuraba, «Gwyn, Lord of Cinder»

⁵⁶ Yuka Kitamura, «Soul of Cinder»

частині (Пр. 1), в третій давно вже не існує, і є частиною Душі Попелу (персонажа третьої частини гри) (Пр. 2) – прояву Першого Полум'я та кожної істоти, що принесла себе в жертву йому [4]. Це створює додаткові емоції у тих, хто може «прочитати» цей «код», та глибше розкриває контекст усього ігрового світу.



Пр. 1 «Gwyn, Lord of Cinder» Motoi Sakuraba



Пр. 2 «Soul of Cinder» Yuka Kitamura

Крім «зв'язування» ігрового світу, музика в іграх серії також допомагає розкривати персонажів, надаючи зустрічам з ними емоційного забарвлення: у тому ж «Dark Souls» всі супротивники мають унікальний музичний супровід, і таким чином кожен бій має на меті пробуджувати різні емоції та провокувати пошук додаткової інформації про персонажів. Найбільш прямий спосіб передачі наративу через музичний матеріал – це повноцінні музично-драматичні твори інтегровані в гру, що розкривають подробиці її світу. Так у серії ігор «The Elder Scrolls» – пісні, які гравець може почути, подорожуючи світом, у виконанні внутрішньоігрових персонажів, розповідають елементи лору, даючи змогу гравцеві дослідити світ.

Цей метод також впливає на занурення гравця та бере участь у створенні загальної атмосфери гри. Гарним прикладом може слугувати Пісня Прісцилли⁵⁷, із вже зазначеного вище «The Witcher 3». Вона розповідає історію головного персонажа, події якої відбувалися хронологічно до початку гри, тим самим створюючи не лише атмосферу фентезійної середньовічної таверни, але й емоційний фон як для тих, хто знайомий з творами А. Сапковського⁵⁸, так і для тих, хто наново відкриває для себе історію Геральта з Рівії.

У цій же грі бачимо інші інтегровані наративні «прапорці», наприклад, тема Гюнтера О'Діма⁵⁹ – НІПа⁶⁰, якого гравець зустрічає на початку гри. Його лейтмотив зустрічається протягом усього сюжету, навіть коли його самого немає на екрані, та при зустрічах з іншими персонажами (на яких він вплинув, про що свідчить наявність цієї теми). Цей же лейтмотив є головною темою внутрішньоігрової пісні «Пан Дзеркало»⁶¹, яку можна почути, подорожуючи світом, і яка розкриває природу персонажа. Таким чином, спостерігається поєднання двох засобів, що створює більш сильний та багатосаровий ефект впливу на ігровий досвід.

Варто зазначити, що добре впізнавані теми, які виконують роль наративної музики у відеоіграх, нерідко виходять за межі контексту гри. Наприклад, трек «Dragonborn»⁶², авторства Джеремі Соула. Існує чимало схожих прикладів, які стають повноцінними соціально-культурними мемами⁶³. Як приклад: «Ground Theme»⁶⁴ або «Megalovania»⁶⁵ які досить швидко вийшли за межі своїх ігрових світів та стали окремими впізнаваними музичними творами⁶⁶.

Результатом цього є те, що виконання саундтреків із відеоігор збирають тисячі глядачів на подіях на кшталт «Video Games Live».

⁵⁷ Marcin Przybyłowicz «The Wolven Storm»

⁵⁸ Тут йдеться про цикл творів «Відьмак» Анджея Сапковського.

⁵⁹ Marcin Przybyłowicz «Gaunter o'Dimm Theme»

⁶⁰ НІП – (англ. Non-player character) – персонаж гри, що не є гравецьким персонажем та керується програмою.

⁶¹ Marcin Przybyłowicz «Master Mirror»

⁶² Jeremy Soule «Dragonborn»

⁶³ Мем (за Р. Докінзом) – основна одиниця культурної інформації, аналогічна гену в генетиці [3,249].

⁶⁴ Koji Kondo «Ground Theme»

⁶⁵ Toby Fox «Megalovania»

⁶⁶ Подібно до того, як це відбулося з Imperial March з Зоряних Війн чи музикою Говарда Шора з Володаря Перснів.

Створення подібних мемів є додатковим підтвердженням глибокого наративного впливу музики як у самих іграх, так і за їх межами.

Історія музики у відеоіграх розпочалася в 1970-х роках, коли перші ігри на 8-бітних платформах використовували прості синтезовані мелодії. Сьогодні, завдяки розвитку технологій, музика у відеоіграх досягла високого рівня складності та різноманітності. Використання оркестрових саундтреків стало нормою, а композитори, такі як Хідео Кодзіма та Йоко Шимомура, продовжують розширювати межі можливостей в ігровій музиці. Це демонструє не лише розвиток сучасного музичного мистецтва, а і його адаптивність та важливість в соціально-культурному контексті нашої цивілізації.

Висновки. Музика має сильний вплив на емоційний стан слухача та являє собою універсальну мову образів. Завдяки цьому, в контексті наративного дизайну, музика в іграх може виконувати наступні ролі: створення психоемоційної атмосфери, фокусування уваги гравця на певних елементах гри, розкриття наративних елементів гри через образно-емоційні характеристики, демонстрація зв'язку між ігровими елементами, пряма передача лору гри. Основна її роль – це посилення та збагачення загального наративного пласту гри.

Задля цього існують наступні методи використання музики як наративного елементу гри:

- використання фонові музики для створення загальної атмосфери гри чи конкретних локацій;
- створення інтерактивної музики задля поглиблення занурення гравця та загального покращення його ігрового досвіду;
- використання лейтмотивів з метою демонстрації зв'язку сюжету в грі чи серії; персоналізації наративних елементів, збагачення їх емоційно-образних характеристик;
- фокусування уваги гравця на певних ігрових елементах;
- означення змін у внутрішньоігровому світі, персонажах;
- використання інтегрованих музичних творів для прямої передачі елементів лору гравцеві.

Крім цього нерідко частини ігрового саундтреку стають повноцінними мемами, виходячи за рамки ігрового всесвіту. Підсумовуючи варто зазначити, що наративні аспекти музики в контексті ігрового дизайну є доволі важливими та впливовими.

Використання музики розширює можливості творців у передачі закладених у гру сенсів та ідей і збагачує ігровий досвід гравців.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленні наукових пошуків та дискусії в сфері лудомузикології, об'єкт дослідження якої займає все більше місця в загальному музикознавстві. Вивчення матеріалу, який є частиною інтерактивних процесів, таких як відеоігри, має на меті відкрити нові форми вираження в мистецтві та допомогти представникам музичної сфери адаптуватися до швидких та неминучих змін у культурному житті людства.

Список використаних джерел і літератури:

1. Українська музична енциклопедія. Г. Скрипник (гол. редкол.). Київ: ІМФЕ НАНУ. 2011. С. 68–69.
2. Філософський енциклопедичний словник. Київ: Абрис. 2002. С. 380–381.
3. Dawkins R. The Selfish Gene. UK, Oxford, Oxford University Press, 1976 [in English].
4. Bryant T. The Crackle of the First Flame: The Sounds and Musical Techniques of Dark Souls. Site URL: <https://trebryantcomposer.com/resources/> (дата звернення 15.11.2024).
5. Wingstedt J. Narrative music: towards an understanding of musical narrative functions in multimedia. Luleå: Luleå tekniska universitet, 2005. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:990039/FULLTEXT01> (дата звернення 17.11.2014).
6. Wingstedt J. Narrative functions of film music in a relational perspective. Luleå: Luleå tekniska universitet (дата звернення 15.11.2024).

References:

1. Ukrayinska muzyichna entsyclopedia. G. Skrypnyk (Hol. Redkol). Kyiv: IMFE NANU. 2021. P. 68–69 [in Ukrainian].
2. Phylosofsky entsyclopedychny slovnyk. Kyiv: Abrys. 2002. P. 380–381 [in Ukrainian].
3. Dawkins, R. (1976). The Selfish Gene. UK, Oxford, Oxford University Press [in English].
4. Bryant, T. The Crackle of the First Flame: The Sounds and Musical Techniques of Dark Souls. Site URL: <https://trebryantcomposer.com/resources/> (date of application 15.11.2024) [in English].
5. Wingstedt, J. (2005). Narrative music: towards an understanding of musical narrative functions in multimedia. Luleå: Luleå tekniska universitet. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:990039/FULLTEXT01> (date of application 17.11.2014) [in English].
6. Wingstedt, J. Narrative functions of film music in a relational perspective. Luleå: Luleå tekniska universitet (date of application 15.11.2024) [in English].