

УДК 78.01; 784

ББК 74.100.575.3; 85.31

Юнаков Андрей Алексеевич

Аспирант, Всероссийский государственный университет
кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва,
ул. Вильгельма Пика, 3
ORCID ID: 0009-0004-7826-3043
ResearcherID: MFI-7678-2025
andry500022@gmail.com

Ключевые слова: песня, видеоигры, саундтрек, массовая культура,
экранная культура, повествование, нарратив, эстрадная музыка

Юнаков Андрей Алексеевич

Песни в повество- вательной структуре видеоигр: функции и особенности



This is an open access article distributed under
the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

DOI: 10.51678/2226-0072-2025-3-420-457

Для цит.: Юнаков А.А. Песни в повествовательной структуре видеоигр: функции и особенности // Художественная культура. 2025. № 3. С. 420–457. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2025-3-420-457>.

For cit.: Yunakov A.A. Songs in the Narrative Structure of Video Games: Functions and Features. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2025, no. 3, pp. 420–457. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2025-3-420-457>. (In Russian)

Yunakov Andrei A.

PhD Student, S.A. Gerasimov All-Russian State University of
Cinematography (VGIK), 3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia
ORCID ID: 0009-0004-7826-3043
ResearcherID: MFI-7678-2025
andry500022@gmail.com

Keywords: song, video games, soundtrack, popular culture, screen culture,
narration, narrative, pop music

Yunakov Andrei A.

Songs in the Narrative Structure of Video Games:
Functions and Features

Аннотация. В статье дается краткий обзор игровой индустрии в России и в мире, обозначается роль дисциплины game studies в эволюции подходов к исследованию видеоигр. Описывается прогресс технического оснащения игровых платформ в части их звуковых возможностей. Предлагается деление видеоигр по степени значимости повествовательного начала в структуре их геймплея.

Прицельное внимание уделяется анализу музыкального сопровождения, а именно — песням. Песни классифицируются на основании их функциональной роли в нарративном и игровом плане видеоигр. Автор прослеживает, каким образом вокальные композиции используются для создания атмосферы, передачи эмоций и усиления вовлеченности игрока в игровой процесс. В статье выдвигается гипотеза, что в видеоиграх песни могут выступать средоточием основных стилистических и смысловых составляющих, усиливая визуальный, звуковой и нарративный контент, а также способствуют созданию единого и запоминающегося игрового опыта.

Abstract. The article gives a brief overview of the game industry in Russia and in the world, emphasizes the role of the game studies discipline in the evolution of approaches to video games research. The article describes the technical progress of game platforms in terms of their sound capabilities. The author proposes a classification of video games according to the degree of importance of the narrative element in the structure of their gameplay.

Special attention is given to the analysis of musical accompaniment, namely songs. Songs are categorized based on their functional role in the narrative and gameplay of video games. The author traces how vocal compositions are used to create atmosphere, convey emotions, and enhance player engagement in the gameplay. The paper tests the hypothesis that in video games, songs can act as a focal point for key stylistic and semantic components, enhancing visual, aural, and narrative content and contributing to a unified and memorable gaming experience.

Введение

Объем рынка видеоигр в России за 2024 год, по прогнозам, составит 187 млрд рублей [Распопов, Нечаева, Суворов, 2024], в то время как объем рынка кинопроката за тот же период составит 45 млрд рублей [Щеголева, 2024]. Эти данные отражают не только высокую стоимость копии (лицензии) на видеоигру, но и колоссальный интерес массовой аудитории к видеоиграм. Так, церемонию вручения премии The Game Awards (видеоигровой аналог «Оскара») в 2024 в пиковый момент смотрели 154 млн человек [Кулешова, 2024]. Следует отметить, что методика подсчета количества просмотров до конца не ясна, так как сами организаторы мероприятия транслировали его одновременно на несколько платформ, а множество видеоблогеров и профильных журналистов проводили ретрансляцию. Тем не менее даже эти неточные данные показывают высокую заинтересованность массовой аудитории в интерактивных развлечениях.

Видеоигры, пройдя долгий путь от примитивных «развлечений для детей» до масштабных проектов, в которых участвуют известные актеры и кинематографисты, благодаря научно-техническому прогрессу, стали эволюционным этапом всей экранной культуры. Теперь, согласно исследователям, «вполне корректно говорить о видеоиграх как о целостном социокультурном феномене, преодолевшем рамки только лишь экранной культуры» [Тарасов, Беляев, 2023, с. 55]. Этот новый феномен активно включается в нашу социальную жизнь: как кооперативные игры, вокруг которых создается собственное сообщество; как спортивные события (многочисленные турниры по киберспортивным дисциплинам с призовыми фондами в миллионы долларов); как инструмент образования [Jaipal, Figg, 2009]; как инструмент духовно-нравственного воспитания (например, российская игра «Смута» 2024 года) или пропаганды [Mohammed, Al-Ghezzezy, 2024, p. 377]. Исследователи отмечают: «...Современный мир характеризуется процессом геймификации... <...> Среди различных видов игровой деятельности видеоигры становятся все более распространенными и влиятельными... видеоигры формируют особое пространство и сообщество, особые правила и этику, способствуют распространению языка посредством определенной терминологии, присущей геймерам; игроки, постоянно взаимодействующие в видеоигре, создают свои

собственные уникальные материальные и виртуальные артефакты. Становясь частью культуры, видеоигры оказывают значительное влияние на социализацию, мировоззрение и ценностные ориентации индивида» [Horban, Martych, Maletska, 2019, p. 133].

Изучением видеоигр занимается дисциплина *game studies* (игровые исследования, или исследования игр), основная цель которой — «понять, что такое видеоигры, откуда они взялись, как они эволюционируют, что с ними происходит, как они отражают тенденции современной культуры и как сами на нее влияют» [Ветушинский, 2021, с. 207]. В *game studies* условно выделяют два этапа развития: людологический⁽¹⁾ и постлюдологический. «Если на первом [этапе развития дисциплины] доминировали обсуждения игровых форм и структур, то на втором стали обсуждаться самые разные вопросы, среди которых особое место занял принципиальный для видеоигр способ рассказывания историй» [Ветушинский, 2021, с. 227]. Существовая на пересечении философии, социологии, культурологии, искусствоведения и других наук, дисциплина рассматривает видеоигры с самых разных точек зрения и позволяет проводить анализ отдельных элементов, обнаруживая связи и функции в игровом восприятии.

Музыкальное сопровождение является неотъемлемой частью видеоигрового произведения, имеет большое значение для создания атмосферы, передачи настроения и усиления эмоционального отклика игрока. Первые игровые саундтреки были достаточно примитивными. Технический уровень первых аппаратов для видеоигр не мог производить записанную заранее музыку, поэтому использовались генераторы тона. Например, популярная в США в 1970-е годы приставка Atari 2600 имела всего два тон-генератора [Montfort, Bogost, 2009, p. 141]. Приставка NES (она же Famicom), выпущенная в начале 1980-х, имела уже пять генераторов, один из которых мог

(1) Людология берет свое начало с *Homo ludens*, трактата Йохана Хейзинги (1938), в котором исследуется феномен игры и утверждается, что вся человеческая культура возникает и разворачивается в игре. Хейзинга полагает, что игра шире культуры, так как животные, к которым понятие «культура» не применимо, тоже играют. А человек, по мысли Хейзинги, на самом деле не *homo sapiens* (человек думающий), а *homo ludens* (человек играющий), так как игра обнаруживается во многих сферах деятельности человека от мистерий до войн [Хейзинга, 2011, с. 19, 22].

производить оцифрованные при помощи импульсно-кодовой модуляции аналоговые звуки [Altice, 2015, p. 253]. Но тон-генераторы отвечали не только за музыку, а вообще за все звуковое сопровождение в видеоигре. Поэтому композиторам того времени приходилось обходиться всего двумя-тремя генераторами. Технологии использования заранее созданных семплов (небольших аудиофрагментов, записанных в память видеоигры) начали появляться в середине 1980-х, но создатели видеоигр тогда неизбежно сталкивались с проблемой нехватки памяти на носителях. Благодаря научно-техническому прогрессу ограничения постепенно исчезали, а звуковое обеспечение видеоигр открывало новые возможности. Современные платформы для видеоигр получили передовые технологии для создания нового звучания, как, например, процессоры независимого просчитывания звуковых источников в игровой приставке PlayStation 5 или поддержка объектно-ориентированного формата Dolby Atmos в приставках XBOX Series S и X.

Изучение музыки в видеоиграх является сравнительно молодой областью научных интересов. Существуют как прикладные труды, выступающие в качестве руководства для начинающих композиторов [Thomas, 2015; Филлипс, 2024], так и общие теоретические исследования, посвященные вопросам видеоигровой музыки: разным типам игровой музыки, связи саундтрека фильма и игры, структурным особенностям [Summers, 2016]. В России наиболее фундаментальной работой является просветительско-прикладная книга А.А. Деникина, в которой разбирается все звуковое сопровождение игры, а также методы его программирования [Деникин, 2012]. Отдельные статьи освещают проблему звукового дииегезиса, предлагая или его новые виды [Деникин, 2013], или абсолютно другой подход к определению пространственной принадлежности звуковых элементов [Genvo, Pignier, 2011].

Песенное искусство в видеоиграх заслуживает отдельного внимания, поскольку оно представляет собой уникальное сочетание музыки, поэзии и исполнения вместе с игровой ситуацией, сформировавшее новые пути для творческого выражения и взаимодействия с аудиторией. Из-за технических ограничений полноценные песни появились в видеоиграх только с приходом лазерных дисков (CD). Одной из первых игр с песнями является *Way of the Warrior* (Naughty

Dog, 1994), в которой, по сути, весь саундтрек представлен альбомом *La Sexorcisto: Devil Music, Vol. 1* (1992) американской группы *White Zombie*.

В настоящей статье анализируется значение песенного материала в повествовательной структуре различных видеоигр. Выдвигается гипотеза о том, что песни в видеоиграх являются повествовательным концентратом, который содержит в себе важные сюжетные элементы и/или играет ключевую роль в раскрытии внутреннего мира героев видеоигр. Не менее существенные вопросы связаны с тем, как песни работают в контексте интерактивности видеоигр.

Повествование в видеоиграх

Видеоигры невероятно разнообразны. Количество жанров и поджанров, целей и задач в них, а также постоянное комбинирование отдельных игровых и повествовательных элементов делают крайне труднодостижимым создание универсальной классификации. И.И. Югай в своей диссертационной работе выделяет следующие основные жанры видеоигр: «экшн — игры действия, стратегии, квесты, ролевые игры (РПГ), игры-симуляторы, логические, обучающие и развивающие игры, а также компьютерные реализации традиционных настольных игр» [Югай, 2008, с. 15]. При этом игры жанров экшн, квесты и ролевые объединены в более крупную группу, обозначенную как повествовательные. Эмпирическим путем можно заключить, что видеоигры с повествованием чаще содержат в себе песни, и именно подобные игры инициируют научный интерес — определить основные функции песен в видеоиграх.

Музыкальные игры и родственные им ритм-игры⁽²⁾ хотя и содержат большое количество песен, мало интересны с точки зрения научного осмысления, так как нацелены на сам игровой процесс, который строится вокруг получения очков за правильность выполнения заданий (в точности повторить движения в серии игр *Just Dance* (Ubisoft, 2009–2024) или вовремя нажимать нужные клавиши

(2) На игровых консолях и ПК подобные игры представлены в основном такими проектами, как *Just Dance* и *Guitar Hero*.

в Guitar Hero (Harmonix, Neversoft, Budcat Creations, Vicarious Visions, Aspyr, Beenox, FreeStyleGames, Exient Entertainment, Underground Development, 2005–2015). Но даже тут обнаруживаются исключения, например ритм-игра Deemo (Rayark, Esquadra (NS), 2013). Ее сюжет выстраивается при помощи анимированных зарисовок, в которых показана история главной героини — девочки Алисы и таинственного Димо. Этот герой оказывается ее братом Гансом, пожертвовавшим жизнью во время аварии ради спасения сестры.

Прежде чем обозначить место песен в видеоиграх, следует определить особенности их повествовательной структуры, то есть уточнить такие понятия, как сюжет, нарратив и повествование, исходя из специфики рассматриваемого медиа. В структуралистской теории повествование представляет собой нарративный текст, разбитый на две части: дискурс (то, как рассказана история) и сюжет (сама история). Сам сюжет также делится на экзистенты (персонажи и окружение) и события (действия и происшествия) [Chatman, 1978, p. 19]. При рассмотрении видеоигр стоит отдельно остановиться на экзистентах, так как в отличие от кинематографа игрок выступает не просто наблюдателем, а полноценным участником действия. Игрок может взаимодействовать с персонажами (NPC от англ. non-playable character), окружением, свободно передвигаться в заданных рамках и менять сам игровой мир. Поэтому при анализе игр используют термин «environmental storytelling», или «повествование через окружение». В этом термине «“история”... понимается не как линейная последовательность событий, а скорее как основная тема игры и ее детализация, лор⁽³⁾ (“lore”), “общая картина” виртуального мира» [Смольников, 2017, с. 71]. Данная теоретическая модель хорошо соотносится с большим количеством видеоигр, но не всеми, и оказывается бессильной в некоторых случаях. Как отмечал один из крупнейших исследователей видеоигр Эспен Аарсет (E. J. Aarseth) в контексте создания самостоятельной дисциплины game studies, «игры — это

не разновидность кино или литературы, но попытки применить концепты, теоретические модели и описательные аппараты из обеих этих областей уже имели место и, без сомнения, будут иметь место снова» [Aarseth, 2001]. И его замечание совершенно справедливо, когда мы говорим о таких играх, как «Тетрис» (Алексей Пажитнов, 1985), «Сапер» (Curt Johnson, 1992), Pac-Man (Namco, 1980) или упомянутых ранее музыкальных играх. Все они не содержат в себе указанных выше нарративных элементов в явном виде. Однако это не означает отсутствие повествования.

Некоторые исследователи предлагают рассматривать сами игровые механики как часть повествования [Терехов, 2024], которые или рассказывают свою историю, или дополняют основную. В качестве примера можно привести серию игр Dark Souls (FromSoftware, 2011–2018) игрового дизайнера Хидэтака Миядзаки (Hidetaka Miyazaki). В ней повышенная сложность сражения с противниками создает ситуацию для основной эмоции игрока: дать ему чувство удовлетворения и гордости за самого себя при победе [Parkin, 2022]. Также игровая механика с постоянными умираниями раскрывает и устройство игрового мира, который существует благодаря циклам огня. Дополнительно игровая ситуация объясняет правила существования управляемого персонажа, которого в игре называют «избранный мертвец», и после смерти он может потерять человечность. Конечно, подход к игровым механикам как особой форме повествования подчас доводит до парадоксальных выводов, например, что «Тетрис» — это метафора жизни и одиночества [Clemens, 1996], но и игнорирование самой сути игры выглядит нелогично при ее анализе. Суммируя все выше сказанное, можно заключить: повествование в видеоиграх представляет собой сложную систему нарративных элементов и игровых механик, находящихся в тесной взаимосвязи. Их взаимодействие формирует уникальный опыт, способствующий глубокому погружению игрока в виртуальную реальность. Эта система требует тщательного проектирования и балансировки, чтобы гарантировать, что нарративные элементы и игровые механики дополняют друг друга и создают убедительное повествование для игрока.

Прояснив основные элементы повествовательной структуры, мы можем разделить игры по их повествованию: *эксплицитно*

(3) Лор (англ. lore) — совокупность информации о виртуальном мире, его истории, мифологии, культуре и т.д. По сути, любой элемент виртуального пространства несет в себе частичку лора: дизайн пространства, музыкального сопровождения, костюмы персонажей, фоновые реплики, которые часто встречаются в играх с открытыми мирами. Некоторые видеоигры имеют целые внутриигровые справочники, предоставляющие информацию о мире.

повествовательные, где содержатся все элементы нарративного текста, и *имплицитно повествовательные*, где отсутствуют явно проработанные нарративные составляющие. Конечно, классификация не претендует на исчерпывающее распределение игр. Например, видеоигровая серия шутеров DOOM (id Software, Midway Games, Nerve Software, 1993–2025) формально может относиться к *эксплицитно повествовательным*, но сам по себе сюжет там вторичен, и по словам одного из создателей первых игр серии Джона Кармака (J.D. Carmack II), сюжет в видеоиграх вообще не нужен [Kushner, 2003, p. 152]. Вопрос о сюжете в видеоиграх и его смысловом наполнении часто поднимается как специалистами видеоигровой индустрии, так и видными деятелями из «соседней» индустрии. Режиссеры Джордж Лукас (George Lucas) и Стивен Спилберг (Steven Spielberg) высказывали идеи о том, что видеоигры не могут соревноваться в повествовании с классическим кинематографом, признавая при этом, что, возможно, в будущем ситуация изменится [Bishop, 2013].

Американский кинокритик Роджер Эберт (Roger Ebert) называл «изменяемость в повествовании» причиной не причислять видеоигры к искусству, с чем были не согласны многие [Деникин, 2017]. Гейм-дизайнер Крис Кроуфорд (Chris Crawford) также видел проблему повествования видеоигр в том, что их повествование пространственное (то есть сами по себе игры основаны на пространственном мышлении: наблюдая за архитектурой пространства, игрок считывает историю, что верно только отчасти) и, как следствие, такое повествование является поверхностным [Смольников, 2017, с. 71]. Однако все эти скептически настроенные мнения чаще всего свидетельствуют о непонимании самих видеоигр или нежелании признавать, что видеоигры ушли далеко вперед от элементарных примеров конца прошлого века. Куда более показательны статистические исследования аудиторий. Например, одно косвенное исследование массива интернет-запросов показывает, что 67% опрошенных геймеров считают сюжеты видеоигр лучше фильмов и телевизионных проектов [Gaming's Greatest Stories, 2021]. Повышенный интерес государственных структур к транслируемым ценностям и смыслам [Анисимова, 2023] только актуализирует необходимость тщательного изучения повествовательного процесса игр и их уникального художественного языка, в том числе и музыкального инструментария.

Мы вынуждены были посвятить проблемам повествования специальный раздел, так как мнение о вторичности повествования в видеоиграх до сих пор широко распространено как в пользовательском, так и в исследовательском поле. Анализ повествовательных структур в видеоиграх требует дальнейшей разработки, так как, на наш взгляд, служит первой ступенью в исследовании художественных элементов видеоигр и их функций.

Музыкальная вселенная видеоигры

Музыка является неотъемлемой частью современных видеоигр. Даже компьютерные реализации шахмат или карточных игр содержат музыкальный ряд. Как утверждают исследователи, «музыкальное сопровождение в видеоиграх прежде всего создает настроение геймера: напряжение, страх, радость победы. Оно также способствует ассоциации игрока со своим аватаром» [Титоренко, 2013, с. 104]. Создание настроения — важная составляющая игрового опыта, но функций у музыки гораздо больше. Композитор Уинифред Филлипс (Winifred Phillips, написала саундтреки более чем 30 играм, в том числе таким значимым в индустрии проектам, как God of War (Santa Monica Studio, 2005) и Assassin's Creed III: Liberation (Ubisoft Sofia, 2012)) в своей практической книге перечисляет следующие функциональные разновидности музыки. Первую разновидность образует музыка, задающая темп. Вторую — музыка, дополняющая и раскрывающая игровой мир. Третья разновидность связана с музыкой, которая берет на себя роль зрителя, то есть комментирует происходящее на экране. В качестве примера автор книги приводит музыку, звучащую во время смерти управляемого персонажа [Филлипс, 2024, с. 130].

Также композитор выделяет дополнительные функции музыки, в частности создание бренда [Филлипс, 2024, с. 134]. Например, музыка в видеоиграх Super Mario Bros (Nintendo EAD, 1985–2023) и Final Fantasy (Square Enix, 1987–2024) стала неотъемлемой частью их узнаваемости. Здесь же можно упомянуть видеоигры по фильмам или сериалам и их сеттингам. Из последних образцов — использование основной темы (Hedwig's Theme) из фильмов о Гарри Поттере в видеоигре Hogwarts Legacy (Avalanche Software, 2023).

Еще одна дополнительная функция — разграничение игровых механик. В качестве примера Уинифред приводит серию *Grand Theft Auto* (Rockstar North, Digital Eclipse, Rockstar Leeds, Rockstar Toronto, 1997–2021), в которой перемещение по игровой карте, как правило, сопровождается песнями, звучащими из внутриигрового радио [Филлипс, 2024, с. 138]. Песни могут выполнять все эти функции, но сама классификация выглядит формальной и не дает понимания, как песня может работать в повествовании. Поэтому обратимся к близкому родственнику видеоигр.

Основываясь на трудах доктора искусствоведения Т.Ф. Шак, суммируем, что песня в кинематографе может выступать как маркер определенной эпохи, задавать атмосферу, раскрывать эмоциональное состояние персонажа/персонажей и выступать в роли объединяющего лейтмотива [Шак, 2020 с. 37; Шак, 2021 с. 152]. Часть этих функций связывает общая цель — раскрытие экзистентов и событий. По этой причине их можно объединить в одну группу, которую обозначим как нарративную. Оставшиеся функции — лейтмотивная и атмосферная. Таким образом, вычленив наиболее часто встречающиеся случаи использования песен, мы определили основные их функции в видеоигре. Стоит отметить, что у одной песенной композиции эти функции могут комбинироваться, а также появляться уникальные дополнительные значения, которые нет смысла выделять в отдельную функциональную группу из-за их редкости и уникальности. Перед тем как перейти к непосредственному анализу, стоит обратить внимание на еще одну особенность музыкального материала в видеоиграх.

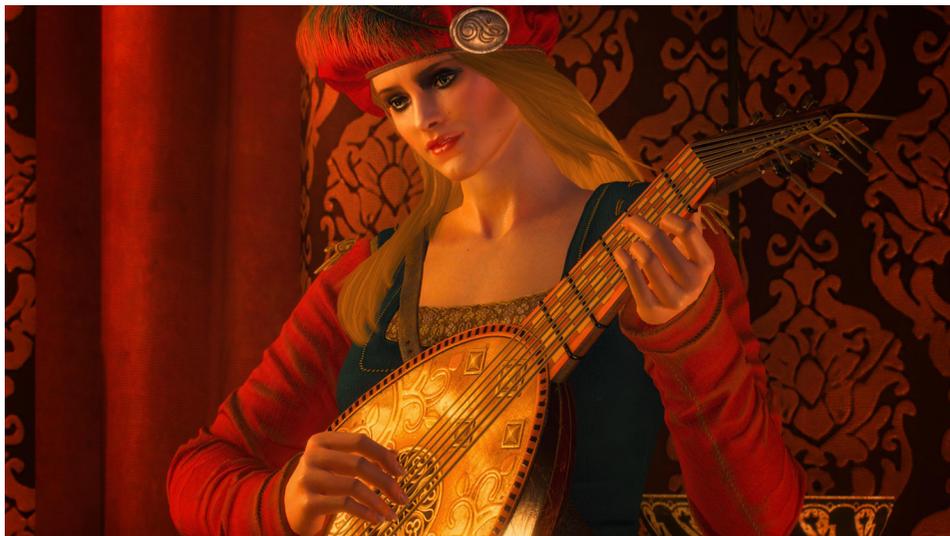
Эта особенность — интерактивность музыкального ряда. В зависимости от действий игрока или событий, одна и та же музыкальная композиция может звучать по-разному: меняться аранжировка, темп или даже жанр. Также стоит учитывать цикличность музыкального материала, так как в видеоиграх явный монтаж присутствует только в предзаписанных игровых сценах, но во время непосредственного игрового процесса нет возможности просчитать, сколько та или иная композиция будет звучать: игрок может любоваться виртуальными пейзажами или сражаться с противником в течение долгого времени. Своеобразную роль аналога монтажной склейки в видеоиграх играют так называемые триггеры. На бытовательском уровне их работу можно описать как логическую операцию импликации: например, если игрок

снизил здоровье противника ниже уровня N , то музыкальный эпизод меняется. В практической и научной литературе это называется «адаптивная, или динамическая музыка» — «разновидность игрового саундтрека, ключевой особенностью которой следует назвать адаптацию звукового сопровождения к тем или иным ситуациям, вызванным действиями игрока» [Попов, 2022]. Несмотря на то что в приведенной цитате адаптивный саундтрек понимается как разновидность, на сегодняшний день можно утверждать, что он стал уже скорее технологическим стандартом индустрии. Так, например, саундтрек для *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010) состоит практически полностью из фрагментов, написанных в ля миноре и темпе 130 ударов в минуту [Stuart, 2010], что позволяет создавать необходимый музыкальный материал для каждой игровой ситуации и при этом сообщать музыке объединяющую функцию для всех случаев использования, как бы превращая ее в один большой лейтмотив. В одном из эмпирических исследований отмечается, что «игроки [благодаря адаптивной музыке] осознают эмоциональную согласованность музыки и игрового процесса и их эмоциональное напряжение возрастает при использовании адаптивной музыки, соответствующей эмоциональной ситуации» [Plut, Pasquier, 2019]. Поэтому адаптивная музыка — это не только сопоставление музыкального материала с интерактивными правилами, но и важный инструментальный разработчиков и композиторов для достижения эмоционального отклика. Таким образом, обозначив главную особенность видеоигровой музыки и выделив основные функциональные векторы песен, мы можем перейти к разбору примеров.

Анализ использования песен в видеоиграх

В данной статье предлагается классификация песен в видеоиграх, основанная на их функциональной роли. К первому типу относятся песни, выполняющие *нарративную* функцию, то есть способствующие продвижению сюжетной линии и формированию смыслового контекста или раскрытию событий и экзистентов.

В ролевых видеоиграх, с их разнообразием персонажей и локаций, песня часто появляется в игровом процессе, например — «Песня Прициллы» из «Ведьмак 3. Дикая охота» (CD Projekt RED, 2015, ролевая «экшн» игра (action/RPG)).



Ил. 1. Кадр из видеоигры «Ведьмак 3: Дикая охота». CD Project RED, 2015. Источник: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fjkuz5b51sc6a1.jpg>

Fig. 1. Shot from *The Witcher 3: The Wild Hunt*. CD Project RED, 2015. Source: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fjkuz5b51sc6a1.jpg>

Сама по себе песня резко контрастирует со всем происходящим в игре: мир, в котором живут страшные чудища, взятые из славянской мифологии, религиозные и имперские войны, а также всадники из скандинавской мифологии, несущие смерть и вечный холод. На контрасте — выступление в таверне города, где исполнительница, аккомпанируя на лютне, поет указанную песню. Композиция резко меняет темп игры, давая игроку отдых от постоянных сражений и выполнения поручений многочисленных персонажей, что акцентирует внимание игрока, а главное — звучащая песня раскрывает прошлое главного героя. Сюжет игры включает в себя романтическую линию. У главного героя, ведьмака Геральта, есть две потенциальные партнерши — чародейки Трисс и Йеннифер. Игрок волен выбирать любую из них, или вообще не выбирать, или попытаться заполучить все и сразу и увидеть крайне смешную игровую сцену. Но игры серии «Ведьмак» продолжают историю романов Анджея Сапковского (Andrzej Sapkowski). Текст песни основан на событиях первой книги «Последнее желание» (1990) и рассказывает историю любви между Геральтом и Йеннифер. Таким образом,

восприятие песни игроком будет зависеть от двух факторов: знания книжной серии и решений, принятых им в отношении любовных линий. Для читавших книгу песня станет кладезем отсылок к прошлому героя или своеобразным фансервисом⁽⁴⁾, а для не знакомых с книжной серией — раскрытием самого героя, его истории отношений и решений, которые он принял до того, как игрок «вмешался» в его судьбу. Сольное исполнение делает песню очень личной, смещая на короткое время основной акцент игры со спасения мира на личные переживания. В этом смысле песня проводит параллель с основным сюжетом игры. Он связан с поисками девушки Цириллы, которая может спасти мир от вечного холода. Но, как выясняется по ходу игры, поиски Цириллы мотивируются не угрозой миру, а семейной привязанностью главного героя к ней, так как она является его названной дочерью. Таким образом, включая песню в игровое повествование, авторам удастся, с одной стороны, кратко, но художественно ярко посвятить игрока в историю сложных взаимоотношений персонажей, а с другой — создать эмоциональный фон и контекст происходящих в игре событий. Например, задание, связанное с поиском джина для Йеннифер, оказывается не просто типовым заданием «принеси-подай», а развязкой всей истории отношений двух героев.

В описанной выше игре песня использована в том, что можно назвать игровой сценой (от англ. cut scene). Так определяют предзаписанные видеоролики, в которых игрок наблюдает за событиями, а возможности повлиять на них или управлять процессом не имеет.

Далее рассмотрим процесс имплементации песни непосредственно в игровой процесс на примере игры *Alan Wake II* (Remedy Entertainment, 2023, хоррор на выживание (survival horror)). Эта игра также является частью большей вселенной, так называемой «Объединенной вселенной Remedy (RCU)», которая включает в себя практически все игры финской студии Remedy. В этой вселенной существует виртуальная группа

(4) Фансервис — прием в массовых произведениях культуры, основанный на включении в структуру элементов, рассчитанных на одобрение поклонниками. Может принимать форму отсылки (как в рассматриваемом примере) или быть элементом задабривания и заигрывания с аудиторией (например, принцесса Лея в золотом бикини из 6-го эпизода киносаги «Звездные войны» (1983)).



Ил. 2. Кадр из видеоигры Alan Wake II. Remedy Entertainment, 2023. Источник: https://www.ign.com/wikis/alan-wake-2/Initiation_4:_We_Sing_%28Alan%29_Walkthrough

Fig. 2. Shot from *Alan Wake II*. Remedy Entertainment, 2023. Source: https://www.ign.com/wikis/alan-wake-2/Initiation_4:_We_Sing_%28Alan%29_Walkthrough

Old Gods of Asgard («Старые боги Асгарда») — альтер эго⁽⁵⁾ финской рок-группы Poets of the Fall (основана в 2003). История сотрудничества между ними началась еще с нулевых годов, и впоследствии их музыка появлялась практически во всех проектах студии. Для сложной и метамодерновой Alan Wake II группа создала композицию Herald of Darkness («Вестник Тьмы»), которая в игре превратилась в полноценный сюрреалистичный мюзикл. В четвертом эпизоде под названием «Мы поем» главный герой оказывается в некоем пространстве, похожем на съемочную площадку.

Повсюду расставлены фермы с прожекторами, элементы декора, мебели из мира главных героев и огромные экраны, на которых таинственный мистер Дор (англ. Mr. Door), музыканты из Old Gods of Asgard и сам Алан Вейк поют песню, в которой рассказывают весь

жизненный путь главного героя: детские страхи, как мама дала ему «переключатель» (clicker⁽⁶⁾) для борьбы со тьмой, известность как писателя, депрессию и попадание в «Темную обитель» — то ли потустороннюю вселенную зла, то ли персональный кошмар главного героя. Путешествуя по этому месту, игрок вначале просто перемещается между павильонами и экранами, на которых транслируется исполнение песни и танцевальный ряд, но постепенно действие превращается в битву с врагами под ударные рифы музыкантов. Циклическая структура многократно повторяющегося «куплета-припева» с изменениями аранжировки и большая длительность этого игрового эпизода (около 20 минут) передают основную модель построения самой игры, а именно — спираль безумия, в которую оказываются вовлечены все герои. Таким образом, песня освещает прошлое главного героя, что помогает разобраться в хитросплетениях сюжетных ходов и крупицах лора игровой вселенной. Посредством текста песня раскрывает внутренний мир главного героя. Постоянные рефрены «Вестник Тьмы» и «Чемпион Света» по сути являются отображением двух личностей Алана: его «я» как писателя, светоча, борющегося со злом в своих кошмарах и реальном мире, и его альтер эго, которое является воплощением зла. Композиция и игровая ситуация создают уникальный и запоминающийся для игрока опыт прохождения, а также с помощью метафор передают устройство этого игрового мира.

Стоит отметить, что для многих видеоигр студии Remedy характерно большое количество песен, причем, как правило, это композиции, написанные специально для проектов. Так, Alan Wake II разделен на эпизоды, и в конце каждого звучит уникальная песня, содержание которой напрямую связано с событиями, произошедшими с героями. В Control (Remedy Entertainment, 2019) во время прохождения одного из уровней-лабиринтов не только плеер с песней является обязательным условием для успешного выполнения игрового задания, но и сама музыка подсказывает как победить. Если игрок заблудился, то звучит зацикленный фрагмент, пока игрок не найдет нужный путь.

(5) Мы используем термин «альтер эго», так как группа в полном составе участвовала в создании песен для Alan Wake II. Сами музыканты также называют Old Gods of Asgard своим альтер эго [см.: Old Gods of Asgard].

(6) В официальном переводе на русский язык этот игровой артефакт называется «щелкунчик».

Поэтому особая нарративная роль песен в играх Remedy является стилистической чертой студии.

Вторую функциональную группу песен мы обозначим как *лейтмотивную*. По общему определению роль музыкального лейтмотива заключается в том, чтобы «обозначать персонажа, объект или место, которые он представляет (то есть выполнять знаковую функцию). Таким образом, композитор создает лейтмотив через близость означающего к означаемому» [Chełkowska-Zacharewicz, Paliga, 2019, p. 155]. Но как отмечает композитор видеоигр Сергей Ейбог, «создавать музыку для персонажей и проводить их мотивы по всей игре это одна из самых сложных и комплексных задач для композитора, особенно с учетом того, что для игровой музыки есть набор специфичных требований. Если в кино композитор обычно работает с конкретными сценами, зная, насколько выразительным ему позволено быть в том или ином моменте и в каких ситуациях зритель встретит героев фильма, то игровая музыка рассчитана на многократные повторы в разном контексте на протяжении десятков часов» [Лоскутов, 2024]. Упомянутые Ейбогом многократные повторы — это, по сути, запрограммированные музыкальные фрагменты: игрок попадает в какую-то локацию — звучит определенная тема, и так будет каждый раз, когда игрок попадает туда. Поэтому стоит говорить о системе, в которой возможно выделить четыре типа лейтмотивов: 1) персонажей; 2) локаций; 3) событий; 4) вселенной.

Лейтмотив персонажа связан с конкретным героем, его прошлым, будущим или его душевным состоянием. Лейтмотив локации — это уже рассмотренные ранее музыкальные темы какого-либо игрового пространства. Лейтмотив события связан с активным действием, самый распространенный вариант — переключение фоновой музыки на «боевую» при встрече с врагом (такой прием часто распространен в играх с открытым миром). Лейтмотив вселенной, как правило, встречается в играх, имеющих несколько серий, либо в трансмедийных проектах (когда видеоигру дополняют выпущенные к ней фильмы, сериалы, комиксы и т.д.). Подобный лейтмотив часто содержит комплексную образную систему и основной посыл игры и всей истории. Далее рассмотрим два примера песенного лейтмотива, выходящего за пределы самой игры, то есть примеры лейтмотива вселенной.



Ил. 3. Кадр из видеоигры Final Fantasy XV. Square Enix, 2016. Источник: <https://thelifestream.net/final-fantasy-xv-lore/final-fantasy-xv-fan-theories-and-observations/fan-theories-about-ardyn/>
Fig. 3. Shot from *Final Fantasy XV*. Square Enix, 2016. Source: <https://thelifestream.net/final-fantasy-xv-lore/final-fantasy-xv-fan-theories-and-observations/fan-theories-about-ardyn/>

Final Fantasy XV (Square Enix, 2016, ролевая экшн-игра (action/RPG)), как и в примерах выше, является лишь частью в мозаике общей истории. В рамках этого трансмедийного проекта существует полнометражный анимационный фильм, аниме-сериал, несколько мобильных игр, а также пара новелл. Композиция Somnus («Сон») многократно звучит в разных произведениях этой вселенной. В частности, ее инструментальная версия задействована в фильме в сцене, казалось бы, безмятежного неформального приема, который является точкой невозврата всей истории. В игре песня звучит в ключевой момент основного геймплея, а также вместе с другим треком во время финальной битвы (подробнее об этом чуть ниже). Подобно предыдущим примерам, текст песни, состоящий из трех куплетов, представляет ключевых героев всей вселенной. Первый повествует об Ифрите⁽⁷⁾ — одном из богов местной мифологии.

(7) В арабской и мусульманской мифологии ифрит — мифическое существо, могущественный демон, вид джинна. Ассоциируется с подземным миром, иногда считался духом мертвых.

Он принес людям огонь, но затем решил их уничтожить за то, что те возгордились. В результате Ифрит поплатился за свои деяния, так как другие боги поклялись защищать мир даже от самих себя. Второй куплет рассказывает об Ардине — наследнике трона, в какой-то момент оказавшемся в состоянии войны с собственным братом. В итоге Ардин стал влиятельной фигурой воинственной империи. Именно он выступает антагонистом в игре. Последний куплет посвящен Ноктису — главному герою игры, которым управляет пользователь. По пророчеству, он должен положить конец тьме и вернуться на трон своего королевства.

В видеоигре песня звучит ближе к концу истории, когда герой и его спутники спустя десятки часов игры возвращаются в опустошенную тьмой столицу королевства. Мрачная оркестровая аранжировка и текст на латыни, который придает дополнительной таинственности, органично подчеркивают хаос вокруг и мистическую атмосферу, пока герои пробираются по разрушенному городу к оставшимся в живых повстанцам.

Далее в игре тема Somnus появится во время финальной битвы с Ардином под композицию Magnus Insomnia. В первой ее половине тема Ноктиса (то есть Somnus) сталкивается с темой антагониста, но, когда победа игрока становится все ближе, музыка меняется. Тема антагониста окончательно отступает, и мы слышим куплет из Somnus, повествующий о падении бога, что перекликается с самой судьбой Ардина. Он стал изгоем в королевстве (и впоследствии антагонистом истории), так как лечил людей от скверны (непонятной проказы, как-то связанной с падением Ифрита), но был сам ею заражен. Причем аранжировка финального эпизода трека нарочито драматична. Тембр органа и женский вокал, звучащий то ли как плач, то ли как пророчество, нагнетают мрачную атмосферу (ведь от того, кто победит, зависит судьба игрового мира). Также происходит изменение игровой механики: последние удары орудиями ближнего боя имеют четкую хореографию, у игрока забирают управление персонажем (ему предлагают только вовремя нажимать нужную клавишу), темп игры замедляется и вводятся видеоролики, раскрывающие финал. Таким образом, песня Somnus, появившаяся еще в первом трейлере видеоигры, стала ее основным лейтмотивом, раскрывающим историю вселенной, судьбу главного персонажа и органично передающим общую атмосферу виртуального пространства.

В похожем ключе функционирует песня Sins of the Father («Грехи отца») из заключительной пятой игры серии Metal Gear Solid (Kojima Productions, 2015, приключенческий стелс-боевик⁽⁸⁾ (stealth-action adventure)). Она впервые появилась в трейлере игры за два года до ее выпуска, затем дважды прозвучала в самой игре. Примечательно, что эта же песня в форме вокализа звучит каждый раз, когда игрок проматывает время в игровом мире. Интерпретация текста песни — задача, выходящая далеко за рамки данной статьи, ввиду как сложного содержания самой игры, так и огромного пласта фансервиса, существующего в медиапространстве⁽⁹⁾, но мы можем проследить основной посыл песни.

Она становится музыкальной доминантой игры, появляясь в первом трейлере, постоянно звуча на протяжении игры и подводя итоги всей истории. «Грехи никогда не умрут, / они не смоят эту кровь с наших рук / Пусть мир боится нас всех, / Это всего лишь средство для достижения цели / Наше спасение — в грехах Отца», — эти слова последнего припева подчеркивают три основных мотива игры и всей серии. Первый из них — собственно ошибки отцов. По сути, на протяжении всех серий игры герой и окружающие персонажи стараются предотвратить и разобраться с действиями их родителей, будь это создание ядерного шагающего танка, идеального искусственного интеллекта или формирование тайной организации, которая стремится к контролю над всем миром. Второй мотив — мотив мести, он тесно связан с локальной сюжетной аркой, в которой формально игрок мстит Черепу — мистическому персонажу, который пытался убить главного героя в предыдущей части. Третий мотив — принятие героем самого себя. В финале игры выясняется, что игрок управлял не тем персонажем, каким его считали, а лишь его братом-близнецом. Отсюда и такие притяжательные местоимения, как «наших» и «наше».

- (8) Стелс (от англ. stealth — скрытность) — жанр видеоигр, где игрок должен избегать своего обнаружения противниками или устранять их, не привлекая внимания. Рассматриваемая Metal Gear Solid V: The Phantom Pain имеет жанр стелс-боевик, так как игрок волен сам выбирать стиль прохождения: скрытно или устроить перестрелку.
- (9) Подробнее об играх этой культовой для игровой индустрии серии см. в диалогии Терри Вульфа «Кодзима — гений. История разработчика, перевернувшего индустрию видеоигр» и «Гений наносит ответный удар. Хидео Кодзима и эволюция METAL GEAR» [Вульф, Кодзима, 2023; Вульф, Гений, 2023].



Ил. 4. Кадр из видеоигры Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Kojima Productions, 2015. Источник: <https://mgs5.ru/news/treyler-mgs-v-the-phantom-pain-s-e3-i-nekotoryie-soobrazheniya/>

Fig. 4. Shot from Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Kojima Productions, 2015. Source: <https://mgs5.ru/news/treyler-mgs-v-the-phantom-pain-s-e3-i-nekotoryie-soobrazheniya/>

Появляется песня в игре в двух ключевых моментах. Впервые — во время поездки с главным антагонистом Черепом.

Песня выступает не только эмоциональным фоном для речи «злодея» (в ней, по канонам драматургии, раскрывается мотивация и причины поступков антагониста), но и скрашивает время поездки на машине по игровому миру. Второй раз песня появляется во время титров после первой главы, пока за кадром происходят важные события, с последствиями которых игрокам предстоит столкнуться в ближайшем будущем. Таким образом, песня, как и в предыдущем примере, становится важным носителем основных идей и посылов игры и является ее яркой отличительной чертой. Доказательством этому служат многомиллионные просмотры этого песенного эпизода на платформах и многочисленные исполнения кавер-версий.

Третья выделенная группа — *атмосферные* песни. Подобные песни поддерживают темп или общую стилистику игры. Темп видеоигры можно очень условно сравнить с темпо-ритмом монтажной секвенции

фильма, где вместо монтажных склеек выступают уже упомянутые триггеры и сами цели и задачи игрока (попасть в какую-то зону, что-то сделать). С другой стороны, темп — эфемерная категория для видеоигр. За исключением случаев наличия таймера или игр, построенных на соревновательной модели (гонки, файтинги и т.д.), темп видеоигры отдается полностью на откуп игроку. Даже в, казалось бы, насыщенных боевиках-шутерах игрок часто имеет возможность куда-то спрятаться, выманывать противников по одному, обманывать искусственный интеллект врагов, не давать срабатывать триггерам и так далее. Поэтому говорить о темпе в видеоиграх как о некой целостной структуре, как в кино — проблематично. В качестве описательного аппарата для совокупности субъективного восприятия видеоигрового контента можно ввести понятие «атмосфера», но оно также не имеет какого-либо жесткого определения. Игровой дизайнер и теоретик игр Рональд Эдвардс (Ron Edwards) в своей «Большой модели» (теоретическая модель, описывающая функционирование ролевых игр) вводит понятие «color». К этому понятию относятся детали персонажей, объектов и обстановки и т.д., не влияющие на игровые действия [Edwards, 2004]. Таким образом, мы можем представить, что «атмосфера видеоигры» — общий описательный термин, включающий в себя как элементы уже упомянутого лора, так и восприятие игроком скорости разворачивающихся событий. Для *шутеров*, *файтингов* и *экишенов* характерна высокая плотность событий и действий со стороны игрока. Зачастую игрок даже не успевает обратить внимание на дизайн окружения или какой-то смысловой посыл. Впрочем, и для нарочито медленных игр (симуляторы ходьбы) вопрос поддержки темпа и атмосферы становится еще более актуальным, так как игрока надо чем-то завлекать. При этом, несмотря на, казалось бы, такую прикладную функцию, как поддержка темпа и атмосферы, при анализе песен становятся очевидны смысловые связи, вольно или невольно возникающие между игровой ситуацией и содержанием песни.

Яркий пример последних лет — Atomic Heart (Mundfish, 2023, шутер от первого лица (first-person shooter)), действия которого разворачиваются в альтернативном СССР. В качестве саундтрека были взяты широко известные советские хиты: «Трава у дома» (композитор — В. Мигуля, автор слов — А. Поперечный, 1982), «Звездное лето»



Илл. 5. Кадр из видеоигры Atomic Heart. Mundfish, 2023. Источник: https://www.ign.com/wikis/atomic-heart/Sechenov_Research_Centre_and_The_Theatre

Fig. 5. Shot from Atomic Heart. Mundfish, 2023. Source: https://www.ign.com/wikis/atomic-heart/Sechenov_Research_Centre_and_The_Theatre

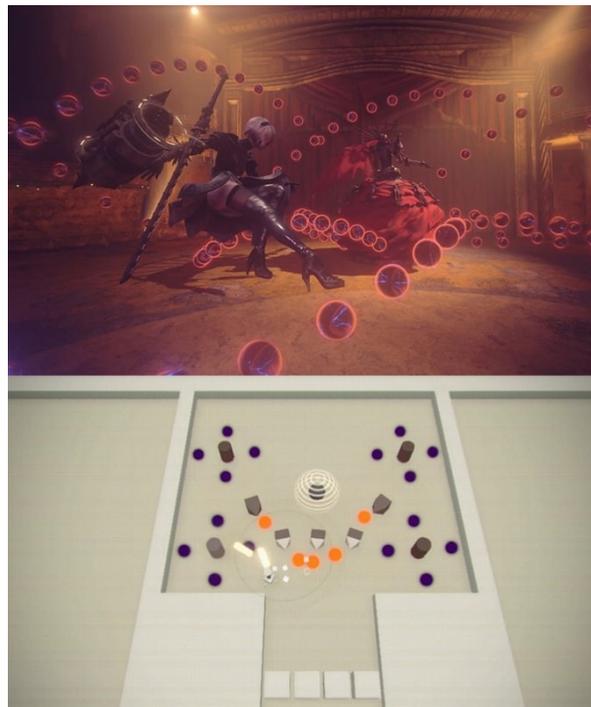
(композитор — А. Пугачева, автор слов — И. Резник, 1978), «Стоят девчонки» (композитор — А. Колкер, автор слов — К. Рыжов, 1966), но с переработанными аранжировками в жанрах электронной музыки, фанк, индастриал-металл и т.д. Интересно, что события игры разворачиваются в 1955 году, однако выбранные для саундтрека песни были написаны в основном в 1970–1980-х годах. Происходит диссонанс между задачей погружения в атмосферу воссоздаваемого времени и его исторически корректного воплощения. Культуролог Д.А. Журкова в своей статье выделяет три функции анахроничного саундтрека. Первая — создание ощущения многомирия. Вторая — создание эффекта неожиданности, вызванного несовпадением их каноничного восприятия и контекстом игры. Третья — фиксация проблемы исторической памяти [Журкова, 2024, с. 71–73]. В этой же статье на примере битвы под песню «Арлекино» (музыка — Э. Дмитриев, слова — Б. Баркас, 1975) исследователь пишет о практической функции песен: «В целом же музыка призвана ритмизировать движения игрока, подстегнуть его эмоции, театрализовать действие,

придав видеоигре черты полноценного художественного произведения», — в то же время отмечая: «трудно различимые слова песни, тем не менее, придают разворачивающейся схватке с монстрами экзистенциальный драматизм.

Множественные темы игры причудливым образом преломляются в словах песни: вечный бег героя («По острым иглам яркого огня / бегу, бегу — дорогам нет конца»), его проблемы с самоидентификацией («Без имени и, в общем, без судьбы»), обилие агрессивных противников («Выходят на арену силачи <...>/ Они подковы гнут, как калачи»). Причем главный сюжетный мотив песни — двуличность лирического героя, который вынужден быть не тем, кем себя видит, — ближе к финалу игры пророческим образом отразится и в судьбе главного персонажа Atomic Heart, который окажется не более чем пешкой в партии главного антагониста» [Журкова, 2024, с. 78]. И такие примеры находятся в игре в избытке.

Сражение в театре под «Хабанеру» Кармен из одноименной оперы (1875) Жоржа Бизе, с одной стороны, эстетизирует происходящую в театре битву с врагами, с другой — комментирует внутриигровое сообщение о том, как один электрик увлекся роботом-балериной. Здесь встречается еще один диссонанс: главные персонажи локации — балерины, но звучит ария из оперы. Возможно, создатели игры выбрали именно такую музыку, чтобы выстроить параллель между театром и публичным домом. Используя семантику оригинальной арии как символа свободной любви, авторы обличают партийных чинов в безнравственном поведении. Меняется смысл музыкального ряда в момент появления ремикса на мотив «Хабанеры» под названием Something Called Karma («Что-то называемое кармой»), где на узнаваемую мелодию положен текст о мести и неизбежности наказания, что уже перекликается с основным сюжетным двигателем истории — поймать лжепредателя ученого, сорвавшего планы того, кто окажется главным антагонистом.

Интересное музыкальное решение можно обнаружить в дилогии Nier (Nier Replicant ver.1.22474487139... (Toylogic, Square Enix, 2021), Nier Automata (Platinum Games, Virtuos, 2017), ролевые экшн-игры (action/RPG)). Практически под каждую игровую ситуацию здесь звучит уникальная композиция, отличительной чертой которой является неизвестный язык — так называемый «язык Хаоса». Язык, конечно, — это



Ил. 6. Вверху: сражение с противником; внизу: мини-игра по взламыванию программного кода врага, *Nier Automata*. Platinum Games, Virtuos, 2017. Источники: <https://www.progamer.ru/games/nier-automata-pc-release.htm>; <https://lparhive.org/NieR-Automata/Update%20129/>
Fig. 6. Above: battle with the enemy; below: mini-game for hacking the enemy's program code, *Nier Automata*. Platinum Games, Virtuos, 2017. Sources: <https://www.progamer.ru/games/nier-automata-pc-release.htm>; <https://lparhive.org/NieR-Automata/Update%20129/>

условное название для совокупности звуков, исполненных вокалисткой Эми Ванс (Emi Evans), так как никакой лингвистической системы нет. Такой прием работает прежде всего на эмоциональную реакцию игроков. Тем не менее это не мешает последним придумывать переводы на общечеловеческие языки и интерпретировать содержание песен исходя из ситуации, в которой звучит песня, и образов, которые в игре связаны с композицией.

В отличие от *Atomic Heart*, музыка в серии *Nier* не призвана строго ритмизировать действие игры. Наоборот, песни с насыщенным оркестровым сопровождением, сложными вокальными партиями, казалось бы, плохо сочетаются с активными боями на мечах, но это создает интересный игровой опыт. Музыка не только является скрытым посланием, но также углубляет эмоциональную связь игрока с персонажами благодаря богатому и разнообразному звучанию. Саундтрек к *Nier* также интересен как образцовый



Ил. 7. Кадр из видеоигры «Черная книга». Morteshka, 2021. Источник: <https://3dnews.ru/1047686/black-book-review>

Fig. 7. Shot from *Black Book*. Morteshka, 2021. Source: <https://3dnews.ru/1047686/black-book-review>

адаптивный саундтрек. Например, во время битвы с боссом в оперном театре в *Nier Automata* под песню *A Beautiful Song* («Красивая песня») у игрока есть возможность не только сражаться на мечах, но и проникать в машинный код противника (каждый из них в игре является роботом).

Это реализовано через мини-игру, в которой визуализируется программный код и задача игрока — его уничтожить. При переходе в эту мини-игру аранжировка музыки резко меняется, вместо оркестра — 8-битное звучание. Такие скачки между основным сражением и мини-игрой игрок может совершать когда угодно. В *Nier Automata* для каждого трека существует его 8-битная аранжировка, всегда готовая зазвучать, когда игрок взламывает код. Но не только резкая смена аранжировки реализует адаптивный саундтрек. В игре постоянно происходит вертикальное микширование: например, когда игрок просто перемещается по миру, мелодия этого места звучит ненавязчиво, но стоит игроку вступить в бой, как состав музыкальных тембров значительно расширяется.

Рассмотренные выше примеры касаются игр с быстрым темпом, но также для полной картины стоит рассмотреть игры с размеренным темпом. В качестве примера здесь выступит еще одна российская игра — «Черная книга» (Morteshka, 2021, ролевая игра + пошаговая карточная игра). События в ней разворачиваются в Пермской губернии в 1879 году. Игра во многом уникальная, она основана на русском фольклоре и коми-пермяцкой мифологии. При создании авторы обращались к этнографам, а финальные титры, подобно научной работе, содержат список использованной литературы. Песни выступают в игре в роли коллекционных предметов. Их можно найти на карте и послушать, пока игроку будут показывать пасторальные пейзажи. Композиции представляют собой русские народные песни, исполненные студенческим хором Пермского краевого колледжа искусств и культуры.

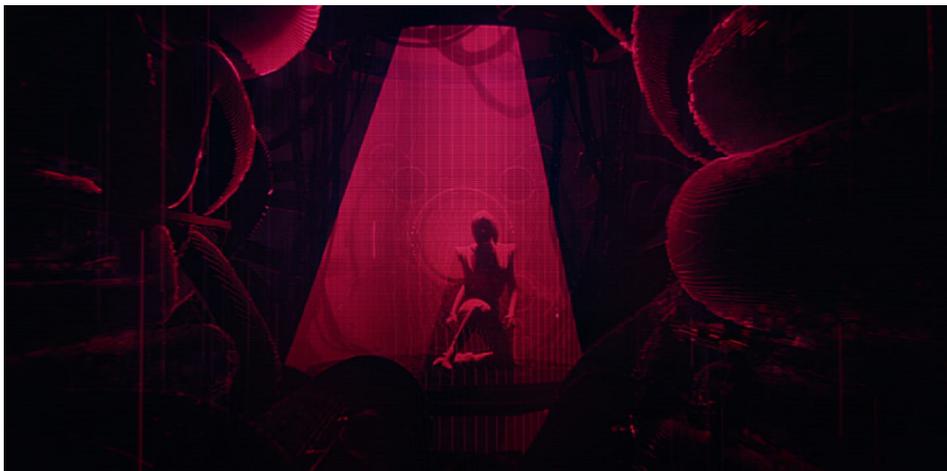
Таким образом, песни в данном контексте выполняют нехарактерную для видеоигр просветительскую функцию, популяризируют уникальное фольклорное творчество, а также поддерживают темп игры. Даже не связанные с активным геймплеем песни органично вплетаются в неспешный темп игры. Так как игра является пошаговой, то у пользователя есть неограниченное время продумать стратегию, сколько угодно долго вчитываться в диалоги и находить важную для прохождения информацию. Поэтому целенаправленное прослушивание народных песен не «выбивает» игрока из повествования, а наоборот, погружает в него, так как каждое звучание песни обыгрывается встречей с каким-либо персонажем.

В уже упомянутой Metal Gear Solid V: The Phantom Pain время и место звучания песен частично отдано на откуп самому игроку. В игровом мире можно найти кассеты с аудиозаписями. Игрок может собирать и слушать их во время прохождения заданий, которые часто представлены схемой: проникнуть на охраняемый объект, забрать или ликвидировать цель. В этом случае поддержка темпа игры очень условна, но и сама игра не имеет какой-либо четкой темпо-ритмической структуры, она больше похожа на песочницу и, за исключением заскриптованных событий (то есть событий, имеющих строгий временной промежуток), никак не ограничивает время игры. Официальный саундтрек состоит из хитов 1980-х годов прошлого века: Take On Me (a-ha, 1984), The Man Who Sold the World (кавер-версия — Midge Ure,

1982, оригинал — Дэвид Боуи, 1970), The Final Countdown (Europe, 1986) и т.д. Популярными хитами составляют яркий контраст с происходящими в игре событиями — войнами в бедных странах, ядерными шагающими машинами и личной драмой главных героев. Однако такое сопоставление лишь подчеркивает мрачное настроение игры, безысходность вечных сражений и порочного круга мести. Сам по себе прием совмещения популярной музыки прошлого с разными игровыми мирами широко распространен. Можно вспомнить такие игровые серии, как Bioshock (Irrational Games, 2K Marin, 2007–2016) или Fallout (Black Isle Studios, Interplay Entertainment, Micro Forté Studios, Bethesda Game Studios, Obsidian Entertainment, 1997–2018). Как пишет Андра Ивэнеску (Andra Ivănescu), «ностальгические игры не просто воспроизводят образы или звуковые ландшафты медиа прошлого, но и могут подчеркнуть социально-политический подтекст жанров, стилей и отдельных произведений, на которые ссылаются. Эта категория игр служит... увеличительным стеклом, часто раскрывающим обескураживающую изнанку за глянцевой оболочкой. Присвоение и стилизация — это не самоцель, а средство доступа к идеологиям исторического прошлого» [Ivănescu, 2019, p. 16]. При этом в разговоре о The Phantom Pain стоит отметить еще одну особенность: игрок может самостоятельно добавить любую композицию во внутриигровой плеер, достаточно поместить необходимые записи в папку игры. В таком случае игрок может менять эмоциональный ландшафт игры, в его власти добавить драматизма, напряжения или наоборот — абсурда и комизма.

Рассмотрев основные функции песенного материала в видеоиграх, стоит отметить, что функции могут совмещаться или обретать уникальные значения для каждой конкретной видеоигры. Например, композиция Devil Trigger («Дьявольский механизм») из Devil May Cry 5 (Capcom, 2019, слэшер⁽¹⁰⁾ (hack and slash)), с одной стороны, является боевой музыкой для сражения одного из трех персонажей, с другой — появляется на протяжении всей игры и может рассматриваться как лейтмотив. В дополнении (англ. DLC) к Cyberpunk 2077 (CD Project

(10) Слэшер (от англ. hack and slash — рубить и рассекать) — видеоигра, в которой основной игровой механикой является уничтожение противников разнообразным оружием ближнего боя (мечи, копыя, кинжалы, ножи и т.д.).



Ил. 8. Кадр из официального клипа Phantom Liberty. CD Project RED, 2023. Источник: <https://m.103news.com/smi/igromania/361010127/>

Fig. 8. Shot from the official *Phantom Liberty* music video. CD Project RED, 2023. Source: <https://m.103news.com/smi/igromania/361010127/>

RED, 2020, ролевая экшн-игра (action/RPG) под названием Phantom Liberty одноименная песня («Призрачная свобода») появляется только в финале во время титров и играет важную роль в общей стилизации дополнения.

Сама по себе игра поднимает вопросы человеческой души и бессмертия, но если основная игра больше похожа на бодрый панковский боевик, то вот дополнение превращает игру в своеобразный шпионский триллер: с заговорами правительства, роковой женщиной, врагами, идущими по следам героя, и т.д. Оригинальный саундтрек написан в различных электронных жанрах, но песня для дополнения во многом похожа на современные песни для бондианы: эпический и драматический размах, многотембровая оркестровая аранжировка. Такой оммаж кинематографической бондиане продолжается и в визуальном ряде, который клиповой эстетикой, образами персонажей и локациями вторит открывающим титрам фильмов о Джеймсе Бонде. Уже упомянутые народные песни в «Черной книге» также являются примером совмещения типологических и уникальных функций. Помимо функции поддержания сюжета, они несут еще и просветительскую миссию.

Заключение

Песни в видеоиграх играют важную роль 1) в погружении игрока в виртуальное пространство, 2) в создании у него эмоционального отклика и 3) в развертывании повествования. Представленная статья не раскрывает все многообразие песенного материала, а предлагает лишь векторы для последующих исследований. Под вопросом остается функционирование песенного материала в скрыто нарративных играх, проблемы, связанные с пространственной принадлежностью музыки. Также сами функции, выведенные в рамках этой статьи, — это только ключевые функциональные группы, общие направления. Как уже показано на примере «Черной книги», функции песни не ограничиваются только описанными, возможно и появление уникальных значений. Функции также могут и совмещаться. Для видеоигр с их цикличностью музыкального ряда проблема определения лейтмотива является открытым вопросом. Таким образом, на данный момент предлагается определить основные функции песни в видеоигре: повествовательную, лейтмотивную и атмосферную. Песни в видеоиграх являются важным аспектом игрового дизайна, который заслуживает дальнейшего изучения.

Список литературы:

- 1 *Анисимова Н.* Путин поручил проверять информацию в видеоиграх на соответствие законам // РБК. 20.12.2023. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/20/12/2023/65820d239a794708f624cc89 (дата обращения 16.01.2025).
- 2 *Ветушинский А.С.* Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Бомбора, 2021. 272 с.
- 3 *Вулф Т.* Гений наносит ответный удар. Хидео Кодзима и эволюция METAL GEAR / Пер. с англ. П.С. Голованова. М.: Эксмо, Бомбора, 2023. 560 с.
- 4 *Вулф Т.* Кодзима – гений. История разработчика, перевернувшего индустрию видеоигр / Пер. с англ. А.Д. Голубевой. М.: Эксмо, Бомбора, 2023. 600 с.
- 5 *Деникин А.А.* Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. М.: ДМК-Пресс, 2012. 696 с.
- 6 *Деникин А.А.* Модель диетического анализа звука в экранных медиа // Медиамузыка. 2013. № 2. URL: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html (дата обращения 11.02.2025).
- 7 *Деникин А.А.* Видеоигры – это искусство? К истории самого массового спора в сети // Художественная культура. 2017. № 1 (19). URL: <https://artculturestudies.sias.ru/2017-1-19/yazyki/5221.html> (дата обращения 17.01.2025).
- 8 *Журкова Д.А.* Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре Atomic Heart // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2024. № 1 (6). С. 66–84. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-66-84](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-66-84).
- 9 *Кулешова Е.* The Game Awards 2024 поставила новый рекорд по просмотрам // Игромания. 19.12.2024. URL: <https://www.igromania.ru/news/145714/the-game-awards-2024-postavila-novyyj-rekord-po-prosmotram/> (дата обращения 17.01.2025).
- 10 *Лоскутов А.* Музыка в играх: куда исчезли лейтмотивы и почему без них плохо // Media XYZ. 2024. URL: <https://media-xyz.com/ru/articles/1613-muzyka-v-igrakh-kuda-ischezli-leitmotivy-i-po/?treadId=867> (дата обращения 18.01.2025).
- 11 *Попов Д.А.* Адаптивная музыка в видеоиграх // Музыкальная академия. 2022. № 3. С. 124–137. <https://doi.org/10.34690/257>.
- 12 *Распопов Д., Нечаева В., Суворов А., Тиняев Р., Овчинников В., Бодров А.* Анализ российского и мирового рынков видеоигр // Strategy Partners. 12.09.2024. URL: <https://strategy.ru/research/research/analiz-rossijskogo-i-mirovogo-rynkov-videoigr-77/> (дата обращения 20.01.2025).
- 13 *Смольников А.Д.* Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. 2017. № 12. С. 69–76. <https://doi.org/10.17223/23046082/12/8>.
- 14 *Тарасов А.Н., Беляев Д.А.* Феномен видеоигр в контексте генезиса экранной культуры и пространства социальной повседневности // Общество: философия, история, культура. 2023. № 5 (109). С. 53–58. <https://doi.org/10.24158/fik.2023.5.6>.
- 15 *Терехов Д.А.* Введение в структурный анализ геймплея видеоигр // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2024. № 55. С. 87–97. <https://doi.org/10.17223/22220836/55/8>.
- 16 *Титоренко А.А.* Музыкальное сопровождение видеоигр как новый вид творчества // Вестник РГГУ. Серия: Культурология. Искусствоведение. Музеология. 2013. № 7 (108). С. 104–112.
- 17 *Филлипс У.* Основы создания музыки для видеоигр. Руководство начинающего композитора / Пер. Е.В. Худенко. М.: Бомбора, 2024. 320 с.
- 18 *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
- 19 *Шак Т.Ф.* Песенные жанры в музыке фильмов А. Кончаловского: драматургические функции // Южно-Российский музыкальный альманах. 2020. № 1. С. 36–40. <https://doi.org/10.24411/2076-4766-2020-11005>.
- 20 *Шак Т.Ф.* Песни Юрия Антонова как компонент музыки кино // Музыка в современном мире: наука, педагогика, исполнительство: Сборник статей по материалам XVII Международной научно-практической конференции / Отв. ред. О.В. Немкова. Тамбов: ТГМПИ им. С.В. Рахманинова, 2021. С. 146–154.
- 21 *Щеголева М.М.* Ольга Любимова: российское кино сегодня – главный драйвер роста отечественного рынка кинопроката // Интерфакс. 27.12.2024. URL: <https://www.interfax.ru/interview/1000957> (дата обращения 15.01.2025).
- 22 *Югай И.И.* Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: Автореферат дис. ... канд. иск.: 1700.09 / С.-Петерб. гуманитарный университет профсоюзов. СПб., 2008. 26 с.
- 23 *Aarseth E.J.* Computer Game Studies, Year One // Game Studies. 2001. Vol. 1. № 1. URL: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения 03.01.2025).
- 24 *Altice N.* I Am Error: The Nintendo Family Computer. Entertainment System Platform. Cambridge: MIT Press, 2015. 440 p.
- 25 *Bishop B.* Lucas and Spielberg on Storytelling in Games: “It’s not Going to be Shakespeare” // The Verge. 2013. June 13. URL: <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc> (дата обращения 15.01.2025).
- 26 *Chatman S.* Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press, 1978. 277 p.
- 27 *Chelkowska-Zacharewicz M., Paliga M.* Music Emotions and Associations in Film Music Listening: The Example of Leitmotifs from the Lord of the Rings Movies // Roczniki psychologiczne / Annals of Psychology. 2019. Vol. 22. № 2. P. 151–175. <https://doi.org/10.18290/rpsych.2019.22.2-4>.
- 28 *Clemens K.* Tetris Is a Metaphor for Life // Miscellany News. 1996. March 22. URL: <https://newspaperarchives.vassar.edu/?a=d&d=miscellany19960322-01.2.11&e=-----en-20-1-txt-txIN-----> (дата обращения 12.01.2025).
- 29 *Edwards R.* The Provisional Glossary // The Forge Forums. 08.05.2004. URL: http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html (дата обращения 20.02.2025).
- 30 *Gaming’s Greatest Stories.* // Buffalo 7. 23.09.2021. URL: <https://buffalo7.co.uk/blog/greatest-storyline-video-gaming/> (дата обращения 17.01.2025).
- 31 *Genvo S., Pignier N.* Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux video // Communication. 2011. Vol. 28/2. <https://doi.org/10.4000/communication.1845>. URL: <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02169909v1> (дата обращения 08.03.2025).
- 32 *Horban O., Martych R., Maletska M.* Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society // Studia Warمیńskie. 2019. № 56. P. 123–135. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>.
- 33 *Ivănescu A.* Popular Music in the Nostalgia Video Game. The Way It Never Sounded. Palgrave Macmillan, 2019. 165 p.
- 34 *Jaijal K., Figg C.* Using Video Games in Science Instruction: Pedagogical, Social, and Concept-Related Aspects // Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education. 2009. № 2 (9). P. 117–134. <https://doi.org/10.1080/14926150903047780>.
- 35 *Kushner D.* Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture. New York: Random House, 2003. 368 p.

- 36 *Mohammed M., Al-Ghezzezy K.* Politics in Video Games: A Socio-Cognitive Analysis of Call of Duty: Modern Warfare 2 and Battlefield 3 // *Kufa Journal of Arts*. 2024. Vol. 1. № 62. P. 359–382. <https://doi.org/10.36317/kaj/2023/v1.i5712156>.
- 37 *Montfort N., Bogost I.* *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge: MIT Press, 2009. 184 p.
- 38 *Old Gods of Asgard // Poets of the Fall*. URL: <https://poetsofthefall.com/old-gods-of-asgard> (дата обращения 04.06.2025).
- 39 *Parkin S.* Hidetaka Miyazaki Sees Death as a Feature, not a Bug // *The New Yorker*. 25.02.2022. URL: <https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/hidetaka-miyazaki-sees-death-as-a-feature-not-a-bug> (дата обращения 19.01.2025).
- 40 *Plut C., Pasquier P.* Music Matters: An Empirical Study on the Effects of Adaptive Music on Experienced and Perceived Player Affect // *IEEE Conference on Games (CoG)*. IEEE, 2019. <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847951>. URL: https://www.researchgate.net/publication/336097325_Music_Matters_An_empirical_study_on_the_effects_of_adaptive_music_on_experienced_and_perceived_player_affect (дата обращения 17.02.2025).
- 41 *Stuart K.* Redemption Songs: The Making of the Red Dead Redemption Soundtrack // *The Guardian*. 26.05.2010. URL: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/may/26/red-dead-redemption-soundtrack> (дата обращения 20.01.2025).
- 42 *Summers T.* *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. 262 p.
- 43 *Thomas C.* *Composing Music for Games: The Art, Technology and Business of Video Game Scoring*. Abingdon: Routledge, 2015. 376 p.

References:

- Anisimova N. Putin poruchil proverjat' informatsiyu v videoigrakh na sootvetstvie zakonam [Putin Instructed to Check Information in Video Games for Compliance with the Laws]. *RBK*, 20.12.2023 Available at: https://www.rbc.ru/technology_and_media/20/12/2023/65820d239a794708f624cc89 (accessed 16.01.2025). (In Russian)
- Vetushinsky A.S. *Igrodom. Chto nuzhno znat' o videoigrakh i igrovoi kul'ture* [Igrodom. What You Need to Know about Video Games and Gaming Culture]. Moscow, Bombora Publ., 2021. 272 p. (In Russian)
- Vulf T. *Genii nanosit otvetnyi udar. Hideo Kodzima i ehvolutsiya METAL GEAR* [The Genius Strikes Back. Hideo Kojima and the Evolution of METAL GEAR], transl. from English P.S. Golovanov. Moscow, Eksmo Publ., Bombora Publ., 2023. 560 p. (In Russian)
- Vulf T. *Kodzima — genii. Istoriya razrabotchika, perevernuvshego industriyu videoigr* [Kojima Is a Genius. The Story of a Developer Who Turned the Video Game Industry Upside Down], transl. from English A.D. Golubeva. Moscow, Eksmo Publ., Bombora Publ., 2023. 600 p. (In Russian)
- Denikin A.A. *Zvukovoi dizain v videoigrakh. Tekhnologii "igrovogo" audio dlya neprogrammistov* [Sound Design in Video Games. Game Audio Technologies for Non-programmers]. Moscow, DMK Press Publ., 2012. 696 p. (In Russian)
- Denikin A.A. Model' diegeticheskogo analiza zvuka v ehkrannykh media [A Model for the Diegetic Analysis of Sound in On-screen Media]. *Mediamuzyka*, 2013, no. 2. Available at: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html (accessed 11.02.2025). (In Russian)
- Denikin A.A. Videoigr — esto iskusstvo? K istorii samogo massovogo spora v seti [Are Video Games an Art? Towards the History of the Most Popular Online Debate]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2017, no. 1 (19). Available at: <https://artculturestudies.sias.ru/2017-1-19/yazyki/5221.html> (accessed 17.01.2025). (In Russian)
- Zhurkova D.A. Anakhronichniy saundtrek: resaikling sovetских pesen v videoigre Atomic Heart [Anachronistic Soundtrack: Recycling of Soviet Songs in the Atomic Heart]. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovaniy*, 2024, no. 1 (6), pp. 66–84. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-66-84](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-66-84). (In Russian)
- Kuleshova E. The Game Awards 2024 postavila novyi rekord po prosmotram [The Game Awards 2024 Has Set a New Record for Views]. *Igromania*, 19.12.2024. Available at: <https://www.igromania.ru/news/145714/the-game-awards-2024-postavila-noviy-rekord-po-prosmotram/> (accessed 17.01.2025). (In Russian)
- Loskutov A. Muzyka v igrah: kuda ischezli leitmotivy i pochemu bez nikh plokh [Music in Games: Where Have the Leitmotifs Disappeared, and Why It's Bad without Them]. *Media XYZ*, 2024. Available at: <https://media-xyz.com/ru/articles/1613-muzyka-v-igrakh-kuda-ischezli-leitmotivy-i-po/?treadId=867> (accessed 18.01.2025). (In Russian)
- Popov D.A. Adaptivnaya muzyka v videoigrakh [Adaptive Music in Video Games]. *Muzykal'naya akademiya*, 2022, no. 3, pp. 124–137. <https://doi.org/10.34690/257>. (In Russian)
- Raspopov D., Nechaeva V., Suvorov A., Tinyaev R., Ovchinnikov V., Bodrov A. Analiz rossiiskogo i mirovogo rynkov videoigr [Analysis of Russian and Global Video Game Markets]. *Strategy Partners*, 12.09.2024. Available at: <https://strategy.ru/research/research/analiz-rossiyskogo-i-mirovogo-rynkov-videoigr-77/> (accessed 20.01.2025). (In Russian)
- Smol'nikov A.D. Povestvovanie cherez okruzhenie: o khudozhestvennykh priemakh v narrativakh komp'yuternykh igr [Storytelling through the Environment: About Artistic Techniques in

- Computer Game Narratives]. *Gumanitarnaya informatika*, 2017, no. 12, pp. 69–76. <https://doi.org/10.17223/23046082/12/8>. (In Russian)
- 14 Tarasov A.N., Belyaev D.A. Fenomen videoigr v kontekste genezisa ehkrannoï kul'tury i prostranstva sotsial'noi povsednevnosti [The Phenomenon of Video Games in the Context of the Genesis of Screen Culture and the Space of Social Everyday Life]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*, 2023, no. 5 (109), pp. 53–58. <https://doi.org/10.24158/fik.2023.5.6>. (In Russian)
- 15 Terekhov D.A. Vvedenie v strukturnyi analiz geimpleya videoigr [An Introduction to the Structural Analysis of Video Game Gameplay]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 2024, no. 55, pp. 87–97. <https://doi.org/10.17223/22220836/55/8>. (In Russian)
- 16 Titorenko A.A. Muzykal'noe soprovozhdenie videoigr kak novyi vid tvorchestva [Video Game Music as a New Kind of Creativity]. *Vestnik RGGU. Seriya: Kul'turologiya. Iskusstvovedenie. Muzeologiya*, 2013, no. 7 (108), pp. 104–112. (In Russian)
- 17 Phillips W. *Osnovy sozdaniya muzyki dlya videoigr. Rukovodstvo nachinayushchego kompozitora* [A Composer's Guide to Game Music], transl. from English E.V. Khudenko. Moscow, Bombora Publ., 2024. 320 p. (In Russian)
- 18 Huizinga J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii* [Homo Ludens], comp., preface, transl. D.V. Silvestrov, com., index D.E. Kharitonovich. St. Petersburg, Izd-vo Ivana Limbakh Publ., 2011. 416 p. (In Russian)
- 19 Shak T.F. Pesennye zhanry v muzyke fil'mov A. Konchalovskogo: dramaturgicheskie funktsii [Song Genres in the Music of A. Konchalovsky's Films: Dramatic Functions]. *Yuzhno-Rossiiskii muzykal'nyi al'manakh*, 2020, no. 1, pp. 36–40. <https://doi.org/10.24411/2076-4766-2020-11005>. (In Russian)
- 20 Shak T.F. Pesni Yuriya Antonova kak komponent muzyki kino [Yuri Antonov's Songs as a Component of Film Music]. *Muzyka v sovremennom mire: nauka, pedagogika, ispolnitel'stvo: Sbornik statei po materialam XVII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Music in the Modern World: Science, Pedagogy, Performance: Collection of Articles Based on the Materials of the 17th International Scientific and Practical Conference], ed. O.V. Nemkova. Tambov, TGMPI im. S.V. Rakhmaninova Publ., 2021, pp. 146–154. (In Russian)
- 21 Shchegoleva M.M. Ol'ga Lyubimova: rossiiskoe kino segodnya — glavnyi draiver rosta otechestvennogo rynka kinoprokata [Olga Lyubimova: Russian Cinema Is the Main Driver of the Growth of the Domestic Film Distribution Market Today]. *Interfax*, 27.12.2024. Available at: <https://www.interfax.ru/interview/1000957> (accessed 15.01.2025). (In Russian)
- 22 Yugai I.I. *Komp'yuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov* [Computer Game as a Genre of Artistic Creation at the Turn of the 20th–21st Centuries], Dis. abstract ... Candidate in Arts, 17.00.09, St. Petersburg University of Humanities and Social Sciences. St. Petersburg, 2008. 26 p. (In Russian)
- 23 Aarseth E.J. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 2001, vol. 1, no. 1. Available at: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (accessed 03.01.2025).
- 24 Altice N. *I Am Error: The Nintendo Family Computer. Entertainment System Platform*. Cambridge, MIT Press, 2015. 440 p.
- 25 Bishop B. Lucas and Spielberg on Storytelling in Games: "It's not going to be Shakespeare". *The Verge*, 2013, June 13. Available at: <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc> (accessed 15.01.2025).
- 26 Chatman S. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, Cornell University Press, 1978. 277 p.
- 27 Chełkowska-Zacharewicz M., Paliga M. Music Emotions and Associations in Film Music Listening: The Example of Leitmotifs from the Lord of the Rings Movies. *Roczniki psychologiczne / Annals of Psychology*, 2019, vol. 22, no. 2, pp. 151–175. <https://doi.org/10.18290/rpsych.2019.22.2-4>.
- 28 Clemens K. Tetris Is a Metaphor for Life. *Miscellany News*, 1996, March 22. Available at: <https://newspaperarchives.vassar.edu/?a=d&d=miscellany19960322-01.2.11&e=-----en-20-1-txt-txln-----> (accessed 12.01.2025).
- 29 Edwards R. The Provisional Glossary. *The Forge Forums*, 08.05.2004. Available at: http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html (accessed 20.02.2025).
- 30 Gaming's Greatest Stories. *Buffalo 7*, 23.09.2021. Available at: <https://buffalo7.co.uk/blog/greatest-storyline-video-gaming/> (accessed 17.01.2025).
- 31 Genvo S., Pignier N. Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux video. *Communication*, 2011, vol. 28/2. <https://doi.org/10.4000/communication.1845>. Available at: <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02169909v1> (accessed 08.03.2025).
- 32 Horban O., Martych R., Maletska M. Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 2019, no. 56, pp. 123–135. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>.
- 33 Ivănescu A. *Popular Music in the Nostalgia Video Game. The Way It Never Sounded*. Palgrave Macmillan, 2019. 165 p.
- 34 Jaipal K., Figg C. Using Video Games in Science Instruction: Pedagogical, Social, and Concept-Related Aspects. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 2009, no. 2 (9), pp. 117–134. <https://doi.org/10.1080/14926150903047780>.
- 35 Kushner D. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York, Random House, 2003. 368 p.
- 36 Mohammed M., Al-Ghezzezy K. Politics in Video Games: A Socio-Cognitive Analysis of Call of Duty: Modern Warfare 2 and Battlefield 3. *Kuġa Journal of Arts*, 2024, vol. 1, no. 62, pp. 359–382. <https://doi.org/10.36317/kaj/2023/v1.i57.12156>.
- 37 Montfort N., Bogost I. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MIT Press, 2009. 184 p.
- 38 Old Gods of Asgard. *Poets of the Fall*. Available at: <https://poetsofthefall.com/old-gods-of-asgard> (accessed 04.06.2025).
- 39 Parkin S. Hidetaka Miyazaki Sees Death as a Feature, not a Bug. *The New Yorker*, 25.02.2022. Available at: <https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/hidetaka-miyazaki-sees-death-as-a-feature-not-a-bug> (accessed 19.01.2025).
- 40 Plut C., Pasquier P. Music Matters: An Empirical Study on the Effects of Adaptive Music on Experienced and Perceived Player Affect. *IEEE Conference on Games (CoG)*. IEEE, 2019. <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847951>. Available at: https://www.researchgate.net/publication/336097325_Music_Matters_An_empirical_study_on_the_effects_of_adaptive_music_on_experienced_and_perceived_player_affect (accessed 17.02.2025).
- 41 Stuart K. Redemption Songs: The Making of the Red Dead Redemption Soundtrack. *The Guardian*, 26.05.2010. Available at: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/may/26/red-dead-redemption-soundtrack> (accessed 20.01.2025).
- 42 Summers T. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2016. 262 p.
- 43 Thomas C. *Composing Music for Games: The Art, Technology and Business of Video Game Scoring*. Abingdon, Routledge, 2015. 376 p.