\*\*



**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Основная образовательная программа бакалавриата**

**по направлению подготовки 39.03.01 «Социология»**

**СВ 5056**

**Кафедра социологии и культуры коммуникации**

**Выпускная квалификационная работа**

**Звуковая среда игровых компьютерных практик:**

**интерпретация опыта игроков**

**Выполнила**

Студентка 3 курса, группы 18Б04-С.

Латыпова Эмилия Ришатовна

**Научный руководитель**

д. социол. н.,

доцент кафедры социологии

культуры и коммуникаций

Сергеева Ольга Вячеславовна

**Рецензент**

к. социол. н,

доцент кафедры социологии

культуры и коммуникаций

Орех Екатерина Александровна

Санкт-Петербург

2022

**Оглавление**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3-7 |
| **Глава 1. Игровой звук как явление цифровой культуры** | 8-29 |
| 1.1 Роль звука в познании человеком окружающей реальности  | 8-15 |
| 1.2. Развитие звукового дизайна компьютерных игр | 15-21 |
| 1.3 Звуковая среда компьютерных игр как проводник по виртуальному миру и инструмент коммуникации игроков | 21-29 |
| **Глава 2.** **Аудиальный опыт игровых компьютерных практик** | 30-49 |
| 2.1 Реальное и виртуальное: расширение аудиоопыта игроков | 30-42 |
| 2.2 Коммуникация в игре: NPC и войсчаты | 42-48 |
| Заключение | 49-50 |
| Список использованной литературы | 51-55 |
| Людография | 56-57 |
| Приложение №1 | 59-60 |
| Приложение №2 | 61-69 |

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность исследования.** Звук окружающей нас реальности играет одну из самых значимых ролей для ее познания. Люди воспринимают аудиоинформацию в различных ее проявлениях – речь, природные и технические звуки, музыка и т.д. Одно из пространств, насыщенных звуком – виртуальная реальность компьютерных игр. Это искусственно созданное пространство, которое разработчики наделяют конкретными звуковыми характеристиками, поддерживающими тему игры. То, как звучит такой мир, влияет на восприятие его игроками. Аудиосоставляющая в этом случае имеет большое значение, которое сказывается на впечатлении от игры и способности игроков ориентироваться и действовать в нем. Кроме того, звук в играх представляет собой одно из аудиопространств современного мира наряду, например, с концертным залом или кинотеатром, где человек слышит специально созданные профессионалами звуки. Данное исследование призвано обратить внимание на роль звука в жизни социума и проанализировать, как звук компьютерной игры расширяет аудиоопыт игроков и влияет на них при нахождении в виртуальном мире игры, но так же и в реальном мире.

Ранее вопросы роли звукового сопровождения компьютерных игр изучались на теоретическом уровне, например, такими исследователями как А.А. Деникин, М. Гримшоу и рядом других, при этом эмпирических исследований компьютерных игр как аудиоопыта практически нет. По сравнению с этим, визуальной составляющей компьютерных игр посвящено гораздо большее количество исследований, в том числе эмпирических. Это связано, по нашему мнению, с тем, что изображение воспринимается многими как главная составляющая игрового медиума. Между тем, одной из проблематик социологии игрового звука могла бы стать область изучения специальных игр для незрячих. Также интересной темой для социологов являются компьютерные игры, в которых игровые механики сконцентрированы именно на возможности игрока слышать и действовать. Именно поэтому развиваемое нами исследование актуально - оно затрагивает важную тему аудиальной информации для ориентации человека в современном технологизированном мире.

Социология, как наука, обращающаяся ко многим сферам человеческой жизни, способна обеспечить изучение игрового звука теориями, объясняющими поведение игроков в тех или иных искусственно созданных аудиальных условиях, давая понимание, как звук участвует в медиавоздействии, каким образом развивается индустрия звука, расширяющая аудиальный опыт людей.

**Цель исследования:** проанализировать звук как способ познания реальности и определить, каким образом звуковая среда компьютерных игр влияет на восприятие, коммуникацию и действие в виртуальном мире, что расширяет аудиоопыт современного человека.

**Задачи исследования:**

1. Обобщить идеи социогуманитарных подходов к звукам окружающего мира как инструментам освоения реальности.
2. Представить обзор развития индустрии игрового звука.
3. Рассмотреть типичные ситуации, когда звуковая среда компьютерных игр влияет на действия и коммуникацию в игре.
4. Собрать данные об отношении игроков к звуковой информации в обычной физической и социальной реальности.
5. Охарактеризовать аудиоопыт игроков в виртуальной реальности компьютерных игр.
6. Сформировать представление о внутриигровых голосовых чатах как средстве межчеловеческой коммуникации.

**Объект исследования –** игроки в компьютерные игры, имеющие разнообразный игровой опыт.

**Предмет исследования –** расширение аудиоопытаигроков, коммуницирующих и действующих не только в реальном, но и в виртуальном мире.

**Степень разработанности темы исследования.** В настоящее время интерес к звуку вышел за пределы акустики и даже психологии. Появляются работы по истории, культурологии, социологии звуковой информации. Например, исследователи Т.Ф. Шак и В.Ф Познин в своих работах анализируют роль звука в кино. Также важно упомянуть оформившиеся sound studies, которые являются междисциплинарной областью изучения звука. Представителями данного направления являются Р.М. Шаффер, М. Дусе, Дж. Поттс, Т. Пинч, К. Кроуфорд и другие.

О развитии звукового дизайна компьютерных игр писали такие авторы, как: К. Коллинз, А. А. Деникин, А. Вильгоцкий. В основном исследователи, затрагивающие вопросы индустрии игрового звука, рассматривают в качестве своего объекта именно историю аудио в компьютерных играх: первая идея, первая реализация, развитие технологий и так далее. Также существуют публикации на тему профессий звукорежиссера и композитора компьютерных игр, сделанные представителями данной профессии, такими как А. Хилько.

Изучению роли звука в компьютерных играх посвящены публикации зарубежных и отечественных исследователей. Речь идет о таких авторах, как: А.А. Деникин, В.В. Кириченко, М. Гримшоу, Б. Кешаварц и Х. Хехт, И. ван Элфрен, И.Н. Каткова, А.А. Титоренко, Ч. Цзюлинь и Ф. Сяоцин, А.Н. Салихов, З. Уэлен, Дж. Р. Паркер и Дж. Хирим и другие. Все перечисленные авторы занимались теоретическими вопросами, основываясь на наблюдениях о роли звука вообще, на обзоре работ других авторов. Если говорить о реализации эмпирических исследований, то стоит упомянуть исследование Т. Сандерса и П. Кэрнса, проводивших эксперимент, в условиях которого участники сначала проходили компьютерную игру с включенным звуком, затем – с выключенным и давали собственные комментарии относительно того и иного опыта.

**Теоретико-методологические основания исследования.** В качестве теоретической основы при изучении звуковой среды игрового пространства в данном исследовании используются, во-первых, междисциплинарный багаж game studies, а, во-вторых, идеи когнитивной социологии. Для нас важно, что интерпретация человеком визуальной, аудиальной, тактильной и прочей информации обусловлена культурой и обществом. Человек слышит и распознает звуки в соответствии с тем, что им определяется в качестве важного, стоящего уловить ухом, а приписывание важности связано с социализацией, с культурными детерминантами. Первобытный охотник различал по звуку голоса зверей и птиц, а игрок в компьютерные игры хорошо знаком с техническими сигналами своего гаджета. С точки зрения когнитивного подхода исследователь пытается найти ответы на следующие вопросы: что замечают игроки в звуковом пространстве игры? какие звуки их впечатляют? какие звуки пугают? что помогает социальному взаимодействию в игре? как аудиоопыт игры влияет на ориентацию в мире звуков повседневной жизни?

**Эмпирическая основа работы**. Для проведения исследования была выбрана методология качественного социологического подхода. В данном случае это обусловлено крайне малой изученностью аудиоопыта игроков, поэтому важно было реконструировать многостороннюю оценку роли звука как в формировании реальности в целом, так и в виртуальном пространстве компьютерных игр. В качестве метода было выбрано полуструктурированное интервью, включавшее тематические блоки, а также постепенное введение информанта в тематику интервью, свободные ответы информанта, уточняющие вопросы интервьюера по ходу беседы.

Для проведения интервью был составлен гайд интервью (см.прил.), включающий в себя четыре тематических блока: «звук в реальности», «о звуках в играх», «наушники» и «роль звука в онлайн-играх».

Выборка – типологическая. Информантами в данном исследовании стали восемь человек, пять мужского пола и три женского, в возрасте от 20 до 24 лет, отбиравшиеся по критерию опыта игры в разных жанрах.

Анализ собранных данных проводился посредством открытого кодирования с использованием Atlas.ti.

**Структура работы.** Настоящая работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, людографии и двух приложений.

**Глава 1. Игровой звук как явление цифровой культуры**

**1.1 Роль звука в познании человеком окружающей реальности**

Человеческое тело имеет пять основных каналов чувствования: осязание, зрение, вкус, обоняние и слух. Все они играют важную роль в восприятии человеком окружающей реальности. Однако два органа выделяются больше всех – это глаза и уши, передающие нам визуальную и аудиальную информацию соответственно. Об этом свидетельствует хотя бы то, что незрячие и неслышащие люди имеют статус людей с ограниченными возможностями. Говоря о значимости звука для человека и окружающего пространства вообще, стоит сказать, что полное отсутствие звука может негативно сказаться на состоянии человека даже в ситуациях, когда, как может показаться, тишина приветствуется. Например, концентрация на работе требует тишины, но звуковой фон, представленный шумом проезжающих машин или кипящего чайника, необходим, поскольку в случае полной тишины человеку станет некомфортно. Исследователь звука Анатолий Рясов считает, что в повседневной жизни мы реализуем далеко не все возможности нашего слуха: они постоянно оказываются вытеснены визуальными событиями. Он также утверждает, что каждое второе sound study начинается с противопоставления слухового и зрительного, с чем нельзя не согласиться. [[1]](#footnote-1)

С точки зрения физики, звук – это явление, заключающееся в распространении волн. Эти волны на определенных частотах воспринимаются органами чувств животных. Существуют частоты, звук на которых может восприниматься лишь конкретными животными – например, всем известно, что собаки слышат звук на высших частотах, чем люди. У человека тоже есть особенность в этом отношении – при нормальных условиях чем старше становится индивид, тем хуже работает его или ее слух. Таким образом, возрастные изменения так же влияют на восприятие звука на определенных частотах. Стоит добавить, что область физики, занимающаяся изучением звука и называемая акустикой, говоря о звуке, не ориентируется на такое его свойство, как слышимость, называя звуком всю теоретически возможную шкалу частот от 0 Гц до 1018 Гц. Наиболее низший из слышимых человеком музыкальных звуков имеет частоту 16 колебаний в минуту, он извлекается музыкальным инструментом, таким, как орган. Однако используется не часто – весьма басовит. Зато 27 колебаний в секунду – звук вполне ясный для уха, хоть тоже редкий. Услышать его можно, нажав крайнюю левую клавишу рояля. 80 колебаний в секунду – обычная нижняя нота приличного мужского баса и многих инструментов. Удваиваем число колебаний (повысив звук на октаву), приходим к звуку, доступному виолончели и альту. Здесь отлично себя чувствуют мужские голоса: Баритоны, басы и тенора, а так же женские контральто. [[2]](#footnote-2)Исследовательница Н.А. Богословская говорит о том, что несмотря на то что в последнее время взаимодействие человека и акустической среды изучается в рамках разных дисциплин, основная проблема изучения восприятия акустической среды связана с разнообразием звуковых источников и отсутствием их четкой классификации.[[3]](#footnote-3) Анализ классификаций, проведенных в работах В. Н. Носуленко показывает, что основанием для разделения событий акустической среды являются источник, происхождение (натуральный/искусственный) и информационное содержание звука (коммуникативный/характеризующий окружающую среду). К натуральным звукам относятся все звуки природы как биологического, так и не биологического происхождения, в то время как к искусственным ‒ специально сформированные человеком звучания. Звуки воспринимаются как коммуникативные в ситуациях, когда коммуникативная часть сообщения настолько значима для субъекта, что акустические характеристики звука отходят на задний план. Звуки, характеризующие окружающую среду, выделяются там, где информация о некоем событии может оказаться жизненно необходимой.[[4]](#footnote-4)

Говоря об определении слова «звук» в культурном пространстве, можно вспомнить статью О. В. Пашининой, в которой она, обобщая, называет звук «тем, что слышимо». [[5]](#footnote-5) Далее, выделяя конкретно музыку, исследовательница утверждает, что здесь звук рассматривается уже как мельчайшая единица музыкальной ткани, обладающая уникальными выразительными свойствами. Эти свойства призваны вызвать в человеке некоторые переживания и эмоциональную реакцию. Такие формы звука, как разговоры, музыка, сторонние монотонные шумы, громкие и резкие аудиосигналы и так далее, не обходят ни один хороший фильм, успешную рекламу или популярный видеоролик. Исследователь Виталий Познин говорит о том, что звук в кино иначе воздействует на человека, нежели его визуальная составляющая, поскольку является более пространственным и вызывает у зрителя, обладающего долговременной памятью, множество ассоциаций из реального мира. [[6]](#footnote-6) Звуковое сопровождение других жанров медиа, таких как видеоклип, реклама и телепередача, не подвергаются такому подробному анализу, как саундскейп фильмов. Татьяна Федоровна Шак считает, что это упущение, поскольку взаимодействие визуального и звукового образует новые значения, а так как первое изучено достаточно хорошо, следует уделить внимание и второму в качестве базы для развития полноценных теории касательно медиажанров. [[7]](#footnote-7)

*Аудиальная культура*. Понятие «аудиальная культура» используется в таких областях, как психология, педагогика, педагогика музыкального образования, культурология. Аудиальная культура проявляет себя на двух уровнях – культура общества и культура личности. Говоря об обществе, определить аудиальную культуру можно следующим образом: «аудиальная культура общества – совокупность материальных и духовных ценностей, связанных с восприятием, порождением, переработкой и передачей звуковой информации». Переходя к более узкому смыслу понятия, опираемся на способность человека воспринимать, интерпретировать и передавать звуковую информацию. В своей статье Казакова С.В. выделяет следующие функции аудиальной культуры: адаптационная, коммуникативная, когнитивно-информационная, знаково-семиотическая, социализирующая, преобразующая, трансляционная, человекотворческая. Каждая из этих функций представляет собой неотъемлемую часть данного феномена, однако в текущем исследовании среди основных функций, присущих аудиальной культуре, стоит выделить адаптационную, коммуникативную, знаково-семиотическую и трансляционную.[[8]](#footnote-8)

Вообще, аудио в культурных рамках является интересным феноменом для рассмотрения. Например, К.Е. Балдин утверждает, что в процессе жизни город издает свои звуки и порождает запахи. В своем исследовании звучания города в дореволюционной России он выделил следующую классификацию звуков города: «правительственные», акустические принадлежности чрезвычайных ситуаций, антропогенные звуки, связанные с работой промышленности и транспорта, с досугом горожан и пр. [[9]](#footnote-9) А авторы П.Н. Ваневская и Д.А. Лермонтов исследуют звуковой ландшафт или саундскейп русской деревушки в восприятии ее жителей: «В ходе изучения специфики звукового портрета села Нюксеница наша стратегия заключалась в поиске и описании основных звуковых маркеров (soundmarks), то есть таких элементов звукового ландшафта, которые являются значимыми для идентичности этого места (the identity of the place) и обладают ценностью для локальной идентичности (local/place identity) его резидентов».[[10]](#footnote-10)

Различные виды звука вызывают у людей соответствующие реакции. Например, Т.И. Трифанова и Е.П. Зотова выяснили, какие звуки наиболее часто вызывают у людей психологический дискомфорт или агрессию. В топ звуков вошли: 1) скрип ногтей по школьной доске; 2) детский крик; 3) чавканье; 4) скрежет металла по стеклу; 5) скрип мела по школьной доске; 6) жужжание комара; 7) скрежет металла по керамике; 8) храп; 9) работа электрической дрели; 10) звук пенопласта. [[11]](#footnote-11) С другой стороны, приятные человеческому уху звуки – такие, как музыкальная гармония, шум дождя, кошачье мурлыканье и так далее – наоборот вызывают у персоны позитивные эмоции, что может в том числе позитивно сказаться на его или ее физиологическом состоянии.

В то же время интересным кейсом является так называемая нойз-музыка, которая в самых крайних проявлениях представляет из себя набор звуков, не имеющий ни структуры, ни мелодии. По сути, нойз-музыка – это череда шумов, нашедшая, тем не менее, своих слушателей. «Нойз» зарождался с ярко выраженной идеей о том, что люди – это пешки в мире, где правят корпорации, а музыка – это инструмент рабства, и, дабы противостоять этой системе, музыка для несогласных должна была бы звучать именно так. Существует несколько видов нойз-музыки, а некоторые треки могут просто содержать в себе ее элементы, такие как резкий и громкий звук от неправильного обращения с устройством для реверберации. [[12]](#footnote-12)

 С рождения человек, за исключением редких случаев, подвергается воздействию звуковых волн. Более того, известно, что неродившийся ребенок воспринимает звуки окружающего мира уже на седьмом месяце беременности. Автор Т. Колышева считает, что прослушивание музыки и пение матери во время беременности способны позитивно повлиять на психологическое и физическое здоровье ребенка. Она также пишет, что на сегодняшний момент учёные отводят слуху особую роль в нашем организме, утверждая, что именно слух до рождения управляет общим созреванием мозга и в значительной степени определяет развитие тех его участков, которые отвечают за мир чувств, интеллект и движения.[[13]](#footnote-13)

 Звук как возбудитель несет в себе информацию лишь благодаря искусственно созданному смыслу, изменяющемуся с зависимости от времени и культуры. Исследователь Б. ЛаБелль утверждает, что от самого своего источника вплоть до пункта назначения звук – это порождение разнообразных опытов, остающееся привязанным к конкретному контексту, как более выразительный и длительный элемент культуры.[[14]](#footnote-14)

 Существует область исследований, называемая Sound Studies. Дж. Штерн определяет sound studies как междисциплинарную зону исследований гуманитарных наук, которая изучает звук от его возникновения до восприятия его получателем. Анализируя и аудиопрактики, и дискурсы, и институты, описывающие их, sound studies объясняет, что звук делает в человеческом мире, и что человек делает в мире звуковом. Исследования звука относятся к академическим, но также могут выходить за пределы университета. Они могут начинаться с очевидных вещей, таких как речь, слух, аудиотехнологии, искусство и музыка. [[15]](#footnote-15) Вообще, представители sound studies делают акцент на том, что звук и его смысл менялись и продолжают меняться в ходе истории. В качестве примера исследователи Т. Пинч и К. Бейстервельд приводят музыку - они говорят, что в девятнадцатом веке вся музыка прослушивалась вживую, тогда как в современном мире бОльшая часть музыки прослушивается посредством различных гаджетов. [[16]](#footnote-16)

*Когнитивная социология о звуке.* Когнитивная социология анализирует серию межличностных процессов, которые устанавливают условия для превращения феноменов в “социальные объекты”, которые впоследствии формируют мышление.[[17]](#footnote-17)Американский социолог Эвиатар Зерубавель пишет о том, что когнитивная социология предполагает некоторые рамки в мыслительной деятельности человека, которые указывают, какие способы мышления уместны в конкретном обществе или в конкретной ситуации. [[18]](#footnote-18) Вообще, в исторической палитре когнитивных практик существует несколько моделей познания. Например, проективно-конструктивная модель познания характеризует познание как особую деятельность субъекта по конструированию объекта, а в герменевтической модели познание трактуется как понимание, интерпретация, истолкование. [[19]](#footnote-19) Таким образом, можно сделать вывод о том, то когнитивный подход в социологии сосредоточен на познавательной деятельности человека, взятом не в отрыве от общества, а в определенных социальных условиях. Звуковая информация, согласно когнитивной социологии, воспринимается и распознается в соответствии с культурными шаблонами.

Обобщая идеи главы, отметим, что можно выстроить цепочку событий, происходящих с каждым слышащим индивидом. Рождаясь, человек начинает воспринимать различные звуки, до определенного возраста реагируя лишь на некоторые из них. Позже каждый новый познанный звук, ассоциированный с определенной ситуацией, конструирует у человека соответствующую реакцию (вызывает ассоциации, побуждает действовать тем или иным образом и так далее). Причем все это происходит без каких-либо умственных затрат, поскольку освоение окружающей реальности и ее возбудителей – это «запрограммированная» человеческая (и не только) способность. В конечном итоге, определенная звуковая ситуация и происходящие наряду с ней события могут вызвать у слышащего индивида ту или иную реакцию, которая была им или ей неосознанно сконструирована в ходе познания мира, в том числе в ходе взаимодействия между людьми.

**1.2. Развитие звукового дизайна компьютерных игр**

 Индустрия звука компьютерных игр стремительно развивалась и продолжает развиваться по сей день. Это связано с ежегодным улучшением качества самих игр и их составляющих: улучшается графика, механика, звук, сюжетная линия становится более продуманной и разветвленной и так далее.

История звукового сопровождения компьютерных игр начинается в 1983 году, когда один из первых персональных компьютеров Commodore 64 (C64) стал передовым и имел успех благодаря своему характерному звуку[[20]](#footnote-20). После многих лет технического прогресса, развития компьютерных игр и звукового сопровождения для них, человечество имеет 40-летнюю историю становления упомянутой индустрии. Сейчас существует множество технологий оформления звучания игры, в том числе трехмерный звук, который увеличил количество аудиопотоков и усилил погружение в игровой процесс.

 Индустрия звука в играх на данный момент представляет собой обширное поле известных звуковых дорожек, композиций, представителей данной профессиональной области, концертов, мероприятий, различных дискуссий и так далее.

 Признание статуса звука в играх проявляется в том, что сегодня «игровая» музыка оценивается как отдельное направление в искусстве. 11 сентября 2011 года видеоигры были впервые признаны искусством в США[[21]](#footnote-21), а значит и игровая музыка так же стала признаваться частью арт-мира, хотя неофициально уже давно таковой являлась. Она развивалась на протяжении четырех десятилетий и сейчас достигла текущего пика своего совершенства. Музыкальные произведения ко многим компьютерным играм пишутся известными композиторами и очень ценятся среди поклонников самих игр.

На Западе принято делить профессии звукорежиссера и композитора компьютерных игр. Исходя из названий, можно сделать вывод о том, что композиторы занимаются созданием музыки, то есть конкретных мелодий, которые призваны сопровождать визуальный ряд игры. Звукорежиссеры же должны быть ответственны за все в целом. Однако, как отметила аудиопродюсер студии tinyBuild Ресса Шварцвальд, в СНГ звукорежиссерами часто становятся композиторы так как на последних спрос на рынке гораздо ниже, чем предложение[[22]](#footnote-22). По её словам, многие композиторы совмещают свою работу с работой саунддизайнера. Отсюда можно сделать вывод о том, что чаще композиторы ценятся больше, чем звукорежиссеры, особенно там, где профессиональные возможности не отличаются разнообразием. Конечно, стоит добавить, что часто созданием аудио составляющей игр занимается не один человек – в основном это группа профессионально подкованных людей, каждый из которых вносит свой вклад в написание звукового ряда.

Игровая индустрия становится все более привлекательной для композиторов, поскольку, как уже было сказано выше, является отдельным направлением в искусстве, а также дарит возможность приобретения многомиллионной слушательской аудитории[[23]](#footnote-23). Правда, стоит отметить, что написание музыки для видеоигр отличается от написания музыки для тех же кино. Об этом также говорил исследователь Деникин А.А. Речь идет о том, что в фильмах сюжет развивается линейно, вся последовательность звуков – задумка исключительно создателей такого произведения искусства. В то же время звуковая дорожка для игр – это иной процесс, поскольку виртуальный мир построен на интерактивной составляющей. Для написания качественной, успешной видеоигровой музыки становится важным не только композиторское мастерство, но и ясное представление технологических моментов интеграции композиторского продукта в видеоигре, требований, предъявляемых видеоигровым процессом к своей музыкальной составляющей[[24]](#footnote-24).

 Некоторые из самых известных композиторов музыки к компьютерным играм:

Михиль ван ден Бос (Deus Ex, Unreal, Unreal Tournament, Overlord);

Александр Брэндон (Deus Ex, Unreal, Unreal Tournament, Jazz Jackrabbit 2);

Трейси У. Буш (World of Warcraft, StarCraft, Diablo 2);

Келли Бэйли (серия Half-Life, Team Fortress 2, Portal, Counter Strike: Global Offensive);

Гарри Грегсон-Уильямс (серия Metal Gear Solid, Call of Duty 4: Modern Warfare);

Ром Ди Приско (серия Need for Speed, Fortnite);

Коджи Кондо (Super Mario Bros., The Legend of Zelda);

Йеспер Якобсон Кюд (Borderlands 3, Hitman: Codename 47, Assasins’s Creed);

Инон Зур (Prince of Persia, Crysis, Fallout 3, Syberia 2, Dragon Age 2);

Нобуэ Уэмацу (Final Fantasy) и многие другие.

Аудиодизайнер Александр Хилько делится планом создания звукового сопровождения игры. Для начала он делает звуковой концепт, подробно расписывая, чего он хочет от звука: «Например, что звук должен одинаково хорошо восприниматься на динамиках телефона и в наушниках, что должен погружать игрока в состояние битвы или медитации, чтобы в звуке были приятные звуки, которые хочется повторно слышать». Далее Александр раскрывает, какими способами он будет достигать поставленных задач и как звук поможет наполнить игровые механики. После он создает видеопрототип основных механик игры для согласования с разработчиками. По этому прототипу в дальнейшем команда аудиодизайнера создает игровой звук.

Вот что говорят сами звукорежиссеры и композиторы о хорошем звуке в играх:

«Звук в играх нужен, так как игры смоделированы на основе реальной жизни. Это просто имитация жизни, так что вам нужны эти сигналы подтверждения, чтобы погрузиться в игру, нужен звук». – Хирокадзу Тонака (Donkey Kong, Pac-Man Fever, Duck Hunt);

«Хороший звук рассказывает историю, которую можно ощутить. Он помогает слушателю почувствовать эмоции, которые невозможно передать в игре другими способами. Он помогает оживить мир игры, сделать мир реальным». – Джастин Белл (Outer Worlds, Pillars of Eternity);

«Хороший звук - это звук, который правильно совпадает с визуальной частью игры, контекстом истории и при этом доставляет наиболее нужную информацию в определенный момент геймплея, сохраняя погружение игрока». – Аарон Браун (Uncharted 3, Call of Duty Online, Call of Duty: Advanced Warfare).[[25]](#footnote-25)

Поскольку в данный момент повышается внимание разработчиков к звуку, появляются некоторые тенденции относительно композиторского творчества в индустрии игр. Во-первых, повышаются требования к звуку и музыке видеоигр. Это связано с общим повышением качества единиц этого вида искусства. Во-вторых, из-за важности расстановки эмоциональных и музыкальных акцентов в игре, композиторы приглашаются присоединиться к созданию игры гораздо раньше по сравнению с практикой прошлых лет[[26]](#footnote-26).

Стоит отметить, что среди многочисленных конкурсов в индустрии видеоигр существуют номинации за лучший звук. Возьмем в пример известную церемонию награждения The Game Awards. В 2020 году из номинаций, касающихся звукового сопровождения, были следующие: «Лучший саундтрек», «Лучшее звуковое оформление». В первой номинации победила игра Final Fantasy 7 Remake, во второй – The Last of Us Part 2.

Существует топ самых узнаваемых, даже легендарных звуковых эффектов в истории видеоигр. Этот список может разниться от человека к человеку, от игрока к игроку, но хотя бы один звук из топа каждый игрок должен знать. И даже не потому, что обязан был играть в эту игру, а потому что эти звуки разлетелись и широко используются не только в играх, но и в других медиа. Из самых популярных примеров можно привести сбор колечек в игре Sonic the Hedgehog (1991), фраза «Finish Him» перед совершением приема «фаталити» в игре Mortal Kombat (1992), включение очков ночного видения в игре Splinter Cell (2002), характерный звук «Тебя заметили!» из Metal Gear Solid (1998) и многие-многие другие[[27]](#footnote-27).

То же самое касается и мелодий, песен, музыкальных дорожек.

В связи с этим многие композиторы компьютерных игр проводят концерты, часто симфонические. Это может быть не один концерт не в одной стране - композиторы и их труппы ездят на гастроли по всему миру и везде находят заинтересованных слушателей. Например, композитор Пол Ромеро, создатель музыки для игры Heroes of Might and Magic говорит о том, что такая практика – концерты, на которых играется музыка из компьютерных игр – не могла быть мыслима, когда он был подростком, то есть в 1970-1980 годы. Ромеро считает, что «такие изменения – просто фантастика»[[28]](#footnote-28). Из интервью становится известно, что на его концерты музыки из «Героев» приходят люди в возрасте двадцати-тридцати лет, что его приятно удивляет.

Помимо концертов, достаточно популярной практикой являлось приобретение дисков с музыкой из игр тогда и скачивание плейлистов и отдельных композиций сейчас. Речь идет о том, что поклонники видеоигр дополнительно занимаются прослушиванием музыки из любимых игр вне прохождения. Этот факт еще более институализирует индустрию звука компьютерных игр. Не так давно люди собирали CD-диски с понравившимися композициями из игр, а в данный момент каждый скачать свой любимый трек или сборник треков в Интернете. Бывают также случаи увлечения прослушиванием музыки из игры людьми, которые никогда в нее не играли, что дополнительно способствует распространению и популяризации такого вида музыкального искусства.

Еще одним интересным культурным феноменом является ивент в онлайн-магазине компьютерных игр Steam под названием Save&Sound. Смысл такого мероприятия – привлечение внимания к играм, в которых особенно выделяется звуковая составляющая. Часто это касается именно внутриигровой музыки. Игры, выделившиеся именно звуковым или музыкальным сопровождением, несколько дней продаются по скидке. Также на страничке данного ивента в Steam’е можно найти стримы игр из акционной коллекции. Девиз мероприятия – «Celebrating music in games», что особенно подчеркивает общепризнанную в игровом сообществе значимость игровых композиций.

Следует также упомянуть такую технологию как VR (Virtual Reality), целью которой является погружение человека в виртуальный мир не только визуально, но и физически. Компьютерная графика значительно улучшилась в последние годы, и достижения в тактильной и сенсорной технологии VR начинают позволять пользователям чувствовать такие ощущения, как температура, давление и вибрации. Однако для VR, чтобы действительно создать ощущение погружения для человека, необходим динамический звуковой ландшафт и звуковое сопровождение. Наиболее прогрессивным решением в VR-звуке является «пространственное аудио», которое предназначено для имитации высоты тона, громкости, уровня реверберации и других звуковых сигналов, которые мозг ожидает во время погружения. С нашим слухом мы можем ощутить то, что происходит в тех направлениях, вокруг нас, где мы не можем видеть, например визг шин автомобиля позади нас, и соответственно среагировать на это, без необходимости получения визуальной информации. В данный момент одной из самых интересных разработок является Spatial Audio, которая позволяет пользователю услышать такие звуки, которые появляются на разном расстоянии от него или нее, а также доносятся с разных направлений.[[29]](#footnote-29) Таким образом создается объемный и информативный звук, мало отличимый от реального.

Поводя итог данной главы, можно выделить следующие основные шаги на пути институционализации сферы создания звука в компьютерных играх: появление звука в играх, признание игровой музыки как отдельного вида искусства, развитие профессий, конкурсов и премий, а также известных звукорежиссеров и композиторов и легендарных, выходящих за рамки культуры видеоигр, звуков и мелодий.

**1.3. Звуковая среда компьютерных игр как проводник по виртуальному миру и инструмент коммуникации игроков**

Теоретическое осмысление звука в компьютерных играх связано с общей традиций анализа звуков, передаваемых различными медиа. Серьезный задел в изучении аудио сопровождения изображения был сделан теоретиками кино. Как утверждает кинотеоретик М. Шион, с самых древних времен голоса создавали образы, организовывали мир, дарили вещам имена и жизнь. [[30]](#footnote-30)Поэтому так важно изучать звук в компьютерных играх, игры дают человеку возможность существования и реагирования в новом формате реальности.

Исследователи Е.В. Галанина и Е.О. Акчелов говорят про культуру игр: «Видеоигра выходит за свои границы: это уже не просто игра, она конструирует некий новый мир, продолжающий свое существование за пределами игры как таковой. Видеоигра всегда оказывается нечто большим, чем она изначально задумывалась. Каждая видеоигра представляет собой отдельный мир, существующий по определенным законам. Формируя виртуальные миры с собственными правилами и законами, объектами и персонажами, ценностями, коллективными представлениями и нормами поведения, видеоигры значительно влияют на массовое сознание и современную культуру». [[31]](#footnote-31)

В статье Деникина А.А. «О звуке в видеоиграх» говорится о том, что разработчики современных игр просто не могут себе позволить выпустить продукт с отсутствием или плохим качеством звука, поскольку «звук конструирует виртуальный мир не в меньшей степени, чем изображение»[[32]](#footnote-32). По мнению Деникина, отсутствие звука в компьютерной игре может испортить эффект иммерсивности, не позволит ощутить игровой мир целиком. Исследователь также разделяет звук в играх и фильмах, основным отличием обозначая то, что звук в игре выполняет «активную» функцию. Это связано с тем, что звук в игре зависит от конкретных действий игрока в определенные периоды времени, все это продумано и осуществлено разработчиками. В это же время последовательность звука в фильме фиксирована, она будет одной и той же при первом и всех последующих просмотрах. Данная характеристика очень важна, поскольку на создание и программирование игрового звука уходит больше времени, сил и фантазии разработчиков, чем при конструировании звуковой дорожки кинофильма.

По мнению Дж.Р.Паркера и Джона Хирима, звук в современных компьютерных играх можно поделить на следующие категории: музыка, речь, эффекты и звуки, которые издают сами игроки. Музыка выполняет функции непрерывности, эмоциональной реакции и скорости. Речь или диалоги персонажей могут как быть информативными, так и просто служить источником настроения. Звуковые эффекты, согласно авторам, могут выполнять несколько функций – от подтверждения о том, что миссия выполнена до предупреждения о приближающихся шагах. Наконец, звуки «извне» (input) довольно редко встречаются в современных играх. Например, в игре Nintendogs, которую приводят в пример сами авторы (чтобы Ваш щенок выучил собственное имя, необходимо произнести его вслух в реальной жизни).[[33]](#footnote-33)Существует некоторое сомнение относительно того, можно ли назвать звуки извне игровыми звуками, ведь, по сути, их воспроизводит не сама игра. Однако, используя пример из Nintendogs, можно сказать, что такое взаимодействие с игрой несомненно влияет на погружение в ее мир.

*Функция иммерсивности*. Эффект погружения или иммерсивность играет основополагающую роль в восприятии игры и наслаждении игровым процессом. Изабелла ван Элферен полагает, что на погружение в игру влияют четыре фактора: виртуальность, «магический круг», «поток» и окружение игрока в реальной жизни. Разберем такие понятия, как «магический круг» и «поток». Магический круг («magic circle») определяется автором, как накопление игровых правил, геймплея и иммерсивности, которые очерчивают игровой процесс как некое пространство, отделенное от внешнего мира. Магический круг имеет неоднозначные отношения с реальностью, которая окружает игрока и игру. Дело в том, что в то время, как игровое пространство как бы отстраняет игрока от внешней среды, эта же среда одновременно является той физической локацией, внутри и против которой возникает игровое пространство. [[34]](#footnote-34)

Поток («flow») – понятие, введенное американским психологом Михаем Чиксентмихайи, характеризующее определенное состояние человеческого сознания. Находясь в состоянии потока, человек полностью погружен в какое-либо действие ради интереса; он/она забывает о собственном эго, не замечает, как летит время, а каждое совершенное им/ей действие следует из предыдущего. Когда с помощью потока геймер попадает в магический круг, виртуальная реальность игрового нарратива и функции геймплея как бы накладываются прозрачным слоем на реальную окружающую среду игрока.

Британский исследователь Марк Гримшоу считает, что задача создателей компьютерной игры – окружить игрока не только очевидными звуками, доносящими прямую и понятную информацию, но и такими, которые способны повлиять на эмоции, подсознание, интуицию и погружение. Идея автора заключается в том, чтобы сократить разрыв между физической и виртуальной реальностью вместо «перебрасывания широких мостов» между ними. Раскрывая это предложение, можно сказать о том, что Гримшоу предлагает одновременно влиять на множество каналов восприятия человека вместо того, чтобы все силы и возможности вкладывать в какой-то один канал, например, визуальный.[[35]](#footnote-35)

Таким образом, можно утверждать, что основная функция игрового звука – это именно погружение. Оно напрямую влияет на восприятие игроками происходящего в игре, оно помогает игрокам ориентироваться в виртуальном мире, изучать его и принимать решения о том или ином действии.

Симуляция звуков – задача непростая. Для полноценного погружения в искусственно созданную среду, саунддизайнеру необходимо соответствовать критериям восприятия звука в реальности. Композитор Джон Чоунинг выделяет два главных критерия – это угловое расположение источника звука по отношению к слушающему и его удаленность. [[36]](#footnote-36) С их помощью человек и ориентируется в звуковом пространстве. Соответственно, для создания наиболее повторяющих реальность аудиодорожек в игре, необходимо приложить большие усилия. Также нужно сказать о том, что звукорежиссеры и композиторы компьютерных игр нередко придумывают собственные звуки – например, как будет звучать оружие, интерактивный предмет, живое существо и так далее. Ярким примером является создание звучания грибов в игре Samorost. Звукорежиссер данной игры проводил влажным чупа чупсом по перкуссии, в результате чего получился тянущийся глухой звук. В исключительных случаях перед разработчиками стоит задача придумать язык или его подобие. Так случилось с всемирно известной игрой Sims. Sims – довольно подробный симулятор жизни, имеющий несколько частей и множество дополнений. Идея того, что симы (персонажи игры) не будут разговаривать на английском языке, преследовала главного геймдизайнера Уилла Райта с самого начала. Так, речь виртуальных человечков должна была, по его словам, придать лишь иллюзию реальности, а не звучать, как настоящий язык общения. Спустя полгода разработки был создан язык, которому, по аналогии с названием английского языка – English – дали название Simlish. Важно отметить, что симлиш не является полноценным языком, однако при этом имеет свой алфавит и более тысячи оригинальных слов. По сути, язык Sims – это совокупность нескольких языков, в основе его лежит английский, а главная ставка была сделана на интонацию, когда речь шла о понимании игроками эмоций персонажей.

В статье «Исследование функций звука в видеоиграх» авторы обозначают состояние, которое они называют «гиперприсутствием», основанном на «гипервосприятии». «Гипервосприятие» - это полная адаптация игрока, обозначающая контроль над тремя позиционными полями: аватар, камера и сам игрок (это касается только игр, где присутствуют все три перечисленные поля). [[37]](#footnote-37)То есть геймер приспосабливается к восприятию информации, которую получает аватар, камера (так как игрок имеет возможность вращать ее вокруг аватара) и сам геймер (не все звуки преподносятся как информация для персонажей игры). Эти свойства игровой информации соотносятся с разделением саундскейпа игры на диегетичный и недиегетичный. Диегетиченым (diegetic) называется звук, который одновременно как бы слышат оба – и игрок, и персонаж игры. В свою очередь, недиегетичный (non-dietegic) – тот звук, который может слышать только сам игрок. Пример: звуки игрового меню. [[38]](#footnote-38)

В. Гудинов говорит о том, что «визуально-аудиальная модальность событий изолирует от участия в игре тело. Тем самым психика игрока отключается от связи с материальной действительностью...Такая модальность события делает игровую реальность вне-телесной, т.е. максимально безопасной для тела игрока»[[39]](#footnote-39). Однако внетелесность, по мнению М.В. Шумейко, имеет свой недостаток – мир компьютерной игры носит условный символический характер. [[40]](#footnote-40)На данный момент технологии не способны погрузить игроков более, особенно в масштабе геймеров со всего мира, однако бесспорно, что игровой мир создает новую реальность со своими собственными законами.

Выделяя различные виды «межчеловеческой» коммуникации в игре, можно назвать следующие: взаимодействие между NPC (Non-Player Character – Неигровой персонаж), между игрой и игроком, между игроками.

Вторая категория, названная нами «между игрой и игроком», может выражаться различными способами. Поскольку речь здесь пойдет именно о звуковом сопровождении игры, такие ее элементы, как обучение, следует включать в эту категорию только в случае, если оно воспроизводится закадровым голосом. В некоторых играх таким «помощником», который на первых порах обучает игрока правильному взаимодействию с игровым миром, объясняет некоторые элементы интерфейса, рассказывает, как, например, вести себя в начавшемся бою, становится конкретный персонаж, который периодически появляется на экране или требует, чтобы игрок сам подошел к нему, обозначив свое местоположение на карте (Dragon Nest). Однако это лишь один из элементов взаимодействия игрока и игры. Большую часть этого вида коммуникации занимают диалоги между NPC и геймером. Здесь можно привести множественные примеры, как включающие возможность выбора ответа игроком (Ведьмак 3: Дикая Охота), так и с отсутствием права этого выбора (Yakuza 0). Последний входит именно в эту категорию «межчеловеческой коммуникации», а не в первую описанную, поскольку можем считать, что игрок отождествляет себя с персонажем, за которого он или она играет, чаще всего воспринимая реплики, направленные в сторону игрового персонажа, собственнолично. Еще одним элементом данной категории является монолог игрового персонажа. Обращаясь к себе или в пустоту, слыша собственные мысли, он или она как бы взаимодействует с игроком. Это придает игре атмосферности, так как создается ощущение сотрудничества между игровым персонажем и плеером. Первый может задавать «сам себе» вопросы по типу, «Что мне делать дальше?» или «Что все это может значить?», рассуждать вслух: «Наверное, мне стоит пойти в ту таверну и поговорить с ней», как бы навязывая игроку желание ответить, начать думать о том же самом или желая указать на то, как следует поступить, в каком направлении двигаться и так далее.

Последняя категория относится к мультиплеерным (многопользовательским) играм. Сюда относятся как оффлайн, так и онлайн-игры. В режиме оффлайн, при нахождении игроков рядом друг с другом, наблюдая одну визуальную картину и прослушивая одно звуковое сопровождение, они оказываются в одном виртуальном мире, каждый по-своему улавливет его правила и выстраивая систему ценностей. Им становится необходимо начать взаимодействие в реальной жизни в формате переговоров, например, «Подойди ко мне» или «Поделись аптечкой», когда одному из них или всем нужна помощь или когда для прохождения конкретного уровня или локации игра требует совместных усилий, нахождения всех игроков в одном месте. Так же, как и в реальной жизни, игроки могут взаимодействовать посредством диалогов в виртуальном пространстве. Правда, в таком случае выбор реплики им не предоставляется, поскольку это не имеет смысла, диалог скорее происходит как часть сценария игры, для лучшего понимания игроками сюжета и ощущения причастности к игровому миру, погружения.

Межличностная коммуникация в форме диалога в онлайн-играх происходит с помощью таких инструментов, как встроенный в игру голосовой чат или сторонних программ, предоставляющих возможность созваниваться и вести разговор (Skype, Zoom, Discord и другие). В диалоги в онлайн-играх могут вступать не только товарищи, но и случайные люди, которые оказались участниками одной команды. Соответственно, по разным причинам, периодически между участниками такого рода коммуникаций возникают разногласия и споры. Исследовательницы Кропачева М.А. и Литвинова Е.С. говорят о том, что иногда голосовые чаты так же используются для обсуждения чего-то кроме гейминга. То есть, игроки могут дискутировать на темы, не касающиеся игры, и таким образом, например, завести друзей. [[41]](#footnote-41)

Итак, звук наряду с другими способами передачи информации виртуального мира принимает активное участие в погружении игрока в игру. Он держит человека в «потоке» и помогает ему или ей принимать решения, реагировать на окружающую обстановку. При первом знакомстве с игрой саундскейп участвует в качестве посредника для познания мира игры. Например, игрок понимает, как в данной игре звучит выстрел, шелест листьев, приближение опасности и так далее. Постепенная адаптация к звучанию виртуальной реальности – часть восприятия игры и общего впечатления от нее.

**Глава 2. Аудиальный опыт игровых компьютерных практик**

**2.1 Реальное и виртуальное: расширение аудиоопыта игроков**

Исследование проводилось с помощью полуструктурированных интервью. Отбор информантов происходил в соответствии со следующими критериями: старше 18 лет, слышащие, игровой стаж не менее двух лет, различный игровой опыт. Интервью организовывались на платформе Discord. Гайд интервью включал следующие тематические блоки: блок «звук в реальности» играл как вводную, так и информативную роль, он позволил узнать, как информанты структурируют звуки окружающей реальности; блок «о звуках в играх» предоставляет данные о том, как переплетаются для информантов две реальности – физическая и виртуальная, а именно их аудиосоставляющие, более того блок проясняет ситуацию с звуками и музыкой конкретно в играх, задаются вопросы о композиторах, звуковых «мемах»; следующий блок интервью под названием «наушники» позволил узнать, как игроки взаимодействуют с наушниками: надевают ли их во время игры и почему, как им больше нравится и так далее. Наконец, блок «онлайн-игры» содержал вопросы, которые касаются коммуникации игроков во внутриигровых чатах многопользовательских онлайн-игр.

Переведенные в печатный текст аудиозаписи были закодированы с помощью программы Atlas.ti 9. Каждой цитате присваивался код, облегчающий ее поиск. Коды, в свою очередь, преобразовывались в категории. Единицей эмпирической базы является интервью, получающее код: порядковый номер, возраст, важные характеристики.

В процессе анализа выяснилось, что информанты часто реагируют на окружающие их звуки. Исключение составил ответ: [Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] «*Если они необычные, то акцентирую. От обычных я, наоборот, стараюсь абстрагироваться*». На вопрос «*Почему?*» он ответил: «*Ну, чтобы они не мешали мне работать или витать в облаках*». Информант, занимающийся написанием музыки, ответил: [Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] «*Ну, в принципе, да. Типа, знаешь, когда ты где-то находишься и слышишь какой-то прикольный звучок или какой-то цикличный звук, который прямо в такт, там, условно, метро – как шумят вагоны, то у тебя в голове какая-то картина складывается и ты в своей голове уже начинаешь формировать какой-то образ того, что ты хочешь сделать*».

Можно говорить о том, что звуковые волны могут не только ориентировать человека в пространстве, но и в некоторых случаях быть материалом для возникновения идей и вдохновения слушателя. У некоторых информантов существует так же некоторое разделение звуков на важные и неважные или обычные и необычные, как уже было выделено выше.

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Ну, на самом деле, смотря чем я занимаюсь и какие это звуки, потому что есть звуки, на которые я вообще не обращаю внимания, такие как, например, чистка зубов. Вот этот звук чистки зубов я не замечаю, если честно. Я даже сам ритуал не замечаю. Ну, например, когда гавкает моя собака или когда кипит чайник – я, вот, настраиваюсь и слежу за этим звуком»*.

Звуки, которые информанты перечисляли как слышимые в данный момент, можно разделить на несколько категорий: 1) звуки повседневной материальной среды (вода в батарее, звуки готовящейся еды, скрип полов, шум компьютера); 2) звуки живого окружения (соседи, голоса домочадцев, лай собаки); 3) музыка с улицы; 4) технологические звуки (уведомления с телефона); 5) звук собственного голоса; 6) редкие звуки (шипение сигареты, хруст пальцев, звук глотания, звук дверей лифта, треск газонокосилки). Наиболее частые каждодневные звуки, перечисленные информантами, так же подходят под эти категории.

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] «*Не нравится голос моего начальника. Ну, он такой, знаешь, очень мерзкий тип, разговаривает таким мерзким языком*»;

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей] «*Я слышу, как моя соседка снизу ругается с кем-то по телефону постоянно, потому что у нее очень неприятный громкий голос, его невозможно забыть, его ни с чем не спутаешь. Она еще немного сумасшедшая, то есть, ну, такой человек, немного своеобразный».* При этом были также названы звуки из «другой реальности»: [Информантка 7, 21 год, любительница аниме и азиатских action RPG] «*Звук из видео, да, звук из фильма, из аниме»*; [Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«…потом звуки Overwatch’а, а конкретнее…Ну, никакой из них, на самом деле…Я даже не знаю, какой из звуков Overwatch’а я слышу чаще всего, просто я в него играю каждый день, поэтому, вот».*

Интересным феноменом стали ассоциации, которые возникают у информантов при восприятии звуков окружающего мира. Исследователь А.И. Назаров называет традиционное определение ассоциации[[42]](#footnote-42): ассоциация – это возникающая в опыте индивида закономерная связь между двумя содержаниями сознания (ощущениями, представлениями, мыслями, чувствами), которая выражается в том, что появление в сознании одного из содержаний влечет за собой и появление другого[[43]](#footnote-43). Информанты отвечали по-разному: кто-то смог развернуто ответить и привести несколько примеров, кто-то отвечал односложно, добавив короткий пример, кто-то не смог привести пример вовсе.

[Информант 2, 20 лет, любитель 4 и 5 частей Resident Evil] «*Ну, бывает у меня такое часто, что какой-то звук…Наверное, не то, чтобы именно конкретный звук, а просто в совокупности: звук, там, нахождение в конкретном месте – ну, имеется в виду, что звук может дополнять какие-то ситуации, которые и так отсылают к чему-то. То есть, если бы я просто стоял, там, я бы не вспомнил без этого звука. В то же время, если бы я услышал этот звук, но не было бы конкретной ступеньки или перилла, не было бы света определенного, то просто так бы этот звук тоже ни к чему не отсылал. А так, в совокупности, может быть, бывает тоже, да. В основном, наверное, это музыка, да, просто я очень часто слышу, там, какую-то музыку – сам слушаю или слышу где-то – которая отсылает меня к каким-то хорошим дням моей жизни, когда я весело проводил время, либо отсылает меня к какому-то человеку, который, там, мне эту музыку скинул*».

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей] *«Ну, и опять же, все звуки воды у меня ассоциируются теперь с потопом. Это, знаешь, это теперь такой факт-чекинг. То есть, если я слышу падение воды, то я иду проверять трубу на всякий случай. Вот».*

[Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] *«Ну, по ощущениям да, но я не могу вспомнить какой-то конкретный пример. Это, наверное, довольно редко случается».*

С другой стороны, информантам было предложено вспомнить ассоциации, которые у них возникают при восприятии звуков из виртуального мира.

[Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр] *«Ну, я не знаю, опять же, я приду к Ведьмаку* (The Witcher 3: Wild Hunt)*: там проходишь мимо реки, там течет река, ты вспоминаешь, как, там, вы где-то в походе сидели тоже возле речки с ребятами, шашлычки жарили, не знаю. Или рыбачил, может быть, с кем-то. С папой я рыбачил в свое время»*

[Информант 2, 20 лет, любитель 4 и 5 частей Resident Evil] *«Ну, может быть, я, там, могу услышать голос персонажа, который как-то похож на голос человека в реальной жизни, может такое быть»*

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Конечно. Тот же самый, допустим…В Контр Страйке* (Counter Strike) *есть карта, называется “Inferno”, там, короче, есть спавн* (spawn/respawn - точка возрождения) *и там такой колокольчик. Когда люди стреляют в него, там такой звук характерный. Такой маленький звучок, маленького колокольчика, но он у меня ассоциируется с колоколом в церкви…Только в более меньшем масштабе. Что-то типа того»*

На этом примере мы видим, что два пространства – виртуальное и реальное – игроками каким-то образом связываются и на их пересечениях возникают подобного рода ассоциации.

Для исследования очень важно было выяснить, как игроки воспринимают звуки из виртуального мира: как звуки из их повседневной жизни или как специфичные звуки игры? Это необходимо для изучения уже упомянутого пересечения миров – виртуального и реального. В основном, информанты отвечали, что это зависит от ситуации.

[Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр] *«Ну, какие-то как каждый день. Например, если где-нибудь в городе я хожу, там, где-то люди разговаривают, где-то еще что-то происходит. Где-то какие-то там работы ведутся, может быть. Ну, а бывает, там, если какие-то, может, монстры или враги или еще что-то, то естественно, для игры специфичные»*

[Информантка 5, 22 года, фанатка многопользовательских онлайн-игр] *«Все зависит от игры. Например, если это какая-то сюжетка, то я понимаю, что это не в реале. А если какие-нибудь шутеры брать, то у меня это…Там же войслайны есть – реплики какие-то – и они запоминаются у меня очень часто в голове и крутятся, и даже в обычной жизни я могу, ну, я иду и я вспоминаю это, то есть, это уже типа в моей жизни, потому что очень много играю и вот»;*

[Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] *«Скорее всего, при погружении я начинаю их осознавать, как будто они вокруг меня…Без погружения – скорее, вот, специфические звуки игры. Если звук какой-то слишком нереалистичный, выбивающийся. Как, например, я не знаю, какие-то песни, которые не создают атмосферу, а просто очень сильно выбиваются»*

 Наконец, важным дополнением оказалось то, что нужно учитывать тот факт, что звуки, наполняющие игровой мир, создавались специально для того, чтобы отличаться от реальности.

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Нет, конечно, специфичные, потому что звуки, которые окружают каждый день, они имеют свой характер, то есть, мы их сами можем сделать. И даже звуки, которые в играх, мы можем их сами повторить, но они же создавались кем-то специально. То есть, они это сами придумали, то есть, это их творческий процесс мышления и прочее, то есть, они как-то придумали сделать именно такой звук, придумали сделать почему-то каким-то инструментом этот звук, условно, ручкой там по столу побить. Придумали на что-то записать, куда-то вставить, то есть, это в любом случае не повседневные звуки жизни, это конкретная специализация»*

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Наверное, как звуки, которые окружают меня каждый день – это довольно далеко от…Точнее, звукам из игры довольно далеко до такой характеристики, потому что все-таки в большинстве своем они довольно, ну, они – это фикция, то есть. Я понимаю, что некоторые звуки, например, как мяуканье кошки, звукорежиссеры могли действительно взять и записать как мяукает кошка, но, тем не менее, таких звуков, которые привычны для моей жизни, в играх довольно мало. И именно вследствие этого, наверное, я их и могу не замечать, потому что они довольно привычны для моей жизни. Либо наоборот я могу их замечать, потому что они как раз привычны, я думаю: «Что? Я же сейчас, вроде, погружаюсь в другой выдуманный мир. Почему вдруг я слышу привычные звуки?» Вот, как-то так. Но на самом деле, я не особо часто играю в такие реалистичные игры, наверное, то есть, во всех играх, в которые я играю, есть какие-то скилы. Хотя, нет, недавно вот начала в один поинт-энд-клик играть – Randal’s Monday – и вот там да, там есть звуки открывания двери, например, или еще вот чего-то такого, так что…На самом деле, я бы сказала, что когда я сажусь играть, я доверяю миру, ну, миру, созданному разработчиками, и я пытаюсь отключаться от реальности – в этом, наверное, смысл коммуникаций со звуками лично для меня»*

Еще одним выводом стало понимание реакции игроков на смену звуковой атмосферы в игре, поскольку от этого напрямую зависит их дальнейшее поведение и настрой. Оказалось, что все замечают и проводят четкую границу между «до» и «после», настраиваются на определенные перемены в игровом пространстве.

[Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр] *«Бывает, ты идешь, я не знаю, переходишь в какую-то другую локацию, если, допустим, мир какой-то бесшовный, у тебя там меняется музыка, ты поначалу, может, даже не особо как-то замечаешь, но у тебя появляются, там, какие-то мурашки, может быть, или еще что-нибудь, и тогда ты уже начинаешь понимать. А бывает такое, что у тебя музыка резко меняется и ты понимаешь, что сейчас какой-нибудь босс-файт* (Boss Fight – битва с боссом) *у тебя будет и ты уже готовишься к этому заранее. Ну, там пятьдесят на пятьдесят»*

[Информант 2, 20 лет, любитель 4 и 5 частей Resident Evil] *«Ну, любая смена, вот, особенно в таких играх как Ведьмак* (The Witcher 3: Wild Hunt) *и Horizon* (Horizon Forbidden West)*, которые подразумевают такую боевку, там, динамичную, ты понимаешь, ну, как бы я в реальной жизни начинаю, вот, прямо очень сильно стараться, если, там, меняется музыка, я начинаю прямо как будто полностью, вот, тут уже, наверное, погружение прямо такое, про которые ты говорила. Я, просто, когда меняется музыка, за счет этой музыки я могу прямо, ну, не знаю, как Геральт защищал Каэр Морхен, я прямо слышу там: вот, там Йеннифер или кто-то, им нужна помощь, я такой прямо: «Уаа, блин», быстрые перекаты делаю: прямо очень сильно эмоционально погружаюсь, и, вот, это все происходит в основном из-за музыки, как бы это прямо 100%. То есть, если бы я, там, ее там не было, то, как бы, нет. Звуки конкретные, смена звуков…Ну, наверное, когда ты делаешь какой-то killing spree – серию убийств, у тебя, как бы каждое убийство сопровождается значком и звуком типа «Пау», там в Валоранте* (Valorant) *«Пау» или в Овере* (Overwatch) *просто «Пиу», и ты понимаешь, что когда вот…Во-первых, эти звуки, они как бы говорят о том, что ты там…Ну, чутка подбадривают, а когда у тебя там серия убийств, то у тебя, например, там может в Овервотче* (Overwatch) *такая музыка «У-э-э-у», у тебя начинает загораться иконка как бы аватар твоего персонажа – начинает пламенем таким серым гореть…И тоже вот это, ну, смена этого звука, как бы просто музыки нет, но появляется такой звук, который какой-то дает немножко…Психологически ты начинаешь чувствовать себя увереннее что ли, ты понимаешь, что ты доминируешь над противником и…Ситуация как бы складывается в твою сторону. Даже если вы проигрываете, ты понимаешь, что ты сделал все возможное, чтобы…Ну, вот если бы не было этого звука…Ну, мне кажется, это влияет».*

Последний пример показывает, что музыкальное сопровождение игры помимо прочего вызывает определенные эмоции, которые игроки любят переживать и которые остаются в их памяти. Также из этого отрывка можно выделить тип игрового звука – подбадривание, в соответствии со словами информанта.

Далее информантам было предложено поговорить на тему значимости звука при погружении в игру. Часто их ответы были эмоционально окрашены.

[Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] *«Ну, конечно, конечно, она очень важна. Как бы, ну, бесспорно. Вот. Потому что опять же, музыка может играть на геймплей. Да, опять же, пресловутое «услышал врага через стену». Может влиять на атмосферу безумно! Это, наверное, одна из важнейших составляющих атмосферы, если не самая важная. И просто влияет на комфорт игрока в игре»*

 [Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Ну-у, представь, если бы ты играла в стрелялки без мышки, или, там ездила…Играла в гонки без клавиатуры, без руля. Ну, типа, в любом случае мм…Сложно. Это как-то не погружает тебя в сам полный процесс этого всего, чтобы прямо сесть и такой: «Уау. Это круто». Поэтому в любом случае даже мелкие детали, там, условно какие-то шаги, там, какие-то разговоры, какие-то…Пение птичек или шуршание травы – это в любом случае очень важно, и чем больше вот этих мелких деталей, тем больше ты погружаешься в игру и сам того не замечаешь, как тебе вообще приятно в это играть».*

Важным дополнением стало уточнение функции игрового звука, которое было названо «инструментом манипуляции». Такое свойство в большей степени относится именно к звуку, поскольку он сильнее чем изображение может так повлиять на игрока в моменте.

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей] *«Например, во всяких хоррорах типа там Silent Hill, Resident Evil, то есть, это инструмент манипуляции очень важный. Я, конечно же, тоже попадаю под влияние этих инструментов и прислушиваюсь часто к ним и во многие игры играю в наушниках специально типа чтобы погружаться в мир более глубоко».*

Наушники – важный атрибут при погружении в игровое пространство. В исследовании Р. Морено, Р.Э. Мэйера было выяснено, что «низкая степень погружения наблюдается, если в учебном процессе применяется образовательная игра, в реализации которой используется компьютерный дисплей и колонки. При высокой степени погружения используются компьютерные игры с дисплеем, надеваемым на голову в виде шлема и наушников».[[44]](#footnote-44) Информантам было предложено ответить на вопросы об их личных наушниках, о том, как часто они их используют, и как им удобнее.

[Информантка 7, 21 год, любительница аниме и азиатских action RPG] *«Каждый раз, когда играю. Ну, часто, да. Каждый день»*

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей]: *Я надеваю их, когда мне надо играть в какие-то сюжетные проекты. То есть, допустим, которые я прохожу в первый раз. То есть, для полного погружения, когда, там, я играл в Horizon, вот, в новый. Ну, в общем, такие сюжетные проекты, где нужно следить за сюжетом, как бы погружаться в мир. А еще, допустим, когда я играю в мультиплеерные игры, которые зависимы от звука, то есть, допустим, Insurgency: Sandstorm – там важно отслеживать, да, как бы звуки, откуда противник идет, чтобы иметь игровые преимущества. И вот в таких играх, да, я ношу наушники.*

Интервьюер: *А почему ты их не всегда надеваешь?*

Информант: *Я надеваю их не всегда, потому что э-э…Иногда я параллельно играю и что-то еще смотрю на компе, и получается, ну, как бы звук идет, ну, мне нужно получать просто внешний источник звука.*

Данный пример показывает интересный феномен – сочетание нескольких источников звука в одно время. Игроки нередко пользуются таким способом получения информации. Вот еще один отрывок: [Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр] *«Я в свое время, когда я мелкий был, если я дома один, я мог включать телек, садился за комп и втыкал только один наушник. Но тогда я не особо заморачивался как-то насчет звуков, музыки и так далее. Вот. И я сидел с включенным телеком: там что-то идет, что-то показывают, и я сижу играю. Я мог даже не смотреть, но я просто слышал и мне как-то комфортнее становилось».*

В этом случае информант говорит, что ему комфортнее с несколькими источниками звука. Думаем, что это можно объяснить так: звук телевизора создавал успокаивающий фон, поскольку ребенок был один дома, а звук игры был актуальным и первостепенным для совершения игрового действия. Это интересный феномен мультиприсутствия.

Были также ответы, которые указывали на то, что не все игроки надевают наушники во время игры.

[Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр]: *Есть, но я ими не пользуюсь*.

Интервьюер: *Почему?*

Информант: *Не знаю, мне как-то неудобно. Я просто привык, наверное, так уже. Раньше я пользовался наушниками всегда только чтобы другим не мешать. А сейчас как-то я, вроде, особо и не мешаю, так что…Да, и наушники у меня в целом так себе.*

Интервьюер*: То есть, тебе некомфортно физически?*

Информант: *И физически, и, мне кажется, мне как-то некомфортно, когда я не слышу окружающие звуки.рррррррр*

В данном примере информант демонстрирует дискомфорт при максимально возможной изоляции от окружающего мира. У него прослеживается потребность контролировать происходящее в реальности, ему не требуются наушники для достаточного погружения.

Также информанты отметили бОльшее погружение при наличии наушников.

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Как раз из-за того, что, например, когда звук играет через динамики, звук рассеивается, а когда в наушниках, можно создать там какой-то объемный эффект за счет, ну, собственно говоря, этих каналов звуковых, и тогда, во-первых, и мир, если он так задуман, передастся лучше, и восприятие его тоже будет, соответственно, лучше. Вот. Поэтому, да, чувствую, конечно, большее погружение. Плюс, ты отграничиваешься от своего мира – от реального – и, если, допустим, рассматривать эти два мира как параллельные, то уходя из одного, то есть ограничивая его шумоподавлением, ты погружаешься в другой. Вот».*

Еще одним дополнением для данной части анализа стала реакция игроков на физический мир во время их погружения в виртуальный при наличии наушников.

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей] *«Ну, естественно, как бы, наушники приглушают очень сильно внешние звуки. Ну, хуже реагирую гораздо. То есть, если, по сути, мне не будут, там, звонить в домофон или стучать в дверь долго, то я не услышу никаких звуков»*

[Информантка 7, 21 год, любительница аниме и азиатских action RPG] *«Я ничего почти не слышу. Ну, если кто-то заорет, я могу услышать. А так, вроде, ничего не слышно».*

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Да, слышу, у меня наушники, условно, открытые, если так можно назвать. То есть, они неплотные – там пластик – а там есть отверстия, которые, типа, пропускают звуки извне, так скажем. Ну, если для меня это привычный звук, то есть, если я его где-то слышал, то я понимаю, что это за звук. Условно, дверь закрылась, я не знаю, кто-то пошел в туалет, либо в другую комнату, либо кто-то готовит. Но если какие-то непривычные звуки, то я могу, ну, просто обратиться в сторону этого звука и понять уже. Вот, а, так, не привык снимать наушники сразу же, то есть, допустим, какой-то процесс в игре закончится, я сниму наушники, если мне что-то до сих пор непонятно, я пойду посмотрю, увижу, что это и продолжу».*

Последний отрывок демонстрирует такое свойство звуков физического мира, как привычность, которая влияет на реакцию информанта при погружении в игровой мир.

Информанты показали интерес к теме звуковой составляющей игр за пределами лишь ее восприятия. Удалось выяснить, что информанты знают имена известных композиторов компьютерных игр, и даже выделяют своих любимых. Прозвучали такие имена, как Тоби Фокс (Undertale), Дэниел Лихт (Dishonored), Ханс Циммер, Густаво Сантаолалья (The Last of Us) и Мик Гордон (DOOM). Также респондентами были названы игры, запомнившиеся им хорошим звуковым или музыкальным сопровождением. Сюда входят Final Fantasy (с 1 по 8 часть), Undertale, Messenger, Fable, Ведьмак 3, Бесконечное лето, Hotline Miami, Osu!, Metal Gear Rising, The last of us 2, Lineage 2, Need for Speed, Call of Duty, The Elder Scrolls 3: Morrowind, Dark Souls 2, Dark Souls 3, Enslaved, Mass Effect, Borderlands, Starcraft 2, Heroes of might and magic (3 и 5 часть), Katawa Shoujo, PaRappa the Rapper, Bullets per Minute, Assasin’s Creed 2, FlatOut 2, NFS, Stalker, Stardew Valley, Borderlands, Cyberpunk, Disco Elysium, Life is Strange, Genshin Impact и Hearthstone. Эти игры зачастую не были названы респондентами при ответе на вопрос об их любимых играх. Перечисленные игры – это именно те, которые запомнились информантам, как содержащие качественный саунскейп, в том числе атмосферную музыку. В самом деле, некоторые из них – культовые произведения в целом, а некоторые являются ритм-играми по жанру, что также отличает их в звуковом плане.

Информант, заинтересованный в создании звука, в интервью упомянул работу звукорежиссеров компьютерных игр.

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Я вот только что покатал в Рокет лигу* (Rocket League)*. И там я заметил: там, во-первых, плейлисты составляются прикольные, во-вторых, там детализация звука – не то, чтобы именно в этой игре конкретно, во всех – ну, это какой-то отдельный, я не знаю, мир, потому что люди сидят…Я смотрел, как это записывается: есть какая-то студия определенная оборудованная, даже звуки там в сериалах, в играх, условно, чел берет, насыпает в какую-то корзину камни, трясет ее – и это как будто был чел что-то несет или, я не знаю, по гравию ходит, короче, очень прикольно. Это прямо очень сильно и трудоемко».*

**2.2 Коммуникация в игре: NPC и войсчаты**

Настоящий параграф посвящен «межчеловеческой» коммуникации в игре, а именно коммуникации игрока как реального человека, становящегося игровым персонажем и NPC (неигрового персонажа, смоделированного игрой, то есть «нечеловека») и коммуникации игроков между собой посредством встроенных в игру голосовых чатов. Тип коммуникации NPC-NPC не берется из соображения, что при этой коммуникации игрок является наблюдателем и никак не задействован в диалоге. NPC (Non-Player Character) – персонажи в компьютерной игре, которые управляются компьютером, а не игроком. [[45]](#footnote-45) Стоит добавить, что NPC могут быть как антропоморфными, так и совершенно не похожими на человека или вообще не иметь тела.

Речь NPC влияет на погружение в игру. Вопрос о необходимости их озвучивания не вызвал затруднения у информантов, поскольку оказалось, что у каждого уже было свое сформированное мнение на этот счет. В речи NPC обнаруживается, как и в звукоэффектах, и музыке, социокоммуникативная роль звука в обыденном ее понимании, поскольку коммуникация между антропоморфными или просто обладающими речью существами – это первое что приходит в голову при упоминании взаимодействия.

Интервьюер*: То есть, по-твоему, это не влияет…Диалоги именно таких персонажей, точнее монологи, не влияют на погружение?*

Информант*: Да-да. Ну, ты можешь просто получить информацию. Для меня лично так. Я просто, ну, раньше бывало, что я просто скипал информацию быстренько, потому что, ну, мне надо дальше пройти, мне интереснее другая линия сюжетная, но, чтобы по ней продвинуться, нужно поговорить с каким-то там челом, который просто разочек появится и все…. А, так, ну, в основном озвучивание NPC – это важно, потому что реалистичность добавляется. Ты играешь в игру и ты как будто разговариваешь, там, с реальным человеком. Это так, в кавычках, в двойных кавычках.*

В настоящем отрывке информант сравнил разговор с NPC с разговором с реальным человеком, поставив между ними знак равно в кавычках. Пример иллюстрирует перенос человеческих черт на персонажа игры благодаря его озвучке, что является показателем важности звукового сопровождения диалогов.

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Ну, мне по душе именно с озвучкой. Допустим, если есть перевод. Если нет перевода, я включаю субтитры и как-то на слух и на зрение очень прикольно. Но если, допустим, чисто на субтитры, это будет тупо. Допустим, какая-то сцена у нас, где персонажи, условно, разговаривают какой-то диалог: я могу отвернуться, взять, там, себе попить и не отвлекаться. То есть, я могу взять, отвернуться, что-то взять и при этом оставаться в процессе каком-то. А так, допустим, если там диалог очень долгий, то мне придется десять минут ждать, пока они договорят, чтобы ничего не упустить, и потом уже только взять себе водички и попить»*

В данном комментарии прослеживается необходимость игрока оставаться погруженным в виртуальный мир при потере даже визуального контакта с игрой. Информанту важно, чтобы он мог следить за происходящим в игре даже если ему при этом нужно ненадолго отвлечься, и озвучка NPC с этим отлично справляется.

Настоящее межчеловеческое взаимодействие происходит во время онлайн-игры, где игроки чаще всего являются сообщниками по команде. В этом случае для коммуникации могут использоваться: текстовые чаты, голосовые чаты (войсчаты), радиокоманды и жесты персонажей. В данном исследовании рассматриваются войсчаты, поскольку они являются непосредственным инструментом для общения игроков. Игроки при этом обычно друг друга не знают (для игры с друзьями и товарищами по команде геймеры чаще всего используют платформу Discord). Важно было посмотреть, как строится взаимодействие между незнакомцами, которые оказываются в одном игровом пространстве. Обычно для активирования микрофона игрок нажимает специально выбранную кнопку (на клавиатуре или мышке), либо целиком активирует войсчат. В этом случае микрофон реагирует на голос человека, идет постоянная передача. Важно при этом учитывать, что все информанты – россияне, соответственно, чаще всего им попадаются европейские серверы с большим количеством русскоязычных игроков, что, в свою очередь формирует определенную виртуальную культуру. Поэтому все комментарии информантов касательно каких-то на первый взгляд специфичных вещей нужно рассматривать через культурную призму.

В ходе анализа выяснилось, что информанты играют в следующие онлайн-игры: Dota 2, Counter Strike, Dead by Daylight, Overwatch, Valorant, Starcraft, Titanfall 2, Team Fortress 2, Apex Legends, Rocket League, Left4dead, League of Legends, Rainbow Six Siege, Genshin Impact, Insurgency: Sandstorm и другие.

Информантам было предложено описать свой опыт взаимодействия в игре с помощью голосовых чатов. Часть информантов сказала, что не использует голосовые чаты.

[Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] *«Нет, голосовой я не использую»*

[Информант 6, 21 год, уверенный пользователь игровых консолей] *«Нет, если я один, то я замьючен фулл* (full mute – полностью выключен звук, в данном случае звук голосового чата*) везде…Ну, на самом деле, я всегда был не сторонник этого. Никогда в целом не общался в голосовых чатах в играх с рандомами именно. Ну, мог в текстовых чатах общаться, но голосом - нет»*

[Информантка 7, 21 год, любительница аниме и азиатских action RPG] *«Нет, я боюсь. Не использую».*

Однако другие отметили важность их использования.

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Ну, в кээске* (Counter Strike) *без этого никак. Ну, и в Валоранте* (Valorant)*»*

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Ну, в Валоранте* (Valorant) *– да, потому что в Валоранте в основном я играю в режим соревновательный, то есть, это значит, что это такая более…Игра, которая несет в себе больше ценности, потому что от нее зависит твой рейтинг. А рейтинг – это показатель того, как ты играешь. То есть, какие-то обычные игры – они публично…Игры безранговые обычно не покажут твой скилл* (skill – навык)*, а вот именно рейтинг – покажет, поэтому в рейтинге чаще всего люди все-таки пытаются использовать голосовые чаты, чтобы давать инфу – очень важно – ну, и играть как одна команда. Вот. Ну, и поскольку в Валорант я играю в основном в сорев., я использую там голосовые чаты».*

В основном свой опыт информанты описывали больше как позитивный.

[Информант 1, 24 года, фанат всех жанров игр] *«Ну…Там тоже пятьдесят на пятьдесят выходило. Либо там попадается какой-то дурачок, который начинает там всякую чушь нести, но с такими обычно просто веселились там, либо мы ругались по приколу. Ну, не знаю, я по приколу ругался, то есть, даже несерьезно, либо просто забивал и с ним не разговаривал. Ну, а бывает так, что там нормальные ребята, и там действительно можно что-то пообсуждать. Может, что-то из жизни даже пообсуждать, бывало»*

[Информант 2, 20 лет, любитель 4 и 5 частей Resident Evil] «*Ну, вот, если про Доту* (Dota 2), *то, да, я его использовал для того, чтобы просто там…В основном, использовал для того, чтобы пошутить, как-то создать такую смешную атмосферу, как-то именно все вот таким именно образом построить, использовать так войсчат. Там, над кем-то подшутить или, там, покричать, как животное – ну, что-то вот такое. Для меня, вот…У меня, вот, с другом мечта как бы была постоянно, и мы ее реализовывали, это наш идеал был как бы игры, когда мы заходим и там в чате прямо какие-то животные – такие прямо бешеные идиоты, которые толком даже не играют, а именно, вот, как бы что-то какой-то бред несут в чат – ну, это смешно как бы. И вот это за счет войсчата и реализовывается»*

[Информант 4, 22 года, музыкант, игрок в Dota 2] *«Ну, слушай, это же зависит от игр. То есть, допустим, и опять-таки в кээске* (Counter Strike) *– мы играем – попадаются нормальные ребята, мы с ними хорошо общаемся, там, русский-нерусский. В связи с последней ситуацией в мире русских все ненавидят, и ты каждый раз, когда заходишь, все такие: «О, ты русский?» и ты начинаешь им говорить то, что: «Я нормальный», вот. И…Не знаю, это каждый раз что-то новое. То есть, там, условно зашел, там, из Турции, ты с ним играешь «О, прикольно, ты откуда?»*

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Да, и в паблике* (public – безрейтинговая игра) *тоже, потому что там всякие клоуны попадаются и с ними можно поговорить, потом удивляться тому, какие они странные и непонятные для меня люди культурно».*

Данные примеры демонстрируют заинтересованность игроков не только в обмене необходимой для игрового процесса информацией, но и в каком-то общении, в том числе в культурном плане.

Интересным замечанием стало то, что в голосовых чатах многопользовательских онлайн-игр информантки встречаются с сексизмом, что негативно сказывается на их отношении к войсчату: [Информантка 5, 22 года, фанатка многопользовательских онлайн-игр] *«Сложный вопрос, потому что обычно, когда тиммейты* (teammate – товарищ по команде) *слышат женский голос, то начинается либо хейт, либо, наоборот, какая-то любвеобильность огромная. Поэтому…Ну, обычно да, нравится, потому что это коммуникация тоже»*

[Информантка 8, 21 год, любительница просмотров прохождений хорроров] *«Ну, если начинать с ответа вот на вопрос «Негативный или позитивный?», то, я думаю, я сказала бы, что больше все-таки позитивный в том плане, что он интересный. Потому что там разные кадры попадаются. Например, в Валорант* (Valorant) *играет вообще непонятно кто. Вот недавно был человек, который просто меня с подругой очень сильно ошарашил: человек максимально сексистких взглядов. Я таких в жизни не встречала и не думала, что они вообще остались, что такие мамонты все еще существуют, вот, и для меня, как для исследовательницы это, конечно, интересно, но как человеку мне вот неприятно. Ну, то есть, это такие противоречащие, наверное, немножко категории, но при этом я бы сказала, что скорее интересно, чем негативно, поэтому, наверное, больше позитивно».*

Действительно, индустрия компьютерных игр не лишена гендерных стереотипов, даже предрассудков, которые способны вызвать возмущение. Д.Н.  Родзевич приводит пример скандала, разорившегося вокруг компании Ubisoft в 2014 году. Поводом к скандалу послужил «неправильный» ответ Ubisoft на вопрос «Почему в мультиплеере нет персонажа женского пола?». Креативный директор Алекс Амансио попытался объяснить отсутствие женских персонажей в игре тем, что модели данного пола с реалистичным движением некоторых частей тела делать сложно, и времени на это нет. После такого ответа компания получила осуждение в интернете. [[46]](#footnote-46)Стеф Харви – женщина-геймер, не раз сталкивавшаяся с сексизмом и получавшая угрозы – говорит: «Это «мужской клуб», поэтому женщина в этом мире сразу попадает в категорию других». [[47]](#footnote-47)

Возвращаясь к анализу, стоит добавить: было отмечено, что живой человеческий голос придает игроку больше жизни и реализма.

[Информант 3, 22 года, фанат шутеров и зомби-песочниц] *«Ну, скорее, позитивный, потому что мы с друзьями развлекались, но, мне кажется, что в обычной игре он будет скорее негативным, потому что я не уверен, как меня слышит другой человек, я не уверен в своих знаниях английского, а играю в основном с иностранцами. Вот. Ну, и, к тому же, голосовой чат – он как-то сильнее налаживает контакт с другим человеком, то есть, через текстовые сообщения это все еще остается для тебя какой-то абстрактный человек, то есть, ты даже не совсем как человека его воспринимаешь – просто какие-то сообщения текстовые, а живой голос – это уже совсем другое и вот так сильно настраиваться на человека ради двадцатиминутного матча лично я не очень хочу».*

Таким образом, можно заключить, что информанты ценят озвучку NPC, считая это дополнительным плюсом к оформлению игры. С войсчатами дело обстоит иначе: опыт использования имеется у всех, однако, в основном, их использование вызывает дискомфорт, связанный с потерей анонимности, потенциальными конфликтами и сексизмом.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В настоящей работе были рассмотрены вопросы о природе звука, была затронута тема его культурного значения, так же как область наук, называемая sound studies. Не последнее значение при описании звука занимает его социальность, поскольку именно эта центральная категория и делает его источником информации. Развитие звукового дизайна компьютерных игр так же было подвергнуто детальному изучению, упомянуты различные составляющие данной сферы, такие как композиторы, премии, лучшие звуковые дорожки и так далее. Также были рассмотрены функции звукового сопровождения компьютерных игр, в частности главная его функция – иммерсивность. Внимание было уделено различным видам «межчеловеческой коммуникации» в игровом пространстве.

Важная часть данной работы была посвящена эмпирическому исследованию, темой которого стали мнения игроков об аудиоформировании реальности, как физической, так и виртуальной. По итогам проведенного анализа удалось выяснить, что чаще всего игроков окружают некоторые бытовые звуки, которым они, тем не менее, придают значение и к которым прислушиваются. Более того, некоторые слышимые игроками звуки нередко вызывают у них ассоциации из прошлого опыта. То же касается и звуков из виртуального пространства: они способны коснуться какого-то пережитого игроками опыта, который запомнился им благодаря определенному звуку. Выяснилось, что разные игроки по-разному воспринимают «природу» аудиодорожки компьютерных игр: как специфичные звуки и как звуки, окружающие их каждый день. Немаловажным, с точки зрения игроков, при погружении в игровой мир оказалось наличие наушников. При рассмотрении двух типов «межчеловеческого взаимодействия» оказалось, что игроки предпочитают озвученных NPC неозвученным. С другой стороны, рассказы игроков показали, что внутриигровыми войсчатами пользуется мало людей, хотя при этом их впечатления в основном положительные за исключением некоторых моментов (конфликты, сексизм и тому подобное).

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Балдин К.Е. Звуки «Русского Манчестера»: особенности акустического пространства Иваново-Вознесенска на рубеже XIX—XX вв./ Балдин К.Е.// Labyrinth Теории и практики культуры №2 – 2021 – С. 6
2. Богословская А.Н. Эмоциональная «звучащая» окружающая среда/ Богословская А.Н.// Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития – 2022 – С. 58
3. Большой психологический словарь /Сост. и общ. ред. Б. Мещеряков, В. Зинченко – СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК, 2003.- С.632
4. Ваневская В.Н. Лермонтов Д.А. «В каждой местности свои звуки есть…»: Звуковой ландшафт села Нюксеница в восприятии местных жителей / Ваневская В.Н. Лермонтов Д.А.// Labyrinth Теории и практики культуры №2 – 2021 – С. 45
5. Ветчинкина Ю.А. Влияние звука на человека/ Ветчинкина Ю.А. Международный научный журнал «Инновационная наука» №4/2016 ISSN 2410-6070 – 2016 – С. 20
6. Галанина Е.В. Акчелов Е.О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры / Галанина Е.В. Акчелов Е.О.// Манускрипт №12– 2016 – С. 45
7. Гудинов В. Психология компьютерных игр - URL:http://www.materinstvo.ru/art/1269
8. Деникин А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов/ Деникин А.А. – 2017 – С.36
9. Деникин А.А. О звуке в видеоиграх//Mediamusic №1, 2012 [Электронный ресурс] – Режим доступа: // <http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html>
10. Казакова С.В. Аудиальная культура: многообразие исследовательских дискурсов/ Казакова С.В.// Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств – 2010 - С. 78
11. Капитан Котейкин Черепа, краны и леденцы: как устроена работа игрового звукорежиссера// DTF, 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://dtf.ru/gamedev/23012-cherepa-krany-i-ledency-kak-ustroena-rabota-igrovogo-zvukorezhissera
12. Кармадонов В.Ю. Роль звука в VR/ Кармадонов В.Ю.// Научный журнал – 2018 – С. 28
13. Кириченко В.В. Звуковая парадигма в видеоиграх жанра хоррор/ Кириченко В.В.// Галактика медиа: журнал медиа исследований- 2019 – С.160
14. Колышева Т.А. Позитивное материнство: колыбельная песня и мир звуков ребенка до рождения / Колышева Т.А.// Известия Самарского научного центра Российской академии наук №2 – 2011 – С. 226-229
15. Кропачева М.А. Литвинова Е.С. Особенности внутриигрового общения игроков массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр / Кропачева М.А. Литвинова Е.С.// Actual issues of modern philology and journalism № 2 – 2020 – С. 102
16. Морено Р., Мэйер Р.Э. Изучение естественно-научных предметов в виртуальной мультимедийной реальности: роль методов и средств // Р. Морено, Р.Э. Мэйер/ Инновации в образовании №4 – 2003
17. Назаров А.И. Ассоциации без Ассоцианизма/ А.И. Назаров// Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна» №2 – 2013 – С. 45
18. Нойз// Lukmore, 2017 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// <http://lurkmore.to/%D0%9D%D0%BE%D0%B9%D0%B7>
19. Носуленко В. Н. Психофизика восприятия естественной среды: Проблема воспринимаемого качества. М. : Изд-во «Институт психологии РАН» - 2007 - С. 5.
20. Пашинина О.В. Звук в пространстве культуры: объективные и субъективные параметры/ Пашинина О.В.// Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств – 2016 - С. 98
21. Познин В.Ф. Роль звука в создании экранного времени и пространства//Mediamusic №9 – 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа: // <http://mediamusic-journal.com/Issues/9_1.html>
22. Проект Би-би-си «100 женщин»: как женщины-геймеры справляются с сексизмом. URL: https://www.bbc.com/ russian/features-38049664
23. Родзевич Д.Н. Гендерные конфликты в индустрии компьютерных игр/ Родзевич Д.Н.// Парадигма: философско-культурологический альманах – 2018 – С.141-142
24. Рясов А. Звуки-знаки и звуки-феномены/ Рясов А.// Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре – 2020 – С. 36
25. Салихов А.Н. Вопросы анализа видеоигровой музыки как области применения современного композиторского творчества/ Салихов А.Н.// Искусство и художественное образование в контексте межкультурного взаимодействия Материалы V Международной научно-практической конференции – 2016 - С. 204-208.
26. Салихов А.Н. Музыка в видеоиграх. К проблеме изучения новой композиторской практики / Салихов А.Н. – 2014 – С.3
27. Трифанова Т.И. Зотова Е.П. Физиология раздражающих звуков / Трифанова Т.И. Зотова Е.П.// Академический журнал Западной Сибири №1(62) – 2016 – С.53
28. Хилько А. Как создается хороший звук в играх// DTF – 2021 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://dtf.ru/gamedev/784439-kak-sozdaetsya-horoshiy-zvuk-v-igrah
29. Черникова И.В. Когнитивные науки и когнитивные технологии в зеркале философской рефлексии/ Черникова И.В.// Эпистемология & Философия Науки №1 – 2011 – С. 103
30. Черных А. «Таких концертов не было, когда я был молодым – да и не могло быть»// Коммерсантъ, 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// <https://www.kommersant.ru/doc/3736810>
31. Шак Т.Ф. Автореферат Музыка в структуре медиатекста (на материале художественного и анимационного кино)/ Шак Т.В. – 2010 - С. 4
32. Шумейко М.В. Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования/ Шумейко М.В.// Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – с. 4551–4555. – URL: http://e-koncept.ru/2015/85911.htm.
33. 18 легендарных звуковых эффектов в истории видеоигр//MMOGLOBUS [Электронный ресурс] – Режим доступа:// <https://mmoglobus.ru/zvukovye-effekty-v-igrah>
34. Chion M. The Voice in Cinema/ Chion M.// NY: Columbia University Press – 1999 - С. 17.
35. Chowning J. M. The simulation of moving sound sources / Chowning John M.// The Center for Computer Research in Music and Acoustics – 2004 – С. 1
36. Genvo S., Pignier N. Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux video/ Genvo Sebastien Pignier Nicole// Communication, Vol. 28/2 – 2011
37. Grimshaw M. Sound For Fantasy and Freedom/ Mark Grimshaw// Game Sound Technology and Player Interaction - 2011 – С. 23-43
38. LaBelle B. Acoustic territories. Sound culture and everyday life/ Brandon LaBelle – 2010 - С. 16
39. Parker J.R. and Heerema J. Audio in computer mediated games/International Journal Of Computer Games Technology/ J.R.Parker and John Heerema - 2008
40. Pinch T., Bijsterveld K. Sound Studies: New Technologies and Music/ Trevor Pinch Karin Bijsterveld// Social Studies of Science 34/5 – 2004 – С. 635
41. Raphael M.W. Cognitive sociology/ Michael W. Raphael// CUNY Academic Works – 2017 – С. 2
42. Sterne J. The Sound Studies Reader/ Johathan Sterne – 2012 – С. 4
43. Van Elferen I., Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music/ Isabella van Elfren//Music and the Moving Image , Vol. 4, No. 2 , Summer 2011 – С. 30-39
44. Warpefelt Henrick The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior/ Henrick Warpefelt// Report Series / Department of Computer & Systems Sciences – 2016 – С.31
45. Zerubavel E., Smith E.R. Transcending Cognitive Individualism/ Zerubavel E., Smith E.R.// Social psychology quarterly – 2010 – С. 322

**ЛЮДОГРАФИЯ**

1. Deus Ex (2000, Ion Storm)
2. Unreal (1998, Epic Games)
3. Unreal Tournament (1999, Epic Games)
4. Overlord (2007, Triumph Studios)
5. Jazz Jackrabbit 2 (1998, Epic Games, Orange Games)
6. World of Warcraft (2004, Blizzard Entertainment)
7. StarCraft (1998, Blizzard Entertainment)
8. Diablo 2 (2000, Blizzard North)
9. Hal-Life (1998, Valve Corporation)
10. Team Fortress 2 (2007, Valve)
11. Portal (2007, Valve Corporation)
12. Counter-Strike: Global Offensive (2012, Valve)
13. Metal Gear Solid (2000, Digital Dialect)
14. Call of Duty 4: Modern Warfare (2007, Infinity Ward)
15. Need for Speed (1994, Electronic Arts)
16. Fortnite (2017, Epic Games, People Can Fly)
17. Super Mario Bros. (1985, Nintendo)
18. The Legend of Zelda (1986, Nintendo)
19. Borderlands 3 (2019, Gearbox Software)
20. Hitman: Codename 47 (2000, IO Interactive)
21. Assassin’s Creed (2007, Ubisoft)
22. Prince of Persia (1989, Brøderbund)
23. Crysis (2007, Crytek)
24. Fallout 3 (2008, Bethesda Game Studios)
25. Syberia 2 (2004, Microids)
26. Dragon Age 2 (2011, BioWare)
27. Final Fantasy (1987, Square Enix)
28. Donkey Kong (1981, Nintendo)
29. Pac-Man (1980, Namco)
30. Duck Hunt (1984, Nintendo)
31. The Outer Worlds (2019, Private Division)
32. Pillars of Eternity (2012, Paradox Interactive)
33. Uncharted 3 (2011, [Sony Computer Entertainment](https://ru.wikipedia.org/wiki/Sony_Computer_Entertainment))
34. Call of Duty Online (2013, [Activision](https://www.google.com/search?q=Activision&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LRT9c3NIyvzLEoNDBQ4tDP1TewzIpP11LJTrbSTy5L10_Ozy0oLUktii_LTEnNT0_MTbUqKE3KySzOSC1axMrlmFySWZZZnJmft4OVEQC6kG1_UAAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj5vsHNvvH0AhUPmIsKHRExAO0QmxMoAXoECCsQAw), [Tencent](https://www.google.com/search?q=Tencent&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LRT9c3NIyvzLEoNDBQ4tLP1TcwMTAuK8nTUslOttJPLkvXT87PLSgtSS2KL8tMSc1PT8xNtSooTcrJLM5ILVrEyh6Smpecmleyg5URADEY0jVPAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj5vsHNvvH0AhUPmIsKHRExAO0QmxMoAnoECCsQBA), [Activision Blizzard](https://www.google.com/search?q=Activision+Blizzard&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LRT9c3NIyvzLEoNDBQ4tLP1TcwTjFLq8zTUslOttJPLkvXT87PLSgtSS2KL8tMSc1PT8xNtSooTcrJLM5ILVrEKuyYXJJZllmcmZ-n4JSTWVWVWJSyg5URAHZF_ZdbAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj5vsHNvvH0AhUPmIsKHRExAO0QmxMoA3oECCsQBQ), [Tencent Games](https://www.google.com/search?q=Tencent+Games&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LRT9c3NIyvzLEoNDBQ4gXz0kyTKioNS4y0VLKTrfSTy9L1k_NzC0pLUoviyzJTUvPTE3NTrQpKk3IyizNSixax8oak5iWn5pUouAMlinewMgIAvAqAtVgAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwj5vsHNvvH0AhUPmIsKHRExAO0QmxMoBHoECCsQBg))
35. Call of Duty: Advanced Warfare (2014, [Square Enix](https://www.google.com/search?q=Square+Enix&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LWz9U3MDRILzBLylHi1U_XNzRMSjY1N80ujNdSyU620k8uS9dPzs8tKC1JLYovy0xJzU9PzE21KihNyskszkgtWsTKHVxYmliUquCal1mxg5URAO33eMBVAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwji4Y3hvvH0AhUUvYsKHfRDBbIQmxMoAXoECCMQAw), [Activision](https://www.google.com/search?q=Activision&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LWz9U3MDRILzBLylHiAHEss-LTtVSyk630k8vS9ZPzcwtKS1KL4ssyU1Lz0xNzU60KSpNyMoszUosWsXI5JpdklmUWZ-bn7WBlBAChyZr5TwAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwji4Y3hvvH0AhUUvYsKHfRDBbIQmxMoAnoECCMQBA))
36. Final Fantasy 7 Remake (2020, Square Enix)
37. The Last of Us (2013, Naughty Dog)
38. The Last of Us Part 2 (2020, Naughty Dog)
39. Mortal Kombat (1992, Midway Games)
40. Splinter Cell (2002, Ubisoft Montreal)
41. Heroes of Might and Magic (1995, New World Computing)
42. Ведьмак 3: Дикая Охота (2015, CD Project RED)
43. Nintendogs (2005, Nintendo)
44. Sonic the Hedgehog (1991, Sonic Team)
45. Yakuza 0 (2018, Sega SC1)
46. Dragon Nest (2010, EYEDENTITY GAMES)
47. The Sims (2000, Electronic Arts, Edge of Reality)
48. Samorost (2003, Amanita Design)
49. Tom Clancy’s Rainbow Six Siege (2015, Ubisoft)
50. Genshin Impact (2020, [miHoYo](https://www.google.com/search?q=miHoYo&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NMyoykvONkvPUoJwk40sjZMLDSy0VLKTrfSTy9L1k_NzC0pLUoviyzJTUvPTE3NTrQpKk3IyizNSixaxsuVmeuRH5u9gZdzFzsTBCAB2n9g-VwAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwibksX8xub3AhXS_rsIHX3ZC5IQmxMoAXoECGAQAw), [COGNOSPHERE PTE. LTD.](https://www.google.com/search?q=cognosphere+pte+ltd&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NMyoykvONkvPUoJwi7LTTYyq0qu0VLKTrfSTy9L1k_NzC0pLUoviyzJTUvPTE3NTrQpKk3IyizNSixaxCifnp-flFxcAOakKBSWpCjklKTtYGXexM3EwAgANyG-xZAAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwibksX8xub3AhXS_rsIHX3ZC5IQmxMoAnoECGAQBA))
51. Insurgency: Sandstorm (2018, Focus Entertainment)

**ПРИЛОЖЕНИЕ №1**

**ГАЙД ИНТЕРВЬЮ**

**Звук в реальности:** Вы ежеминутно слышите множество различных звуков. Часто ли Вы акцентируете на них свое внимание/Часто ли замечаете их? Перечислите звуки, которые вы слышите сейчас. Перечислите 10 основных звуков, которые вы слышите ежедневно (чаще всего). Бывает ли такое, что звуки, окружающие Вас, вызывают у Вас какие-то осознанные ассоциации? Если да, приведите пример.

**О звуках в играх:** Звуки – это часть игрового мира. Заметны ли они для Вас? Воспринимаете ли Вы их как звуки, которые окружают Вас каждый день, или как специфические звуки игры? Бывает ли такое, что Вы замечаете, что звуки игры вызывают у вас ассоциации из реальной жизни? Замечаете ли Вы, когда саундскейп в игре меняется, например, с нейтрального на пугающий? Если да, то как часто?

Есть ли у Вас любимые композиторы компьютерных игр? Если есть, назовите. Есть ли такие игры, которые запомнились Вам именно хорошим звуковым и/или музыкальным сопровождением? А плохим? Насколько важна звуковая составляющая компьютерных игр, по Вашему мнению? Что она дает игре (можно на примерах)? Как Вы считаете, как сильно звуковое сопровождение игры влияет на погружение в нее? Считаете ли Вы, что озвучивание NPC необходимо, или Вам достаточно субтитров диалога? Знаете ли Вы о каких-то звуковых/музыкальных дорожках или конкретных звуковых элементах из игр, которые стали «мемами»?

**Наушники:** Опишите свой опыт использования наушников при погружении в игровой мир. Есть ли у вас наушники (используемые для игры)? Какие они (форма/размер, фирма)? Часто ли вы их надеваете? Как вам удобнее играть – в наушниках или без них? Почему? Чувствуете ли вы большее погружение, когда надеваете наушники? Как в наушниках Вы реагируете на физический мир вокруг Вас?

**Онлайн-игры:** Играете ли Вы в многопользовательские онлайн-игры? Если да, то в какие? Используете ли Вы голосовые чаты для общения с тиммейтами, если таковые имеются в игре? Опишите свой опыт использования голосовых чатов (больше негативный или позитивный).

**ПРИЛОЖЕНИЕ №2.**

**ТРАНСКРИПТ НАИБОЛЕЕ ИНФОРМАТИВНОГО ИНТЕРВЬЮ**

А: ты ежеминутно слышишь множество различных звуков. Часто ли ты акцентируешь на них свое внимание?

Б: ээ…в последнее время – да, потому что, когда я начал жить один, у меня обостренное чувство, короче, слуха и я постоянно прислушиваюсь ко всему, что происходит. Собственно, это произошло по нескольким причинам. Первое – это однажды меня затопили соседи сверху, и, знаешь, я лежал и услышал, как будто капает вода. Я думал: странно, вроде дождь не идет. Пошел в ванную и оказалось, что у меня с потолка капает вода. С тех пор все звуки капель меня триггерят жестко, то есть, допустим, если на кухне из крана капает вода в кастрюлю, наполненную водой, которая стоит в раковине, то я это услышу. Вот. Ну, в принципе, короче, раньше такого не было, до того, как я один начал жить, а вот сейчас я все звуки отслеживаю.

А: перечисли звуки, которые ты слышишь сейчас.

Б: лай соседской собаки, эм…я слышу, как, допустим, открывается замок на лестничной клетке в какую-нибудь квартиру, сегодня утром я встал от того, что мой сосед что-то сверлил, и это, кстати, уже в течение двух месяцев, то есть, я практически каждое утро встаю от того, что мой сосед что-то сверлит утром. Так, еще какие звуки я слышу на данный момент? Диван скрипит, на котором я лежу. Если я буду активно двигаться.

А: перечисли десять основных, ну, примерно десять основных звуков, которые ты слышишь ежедневно чаще всего.

Б: так. Десять основных звуков, которые я слышу чаще всего. Дрель соседа, различные звуки на лестничной клетке, то есть топот ног, детские крики, шебуршание ноги по бетону. Ээ…что еще. Я слышу, как газонокосильщики стригут траву во дворе дома. Так. Какие еще звуки? Я слышу, как моя соседка снизу ругается с кем-то по телефону постоянно, потому что у нее очень неприятный громкий голос, его невозможно забыть, его ни с чем не спутаешь. Она еще немного сумасшедшая, то есть, ну такой человек, немного своеобразный.

А: веселый дом у тебя.

Б: ой, очень! Дом вообще фантастический, на самом деле. Так, ну, вода капает в раковине, слышу такое, да. а, еще пол скрипит. Деревянный. По которому хожу, допустим, пол, ну, как бы ламинат, да, как бы или как это называется, ну, в общем, дерево. И, так как оно старое, оно скрипит, когда по нему ходишь. Вот, скрип пола – тоже такой звук очень популярный у нас тут.

А: так, окей. Бывает ли такое, что звуки, которые тебя окружают, вызывают у тебя какие-то осознанные ассоциации? Если можешь, с примерами.

Б: мм…ну, да, такое бывает, допустим, когда я слышу всякие соседские крики, то я представляю, как они там устраивают семейные разборки. Или как когда собака лает, допустим, она прямо, ну, грубо говоря, за стеной от кровати, где я сплю и я прямо слышу отчетливо лай собаки и я думаю, типа, почему она лает, что ей не нравится, что происходит в ее жизни. Вот. Ну, и опять же, все звуки воды у меня ассоциируются теперь с потопом. Это, знаешь, это теперь такой факт-чекинг. То есть, если я слышу падение воды, то я иду проверять трубу на всякий случай. Вот

А: окей. Так, дальше следующий блок про звуки в играх. Звуки – это часть игрового мира. Заметны ли они для тебя?

Б: да, конечно, звуки в играх – это вообще…в определенных жанрах звуки в играх – это один из самых ключевых аспектов игры. Например, во всяких хоррорах типа там Silent Hill, Resident Evil, то есть, это инструмент манипуляции очень важный. Я, конечно же, тоже попадаю под влияние этих инструментов и прислушиваюсь часто к ним и во многие игры играю в наушниках специально типа чтобы погружаться в мир более глубоко.

А: а вот попробуй ответить на такой вопрос. Вот звуки из игр ты скорее воспринимаешь, скорее, как специфичные игровые звуки или как звуки, которые окружают тебя каждый день?

Б: мм…скорее, как специфичные, потому что там нет скрипа пола и лая собак чаще всего. Там какие-то более, ну, более изысканные, более приятные или, наоборот, еще более страшные звуки. Поэтому, наверное, все-таки специфичные.

А: бывает такое, что ты замечаешь, что звуки игры вызывают у тебя ассоциации из реальной жизни?

Б: да, конечно. Ну, допустим, есть какой-то паттерн звуков, которые, ну, возможны, да, в реальной жизни и они могут у меня ассоциироваться с произошедшими уже до этого событиями. Ну, попробую привести пример какой-нибудь сейчас…подумать надо. Ну, допустим, какая-нибудь свадьба в ведьмаке. Там, когда играет оркестр, все веселятся, развлекаются, ну, звуки помогают проникнуться атмосферой праздника, и ты сразу вспоминаешь какие-нибудь тусичи, там, и свадьбы и тебе становится на душе как-то радостнее от этого.

А: хорошо. Ты замечаешь, когда саундскейп в игре меняется, например, с нейтрального на пугающий?

Б: да. замечаю. Причем я не фанат жанра хорроров, но я начал так чуть-чуть поигрывать в них где-то года три-четыре назад и, наверное, для меня основная игра из, ну, хорроров это Resident Evil, и буду на нее опираться. Там прямо отчетливо можно по саунду отслеживать, допустим, заходя на локацию, тебя заставляют напрячься. То есть, чтобы ты сконцентрировался, чтоб ты был готов к нападению или к резкому реагированию на какие-то игровые ситуации, то есть, звук в этом плане он как помощник выступает для игрока. Но иногда, конечно, звук используют как такой подлый…ну, такой резкий. Когда человеку резкий звук выдать…

А: скример?

Б: ну, да…то просто на психологическом уровне любой человек среагирует на это, потому что нервная система не ожидает атаки и внезапный звук – на него нормально психика должна отреагировать в любом случае, мне кажется.

А: окей. так, у тебя есть любимые композиторы компьютерных игр?

Б: ээ…у меня есть любимые саундтреки в играх. Я не скажу, что у меня есть любимые композиторы, потому что я, знаешь, настолько не погружаюсь именно в саундтреки к играм, потому что я не скажу, что я в целом особо музыкальный человек, но, ну по сравнению с некоторыми моими знакомыми, допустим, ээ…но я могу назвать любимые саундтреки, если это подойдет.

А: лучше назови игры, которые запомнились тебе хорошим звуковым или музыкальным сопровождением.

Б: угу. Понял. Так, Ведьмак 3, Death Stranding Кодзимы, эм…Red Dead Redemption 2, мм…я не знаю, насколько это будет подходящим, но вот, допустим, в старых Need for Speed’ах тоже очень хорошая музыка. Ну, она своеобразная, но я думаю, что, ну, мы можем, да, это включить?

А: да, конечно.

Б: в общем, Need for Speed какой-нибудь most wanted или этот Need for Speed carbon еще, вот это вот ностальгия, мое детство, там очень классная музыка была тоже. Вот. А еще, так как я люблю баскетбол, я каждый год покупаю NBA 2k, ну, типа, баскетбольный симулятор, и, на самом деле, там достаточно неплохая подборка современной музыки. Всегда. То есть там из плейлиста в тридцать треков, ну, можно треков десять, я думаю, назвать хорошими. Вот.

А: там какая-то такая типа хип-хоп музыка, наверное, да?

Б: да, да, да. там хип-хоп, да.

А: а есть игры, которые запомнились тебе плохим музыкальным или звуковым сопровождением?

Б: еще про хорошие. Еще одну игру не назвал – Киберпанк. Тоже запишем туда. Так, плохой саундтрек. Так, плохой, плохой, плохой. Где был плохой саундтрек? Ну, таких игр, наверняка, много, но я думаю, что это скорее всего какой-нибудь B-сектор, то есть, где бюджет не подразумевает проработку музыкального сопровождения. Если это не фишка игры, за счет которой она выстреливает. Я вот думаю игры по типу там какого-нибудь Вампира или там Elex’a или этого Greedfall’a – вот что-то типа такого. Я думаю, там саундтрек максимально вторичный и не украшающий игровой мир.

А: окей. Так…

Б: еще одну классную игру вспомнил! С классным саундтреком. Извинюсь, что все к этому вопросу возвращаюсь…

А: да, все нормально.

Б: Disco Elysium. Просто потрясающе.

А: так, что, по-твоему мнению, звуковая составляющая игр дает игре?

Б: эм, ну, во-первых, опять же, да, в зависимости от жанра. Ну, хотя, даже наверное, это внежанровый метод – музыка и музыкальное сопровождение это в целом инструмент манипуляции. То есть, ну, инструмент взаимодействия с игроком. Допустим, если у нас реалистичная какая-то игра, которая пытается создать именно реализм в каких-то там ситуациях, типа там Kingdom Come’а или там второй The Last of Us, допустим, когда ты стреляешь, там, во втором TLoU через пистолет с глушителем, ты слышишь, как пуля пробивает бутылку. То есть, этот звук его ни с чем не спутаешь. То есть, это вот буквально стеклянная бутылка лопается просто. В Kingdom Come там тоже все звуки вот мечей там, вот это брони – они тоже очень классно сделаны, ну, как и боевка сама в целом, то есть, ну, помогает верить, в общем, в мир, в который ты играешь. То есть, даже если, знаешь, сеттинг какой-то фантастический, ты все равно…законы мира какие-то должны быть, чтобы он не разрушался логично. Вот, и я думаю, что музыка – она, ну, и звуки они помогают разработчикам как бы усилить в нужных местах тот эффект, который они хотят получить. Вот. То есть, опять же какой-нибудь Ведьмак: когда ты просыпаешься в Каэр Морхене, играет вот эта умиротворяющая музыка, ты встаешь, выходишь на балкон, видишь огромные просторы этого мир и играет музыка вот эта умиротворенная, ты чувствуешь, что ты прямо дома. То есть ты проснулся дома. И я думаю, что тяжело такой эффект передать без музыкального сопровождения подходящего.

А: да, хорошо. То есть, в общем ты считаешь, что звуковое сопровождение сильно влияет на погружение в игру?

Б: да, да. сильно. Очень сильно.

А: как ты думаешь, озвучивание NPC необходимо или тебе достаточно субтитров диалога?

Б: я думаю, для разных людей по-разному, лично для меня лучше, чтобы был полный дубляж. Как бы, полная озвучка всего, что можно. То есть, чтобы NPC разговаривали, чтобы все диалоги были озвучены. Объясню почему. Потому что, допустим, я – консольщик, и я играю на телевизоре, то есть, мне не всегда удобно читать текст элементарно. То есть, если бы я сидел у монитора, как бы вблизи, да, то я бы видел маленькие субтитры, потому что не во всех играх есть функция настройки размера шрифта, да. То есть это…ну, это странно на самом деле, но тем не менее имеем, что имеем. Вот. И…как сказать? Многие люди еще, которые играют, знаешь, не так давно, они не могут читать субтитры и параллельно играть на том же уровне в игру. То есть, допустим, вот, у меня был знакомый, который купил себе полностью комплект там Play Station 4 pro и телевизор и он играл в GTA 5. И он прямо, ну, он прямо был новичком в играх, вообще, то есть, не играл, и ему в первое время было очень тяжело читать текст и параллельно управлять машиной, там, на мотоцикле попасть и туннель и так далее. Ну, понимаешь, да, как бы сложность? Потому что концентрации не хватает. Вот, и я думаю, что полная озвучка позволяет просто сконцентрироваться на геймплее лучше, то есть, ты слышишь как бы голоса…и вообще на самом деле. Ну, пусть это и редкость, когда хороший дубляж, но некоторые игры, вот, допустим, тот же самый Ведьмак, я когда его на русском слушаю в переводе, я прямо замечаю, как сеттинг сам напрашивается, ну, напрашивается в сеттинге русская речь. То есть, ну, лично для меня видеть там славянскую деревню, где там на английском разговаривают. Это просто, ну, немножко как это сказать, ну, выбивает из повествования лично меня. Поэтому если есть возможность озвучить, ну, лучше озвучить, мне кажется. Кстати, еще один пример. Игры Ubisoft. Я купил шестой Far Cry, когда он выходил, и я был просто в шоке, когда увидел, что они сделали с моей игрой, когда-то любимой. Это я говорю про третью и четвертую часть. Ну, не любимой, но хорошей игрой, которую я уважал: они просто заменили анимации NPC, они просто сделали, знаешь, такое слайдшоу, как в какой-нибудь там рпг мобильной, где просто текст и, ну, вот это – персонаж и текст справа от него. И вот это тебе выдали квест. То есть, никакой катсцены, ни анимации, ничего. Я вообще был просто в шоке. Что это такое? Ну, по мне, это достаточно халтурно.

А: да, это какой-то неуровень вообще.

Б: да, абсолютно, причем игра по фулпрайсу стоит, ну, типа семьдесят баксов. Это, вообще, что такое? Или, допустим, может быть помнишь, была игра в 2018 году. Anthem она называлась…

А: а! да-да, помню.

Б: вот там тоже были подобные проблемы с NPC, то есть там тоже не озвучены абсолютно диалоги, мало анимаций, то есть, просто текстовая подача квестов и, ну, я думаю, что это тоже…ну, я в нее поиграл…ну, игра в целом как бы не очень, но это тоже такой момент, который скорее отталкивал, чем привлекал.

А: ну, да, от таких, от трипл-эй и вообще от больших проектов ждешь, наверное, что будут все-таки озвучивать.

Б: да.

А: так, знаешь ли ты о каких-то звуковых или музыкальных дорожках или конкретных звуковых элементах из игр, которые стали мемами? В плане очень популярными.

Б: мм…так, ну, я так сразу, наверное, не вспомню, но скорее всего, их, ну, они есть, наверняка, просто я так не назову сходу…

А: окей. Так, дальше про наушники поговорим. Есть ли у тебя наушники, используемые для игры?

Б: да, у меня есть наушники. Я покупал их где-то полтора года назад. Steel series. Могу щас сказать, какая модель, если надо. Ну, они, по сути, игровые, с гарнитурой. Хорошие наушники, в принципе, за свой прайс. Стоили где-то пятерку.

А: вот, отлично, спасибо. Часто ли ты их надеваешь?

Б: я надеваю их, когда мне надо играть в какие-то сюжетные проекты. То есть, допустим, которые я прохожу в первый раз. То есть для полного погружения, когда там я играл в Horizon вот в новый. Ну, в общем, такие сюжетные проекты, где нужно следить за сюжетом, как бы погружаться в мир. А еще, допустим, когда я играю в мультиплеерные игры, которые зависимы от звука, то есть, допустим, Insurgency: Sandstorm – там важно отслеживать, да, как бы звуки, откуда противник идет, чтобы иметь игровые преимущества. И вот в таких играх, да, я ношу наушники.

А: а почему ты их не всегда надеваешь?

Б: я надеваю их не всегда, потому что ээ…иногда я параллельно играю и что-то еще смотрю на компе, и получается ну как бы звук идет, ну, мне нужно получать просто внешний источник звука.

А: поняла. А как тебе удобнее играть – в наушниках или без?

Б: опять же зависит от игры, но, вообще основная проблема наушников для меня в том, что у меня от больших наушников болит голова, то есть, я не могу провести в наушниках столько же времени в игре, сколько без. Но это просто потому, что я люблю марафонить и, допустим, в наушниках я могу поиграть пять часов, потом у меня будет болеть голова. А без наушников я могу поиграть восемь часов, допустим. То есть, ну это существенная разница и голова болеть не будет. Поэтому такое – пятьдесят на пятьдесят.

А: а как в наушниках ты реагируешь на физический мир вокруг тебя? То есть на реальный мир.

Б: ну, естественно, как бы, наушники приглушают очень сильно внешние звуки. Ну, хуже реагирую гораздо. То есть если, по сути, мне не будут, там, звонить в домофон или стучать в дверь долго, то я не услышу никаких звуков.

А: играешь ли ты в многопользовательские онлайн-игры?

Б: раньше вообще был не фанатом, потому что я…ну, естественно я больше предпочитаю сингл-плееры, но вот с недавнего времени я…где-то года два назад начал активно играть в радугу – Rainbow Six Siege. На данный момент самая мейн мультиплеерная игра – это, естественно, Овервотч. Купил ее летом, получается, прошлого года. Наиграно где-то часов восемьсот, я думаю. Может, больше.

А: значит, Овервотч, Рейнбоу…?

Б: Овервотч, Insurgency: Sandstorm, раньше еще была игра Rogue Company, потому что мы в нее играли с друзьями. Она была бесплатная и там был кроссплей. То есть до Овервотча это была единственная игра, где был кроссплей и она была бесплатной. Вот. Поэтому она тоже отняла у меня где-то часов шестьсот.

А: то есть ты в Овервотч тоже играешь с консоли?

Б: да-да-да.

А: используешь ли ты голосовые чаты для общения с тиммейтами, если они имеются в игре?

Б: голосовые чаты…редко, на самом деле, потому что я не люблю, как бы, вступать…ну, чаще всего эти разговоры ведут к конфликту. А так как я сижу в Дискорде со своей командой, ну, мне просто незачем разговаривать с рандомом, потому что я могу все что я о нем считаю высказать моим тиммейтам.

А: а если ты один?

Б: нет, если я один, то я замьючен фулл везде.

А: ну, у тебя опыт есть какой-то использования голосовых чатов?

Б: ээ…ну, на самом деле я всегда был несторонник этого. Никогда в целом не общался в голосовых чатах в играх с рандомами именно. Ну, мог в текстовых чатах общаться, но голосом нет.

А: то есть тебя напрягает то, что это общение приводит к конфликтам, так?

Б: ну, да, я скорее просто не вижу смысла в нем.

А: ну, а инфа какая-нибудь?

Б: эм…без инфы играем. С рандомами без инфы. Рандомы инфу не заслужили. Вот.

1. Рясов А. Звуки-знаки и звуки-феномены/ Рясов А.// Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре– 2020 – С. 36 [↑](#footnote-ref-1)
2. Ветчинкина Ю.А. Влияние звука на человека/ Ветчинкина Ю.А. Международный Научный Журнал «Инновационная наука» №4/2016 ISSN 2410-6070 – 2016 – С. 20 [↑](#footnote-ref-2)
3. Богословская (Выскочил) А.Н. Эмоциональная «звучащая» окружающая среда/ Богословская А.Н.//

[Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития](https://cyberleninka.ru/journal/n/izvestiya-saratovskogo-universiteta-novaya-seriya-seriya-akmeologiya-obrazovaniya-psihologiya-razvitiya) – 2022 – С. 58 [↑](#footnote-ref-3)
4. Носуленко В. Н. Психофизика восприятия естественной среды: Проблема воспринимаемого качества. М. : Изд-во «Институт психологии РАН» - 2007 - С. 5. [↑](#footnote-ref-4)
5. Пашинина О.В. Звук в пространстве культуры: объективные и субъективные параметры/ Пашинина О.В.// Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств – 2016 - С. 98 [↑](#footnote-ref-5)
6. Познин В.Ф. Роль звука в создании экранного времени и пространства//Mediamusic №9 – 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа: // http://mediamusic-journal.com/Issues/9\_1.html [↑](#footnote-ref-6)
7. Шак Т.Ф. Автореферат Музыка в структуре медиатекста (на материале художественного и анимационного кино)/ Шак Т.В. – 2010 - С. 4 [↑](#footnote-ref-7)
8. Казакова С.В. Аудиальная культура: многообразие исследовательских дискурсов/ Казакова С.В.// Вестник Московского Государственного университета культуры и искусств – 2010 - С. 78 [↑](#footnote-ref-8)
9. Балдин К.Е. Звуки «Русского Манчестера»: особенности акустического пространства Иваново-Вознесенска на рубеже XIX—XX вв./ Балдин К.Е.// Labyrinth Теории и практики культуры №2 – 2021 – С. 6 [↑](#footnote-ref-9)
10. Ваневская В.Н. Лермонтов Д.А. «В каждой местности свои звуки есть…»: звуковой ландшафт села Нюксеница в восприятии местных жителей / Ваневская В.Н. Лермонтов Д.А.// Labyrinth Теории и практики культуры №2 – 2021 – С. 45 [↑](#footnote-ref-10)
11. Трифанова Т.И. Зотова Е.П. Физиология раздражающих звуков / Трифанова Т.И. Зотова Е.П.// Академический журнал Западной Сибири №1(62) – 2016 – С.53 [↑](#footnote-ref-11)
12. Нойз// Lukmore, 2017 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// http://lurkmore.to/%D0%9D%D0%BE%D0%B9%D0%B7 [↑](#footnote-ref-12)
13. Колышева Т.А. Позитивное материнство: колыбельная песня и мир звуков ребенка до рождения / Колышева Т.А.// Известия Самарского научного центра Российской академии наук №2 – 2011 – С. 226-229 [↑](#footnote-ref-13)
14. Brandon LaBelle Acoustic territories. Sound culture and everyday life/ Brandon LaBelle – 2010 - С. 16 [↑](#footnote-ref-14)
15. Sterne J. The Sound Studies Reader/ Johathan Sterne – 2012 – С. 4 [↑](#footnote-ref-15)
16. Trevor Pinch Karin Bijsterveld Sound Studies: New Technologies and Music/ Trevor Pinch Karin Bijsterveld// Social Studies of Science 34/5 – 2004 – С. 635 [↑](#footnote-ref-16)
17. Michael W. Raphael Cognitive sociology/ Michael W. Raphael// CUNY Academic Works – 2017 – С. 2 [↑](#footnote-ref-17)
18. Zerubavel E. Eliot R. Smith Transcending Cognitive Individualism/ Eviatar Zerubavel Eliot R. Smith// Social psychology quarterly– 2010 – С. 322 [↑](#footnote-ref-18)
19. Черникова И.В. Когнитивные науки и когнитивные технологии в зеркале философской рефлексии/ Черникова И.В.// Эпистемология & Философия Науки №1 – 2011 – С. 103 [↑](#footnote-ref-19)
20. Деникин А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов/ Деникин А.А. – 2017 – С.36 [↑](#footnote-ref-20)
21. Салихов А.Н. Вопросы анализа видеоигровой музыки как области применения современного композиторского творчества/ Салихов А.Н.// Искусство и художественное образование в контексте межкультурного взаимодействия Материалы V Международной научно-практической конференции – 2016 - С. 204-208. [↑](#footnote-ref-21)
22. Капитан Котейкин Черепа, краны и леденцы: как устроена работа игрового звукорежиссера// DTF, 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://dtf.ru/gamedev/23012-cherepa-krany-i-ledency-kak-ustroena-rabota-igrovogo-zvukorezhissera [↑](#footnote-ref-22)
23. Салихов А.Н. Музыка в видеоиграх. К проблеме изучения новой композиторской практики / Салихов А.Н. – 2014 – С.3 [↑](#footnote-ref-23)
24. Салихов А.Н. Музыка в видеоиграх. К проблеме изучения новой композиторской практики / Салихов А.Н. – 2014 – С.4 [↑](#footnote-ref-24)
25. Хилько Александр Как создается хороший звук в играх// DTF – 2021 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://dtf.ru/gamedev/784439-kak-sozdaetsya-horoshiy-zvuk-v-igrah [↑](#footnote-ref-25)
26. Салихов А.Н. Музыка в видеоиграх. К проблеме изучения новой композиторской практики / Салихов А.Н. – 2014 – С.6 [↑](#footnote-ref-26)
27. 18 легендарных звуковых эффектов в истории видеоигр//MMOGLOBUS [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://mmoglobus.ru/zvukovye-effekty-v-igrah [↑](#footnote-ref-27)
28. Александр Черных «Таких концертов не было, когда я был молодым – да и не могло быть»// Коммерсантъ, 2018 [Электронный ресурс] – Режим доступа:// https://www.kommersant.ru/doc/3736810 [↑](#footnote-ref-28)
29. Кармадонов В.Ю. Роль звука в VR/ Кармадонов В.Ю.// Научный журнал – 2018 – С. 28 [↑](#footnote-ref-29)
30. Chion M. The Voice in Cinema/ Chion M.// NY: Columbia University Press – 1999 - С. 17. [↑](#footnote-ref-30)
31. Галанина Е.В. Акчелов Е.О. A potential ad actum: виртуальный мир видеоигры/ Галанина Е.В. Акчелов Е.О.// Манускрипт №12– 2016 – С. 45 [↑](#footnote-ref-31)
32. Деникин А.А. О звуке в видеоиграх//Mediamusic №1, 2012 [Электронный ресурс] – Режим доступа: // http://mediamusic-journal.com/Issues/1\_4.html [↑](#footnote-ref-32)
33. J.R.Parker and John Heerema Audio in computer mediated games/International Journal Of Computer Games Technology/ J.R.Parker and John Heerema - 2008 [↑](#footnote-ref-33)
34. Isabella van Elferen, Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music/ Isabella van Elfren//Music and the Moving Image , Vol. 4, No. 2 , Summer 2011 – С. 30-39 [↑](#footnote-ref-34)
35. Mark Grimshaw Sound For Fantasy and Freedom/ Mark Grimshaw// Game Sound Technology and Player Interaction - 2011 – С. 23-43 [↑](#footnote-ref-35)
36. Chowning John M. The simulation of moving sound sources / Chowning John M.// The Center for Computer Research in Music and Acoustics – 2004 – С. 1 [↑](#footnote-ref-36)
37. Genvo Sebastien Pignier Nicole Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux video/ Genvo Sebastien Pignier Nicole// Communication, Vol. 28/2 - 2011 [↑](#footnote-ref-37)
38. Кириченко В.В. Звуковая парадигма в видеоиграх жанра хоррор / Кириченко В.В.// Галактика медиа: журнал медиа исследований- 2019 – С.160 [↑](#footnote-ref-38)
39. Шумейко М.В. Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования/ Шумейко М.В.// Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – с. 4551–4555. – URL: http://e-koncept.ru/2015/85911.htm. [↑](#footnote-ref-39)
40. Гудинов В. Психология компьютерных игр. -URL:http://www.materinstvo.ru/art/1269 [↑](#footnote-ref-40)
41. Кропачева М.А. Литвинова Е.С. Особенности внутриигрового общения игроков массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр / Кропачева М.А. Литвинова Е.С.// Actual issues of modern philology and journalism № 2 – 2020 – С. 102 [↑](#footnote-ref-41)
42. А.И. Назаров Ассоциации без Ассоцианизма/ А.И. Назаров// Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна» №2 – 2013 – С. 45 [↑](#footnote-ref-42)
43. Большой психологический словарь /Сост. и общ. ред. Б.Мещеряков, В.Зинченко. – СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК, 2003.- С. 672 [↑](#footnote-ref-43)
44. Р. Морено, Р.Э. Мэйер Изучение естественно-научных предметов в виртуальной мультимедийной реальности: роль методов и средств // Р. Морено, Р.Э. Мэйер/ Инновации в образовании №4 – 2003 [↑](#footnote-ref-44)
45. Warpefelt Henrick The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior/ Henrick Warpefelt// Report Series / Department of Computer & Systems Sciences – 2016 – С.31 [↑](#footnote-ref-45)
46. Родзевич Д.Н. Гендерные конфликты в индустрии компьютерных игр/ Родзевич Д.Н.//

[Парадигма: философско-культурологический альманах](https://cyberleninka.ru/journal/n/paradigma-filosofsko-kulturologicheskiy-almanah) – 2018 – С.141-142 [↑](#footnote-ref-46)
47. Проект Би-би-си «100 женщин»: как женщины-геймеры справляются с сексизмом. URL: https://www.bbc.com/ russian/features-38049664 [↑](#footnote-ref-47)