УДК 785.16+781.68

Долгіх М. В.,
Долгіх Я. В.

МУЗИЧНИЙ КОМПОНЕНТ ВІДЕОГРИ В СУЧАСНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Розглядається музика відеоігор або саундтрек як потенційна джерельна база дослідження сучасної музичної культури. Такий пласт прикладної музики вивчається філософією ігор, але ігнорується академічним музикознавством через ряд причин, де чи не найголовнішою є недооцінка художньої якості матеріалу. В умовах подібного ставлення до музики відеоігор здійснюється статусне позиціонування останньої через розгляд кількох позицій. Об'єкт проаналізовано у соціальному контексті на рівнях розповсюдженості, комерційного успіху, аксіологічного ставлення, утилітарності. Популярне сьогодні розуміння відеогри як дієвого атрибуту дидактики спроектовано на сферу музично-історичних дисциплін, запропоновано ряд варіантів застосування потенціалу відеоігор у такому контексті. Розглянуто можливість проведення аналогій між операми Р. Вагнера та саундтреками відеоігор у ракурсі вивчення лейтмотивної системи композитора. Запропоновано використання відеоігор, музичний супровід яких містить цитати академічних творів, при визначенні тезаурусу студентів. Ілюструються можливості відеогри у демонстрації історично-культурного антуражу різних епох. На основі викладених тез про точки перетину між академічною музикою та об'єктом дослідження окреслено ряд аспектів, що можуть бути досліджені музикознавством на даному матеріалі.

Ключові слова*:* сучасна музична культура, музика відеоігор, саундтрек, музична педагогіка.

XXI століттю притаманний активний розвиток та розповсюдження мультимедіа-комунікації[1]. У ряду явищ, які використовують можливості мультимедіа, знаходяться кіно, телебачення, інтернет-ресурси. Крім названих, в останні два десятиліття активного поширення набуває відеогра – унікальна форма такого контенту.

Відеогрою називається програмне забезпечення, що працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті) і служить для організації ігрового процесу – геймплею[2], зв'язку з партнерами по грі або сама виступає партнером. Даний термін розуміється розширено, включаючи в себе як консольні, аркадні, портативні, так і комп'ютерні ігри[3].

Відеогра як явище мистецтва має синтетичну природу, оскільки акумулює у собі літературу (оповідь, сюжет), кіно (рух камери, експозиція кадру), живопис (візуальний ряд), акторське мистецтво (міміка персонажів), хореографію, музику. Через таку специфіку відеогра варта уваги науковців і може слугувати специфічним матеріалом дослідження[4]. У зв'язку з цією тезою у статті буде роз-

[1] Мультимедіа-комунікація – усі художні та комерційні практики, пов'язані з можливістю одночасного використання у єдиному творів/продукті аудіальної, візуальної та кінестетичної інформації, що обробляється за допомогою сучасних комп'ютерних технологій і володіє якістю інтерактивності. Див. про це: Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура. 2013. Вып. 1 (6). URL: http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html (дата звернення: 29.07.2017).

[2] Геймплей (англ. gameplay) – ігровий процес з точки зору гравця. Цей процес включає різні аспекти відеогри, у тому числі технічні (внутрішньоігрова механіка, сукупність певних методів взаємодії гри з гравцем та ін.). Поняття геймплей зазвичай використовується при аналізі отриманих відчуттів у ході проходження гри, під впливом таких факторів як графіка, звук, сюжет.

[3] Деникин А. защиту видеоигр (от некоторых исследователей). URL: http://gamestudies.ru/post/1785 (дата звернення: 29.07.2017).

[4] Питання, чи є відеоігри мистецтвом, провокує дискусії та переймає багатьох науковців. Див. детальніше: Деникин А. Могут ли видеоиг-

глянуто один із компонентів відеогри, а саме – її музичний супровід або саундтрек[1].

Заявлена установка потребує кількох коментарів.

По-перше, музика відеоігор активно досліджується представниками дисципліни game studies[2], що також знана як філософія ігор. До актуальних проблем даної науки відносяться питання еволюції музичного супроводу відеоігор та його функціональної диференціації, композиційні підходи до створення, нюанси впливу музики на геймера, особливості взаємодії музики та геймплею тощо. Роботи К. Коллінз, Т. Саммерза, А. Маркса, А. Берндта, М. Лільєндаля (див. список використаних джерел) відповідно до установок філософії ігор знаходяться у міждисциплінарному полі, тому саундтреки досліджуються крізь призму програмування, психології, акустики, саунддизайну, соціології тощо. Такий підхід формує ряд контекстів вивчення об'єкту, що дозволяє пізнавати його з різних сторін. Проте у такому випадку неминучим є ігнорування повноцінності власне музичного сегменту відеогри – у західній літературі ми не знайдемо робіт, спрямованих на глибинне вивчення саундтреків у музикознавчому дискурсі.

По-друге, саундтрек відеоігор як об'єкт дослідження до сьогодні залишається закритим для академічної музикології з огляду на упереджене ставлення до нього, недооцінку його якості та естетичної цінності, переважну відсутність нотної фіксації зразків, конфлікт термінологічного апарату музикознавства та технології виробництва відеоігор. Як результат – ефективної методики аналі-

ры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). Москва : Эйдос, 2013. С. 90–96.

[1] Музика відеоігор або саундтрек (англ. soundtrack) – вид прикладної музики, що підпорядковується ігровому процесу та виконує функції симуляції реальності, емоційного впливу на гравця, участі в аудіовізуалізації геймплею, імерсії геймера.

[2] Див. про це: Коняев А. Геймификация всей страны: какие задачи и для чего решает философия видеоигр. URL: https://lenta.ru/articles/2014/-01/03/gamification/ (дата звернення: 29.07.2017).

зу музики відеоігор не існує, а про спеціалізовану літературу говорити немає сенсу.

По-третє, саундтреки ігрових продуктів можуть слугувати цінним дослідницьким матеріалом у сфері академічної музикології. Підтвердженням даної тези є «навколомузичні» факти: до створення музики відеоігор та її запису залучаються професійні музиканти – композитори і виконавці, а саундтреки входять до репертуару симфонічних оркестрів та виконуються на світових концертних майданчиках[1].

По-четверте, музика відеоігор має потенціал в умовах музично-педагогічного процесу, а відповідно сучасним дидактичним тенденціям саундтреки можуть полегшити засвоєння нового матеріалу та проблематики, що вивчається.

Наведені тези можуть слугувати імпульсом до вивчення такого виду прикладної музики, але цілком очевидно, що процес апробації нового матеріалу має бути поступовим. Саме тому у даній статті ми розглянемо одну із зазначених проблем, пов'язану із дидактичними можливостями відеогри. Її дослідження, з одного боку, продемонструє дотичність саундтреків відеоігор та академічної музики, посприяє активізації музикознавчого інтересу до нового об'єкту дослідження, а з іншого – сформує ставлення до нього як до цінної та специфічної джерельної бази вивчення сучасної музичної культури.

Першим, про що слід говорити, є актуальність відеогри у сучасному соціумі. Це питання наочно ілюструють результати досліджень організацій Європи та США, які займаються моніторингом стану ігрової індустрії.

[1] Серед виконавців такого репертуару можна назвати Чеський національний симфонічний оркестр, Лос-Анджелеський філармонічний оркестр, Симфонічний оркестр Мальме, Симфонічний оркестр Eminence, оркестри під орудою Е. Рота, Е. Бріка та ін.

Так, у другому кварталі 2017 року аналітики медіа з Ipsos Connect[1], спираючись на опитування осіб обох статей віком від 6 до 64 років із чотирьох європейських країн, зазначили, що у Великій Британії 47% населення (22,2 млн.) грає у середньому 8,9 годин на тиждень, у Франції – 58% (28,8 млн.) 6,9 год/тижд., у Німеччині – 57% (34,6 млн.) 8,3 год/тижд., а у Іспанії – 44% (15,8 млн.) 6,3 год/тижд.

Згідно даних іншої незалежної організації (за 2016 рік) – Entertainment Software Association[2] – у 65% будинків США хоча б одна людина регулярно грає у ігри не менше трьох годин на тиждень[3].

Доповнюючи наведену статистику, зазначимо, що дослідники відеоігор прогнозують активний розвиток ігрової індустрії у майбутні кілька років. Проте, на таку тенденцію вказують не лише соціологічні опитування, але і аналітична робота у сфері фінансів та економіки. За свідченням J'son & Partners Consulting[4], дохід галузі інтерактивних розваг виріс від $81,5 млрд. у 2014 до $95,2 млрд. у 2016 році. Додамо, що у рейтингу найбільш прибуткових відеоігор беззаперечним лідером є «World of Warcraft»[5] (2004), яка розійшлась накладом у 15 млн. копій та заробила $10

[1] Див.: GameTrack Digest: Quarter 2 2017. URL: http://www.isfe.eu/-sites/isfe.eu/files/gametrack_european_summary_data_2017_q2.pdf (дата звернення: 15.06.2017).

[2] Див. про це: Essential facts about the computer and video game industry. URL : http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/-EF2017_FinalDigital.pdf (дата звернення: 07.06.2017).

[3] Показник зріс на 2% порівняно з 2015 роком.

[4] Див. про це: J'son & Partners Consulting: В 2016 году рынок игр в России станет сопоставим в денежном выражении с рынком ТВ рекламы в стране. URL : http://apps4all.ru/post/080715jsonamppartnersconsultingv-2016-godu-rynok-igr-v-rossii-stanet-sopostavim-v-denezhnom-vyrazhenii-s-rynkom-tv-reklamy-v-strane (дата звернення: 01.05.2017).

[5] Див. детальніше: What is a Browser-Based Game? URL : http://www.wisegeek.com/whatisabrowserbasedgame.htm (дата звернення: 12.05.2017).

млрд. Для порівняння зазначимо, що найкасовішим продуктом кінематографу є фільм «Аватар»[1] (2009), дохід якого складає $3,1 млрд. Наведені факти вказують на те, що відеоігри поступово рухаються до гегемонії у контексті медіа – на рівнях розповсюдженості та комерційної успішності.

Наступним аспектом існування відеоігор, що заслуговує на увагу, є їхнє аксіологічне тлумачення.

Так, часто продукти ігрової індустрії позиціонуються як негативне явище, тотожне наркотику, що руйнує психіку, є причиною неконтрольованої агресії, дитячого ожиріння та виступає розповсюдником аморального. Проте існує й інша, протилежна думка згідно якої відеоігри позитивно впливають на когнітивні функції мозку, розвивають логіку, пам’ять, дрібну моторику рук, допомагають зняти психічну напругу, є базою для експериментів (наприклад, дослідження епідемій або економічних процесів). Продовжуючи названий ряд, зазначимо, що сьогодні популярним є погляд на відеогри як на дієвий засіб навчального процесу та продуктивний його каталізатор. Про ефективність використання відеоігор у освітньому процесі свідчить ряд публікацій, головним меседжем яких є констатація результативності відеогри на основі педагогічного досвіду викладачів. Наведемо кілька фактів:

– у США функціонує школа «Quest to Learn», де навчання ведеться за допомогою відеоігор. Останні позиціонуються як обов’язковий атрибут сучасної педагогіки;

– Д. Блум, викладач біології у школі Нью-Йорка, вдався до можливостей гри у жанрі sandbox «Minecraft» для перевірки знань учнів про ДНК;

– Д. МакКолл, вчитель історії у школі міста Індіан-Гілл (США), у навчальному процесі використовує відеоігри жанру стратегії; на основі такого досвіду педагог видав книгу «Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History»;

[1] Див. про це: List of highest-grossing films. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/ List_of_highest-grossing_films#cite_note-avatar14 (дата звернення: 01.05.2017).

– українські педагоги також переймаються названою проблемою на сторінках друкованих та інтернет-видань[1];

– геймізація є одним з ключових дидактичних принципів таких розповсюджеих платформ вивчення іноземних мов, як Duolingo та LingvaSkills.

Таким чином, відеогра поступово затверджується як ефективний компаньйон учнів та студентів у вивченні математичних, природничих та гуманітарних наук. Та чи існує можливість адаптувати гру до потреб музично-історичних дисциплін?

У мережі Інтернет існує ряд браузерних ігор[2] на музичну тематику, переважна більшість яких націлена на розвиток навичок сольфеджування у дітей різних вікових груп (слухові, ритмічні та метричні вправи). Проте, для старшої вікової групи – наприклад, студентства музичних училищ та коледжів – дані зразки не є придатними, хоча у сучасній музично-освітній ситуації та у контексті нових педагогічних тенденцій відеоігри можуть стати дійсно ефективним інструментом та стимулюючим фактором сприйняття та засвоєння матеріалу.

Підтвердженням даної тези послугують наступні ілюстрації потенціалу відеоігор, що їх доцільно застосовувати у курсі музично-історичних дисциплін середнього навчального закладу.

Так, при вивченні опер Р. Вагнера задля успішного засвоєння специфіки лейтмотивної системи студентам пропонується семі-

[1] Див.: Лук'яненко К. Комп'ютерні ігри на уроках математики // Фізико-математична освіта : наук. журн. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2014. № 1 (2). С. 19–25; Андрощук О. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників // Вісник Інституту розвитку дитини. Серія: Філософія, педагогіка, психологія. 2014. Вип. 34. С. 137–142. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/-Vird_2014_34_23 (дата звернення: 22.08.2017).

[2] Браузерна гра – різновид відеоігор, що не потребують встановлення особливого програмного забезпечення і працюють виключно на базі веб-браузера та плагінів для нього.

нарське заняття, на яке виноситься розгляд відеогри «Max Payne 2: The fall of Max Payne»[1]. Завдання розподіляються на дві частини.

До першої, емпіричної, відноситься:

– ознайомлення із продуктом через ігровий процес або спостереження за ним (т. зв. playthrough);

– фіксація музичних зразків, що повторюються, їх номінація та атрибуція за встановленими параметрами (тембр, темп, метр, лад, інтонаційне наповнення, жанр тощо);

– диференціація зафіксованих саундтреків за функціями (характеристика персонажу, процесу, емоції, предмету).

Сутність другої, теоретичної частини завдання полягає у прочитанні текстів, присвячених лейтмотивній системі, а також порівняння прочитаного із почутим у відеогрі. Коло текстів, що пропонуються студентам, залежить від рівня підготовки групи та її фаху і може включати, зокрема, такі джерела: Р. Вагнер, «Про застосування музики до драми»; М. Друскін, «Питання музичної драматургії опери»; М. Римський-Корсаков, «“Снігуронька” – весіння казка (тематичний розбір)»; Ю. Юцевич, «Музика: словник-довідник»; Л. Міхеєва, «Музичний словник в оповіданнях».

Результатом опрацювання зазначеного матеріалу та виконання навчальних завдань має стати засвоєння проблемного питання, а також розуміння того, що новація Р. Вагнера використовується багатьма композиторами і до сьогодні залишається актуальною технологією не лише для академічної музики.

З іншого боку, відеоігри можна позиціонувати як засіб перевірки знань, що визначає та характеризує музичний тезаурус. Таку форму можна винести на самостійне опрацювання або реалізувати у вигляді командної роботи.

У першому випадку студент отримує домашнє завдання, метою якого є ознайомлення з ігровим продуктом та фіксація усіх знайомих

[1] Max Payne 2: The fall of Max Payne – гра у жанрі *3D*-shooter створена Remedy Entertainment (Фінляндія) та видана Rockstar Games (США) у 2003 році. Над музичним супроводом працювали фінські музиканти К. Хаттака (композитор, вокаліст і бас-гітарист), К. Каясто (композитор, саунд-продюсер) та М. Сааресто (рок-вокаліст).

музичних зразків, тобто, фактично, цитат з творів, що вивчаються в курсі музичної літератури. У другому випадку мета зберігається, але робота проводиться в аудиторії, а студенти розділені на групи. У таких умовах слуховий аналіз проводиться, спираючись на ігровий процес, керований викладачем, або на його запис (playthrough).

Матеріальною базою цілком може слугувати відеогра «Sid Meier's Civilization V»[1], музичний супровід якої повністю пронизаний запозиченими зразками академічної музики різних епох, країн, стилів: друга частина Симфонії № 9 «Із Нового світу» А. Дворжака, фінал Шостої симфонії П. Чайковського, арія Дідони з опери Г. Персела «Дідона та Еней», «Дівчина з волоссям ніби льон» К. Дебюссі, «Смерть Озе» Е. Гріга та ін. Крім того, значна частина цитованого матеріалу суттєво деформована, що, з одного боку, ускладнює завдання студентів, а з іншого – урізноманітнює його.

Нарешті, відеогра, обов'язковим атрибутом якої є віртуальний світ, має особливий потенціал формування уявлень про країни, у яких користувач ніколи б не побував, та спостерігати історичні події, свідком яких він не став би. Таку перспективу використав вищезгаданий викладач історії Д. МакКолл, але чи можливо здійснити подібне у курсі музичної літератури?

Серія «Assassin's Creed»[2], ігри якої репрезентують різні історичні та географічні площини, вирізняється високим рівнем достовірності історичного антуражу. Із усіх можливих часопросторових аспектів нас цікавлять Італія епохи Відродження та Великобританія XVIII століття – саме їх можна залучити до курсу музичної літератури.

---

[1] Sid Meier's Civilization V – гра у жанрі покрокової стратегії (англ. turn-based strategy), розроблена С. Мейєром та випущена Firaxis Games у 2010 році. Над саундтреками працювали американські музиканти М. Кьюрран (композитор і саунд дизайнер) та Д. Кнорр (композитор, диригент, саунд дизайнер).

[2] Assassin's Creed – серія відеоігор у жанрі action-adventure, що розробляються та випускаються Ubisoft. У різний час над музичним супроводом ігор серії працювали відомі у сфері медіамузики композитори Й. Кюд, Б. Тайлер, О. Уінторі, Л. Белф.

Так, променад по вулицям Флоренції, Венеції та Риму в «Assassin's Creed 2» дасть змогу відчути дух епохи, побачити і почути менестрелів, побувати у їх ролі. «Assassin's Creed 3» забезпечить перебування на постановці «Опери жебраків» у залі Ковент Гарден, дасть змогу почути увертюру та три перші сольні номери (пісні Пічема «Through all the Employments of Life», Філча «'Tis Woman that seduces all Mankind», місіс Пічем «If any Wench Venus's Girdle wear»), роздивитись оперну залу, побувати за лаштунками сцени.

Названі нами приклади не вичерпують усіх форм використання відеоігор у процесі вивчення музично-історичних дисциплін. Проте наведені варіанти не лише вказують на дидактичні можливості такого матеріалу, але й однозначно говорять про наявність спільних рис музики академічної традиції та саудтреків відеоігор. Як результат, кожен із розглянутих прикладів відкриває потенційні питання, що заслуговують на увагу музикознавців. До них віднесяться особливості драматургії та композиції саундтреків, проблема цитування у музиці відеоігор[1], музика як фактор створення топосу відеогри.

Список використаної літератури та джерел

1. Деникин А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2 (11), 2013. Москва : Эйдос, 2013. С. 90–96.

2. Лук'яненко К. Комп'ютерні ігри на уроках математики // Фізико-математична освіта : наук. журн. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2014. № 1 (2). С. 19–25.

3. Berndt Ax. Diegetic Music: New Interactive Experiences, Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments. Hershey (PA): IGI Global, 2010. P. 60–69.

[1] Це питання вже досліджується одним із авторів даної статті. Див.: Долгіх Я. Деякі особливості використання музичних цитат в комп'ютерній грі «Syberia» від Бенуа Сокаля. URL: http://jarrdolgih.blogspot.com/ (дата звернення: 27.11.2017).

4. Collins K. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge (MA) : The MIT Press, 2008. 216 p.

5. Liljedahl, Mats. Sound for Fantasy and freedom // Grimshaw, M., ed. Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Developments. Hershey (PA): IGI Global, 2010. P. 22–43.

6. Marks A. The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers. Lawrence, Kansas : CMP Books, 2002. 427 p.

Електронні ресурси

1. Андрощук О. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. 2014. Вип. 34. С. 137–142. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_34_23 (дата звернення: 22.08.2017)

2. Деникин А. В защиту видеоигр (от некоторых исследователей) // Сетевой блог «Game studies», 2013. URL : http://gamestudies.ru/post/1785 (дата звернення: 29.07.2017)

3. Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура. Вып. №1 (6), 2013. URL : http://sias.ru/-magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html (дата звернення: 29.07.2017)

4. Долгіх Я. Деякі особливості використання музичних цитат в комп'ютерній грі «Syberia» від Бенуа Сокаля. URL : http://jarrdolgih.blogspot.com/ (дата звернення: 29.07.2017)

5. Коняев А. Геймификация всей страны: какие задачи и для чего решает философия видеоигр. URL: https://-lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/ (дата звернення: 29.07.2017).

6. Популярность видеоигр в Европе неуклонно растет. URL: https://lenta.ru/news/2008/05/28/videogame/ (дата звернення: 15.06.2017).

7. Тарасова Ю. Использование компьютерных игр в школе (опыт США). URL: http://www.studylikeninja.com/ computer_games_at_sch-ool/ (дата звернення: 22.08.2016)

8. Essential facts about the computer and video game industry. URL: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf (дата звернення: 07.06.2017).

9. GameTrack Digest: Quarter 2 2017. URL: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/ files/gametrack_european_summary_data_2017_q2.pdf (дата звернення: 15.06.2017).

10. Gaming the Past. Historical video games in the classroom. URL: https://gamingthepast.net/about/ (дата звернення: 20.02.2017).

11. J'son & Partners Consulting: В 2016 году рынок игр в России станет сопоставим в денежном выражении с рынком ТВ рекламы в стране. URL: http://apps4all.ru/post/08-07-15-json-amp-partners-consulting-v-2016-godu-rynok-igr-v-rossii-stanet-sopostavim-v-denezhnom-vyrazhenii-s-rynkom-tv-reklamy-v-strane (дата звернення: 01.05.2017).

12. List of highest-grossing films. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/ List_of_highest-grossing_films#cite_note-avatar-14 (дата звернення: 01.05.2017).

13. Summers T. Playing the Tune. Video Game Music, Gamers, and Genre. URL: http://www.act.uni-bayreuth.de/en/archiv/2011-02/04_Summers_Playing_the_Tune/index. html (дата звернення: 17.04.2017).

14. The Minecraft Cell: Biology Meets Game-Based Learning. URL: https://www.edutopia.org/blog/minecraft-cell-biology-meets-gbl-dan-bloom (дата звернення: 03.03.2017).

15. What is a Browser-Based Game? URL : http://www.wisegeek.com/what-is-a-browser-based-game.htm (дата звернення: 12.05.2017).

16. World of Warcraft Leads Industry With Nearly $10 Billion In Revenue. URL : http://www.gamerevolution.com/features/13510-world-of-warcraft-leads-industry-with-nearly-10-billion-in-revenue#/slide/1 (дата звернення: 22.02.2017).

References

1. Berndt, Ax. (2010). Diegetic Music: New Interactive Experiences, Game Sound Technology and Player Interaction. Hershey, 60-69 [in English].

2. Collins, K. (2008). Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge [in English].

3. Liljedahl, M. (2010). Sound for Fantasy and freedom, Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments. Hershey, pp. 22-43 [in English].

4. Marks, A. (2002). The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers. Kansas [in English].

5. Denikin, A. (2013). Can video games be an art?, Mezhdunarodnyiy zhurnal issledovaniy kultury. Moscow: Eydos, 90-96 [in Russian].

6. Lukyanenko, K. (2014). Computer games at math lessons, Physical & Mathematical Education. Sumy, 19-25 [in Ukrainian].

Online references

1. Androshchuk, O. (2014). Computer games as a means of developing the creative abilities of senior preschool children, Journal of the Institute of Child (pp. 137-142). Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_34_23 [in Ukrainian].

2. Denikin, A. (2013). In defense of video games (from some researchers), Game studies. Available at: http://gamestudies.ru/post/1785 [in Russian].

3. Denikin, A. (2013). Multimedia and art: from myths to realities, Artistic culture. Available at: http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html [in Russian].

4. Dolhikh, Y. (2015) Some features of the use of musical quotes in the computer game "Syberia" by Benoit Sokal. Available at: http://jarrdolgih.blogspot.com/ [in Ukrainian].

5. Konyaev, A. (2014). Gamification of the whole country: what tasks and for what the philosophy of video games solves. Available at: https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/ [in Russian].

6. Tarasova, Y. (2015). The use of computer games in school (US experience). Available at: http://www.studylikeninja.com/ computer_games_at_sch-ool/ [in Russian].

7. Essential facts about the computer and video game industry. (2017). Available at: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf [in English].

8. GameTrack Digest: Quarter 2 2017. (2017). Available at: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/gametrack_european_summary_data_ 2017_q2.pdf [in English].

9. Gaming the Past. Historical video games in the classroom. Available at: https://gamingthepast.net/about/ [in English].

10. J'son & Partners Consulting: In 2016, the market for games in Russia will be comparable in monetary terms to the market of TV advertising in the country. (2015). Available at: http://apps4all.ru/post/08-07-15-json-amp-partners-consulting-v-2016-godu-rynok-igr-v-rossii-stanet-sopostavim-v-denezhnom-vyrazhenii-s-rynkom-tv-reklamy-v-strane [in Russian].

11. List of highest-grossing films. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/ List_of_highest-grossing_films#cite_note-avatar-14 [in English].

12. Summers, Tim. (2011). Playing the Tune. Video Game Music, Gamers, and Genre. Available at: http://www.act.uni-bayreuth.de/en/archiv/2011-02/04_Summers_Playing _the_ Tune/index. html [in English].

13. The Minecraft Cell: Biology Meets Game-Based Learning. (2013). Available at: https://www.edutopia.org/blog/minecraft-cell-biology-meets-gbl-dan-bloom [in English].

14. What is a Browser-Based Game? Available at: http://www.wisegeek.com/what-is-a-browser-based-game.htm [in English].

15. World of Warcraft Leads Industry With Nearly $10 Billion In Revenue. (2017). Available at: http://www.gamerevolution.com/-

features/13510worldofwarcraftleadsindustrywithnearly10illionin-revenue#/slide/1 [in English].

Долгих М. В., Долгих Я. В. Музыкальный компонент видеоигры в современном учебном процессе. Рассматривается музыка видеоигр или саундтрек как потенциальная база исследования современной музыкальной культуры. Такой пласт прикладной музыки изучается философией игр, но игнорируется академическим музыковедением по ряду причин, где едва ли не главной является недооценка художественного качества материала. В условиях подобного отношения к музыке видеоигр осуществляется статусное позиционирование последней посредством рассмотрения нескольких позиций. Объект проанализирован в социальном контексте на уровнях распространенности, коммерческого успеха, аксиологического отношения, утилитарности. Популярное сегодня понимание видеоигры как действенного атрибута дидактики спроектировано на сферу музыкально-исторических дисциплин, предложен ряд вариантов применения потенциала видеоигр в таком контексте. Рассматривается возможность проведения аналогий между операми Р. Вагнера и саундтреками видеоигр в ракурсе изучения лейтмотивной системы композитора. Предлагается использование видеоигр, музыкальное сопровождение которых содержит цитаты академических произведений, при определении тезауруса студентов. Иллюстрируются возможности видеоигры при демонстрации историко-культурного антуража разных эпох. На основе изложенных тезисов, свидетельствующих о точках пересечения между академической музыкой и объектом, обозначен ряд аспектов, которые могут быть исследованы музыковедением на данном материале.

Ключевые слова: современная музыкальная культура, музыка видеоигр, саундтрек, музыкальная педагогика.

Dolgikh M., Dolgikh Y. The musical component of the video game in the modern educational process. The article deals with the videogame's music or the soundtrack as a potential base for the study of modern musical culture. Such a layer of applied music is being studied by

the philosophy of games, but it is ignored by academic musicology for a number of reasons, where the main thing is underestimation of the artistic quality of the material. Taking into account such attitude to the video game music, its status is viewed through several positions. The object is analyzed in the social context at levels of prevalence, commercial success, axiological attitude, utilitarianism. Today's popular understanding of video games as an effective attribute of didactics is projected for the sphere of musical and historical disciplines. In the article are offered some combinations of using video game's potential. In particular, the possibility of analogies between R. Wagner's operas and videogame music in the perspective of studying the composer's leitmotif system and usage of the videogame music which contains citations of academic works as for determining the thesaurus of students. Also are illustrated the possibilities of a video game in the demonstration of the historical and cultural entourage of different epochs. Based on the above theses, that indicate on the intersection points between academic music and the object, there are pointed out a number of aspects that can be studied by musicology on this material.

Keywords: contemporary musical culture, videogame music, soundtrack, musical pedagogy.

Стаття надійшла до редакції 12.10.2017 р.