

# Влияние фоновой музыки на погружение в видеоигры

ХАВЛЮК П. Д. НМТ - 441804

# Игровое погружение

Погружение (immersion) – термин, обычно используемый геймерами и рецензентами, святой Грааль дизайна видеоигр. В этом состоянии человек полностью поглощается активностью и часто теряет чувство времени и получает сильное удовлетворение. Любой вид популярной видеоигры должен привести к захватывающему игровому процессу, который может особенно сильно повлиять на действия и внимания игрока.

# Фоновая музыка

Фоновая музыка, относящаяся ко всему звуку (включая музыку и звуковой эффект) давно признана неотъемлемой частью современной видеоигры. Обычно она используется для передачи эмоции, обогащения опыта игрока или в качестве повествования. Несмотря на интерактивные возможности, предлагаемые фоновой музыкой видеоигр, несколько исследований изучили ее роль в эмпирическом опыте игроков.

# Виды погружения

Некоторые исследователи полагали что погружение состоит из двух частей:

- Перцептивного погружение

Ощущение нахождения в виртуальной среде воспринимающей системы

- Психологическое погружение

Степень вовлеченности в цели из виртуальной среды

Восприятие прошедшего времени можно измерить по двум парадигмам:

- перспективным
- ретроспективным

В случае перспективным парадигмы человек осознает, что ему нужно сделать оценку времени, прежде чем испытать игровой процесс. В случае ретроспективной парадигмы человек не знает о необходимости оценки времени, пока не закончит игру.

Чем меньше контекстуальных изменений, требующих отличных воспоминаний, тем меньше оценок времени.

# Результаты ранних исследований

- Фоновая музыка увеличила погружение игроков. Как показала модель SCI, сенсорное погружение, как один из трех фундаментальных факторов, действительно может оказать существенное влияние на общем опыте игроков. Фоновая музыка улучшает повествовательный опыт и может использоваться для руководства игроком в игре.
- С другой стороны, один аспект, который должен быть замечен, заключается в том, что улучшенное погружение, вызванное фоновой музыкой, существовало только при малоопытных геймерах.

# Примеры влияния музыки на внутриигровое погружение

**Начнем с игр с музыкой, которая влияет на обогащение игрового опыта:**

Главный композитор DOOM (2016), Мик Гордон, на интервью GDC объяснял как конкретно писались композиции для игры. Темп мелодии гармонировал с интенсификацией действия на экране. Чем дальше заходил игрок, тем больше добавлялось инструментов в музыке и врагов со стороны игры.



Еще одним представителем является серия Dark Souls. В данной игре музыка тоже подстраивалась под определенные геймплейные рамки, только теперь эти рамки задавались не игроком, а боссами. Серия Dark Souls знаменита своими симфоническими композициями, но только в последней, третьей, части, как было заявлено самими разработчиками, музыка начала являться неким путеводителем к паттернам боссов. За исключением одной танцовщицы, которая являлась опре





## Игры с музыкой передающие эмоциональный аспект:

В данной категории хотелось бы отметить две игры с подходящим саундтреком.

Life is Strange: Before the Storm, к которой написали саундтрек группа Daughter явственно передавая hella бунтарско-меланхоличный настрой главной героини Хлои Прайс.

И The Last of Us с саундтреком Густаво Сантаолаля, композиции которого сумели не столько показать эстетику музыки, сколько давление от отсутствия оной.

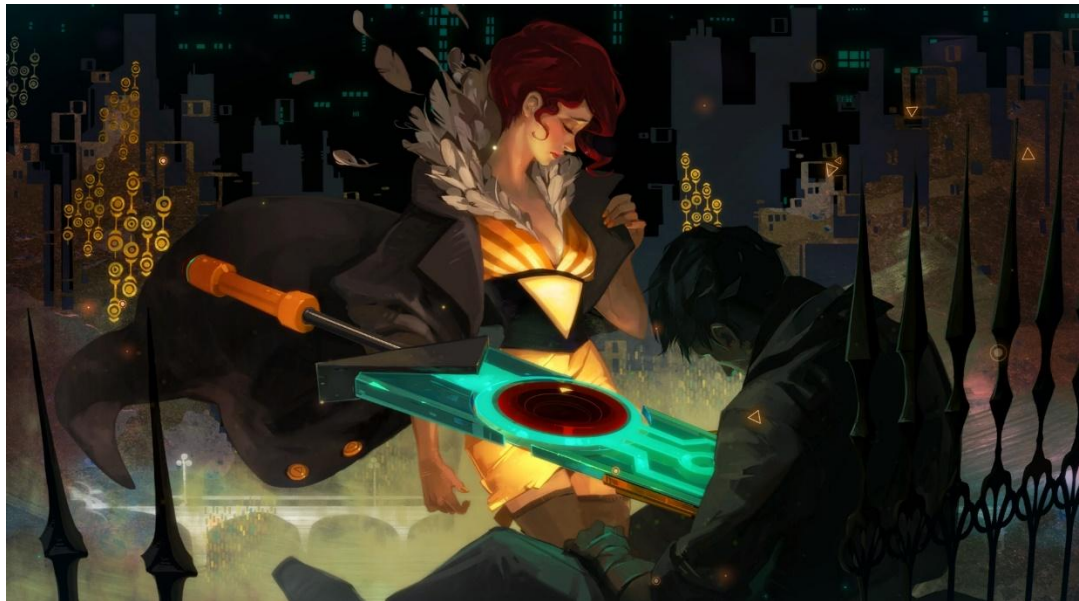


## **Игры с музыкой имеющие нарративный аспект:**

Определенным фаворитом данного вида является Transistor и Journey.

В Transistor'е главная героиня, потерявшая голос, не может рассказать об устройстве мира, его персонажах и своих эмоциях. Вся история мира и сюжет подается через терминалы, единственного говорящего персонажа, мужа главной героини, и музыки. В любой момент времени можно нажать на клавишу и главная героиня начнет подпевать фоновой музыке. Также в хабе можно прослушать песни с голосом главной героини, которая рассказывает о своих чувствах, об истории мира и ее мнением на происходящее.

С Journey все намного сложнее. Вся игра идет за гуманоида неизвестного гендера и расы, который начинает свой путь в пустыне в поисках чего-то или кого-то. Единственным повествованием является музыка и визуальная составляющая. Музыка же выступает как аспект влияющий на эмоциональное состояние, которое должен прочувствовать игрок для восприятия главной цели протагониста.



# Заключение

Любое единство между фильмом и музыкой было описано Куком как по существу духовным, эмоциональным или жестовым. В играх музыка демонстрирует все три формы в отношении для разных частей опыта. Музыка, как на поэтическом, так и на эстетическом уровне, не является просто дополнением для визуальной части. Игры начинаются и заканчиваются музыкой, и музыка затрагивает каждую часть пути. Сочетание аудио и видео, придают контекст геймплею, но так, чтобы быть незаметной. Музыка не просто контекстуализирует и имитирует искусственный мир, но также имеет центральное значение для высказанных идей. Музыкальная составляющая является архетипическим, она является символом, и она неспецифична.

# Список литературы

- Cunningham S, Grout V, Hebblewhite R (2006) [Computer Game Audio: The Unappreciated Scholar of the Half-Life Generation.](#)
- Zehnder SM, Lipscomb SD (2006) [The role of music in video games. Playing video games: Motives, responses and consequences 241-258.](#)
- Salen K, Zimmerman E (2004) [Rules of play: game design fundamentals. Massachusetts Institute of Technology.](#)
- Jennett C, Cox AL, Cairns P, Dhoparee S, Epps A, et al. (2008) [Measuring and defining the experience of immersion in games. International journal of human-computer studies 66: 641-661.](#)