

РОЛЬ ТИШІ В МУЗИЧНОМУ СУПРОВОДІ ВІДЕОІГОР

Безчетніков Р.А.

e-mail: roman.bezchetnikov@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., проф. Усик В.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

This work explores the significance of silence in video game music and its psychological impact on players. Game developers utilize silence to create suspense, emphasize environmental details, and contrast it with dynamic soundtracks. The study examines the role of silence in different genres, from horror to narrative-driven games. Historical aspects and key examples illustrate how silence evolved into a powerful tool in modern game audio design.

Музика є важливим елементом відеоігор, здатним створювати атмосферу та підсилювати емоційний відгук гравця. Однак, крім музики, важливу роль у звуковому оформленні відеоігор відіграє також тиша, яка є чудовим інструментом для досягнення конкретних емоцій. Відсутність звуків чи музики може додавати глибину, напругу у важливі сцени. Звукове оформлення в відеоіграх включає як музику, так і різноманітні ефекти, що створюють загальну атмосферу. Тиша, на перший погляд, здається відсутністю звуку, але насправді це активний елемент дизайну. Вона здатна створювати простір для гравця, викликати психологічні реакції та підтримувати необхідний темп історії.

У багатьох випадках тиша використовується для контрасту з іншими елементами звукового супроводження. Важливо розуміти, що тиша в контексті музичного супроводу не є простою відсутністю звуку, а спеціальним інструментом для формування очікування або підсилення емоційного ефекту.

Тиша може мати значний психологічний ефект на гравця. Коли музика та звукові ефекти зникають, це створює відчуття порожнечі, очікування або навіть страху. В таких моментах гравець може відчувати свою ізольованість від навколишнього світу. Відсутність звуків може бути використана для того, щоб акцентувати увагу на інших аспектах гри – наприклад, на візуальних деталях, фізичному оточенні чи емоційному стані персонажів.

З точки зору психології, тиша може підвищувати рівень стресу, змушуючи гравця відчувати себе більш вразливим. Це особливо важливо у жанрі хоррор, де тиша перед появою небезпеки може значно посилити відчуття тривоги. З іншого боку, у спокійних сценах тиша дозволяє гравцеві «переварити» інформацію, що надходить, і зосередитися на емоціях персонажів. Роль тиші змінюється залежно від жанру гри. У кожному випадку вона виконує різні функції, спрямовані на створення потрібного емоційного відгуку у гравця.

Окрім художнього та психологічного використання тиші, важливим є її технічна реалізація. Сучасні відеоігри використовують складні системи звукового дизайну, що дозволяють інтегрувати тишу в ігровий процес. Відомі ігрові рушії, як Unreal Engine або Unity, дозволяють динамічно змінювати музичний супровід, створюючи моменти абсолютної тиші для посилення впливу на гравця.

Зокрема, адаптивні звукові системи можуть регулювати рівень музики та ефектів, включаючи моменти тиші перед важливими подіями або для акцентування уваги на певних аспектах гри. Це дозволяє гравцю відчувати занурення в гру, коли звукове середовище змінюється залежно від того, що відбувається на екрані.

Тиша може мати різний вплив на гравців залежно від їх досвіду та типу гри. Наприклад, для хардкорних гравців тиша може створювати додаткову напругу, що дозволяє відчувати більшу відповідальність за прийняття рішень або підсилює їхню впевненість у боротьбі. У свою чергу, для новачків або тих, хто грає для відпочинку, моменти тиші служать для створення спокійнішої атмосфери, що дозволяє зосередитися на грі, без напруги.

Тиша є також важливим інструментом для розвитку наративу відеоігри. У багатьох іграх, таких як *The Last of Us* або *Metal Gear Solid*, тиша використовується для підкреслення критичних моментів сюжету. Коли персонажі стикаються з емоційно важкими ситуаціями, відсутність музики дозволяє гравцеві краще пережити ці моменти, відчуваючи тиск внутрішнього конфлікту чи сум.

Японські розробники часто використовують тишу в жанрі хоррор, де тиша допомагає створити атмосферу напруги. В той час, як західні розробники можуть більше покладатися на тишу в більше емоційних моментах, які є критичними для сюжету.

Таким чином, тиша є важливим елементом у музичному супроводі відеоігор, який активно використовується для підсилення емоцій, створення атмосфери і нагнітання напруги. Вона служить контрастом до музичних композицій та має здатність підкреслювати важливі моменти в грі.

Список використаних джерел:

1. Kartashov V.M., Sergiyenko O.Yu., Kapusta A.I., Pososhenko V.O., Kolesnik V.I., Rybnikov N.V., Kolendovska M.M. Modeling of dynamik air Situation in the Zone of critically important Infrastructure Facilities // *Telecommunications and Radio Engineering.* - New York. – 2022.- Vol.81 , №12.- P. 47-58. DOI: 10.1615/TelecomRadEng.2022044629
2. Teng, S. (2015). "The Role of Sound and Music in Video Games." *International Journal of Computer Science in Sport*, 14(1), 22-35.
3. Tannenbaum, L. (2017). "Composing Music for Video Games: Insights from Sound Designers." *Gamasutra*.