

САУНДТРЕК ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗАНУРЕННЯ ГРАВЦЯ У ВІРТУАЛЬНИЙ СВІТ

Вишневецький О.О., Пархоменко О.Ю.

(olegattor98@gmail.com, parkhomenko@mnau.edu.ua)

Миколаївський національний аграрний університет (Україна)

Дослідження присвячене аналізу ролі музичного супроводу у формуванні емоційного занурення гравця у віртуальний простір. У роботі розглядається, як саундтрек впливає на сприйняття ігрового середовища, динаміку подій та психологічний стан користувача. Метою є виявлення закономірностей між звуком, емоцією та геймерським досвідом. Особлива увага приділяється музичним і звуковим засобам, що сприяють створенню атмосфери, напруження чи відчуття присутності.

У сучасних відеоіграх музика вже давно перестала бути другорядним елементом. Вона виконує не лише естетичну функцію, а стає інструментом, через який гравець переживає емоції, відчуває атмосферу й буквально занурюється у світ гри. Саундтрек визначає ритм подій, підсилює драматургію, допомагає передати настрій і навіть впливає на сприйняття часу. Звукове середовище формує особливий стан занурення, коли гравець перестає розділяти реальність і віртуальний простір, реагуючи на музику так само, як на реальні події. Попри очевидну роль саундтреку, його психологічний вплив на гравця залишається недостатньо дослідженим у науковому контексті, що робить цю тему актуальною для сучасних культурологічних та ігрових студій.

Метою даної роботи є визначення ролі саундтреку у формуванні ігрового занурення на прикладі трьох відеоігор: Metal: Hellsinger, Cry of Fear та Hotline Miami.

Завдання дослідження полягають у наступному:

- проаналізувати емоційно-психологічний вплив музики на гравця;
- визначити, яким чином саундтрек синхронізується з діями та ритмом гри;
- розкрити роль музики у створенні атмосфери та емоційної напруги;
- узагальнити результати для виявлення спільних закономірностей і відмінностей у використанні звуку як інструмента занурення.

Одним із найяскравіших прикладів синтезу музики та ігрової дії є Metal: Hellsinger – шутер від першої особи, у якому ритм метал-музики безпосередньо впливає на ігровий процес. Саундтрек тут – не фон, а основа геймплею: гравець повинен атакувати ворогів у такт музиці, щоб підсилювати шкоду та збільшувати «комбо» [1]. Таким чином, музика стає інтерактивним елементом, який визначає темп, енергію й навіть емоційний стан гравця. Композиторами виступив гурт Two Feathers, а вокалістами для інструментальних партій стали відомі в усьому світі метал-виконавці – Аліса Уайт-Глаз (Arch Enemy), Мікаель Станне (Dark Tranquillity), Метью Хіффі (Trivium) та інші. Вони створили потужний металевий саундтрек, який поступово наростає зі збільшенням ефективності дій гравця.

Емоційний ефект посилюється тим, що кожен удар, кожен постріл, кожен рух стає частиною музичного ритму. Гравець опиняється у ситуації, коли він не просто керує персонажем, а ніби сам грає на інструменті – тіло реагує на темп, а серце підлаштовується під такт барабанів. Відчуття «злиття з музикою» створює стан повного занурення, коли межа між дією та сприйняттям стирається. Тут саундтрек стає формою тілесного досвіду – ритмічне відчуття звуку синхронізується з діями, викликаючи фізіологічну реакцію у вигляді підвищення пульсу, концентрації та відчуття «потoku». Це не просто гра – це спільна музична перформативність, у якій гравець і музика існують як одне ціле.

Інший приклад – Cry of Fear, де звуковий супровід використовується з протилежною метою: не для стимуляції дії, а для створення атмосфери страху, самотності та тривоги. Саундтрек гри, створений Андреасом Рьоннбергом, поєднує приглушені індустріальні шуми, «завивання» вітру, далекі відлуння кроків і монотонні тремтливі фони [2]. Ця музика не прагне бути помітною. Саме завдяки цьому вона діє підсвідомо: гравець не завжди може визначити джерело шуму, але його мозок реагує як на загрозу. Звуковий простір Cry of Fear побудований таким чином, щоб викликати постійне відчуття тривожності, очікування чогось невидимого.

Наприклад, характерні телефонні дзвінки, скрип дверей або сирени у грі набувають символічного значення – вони сповіщають про небезпеку, навіть коли на екрані нічого не відбувається. Музика і звуки створюють психологічний простір, у якому межа між внутрішнім і зовнішнім розмивається: гравець уже не відчуває, де закінчується гра і починається його власний страх. Ця невпевненість стає головним механізмом занурення – емоційне напруження народжується не з візуального образу, а саме зі звуку. Cry of Fear демонструє, що саундтрек може бути не лише музикою, а засобом впливу на підсвідомість, що апелює до найглибших відчуттів людини – страху, самотності та безпорадності.

Третій приклад – Hotline Miami, гра, яка перетворює музику на інструмент сенсорного переважання. Тут саундтрек виконує роль каталізатора насильства, хаосу та спотвореної естетики. Композитори створили синтез електроніки, техно та ретро-синтвейву, який звучить агресивно, гіпнотично і пульсуюче. Ця музика – серце гри: вона задає темп, підтримує адреналіновий ритм, створює стан, близький до трансу. У процесі гри ритм музики збігається з темпом насильницьких дій – удари, постріли, крики і повторювані петлі рівнів утворюють майже танцювальний хаос. Гравець, підкорений ритму, відчуває дивну ейфорію, схожу на музичний екстаз, у якому зникає відстань між гравцем і персонажем [3].

Однак справжня сила саундтреку Hotline Miami розкривається саме після завершення рівня. Коли музика різко обривається, настає гнітюча тиша [4]. Цей контраст породжує глибоке відчуття порожнечі, провини, відчуження. Те, що хвилину тому викликало відчуття сили й контролю, тепер здається безглуздом і холодним. Така зміна емоційних реєстрів через звук перетворює гру на справжній експеримент із людською свідомістю, де музика не просто супроводжує насильство – вона його осмислює.

Порівняння трьох прикладів показує, що роль саундтреку у формуванні занурення надзвичайно багатогранна. У Metal: Hellsinger музика перетворюється на механіку взаємодії, у Cry of Fear – на психологічну субстанцію, що формує страх і самотність, а у Hotline Miami – на засіб емоційного шоку. В усіх випадках звук діє не лише як фон, а як центральний елемент ігрового досвіду, що безпосередньо впливає на тіло й свідомість гравця.

Усі три приклади – демонструють різні моделі використання саундтреку для занурення гравця: через ритмічну єдність із дією, через психологічний вплив і через естетизацію насильства. Незалежно від жанру, музика стає засобом управління емоційним темпом гри, задає ритм оповіді й формує характер взаємодії між гравцем і ігровим світом.

Отже, саундтрек у відеоіграх виступає не просто частиною аудіовізуального дизайну, а ключовим чинником емоційного та фізіологічного занурення. Через ритм, тембр, гармонію й динаміку музика здатна змінювати темп сприйняття, підсилювати увагу, викликати емоційні реакції, формувати страх або ейфорію. У цьому полягає її мистецька сила – саундтрек не лише супроводжує дію, а створює саму реальність гри, перетворюючи цифровий простір на повноцінний художній досвід.

Список використаної літератури

1. BloodShot9001. Metal: Hellsinger - Incaustis Beast Difficulty - 18,637,431 Score (19 вересня 2022). Дата звернення 21 жовтня 2025. [Онлайн-відео]. Доступно: https://youtu.be/vVBFcQ_NZvc?si=6KYjffVbFoUhFkwD
2. Source of Ambience. City - Cry of Fear ambience (1 вересня 2024). Дата звернення 22 жовтня 2025. [Онлайн-відео]. Доступно: <https://youtu.be/-QY5iIaPvNY?si=uzZmFumalgL9r0Tq&t=3000>
3. ElectroDieNamix. Hotline Miami Full House Zack A+ (27 травня 2023). Дата звернення 21 жовтня 2025. [Онлайн-відео]. Доступно: https://youtu.be/CoBVytWME64?si=3Et0_8jx-qnW0CDt
4. Ragewortt. El Huervo – Crush | Hotline Miami OST (6 січня 2016). Дата звернення 22 жовтня 2025. [Онлайн-відео]. Доступно: <https://youtu.be/4ES8-t3AxFI?si=yRNOcBfiQsgLSq2P>