MEDIAMUSIC № 1 (2012)

ISSN 2226-6143 01
9 772226 614002

О ЗВУКЕ В ВИДЕОИГРАХ

Автор: Деникин А. А., кандидат культурологии, доцент факультета звукорежиссуры и музыкального искусства ГИТР имени М. А. Литовчина, г. Москва, Россия (oficial@list.ru).

Аннотация: В статье рассматриваются эстетические и практические возможности звукового сопровождения (саунд-дизайна) в современных видеоиграх. Выделяются ключевые характеристики игрового звука, такие как симуляция, репрезентативность, интерактивность, иммерсия, рандомизация и аудиовизуальность. Определяется основная терминология в отношении "игрового звука", а также выявляются значимые эстетические различия между кинозвуком и звуком в видеоигровых проектах. В тексте предпринимается попытка определения искусствоведческого инструментария для исследования современных видеоигр, в том числе эстетики их звука: предлагается ряд методов исследования видеоигрового звука как современной творческой практики.

Ключевые слова: Звук, саунд-дизайн, видеоигра, симуляция, репрезентативность, интерактивность, иммерсия, рандомизация, аудиовизуальность.

ABOUT SOUNDS IN VIDEO GAMES

Author: Denikin A. A., PhD in Cultural Studies, Adjunct Prof. of the Faculty of Sound Design and Music at the Humanitarian Institute of Television & Radio Broadcasting named after M. A. Litovchin, Moscow, Russia (oficial@list.ru).

Abstract: The article considers the aesthetical and practical possibilities for sounds (sound design) in video games and interactive applications. Outlines the key features of the game sound, such as simulation, representativeness, interactivity, immersion, randomization, and audio-visuality. The author defines the basic terminology in study of game audio, as well as identifies significant aesthetic differences between film sounds and sounds in video game projects. It is an attempt to determine the techniques of art analysis for the approaches in study of video games including aesthetics of their sounds. The article offers a range of research methods, considering the video game scoring as a contemporary creative practice.

Keywords: Sound, sound design, video game, simulation, representativeness, interactivity, immersion, randomization, audio-visuality.

УДК 794.004 + 74.01/.09

Библиографическая ссылка:

Деникин А. А. О звуке в видеоиграх // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012). URL: http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html