

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Львівський Національний Університет**  
**імені Івана Франка**  
**Факультет культури і мистецтв**  
**Кафедра музикознавства та хорового мистецтва**

**Затверджено**

Факультет культури і мистецтв  
Львівського національного університету імені Івана Франка

В.о. декана факультету \_\_\_\_\_ доц. Мирослава ЦИГАНИК  
(протокол ВР факультету № 1 від 30 січня 2024 року)

На засіданні кафедри музикознавства та хорового мистецтва  
Завідувач кафедри музикознавства  
та хорового мистецтва \_\_\_\_\_ доц. Тарас ДУБРОВНИЙ  
(протокол кафедри № 7 від 30 січня 2024 року)

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**«Музика до комп'ютерних ігор»**  
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
вибіркова дисципліна з циклу загальної підготовки

**III курс 6 семестр**  
для студентів денної форми навчання

<b>Назва курсу</b>	Музика до комп'ютерних ігор
<b>Адреса викладання курсу</b>	м. Львів, вул. Валова, 18
<b>Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна</b>	Факультет культури і мистецтв, кафедра музикознавства та хорового мистецтва
<b>Галузь знань, шифр та назва спеціальності</b>	
<b>Викладачі курсу</b>	Сиротинська Наталія Ігорівна, доктор мистецтвознавства, професор кафедри музикознавства та хорового мистецтва
<b>Контактна інформація викладачів</b>	nsyrotynska@gmail.com
<b>Консультації по курсу відбуваються</b>	он-лайн консультації. <a href="https://us02web.zoom.us/j/6324739309?pwd=WDE1Y3NxZXc0QjVBSDg5MDZMK204QT09">https://us02web.zoom.us/j/6324739309?pwd=WDE1Y3NxZXc0QjVBSDg5MDZMK204QT09</a>
<b>Сторінка курсу</b>	<a href="https://kultart.lnu.edu.ua/course/istoriya-%D1%80%D0%BE%D1%80-muzyky-muzychne-mystetstvo">https://kultart.lnu.edu.ua/course/istoriya-%D1%80%D0%BE%D1%80-muzyky-muzychne-mystetstvo</a>
<b>Інформація про курс</b>	Курс «Музика до комп'ютерних ігор» узагальнює знання студентів з культурології, музично-теоретичних та історичних дисциплін, передбачає вивчення кращих зразків Музика до комп'ютерних ігор. Велика увага приділяється аналізу творчості окремих композиторів та музичному інструментарію. Програма передбачає лекційний виклад теоретичного матеріалу, практичні і семінарські заняття, самостійне вивчення ряду тем.
<b>Коротка анотація курсу</b>	Дисципліна «Музика до комп'ютерних ігор» є вибірковою дисципліною першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, яка викладається на III курсі в 6 семестрі в обсязі 3 кредитів (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).
<b>Мета та цілі курсу</b>	<b>Мета:</b> осмислення багаторівневої сутності комп'ютерної гри, а також місце в ній музики. Навчитися аналізувати музику до комп'ютерних ігор як функціональну складову сюжету, дизайну, атмосфери та інших елементів гри, а саму гру як засіб міксування міфології, реальності і уявного майбутнього. Забезпечити розуміння гри як віртуального світу, де кожен гравець випробовує свій потенціал, а музика сприяє максимальній імерсивності. <b>Цілі:</b> 1. Осмислити поняття «гри» в соціокультурному контексті. 2. Розглянути принципи градації музичного звуку як засобу імерсивності в комп'ютерній грі. 3. Простежити історію озвучення комп'ютерних ігор від звукових сигналів до окремого жанру. 4. Ознайомитися з композиторським почерком на прикладі вибраних різножанрових ігор. 5. Виявити аналогії музичних образів в міфах – рукописних книгах – комп'ютерних іграх. 6. Розглянути проблематику дослідження музики до комп'ютерних ігор.
<b>Література для вивчення дисципліни</b>	<b>Основна література:</b> 1. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Харків, 2021, 265 с. 2. Гейзінга Й. Homo ludens. Людина, що грає. Київ: Основи,

1994. 250 с.

3. Еліаде М. Священне і мирське. Міфи, сновидіння і містерії. Мефістофель і андрогін. Окультизм, ворожбитство та культурні уподобання (пер. Г. Кьорян, В. Сахна). Київ: Основи, 2001. 592 с.

4. Кемпбелл Дж. Герой із тисячею обличь. Київ, Terra incognita, 2020.

5. Сиротинська Н., Карпов В. Neuroart: Мистецтво пізнання людини. Київ, 2019.

6. Тоффлер Е. Третя Хвиля / з англ. пер. А. Євса. Київ: Вид. дім «Всесвіт», 2000. 480 с.

7. Юнг К. Архетипи і колективне несвідоме. Львів: Астролябія, 2018.

#### **Додаткова література:**

8. Aarseth, E., Calleja, G. The Word Game: The ontology of an indefinable object. The Philosophy of Computer Games Conference. 2015. 9 p.

9. Antti-Ville Kärjä. Diegetic music in Star Wars: the case of the Max Rebo. John Richardson and Stan Hawkins (eds.) Essays on Sound and Vision. Helsinki University Press, 2007. 299-324 p.

10. Bullerjahn Claudia. Music in computer games. Potential for marketing, utilization and effect. 23 p.

11. Cutajar S. Automatic Generation of Dynamic Musical Transition in Computer Games. A thesis submitted for the degree of Doctor Philosophy. 352 p.

12. Cutajar Simon. Reinterpretation of music according to visual cues in virtual spaces. Department of Games IT University of Copenhagen. 2013. 75 p.

13. Grandchamp R., Delorme A. *The Brainarium: An Interactive Immersive Tool for Brain Education, Art, and Neurotherapy*. Computational Intelligence and Neuroscience, 2016 (1):1-12.

14. Grandchamp Romain, Delorme Arnaud. *The Brainarium: An Interactive Immersive Tool for Brain Education, Art, and Neurotherapy*. Hindawi Publishing Corporation Computational Intelligence and Neuroscience Volume 2016. 12 p.

15. Jiulin Zhang, Xiaoqing Fu. The Influence of Background Music of Video Games on Immersion. Journal of Psychology & Psychotherapy. 2015, V. 5. P. 1-7.

16. Juan Sebastián Díaz Gasca. Music Beyond Gameplay: In the Consumption of Videogame Soundtracks. Griffin University, 2013. 227 p.

17. Medina-Gray Elizabeth. Modular Structure and Function in Early 21st-Century Video Game Music. A Dissertation Presented to the Faculty of the Graduate School of Yale University in Candidacy for the Degree of Doctor of Philosophy, 2014. 300 p.

18. Moormann P. Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance (Musik und Medien). Publisher: Springer, 2013, 232 p.

19. Pulis Matthew. Pulis Death and Dying in Games. A Catholic theological engagement of Bosman's typology of narratological embeddings of player's death. Academia Letters, 2021. 1-10 p.

20. Stevens Richard, Raybould Dave. Designing a game for music:

	<p>Integrated design approaches for Ludic music and Interactivity. Firelight Technologies. 2012. 32 p.</p> <p>21. Tavinor G. The Art of Videogames. Wiley &amp; Sons, Incorporated, John, 2009. 240 p.</p> <p>22. Whalen, Zach (2004): "Play Along: An Approach to Videogame Music". Game Studies: The International Journal of Computer Game Research. V. 4. 2004.</p>
<b>Тривалість курсу</b>	90 годин
<b>Обсяг курсу</b>	32 годин аудиторних занять. З них 16 годин лекцій, 16 годин практичних занять та 58 годин самостійної роботи
<b>Очікувані результати навчання</b>	У результаті вивчення даного курсу студент буде: знати: основні етапи розвитку та закономірності розвитку музики до комп'ютерних ігор; особливості музичних стилів і напрямків, використаних в іграх; творчість провідних композиторів, які писали музику до комп'ютерних ігор; жанри та окремі музичні твори; теоретичні питання. Вміти: мислити, висловлювати творчу думку; характеризувати музику і жанри гри; самостійно проробити теми курсу за рекомендованою літературою (реферати, доповіді, презентації); застосовувати одержані знання при вирішенні професійних завдань.
<b>Ключові слова</b>	Імерсивність, сеттінг, дизайн, музичний стиль, музичний напрямок, геймплей, композитор, комп'ютерна гра.
<b>Формат курсу</b>	Змішаний
<b>Теми</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Homo ludens» або «Люди, які грають в ігри». «Super Mario».</li> <li>2. Музика як імерсивний засіб комп'ютерних ігор. «Returnal».</li> <li>3. Історія озвучення комп'ютерних ігор від звукових сигналів до окремого жанру.</li> <li>4. Аркадні ігри та музичне озвучення.</li> <li>5. Міф в основі комп'ютерної гри.</li> <li>6. Епічні ігри і музичне оформлення. «The Elder Scrolls V: Skyrim», «God of war».</li> <li>7. Футуристичні передбачення і музичний супровід: «Fallout», «Ciberpunk 2077», «Deus Ex: Human Revolution».</li> <li>8. Свобода вибору. Музичний дуалізм поміж промисловим прогресом і школою магії. «Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura».</li> <li>9. Композитори і музична драматургія: Kai Rozenkranz «Gothic», Paul Romero «Heroes of Might and Magic».</li> <li>10. Композитори і музична драматургія: Hans Zimmer «Call of Duty», Jesper Kyd «Hitman».</li> <li>11. Композитори і музична драматургія: Peter McConnell «Grim Fandango», Akira Yamaoka «Silent Hill».</li> <li>12. Музичні образи в міфах – рукописних книгах – комп'ютерних іграх: символи, інструментарій. Travis Scott and «Fortnite».</li> <li>13. Героїка в музичному обрамленні. «World of Warcraft».</li> <li>14. Електронна музика в комп'ютерних іграх. «Disco Elysium».</li> <li>15. Комп'ютерні ігри в освітніх програмах.</li> <li>16. Ludomusicology і проблематика дослідження музики до комп'ютерних ігор.</li> </ol> <p>Детальніше у формі СХЕМИ КУРСУ</p>

<b>Підсумковий контроль, форма</b>	Залік
<b>Пререквізити</b>	Для вивчення курсу студенти потребують базових знань з історії комп'ютерних ігор, епосу, культурознавства.
<b>Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу</b>	Лекції з використанням різноманітного ілюстративного матеріалу (відео-кліпи, аудіо-записи); використання технічних засобів навчання; тренінг спілкування; проведення творчого діалогу як основної форми активізації мислительних здібностей; демонстрація музичних фрагментів; прослуховування та аналіз зразків музичних композицій до різних комп'ютерних ігор груп; порівняльний аналіз трактування музичного твору в різних іграх (повідомлення, презентації, доповіді); рецензування кожної відповіді.
<b>Необхідне обладнання</b>	Вивчення курсу потребує використання загальнонавчаних програм і операційних систем, доступу до мережі Інтернет. Методичне забезпечення навчальної дисципліни охоплює збірки статей, посібники, зазначені у списку літератури, технічні засоби навчання (комп'ютер), ілюстративні матеріали.
<b>Критерії оцінювання (окремо для кожного виду навчальної діяльності)</b>	<p>Поточне та підсумкове оцінювання знань студентів здійснюється за 100- бальною рейтинговою шкалою. Завдання поточного контролю оцінюються в діапазоні від 0 до 50 балів з виділенням з них 10 балів на оцінювання індивідуальної роботи студентів. Завдання, що виносяться на залік оцінюються від 0 до 50 балів. Результати оцінювання переводяться до шкали балів ECTS і проставляються у балах за 100- бальною рейтинговою шкалою, за національною чотирибальною шкалою і у балах ECTS. Письмові роботи: Очікується, що студенти виконають декілька видів робіт (презентація, реферати, доповіді). Відвідання занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися усіх строків визначених для виконання усіх видів письмових робіт, передбачених курсом. Література. Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студентів заохочують до використання також і іншої літератури та джерел, яких немає серед рекомендованих. Політика виставлення балів. Враховуються бали набрані на поточному тестуванні, самостійній роботі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.</p> <p>Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються</p>
<b>Питання до заліку</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Передумови появи музики до комп'ютерних ігор.</li> <li>2. Музика та гра</li> <li>3. Аркадні ігри.</li> <li>4. Маріо. Історія гри і музики.</li> </ol>

	<p>5. Функціональність музики в іграх.  6. Сюжет і музика в комп'ютерних ігор.  7. Музика за межами ігрового процесу.  8. Музичні саундтреки в шоу-бізнесі.  9. Музичний дизайн гри.  10. Музика та інтерактивність.  11. Модульна структура та функція у музиці відеоігор.  13. Дієгетична музика в Зоряних війнах.  14. Динамічний музичний перехід в комп'ютерних іграх..  15. Вплив фонові музики відеоігор  16. Музика як занурення. Засоби.  17. Музика до комп'ютерних ігор композитора Kai Rozenkranz.  18. Музика до комп'ютерних ігор композитора Paul Romero.  19. Музика до комп'ютерних ігор композитора Hans Zimmer.  20. Музика до комп'ютерних ігор композитора Jesper Kyd.  21. Музика до комп'ютерних ігор композитора Peter McConnell.  22. Музика до комп'ютерних ігор композитора AkiraYamaoka.  23. Композитори і музична драматургія комп'ютерної гри.  24. Комп'ютерні ігри в освітньому процесі.  25. Комп'ютерні ігри в маркетингу.</p>
<b>Опитування</b>	Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.

**Схема курсу**  
**Лекційний курс**

Шифр змістового модуля	Назва змістового модуля, теми
ЗМ I	<p><b>Змістовий модуль I.</b>  <b>Історія музики до комп'ютерних ігор.</b>  Тема 1. «Номо ludens» або «Люди, які грають в ігри». «Super Mario».  Тема 2. Музика як імерсивний засіб комп'ютерних ігор. «Returnal».  Тема 3. Історія озвучення комп'ютерних ігор від звукових сигналів до окремого жанру.  Тема 4. Аркадні ігри та музичне озвучення.  Тема 5. Міф в основі комп'ютерної гри.</p>
ЗМ II	<p><b>Змістовий модуль II.</b>  <b>Розвиток музики до комп'ютерних ігор у творчості відомих композиторів.</b>  Тема 6. Епічні ігри і музичне оформлення. «The Elder Scrolls V: Skyrim», «God of war».  Тема 7. Футуристичні передбачення і музичний супровід: «Fallout», «Ciberpunk 2077», «Deus Ex: Human Revolution».  Тема 8. Свобода вибору. Музичний дуалізм поміж промисловим прогресом і школою магії. «Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura».  Тема 9. Композитори і музична драматургія: Kai Rozenkranz «Gothic», Paul Romero «Heroes of Might and Magic».  Тема 10. Композитори і музична драматургія: Hans Zimmer «Call of Duty», Jesper Kyd «Hitman».</p>

	Тема 11. Композитори і музична драматургія: Peter McConnell «Grim Fandango», Akira Yamaoka «Silent Hill».
ЗМ III	<b>Змістовий модуль III.</b> <b>Функціональність музики до комп'ютерних ігор.</b> Тема 12. Музичні образи в міфах – рукописних книгах – комп'ютерних іграх: символи, інструментарій. Travis Scott and «Fortnite». Тема 13. Героїка в музичному обрамленні. «World of Warcraft». Тема 14. Електронна музика в комп'ютерних іграх. «Disco Elysium».
ЗМ IV	<b>Змістовий модуль IV.</b> <b>Музично-педагогічний контекст комп'ютерних ігор.</b> Тема 15. Комп'ютерні ігри в освітніх програмах. Тема 16. <i>Ludomusicology</i> і проблематика дослідження музики до комп'ютерних ігор.

### Практичні заняття

Шифр змістового модуля	Назва змістового модуля, теми
ЗМ I	<b>Змістовий модуль I.</b> <b>Історія музики до комп'ютерних ігор.</b> Тема 1. «Homo ludens» або «Люди, які грають в ігри». «Super Mario». Тема 2. Музика як імерсивний засіб комп'ютерних ігор. «Returnal».
ЗМ II	<b>Змістовий модуль II.</b> <b>Розвиток музики до комп'ютерних ігор у творчості відомих композиторів.</b> Тема 3. Футуристичні передбачення і музичний супровід: «Fallout», «Ciberpunk 2077», «Deus Ex: Human Revolution». Тема 4. Композитори і музична драматургія: Kai Rozenkranz «Gothic», Paul Romero «Heroes of Might and Magic».
ЗМ III	<b>Змістовий модуль III.</b> <b>Функціональність музики до комп'ютерних ігор.</b> Тема 5. Музичні образи в міфах – рукописних книгах – комп'ютерних іграх: символи, інструментарій. Travis Scott and «Fortnite».
ЗМ IV	<b>Змістовий модуль IV.</b> <b>Музично-педагогічний контекст комп'ютерних ігор.</b> Тема 6. Комп'ютерні ігри в освітніх програмах. Тема 7. <i>Ludomusicology</i> і проблематика дослідження музики до комп'ютерних ігор.

### Самостійна робота студента

Шифр змістового модуля	Назва змістового модуля, теми
ЗМ I	<b>Змістовий модуль I.</b> <b>Історія музики до комп'ютерних ігор.</b> Тема 1. Історія озвучення комп'ютерних ігор від звукових сигналів до окремого жанру. Тема 2. Аркадні ігри та музичне озвучення.
ЗМ II	<b>Змістовий модуль II.</b> <b>Розвиток музики до комп'ютерних ігор у творчості відомих композиторів.</b> Тема 3. Композитори і музична драматургія: Hans Zimmer «Call of Duty», Jesper Kyd «Hitman». Тема 4. Композитори і музична драматургія: Peter McConnell «Grim Fandango», Akira Yamaoka «Silent Hill».
ЗМ III	<b>Змістовий модуль III.</b> <b>Функціональність музики до комп'ютерних ігор.</b> Тема 5. Героїка в музичному обрамленні. «World of Warcraft». Тема 6. Електронна музика в комп'ютерних іграх. «Disco Elysium».
ЗМ IV	<b>Змістовий модуль IV.</b> <b>Музично-педагогічний контекст комп'ютерних ігор.</b> Тема 7. Комп'ютерні ігри в освітніх програмах.