УДК 794.5 *DOI: 10.52469/20764766_2026_03_119*

В. С. ЧУВИЛКИН
Ростовская государственная консерватория им. С. В. Рахманинова

РИТМО-МУЗЫКАЛЬНЫЕ ВИДЕОИГРЫ: МОДЕЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ИГРОКА С МУЗЫКАЛЬНЫМ МАТЕРИАЛОМ

Автором статьи рассматривается проблема участия играющих в организации музыкального материала в видеоиграх. Исследование призвано способствовать выявлению и систематизации возможных способов взаимодействия пользователя с видеоигровой музыкой, а также определению критериев их разграничения. Материалом исследования служат видеоигры *PaRappa the Rapper, Guitar Hero, Maestro, Otocky, Tetris Effect, Metal: Hellsinger* и *Hi-Fi Rush*, в которых музыкальный ритм непосредственно связан с игровыми действиями. Анализируется соотнесенность команд, отдаваемых игроком, с музыкальной формой и фактурой. Основным критерием систематизации выступает степень заданности игровых действий, непосредственно связанных с воспроизведением музыки. В результате выделены три модели взаимодействия: композиционная, импровизационная и гибридная. В композиционной модели алгоритм действий в значительной степени формируется заранее, играющий ориентируется на воспроизведение предусмотренного музыкального материала. В импровизационной модели порядок музыкальных действий преимущественно определяется выбором игрока, тогда как звуковые элементы могут быть заранее подготовлены разработчиками. Гибридная модель объединяет предварительно выстроенный музыкальный материал с вариативным процессом его реализации, зависящей от действий игрока. Выявленные модели позволяют разграничить возможные способы участия играющих в построении звучания и продемонстрировать, каким образом игровые алгоритмы могут быть связаны с музыкальной формой. Представленная типология конкретизирует способы, с помощью которых разработчики вовлекают игрока в процесс творчества, и подтверждает, что взаимодействие с музыкальным рядом в видеоигре может рассматриваться подобно особой форме исполнительского участия, при этом игрок выступает не только потребителем, но и соавтором музыки.

Ключевые слова: музыкальный ритм, видеоигра, ритм-игра, видеоигровая музыка, интерактивная музыка, импровизация.

Для цитирования: Чувилкин В. С. Ритмо-музыкальные видеоигры: модели взаимодействия игрока с музыкальным материалом // Южно-Российский музыкальный альманах. 2026. № 3. С. 119–128.

DOI: 10.52469/20764766_2026_03_119

V. CHUVILKIN
S. Rachmaninov Rostov State Conservatory

RHYTHM-MUSICAL VIDEO GAMES: MODELS OF PLAYER INTERACTION WITH MUSICAL MATERIAL

The article examines the problem of player participation in the organization of musical material in video games. The study aims to identify and systematize the ways in which users interact with video game music and to determine the criteria for their differentiation. The material of the study comprises the video games *PaRappa the Rapper, Guitar Hero, Maestro, Otocky, Tetris Effect, Metal: Hellsinger*, and *Hi-Fi Rush*, in which musical rhythm is directly linked to game actions. The article analyzes how commands given by the player correlate with musical form and texture. The principal criterion for systematization is the degree to which those user actions that are directly related to the reproduction of music are predetermined. As a result, three models of interaction are identified: compositional, improvisational, and hybrid. In the compositional model, the sequence of actions is largely predetermined, and the player is directed toward reproducing the intended musical material. In the improvisational model, the order of musical actions is determined to a greater extent by the player's choices, while the sound elements may be prepared in advance by the developers. The hybrid model combines pre-structured musical material with variability in its realization,

depending on the player's actions. The identified models make it possible to differentiate various ways in which the player participates in the construction of sound and to show how game mechanics can be linked to musical form. The resulting typology clarifies the ways in which developers immerse the player in the creative process and demonstrates that interaction with music in a video game can be considered a special form of performing participation, in which the player acts not only as a consumer but also as a co-author of the music.

Keywords: musical rhythm, video game, rhythm game, video game music, interactive music, improvisation.

For citation: Chuvilkin V. Rhythm-musical video games: models of player interaction with musical material. In: South-Russian Musical Anthology. 2026. No. 3. Pp. 119–128.

DOI: 10.52469/20764766_2026_03_119

Ритмические видеоигры в течение последних десятилетий заняли заметное место в массовой культуре. Только в первой четверти XXI века франшизы *Guitar Hero* и *Rock Band* принесли создателям огромные доходы (2 млрд и 1,7 млрд долларов соответственно), а танцевальные симуляторы *Just Dance, Dance Dance Revolution* привлекли внимание аудитории, далекой от видеоигр. В 2018 году VR-ритм-игра *Beat Saber* утвердилась в числе наиболее востребованных разработок для VR-устройств[1].

Ритмические видеоигры предполагают широкий спектр способов взаимодействия играющего с музыкальным материалом. Команды, отданные игроком, могут по-разному влиять на общее звучание: в одних случаях изначально заявленный материал скорее воспроизводится, в других – варьируется, принимая участие в процессе формообразовании «обновленного» произведения. Поэтому необходимо систематизировать эти способы взаимодействия и определить критерии их разграничения.

В зарубежном музыкознании уже сформировалось направление «игрового музыковедения» (ludomusicology), в рамках которого изучается взаимодействие игрока с музыкой. Работы этого направления представлены в сборнике «Music in Video Games: Studying Play» под редакцией К. Дж. Доннели, У. Гиббонса и Н. Лернера [1]. В частности, Э. Медина-Грей рассматривает понятие модульности [2]; Р. Мозели и А. Сайки развивают концепцию «игровой» музыкальности [3]; К. Олива и К. Т. Нгуен обращаются к проблеме импровизационного музицирования в видеоиграх [4; 5]. Вместе с тем, перечисленные работы рассматривают отдельные аспекты упомянутого взаимодействия, не предлагая единой систематизации моделей.

В настоящей работе под видеоигрой понимается «…программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея) в связи с партнерами по игре или само выступающее в качестве партнера» [6, с. 90]. Требует уточнения и понятие *ритм-игры*, представляющей собой «экшн-видеоигру на музыкальную тематику, которая бросает вызов чувству ритма игрока и его способности реагировать пальцами и телом <…> Игрок нажимает соответствующую кнопку, ориентируясь на экранное развертывание мелодии, и выполняет соответствующее действие» [7, p. 220]. Типичная ритм-игра представляет собой аудиовизуальный феномен: на экране появляются и перемещаются в определенном темпе символы, фигуры или ноты, тогда как играющий стремится синхронизировать свои действия с музыкальным ритмом.

Однако ряд игр, в которых музыка и ритм выступают принципиально важными компонентами игрового взаимодействия, не вполне соответствует данному определению. Так, в *Otocky* (1987) и *Tetris Effect* (2018) взаимодействие с музыкой не ограничивается воспроизведением изначально предложенных ритмических формул. Таким образом, существующий термин «ритм-игра» не охватывает подобные образцы. Поэтому в настоящей статье используется более широкое определение – *ритмо-музыкальные видеоигры.* В указанном случае подразумеваются видеоигры, в которых музыкальный материал или его ритмическая организация непосредственно включены в систему игровых действий и определяют характер взаимодействия игрока с системой. Вот почему далее рассматриваются и классические ритм-игры, и проекты, где ритм интегрируется в иные жанры.

Структура звучащего материала может зависеть от действий игрока, поэтому конкретное воплощение музыкального ряда в видеоигре не всегда представляет собой точно фиксированную последовательность. Данный тезис обосновывается Д. Поповым в статье «Адаптивная музыка в видеоиграх» [8, с. 128]. Согласно утверждению автора названной публикации, адаптивная музыкальная композиция в видеоиграх фактиче-

ски уподобляется одной из алеаторных форм: действия игрока выступают в роли источника случайности, воздействующего на структуру звукового материала произведения [Там же].

Предпринятые изыскания позволяют нам выделить три модели взаимодействия игрока и музыкального материала: композиционную, импровизационную и гибридную. Разграничению этих моделей благоприятствует степень предварительной заданности неких действий пользователя, которые определяют специфику звучания упомянутого материала. Дополнительным фактором служит наличие или отсутствие принципа «наказания», сопутствующего неверным действиям: отклонение от установленной последовательности может вызвать реакцию игровой системы. Рассмотрим обозначенные модели на конкретных примерах.

Начнем с *композиционной* модели, в которой последовательность действий игрока в значительной степени предопределена заранее. Ритмика, изначально фиксируемая разработчиками, представляется игроку в виде своеобразной визуальной партитуры, задающей алгоритм необходимых команд для воспроизведения.

Весьма характерным примером композиционной модели, а также хронологически первой ритм-игрой в общепринятом понимании является *PaRappa the Rapper* (1997); основой игрового процесса здесь служит психомоторная реакция на аудиовизуальные сигналы. Игрок должен синхронизировать собственные действия с предварительно заданным музыкальным ритмом, который визуализируется с помощью определенной последовательности символов, соответствующих кнопкам контроллера (крестик, круг, квадрат, треугольник, R1, L1).

Современный исследователь К. Пиас, рассматривая специфику ранних портативных игр *Nintendo*, вводит понятие «игрового музыкального ритма» (ludo-musical rhythm) и упоминает о «долге игрока» – необходимости синхронизироваться с метрономическим временем генератора [9, p. 180]. Эта идея перекликается с наблюдением Ф. Ницше о «принудительной» сущности ритма: «Ритм есть принуждение; он вызывает неодолимую тягу к податливости, соучастию; не только ноги, но и сама душа начинает идти в такт» [10, с. 564]. В *PaRappa the Rapper* такая синхронность обеспечивается визуальной нотацией – последовательностью символов, отражающей порядок нажатий и предполагаемые интервалы между ними (Пример 1).

В основу игрового процесса полагается принцип имитации (подражания). На протяжении всей игры персонажем и, как следствие, игроком осваиваются ритмические уроки, преподносимые различными виртуальными мастерами. Каждый урок строится по схеме «вопрос – ответ» или «демонстрация – повторение»: определенный мастер задает ритмический рисунок, после чего игрок должен точно воспроизвести полученное задание. Успешность выполнения определяется ритмической точностью – степенью соответствия действий, осуществляемых игроком, эталонному ритму инструктора.

Поскольку основой ритм-игр является сенсомоторная координация, важно рассмотреть принципы взаимоотношения ритма, который необходимо «воссоздать», и музыкального сопровождения.

На одной из первых стадий с инструктором *Mooselini* ритмические комбинации тяготеют к видимой упрощенности и не содержат заведомо «усложненных» синкоп: исполняемые последовательности, как правило, дублируют опорные звуки сопровождения (Пример 2).

Более поздний уровень[2] с инструктором *Prince Fleaswallow* подразумевает уже ритмически более разнообразный аккомпанемент в джазовом стиле. Первый и второй уроки названного уровня содержат равномерную пульсацию, излагаемую в партии игрока и противопоставляемую аккомпанементу. Установленное соотношение изменяется на третьем занятии, где элементы джазовой ритмики (с типичным для нее полиметрическим наслоением) представлены и в партии игрока (Пример 3).

Таким образом, в проекте *PaRappa the Rapper* обнаруживается ключевой признак композиционной модели – наличие эталонного ритма, к воспроизведению которого игрок должен приблизиться, стремясь набрать максимальное число очков.

Выявлению ключевых принципов взаимодействия игрока с музыкальным материалом благоприятствует весьма значимое свойство видеоигровой музыки, именуемое в ряде публикаций *модульностью*: «Совокупность модулей – дискретных музыкальных фрагментов – проходит через процесс сборки для получения общего звукового результата, при соблюдении конкретных правил того, как эти модули могут сочетаться» [2, p. 105]. В контексте ритмо-музыкальных видеоигр подобная практика означает, что действия игрока инициируются воспроизведением ряда заранее созданных разработчиками фрагментов.

Показательный пример такой модульной организации в рамках композиционной модели – *Guitar Hero* (2005), где игроку предлагается исполнить партию виртуальной соло-гитары. Профессиональный бас-гитарист и один из создателей проекта Грег Ло Пикколо охарактеризовал

Guitar Hero как «ассистента», позволяющего вероятному пользователю ощутить себя знаменитым музыкантом: «Вы можете "зажигать" вовсю, даже если не умеете сыграть простую мелодию» [цит. по: 11, p. 45]. Возникновению подобного ощущения способствует и контроллер в форме гитары, сокращающий дистанцию между игровой моделью исполнения и реальным музицированием на инструменте. При этом контроллер заметно упрощает технику игры: здесь отсутствуют такие исполнительские средства, как вибрато, динамические нюансы, а высотный диапазон ограничен пятью кнопками. Названную особенность можно выявить, сопоставив композицию Ф. Меркьюри «Killer Queen» с одноименным уровнем *Guitar Hero III: Legends of Rock* (Пример 4).

Как видно из приводимого фрагмента, последовательность действий в партии играющего обусловлена «дублированием» сначала фортепианного баса (тт. 4–6), а затем соло-гитары (тт. 7–8). При этом точно сохраняется лишь ритмический контур, а звуковысотный и артикуляционный – редуцируются.

Партия гитары представляет собой заранее выписанный модуль, воспроизведение которого зависит от точности действий игрока. При выполнении ошибочных действий партия соло-гитары звучит тише или умолкает, показывая тем самым, что игрок «выпал» из ансамблевого звучания.

В некоторых более поздних образцах ритм-игр этот принцип «совместного исполнительства» был дополнен механизмом непосредственного звукового отклика: любое отдельное действие игрока инициирует воспроизведение заранее подготовленного музыкального тона или краткого фрагмента, например, в VR-симуляторе оркестрового дирижирования *Maestro* (2022). При этом игрок выступает в роли дирижера симфонического оркестра, исполняющего шедевры классической музыки (и не только). Неверные движения игрока приводят к ошибкам исполнения у виртуальных оркестрантов (например, характерным «киксам» у духовых).

В ритм-играх композиционного типа влияние игрока на его музыкальную «партию» заведомо ограничено. Именно «буквальное» выполнение предусмотренной последовательности действий позволяет реализовать соответствующий музыкальный материал в полном объеме, тогда как ошибки приводят к его изменению, прерыванию или появлению дополнительных звуковых эффектов, нарушающих целостность звучания.

Охарактеризуем вторую модель – *импровизационную*. Здесь деление на «правильные» и «неправильные» действия отсутствует. Один из наиболее ранних примеров – игра *Otocky* (1987), создатель которой, медиахудожник Тосио Иваи, стремился уйти от соревновательной логики традиционных видеоигр, тяготея к «сопряженности с аудио- и визуальным рядами» [цит. по: 5, p. 8]. В *Otocky* игрок управляет одноименным персонажем, который может перемещаться по экрану и атаковать «неприятелей» по восьми направлениям с помощью выпускаемого «музыкального шара». Ключевая особенность заключается в том, что нажатие кнопки атаки не только поражает «противника», но и воспроизводит музыкальный звук. Каждому из направлений соответствует конкретная нота, а принятое устройство фоновой музыки позволяет избежать ее гармонического «противоречия» с возникающими «сольными» звуковыми построениями.

Играющему приходится многократно «открывать огонь», варьируя направления и благодаря этому исполняя короткие, разрозненные, однако почти непрерывно звучащие мелодии. Более явно свобода импровизации раскрывается в другом режиме – *B.G.M. Mode*[3], где «враги» отсутствуют вообще, а потому выпускаемый музыкальный шар перестает быть оружием и становится исключительно инструментом. В результате музыкальное взаимодействие действительно освобождается от соревновательной функции.

Иной пример – *Tetris Effect* (2018), который является более поздней и технологически сложной формой импровизационной модели. Игровой процесс в данном случае основывается на алгоритме классического *Tempuca* (1984), созданного программистом Алексеем Пажитновым еще в советскую эпоху. Игрок управляет падающими геометрическими фигурами, перемещая и разворачивая их таким образом, чтобы составить заполненные горизонтальные ряды клеток. После заполнения соответствующий ряд клеток исчезает, подразумевая очищенную линию. Первоначально эта головоломка не была снабжена звуковым рядом, однако *Tetris Effect* дополняет классическую механику развитой системой визуального и музыкального оформления.

Рассмотрим, как отмеченная логика проявляется на уровне под названием *Downtown Jazz*. По мере его прохождения фиксация определенного количества очищенных линий сопровождается изменением музыкальной фактуры. Прохождение уровня завершается после очистки 36 линий.

Музыкальная организация включает в себя две группы модулей, объединенных джазовой стилистикой 1940–1950-х годов. Первая группа модулей выполняет функцию музыкального сопровождения и представляет собой набор лупов (от англ. *loop*) – циклов, то есть «…музыкальных треков, окончание которых плавно переходит

в их начало» [12, p. 146]. В зависимости от количества очищенных линий уровень подразделяется на три музыкально-игровых этапа: первый – от 0 до 12 очищенных линий, второй – от 13 до 24, третий – от 25 до 36 (показатель сложности Normal).

На первом этапе (0–12 линий) музыкальное сопровождение полностью отсутствует. Второй этап (13–24 линии) ознаменован появлением аккордового аккомпанемента, а затем синкопированного рифа (Пример 5). Третий (25–36 линии) сопровождается существенным уплотнением фактуры, достигаемым при помощи наслоения дополнительных фигураций (Пример 6).

Другая группа модулей, напрямую не связанная с данными этапами, – стингеры, которые представляют собой короткие музыкальные фрагменты, воспроизводимые в ответ на действие игрока или игровое событие. В контексте рассматриваемого уровня это краткие аккордовые или мелодические фрагменты; их воспроизведение связано с тремя типами действий игрока: вращением фигуры (3 модуля), ее перемещением влево или вправо (также 3 модуля) и приземлением (1 модуль; Пример 7).

На каждом следующем этапе прохождения заметно возрастает скорость падения фигур, ощутимо влияя на последовательность действий игрока и, тем самым, на комбинации воспроизводимых стингеров. Этот принцип фактически перекликается с известным утверждением М. Сапонова: импровизатор «…не создает материю, а комбинирует ее из готовых блоков» [13, с. 57].

Благодаря синхронности действий пользователя и звуковых откликов на каждое нажатие кнопки возникающие музыкальные фрагменты могут восприниматься как единый сенсомоторный процесс. Сходный феномен был описан в киноведении М. Шионом, который использовал термин «синкрезис» (от др.-греч. *synchresis*), подразумевая «…спонтанную и неожиданную связь, возникающую между определенным слуховым и визуальным феноменами, когда они происходят в одно и то же время» [цит. по: 14, p. 26]. К. Коллинз развивает данный тезис, отмечая, что в видеоиграх упомянутый механизм функционирует иначе, поскольку здесь «интерактивный звук является… синкретическим: звуки сливаются не с изображением, а с действием» [Там же, p. 32].

Дополнительные возможности для указанного взаимодействия предоставляет режим *Theater Mode*, который можно запустить на любом уровне *Tetris Effect*, в том числе – *Downtown Jazz*. В отличие от основного режима, здесь отсутствуют стандартные игровые задачи: игрок не управляет падающими фигурами, не очищает линии и не стремится набрать определенное количество очков. При этом обе группы модулей остаются неизменными. В данном отношении *Theater Mode* отличается функциональным сходством с *B.G.M. Mode* в *Otocky*: в обоих случаях взаимодействие с музыкальным материалом отграничено от выполнения игровых задач – очистки линий, набора очков и т. п.

Импровизационный принцип в *Otocky* и *Tetris Effect* реализуется посредством различной организации управления. В первом проекте игрок располагает восемью направлениями для стрельбы; каждому из них соответствует определенная высота звука, тогда как в *Tetris Effect* конкретное звучание связано с тремя типами действий.

Гибридная модель сочетает заранее организованный музыкальный материал с вариативностью его воспроизведения, зависящей от точности действий игрока. Такой принцип реализуется, помимо прочего, в проектах, где ритмическая организация становится частью основной игровой механики. Рассмотрим два подобных образца: ритм-шутер[4] *Metal: Hellsinger* и ритм-слэшер[5] *Hi-Fi Rush*.

В *Metal: Hellsinger* (2022) гибридная модель реализуется путем внедрения ритмической точности в систему эффективности действий. Выстрелы, перезарядка оружия, рывки и многие другие действия могут совершаться с учетом ритмической пульсации музыкального сопровождения. В отличие от композиционной модели, здесь ритмическая точность прежде всего влияет на эффективность действий: совпадение с пульсацией увеличивает наносимый оружием урон, ускоряет перезарядку и повышает варьируемый «показатель ярости» (*Fury*), в результате чего возрастает и множитель «ущерба» – до x16. Достижение максимального значения подчеркивается существенным обновлением исходного звукового ряда: к инструментальному сопровождению присоединяется вокальная партия (с текстом), записанная отдельным параллельным модулем. Благодаря этому в *Metal: Hellsinger* ритмическая точность становится не только условием эффективности, но и способом изменения музыкального материала.

Другим примером гибридной модели является *Hi-Fi rush* (2023) – ритм-слэшер, в котором музыкальная пульсация организует как боевую систему, так и аудиовизуальную среду игры. Выполнение действий в соответствии с музыкальным ритмом подчеркивается звуковым откликом, а именно стингером, представляющим собой одобрительное восклицание публики «хэй».

В игре также присутствует множитель, влияющий на эффективность действий: от низшего ранга D до высшего S. При достижении

последнего наносимый урон повышается до максимальных значений, а воображаемая публика начинает скандировать имя главного героя. Таким образом, в *Hi-Fi Rush* ритмическая точность обретает непосредственное звуковое и событийное выражение, соотнося музыкальный ряд с результатами действий играющего.

Рассмотренные примеры показывают, что в ритмо-музыкальных видеоиграх используются различные модели сопряженности игрока с музыкальным материалом. В композиционной модели последовательность музыкально значимых действий в существенной мере задана условиями игры: здесь надлежит воспроизвести некую структуру, предусмотренную системой. К этой модели относятся такие игры, как *PaRappa the Rapper, Guitar Hero, Maestro*. В импровизационной модели соответствующая последовательность событий в большей степени формируется выбором игрока, однако используемые звуковые элементы тоже могут быть заранее подготовлены разработчиками. Так реализуется взаимодействие с музыкальным материалом в *Otocky* и *Tetris Effect*. Наконец, гибридная модель сочетает заранее организованный музыкальный материал с вариативностью его реализации, зависящей от результатов действий игрока.

Как видим, хотя влияние играющего на музыку видеоигры ограничено, порой именно он выступает участником исполнения музыкального произведения. Некоторые примеры ритмомузыкальных проектов представляют собой интерактивные системы, которые позволяют игроку погрузиться в процесс творчества.

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] VR (от англ. *virtual reality* – виртуальная реальность) – технология, предоставляющая пользователю возможность интегрироваться в искусственную среду, создаваемую техническими средствами, и взаимодействовать с ней. В отличие от традиционных экранов, VR-устройства (шлемы, очки) создают эффект присутствия, благодаря которому изображение и звук меняются в зависимости от положения и действий пользователя.

[2] Уровень (англ. *level*) – структурная единица видеоигры, отдельный этап последней, характеризуемый собственными задачами, оформлением и сложностью.

[3] B.G.M. – устоявшееся в современной массовой культуре сокращение словосочетания *background music* (музыкальное сопровождение).

[4] Шутер (от англ. *shooter* – стрелок) – жанр видеоигр, в котором преобладает стрельба.
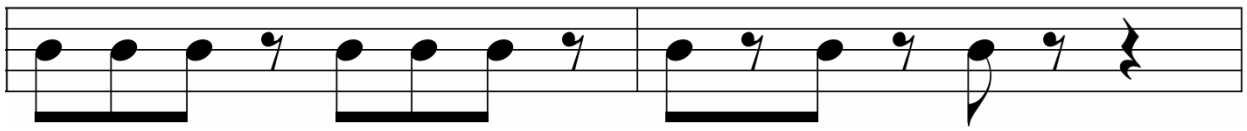
[5] Слэшер (от англ. *slash* – рубить) – аналогичный жанр, где воспроизводятся характерные черты сражения в ближнем бою с использованием оружия.

ПРИЛОЖЕНИЕ
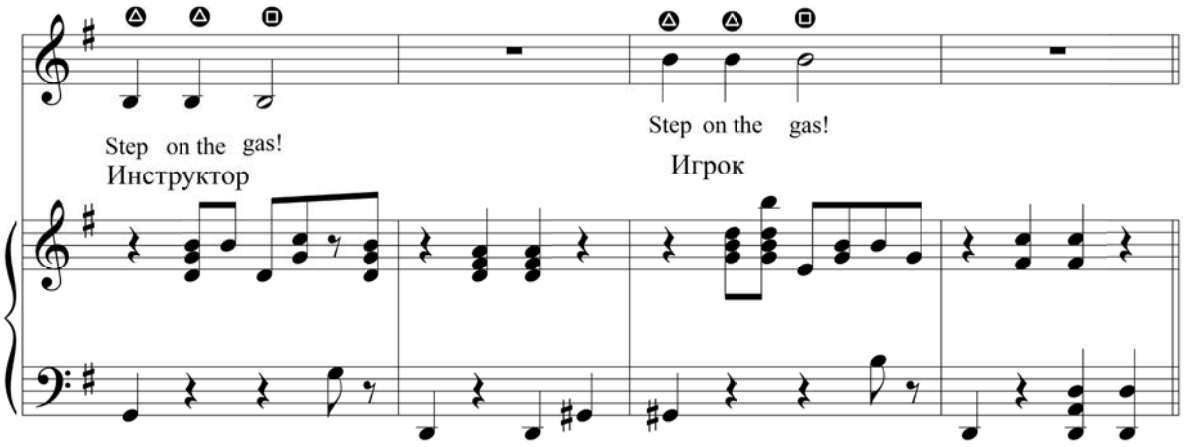
Пример 1
PaRappa the Rapper
Визуальная нотация в видеоигре
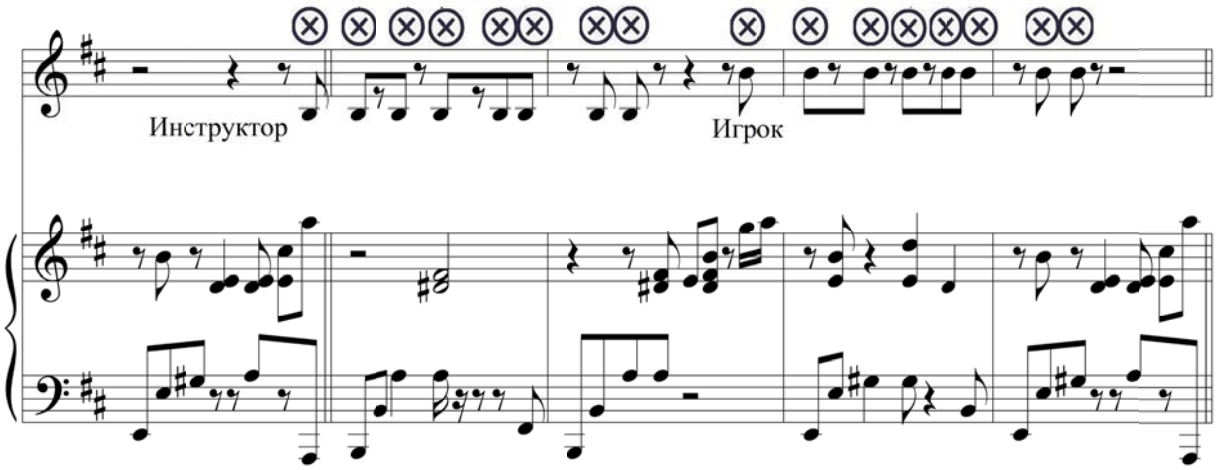


Ритм, который необходимо исполнить игроку
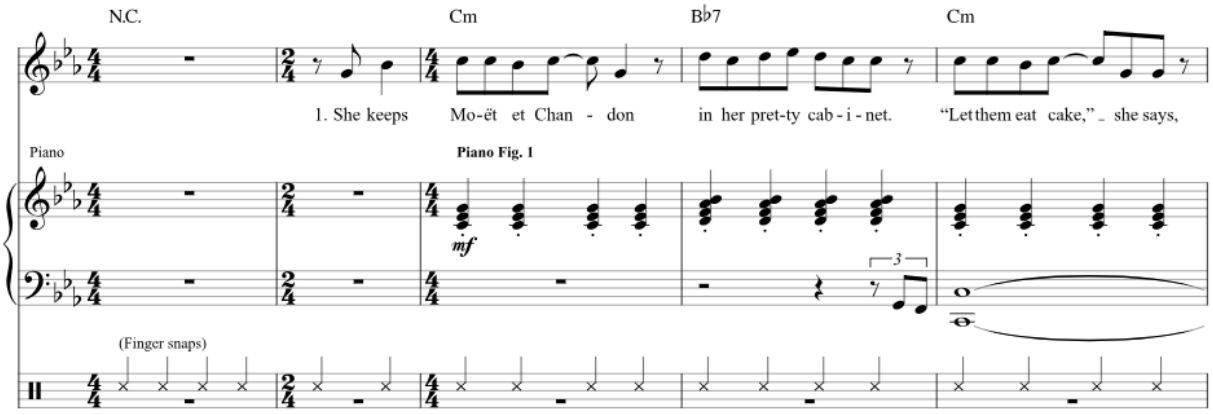


Пример 2
М. Мацура, Ё. Судзуки. *PaRappa the Rapper*
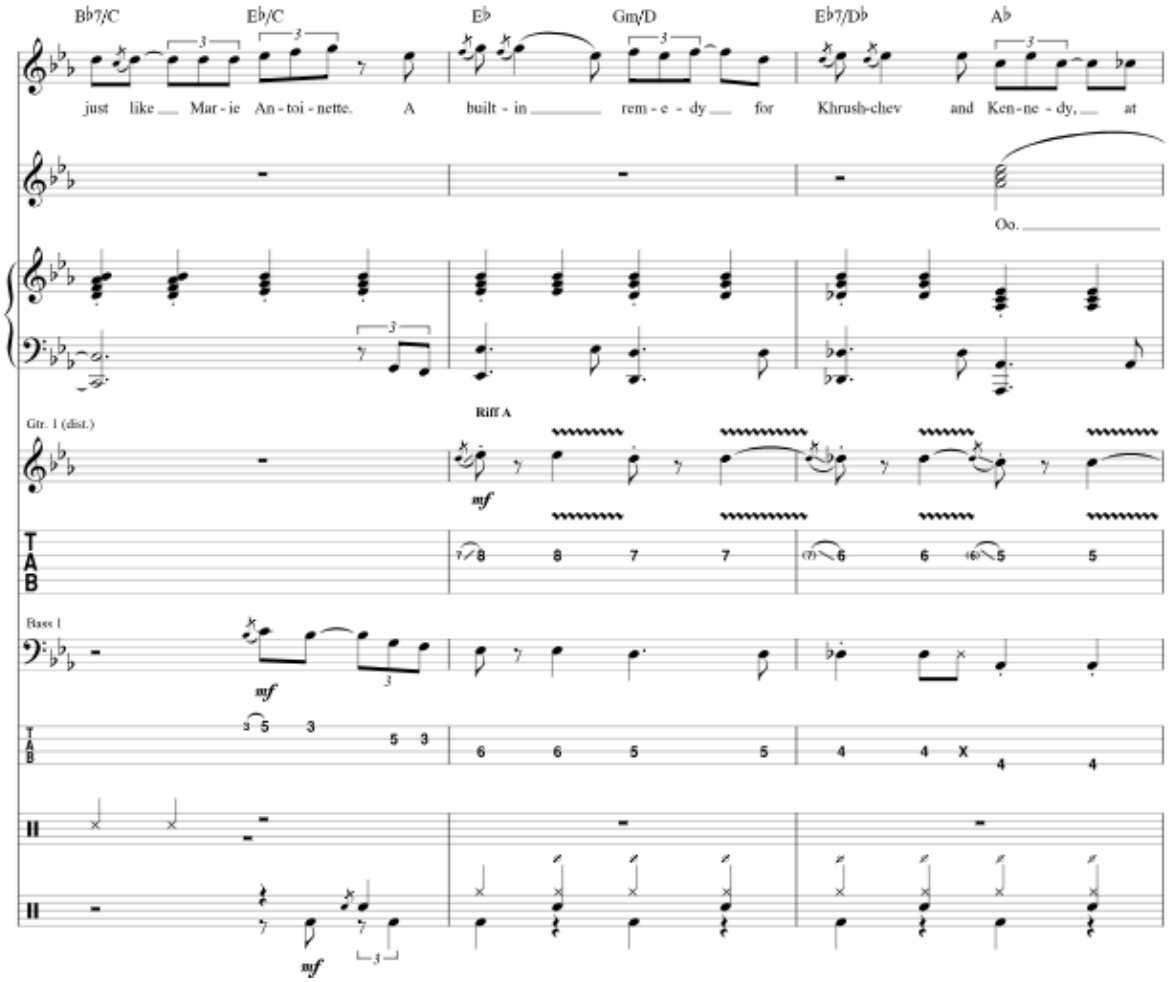


Пример 3
М. Мацура, Ё. Судзуки. *PaRappa the Rapper*
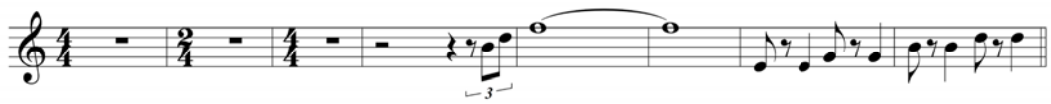


Пример 4
Ф. Меркьюри. *Killer Queen*
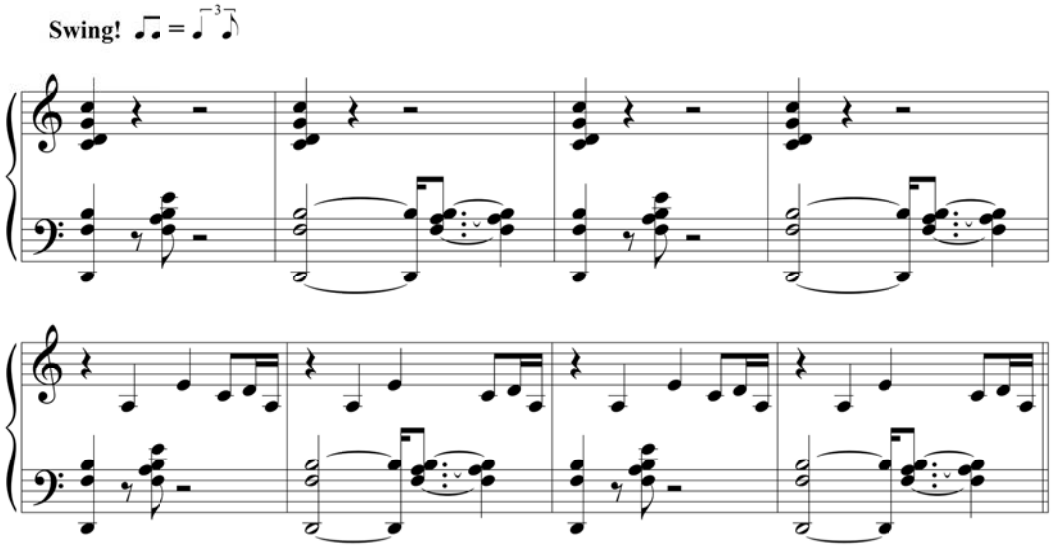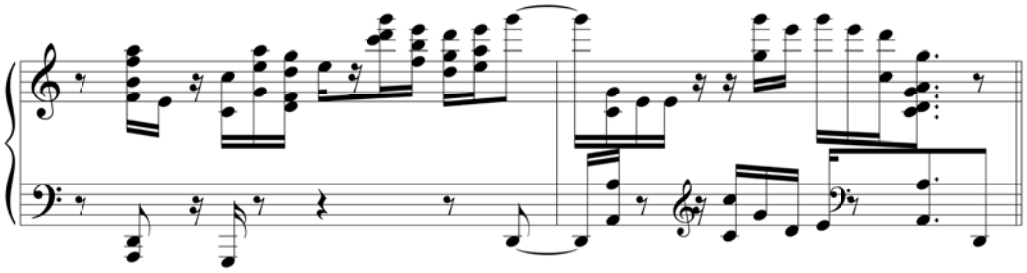




Guitar Hero. Партия игрока
Уровень *Killer Queen* (тт. 1–8)
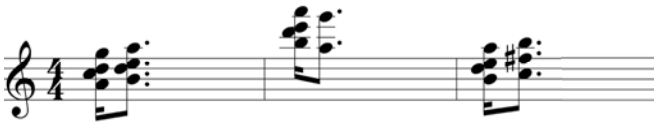


Пример 5
Н. Муто. *Downtown Jazz*
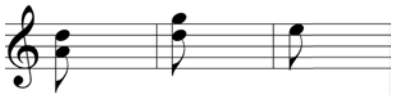


Пример 6
Н. Муто. *Downtown Jazz*
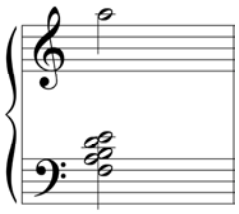


Пример 7
Н. Муто. *Downtown Jazz*
Модули вращения



Модули горизонтального перемещения



Модуль приземления фигуры



ЛИТЕРАТУРА

1. Music in Video Games: Studying Play / ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. 232 p.
2. *Medina-Gray E.* Meaningful Modular Combinations: Simultaneous Harp and Environmental Music in *Two Legend of Zelda* Games // Music in Video Games: Studying Play / ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. Pp. 104–121.
3. *Moseley R., Saiki A. Nintendo*'s Art of Musical Play // Music in Video Games: Studying Play / ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. Pp. 51–76.
4. *Nguyen C. T.* Creativity and Improvisation in Games // The Routledge Handbook of Creativity and Improvisation in the Arts / ed. by A. Bertinetto, M. Ruta. New York: Routledge, 2022. Pp. 685–698.
5. *Oliva C. Otocky:* Adventures in Improvisational Musicking // Journal of Replaying Japan (Kyoto, Ritsumeikan University). 2023. Vol. 5. Pp. 135–146.
6. *Деникин А. А.* Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2. С. 90–96. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mogut-li-videoigry-byt-iskusstvom (дата обращения: 24.09.2026).
7. *Gao Y., Liu C., Khalid M. N. A., Iida H.* The Entertainment Appeal of Rhythm Games // The 5th International Multi-Conference on Artificial Intelligence Technology (MCAIT 2021). Banji: Center for Artificial Intelligence Technology, 2021. Pp. 218–221.
8. *Попов Д. А.* Адаптивная музыка в видеоиграх // Музыкальная академия. 2022. № 3. С. 124–137.
9. *Pias C.* The Game Player's Duty: The User as the Gestalt of the Ports // Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications / ed. by E. Huhtamo and J. Parikka. Berkeley: University of California Press, 2011. Pp. 164–183.
10. *Ницше Ф.* Сочинения: в 2 т. / сост. и ред. К. А. Свасьяна. М.: Мысль, 1990. Т. 1. 829 с.
11. *Steinberg S.* Music Games Rock: Rhythm Gaming's Greatest Hits of All Time. Lilburn: Power Play Publishing, 2011. 57 p. URL: https://www.scribd.com/doc/199866147/Scott-Steinberg-Music-Games-Rock (дата обращения: 05.09.2026).

12. *Zdanowicz G., Bambrick S.* The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course. New York: Routledge, 2020. 416 p.
13. *Сапонов М. А.* Искусство импровизации: Импровизационные виды творчества в западноевропейской музыке средних веков и Возрождения. М.: Музыка, 1982. 78 с.
14. *Collins K.* Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press, 2013. 185 p.

REFERENCES

1. Music in Video Games: Studying Play. Ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. 232 p.
2. *Medina-Gray E.* Meaningful Modular Combinations: Simultaneous Harp and Environmental Music in Two *Legend of Zelda* Games. In: Music in Video Games: Studying Play. Ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. Pp. 104–121.
3. *Moseley R., Saiki A. Nintendo*'s Art of Musical Play. In: Music in Video Games: Studying Play. Ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. New York: Routledge, 2014. Pp. 51–76.
4. *Nguyen C. T.* Creativity and Improvisation in Games. In: The Routledge Handbook of Creativity and Improvisation in the Arts. Ed. by A. Bertinetto, M. Ruta. New York: Routledge, 2022. Pp. 685–698.
5. *Oliva C. Otocky:* Adventures in Improvisational Musicking. In: Journal of Replaying Japan (Kyoto, Ritsumeikan University). 2023. Vol. 5. Pp. 135–146.
6. *Denikin A.* Mogut li videoigry byt' iskusstvom? [Video Games: May they to be an Art?]. In: Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kul'tury [International Journal of Cultural Research]. 2013. No. 2. Pp. 90–96. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mogut-li-videoigry-byt-iskusstvom (date of application: 24.09.2026).
7. *Gao Y., Liu C., Khalid M. N. A., Iida H.* The Entertainment Appeal of Rhythm Games. In: The 5th International Multi-Conference on Artificial Intelligence Technology (MCAIT 2021). Banji: Center for Artificial Intelligence Technology, 2021. Pp. 218–221.
8. *Popov D.* Adaptivnaya muzyka v videoigrakh [Adaptive Music in Video Games]. In: Muzykal'naya akademiya [Music Academy]. 2022. No. 3. Pp. 124–137.
9. *Pias C.* The Game Player's Duty: The User as the Gestalt of the Ports. In: Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications. Ed. by E. Huhtamo and J. Parikka. Berkeley: University of California Press, 2011. Pp. 164–183.
10. *Nitsshe F.* Sochineniya [Works]: in 2 vols. Comp. and ed. by K. Svasyan. Moscow: Mysl', 1990. 829 p.
11. *Steinberg S.* Music Games Rock: Rhythm Gaming's Greatest Hits of All Time. Lilburn: Power Play Publishing, 2011. 57 p. URL: https://www.scribd.com/doc/199866147/Scott-Steinberg-Music-Games-Rock (date of application: 05.09.2026).
12. *Zdanowicz G., Bambrick S.* The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course. New York: Routledge, 2020. 416 p.
13. *Saponov M.* Iskusstvo improvizatsii: Improvizatsionnye vidy tvorchestva v zapadnoevropeyskoy muzyke srednikh vekov i Vozrozhdeniya [The Art of Improvisation: Improvisational Types of Creative Activity in Western European Music of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow: Muzyka, 1982. 78 p.
14. *Collins K.* Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press, 2013. 185 p.

Чувилкин Всеволод Станиславович
кандидат искусствоведения, доцент кафедры теории музыки и композиции
Ростовская государственная консерватория им. С. В. Рахманинова
Россия, 344002, Ростов-на-Дону
chuvilkin_vsevolod@mail.ru
ORCID: 0000-0002-2256-2288

Vsevolod S. Chuvilkin
Ph. D. (Art), Associate Professor at the Music Theory and Composition Department
S. Rachmaninov Rostov State Conservatory
Russia, 344002, Rostov-on-Don
chuvilkin_vsevolod@mail.ru
ORCID: 0000-0002-2256-2288