**МУЗИЧНІ ІНСТРУМЕНТИ В СВІТІ СЕРІЇ ВІДЕОІГОР «THE ELDER SCROLLS»**

В статті досліджується репрезентація та відтворення музичних інструментів у світі серії відеоігор *The Elder Scrolls.* Подається короткий опис та дослідження реальних музичних інструментів, які були перенесені в ігри або стали прототипами музичних інструментів, наявних в іграх.

*Ключові слова:* музичні інструменти, традиційні інструменти, відеогра, музична культура.

«The Elder Scrolls» – серія відеоігор в жанрі рольового бойовика розроблена (в основному) американською студією розробки відеоігор «[Bethesda Game Studios](https://en.wikipedia.org/wiki/Bethesda_Game_Studios)» та виданих видавцем відеоігор «[Bethesda Softworks](https://en.wikipedia.org/wiki/Bethesda_Softworks)». Світ гри – відкритий, тобто гравець не обмежений у виборі локацій, куди він хоче прямувати та які хоче досліджувати. Мапа – одна, монолітна, велика за розміром. Серія складається з п’яти однокористувацьких основних ігор: «The Elder Scrolls: Arena» (1994 р.), «The Elder Scrolls II: Daggerfall» (1996 р.), «The Elder Scrolls III: Morrowind» (2002 р.), «The Elder Scrolls IV: Oblivion» (2006 р.), «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011 р.), серії доповнень та розширень до цих ігор, а також масштабної багатокористувацької рольової онлайн гри «The Elder Scrolls Online» (2014 р., [ZeniMax Online Studios](https://en.wikipedia.org/wiki/ZeniMax_Online_Studios)).

Події ігор відбуваються на вигаданому континенті під назвою Тамріель. Світ гри включає в себе багато різних елементів: він поєднує в собі явища та речі, які існували в реальному світі в часи пізньої античності та раннього середньовіччя, та виразно фентезійні елементи, включно з обмеженими технологіями, поширеним використанням магії, існуванням різноманітних міфічних та казкових істот. Крім того, світ гри також населений різними расами, притаманними жанру фентезі: поряд з людьми і різних провінціях континенту живуть ельфи, орки, антропоморфні ящери та котячі. Центральний сюжет зазвичай має в основі історію про обраного, роль якого бере на себе гравець, який має подолати якусь велику загрозу. Крім центрального сюжету, в іграх наявні безліч менших, побічних сюжетних арок, наприклад, пов’язаних з різними організаціями та фракціями. Та майже за тридцять років існування серії світ гри набув неймовірних масштабів – він має свій глибоко прописаний лор (англ. *lore –* знання та історії, зазвичай традиційні, про предмет, в даному випадку, про світ)*.* Наприклад,створення світу богами, історію розвитку держав, становлення міст та різних організацій тощо. В грі існує навіть своя література (буквально літературні твори різних жанрів, які містяться і книгах в середині гри) та вигадані мови.

З реального світу ігри (особливо останні) запозичили багато різнопланових явищ, починаючи від широких та абстрактних (державний устрій вигаданих держав Тамріелю, серед яких є, наприклад, Скайрім, містами якого правлять ярли, або Імперія, яка сильно нагадує Давній Рим; або ж історія світу чи його література, в яких багато моментів запозичено з міфології реальних народів та культур), так і більш вузьких та конкретних, саме якихось матеріальних об’єктів (стилістика будівель та хат, одяг, обладунки, зброя, предмети побуту тощо). Зокрема, існують в світі гри й музичні інструменти, які ми і розглянемо в нашому дослідженні. Мета – з’ясувати, як саме розробники підійшли до відображення музичних інструментів. Дослідити, чи реальні інструменти стали лише прототипом ігрових (тобто чи створювали дизайнери музичні інструменти, використовуючи реальні лише як художній референс й створювали свої, спираючись вже на власну на фантазію), чи інструменти, які існують в реальному світі, намагалися відтворити точніше, вносили лише косметичні зміни.

В грі представлено духові, ударні та струнні музичні інструменти. Духові інструменти, які можна віднайти в грі, це бойові роги (в грі об’єднані загальною назвою «бойовий ріг», проте крім звичайних типових бойових рогів в грі також наявні інструменти, схожу на лур (музичний інструмент бронзової доби, поширений в Скандинавії), та шофар (давній єврейський інструмент з рогу тварини, зазвичай барана), флейти (включно з панфлейтою) та дудки, свистки, корну (давньоримський бронзовий інструмент у формі довгої закрученої труби), пунґі (індійська дудка з декількома трубками для заклинання змій). Перелічені інструменти в грі виготовлені з відповідних для них матеріалів – дерева, рогів тварин (часом оздоблених металом), або бронзи. За формою інструменти максимально наближені до реальних (саме епох античності, раннього та середнього середньовіччя). Оздоблення інструментів – різьблення у дерев’яних, металеві частинки (також з візерунками) у дерев’яних та тих, які зроблені з рогів. За стилістикою флейти та дудки не можна віднести до якоїсь певної культури з реального світу, вони виглядають як збірний образ зазначених інструментів. Проте є й інструменти, за зовнішнім виглядом яких можна побачити, якою саме культурою надихалися художники – наприклад, характерні скандинавські закручені лінії на металевій оздобі бойового рогу, який нагадує ріг бика. Або ж форма давньоримського корну та індійського пунґі, які були характерними лише для цих інструментів та значно вирізняють їх серед усіх інших. Але також є й інструменти, створені з частин міфічних істот (наприклад, з рогу дракона), зовнішній вигляд яких створений вже за допомогою уяви художників.

Ударні музичні інструменти в грі представлені різноманітними барабанами, гонгами, дзвонами та дзвониками, також менш відомими інструментами на кшталт сарона (індонезійській музичний інструмент, сім бронзових невеликих прямокутних планок, розміщених на продовговатій дерев’яній основі, а також дерев’яні молоточки). За зовнішнім виглядом назвати точні прототипи барабанів, які представлені в грі, важко, вони скоріше є збірним образом ряду реально існуючих типів цього інструменту: деякі з них за формою нагадують мриданґу (індійський барабан, основа якого зроблена з глини) та дімай (традиційний непальський барабан), барабани кандомбе (Уругвай), інші за своєю формою та розміром схожі на чжану (*zhangu*, китайські військові барабани) або тайко (традиційні японські барабани). В іграх можна віднайти також примітивні барабани, які не можливо віднести до якогось реального конкретного інструменту. Крім барабанів, в грі можна віднайти і тар (середній схід та північна Африка, характерна будова – ширина верхньої шкіряної поверхні барабана значно більше, ніж глибина його основи). Проте є в грі також одне виключення, барабан, реальний прототип якого можна точно назвати – аканський барабан (*Akan Drum*), виготовлений приблизно у XVIII столітті в західній Африці і пізніше віднайдений в колонії Вірджинія в Північній Америці; один з найстаріших африкансько-американських об’єктів старовини в Британському музеї та можливо один з найстарших, які взагалі збереглися в світі. Розробники перенесли його вигляд в гру доволі точно – барабан має дуже впізнавану форму та різьблення по всій своїй дерев’яній основі. Загалом барабани в грі відповідають інструментам реального світу – виготовлені з дерева, обтягнуті шкірою, та характерно переплетені мотузками. Гонги в грі одні з найбільш оздоблених та естетичних інструментів – різьблені дерев’яні рами, оздоблені складними орнаментами та візерунками металеві диски. Є також гонг зі складною металевою рамою у формі змій. Зображення гонгів в грі доволі точно відповідає реальним інструментам. В грі представлені великі та маленькі дзвони, а також дзвіночки, які підвішувалися в приміщенні (зроблені з продовгуватих пустих кісток, бамбуку або металевих паличок). Дзвони в грі в основному зроблені з металу, проте представлений і великий кам’яний, окремо оздоблений та прикрашений різьбленням та орнаментами (кам’яні дзвони – одні з найдавніших, характерні для китайської культури).

Струнні інструменти представлені в грі: лютня, ліра, арфа, танбур (південна та центральна Азія), канун (близький та середній Схід), есрадж (Індія, єдиний серед перелічених інструментів, який є не щипковим, а смичковим). У відеоіграх саме лютні зустрічаються чи не найчастіше, саме вони стали одним з найбільш впізнаваних інструментів. Розробники уважно підійшли до відтворення усіх з зазначених інструментів – починаючи від точного відтворення форми та відображення потрібної кількості струн для кожного з інструментів. Дерев’яні, мають металеві частини, можуть бути оздоблені орнаментами або зроблені з різних порід дерева (що розробники відображають за допомогою кольору).

Отже, в серії ігор «The Elder Scrolls» представлений цілий ряд музичних інструментів, що існували та існують в реальному світі. Розробники використовували справжні інструменти як художній референс, та намагалися доволі точно відтворити реальні інструменти у віртуальному світі гри.

UDC 795.02/.08:316.7](045)

Khailo Alona

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1216-7399

Senior Research Officer

Retrospective bibliography department

The Book Chamber of Ukraine named after Ivan Fedoriv

Kyiv, Ukraine

e-mail: [iwerwolfai@gmail.com](mailto:iwerwolfai@gmail.com)

**MUSICAL INSTRUMENTS IN THE WORLD OF «THE ELDER SCROLLS» VIDEO GAME SERIES**

The author explores the representation and reproduction of musical instruments in the world of «The Elder Scrolls» video game series. Provides a brief description and research of real-life musical instruments that have been ported to games or have become prototypes for musical instruments presented in games.

*Keywords:* musical instruments, traditional instruments, video game, musical culture.