

ПРОБЛЕМНЕ ПОЛЕ СУЧАСНОГО МУЗИКОЗНАВСТВА: ВІД ФЕНОМЕНОЛОГІЇ ДО КОМПАРАТИВІСТИКИ

УДК 78.01+78.07

DOI: <https://doi.org/10.31318/2522-4190.2019.124.165401>

СЮТА Б. О.

<https://orcid.org/0000-0002-4986-3451>
Національна музична академія України
ім. П. І. Чайковського (Київ, Україна)
syuta@ukr.net

ФЕНОМЕН ГРИ В СУЧАСНІЙ МУЗИЧНІЙ ТВОРЧОСТІ

Йдеться про феномен гри як форми діяльності, розглядаються типи ігор й ігрових стратегій. Описані й проаналізовані особливості різних видів ігор, подано їх класифікацію. Подані і осмислені способи використання ігрових форм діяльності, стратегій, принципу змагальності та різних типів ігор в музиці. Наведено ряд прикладів написання композиторами творів за ігровими моделями. Особлива увага приділена аналізу перших спроб наслідування в музиці комп'ютерних ігор, ігрової організації часу і простору та створення їх музичних аналогів. З'ясовано парадигматику композиційної організації цих творів, можливість її подальшої розбудови у сучасній композиторській творчості.

Ключові слова: гра, ігри, грати, змагальність, правила, стратегія, комп'ютерна гра, рівень складності, учасник, виконавець.

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасному суспільстві все більше уваги приділяється аналізу й осмисленню ігор та ігрових стратегій. При цьому інтерес проявляється не тільки з боку науковців-психологів чи філософів (як це було у 1930-ті – 1950-ті роки), але й представниками ширшого наукового загалу і, що дуже важливо, пересічними громадянами. Після створення 1958 року Віллі Хігінботемом «Тенісу для двох» і групою студентів з Массачусетського технологічного інституту на чолі зі Стівом Расселом першої інтерактивної комп'ютерної гри «Космічна війна» (1961) розпочалася фактично сучасна ера комп'ютерних ігор, яка триває донині. Ці тенденції заторкнули також музичне мистецтво, зокрема, музичну творчість. Тому варто детально досліджувати ці процеси – і не лише з погляду «музика в іграх», але й із зворотного боку: роль ігор та ігрових стратегій у музичній творчості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання порушеної проблеми. У монографії «Ігри і люди» відомий французький соціолог і літератор Роже Каюа, характеризуючи гру, висловився досить жорстко: «Насправді гра нічого не продукує: ні матеріального добра, ні духовних витворів. Вона по суті своїй безплідна» [5, 33]. Ця характеристика, наче дамoclів меч, невмолимим присудом висить і над іграми, що належать до велетенської галузі людської культури – музики, яка є фактично вкоріненою в стихію гри. Гри звуків, тембрів, образів, емоційних станів... Не випадково усі музичні твори, призначені для виконання на музичних інструментах, у більшості

мов європейських народів «грають» (на це звернув увагу вже Й. Хейзінга [7, 179]). Деякі дослідники вказують навіть на ігрові чинники формування семантики знаків музичномовних кодів [3]. То чи справді гра в музиці така безплідна і нічого не продукує? Питання досі залишається відкритим.

Той самий Й. Хейзінга наприкінці свого ґрунтовного дослідження про людей і їхні ігри однозначно стверджує, що «в основі будь-якої музичної діяльності лежить гра» [7, 184], хоч осмислення феномена гри в сучасній музичній практиці (як і в музичній практиці взагалі) є, на наш погляд, неповним і певною мірою однобоким. Тому цей зовсім не апологетичний текст присвячений викладу кількох міркувань про музичне переломлення такої комплексної діяльності людини, як гра – адже музика асоціюється в нашій свідомості саме з грою. Згадаймо, наприклад, кілька зразків традиційного українського назовництва: пісень співають, танок танцюють, а музику грають. Того, хто знається на музичних інструментах, просять: «Зіграй щось», чи «Зіграй нам веселої», а чи «Зіграй до танцю»... Сидячи в компанії, часто можна почути: «А зараз той-то нам пограє на гітарі (фортепіано, баяні тощо – Б. С.)». Пісень співають усі. Співають їх найчастіше собі (адресовані «комусь» пісні є майже виключно частиною древніх обрядових дійств і мають характер магії). Танцюють також усі. Грають виключно професіонали («музики»). Такий музика може поєднувати своє уміння грати із будь-якою іншою професією, але повинен бути визнаним за професіонала в музиці. Визнання і відповідний статус музиканта приходять виключно від споживачів його музичного продукту – слухачів. Тобто, грають не тільки «собі» і «для себе», але й, передусім, для когось, хто цю гру належним чином поцінує. Гру не визнаного за професіонала музики-аматора найчастіше ігнорують, не дивлячись на її художні переваги: вважається, що такий дорослий чоловік просто впадає в дитинство і гає час...

Мета статті – розкрити особливості та описати закономірності свідомої організації творчого процесу компонування (і відтворення) музичних творів за ігровими стандартами, зокрема стандартами і принципами комп'ютерних ігор. Цей аспект осмислення музичної творчості досі перебував практично поза увагою музикознавців.

Виклад основного матеріалу дослідження. У музиці, з одного боку, гра базується на типі інстинктів наслідування й потягу до запаморочливих розладнань сприйняття і свідомості, що пов'язані з рядом екстатичних ритуалів первісних «хаотичних» суспільств, які забезпечують постійне повернення тих самих персонажів, станів, переживань. Тобто вона віддзеркалює архаїчні уявлення давніх культурних співтовариств. Але, з другого боку, має ряд усталених і постійно вдосконалюваних правил і базується на узгоджених суспільством закономірностях, які, в міру безперервного еволюційного розвитку суспільства, стають щораз складнішими й вибагливішими. Інакше кажучи, у музиці органічно поєднуються, навіть зливаються різні типи ігор. Музика також успішно використовує провідний для сучасних еволюціонуючих суспільств (таким, услід за Й. Хейзінгою /1938/ та Р. Каюа /1943/, визнає його більшість сучасних соціологів і культурологів) ігровий принцип змагальності.

Таким чином актуалізуються питання про те, що вважати грою і для чого вона слугує? Загальновідомі витримки із визначень феномена гри сягають ще часів Платона. Гра – це діяльність з метою розваги та іноді навчання, що викликає задоволення від її здійснення. Також – це стиль чи виконавська манера музиканта, актора, спортсмена. Вона не ставить перед учасниками корисної практичної мети (як робота), але часто дотична до створення художніх цінностей (як мистецтво).

Іноді основою гри є процес чи стратегія подолання труднощів, які гра сама собі вибирає, виділяючи їх з контексту і роблячи віртуальними (а скільки труднощів слід подолати майбутньому виконавцеві, щоденно вправляючи, щоб стати визнаним віртуозом своєї справи!). В основі гри часто лежать цілком визначені закономірності протікання, з яких виводяться її правила (хоч ці правила не обов'язково повинні бути ясно сформульованими). Відхилення гравця від правил у іграх із чітко встановленими правилами зазвичай розглядається іншими гравцями як шахрайство й оцінюється негативно.

Учасниками гри можуть бути одна або кілька осіб. У іграх з елементами змагання гравці можуть утворювати команди – колективи, які намагаються досягти спільної мети. Як правило, гра виконує корисні функції розвитку і тренування когнітивних і моторних здатностей людини, інших корисних умінь, навчання і спілкування. Згідно положень Роже Каюа [5], гра як діяльність повинна мати певні характеристики. Це розважальність (добровільне об'єднання учасників саме з метою гри), відокремленість (гра обмежена певним місцем і часом), непевність (перебіг гри відкритий, а кінець гри наперед невизначений), непродуктивність (гра не приносить корисних результатів), наявність правил (перебіг гри визначають правила) і фіктивність (під час гри учасники переносяться у фіктивну реальність). Вона також повинна характеризуватися змагальністю, випадковістю, сп'янінням (в переносному смислі – Б.С.) чи задоволенням, маскуваням чи мімікрією під щось. Гра, як правило, має риси двоплановості. З одного боку, учасник виконує реальну діяльність, яка вимагає від нього вирішення ряду конкретних і часом нестандартних задач; з іншого боку, вона завжди носить умовний характер, що дозволяє відвернутися від реальної ситуації.

Слід, однак, пам'ятати, що «люди грають лише, якщо цього хочуть, лише тоді, коли хочуть, лише стільки, скільки хочуть» [5, 47] і до самого кінця залишається непевним, чим і як ця гра закінчиться. А психологи у визначенні гри як діяльності однозначно вирізняють її «ґрунтування на суб'єктивному задоволенні від самого процесу» [1, 18].

Крім того, існує науковий погляд на ігри як на один зі способів структурування часу. Із цього погляду структурування часу може здійснюватися людьми як поодинокі («самотня людина»), так і колективно («члени громадського об'єднання»). У другому випадку, коли осіб двоє чи більше, виділяється кілька варіантів структурування часу: «.. (1) Ритуали (2) Розваги (3) Ігри (4) Близькість і (5) Активність» [2, 36].

У музиці гра належить до рекреаційних видів діяльності (їх легко навчитися і вони приносять задоволення – найчастіше естетичне, але не тільки), має розважальний, непевний і непродуктивний характер. Вона відбувається за певними правилами, має наліт фіктивності (звуковий світ музики є як реальним, так і штучно створеним чи змодельованим). Характерною особливістю музичної гри є отримання її учасниками (і тими, що грають, і тими, що спостерігають за перебігом гри, тобто слухають музику) задоволення уже в самому процесі гри і від процесу її реалізації. Тобто гра в музиці в цілому відповідає усім вимогам, що висуваються до ігор узагалі, особливо ж у міжособистісному контексті. Цікавим є факт, що до кінця XVIII століття (а в деяких країнах і до другої половини XIX століття) професія музиканта в європейському соціумі, як правило, асоціювалася з виконавством, тобто з грою: композитори, навіть дуже шановні, мали бути в першу чергу ремісниками, покликаними забезпечувати виконавців-віртуозів відповідним музичним матеріалом (чи самим виконувати цю функцію). Феномен

створення музики завжди пов'язувався з її безпосередньою виконавською актуалізацією. У середині XIX століття ситуація не особливо змінилася: варто згадати хоча б курйоз, що стався із Робертом Шуманом на королівському прийомі з приводу блискучого виступу Клари Шуман в Копенгагені. Тоді король, вітаючи піаністку, запитав композитора, чи він також має якийсь стосунок до музики. Людей і далі приваблювала в першу чергу гра, особливо ж блискуча й віртуозна гра. Вона приносила задоволення і слухачам, і виконавцям, мала розважальний і непродуктивний характер. Про вагомість фактора змагальності в практиці музикування свідчать загальновідомі факти з біографій визнаних віртуозів-інструменталістів Г. Ф. Генделя, Д. Скарлатті, Й. С. Баха, В. А. Моцарта, Н. Паганіні... Також – розквіт улюблених до сьогодні жанрів сольного інструментального концерту (перед цим – хорového) і *concerto grosso*. Таким чином, маємо фактично об'ємну картину процесу реалізації повноцінної гри.

У другій половині минулого століття вчені, зацікавившись магічним впливом музичної гри на живих істот, почали ґрунтовно займатися цією проблемою. Зацікавлення новими науковими парадигмами не уникали також музиканти. Вже у 1980-х роках в термінологічному апараті теоретичного музикознавства з'явилася нова категорія – ігрова драматургія, – яка мала науково віддзеркалити в музикології практичні реалії дотичних до неї парадигм психології, фізіології, медицини й соціології.

Нині тези про резонансну частоту білка, безпосередній вплив вібрацій на субстанцію клітин живих організмів й існування порогів вібраційної чутливості стали загальним місцем наукових теорій у фізиці, біології, медицині [див., наприклад: 4; 8], а індустрія масової музичної культури вже давно їх практично застосовує у промислових масштабах, отримуючи від цього велетенські зиски (щоб переконатися в актуальності цих тверджень, варто ненадовго зазирнути на одну з молодіжних дискотек або ж до інших молодіжних розважальних закладів і хоча б побіжно зіставити звуковий супровід і способи поведінки учасників дійства).

Починаючи із середини XX століття, творці музичних ігор (*sic*: не музики до ігор, а власне музичних ігор!) намагаються збагатити їх за рахунок використання особливостей, які не вважаються типовими для музично-творчої діяльності і музичної комунікації. Йдеться передусім про риси фабульних, азартних (що ґрунтуються на випадковості) та карткових (комбінаційних та колекціонерських) ігор. Точніше – про твори, збудовані за такими моделями. Тут можна пригадати також масове захоплення композиторів використанням для komponування комбінацій викинутих *alea* й укладання цілих посібників на цю тему у другій половині XVIII століття, практику свободи вибору й komponування каденцій для інструментальних концертів самими виконавцями або численні довільно укладені сюїти, кводлібети, попури, фантазії і т. ін. на основі музики відомих творів у музичному побуті, передусім XIX століття. Не слід забувати й досвід певних напрямків алеаторики у музиці XX століття. Інакше кажучи, композитори активно залучають до процесу творчості моделювання ігрових ситуацій, фабул та способів діяльності, запозичених з ігор. Власне один із аспектів komponування, що передбачає сприймання твору із обов'язковим залученням ігрового принципу розв'язування головоломок, досліджує росіянка М. Переверзева [6]. Але в її працях аналізуються швидше твори, що передбачають діяльність слухача, змушеного віднаходити і розшифровувати використаний автором при komponуванні твору алгоритм, аніж власне ігри.

Ще кардинальніше змінилася ситуація з появою в середині 1970-х років персонального комп'ютера. За кілька років після появи персоналок з відкритою архітектурою та еплівських програм-оболонок з красивими і зручними іконками й вікнами на моніторах усі пакети програмного забезпечення до цих машин включали в себе як мінімум одну-дві стандартні комп'ютерні імітації карткових ігор. При цьому розроблялися також ігрові комп'ютерні програми-симуляції та програми-стратегії як для автономного, так і для мережевого використання. Те саме трапилося невдовзі й із системою щільникового зв'язку, термінали якого нині немислимі без інсталюваних електронних ігрових програм. Не залишилася осторонь прогресу цифрової техніки музична творчість.

Індустрія комп'ютерних програм для запису й озвучення нотних текстів, компонування електроакустичної (до 1990-х рр. частіше вживався термін «електронна») музики, комп'ютерних аранжувань, обробки і трансформацій музичних файлів для персональних комп'ютерів набула гігантських масштабів. Але й ігри самі по собі починають привертати щораз більшу увагу композиторів як один із вибагливих позамузичних чинників організації музичних творів. Дихотомія «гра – музичний твір» має нині чимало варіантів реалізації: відтворення настрою і вибагливості (балет «Гра в карти» І. Стравінського), характеру й стихії («Номо ludens» № 1–5 В. Рунчака) чи сюжетних перипетій (цикл творів К. Цепколенко «Гра в карти» № 1–3: «Флеш-рояль», «Вечірній пасьянс», «Нічний преферанс») ігор музичними засобами.

Епоха цифрових технологій запропонувала музиці ще один варіант музичної гри-імітації (мімікрії за термінологією Р. Каюа). Він успішно витримав випробування часом і заслуговує на окрему увагу. Йдеться про великий цикл камерних творів одного з найвидатніших сучасних скандинавських композиторів шведа Фредріка Гьогберга, створений впродовж десятиріччя 1992–2002 років. Головним персонажем, що поєднує всі частини цього об'ємного циклу в одне ціле, є тромбон (чи кілька тромбонів) у ролі соліста. А сам цикл збудовано за аналогією до комп'ютерної гри, що членується за складністю на кілька рівнів – від найпростішого до надзвичайно складного. На сьогодні композитор передбачив вісім таких рівнів:

1. «John & Clint. На Головній вулиці» (вид. 1995) дуель для тромбона і бас-тромбона;
2. «Hair Cut Music. У закладі перукаря-голяра» (level 2; 1992/95) для тромбона, бас-тромбона, ксилофона і перукаря;
3. «Kit – самотній Кристіан» (level 3; 1995) для Кристіана Ліндберга;
4. «Hawk Hardon & Kit Bones» (John & Clint, level 4; 1998) для тромбона і труби;
5. «Балада про Кита Бонеса» (John&Clint, level 5; 1998-99) для двох солюючих тромбонів і квартету тромбонів;
6. «The Return of Kit Bones» (2001) Концерт для тромбона № 1;
7. «Kit Bones Theme» (2001) для тромбона і магнітофонної стрічки;
8. «Play'em High» (2002) – драма в стилі вестерна для секстету тромбонів і нарратора (Fredrik Högborg & Christian Lindberg).

Level 3 досі виконувався тільки одним виконавцем – Кристіаном Ліндбергом, і тому певною мірою є відступом від правил гри; але такі відступи теорією ігор однозначно допускаються.

Кожен наступний рівень за складністю використаних виконавських прийомів і ускладненістю драматургії й авторської концепції твору перевершує

попередній (цикл фактично створено спеціально для видатного тромбоніста, композитора і диригента Кристіана Ліндберга, який у назві останньої п'єси вказаний композитором як співавтор). Виконавці повинні бути не просто майстрами-віртуозами гри на своїх інструментах, але й блискучими акторами. Вплив позамузичних чинників у цьому циклі настільки вагомий, що в художню цілісність кожна п'єса зокрема і цикл загалом організуються виключно завдяки їм. По-перше, твори виконуються тільки за наявності відповідної анотації. По-друге, розгортання матеріалу та загальна драматургія мають сенс для слухача лише у випадку знайомства з реаліями сюжетів із життя Дикого Заходу й хоча б мінімальним знайомством із функціонуванням багаторівневих комп'ютерних ігор. Весь цикл визначається, за словами із авторської анотації Ф. Гьогберга, як «комп'ютерна гра в багатьох рівнях на сюжети з життя Дикого Заходу, де ніхто не обходиться без зброї і кожен сам за себе». «Зброєю» у цих творах виступають духові музичні інструменти, які слід «зарядити відповідними інтервалами». Виконавці ж, «одягнені в західні строї, є учасниками комп'ютерної гри», за якою спостерігають слухачі. Основою драматургії усіх п'єс є організований принцип змагальності (між інструменталістами або інструментами, чи, як у рівні 6, між тромбоністом і артистами оркестру) та яскрава сценічна поведінка виконавців (аж до розпалювання виконавцем на сцені цигарки, запускання цигаркового диму в інструмент і зневажливого випускання його «в обличчя супернику» із паралельним видобуванням відповідних «зарядів-інтервалів»). Самих виконавців на сьогоднішній день можна порахувати на пальцях: адже, за автором, «чим вищими є рівні, тим важча гра». До останніх рівнів поки що «дійшов» лише славетний шведський віртуоз-тромбоніст К. Ліндберг. Зате спостерігати за цією «музично-комп'ютерною» грою можуть усі бажаючі, тобто слухачі. Без візуального контакту з виконавцями та імплікацій зі світу літератури, кіно та комп'ютерних ігор описані твори як художньо цілісні одиниці втрачають сенс: вони з натяжкою можуть сприйматися лише як суперскладні інструктивні етюди.

Існує ряд засадничих правил, дотримання яких є умовою успішного перебігу цієї «музично-комп'ютерної» гри. Виконання творів на вимогу автора супроводжується інформаційною підтримкою у вигляді роз'яснень суті дійства у текстах друкованих програмок та виступах музикознавців перед виконанням, а в п'єсі останнього рівня – у роз'ясненнях нарратора. У них подається інформація про наявність спільних персонажів та відповідних рівнів складності. Таким чином композитор ознайомлює слухачів із найзагальнішими «правилами» очікуваної гри. Інформація містить також відсилання до прецедентного дискурсу літературних та кіно-вестернів. Виконавці виходять на сцену належним чином одягненими (обов'язкові атрибути – широкополі техаські капелюхи, шкіряні пояси, краватки-хустинки і ковбойські чоботи). Вони використовують елементи відповідної екстрамузичної лексики – паління справжніх цигарок, віртуозну імітацію жонгливання вогнепальною зброєю, заміниками якої слугують музичні інструменти, театралізовані сценки поранень учасників гри, наслідування рухів перукаря тощо. Усі музичні значення прочитуються і споживаються учасниками дійства у комбінованому дискурсі, сформованому на перетині полів дискурсивності віртуозних музично-концертних інструментальних п'єс і комп'ютерних ігор, що базуються на імітації сюжетів та реалій вестернів.

Перед нами стовідсоткова класична комп'ютерна гра, до деталей розроблена композитором за уточненими ним в процесі творення правилами (в загальних рисах вони відомі фактично всім із романів і фільмів про «Дикий Захід»). Кожне

виконання будь-якої із п'єс циклу Ф. Гьогберга (фактично демонстрація гри певного рівня) супроводжується блискучим успіхом (автор цих рядків мав нагоду пересвідчитися в цьому особисто – Б. С.): запропоновані правила однозначно приймаються всіма присутніми, які таким чином стають учасниками створеного композитором різновиду гри. Фактично єдиним обмежуючим чинником для розповсюдження такого типу «музично-комп'ютерних» ігор є неймовірна технічна складність їх демонстрації-інтерпретації (власне гри). На сьогодні реальних гравців у гьогбергових творах можна дослівно перерахувати на пальцях. Але хтозна, як буде завтра? Може, такі ігри відвоюють собі належне місце в музично-творчій і музично-виконавській практиці. У всякому разі починати всебічно досліджувати це поки що нове і незвичне явище слід уже нині.

Висновки. У статті з'ясовано і досліджено феномен гри як форми діяльності та подана типологія ігор й ігрових стратегій. Описані й проаналізовані особливості різних видів ігор, подано їх класифікацію. Проаналізовано способи використання ігрових форм діяльності, стратегій, принципу змагальності та різних типів ігор в музиці, в результаті чого з'ясовано глибинні зв'язки між ігровими формами діяльності і алгоритмами музичної творчості, що їх застосовують сучасні композитори. Теоретичні висновки підтверджено рядом прикладів укладання композиторами творів за ігровими моделями та ігрових способів організації часу і простору. Уперше детально розглянуто і проаналізовано успішні зразки наслідування в сучасній музиці принципів комп'ютерних ігор та створення їх музичних аналогів. Висунута гіпотеза про можливість і плідність подальшого успішного дослідження шляхів розбудови алгоритмів і принципів комп'ютерних ігор у композиторській творчості сьогодення.

Список використаної літератури та джерел

1. Бенеш Гельмут. Психологія. Київ: Знання-Прес, 2007. 510 с.
2. Берн Ерік. Ігри, у які грають люди. Харків: Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. 256 с.
3. Блинов А. Л. Семантика и теория игр. Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 1983. 130 с.
4. Голдмен Д. Целительные звуки. Москва: Издательский дом «София», 2003. 224 с.
5. Кайуа Р. Игры и люди // Р. Кайуа. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Москва: ОГИ, 2007. С. 33–204.
6. Переверзева Марина. Музыкальные игры XX века // Израиль XXI. № 38 (март 2013). URL: https://web.archive.org/web/20160805172833/http://21israel-music.com/Igra_XX.-htm (дата звернення 16.09.2018).
7. Хейзинга Й. Homo ludens // Й. Хейзинга. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Москва: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. С. 1–240.
8. Шабутін С. В., Хміль С. В., Шабутіна І. В. Зцілення музикою. Тернопіль: Підручники і посібники, 2008. 192 с.

References

1. Benesh, Helmut (2007). *Psychology [Psykhologhiia]*. Kyiv: Znannia–Pres, 510 p. [in Ukrainian].
2. Bern, Eric (2016). *Games in which people play [Ihry, u yaki hruiut liudy]*. Kharkiv: Knyzhkovyi klub «Klub Simeinoho Dozvillia», 256 p. [in Ukrainian].

3. Blinov, A. L. (1983). *Semantics and game theory [Semantika i teorija igr]*. Novosibirsk: Nauka. Sibirskoe otdelenie, 130 p. [in Russian].
4. Goldmen, D. (2003). *Healing sounds [Celitel'nye zvuki]*. Moscow: Izdatel'skij dom «Sofija», 224 p. [in Russian].
5. Kajua, R. (2007). Games and People [Iгры i ljudi]. [*Iгры i ljudi. Stat'i i jesse po sociologii kul'tury*]. Moscow: OGI, pp. 33–204. [in Russian].
6. Pereverzeva, Marina (2013). Music games of the twentieth century [Музыкальные игры XX века]. *Israel XXI [Izrail' XXI]*, vol. 38 [online]. Available at: https://web.archive.org/web/20160805172833/http://21israel-music.com/Igra_XX.htm (Accessed 16 Sept. 2018) [in Russian].
7. Hjozjinga, J. (1992). *Homo ludens. Homo ludens. In the shadow of tomorrow [Homo ludens. V teni zavtrashnego dnja]*. Moscow: Izdatel'skaja gruppa «Progress», «Progress-Akademija», pp. 1–240. [in Russian].
8. Shabutyn, S. V., Khmil, S. V. and Shabutina, I. V. (2008). *Healing music [Ztsilennia muzykoiu]*. Ternopil: Pidruchnyky i posibnyky, 192 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 5.12.2018 р.

СЮТА БОГДАН ЕМЕЛЬЯНОВИЧ

<https://orcid.org/0000-0002-4986-3451>

Национальная музыкальная академия Украины
им. П. И. Чайковского (Киев, Украина)
syuta@ukr.net

ФЕНОМЕН ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ МУЗЫКАЛЬНОМ ТВОРЧЕСТВЕ

Актуальность статьи состоит в необходимости исследовать феномен игры как формы деятельности, рассмотреть типы игр и игровых стратегий, определить их место в музыкально-творческой деятельности человека, а также обосновать гипотезу о появлении новых типов игр-мимикрий в музыкальной практике, музыкально-компьютерной природы в частности.

Цель статьи – описать и проанализировать особенности различных видов игр, представить их классификацию, изложить и осмыслить способы использования игровых форм деятельности, стратегий, принципа состязательности и разных типов игр в музыке.

Методология исследования предусматривает применение описательного и сравнительного методов для определения сущности современных концепций определения и классификации игр и сопоставления различных видов игровой и музыкальной деятельности. Применён метод кросс-дисциплинарного анализа для выявления связей между различными типами игр, в том числе в музыке. Использован также метод обобщения избранных данных для группировки фактов привлечения игровых стратегий в музыкальную деятельность. Комплексное применение указанных методов позволило исследовать способы написания композиторами произведений по игровым моделям, а также попытки подражания в музыке компьютерным и иным играм, выявить игровую организацию времени и пространства в таких сочинениях, способы создания музыкальных аналогов игр.

Основные результаты и выводы исследования. В статье исследован феномен игры как формы деятельности, дана типология игр и игровых стратегий. Описаны и проанализированы особенности различных видов игр, предложена их классификация. Проанализированы способы использования игровых форм деятельности, стратегий, принципа состязательности и различных типов игр в музыке, в результате чего выяснены глубинные связи между игровыми формами деятельности и алгоритмами музыкального творчества, используемыми современными композиторами. Теоретические выводы подтверждены рядом примеров создания композиторами сочинений по игровым моделям и игровых способов организации времени и пространства. Впервые детально рассмотрены и проанализированы успешные примеры подражания в современной музыке принципам компьютерных игр и создания их музыкальных аналогов. Выдвинута гипотеза о возможности и плодотворности дальнейшего успешного исследования путей развития алгоритмов и принципов компьютерных игр в композиторском творчестве современности.

Ключевые слова: игра, игры, играть, состязательность, правила, компьютерная игра, уровень сложности, участник, исполнитель.

ВОНДАН СИУТА

<https://orcid.org/0000-0002-4986-3451>

Tchaikovsky National Music Academy of Ukraine (Kyiv, Ukraine)

syuta@ukr.net

DOI: <https://doi.org/10.31318/2522-4190.2019.124.165401>

Phenomenon of the Game in Modern Music Works

The relevance of the article is the need to investigate the phenomenon of the game as a form of activity, consider the types of games and game strategies and determine their place in the musical and creative activity of a person. Also identify and substantiate the hypothesis of the emergence of new types of mimicry games in music practice, music and computer nature in particular.

Main objectives of the article are to describe and analyse the features of various types of games, to present their classification, and also to state and comprehend ways of using game forms of activity, strategies, the principle of competition and different types of games in music.

The methodology involves the use of descriptive and comparative methods to describe the modern concepts of defining and classifying games and comparing various types of gaming and musical activities. The method of cross-disciplinary analysis was also used to identify relation between various types of games, including music. The method of summarizing the selected data was also used to group the facts of attracting game strategies to musical activity. The complex use of these methods allowed us to explore ways of composing works according to game models, as well as attempts to imitate music in computer and other games, to identify the game organization of time and space in such compositions and ways to create musical analogues of games.

Results and conclusions. The article clarified and investigated the phenomenon of the game as a form of activity and gave a typology of games and game strategies. The features of various types of games are described and analysed, their

classification is given. The ways of using game forms of activity, strategies, the principle of competition and various types of games in music have been analysed, as a result of which the deep connections between game forms of activity and the algorithms of musical creativity used by modern composers have been clarified. Theoretically, the conclusions are confirmed by a number of examples of composers creating essays for game models and game ways of organizing time and space. For the first time, successful examples of imitation in modern music of the principles of computer games and the creation of their musical analogues are thoroughly reviewed and analysed. A hypothesis about the possibility and fruitfulness of further successful research into development of algorithms and principles of computer games in the composer's creativity of the present has been put forward.

Key words: game, games, play, competitiveness, rules, computer game, level of complexity, participant, performer.