

Альона ХАЙЛО,

orcid.org/0000-0002-1216-7399

аспірантка кафедри фольклористики

Київського національного університету імені Т.Г. Шевченка

(Київ, Україна) iwerwolfai@gmail.com

ВІДТВОРЕННЯ ТРАДИЦІЙНИХ МУЗИЧНИХ ІНСТРУМЕНТІВ У ВСЕСВІТІ СЕРІЇ ВІДЕОІГОР «THE ELDER SCROLLS»

В статті досліджується репрезентація традиційних музичних інструментів у серії відеоігор «The Elder Scrolls». Актуальність дослідження зумовлена відсутністю систематизованого опису способів відтворення інструментів та співвіднесення ігрових 3D-моделей з реальними прототипами, попри широку популярність серії, її тривалу історію та потенційну освітню функцію. Проаналізовано ряд наукових досліджень з різних дисциплін, автори яких аналізують різні аспекти «The Elder Scrolls» з метою з'ясувати, які саме питання цікавлять інших дослідників серії та як саме вони підходять до дослідження ігор. Метою статті є визначення того, чи виступають реальні інструменти лише прототипами й художніми референсами для створення нових артефактів, чи дизайнери прагнуть максимально точного відтворення з незначними модифікаціями; додатково розглянуто можливості взаємодії гравців з цими об'єктами та рівні їх ігрової функціональності. Джерельною базою слугує внутрішньоігровий матеріал усіх основних частин відеоігрової серії. У роботі окреслено широкий спектр інструментів трьох груп: духових, ударних та струнних. Серед духових виокремлено бойові та мисливські роги, корну, пунгі. Ударні представлено барабанами, гонгами, дзвонами й дзвониками; простежено як узагальнені моделі, так підкреслено випадки більш точних реконструкцій. Виявлено, що струнні виявляють найвищий рівень деталізації форми корпусів, кількості струн і декоративних елементів, а також що поряд із історично впізнаними моделями функціонують художньо трансформовані й фентезійні артефакти, зокрема інструменти, створені з частин міфічних істот. Проаналізована ігрова функціональність: в «The Elder Scrolls V: Skyrim» інструменти переважно виконують декоративну та наративну роль і звучать через дії неігрових персонажів, тоді як у «The Elder Scrolls Online» реалізовано обмежену взаємодію гравця у форматі анімацій. Сукупність виявлених прикладів засвідчує співіснування двох підходів до репрезентації: майже документального відтворення та художнього переосмислення, яке апелює до матеріальної й нематеріальної культурної спадщини різних регіонів. Зроблено висновок, що така стратегія поєднання точності й творчої інтерпретації забезпечує правдоподібність, культурну глибину та імєрсію, а також частково виконує освітню функцію.

Ключові слова: The Elder Scrolls, відеогра, традиційні музичні інструменти, традиційна культура, віртуальний світ, фентезі, рольова гра.

Aliona KHAILO,

orcid.org/0000-0002-1216-7399

PhD student at the Department of Folklore Studies

Taras Shevchenko National University of Kyiv

(Kyiv, Ukraine) iwerwolfai@gmail.com

REPRODUCTION OF TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENTS IN THE UNIVERSE OF “THE ELDER SCROLLS” VIDEO GAME SERIES

The article examines the representation of traditional musical instruments in the video game series «The Elder Scrolls». The study is relevant due to the lack of a systematic description of the methods of reproducing instruments and correlating game 3D models with real prototypes, despite the wide popularity of the series, its long history and potential educational function. A number of scientific studies from various disciplines are analysed, the authors of which analyse various aspects of The Elder Scrolls in order to find out what questions are of interest to other researchers of the series and how they approach the study of games. The aim of the article is to determine whether real instruments act only as prototypes and artistic references for the creation of new artifacts, or whether designers strive for the most accurate reproduction with minor modifications; Additionally, the possibilities of player interaction with these objects and the levels of their game functionality are considered. The source base of the research is the in-game material of all the main parts of the video game series. The study outlines a wide range of instruments of three groups: wind, percussion and string. Among the wind instruments, war horns and hunting horns, cornu, and pungi are distinguished. Percussion instruments are represented by drums, gongs, bells and carillons; generalized models are traced and cases of more accurate reconstructions are emphasized. It was found that string instruments exhibit the highest level of detail in the shape of the bodies, the number of strings and decorative elements, and that along with historically recognizable models,

artistically transformed and fantasy artifacts function, in particular instruments created from parts of mythical creatures. The game functionality is analysed: in "The Elder Scrolls V: Skyrim" the instruments mainly perform a decorative and narrative role and sound through the actions of non-player characters, while in "The Elder Scrolls Online" limited player interaction is implemented in the format of animations. The set of identified examples demonstrates the coexistence of two approaches to representation: almost documentary reproduction and artistic reinterpretation, which appeals to the tangible and intangible cultural heritage of different regions. It is concluded that such a strategy of combining accuracy and creative interpretation provides believability, cultural depth and immersion, and also partially performs an educational function.

Key words: *The Elder Scrolls, video game, traditional musical instruments, traditional culture, virtual world, fantasy, role-playing game.*

Постановка проблеми. Розробники серії відеоігор «The Elder Scrolls» вибудували надзвичайно розгалужений світ із залученням історичних аналогій, культурних алюзій і запозичень, а також включили в гру значний масив предметів матеріальної культури, щоб «оживити» світ гри та зробити його більш правдоподібним в очах гравців. Зокрема, в світі гри існують та функціонують різні традиційні музичні інструменти. Але системного їхнього опису та дослідження щодо способів їхньої репрезентації нами віднайдено не було. Питання того наскільки ігрові 3D-моделі музичних інструментів у серії відповідають реальним прототипам, на нашу думку, є важливим, адже гра має надзвичайно широку аудиторію та займає значне місце у відеоігровій індустрії, а відтак може нести серед великої кількості людей інформацію та, теоретично, виконувати навіть освітню функцію. Відтак, науковою проблемою є встановлення того, чи виступають реальні інструменти передусім прототипами та художніми референсами для створення нових об'єктів у грі, чи розробники прагнули до більш детального та автентичного відтворення. Цікавим також є питання можливостей взаємодії гравців з даними інструментами та рівнями їх ігрової функціональності.

Аналіз досліджень. Серія відеоігор «The Elder Scrolls» є надзвичайно популярним об'єктом вивчення, адже розвинений та глибокий світ гри та велика кількість матеріалів надає науковцям надзвичайно широке поле для дослідження в найрізноманітніших галузях: мовознавство, фольклористика, культурологія, соціологія, game study, дизайн, людологія, музикологія, програмування, історія, літературознавство, книгознавство тощо. Для розуміння того, як саме досліджували ці ігри та які їхні аспекти цікавлять науковців, розглянемо кілька наукових праць в межах різних дисциплін, предметом дослідження яких є «The Elder Scrolls».

Н. Скубіна розглядає феномен відеоігор як мистецтва та як інструменту формування нового типу культури крізь призму вивчення способів конструювання ігрового середовища (Скубіна,

2019). На думку дослідниці, аналіз побудови простору у відеоіграх дає змогу зрозуміти механіку гри, її вплив на поведінку гравця, а також форми візуальної та естетичної репрезентації реальності в ігровому світі. Особливу увагу авторка приділяє темі урбаністики у відеоіграх, зазначаючи, що це питання залишається малодослідженим у вітчизняній культурології, що робить його вивчення актуальним. Об'єктом аналізу виступає серія відеоігор «The Elder Scrolls», внутрішньоігровий простір якої Н. Скубіна розділяє на три основні типи локацій: дикої місцевості, малих населених пунктів і мегаполісів (Скубіна, 2019: 170). Дослідниця детально аналізує структурні, геймплейні та естетичні особливості мегаполісів, які постають як багаторівневі простори з відтворенням соціальної стратифікації, обмеженнями свободи дій і високим рівнем відповідальності за вчинки гравця.

У статті М. Домаренка проаналізовано особливості перекладу власних назв з англійської мови українською на прикладі рольової відеогри «The Elder Scrolls V: Skyrim» (Домаренко, 2022). Автор визначає, що переклад онімів (власних назв) у відеоіграх є важливим елементом локалізації, оскільки правильна передача назв забезпечує збереження художньої цілісності та наративної достовірності ігрового світу. Дослідник розглядає основні перекладацькі прийоми, використані під час локалізації назв локацій, серед яких: транслітерація, транскрибування, калькування, контекстуальна заміна та поєднання цих способів.

Є. Малюк вивчає, як сучасні відеоігри відтворюють і трансформують образ книги, розглядаючи це явище крізь призму теорії ремедіації Дж. Болтера та Д. Грузіна (Малюк, 2023). Автор вважає, що книга втратила колишнє домінантне місце в культурі, проте її форма активно ремедіюється сучасними медіа, зокрема відеоіграми, які стали одним із найдинамічніших видів аудіовізуального мистецтва. Є. Малюк аналізує залежність частоти й форми ремедіації книги від жанру гри. У проєктах, де механіка переважає над сюжетом (наприклад, симулятори чи бойовики), книга зазвичай з'являється як умовний елемент інтер-

фейсу. Натомість у сюжетно орієнтованих іграх (особливо рольових і пригодницьких) взаємодія з книгою набуває безпосереднього характеру: її можна читати, гортати сторінки, отримувати з неї сюжетну або ігрову інформацію (Малюк, 2023: 13). Автор також визначає інші чинники ремедіації: сетинг і перспективу погляду. У фентезійних чи архаїчних світах книги з'являються частіше, ніж у футуристичних, а ігри від першої особи (зокрема VR-проекти) тяжіють до безпосередності ремедіації, коли інтерфейс мінімалізований, а взаємодія з предметом наближається до фізичної. Є. Малюк детально розглядає приклади з рольових ігор, зокрема серію «The Elder Scrolls», де книга є не лише декоративним елементом, а й інструментом побудови ігрового світу (Малюк, 2023: 14).

Б. Лемб та Б. Сміт досліджують музичне оформлення двох фентезійних відеоігор, а саме «The Elder Scrolls V: Skyrim» та «The Witcher 3: Wild Hunt» у контексті неомедієвалістичної естетики. Автори порівнюють способи музичного конструювання ігрового простору, вказуючи на різницю між оркестрово-романтизованим підходом композитора Дж. Соула у першій грі та фольклорно-аутентичним звучанням, створеним М. Пішибиловичем і М. Строїнським другій (Lamb B., Smith B., 2018). Б. Лемб і Б. Сміт аналізують, як музика у двох іграх поєднує недієгетичні симфонічні партитури та дієгетичні композиції – виступи бардів, мандрівних співців і народних ансамблів, – створюючи різні моделі зв'язку між звуком, простором і наративом. У «Skyrim» оркестрова музика підтримує епічність і велич фентезійного світу, тоді як у «The Witcher 3» акцент зміщено на автентичність: використання народних інструментів (бузукі, гуслі, волинка, лютня, колісна ліра, барабани), живий запис ансамблів і вокалізацій польського фолк-гурту Percival (Lamb B., Smith B., 2018: 18). Дослідники доводять, що обидві гри використовують неомедієвалістичний підхід – реконструюючи уявлення про «минуле» через музичні коди, що поєднують елементи реального середньовічної спадщини та фентезійної стилізації (Lamb B., Smith B., 2018: 25). Висновки статті підкреслюють значення музики як засобу просторової та культурної ідентифікації ігрового світу, що формує у гравця відчуття історичної глибини та емоційного занурення.

Мета статті – дослідити, які саме традиційні музичні інструменти можна віднайти в світі серії ігор «The Elder Scrolls», та визначити, як розробники підійшли до їхнього відтворення: чи виступали реальні інструменти лише прототипами, що слугували художнім референсом для створення

нових, оригінальних артефактів в межах гри, чи дизайнери прагнули максимально точно їх відтворити, обмежуючись лише невеликими, «косметичними» змінами.

Виклад основного матеріалу. Серія ігор «The Elder Scrolls», розроблена та видана американською студією Bethesda Game Studios, нині серія включає сім основних ігор: «The Elder Scrolls: Arena» (1994), «The Elder Scrolls II: Daggerfall» (1996), «The Elder Scrolls III: Morrowind» (2002), «The Elder Scrolls IV: Oblivion» (2006), «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011), ремастер «The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered» (2025) та багатокористувацьку «The Elder Scrolls Online» (2014, розроблена ZeniMax Online Studios). Крім того, до серії також входять кілька невеликих спін-офів, мобільних ігор та великої кількості додаткового контенту (DLC – «downloadable content», додатковий матеріал для відеоігор, що продається або надається безкоштовно). Перші шість частин серії належать до жанру рольових ігор (role-playing games, RPG), а остання, найновіша на сьогодні – багатокористувацька гра, яка відноситься вже до жанру MMORPG.

У 2024 році «The Elder Scrolls» відзначила своє тридцятиріччя, і за цей час віртуальний світ серії досягнув виняткових масштабів і глибини. Розробники створили детально прописаний лор («lore» – сукупність знань, легенд і наративів, що формують цілісну традицію світу) (Cambridge Dictionary), який включає історію континенту та країн, міфологію, мови, фольклор та культурні особливості різних народів та рас. Значна увага приділена формуванню релігійних систем і пантеонів божеств, що надає вигаданому світу гри додаткової цілісності та правдоподібності. В його межах функціонує навіть внутрішньоігрова література: сотні текстів, представлених як книги у світі гри, які охоплюють різні жанри – від наукових трактатів і хронік до поезії та казок. Це все дозволило сеттингу «The Elder Scrolls» стати одним із найбільш продуманих та розвинених серед відеоігор жанру фентезі.

Окрім людей світ Нірн, в якому відбуваються події ігор, населяють інші раси, типові для жанру фентезі: ельфи (яких в грі декілька різних підвидів), орки, антропоморфні ящери (аргоніани) та антропоморфні котяті (каджити). Сеттинг поєднує елементи пізньої античності та раннього середньовіччя з яскраво вираженими фентезійними рисами, такими, як поширене використання магії, обмежений рівень технологічного розвитку та наявність численних міфічних істот.

Хоча всесвіт та історія в грі абсолютно вигадані, проте велика кількість їхніх елементів

натхненні реальним світом, певними історичними епохами та культурами. Так, у серії, особливо в останніх її частинах, можна спостерігати численні запозичення з реального світу, які охоплюють як широкі, абстрактні явища, так і більш вузькі, конкретні елементи матеріальної та нематеріальної культури. Серед глобальніших запозичень можна відзначити державний устрій вигаданих провінцій Тамріелю – континенту, на якому відбуваються події кожної гри, – наприклад, Скайрим, де влада в містах належить ярлам, що відсилає до традицій середньовічної Скандинавії, або ж Імперія, що побудована за аналогією до Давнього Риму (на це наштовхують назви посад, пов'язані фракцією (легат, квестор), імена персонажів (Тулій, Цезеній, Кариус), дизайн обладунків з певними характерними елементами). Подібні паралелі простежуються й у літературі та міфології ігрового світу, де відчутно вплив реальних культур: в книгах в грі можна знайти казки, перекази, балади, саги та сказання про героїв, а міфологія світу містить такі мотиви як протистояння поколінь богів, народження світу божественною сутністю тощо.

До більш явних та конкретних запозичень належать архітектурна стилістика будівель, елементи одягу та обладунків, зброя та предмети побуту, а також музичні інструменти, які гравець може знайти, подорожуючи віртуальною реальністю світу даної відеоігрової серії. В старіших частинах вони попадалися вкрай рідко, що зумовлювалося браком технічних можливостей та ресурсами розробників. Тоді як в «The Elder Scrolls V: Skyrim» додали інструменти не лише як елемент декору середовища – гравці можуть підібрати їх та детально роздивитися, проте гра на них все ще не доступна. Побачити їхнє використання та почути їх можна лише завдяки неігровим персонажам, наприклад, скальдам або бардам в тавернах. А в багатокористувацькій «The Elder Scrolls Online» гра на певних інструментах стала доступною і персонажам гравців (механіка не дозволяє «грати» на цих інструментах по-справжньому, а просто запускає заскриптовану анімацію та виконання випадкової композиції). Проте в цій грі не всі музичні інструменти мають 3D-модель, деякі представлені лише ігровими іконками та коротким описом (іконка та назва інструменту часом не відповідають одне одному, наприклад, інструменти з назвами «волинка з хорворса» або «тамбурин з хорворса» мають описи, відповідні назвам, але позначені іконкою лютні). Такі предмети в грі входять в категорію «скарби» або «контрабанда», й існують лише для продажу їх персонажем в обмін на золото, а також для додавання певної атмосфери

до гри. Нас цікавитимуть музичні інструменти, які все ж мають 3D-модель та з якими можна або взаємодіяти, або детальніше роздивитися.

В «The Elder Scrolls» представлені духові, ударні та струнні музичні інструменти. Серед духових інструментів, перш за все, зустрічаються бойові та мисливські роги. Котрингський горн (котринги – вигаданий народ) – ріг великої тварини, за формою подібний до коров'ячого, який на гострому кінці має невеликий металевий мундштук; Нордський бойовий ріг – білий ріг невизначеної великої тварини, на кінцях та посередині оздоблений металевими елементами з візерунками. Норди та їхня країна, Скайрим, виразно натхненна скандинавською культурою та країнами, що видно вже навіть з назви народу: в західній Європі вікінгів називали норманами, що означає «людина з півночі» (Нормани, назва скандинавів). Норвезькою «nord» означає «північ», відповідно, норди – «люди з півночі». Розміщення металевих елементів нагадує нордичні роги, проте орнаменти стилістично хоч і нагадують урнеський стиль мистецтва вікінгів (складні, переплетені візерунки, зазвичай асиметричні (Gritton, 2017: 5), проте не мають однієї з головних характеристик, а саме анімалістичності. В той же час, за формою лінії нагадують також кельтські вузли (за виключенням симетричності). На вузькій стороні рогу також розміщений мундштук.

Імперський бойовий ріг – довга вузька труба. Хоча в грі вона й називається «ріг», проте цей інструмент явно нагадує лур – інструмент бронзової доби, поширений у Скандинавії. Мундштук є частиною труби, яку неможливо від'єднати, а розтруб перекритий плоским диском (Martens, 2023: 146). Зазвичай мали вигнуту форму, проте були також і прямої форми, яку передали в грі. Ріг Юргена Закликача Вітру – темний закручений ріг з виразною текстурою, відсутніми будь-яким металевим оздобленням та мундштуком. Серед реальних інструментів найбільш схожим є шофар – давній єврейський інструмент із рогу тварини, найчастіше барана, проте використовують також й інших тварин з закрученими рогами. Мундштук, як і додаткові отвори для регулювання висоти звуку також відсутні (Vetter, 2019).

В грі можна віднайти й декілька духових інструментів, які, на відміну від попередніх, зберегли свою оригінальну назву й прямо відсилають до певної культури. Корну – давньоримський бронзовий інструмент у формі довгої закрученої труби, який використовувався як військовий та церемоніальний інструмент. Довжина корну складала приблизно 3 м., а форма нагадувала літеру G,

з поперечною розпіркою, яка підтримувала вагу інструменту на плечі музиканта (*Encyclopaedia Britannica*). В грі, відповідно, він пов'язаний з імперією, й повторює форму та розміри свого реального прототипу, проте зустрічається як декорація, без демонстрації функцій. Пунгі – традиційний індійський інструмент, невелика за розмірами дудка з двома язичками, які кріпляться до округлої камери (зазвичай виготовляли з гарбуза), пофарбований в червоний колір. Пунгі використовується переважно в народній та ритуальній музиці, але перш за все він пов'язаний з громадами заклинателів змії Північної Індії, які використовують його гіпнотичний, носовий звук, щоб зачаровувати змії під час виступів (Kasudhan, 2024: 35). Цей інструмент можна зустріти в декількох старіших іграх серії, де неігрові персонажі також зачаровують грою на пунгі змії.

Серед інших духових інструментів в можна побачити флейти, панфлейту, дудки – прості, оздоблені різьбленням та візерунками, які неможливо віднести до конкретної культури, а 3D-моделі відтворені за загальним, «універсальним» виглядом реальних інструментів (але можна відзначити, наприклад, що панфлейта має виразну текстуру, яка характерна для тропічних видів дерева). Крім того, у грі також представлені інструменти, створені з частин міфічних істот, наприклад, драконів – велетенські бойові роги, оздоблені металом та відлитими фігурами та розміщені на спеціальних підставках. Ці інструменти, звичайно, є вже цілковитим продуктом художньої фантазії розробників, проте їхня форма, розміщення оздоблення, наявність мундштука – все зроблено за аналогіями до реальних, описаних перед цим.

Ударні музичні інструменти представлені різноманітними зразками: барабанами, гонгами, дзвонами та дзвониками, а також менш відомими регіональними інструментами, які в грі зберегли свою назву. Одним з таких інструментів є сарон – традиційний індонезійський інструмент, який складається із п'яти або семи бронзових прямокутних планок, розміщених на видовженій дерев'яній основі-резонаторі, що відтворює звук ударами дерев'яних молоточків (Vetter). Корпус часто прикрашають рослинними орнаментами, пофарбованими золотим кольором, що можна спостерігати і в грі. Тар – барабан, що виник в давній культурі Месопотамії, зокрема в Персії, за часів Сасанідської імперії (приблизно з III по VII століття н. е.), і з часом поширився по всьому Близькому Сходу, Центральній Азії та Середземномор'ю (*Organology: Musical Instruments Encyclopedia*). Інструмент характерний широкою верхньою шкі-

ряної поверхнею та малою глибини дерев'яного корпусу, який зовні повністю схований під шкірою. Тар в грі прикрашений орнаментами, в той час як поверхню справжнього інструменту залишають не оздобленою.

Важко виокремити точні прототипи барабанів у грі, оскільки всі вони називаються загальною назвою, без згадок конкретних інструментів реального світу, а в описах, відповідно, відносяться лише до вигаданих народів або рас Нірну. Й більшість із них, як у випадку з флейтами і дудками, дійсно змодельовані як збірні, узагальнені образи реальних музичних інструментів, проте можна виокремити певні характерні риси конкретних барабанів, приналежних до певної культури.

Частина барабанів – Барабани каджитів у Фаргрейві, аргоніанські та нордські барабани, – за формою та конструкцією нагадують мридангу (двосторонній індійський барабан із глиняною основою, рясно перетягнутий вздовж циліндра тонкими шкіряними ремінцями) (*Organology: Musical Instruments Encyclopedia*), дімай (двосторонній непальський барабан, зроблений з видовбленого стовбура дерева, рясно перетягнутий тонкими шкіряними ремінцями вздовж циліндра) (Prajapati), або гendanг індунг (двосторонній яванський барабан, корпус якого видовбувався з цілого стовбура дерева, а мембрани виробляли з дубленої буйволячої шкіри, щільно натягнутої на ротангові обручі; перетягнутий шкіряними ремінцями, які створювали зигзагоподібний паттерн) (Vetter). Інші – оркські та Реманські військові барабани, – подібні до великих китайських військових барабанів чжангу (Rom, 2020) або японських тайко – великих барабанів, встановлених на спеціальних стійках, які залежно від розміру, мають свої особливості звуків і тонів, і поділяються на три типи: одайко, сіме-дайко, чу-дайко (*Organology: Musical Instruments Encyclopedia*). Традиційні барабани тайко виготовляються зі ствола японського кедрового або кипариса, з мембраною з коров'ячої шкіри. На дерев'яній основі з двох боків – спеціальна металева деталь, до якої прикріплене велике металеве кільце. Тайко розроблені для посилення резонансу, що дозволяє їм проектувати звук на великі простори, й використовувалися як військові барабани, та під час фестивалів (Malm, 2000).

Водночас, можна віднайти і винятковий приклад максимально точного відтворення конкретного історичного ударного музичного інструмента – аканського барабана, створеного у XVIII ст. в Західній Африці. Він був виявлений у колонії Вірджинія (Північна Америка) і нині зберігається в Британському музеї як один із найста-

ріших афроамериканських музичних артефактів (TalkAfricana). Розробники гри досить детально відтворили його впізнавану форму та характерне різьблення дерев'яної основи, хоча назва, звичайно, змінена (оркський барабан). Зустрічаються й примітивні барабани, що не мають точних аналогів у реальному світі, проте за конструкцією відсилають до ранніх форм ударних інструментів.

Гонги у грі постають як одні з найбільш оздоблених та візуально ефектних інструментів. Металева пласка тарілка, із загнутим донизу обідком, підвішена на різьблених дерев'яних рамах, вкритих складними орнаментами. Металеві диски або пласкі, з ледь вираженим випуклим колом в центрі, або з характерним бугром в центрі. Так, Ельсвейрський гонг (вигадана країна) має саме форму з потовщенням, яка характерна для сунданців, одного з народів острова Ява (Vetter), але ще характернішою є схожість рами, на якій висить гонг: різьблені вертикальні перекладини округлих форм, поверх прямої горизонтальної – складна дерев'яна різьблена прикраса, оздоблена золотом фарбою. Гонг дому Хлаалу (впливова дворянська родина однієї з ельфійських країн) більше схожий на китайський там-там – пласка, злегка випукла тарілка без потовщення в центрі, виготовлений з кованої бронзи. Поверхня там-таму має дві секції: вузьку смугу по периметру країв; та велике кругле «плато» в центрі тарілки (Vetter). Секції реальних гонгів позначені кольором металу, в той час як в грі колір тарілки однотонний, а плато позначене тим, що трохи висувається вперед та має більш означений край. Рама дерев'яна, але форма перекладин має вже квадратні форми, характерні, наприклад, для храмових китайських дзвонів.

Також у грі можна зустріти як великі дзвони, так і менші дзвоники, які підвішувалися в приміщеннях. Вони виготовлені з різних матеріалів – металу, бамбуку чи видовжених кісток. Наявний навіть великий кам'яний дзвін, оздоблений орнаментами, що прямо відсилає до найдавніших китайських традицій використання кам'яних ударних інструментів. Але найцікавішими інструментом цієї категорії є б'яньчжун (в грі – дзвони Шостого дому) – традиційний китайський музичний інструмент, що складається з набору бронзових дзвонів різного розміру, розташованих у певному порядку та підвішених на дерев'яній рамі (Organology: Musical Instruments Encyclopedia). Кількість дзвонів варіюється – від кількох до великих наборів з понад шістдесяті дзвонів, які утворюють повну тональну систему. Унікальною та впізнаваною за рахунок цього в грі є форма дзвонів – злегка сплюснутий циліндр з овальним

вирізом знизу та з рядами «шипів» вздовж всієї поверхні. Часто прикрашалися складними візерунками, включаючи драконів, феніксів та давньокитайські написи. Дзвони в грі прикрашені геометричними візерунками, з написами та рунами вздовж та біля рами. Б'яньчжун використовувалися в традиційній китайській придворній музиці, релігійних церемоніях та королівських процесіях, функція в грі – декоративна, проте їхнє місцезнаходження та середовище наративно натякають на ритуальне призначення.

Струнні інструменти у грі представлені значно різноманітніше. Серед них – лютня та ліра (одні з найпоширеніших інструментів в іграх жанру фентезі), арфа (відтворена в грі доволі деталізовано). Цілий ряд інструментів в грі також носить назву лютні, проте враховуючи форму та кількість струн, насправді серед них є інші інструменти – мандоліна, бузукі, арфа-лютня, лютня-гітара (3D-моделі останніх двох особливо нагадують декілька реальних музейних експонатів, з їхніми незвичайними формами та оздобленням) (Miner, 2022). Серед лір наявні також ротта (англосаксонська ліра) та давньогрецька ліра (chelys), яка в грі носить назву ліри мінотавра – виготовлена з рогів та черепащачого панцира.

Наявні інструменти, які зберегли свою оригінальну назву та вигляд. Танбур – струнний інструмент з довгою тонкою шийкою, займає чільне місце в турецькій класичній та традиційній музиці. Його конструкція вирізняється напівсферичним або грушоподібним дерев'яним корпусом та великою кількістю ладів (Organology: Musical Instruments Encyclopedia). Крім Туреччини, поширений у Південній та Центральній Азії. В грі корпус танбура прикрашений невеликим орнаментом, хоча зазвичай цей інструмент не інкрустують прикрасами. Канун – щипковий інструмент на кшталт цитри, що характеризується пласкою трапецієподібною формою коробки та 26 струнами. Канун зазвичай розміщують горизонтально на колінах музиканта або на столі, а струни перебирають маленькими плектрами, або медіаторами, прикріпленими до вказівних пальців обох рук (Organology: Musical Instruments Encyclopedia). Корпус прикрашений орнаментами та різьбленням. Інструмент поширений на Близькому та Середньому сході. Есрадж – індійський смичковий струнний інструмент з широкою довгою шийкою, має чотири основні струни та від п'ятнадцяти до двадцяти симпатичних струн; від шістнадцяти до дев'ятнадцяти ладів (Fenilkumar, Vijaykumar, 2025). Доступний для гри персонажу гравця. Гучжен – китайська цитра, з характерною довгою аркоподібною декою.

Найдавніші форми гучжену виникли в період Воюючих держав (475–221 pp. до н. е.), про що свідчать археологічні знахідки та історичні тексти (Organology: Musical Instruments Encyclopedia). Шовкові струни підтримуються низкою рухомих підставок (мостів), які виготовляли з дерева або слонової кістки. Оздоблювався складним різьбленням та орнаментами, покритими золотою фарбою, що також можна побачити і в грі.

Висновки. Після проведення нашого дослідження ми можемо зробити висновок, що у всесвіті серії «The Elder Scrolls» музичні інструменти репрезентовано як у вигляді ретельно змодельованих аналогів реальних історичних артефактів, так і у формі узагальнених або художньо переосмислених та допрацьованих зразків. Виявлено широкий спектр духових, ударних і струнних інструментів, де окремі позиції зберігають історичні назви та характерні риси, а інші лише апелюють до певних традицій через форму, орнамент або матеріали. Характерним є співіснування кількох підходів до репрезентації музичних інструментів: від майже документальної точності, як у випадку з аканським барабаном, до свідомої стильової синтетичності, що проявляється в збірних образах флейт, барабанів чи гонгів, а також у фентазійних варіантах на кшталт драконячих рогів.

Порівняння внутрішньоігрових об'єктів із реальними прототипами засвідчує, що розробники системно використовують історичні артефакти як референси для підсилення правдоподібності сетингу. Проте ступінь ігрової функціональності цих артефактів є нерівномірною: в «The Elder Scrolls V: Skyrim» інструменти виконують переважно декоративну або наративну роль і звучать через дії неігрових персонажів, тоді як у «The Elder Scrolls Online» з'являється обмежена вза-

ємодія гравця з частиною інструментів у вигляді анімацій і фрагментів виконання музичних композицій на частині інструментів. Водночас, у багатокористувацькому середовищі наявні й декоративні зразки, завдання яких лише підсилити атмосферу середньовіччя в грі, так навіть і предмети зовсім без 3D-моделей, що існують лише як іконки з короткими описами (часом з невідповідністю між назвою та зображенням, що може вказувати на різні підходи виробничих рішень в команді розробників та різну пріоритетність для об'єктів, репрезентованих в грі).

Ідентифіковано основні типи традиційних музичних інструментів, віднайдені у серії, зіставлено їхні ігрові моделі з культурно-історичними аналогами та окреслено спектр репрезентації: від точного наслідування до художнього синтезу. Реальні інструменти у серії одночасно слугують і прототипами для створення нових об'єктів, і зразками для максимально наближеного відтворення з мінімальними модифікаціями. Така стратегія забезпечує правдоподібність і культурну глибину світу, зберігаючи свободу творчості в межах фентезійної естетики. Результати аналізу підтверджують, що музичні інструменти в «The Elder Scrolls» не лише формують матеріальний вимір, часову та культурну атмосферу віртуального простору, а й частково виконують пізнавальну функцію, відкриваючи гравцю існування різних, можливо до того невідомих гравцю музичних інструментів. Крім того, відтворення в ігровому просторі артефактів та нематеріальної спадщини різних культур підтримує міжкультурні зв'язки та підсилює іммерсію гравця в гру, дозволяє йому взаємодіяти зі складною системою інтертекстуальності, асоціацій і культурних кодів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Домаренко М. Особливості перекладу власних назв у відеоіграх на українську мову (на прикладі відеоігри «The Elder Scrolls V: Skyrim»). *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. молодих вчених Дрогобицького держ. пед. ун-ту ім. Івана Франка*. Дрогобиць: Гельветика, 2022. Вип. 56, Т. 4 С. 162–166.
2. Малюк Є. Ремедіація книги в аудіовізуальному мистецтві на прикладі відеоігор. *Вісник Книжкової палати*, 2023. № 12. С. 11–17.
3. Нормани, назва скандинавів у добу вікінгів. *Енциклопедія історії України: Додатковий том*. Кн. 1: А–Я / редкол.: В. А. Смолій (голова). Київ: В-во «Наукова думка», 2021. URL: <http://www.history.org.ua/?termin=normany> (останній перегляд: 31.10.2025).
4. Скубіна Н. Урбаністика в відеоіграх: репрезентація великого міста в серії ігор The Elder Scrolls. *Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес*. Харків: Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», 2019. С. 170–172.
5. Bianzhong. *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2025. URL: <https://organology.net/instrument/bianzhong/>
6. Fenilkumar S., Vijaykumar V. Peacock and Bow: The Story Behind the Origins of Taus, Dilruba and Esraj. *Naad – Nartan Journal of Dance & music*, 2025. pp. 90–93.
7. Gritton J. (2017). Viking Age Art Styles: Keys to the Past. 7 p. https://www.researchgate.net/publication/335210353_Viking_Age_Art_Styles_Keys_to_the_Past
8. Guzheng. *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2025. URL: <https://organology.net/instrument/guzheng/>
9. Kanun (Qanun). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2025. URL: <https://organology.net/instrument/kanun-qanun/>

10. Kasudhan R. *The Flute in Indian Music: Historical Evolution, Cultural Significance, and Performance Practices*. Bilaspur: Crown Publishing, 2024. 340 p.
11. Lamb B., Smith B. From Skyrim to Skellige: fantasy video game music within a neo-mediaevalist paradigm. *Paradigm. University of Tasmania. Journal contribution*, 2018. 40(2), 27 p. URL: https://figshare.utas.edu.au/articles/journal_contribution/From_Skyrim_to_Skellige_fantasy_video_game_music_within_a_neo-mediaevalist_paradigm/22976918?file=40720742
12. Lore. *Cambridge Dictionary*, 2025. URL: <https://dictionary.cambridge.org/uk/dictionary/english/lore>
13. Malm W. P. *Traditional Japanese music and musical instruments*. Tokyo; New York: Kodansha International, 2000. 354 p.
14. Martens M. Angul Hammerich and the Bronze Lurs: To Play or to Display. *To Play or Not To Play: Corrosion of Historic Brass Instruments. Romantic Brass Symposium*. Schliengen: Edition Argus, 2023. pp. 145–158.
15. Miner G. Lyre Guitars, French Lyres. *HarpGuitars.net*, 2022. URL: <https://www.harpGuitars.net/history/org/org-lyres.htm>
16. Mridangam. *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. 2025. URL: <https://organology.net/instrument/mridangam/>
17. Prajapati S. R. Dhimay: The Most Popular Ethnic Drum of the Newars. *Outreach Ethnomusicology – An Online Ethnomusicology Community*. URL: <https://www.o-em.org/index.php/fieldwork/20-dhimay-the-most-popular-ethnic-drum-of-the-newars>
18. Rom A. Beat the Drums or Break Them: Bells and Drums as Communication Devices in Early Chinese Warfare. *Journal of Chinese Military History*, 2020. URL: https://brill.com/view/journals/jcmh/9/2/article-p125_1.xml?srsId=AfmB0oqkzseELOJERUw0IjeIO0ZnsbGxAcr4Y6O2vyovpo4i__qopcYe
19. TalkAfricana. Akan Drum, the Oldest African Object in the British Museum. *TalkAfricana: Black history and culture*, 2022. URL: <https://talkafricana.com/akan-drum-the-oldest-african-object-in-the-british-museum/>
20. Taiko. *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2024. URL: <https://organology.net/instrument/taiko/>
21. Tanbur. *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2025. URL: <https://organology.net/instrument/tanbur/>
22. Tar (frame drum). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*, 2025. URL: <https://organology.net/instrument/tar-frame-drum/>
23. The Editors of Encyclopaedia Britannica. «Cornu». *Encyclopedia Britannica*, 2017. URL: <https://www.britannica.com/art/cornu>
24. Vetter R. Gendang indung. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/675>
25. Vetter R. Saron barung. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1217>
26. Vetter R. Shofar. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/8040>
27. Vetter R. Sundanese kempul. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/961>
28. Vetter R. Tam-tam. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1826>

REFERENCES

1. Domarenko M. (2022) Osoblyvosti perekladu vlasnykh nazv u videoihrakh na ukrainsku movu (na prykladi videohry «The Elder Scrolls V: Skyrim»). [Peculiarities of translating proper names in a video games into Ukrainian (on the example of the video game «The Elder Scrolls V: Skyrim»)] Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zb. nauk. pr. molodykh vchenykh Drohobyskoho derzh. ped. un-tu im. Ivana Franka. Drohobych: Helvetyka. 56, 4. 162–166. [in Ukrainian].
2. Maliuk Y. (2023) Remediatsiia knyhy v audiovizualnomu mystetstvi na prykladi videoihor. [Remediation of book in audiovisual art on the example of video games] Visnyk Knyzhkovoi palaty. 12. 11–17. [in Ukrainian].
3. Normany, nazva skandynaviv u dobu vikinhih. (2021). [Normans, the name given to the Scandinavians in the Viking Age] Entsyklopediia istorii Ukrainy: Dodatkovyi tom. Kn. 1. Kyiv: «Naukova dumka», URL: <http://www.history.org.ua/?termin=normany> [in Ukrainian].
4. Skubina N. (2019) Urbanistyka v videoihrakh: reprezentatsiia velykoho mista v serii ihor «The Elder Scrolls». [Urbanism in video games: the representation of a large city in The Elder Scrolls series of games] Ukraina i svit: humanitarno-tekhnicna elita ta sotsialnyi prohres. Kharkiv: Natsionalnyi tekhnichnyi universytet «Kharkivskyi politekhnichnyi instytut». 170–172. [in Ukrainian].
5. Bianzhong. (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/bianzhong/>
6. Fenilkumar S., Vijaykumar V. (2025). Peacock and Bow: The Story Behind the Origins of Taus, Dilruba and Esraj. *Naad – Nartan Journal of Dance & music*. pp. 90–93.
7. Gritton J. (2017). Viking Age Art Styles: Keys to the Past. 7 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/335210353_Viking_Age_Art_Styles_Keys_to_the_Past
8. Guzheng. (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/guzheng/>
9. Kanun (Qanun). (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/kanun-qanun/>
10. Kasudhan R. (2024). *The Flute in Indian Music: Historical Evolution, Cultural Significance, and Performance Practices*. Bilaspur: Crown Publishing. 340 p.

11. Lamb B., Smith B. (2018). From Skyrim to Skellige: fantasy video game music within a neo-mediaevalist paradigm. *Paradigm. University of Tasmania. Journal contribution*. 40 (2), 27 p. URL: https://figshare.utas.edu.au/articles/journal_contribution/From_Skyrim_to_Skellige_fantasy_video_game_music_within_a_neo-mediaevalist_paradigm/22976918?file=40720742
12. Lore. (2025). *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/uk/dictionary/english/lore>
13. Malm W. P. (2000) Traditional Japanese music and musical instruments. Tokyo; New York: Kodansha International. 354 p.
14. Martens M. (2023) Angul Hammerich and the Bronze Lurs: To Play or to Display. *To Play or Not To Play: Corrosion of Historic Brass Instruments. Romantic Brass Symposium*. Schliengen: Edition Argus. pp. 145–158.
15. Miner G. (2022). Lyre Guitars, French Lyres. *Harp guitars.net*. URL: <https://www.harp guitars.net/history/org/org-lyres.htm>
16. Mridangam. (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/mridangam/>
17. Prajapati S. R. Dhimay: The Most Popular Ethnic Drum of the Newars. *Outreach Ethnomusicology – An Online Ethnomusicology Community*. URL: <https://www.o-em.org/index.php/fieldwork/20-dhimay-the-most-popular-ethnic-drum-of-the-newars>
18. Rom A. (2020). Beat the Drums or Break Them: Bells and Drums as Communication Devices in Early Chinese Warfare. *Journal of Chinese Military History*. URL: https://brill.com/view/journals/jcmh/9/2/article-p125_1.xml?srsId=AffmBOoqkzseELOJERUw0IjeIO0ZnsbGxAcr4Y6O2vyovpo4i_qopcYe
19. TalkAfricana. (2022). Akan Drum, the Oldest African Object in the British Museum. *TalkAfricana: Black history and culture*. URL: <https://talkafricana.com/akan-drum-the-oldest-african-object-in-the-british-museum/>
20. Taiko. (2024). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/taiko/>
21. Tanbur. (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/tanbur/>
22. Tar (frame drum). (2025). *Organology: Musical Instruments Encyclopedia*. URL: <https://organology.net/instrument/tar-frame-drum/>
23. The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2017). «Cornu». *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/cornu>
24. Vetter R. Gendang indung. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/675>
25. Vetter R. Saron barung. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1217>
26. Vetter R. Shofar. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/8040>
27. Vetter R. Sundanese kempul. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/961>
28. Vetter R. Tam-tam. *Grinnell College Musical Instrument Collection*. URL: <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1826>

Дата першого надходження рукопису до видання: 28.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.11.2025

Дата публікації: 19.12.2025