

# Realizm dźwiękowy i muzyczny w grach wideo o kontekście historycznym

*Sonic and musical realism in historical games*

## Paweł Pietruszewski

Uniwersytet Dolnośląski DSW

pawelpietruszewski@gmail.com | ORCID: 0000-0001-8936-6786

---

**Abstract:** Music and sound in historical games are largely based on memic associations of collective consciousness. While the contexts of visual and narrative realism are already quite well researched, the issue of the audio realism of historical games is one that requires more thorough analysis. The article tries to ponder the following questions: how closely does the sound layer bring a player to the real music of the historical period in which the game takes place? What sound “tricks” determine the phenomenon of an average player being able to recognize and associate the soundtrack from a geohistorical point of view? In the text, I take the issue under scrutiny in terms of musical forms usage in games aligned with a given historical phase as well as in relation to period instruments and geographic location. Creators’ well-balancing with these elements contributes to a deeper immersion of the player in the era and location in which the game takes place. Thus, it is one of the immersion enhancing elements.

**Keywords:** collaborative learning; STEM skills; game jams; video games

---

Homo Ludens 1(15)/2022 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2022

DOI: 10.14746/HL.2022.15.9 | received: 31.12.2021 | revision: 30.03.2022 | accepted: 24.12.2022



# 1. Wstęp

Gry jako interaktywne formy rozrywki zarówno oddziałują na zmysł wzroku, jak i operują doznaniem audytywnymi (oczywiście w wybranych przypadkach dostarczają także bodźców dotykowych). Warto zauważyć, że w różnorodnych analizach gier skoncentrowanych na zagadnieniu ich realizmu, szczególnie tam, gdzie rozpatruje się kwestię realizmu gier historycznych, badacze koncentrują się mocniej na wizualnym ukształtowaniu świata przedstawionego. Tymczasem warstwa dźwiękowo-muzyczna dostarcza bardzo ciekawych obserwacji związanych z tym tematem.

Celem niniejszego artykułu jest analiza zawartości dźwiękowo-muzycznej wybranych gier utrzymanych w konwencji historycznej pod kątem zgodności z epoką, w której ulokowana została ich fabuła. Zostanie również poruszony wątek historycznej zgodności warstwy udźwiękowania gry ze światem rzeczywistym. Postaram się odpowiedzieć na różnorodne pytania szczegółowe: jak definiuje się realizm w grach cyfrowych (głównie w grach wideo, z uwzględnieniem zwłaszcza realizmu warstwy dźwiękowo-muzycznej)? Na ile skutecznie warstwa muzyczna gry może przybliżyć jej odbiorcy rzeczywistą muzykę okresu historycznego, w którym toczy się akcja? Czy określony charakter brzmienia da się zidentyfikować jako taki, który nawiązuje – lub nie – do lokalizacji geohistorycznej? Jakie zabiegi dźwiękowe mają na to wpływ? Czy w ogóle wymaga się, aby ścieżki dźwiękowe w grach obejmowały rzeczywistą muzykę danej epoki? Jak duża doza swobody jest tutaj dopuszczalna?

Wywód będzie składał się z trzech części. W pierwszej omówione zostaną wybrane zagadnienia łączące się z realizmem dźwiękowo-muzycznym gier. Druga i trzecia natomiast będą miały charakter analiz jakościowych. Najpierw skupię się na zbadaniu kilku wybranych tytułów, w których wyraziście ujawniają się różnorodne relacje między ich historycznym kontekstem a warstwą dźwiękowo-muzyczną, przy czym należy podkreślić, że w kontekście doznań słuchowych historyzujący ton budowany jest przede wszystkim przy pomocy warstwy muzycznej i to właśnie na jej rozpatrzeniu zostanie skupiona główna uwaga. Znajdzie się tutaj omówienie takich tytułów, jak *Immortal Cities: Children of the Nile*, *Stronghold* oraz *Istanbul* – w produkcji tego ostatniego brałem

bezpośredni udział jako twórca muzyki i udźwiękowienia, zatem w tym przypadku pojawi się komentarz autorski. W ostatniej części zaprezentuję analizę korpusu gier historycznych z listy *Top 50 History Video Games* serwisu IMDb, uwzględniającą wybrane kryteria związane z realizmem dźwiękowo-muzycznym tych gier.

## 2. Realizm w grach cyfrowych

Realizm w grach wideo jest niewątpliwie zagadnieniem złożonym, warto więc prześledzić, jakie podejście do niego reprezentują badacze, zarówno ci, których interesuje pojęcie realizmu *per se*, jak i realizmu używanego w konkretnym kontekście – w przypadku niniejszej pracy: historycznym. Jako pierwszą warto przywołać obserwację Adrienne Shaw (2014), którą można uznać za oczywistą – realizm traktuje się odmiennie w różnych gatunkach gier. Wydaje się logiczne, iż narratologiczny stosunek do możliwie realistycznego odwzorowania świata będzie inaczej rozumiany w grach o środowisku abstrakcyjnym (niewykazującym związków z właściwościami fizycznymi świata realnego), jak np. planszówka, a inaczej w grach o środowisku, którego fizyka oraz mechaniki zbliżają się do świata realnego, jak np. w RPG, RTS czy FPS (MacCallum-Stewart, Parsler, 2007). Alexander Galloway (2006) rozróżnia realizm narracyjny oraz wizualny. Oddanie realizmu świata rzeczywistego można najprościej zmierzyć, oceniając stopień wierności wizualnej. „Gry realistyczne” to takie, w których pojawiają się symulowane elementy lub odniesienia do związków przyczynowo-skutkowych znanych z otaczającego świata. Realistyczne gry dodatkowo osadzone w przeszłości mogą również stwarzać okazję do krytycznej refleksji historycznej. Jak dowodzi William Uricchio (2005), gry historyczne przedstawiają historię w formie dywagacji; pozwalają na zabawę w granicach tego, co zostało zbadane i poznane w kontekście faktograficznym. Gra historyczna, z założenia bazowego, zaczyna się w wyraźnym punkcie dziejów świata rzeczywistego, a historia pełni rolę katalizatora lub modulatora rozgrywki. Zatem istotne dla gier o kontekście historycznym okazuje się umiejscowienie fabuły w określonym punkcie geohistorycznym (Schut, 2007). Matthew Kapell i Andrew Elliott (2013) sugerują, że niesprawiedliwe jest krytykowanie

gier za niedokładność, gdy oferują one fabularyzowane wersje przeszłości. Można powiedzieć, że dzieje się wręcz odwrotnie – spekulatywna fikcja dzięki ugruntowaniu w rzeczywistości zwiększa swoją wiarygodność (Shaw, 2014).

Gra musi oddziaływać na użytkownika w taki sposób, aby jej bodźce sprawiały, iż w jakimś aspekcie odczuje on realizm. Jest to zjawisko wielopłaszczyznowe. Grant Tavinor (2012) wskazuje na pięć typów realizmu w grach:

- realizm wirtualny – wirtualne media jako nośnik realizmu o znaczeniu immersyjnym;
- realizm psychologiczny – zaangażowanie psychologiczne ewokuje procesy o charakterze realistycznym;
- realizm wizualny – sceny wirtualne przypominają cechy odpowiadających im rzeczywistych scen wizualnych;
- realizm ontologiczny – przedmioty i światy przedstawione przez rzeczywistość wirtualną są symulowaną namiastką rzeczywistości realistycznej;
- realizm funkcjonalny – elementy otoczenia zachowują funkcje przedmiotów lub czynności, które przedstawiają.

Warto zwrócić uwagę, że wymienione koncepcje nie odnoszą się bezpośrednio do zagadnienia realizmu dźwiękowo-muzycznego, dlatego konieczna jest osobna dyskusja na ten temat, z uwzględnieniem zarówno kontekstu groznawczego, jak i muzykologicznego.

### **2.1. Realizm dźwiękowo-muzyczny**

W realnym świecie każdego dnia docierają do nas tysiące dźwięków, które – bliższe lub dalsze – tworzą nasze otoczenie dźwiękowe, potocznie określane jako *ambient*. Umiejętność wsłuchania się, skupienia uwagi na określonych bodźcach akustycznych powoduje ich zapamiętanie (Bregman, 1990), a w konsekwencji wyobrażenie sobie danego dźwięku i zapisanie go w pamięci. Realizm w udźwiękowieniu wiąże się z tym, iż w produkcjach o wysokim stopniu realizmu gracz będzie oczekiwał, że zostanie otoczony dźwiękiem możliwie zbliżonym do takiego, który wykazuje silne podobieństwo do wzorca ze świata rzeczywistego. Zatem łatwo zauważyć, jak istotnym elementem komunikacji gry z jej użytkownikiem jest warstwa dźwiękowa. Wykreowanie realistycznie brzmiącego

uniwersum w naturalny sposób przekłada się na wzmocnienie recepcji warstwy dźwiękowej, w efekcie zwiększając efekt zanurzenia gracza w świecie gry, co zostało nawet przeanalizowane. Leigh Schwartz (2006) przeprowadziła badania odczuwania realizmu pośród grających w *Shenmue*. Jedna z uczestniczek tak opisuje swoje wrażenia dźwiękowe:

Uważam, że lokalizacje w *Shenmue* dają się odczuć jako bardzo realistyczne. Obecne były dźwięki tła, takie jak szczekanie psów, śpiew ptaków, a zatłoczone obszary tworzyły wrażenie zatłoczonych. [...] Wydawało się, że wszyscy byli prawdziwymi ludźmi w prawdziwym życiu (Schwartz, 2006).

Widać zatem wyraźnie oczekiwania gracza: dźwięk realistyczny musi być ilustracyjny, a to implikuje, że jego funkcją jest dźwiękowy komunikat wizualnej akcji. W jaki sposób osiąga się taki efekt? Dla realizmu dźwiękowego w grach niezwykle ważną rolę pełni akuzmatyka i używanie dźwięków akuzmatycznych. Polegają one na tym, że dźwięki (w dużej części analogowego pochodzenia) są używane do reprezentowania całkowicie innego znaczenia niż w rzeczywistości. Jest to istotne zarówno w przypadku gier dziejących się w przestrzeni abstrakcyjnej, jak i w grach, w których występują przyczynowo-skutkowe odniesienia do świata rzeczywistego. Pojęcie realizmu dźwiękowego w grach odnosi się do wirtualnego pejzażu dźwiękowego, więc warstwa sound designu w grze zamiast autentycznych zdarzeń dźwiękowych z powodzeniem może wykorzystywać do reprezentowania różnych elementów dźwięki skrajnie przetworzone. J. R. Parker i John Heerema (2008) posługują się w tym kontekście pojęciem „karykatur dźwiękowych”, które – ich zdaniem – oznaczają takie zjawiska brzmieniowe, jakie w finalnym brzmieniu w niewielkim stopniu przypominają swój pierwowzór z tzw. realnego świata. Podczas udźwiękawiania nierzadka jest sytuacja, kiedy używa się zdarzeń audialnych niezgodnych ze związkami przyczynowo-skutkowymi świata niecyfrowego, gdyż w wielu przypadkach dźwięki realistyczne zupełnie nie spełniają oczekiwań.

W tym miejscu warto spróbować dokonać podziału efektów tworzących otoczenie akustyczne gracza. Pomijając grupę zdarzeń dźwiękowych niezwiązanych z rozgrywką (menu, funkcje interfejsu gry), a skupiając się wyłącznie na dźwiękach odpowiadających za poczucie realizmu, łatwo wyróżnić ich dwa rodzaje:

- uniwersalne – zdarzenia dźwiękowe niezależne od czasu i miejsca akcji gry, takie jak np. deszcz, wiatr, burza, wodospad; rozpatrywanie tej grupy pod kątem lokalizacji geohistorycznej jest z fundamentalnych powodów bezzasadne;
- lokalizujące – zdarzenia dźwiękowe, które poprzez swoją anachroniczność względem współczesności, a także powszechność lub wręcz charakterystyczną dla czasu i miejsca unikatowość pozwalają na reprezentację określonego momentu i lokalizacji, np. dźwięki warsztatu zbrojmistrza, pojedynk na szable, szarża jazdy konnej etc.

Wymienione aspekty realizmu dźwiękowo-muzycznego z uwzględnieniem kontekstu historycznego pozwolą zwrócić uwagę na specyfikę rekonstrukcji przestrzeni historycznych w konkretnych grach.

### 3. Omówienie przykładów gier korzystających z dźwiękowej lokalizacji geohistorycznej

W związku z chęcią zilustrowania wybranych aspektów realizmu dźwiękowo-muzycznego gier historycznych zdecydowałem się w tym miejscu na trzy studia przypadku – dotyczące gier, w których postaram się zweryfikować zawartość muzyczną pod kątem zgodności z lokalizacją geohistoryczną.

#### 3.1. *Stronghold*

Ścieżka dźwiękowa z tej wciąż cenionej gry obfituje w partie takich instrumentów, jak rogi, kotły, okaryna, historyczne instrumenty perkusyjne, lutnia, harfa, mandolina oraz fragmenty chóralne. Fabuła gry osadzona jest w XI wieku, lecz do zbudowania średniowiecznego nastroju użyto instrumentów co najwyżej wczesnorenesansowych lub wręcz współczesnych, typowych dla muzyki orkiestrowej. Nietrudno dostrzec użycie zarówno instrumentów, jak i rozwiązań kompozycyjnych z zasobu elementów formotwórczych dzieła muzycznego, które w ogóle nie istniały w okresie przedstawionym w grze; co najwyżej w części przypadków były w fazie inicjalnego rozwoju. Jako przykład może posłużyć krótki fragment z historii rozwoju instrumentów – aerofonów drewnianych dwustroikowych, takich jak obój oraz jego bezpośredni, niższy strojem

brat, rożek angielski. Ich solowe partie są wielokrotnie słyszalne, choć w brzmieniu występującym w grze wykształciły się dopiero w baroku. Podobnie dzieje się w odniesieniu do połączeń harmoniczných oraz budowy formalnej utworów – również wypracowanych setki lat później. Stylizacja na dawne brzmienie uzyskana została przez szerokie wykorzystanie skal modalnych, typowych dla okresu średniowiecza i wczesnego renesansu – z nich wykrystalizował się nowożytny język harmoniczný, którego używamy do dziś i do którego odbioru jesteśmy przyzwyczajeni w naszej kulturze. Przed barokiem instrumenty strojono systemem nierównomiernie temperowanym. Obecnie w systemie zachodnim skala muzyczna dzieli się na 12 półtonów, które w dawnych temperacjach nie były równymi sobie odległościami. Powodowało to, że ta sama skala muzyczna zagrana od innego dźwięku uzyskiwała nieco inny charakter brzmienia, co w konsekwencji prowadziło do powstawania odmiennych współbrzmień i zależności harmoniczných. System równomiernie temperowany przyczynił się do zrównania wszystkich półtonów względem siebie, umożliwiając łatwiejsze zestrojenie instrumentów do grania w różnych tonacjach. Pomimo powyższego wystylizowanie współczesnej muzyki na zbliżony do dawnego charakter brzmienia pozwoliło zbudować przekonujący pejzaż muzyczny, dopełniający tło zmagają gracza. Nie dziwi zatem, że użycie w kompozycjach skal o średniowiecznych konotacjach, a także naśladowujących historyczne formy muzyczne (obok *stricte* współczesnych) pozwala graczowi na pełniejsze wrażenie „przeniesienia” lub „zanurzenia się” w świat rycerzy i zamków.

### **3.2. *Immortal Cities: Children of the Nile***

Muzyka występująca w drugiej wybranej do analizy grze bardzo swobodnie i szeroko wykorzystuje m.in. skalę cygańską oraz arabsko-perską, z użyciem zarówno instrumentów z regionu i epoki, jak i orientalnie brzmiących instrumentów o całkowicie luźnym związku z czasem i miejscem gry. Przykładem z pierwszej grupy jest flet ney, uważany za autochtoniczny, starożytny instrument egipski, ze wskazaniem na obecność źródeł z ok. 3000 roku p.n.e.; z kolei do drugiej grupy należy np. sitar: hindusko-perski instrument strunowy, którego powstanie datuje się w przybliżeniu na XVI wiek. Budowa utworów nosi już jednak silne znamiona form dużo późniejszych, a większość ścieżki dźwiękowej wykorzystuje



osiągnięcia i możliwości nowożytnego, współczesnego języka muzycznego. Użycie instrumentów (replik) o konotacjach z dawnym światem stanowi w tym przypadku bardzo interesujące unaocznienie, w jaki sposób oddziaływanie wyłącznie dźwiękiem potęguje klimat starożytnego Egiptu, tworzący historyzującą aurę muzyczną.

Natomiast zagadnienie lokalizacji geohistorycznej wymaga zwrócenia uwagi na bardzo istotną kwestię: czy w ogóle możliwa jest ocena zgodności historycznej z muzyką danego miejsca i epoki w przypadku takiego okresu, jakim była starożytność?

Warto posłużyć się przykładem: australijski profesor, kompozytor i badacz Michael Atherton w 1998 r. wydał płytę pt. *The Sound of Ancient Egypt*. Bazując na opracowaniach naukowych oraz na wszelkich dostępnych źródłach w postaci zabytków historycznych czy opisów instrumentów, podjął się odważnej próby rekonstrukcji muzyki starożytnego Egiptu. Ustalenie zakresu zgodności historycznej jest dziś, z braku wystarczających źródeł, niemożliwe, jednak jeśli dopuści się pewien margines błędu i zastosuje się metodę dedukcji, można dojść do bardzo zadowalających efektów. Użycie charakterystycznych instrumentów, takich jak harfa łukowa, flet ney, piszczałki czy instrumenty perkusyjne, jak np. charakterystyczne dla Egiptu sistrum, pozwoliło Athertonowi uzyskać wiarygodną lokalizację geohistoryczną. Jeśli uwzględnić to, że dostępne (choć wciąż szczątkowe) są źródła związane z epokami późniejszymi, lecz nadal uznawanymi za starożytne, to do tego typu działań można włączyć metodę retrogresywną. Pozwala ona, na podstawie pewnych założeń wynikających z kontekstu rozwoju cywilizacyjnego, wykonać opracowanie muzyki danej epoki, które w świetle muzykologicznym wolno byłoby uznać za formę rekonstrukcji. Ten mocno przypuszczający tryb mojej wypowiedzi i niepewny efekt takich działań biorą się z okoliczności, iż literatura faktograficzna jest pełna przypuszczeń i wątpliwości nawet dla sporo późniejszych epok, np. takich jak renesans, więc nie powinny dziwić trudności związane z pozyskiwaniem źródeł i rekonstrukcją muzyki z okresu przed 3000 rokiem p.n.e.

Omówiony przykład pokazuje, iż w szczególnych przypadkach weryfikacja realizmu muzycznego pod kątem zgodności z oryginalnymi zabytkami muzycznymi jest po prostu niemożliwa, jednak jeśli dysponujemy źródłami z epok późniejszych, da się osiągnąć wysoki stopień prawdopodobieństwa.

### 3.3. *Istanbul*

Trzecia analizowana tu gra stanowi przeniesienie planszówki na platformy cyfrowe. Toczy się w abstrakcyjnej przestrzeni: gracz porusza się na planszy złożonej z 16 kafelków, na których rozgrywane są różne akcje, typu „Weź kartę”, „Kup”, „Sprzedaj”, „Wylosuj” itd. Czy taka gra może w jakikolwiek sposób być wypełniona zawartością dźwiękową, która pozwoli na lokalizację geohistoryczną? Wykorzystanie prawdziwych zwrotów w języku tureckim oraz wokalnych fragmentów zbliżonych do śpiewów muezinów pozwala już na pewną lokalizację, przynajmniej w określonym kręgu kulturowym. Muzyka – stylizowana, ale nie autochtoniczna – nie bazuje na autentycznych przykładach muzycznych, lecz czerpie ze spuścizny danego regionu; odbywa się to poprzez wykorzystanie instrumentarium, instrumentacji, skal muzycznych oraz nawiązań formalnych w budowie utworów.

## 4. Analiza zgodności geohistorycznej korpusu wybranych gier

W odpowiedzi na pytanie, w jakim stopniu w grach historycznych obecna jest muzyka historyczna, może pomóc analiza większej liczby produkcji tego typu. Na potrzeby swoich badań zbudowałem korpus uwzględniający 70 takich tytułów. Opiera się on na liście *Top 50 History Video Games* z bazy IMDb, został także wzbogacony o wybrane gry nieuwzględnione na tej liście, lecz mające szczególne walory historyczne i z tego względu popularne w swoim gatunku. W korpusie zdecydowałem się maksymalnie ograniczyć liczbę produkcji, w których pojawiają się pewne odniesienia historyczne, ale też postacie fantastyczne, takie jak duchy, potwory, olbrzymy, demony itp.

Z uwagi na stylistykę muzyki wykorzystywanej w analizowanych grach warto zaproponować podział ścieżek dźwiękowych na trzy następujące kategorie:

- muzyka historyczna (niekoniecznie z epoki) – używanie autentycznych instrumentów (w tym rekonstrukcji) i form muzycznych od najstarszych zachowanych źródeł muzycznych po muzykę rozrywkową XX wieku;

- stylizacja historyzująca wraz z lokalizacją geograficzną – używanie autentycznych instrumentów historycznych, w tym orkiestry symfonicznej i/lub instrumentów charakterystycznych dla epoki, z możliwym, aczkolwiek często luźnym potraktowaniem zgodności geohistorycznej;
- muzyka stosowana swobodnie – używanie wszelkich dostępnych brzmień, w tym elektronicznych, z pominięciem historycznych, regionalnych i stylistycznych związków z czasem i miejscem gry.

Na podstawie wymienionych kategorii, opierając się na osobistym doświadczeniu słuchowym związanym z wykształceniem muzycznym, proponuję poniższy podział, przy czym dopuszczalne jest zakwalifikowanie ścieżki dźwiękowej z danej gry do więcej niż jednej kategorii. Chronologia epok ma charakter wyłącznie porządkowy (zob. tabela 1.).

Wnioski z analizy ścieżek dźwiękowych są następujące:

- użycie stylizacji geohistorycznej w produkcji gry jest częste, co nie przeszkadza twórcom wykorzystywać również muzykę bez związków geohistorycznych;
- brak związku z lokalizacją historyczną zwykle objawia się poprzez używanie dużego instrumentarium w formie zbliżonej do orkiestry symfonicznej lub wykraczającej poza nią;
- stosunkowo niewiele gier o kontekście historycznym korzysta z brzmienia instrumentów elektronicznych;
- muzyka historyczna jest reprezentowana w niewielu z przeanalizowanych produkcji.

W tworzeniu ścieżek dźwiękowych badanych tytułów nie powinno dziwić zastosowanie tego typu środków wyrazowych, gdyż w grach priorytetem jest funkcja rozrywkowa i wzbudzanie pozytywnych emocji, a bez wątpienia brzmienie skomponowanego z rozmachem i urozmaiconego barwowo soundtracku pogłębia wartość emocjonalną. W obliczu takich wniosków należałoby zadać ogólniejsze pytanie: czy w ogóle należy wymagać, aby gra korzystała z zabytków epoki? Poniżej chciałbym rozwinąć to zagadnienie, odnosząc się do strategii tworzenia wrażenia odbioru muzyki historycznej.

W grach z muzyką stylizowaną/historyzującą „dawne” brzmienie użykuje się przy zastosowaniu dwóch środków:

**Tab. 1.** Analiza treści muzycznych badanych gier pod kątem zgodności geohistorycznej

Epoka	Muzyka historyczna	Stylizacja geohistoryczna	Brak związku muzyki z lokalizacją geohistoryczną
prehistoria			<i>Far Cry Primal</i> <sup>1</sup>
starożytność	seria <i>Civilization</i>	<i>Assassin's Creed: Origins</i> , <i>Assassin's Creed: Odyssey</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , <i>Immortal Cities: Children of the Nile</i> , <i>Pharaoh</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires</i> , <i>Ancient Wars: Sparta</i> , <i>Assassin's Creed: Origins</i> , seria <i>Civilization</i> , <i>Immortal Cities: Children of the Nile</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , <i>Grand Ages: Rome</i> , <i>Ryse: Son of Rome</i> , seria <i>Total War</i>
średniowiecze	seria <i>Civilization</i>	<i>Anno 1404</i> , <i>Age of Empires 2</i> , <i>Assassin's Creed</i> , <i>Assassin's Creed: Valhalla</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Crusader Kings</i> , <i>Eight Minute Empire</i> , <i>For Honor</i> , <i>Kingdom Come: Deliverance</i> , <i>A Plague Tale Innocence</i> , seria <i>Polanie</i> , seria <i>Stronghold</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires 2</i> , <i>Anno 1404</i> , <i>Assassin's Creed</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Crusader Kings</i> , <i>For Honor</i> , seria <i>Polanie</i> , seria <i>Stronghold</i> , seria <i>Total War</i>
renesans	<i>Anno 1503</i> , seria <i>Civilization</i>	<i>Anno 1503</i> , <i>Assassin's Creed 2</i> , <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i> , <i>Assassin's Creed: Revelations</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , <i>Istanbul</i> , seria <i>Patriotic</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires 3</i> , <i>Anno 1503</i> , <i>Assassin's Creed 2</i> , <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i> , <i>Assassin's Creed: Revelations</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , seria <i>Patrician</i> , seria <i>Total War</i>
barok	<i>Anno 1602</i> , <i>Assassin's Creed: Black Flag</i> <sup>2</sup> , seria <i>Civilization</i>	<i>Anno 1701</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires 3</i> , <i>Anno 1602</i> , <i>Anno 1701</i> , <i>Assassin's Creed: Black Flag</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , seria <i>Total War</i>

<sup>1</sup> Z uwagi na całkowity brak źródeł nie ma możliwości wykonania rzetelnej analizy porównawczej, jednak dotychczasowa wiedza dotycząca okresów późniejszych wskazuje, iż tak brzmiąca muzyka nie miała prawa istnieć w prehistorii, a więc charakter muzyki skomponowanej na potrzeby tej gry nie pozwala ulokować jej w innych kategoriach.

<sup>2</sup> W grze pojawiają się 34 autentyczne szanty, jednak nie w formie głównej ścieżki dźwiękowej, lecz elementu do znalezienia na mapie – poprzez jego odkrycie/złapanie

Epoka	Muzyka historyczna	Stylizacja geohistoryczna	Brak związku muzyki z lokalizacją geohistoryczną
klasycyzm	<i>Assassin's Creed: Unity</i> <sup>3</sup> , seria <i>Civilization</i>	<i>Assassin's Creed: Rogue</i> , <i>Assassin's Creed: Unity</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires 3</i> , <i>Assassin's Creed: Rogue</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Europa Universalis</i> , seria <i>Total War</i>
romantyzm	seria <i>Civilization</i>	<i>Assassin's Creed: Syndicate</i> , seria <i>Civilization</i> , <i>Europa Universalis IV</i> , <i>Red Dead Redemption</i> , <i>Red Dead Redemption 2</i> , seria <i>Total War</i>	<i>Age of Empires 3</i> , seria <i>Civilization</i> , <i>Europa Universalis IV</i> , seria <i>Total War</i>
wiek XX do lat 70.	seria <i>Civilization</i> , <i>L. A. Noire</i> , <i>Mafia</i> , <i>Mafia II</i> , <i>Mafia III</i> ,	seria <i>Civilization</i> , seria <i>Company of Heroes</i> , seria <i>Hearts of Iron</i> <sup>4</sup> , <i>L. A. Noire</i> , seria <i>Medal of Honor</i>	<i>Battlefield I i V</i> , seria <i>Call of Duty</i> , seria <i>Civilization</i> , seria <i>Company of Heroes</i> , seria <i>Hearts of Iron</i> , seria <i>Medal of Honor</i> , seria <i>Sniper Elite</i> , <i>Valiant Hearts: The Great War</i> , <i>War of Warships</i>

- wykorzystanie instrumentów analogowych charakterystycznych dla muzyki klasycznej, w tym symfonicznej, od niewielkiego składu kameralnego po pełny lub rozszerzony skład symfoniczny;
- wykorzystanie instrumentów tzw. dawnych, charakterystycznych dla określonego obszaru oraz epoki, mające charakter ścisły (np. dawne instrumenty japońskie w grze o dawnej Japonii) lub swobodny (np. ormiański duduk w starożytnym Rzymie).

W grupie instrumentów słyszanych w badanych grach można dokonać pewnej systematyki i wyszczególnić takie, których pojawienie się wspomaga dawne czy też regionalne brzmienie ścieżki dźwiękowej.

.....

można zdobyć dodatkowe, nieobowiązkowe osiągnięcie, tzw. achievement. „Zebrane” w różnych lokacjach szanty uruchamiają się w momencie wypłynięcia gracza na wody.

<sup>3</sup> W trakcie rozgrywki gracz może udać się m.in. do budynku, w którym „orkiestra” złożona z instrumentów dawnych wykonuje Suitę C-dur nr 1 BWV 1066 J. S. Bacha, jednak nie jest to utwór wchodzący w skład właściwej ścieżki dźwiękowej, lecz dodatek, będący elementem sound designu – po opuszczeniu budynku gracz przestaje słyszeć ww. utwór. W świecie gry znajduje się kilka podobnego rodzaju lokacji.

<sup>4</sup> Przykładom w utworze o tytule *Kraków*, wprowadzonym w czwartej części serii, zdecydowanie przewodzą partie solowe klarnetu; jest to świetne nawiązanie do tzw. muzyki klezmerskiej, oryginalnie związanej z obrzędami żydowskimi.

W poniższej tabeli prezentuję typologię takich instrumentów, z pominięciem epoki oraz obszaru ich używania, gdyż – co zostało wspomniane wcześniej – w znacznej grupie badanych gier obecność danego instrumentu często nie wykazuje związku ani z epoką, ani z lokalizacją.

**Tab. 2.** Przykłady instrumentów o charakterze „historyzującym”

	instrumenty perkusyjne	instrumenty strunowe	instrumenty dęte
instrument	bat, sistrum, gongi, grzechotki, kołatki, krotale, rozmaite instrumenty membranowe z różnych epok historycznych: bębny, kotły itd.	banjo, cytra, fortepian, gęśle, gitara elektryczna, guzheng, harfa tukowa, klawesyn, koto, lira, nyckelharpa, saz, talharpa, shamisen, sitar, viola da gamba	didgeridoo, flet bansuri, flet shakuhachi, harmonijka ustna, karnyx, krumhorn, organy, serpent, syrx (fletnia Pana), szatamaja

## 5. Podsumowanie

W zdecydowanej większości przypadków muzyka z gier historycznych wymaga poruszania się w gąszczu uproszczeń i skojarzeń, a jej związek z epoką historyczną – choć obecne – nie stanowią meritum gry, w dodatku często są traktowane z bardzo dużą swobodą. Z kolei niektóre produkcje – w szczególności z fabułą ulokowaną w XX wieku – nierzadko próbują wprowadzić gracza w klimat danych czasów, jak np. *Mafia*. Innym aspektem jest to, iż niektórzy kompozytorzy, stojąc przed zadaniem stworzenia ścieżki dźwiękowej, chcą się wykazać jako artyści. Gry z historią jako kanwą narracji otwierają przed projektantami ogromne możliwości kreacyjne. Mogą oni wykorzystać wszystkie zasoby, zarazem nieograniczeni przymusem pełnej zgodności z aktualną wiedzą muzykologiczną. Co zatem wynika z obserwacji, iż muzyce do sporej części gier brak zgodności z lokalizacją geohistoryczną? Niehistoryczna muzyka z gier wyróżnia się swoją autonomicznością – nie usiłuje stylizować się na nic, pomimo ogromnej zbieżności środków wyrazowych z muzyką klasyczną/poważną pozostaje całkowicie odrębna od niej. Rolą gier, podobnie jak książek fabularnych

osadzonych w historii, nie jest wierna rekonstrukcja historyczna czy – w tym przypadku – muzykologiczna; główny cel stanowi wspomaganie warstwy ludonarratywnej (Stevens, 2021) przy pomocy wszelkich dostępnych środków wyrazowych. Nie ma jednak kategorycznej potrzeby dbać o jak najwierniejsze odwzorowanie muzyki epoki. Zbyt silne dążenie do rekonstrukcji historycznej może wywołać u współczesnego słuchacza efekt przesady, czyli negatywnego zaskoczenia dawną stylistyką; wszak produkcje przede wszystkim fabularne nie mają charakteru dokumentu historycznego. Ponadto adresatem jest przecież właśnie słuchacz współczesny, który z pewnością dysponuje większą znajomością aktualnych trendów muzycznych niż muzyki dawnej i prawdopodobnie z dokładniej takimi oczekiwaniami wobec warstwy dźwiękowej przystępuje do rozgrywki. Ma ona w doświadczeniu gracza wymiar nadrzędny, zatem ścieżka dźwiękowa pozostaje podporządkowana budowaniu emocji podczas grania, co odbywa się przy pomocy wszelkich dostępnych środków wyrazowych, a nie wyłącznie takich, które są zgodne z prezentowaną w grze epoką historyczną.

## Literatura

- Bregman, A. S. (1990). *Auditory Scene Analysis: the Perceptual Organization of Sound*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Grabarczyk, P. (2021). The Typology of Representations in Computer Games. *Journal of the Philosophy of Games*, 3(1), 1–35. Online: <<https://journals.uio.no/JPG/article/view/2926/7849>>.
- Kapell, M. W., Elliott, A. B. R. (red.) (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation Of History*. New York: Bloomsbury Academic.
- MacCallum-Stewart, E., Parsler, J. (2007). Controversies: Historicising the Computer Game. W: *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (s. 203–210). Online: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf>>.
- Neumeyer, D. (2004). Merging Genres in the 1940s: The Musical and the Dramatic Feature Film. *American Music*, 22(1), 122–132.

- Parker, J. R., Heerema, J. (2008). Audio Interaction in Computer Mediated Games. *International Journal of Computer Games Technology*. *International Journal of Computer Games Technology*, 1(1), 1–8. Online: <<https://downloads.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/178923.pdf>>.
- Schut, K. (2007). The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2(3), 213–235. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007306202>>.
- Schwartz, L. (2006). Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games. *Space and Culture*, 9(3), 313–325. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1206331206289019>>.
- Shaw, A. (29 października 2014). The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in „Assassin’s Creed III”. *First Person Scholar*. Online: <<http://www.firstpersonscholar.com/the-tyranny-of-realism>>.
- Stevens, R. (2021). The Inherent Conflicts of Musical Interactivity in Video Games. W: M. Fritsch, T. Summers (red.), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (s. 74–93). Cambridge: Cambridge University Press.
- Tavinor, G. (2019). Towards an Analysis of Virtual Realism. W: *DiGRA '19 – Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix* (s. 1–10). Online: <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2019\\_paper\\_24.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_24.pdf)>.
- Tavinor, G. (2012). Videogames and Fictionalism. W: J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen (red.), *The Philosophy of Computer Games* (s. 185–199). Dordrecht: Springer.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History and Computer Games. W: J. Raessens, J. H. Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 328–338). Online: <<https://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>>.

Data dostępu do źródeł internetowych: 1 lutego 2022.

## Dyskografia

- Atherton, M. (1998). *Ankh: Sound of Ancient Egypt* [CD]. Celestial Harmonies.



## Ludografia

- Acram Digital (2017). *Eight Minute Empire* [gra wieloplatformowa]. Acram Digital, Polska.
- Acram Digital (2018). *Istanbul* [gra wieloplatformowa]. Acram Digital, Polska.
- Ascaron (1992). *The Patrician* [gra wieloplatformowa]. Triptychon Software, Niemcy.
- Ascaron (2000). *Patrician 2* [PC]. EU: Infogrames, NA: Strategy First, Niemcy.
- Ascaron (2001). *Patrician 3* [PC]. Ascaron, Niemcy.
- Asobo Studio (2019). *A Plague Tale: Innocence* [gra wieloplatformowa]. Focus Home Interactive, Francja.
- Aspyr Media, Firaxis Games (2010). *Civilization 5* [gra wieloplatformowa]. Aspyr Media, 2K Games, Stany Zjednoczone.
- Aspyr Media, Firaxis Games (2016). *Civilization 6* [gra wieloplatformowa]. 2K Games, Aspyr Media, Take-Two Interactive, Stany Zjednoczone.
- The Creative Assembly (2000). *Shogun: Total War* [PC]. Electronic Arts, Wielka Brytania.
- The Creative Assembly (2002). *Medieval: Total War* [PC]. Activision, Wielka Brytania.
- The Creative Assembly (2004). *Rome: Total War* [gra wieloplatformowa]. Activision, Wielka Brytania.
- The Creative Assembly (2009). *Empire: Total War* [gra wieloplatformowa]. Sega, Wielka Brytania.
- The Creative Assembly (2010). *Napoleon: Total War* [PC]. Sega, Wielka Brytania.
- Crytek Frankfurt (2013). *Ryse: Son of Rome* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Windows, Deep Silver, Niemcy.
- EA DICE (2016). *Battlefield 1* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, Szwecja.
- EA DICE (2018). *Battlefield V* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, Szwecja.
- Ensemble Studios (1997). *Age of Empires* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, Ubisoft, Stany Zjednoczone.

- Ensemble Studios (1999). *Age of Empires 2* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, Konami, MacSoft, Stany Zjednoczone.
- Ensemble Studios (2005). *Age of Empires 3* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, MacSoft, Glu Mobile, Destineer, Xbox Game Studios, Stany Zjednoczone.
- Firaxis Games (2005). *Civilization 4* [gra wieloplatformowa]. 2K Games, Aspyr Media, Take-Two Interactive, Cyberfront, 1C, Stany Zjednoczone.
- Firaxis Games, Aspyr Media, MacSoft, Westlake Interactive (2001). *Civilization 3* [gra wieloplatformowa]. Aspyr Media, Atari, MacSoft, Atari Europe S.A.S.U., Infogrames, Stany Zjednoczone.
- Firefly Studios (2001). *Stronghold* [PC]. Take-Two Interactive, Wielka Brytania.
- Firefly Studios (2005). *Stronghold 2* [PC]. Take-Two Interactive, Wielka Brytania.
- Gaming Minds Studios, RuneSoft (2010). *Patrician 4* [gra wieloplatformowa]. Kalypso Media, Niemcy.
- Haemimont Games (2009). *Grand Ages: Rome* [gra wieloplatformowa]. Kalypso Media, Bułgaria.
- Hangar 13 (2016). *Mafia 3* [gra wieloplatformowa]. 2K Games, Stany Zjednoczone.
- Illusion Softworks (2002). *Mafia* [gra wieloplatformowa]. Gathering of Developers, Czechy.
- Impression Games (1999). *Pharaoh* [PC]. Sierra Entertainment, Stany Zjednoczone.
- MDF (1996). *Polanie* [PC]. Hurtownia Oprogramowania „User”, Polska.
- MicroProse, MPS Labs, Microplay Software (1991). *Civilization 1* [gra wieloplatformowa]. MicroProse, Australia.
- MicroProse, Varcon (1996). *Civilization 2* [gra wieloplatformowa]. MicroProse, Activision, Activision Blizzard, MacPlay, Australia.
- Paradox Development Studio (2004). *Crusader Kings* [gra wieloplatformowa]. Strategy First, Paradox Interactive, Szwecja.
- Paradox Development Studio (2012). *Crusader Kings 2* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.
- Paradox Development Studio (2016). *Hearts of Iron 4* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.

Paradox Development Studio (2020). *Crusader Kings 3* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.

Paradox Development Studio, Paradox Interactive (2001). *Europa Universalis 2* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Strategy First, CyberFront, 1C, Typhoon Games, MacPlay, Virtual Programming, Szwecja.

Paradox Interactive (2001). *Europa Universalis* [PC]. Strategy First, Typhoon Games, Szwecja.

Paradox Interactive (2002). *Hearts of Iron* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.

Paradox Interactive (2005). *Hearts of Iron 2* [gra wieloplatformowa]. Strategy First, Szwecja.

Paradox Interactive (2007). *Europa Universalis 3* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.

Paradox Interactive (2009). *Hearts of Iron 3* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Virtual Programming, N3VRF41L Publishing, Szwecja.

Paradox Interactive (2013). *Europa Universalis 4* [gra wieloplatformowa]. Paradox Interactive, Szwecja.

Reality Pump Studios (2003). *Polanie 2* [PC]. Atari, Polska.

Rebellion Developments (2005). *Sniper Elite* [gra wieloplatformowa]. Rebellion Developments, Wielka Brytania.

Rebellion Developments (2012). *Sniper Elite V2* [gra wieloplatformowa]. Rebellion Developments, Wielka Brytania.

Rebellion Developments (2014). *Sniper Elite 3* [gra wieloplatformowa]. Rebellion Developments, Wielka Brytania.

Rebellion Developments (2017). *Sniper Elite 4* [gra wieloplatformowa]. Rebellion Developments, Wielka Brytania.

Related Designs (2009). *Anno 1404* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Niemcy.

Related Designs, Sunflowers Interactive Entertainment Software (2006). *Anno 1701* [PC]. Sunflowers Interactive Entertainment Software, Ubisoft, Niemcy.

Relic Entertainment (2006). *Company of Heroes* [gra wieloplatformowa]. THQ, Sega, Kanada.

Relic Entertainment, Feral Interactive (2013). *Company of Heroes 2* [gra wieloplatformowa]. Feral Interactive, Sega, Kanada.

- Relic Entertainment, World's Edge (2021). *Age of Empires 4* [PC]. Xbox Game Studios, Kanada.
- Sunflowers Interactive Entertainment Software, Max Design (2002). *Anno 1503* [gra wieloplatformowa]. Sunflowers Interactive Entertainment Software, Ubisoft, Electronic Arts, Niemcy.
- Team Bondi (2011). *L. A. Noire* [gra wieloplatformowa]. Rockstar Games, Australia.
- Tilted Mill Entertainment (2004). *Immortal Cities: Children of the Nile* [PC]. Tilted Mill Entertainment, Myelin Media, Sega, Sold Out Sales & Marketing Limited, Stany Zjednoczone.
- 2K Czech (2010). *Mafia 2* [gra wieloplatformowa]. Feral Interactive, 1C, Connect2Media, 2K Games, Czechy.
- Ubisoft Montréal (2007). *Assassin's Creed* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Gameloft, Akella, ak tronic Software & Services GmbH, Ubisoft Japan, Ubisoft KK, Kanada.
- Ubisoft Montréal (2010). *Assassin's Creed: Brotherhood* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal (2012). *Assassin's Creed III* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Kiev (2016). *Far Cry Primal* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec (2014). *Assassin's Creed: Unity* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Annecy, Massive Entertainment, Ubisoft Ukraine, Ubisoft Romania (2011). *Assassin's Creed: Revelations* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Ukraine, Ubisoft Montpellier, Ubisoft Romania (2013). *Assassin's Creed: Black Flag* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Ukraine, Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, Ubisoft Romania (2014). *Assassin's Creed: Rogue* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Ukraine (2009). *Assassin's Creed II* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Kanada.
- Ubisoft, Ubisoft Montréal (2017). *Assassin's Creed: Origins* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Francja.

Ubisoft, Ubisoft Montréal (2020). *Assassin's Creed: Valhalla* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Francja.

Ubisoft, Ubisoft Montréal, Blue Byte Software, Ubisoft Quebec, Ubisoft Toronto (2017). *For Honor* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Francja.

Ubisoft, Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Singapore (2018). *Assassin's Creed: Odyssey* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Francja.

Ubisoft, Ubisoft Quebec, Ubisoft Chengdu (2015). *Assassin's Creed: Syndicate* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, Francja.

Warhorse Studios (2018). *Kingdom Come: Deliverance* [gra wieloplatformowa]. Warhorse Studios, DMM.com, Deep Silver, Prime Matter, KOCH Media Holding GmbH, Zoo Corporation, Czechy.

**mgr Paweł Pietruszewski** – kompozytor, aranżer, sound designer, dyrygent, wykładowca i doktorant Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu, a także wykładowca Szkoły Muzyki Nowoczesnej we Wrocławiu.

---

## **Realizm dźwiękowy i muzyczny w grach wideo o kontekście historycznym**

**Abstrakt:** Muzyka i dźwięk w grach wideo o kontekście historycznym w znacznej części bazują na memicznych skojarzeniach świadomości zbiorowej. O ile konteksty realizmu wizualnego i narracyjnego są dobrze przebadane, o tyle kwestia realizmu dźwiękowego gier historycznych wymaga głębszej analizy. Artykuł próbuje dać odpowiedź na następujące pytania: jak mocno warstwa muzyki zbliża gracza do rzeczywistej muzyki okresu historycznego, w którym toczy się akcja gry? Jakie zabiegi dźwiękowe decydują o tym, iż przeciętny gracz jest w stanie rozpoznać ścieżkę dźwiękową z punktu widzenia historycznego i geograficznego? W tekście przyglądam się zagadnieniu pod kątem użycia w grach form muzycznych zgodnych z daną epoką historyczną oraz w odniesieniu do instrumentarium historycznego i ulokowania geograficznego. Świadome wyważanie tych elementów przez twórców przyczynia się do głębszego zanurzenia gracza w epoce i miejscach, w których toczy się rozgrywka. Tym samym należy do elementów potęgujących immersję.

**Słowa kluczowe:** realizm w grach, gry historyczne, muzyka historyczna, historyczne instrumenty muzyczne

---

