

ГОРОДСКОЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ

УДК 316.77
статья

Научная

Ольга Вячеславовна Сергеева✉

д-р социол. наук, ведущий научный сотрудник сектора социоурбанистики, Социологический институт РАН — филиал ФГБУН ФНИСЦ РАН. Россия, 190005, Санкт-Петербург, ул. 7-я Красноармейская, 25/14;
e-mail: sergeyeva.olga@mail.ru

ЗВУКОВАЯ СРЕДА ГОРОДОВ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ПОЧЕМУ ЭТО ИНТЕРЕСНО СОЦИОЛОГУ

В статье рассматриваются социологические аспекты звукового наполнения городов, воспроизводимых в компьютерных играх, где звук выступает не вспомогательным элементом, а медиумом культурной памяти, характеристикой идентичности и инструментом социальной критики. Цель исследования — показать, каким образом практика слушания игровых городов формирует способы восприятия и осмыслиения городской среды. В первой части анализируются звуковые стратегии меморации и историзаций: архивирование исчезнувших звуков, реконструкция акустических эпох, музейные и документальные логики в дизайне игр. На примерах «Assassin's Creed», «Mafia III», «L.A. Noire», «The Witcher», «Atomic Heart» показано, что игры создают аудиоархив истории, в котором звуковая среда становится формой переживаемого прошлого и медиумом эмоциональной памяти. Во второй части статьи автор сосредотачивает внимание на политических и критико-сатирических функциях звука. Игры «Grand Theft Auto», «Sleeping Dogs», «Night Call» и «Yakuza 0» рассматриваются как акустические лаборатории мегаполиса, где шум, акценты, радиопередачи, рекламные сигналы и голоса жителей превращаются в инструменты социальной рефлексии для игроков. Через звук игрок узнает «другого» — по го-

лосу, интонации, плотности городского шума — и тем самым вступает в пространство этического взаимодействия. Используя концепции soundscape studies и социологии повседневного слушания, автор подчеркивает, что компьютерные игры можно понимать как аудиовизуальные лаборатории современного города. В них слух становится не только средством навигации и эмпатии, но и формой социального мышления, соединяющей память, политику и эстетику.

Ключевые слова: звуковой ландшафт, социология звука, повседневное слушание, культурная память, город, компьютерные игры, аудиальная критика, медиаурбанизм.

Для цитирования: Сергеева О. В. Звуковая среда городов в компьютерных играх: почему это интересно социологу // Социология города. 2025. № 3. С. 5—18. DOI: 10.35211/19943520_2025_3_5

Введение: города и компьютерные игры как звучащие среды

Город существует не только как насыщенный информацией визуальный ландшафт, он наделен также и акустической плотностью, регулирующей повседневное поведение, маршруты, ритмы и социальные различия. Современные компьютерные игры, симулируя город, воспроизводят и конструируют «саундскейпы» — динамические ансамбли звуков, в которых смещиваются музыка, шумы, голоса, объявления, транспорт, фоновая атмосфера. В играх слух не вспомогательен, а дирижирует вниманием: по тому, как звучит сквер, подземный переход или площадь, игрок понимает, где он находится, насколько пространство без-опасно, к какому социальному району сеттинга он приблизился. Звук, таким образом, становится когнитивной картой и технологией ориентации, а также носителем памяти и идеологии.

Задумаемся о социологической значимости такого объекта, как звуковые среды городов компьютерных игр. С одной стороны, городские звуки игровых симуляций демонстрируют роль акустики в производстве урбанистической идентичности и разнообразных границ. Так игроком идентифицируется исторический период, страна и этничность, особенности социальных институтов и городских организаций. С другой стороны, компьютерные игры предстают как площадки, где переосмысливается прошлое и будущее города: архивы исчезнувших звуков, реконструкции «звукящих» эпох, экспериментальные модели звукового благоустройства. Благодаря социологическому анализу звуков компьютерных игр мы приходим к пониманию этики и политики городской аудиосреды. Игровой звук может экзотизировать культуру или сообщество, подчеркивая акценты, стандартизованные уличные крики, рискуя упрочить стереотипы. Он может эстетизировать опасность, создавая соблазнительную «красоту» сирен и взрывов. Но звук способен и на обратное: на критическое слушание мегаполиса — когда шум реклам и городских громкоговорителей выстраивается как критика сверхрегуляции; когда реконструкция исчезнувших звуков превращает игру в кабинет публичной истории; когда саунддизайн создает эмпатию к «неслышимым» горожанам (ночным работникам, бездомным и др.). Следовательно, обращение к теме звуковой среды городов, которая воспроизводится в компьютерных играх, имеет научное значение для социоурбанистики.

Социокультурная аналитика звука в междисциплинарном направлении исследования компьютерных игр представлена вполне объемно, с 2020-го года даже издается научный журнал «Звук и музыка в играх»/«Journal of Sound and Music in Games» (Деникин, 2012; Cheng, 2014; Music in..., 2014; Collins, 2008). Разбирая разные примеры, авторы этого направления подчеркивают, что звук в играх часто представляет собой сложную композицию, призванную увлечь игрока, задать темп игры и способствовать интерактивности; высказываются идеи о динамичных отношениях между виртуальным и реальным, подчеркивается расширение аудиоопыта современного *homo ludens*. Вместе с тем такой более частный вопрос, как звуковые ландшафты городов в компьютерных играх, исследован значительно меньше: обобщающих монографий пока не издано, хотя научные статьи публикуются. На сегодняшний день исследовательский опыт по теме «звук, город, компьютерные игры» складывается из следующих наработок: во-первых, постоянно расширяется сфера game studies в отношении аудиосреды отдельных игр (Журкова, 2024; D'Errico, 2025; Warde-Brown, 2021; Miller, 2007); во-вторых, в городском проектировании обобщается практика моделирования звука в играх для развития новых направлений в области сенсорного восприятия городской среды (Signorelli, 2015; Ruotolo, Maffei, Di Gabriele et al., 2013). В связи с этим **цель данной статьи** — обсудить социологические аспекты практики слушания игровых городов, связанные с культурной памятью и историзацией (как происходит архивирование исчезнувших звуков, реконструкция эпох, музейные и документальные логики внутри игрового дизайна); во-вторых, проанализировать слышимое в игровых городах как приводящее нас к политике, сатире/иронии и звуковой критике мегаполиса (пародии на рекламный шум, социальная маркировка посредством языка, акцентов, жанров музыки, плотности шума). В качестве понятийного фундамента используются идеи исследования звуковых ландшафтов (soundscape studies), подчеркивающие культурную и экологическую роль слышимого, а также социология повседневности, внимательная к тому, как люди используют звук для навигации, социальной координации и аффективной регуляции своих действий. На пересечении этих подходов компьютерная игра видится «аудиовизуальной лабораторией» города.

Звук города в играх как медиум культурной памяти

Звуки прошлого и восприятие людьми звуков из разных эпох могут рассказать нам об изменении городов. Проблема лишь в том, что у нас обычно нет прямого доступа к звукам прошлого. Записей повседневной жизни до 1920-х гг. практически нет, и это подтолкнуло авторов проекта «Звуковые ландшафты городского прошлого: постановочный звук как опосредованное культурное наследие» обратиться к записям звуковой среды, сделанным для старых радиопостановок и фильмов (Bijsterveld, Dijck, 2013: 14). Такое опосредованное культурное наследие звука предоставляет ныне живущим уникальную возможность изучить драматизацию городского звука в исторической перспективе и, таким образом, понять разнообразные представления о городских идентичностях. Радиозаписи и фильмы в качестве источников звуковой среды городов прошлого дополняются сегодня меморативными возможностями еще одного медиума — компьютерной игры.

Если радиоспектакли и ранние фильмы создавали постановочную звуковую среду в качестве репрезентации города, то компьютерные игры XXI в. переняли и развили этот принцип, превратив звук в интерактивный медиум исторического опыта. Радио и музыка различных эпох стали не только источниками стилизации, но и ключевыми средствами аудиовизуальной реконструкции истории, где слушание заменяет собой прямое свидетельство.

В играх, оперирующих историческими контекстами, радио выполняет ту же функцию, что и в городах прошлого: оно становится подвижным рассказчиком, сопровождающим субъекта в движении. Так, в «Mafia III» (Hangar 13, 2016) радио — не просто фоновое сопровождение, но структурный элемент нарративной звуковой памяти. Станции «Native Son» и «Revolution Radio» соединяют музыкальные треки конца 1960-х с новостными выпусками, комментариями о войне во Вьетнаме и протестах за гражданские права. Каждый радиосюжет фиксирует историческую «температуру» времени, воссоздавая акустическую хронологию 1968 года. Музыка Джими Хендрикса, Cream или Sam Cooke становится не столько украшением, сколько звуковым документом эпохи, радиоэфир — медиальным эквивалентом музейной экспозиции, транслирующей коллективную память через слышимое.

Похожий прием применен в «L.A. Noire» (Team Bondi, 2011), где радиопередачи и музыкальные треки 1940-х годов формируют аудио-докудраму города, вплетая новостные сводки, рекламу и джазовые композиции в повседневный фон Лос-Анджелеса послевоенной эпохи. Радио становится неотъемлемой частью жанрового оформления нуар-мира, а звуковые паттерны (щелчок переключателя, помехи, приглушенный голос диктора) формируют феноменологию «звучащей памяти» — памяти, встроенной в ткань повседневного города. В играх, работающих с историческим материалом, музыка выступает не как иллюстрация, а как структура историзаций. В «Assassin's Creed II» (Ubisoft, 2009) звуковая среда Флоренции и Венеции эпохи Возрождения основана на принципах «сонорной вовлеченности». Колокольные звуки соборов, реверберация аркад, характер шагов по черепице создают уникальный акустический ландшафт вертикального города. Именно звук, а не визуальные ориентиры, становится навигационным маркером и средством чувственного погружения в пространство прошлого (Warde-Brown, 2021). Музыкальные темы композитора Йеспера Кюда формируют временные петли, где повторяемость мотивов при переходах между миссиями или локациями становится напоминанием о цикличности исторического времени. Музыка здесь — форма памяти о самом себе: она воспроизводит опыт «дежавю», эффект исторического узнавания. Таким образом, саундтрек превращается в аудиоархив эпохи, пусть и воображенной, воссоздающей образ «музыкальной Италии» как части европейской культурной памяти. Музыка эпохи в таких проектах не просто обозначает время и место действия: она конструирует режим исторического присутствия. Как отмечает Т. Вуд в анализе музыкальных тем серии «Assassin's Creed», взаимодействие диегетических (звучящих внутри мира игры) и недиегетических (наложенных извне) слоев создает эффект «музыкальной топографии» — пространство воспринимается не глазами, а ухом, как сумма звуковых ориентиров (Wood, 2016: 6).

Особый аспект социологии звука в цифровой культуре связан с голосом как носителем свидетельства. Если радио сохраняло интонации дикторов и

актеров, то игры включают множество слоев «голосовой памяти» — от рассказов вымышленных персонажей до документальных фрагментов реальных личностей. Возникает новый тип медиаисторического документа — интерактивный устный архив. В «BioShock» (Irrational Games, 2007) функция аудиодневников проявляется в моделировании устной истории утопического города Восторг (Раптура). Каждый найденный игроком файл — микросвидетельство, голос из прошлого, застывший в пространстве разрушенного города. Эти записи формируют особую аудиальную археологию, где прошлое буквально звучит изнутри архитектуры. Игровой город становится акустическим архивом, в котором память распределена по комнатам и улицам.

Схожий прием применен в «Tom Clancy's The Division» (Ubisoft, 2016). Здесь механика ECHO (Environmental Cued Historical Overlay) реконструирует сцены прошлого на конкретных перекрестках Нью-Йорка. Игрок слышит фрагменты разговоров, выстрелов, криков, как бы возвращаясь в момент, когда это произошло. Таким образом, городская география превращается в карту акустических следов, где каждый звук — остаток события, а слушание — акт меморации. В отличие от визуальных артефактов, звук не фиксирует, а возвращает время, восстанавливая социальные ритмы, исчезнувшие из физического города.

Еще один пример подобной акустической реконструкции — «1979 Revolution: Black Friday» (iNK Stories, 2016). Игра сочетает архивные записи, интервью с очевидцами и документальные шумы уличных протестов, создавая эффект подлинного звукового хронотопа тегеранских событий. Здесь голос становится медиумом коллективного опыта, а шумы улиц — фонетическим телом революции. Подобные проекты образуют «аудио-гуманистическую историю», где эмоциональное воздействие звука заменяет академическое описание.

Современные игры представляют собой не только визуальные, но и звуковые модели городов. Переход от карты к звуковому ландшафту позволяет социологу анализировать акустические режимы урбанистического опыта. Так, в «The Witcher 3: Wild Hunt» (CD Projekt Red, 2015) звуковая архитектура Новиграда основана на системе «толповых слоев», создаваемой средствами, предложенными компанией Audiokinetic Wwise. Алгоритм распределяет звуки по квадрантам в зависимости от положения игрока, времени суток и состояния горожан. Толпа звучит иначе, когда боится или празднует; звуковые акценты таверн, рынков и портов формируют аудиосоциальную карту города, где каждая зона обладает собственным ритмом и интонацией.

К. Э. Экерсли показывает, что уличные песни, диалоги бардов и фоновые выступления служат маркерами идентичности: женские голоса, плачи и песнопения оформляют «эмоциональные ядра» городской культуры. Город Новиград предстает как акустическая система отношений, где звучание фиксирует социальную стратификацию, гендерные роли и формы публичного поведения (Eckersley, 2022). Дж. Смит развивает эту идею, описывая «голосовые индикаторы» — устойчивые речевые паттерны, определяющие статус персонажа и место действия (Smith, 2019). Фоновые звуки — скрип половиц, гул рынков, шум машин — не просто элементы атмосферы, а социальные индикаторы, кодирующие классовые, гендерные и пространственные различия. Игровая акустика воспроизводит реальные звуковые иерархии города, где одни звуки

считываются допустимыми, а другие — маргинальными или «шумовыми». Через такие индикаторы звуковое пространство становится интерактивным текстом, где социологический анализ акустических контуров раскрывает структуру городской сцены. Если в «Assassin's Creed II» звук маркирует вертикальность и сакральность архитектуры, то в «The Witcher 3» он воплощает горизонтальность и многослойность городской толпы. В первом случае игрок «ориентируется по колоколам», во втором — «слушает рынок». В этих примерах звук выступает как навигация и как форма знания, развивая эпистемологию пространства через слух.

Акустическая архивность в полной мере реализована в городской аудиосреде игры «Atomic Heart» (Mundfish, 2023), действие которой происходит в альтернативной версии 1955 г. в СССР, достигшем коммунистического социального и технологического расцвета, полного разумных роботов, живущих в гармонии с людьми. Присутствие современной/ремиксированной музыки внутри советского сеттинга объясняется сюжетным приемом «Radio of the Future»: громкоговорители и устройства транслируют музыку будущих десятилетий, из-за чего в городском звуке существуют ретро-песни и их современные аранжировки. Это не просто саундтрек сверху, а часть городской среды, слышимая персонажами. За счет ремиксов советской поп-культуры возникает эффект «многомирности» и временной полифонии — это хорошо ложится на анализ городской аудиосреды как палимпсеста (Журкова, 2024).

Подобно проектам по реконструкции «звуковых ландшафтов прошлого» игровые среды работают с идеей опосредованного культурного наследия: мы не можем услышать подлинный город XVI в. или улицы 1968 г., но можем пережить их аудиально-историческую реконструкцию, встроенную в медиа. Звук в компьютерных играх выполняет функции архива, документа и медиума культурной памяти. Радио и музыка эпохи создают хронотоп исторического слушания, голоса из прошлого — устный архив, соединяющий индивидуальные и коллективные воспоминания, городские шумы — акустическую географию, где слушание становится формой познания и участия. С точки зрения социологии звука компьютерные игры демонстрируют переход от презентации звукового мира к интерактивной реконструкции памяти, где игрок — не только сл�ашатель, но и участник производства звукового знания. Меморативная функция звука заключается не в фиксации прошлого, а в его воссоздании как чувственного опыта, возвращающего город и историю в настоящее слышание человека-игрока.

Узнавание опыта Другого через звук в играх: социальная критика и повседневное слушание

Если визуальный реализм в компьютерных играх долго оставался главным критерием правдоподобия, то сегодня внимание исследователей все чаще смещается к аудиальной достоверности — тому, как через звук конструируется социальное пространство, класс, идентичность и опыт Другого. В играх, моделирующих городскую жизнь, звуковая среда становится не только атмосферой или инструментом иммерсии, но и средством социального узнавания: игрок слышит чужой опыт, часто недоступный в его реальном городском присутствии.

Один из самых изученных кейсов с точки зрения звуковых решений для городов в играх, в том числе в связи с социально-политическими и экономическими контекстами за пределами игры, относится к серии видеоигр «Grand Theft Auto» (Rockstar Games, Rockstar North). Игры GTA предлагают игрокам возможность исследовать знаковые американские города в определенные исторические моменты с точки зрения представителей низшего класса, постоянно нарушающих закон. Местом действия самых популярных изданий игры являются Майами 1986 года (Vice City/Вайс-Сити), Нью-Йорк 2000 года (Liberty City/Либерти-Сити) и несколько городов Западного побережья 1992 года (San Andreas/Сан-Андреас примерно соответствует Калифорнии и включает Los Santos/Лос-Анджелес, San Fierro/Сан-Франциско и Las Venturas/Лас-Вегас). Каждая игра имеет общую сюжетную линию, но у игроков есть значительная свобода в выборе порядка миссий, которые продвигают повествование. Между миссиями они свободны исследовать огромное виртуальное игровое пространство в свое удовольствие, экспериментируя с физическими возможностями аватара и погружаясь в версии американской городской жизни, созданные дизайнерами Rockstar Games. В играх GTA практически нет недиегетической музыки. Игрок и его аватар слышат одинаково то, как звучит обычный город в разных местах — торговых точках, ресторанах быстрого питания, уличных перекрестках, внутри салона машины и т. д.

Серия GTA изначально строилась как сатира на американскую действительность, и именно звук в ней позволяет ощутить социальную ткань города: контраст богатых и бедных районов, агрессию улиц, расслоение по шуму. Аудиальный мир GTA — это не просто фон, а режим слушания общества, где игрок оказывается в позиции наблюдателя и участника одновременно.

Одним из центральных механизмов узнавания чужого опыта в GTA V (Rockstar North, 2013) выступает радио. Разработчик звука компании Rockstar North А. МакГрегор объясняет, что радиосистема игры проектировалась как «аудиальная оболочка субъекта» — мобильное звуковое пространство, где пересекаются публичное и частное (MacGregor, 2015). Игрок, двигаясь по Лос-Сантосу, слышит не только город — гул трафика, крики, вертолеты, звуки ремонтных работ, — но и «свое» радио: им лично выбранную станцию, сопровождающую его в пути. Акустическая стратификация GTA формирует социальное картирование через шум. В центральных районах слышны полицейские сирены и вертолеты, в бедных кварталах — лай собак, бас из окон машин, крики; на побережье — редкий ветер и отдаленный рокот трассы. Такая многоуровневая акустика, по МакГрегору, строится как процедурная модель: амбиенты, толпы, трафик, музыкальные фрагменты накладываются в реальном времени, создавая у игрока опыт непрерывного слушания. В отличие от традиционных саундтреков, радио GTA не прерывает диегезис, а вплетается в него. Радиопередачи, новости, ток-шоу и музыкальные блоки создают ощущение общества, живущего своей жизнью. На фоне городского гула радиоголос становится медиатором между игроком и Другими — их историей, политикой, страданиями, ироничными комментариями. М. Д’Эррико называет это «мобильной звуковой стеной», которая одновременно изолирует и соединяет, превращая город в акустическое поле социальной критики (D’Errico, 2025: 217).

Ирония GTA проявляется прежде всего в аудиосатире: реклама и ток-шоу воспроизводят клише американской массовой культуры, расовых и гендерных стереотипов, классовых предрассудков. Радио — пространство, где голос «социально других» слышен, но всегда в гротескном и искаженном виде. Эта звуковая гиперреальность превращает медиа в инструмент социальной карикатуры. Как отмечает игровой журналист А. Р. Корриа, сила игры заключается в том, что «звук здесь не только реалистичен, но и саркастичен»: гул Лос-Сантоса — это шум общества, не слышащего самого себя (Corriea, 2013). Игрок, движущийся по городу, становится «акустическим фланером»: его слух фиксирует социальные различия, не сводимые к визуальному восприятию. Повседневное слушание здесь — форма социальной чувствительности. Услышав крик или полицейскую рацию, игрок реагирует до того, как видит источник; слух опережает взгляд. Эта «аудиальная мораль» (*morality of hearing*) становится новой формой взаимодействия с Другим: услышать означает признать присутствие. GTA тем самым моделирует не просто городской шум, а структуру отчуждения. Радио звучит поверх криков и сирен, формируя опыт двойного восприятия — развлечения и страдания, потока новостей и личной изоляции. Игра предлагает слуховое воплощение социальной критики: мы слышим не то, что происходит «в игре», а то, как звучит само общество — расщепленное, ироничное, наполненное звуковым мусором и обрывками чужих голосов.

Идею социальной акустики мегаполиса по-своему развивает «Sleeping Dogs» (United Front Games, 2012), где звук становится картой культурной плотности и национальной гибридности. Как рассказывают в интервью разработчики, звуковой дизайн игры опирается на двенадцать слоев амбиентов — «городской тон», трафик, кондиционеры, звуки толпы, лай собак и даже различия между магазинами 7-Eleven и уличными рынками (Interview with Sleeping Dogs, 2016). В отличие от Лос-Сантоса, здесь шум имеет ритуальный характер: гул толпы, мантры из храмов, караоке, крики торговцев. Это не просто урбанистический шум, а полифоническая память колониального города, где пересекаются китайские, британские и американские звуковые коды. Радио внутри магазинов и автомобилей дополняет этот звуковой плюрализм, создавая ощущение перегруженной акустической среды, где каждый звук конкурирует за внимание. В результате игра «Sleeping Dogs» демонстрирует не столько экзотизацию Востока, сколько плотность и контрастность культурных шумов, составляющих образ Гонконга. Город здесь «звучит собой»: в каждом районе — свой аудиорегистр, свой социальный тембр. Игрок становится свидетелем не визуальных различий, а акустической стратификации общества.

В инди-игре «Night Call» (Monkey Moon, Black Muffin, 2019), сделанной как расследование, звуковая перспектива радикально смещается к небольшому пространству: все действие разворачивается в салоне ночного парижского такси. Игра опирается почти исключительно на диалог и звук: дыхание пассажиров, шум дороги, дождь по стеклу, редкие музыкальные фрагменты. Как отмечает игровой журналист Д. Баккер, звуковой ритм здесь задает этическое измерение игры — каждое дыхание, пауза или интонация несут смысл, создавая атмосферу доверия или угрозы в городе, где появился серийный убийца (Bakker, 2019). Игрок, исполняющий роль водителя, слушает пассажиров —

часто чужих, случайных, принадлежащих к разным социальным группам. Его задача — не только довезти их до пункта назначения, но и услышать. Так создается социология повседневного слушания: город становится фоном интимных голосов, а игра превращается в тренинг эмпатии. Звук в «Night Call» это не декорация, а пространство встреч. Пассажиры рассказывают о личных трагедиях, политических взглядах, миграции, религии. Через акустику салона игрок узнает опыт Другого — его акцент, усталость, тревогу. В отличие от GTA, где звук маскирует иронию, здесь он несет моральную нагрузку. Это не шум мегаполиса, а дыхание повседневности, требующее внимания.

В японской серии «Yakuza»/«Like a Dragon» (Ryu Ga Gotoku Studio) звук выполняет двойную функцию: с одной стороны, реалистически воспроизводит ночной город, с другой — сатирически переигрывает клише «японского». Как отмечает L. A. B. Lima, Камурочно, вымышленный район Токио, представляет собой «лудосформированный район» — место, где город существует через лудические ритуалы: игровые автоматы, крики зазывал, караоке и звон монет (Lima, 2022). Эти звуки образуют экономику внимания: игрок ориентируется в пространстве не по карте, а по крикам, мелодиям и голосам, которые зовут его в очередное заведение. Так формируется звуковая топография потребления. Одновременно игра демонстрирует сатирический взгляд на собственную культуру: чрезмерное многоголосье улиц превращает японский город в симфонию избыточности, где звук — это и реклама, и ирония. Э. Д. Борецки рассматривает это как проявление «аудиальной экзотизации»: звук используется для экспортной эстетики «японского» — через многоголосье, шум, всплески эмоций, караоке-песни (Borecky, 2022: 28). Однако именно сцены караоке с их искренностью, нелепостью и пафосом создают пространство узнавания: здесь игрок слышит не Другого, а самого себя, участвующего в общем ритуале. Таким образом, «Yakuza» превращает звук в инструмент культурной сатиры: японская повседневность звучит как гиперреалистическая пародия на саму себя. Игра моделирует социальный театр слушания, где переплетены характерные звуки японской городской улицы.

Все эти игры демонстрируют, как звук в интерактивных медиа становится не только технологическим слоем сеттинга, но и социальной категорией. Через повседневное слушание игрок осваивает структуры различия: узнает Другого по акценту, шуму, молчанию. «GTA» учит слушать отчуждение, «Sleeping Dogs» — культурную многослойность, «Night Call» — эмпатию, «Yakuza» — самоиронию. В совокупности они образуют звуковую карту мегаполиса, где слушание становится актом социального распознавания. Социология повседневного слушания цифровых миров позволяет рассматривать игры не как развлечения, а как лаборатории слуха. Они моделируют способы слышать и быть услышанным. И если визуальная культура часто стремится к дистанции, то звуковая культура игр восстанавливает утраченный контакт, создавая пространство, где Другой не показан, а услышен.

Заключение

Подводя итоги, можно отметить, что исследование звуковых ландшафтов городов в компьютерных играх раскрывает многослойную природу слушания

как социальной практики, соединяющей культурную память и повседневную акустическую чувствительность. Компьютерная игра в этом контексте выступает не просто как средство развлечения, а как особый аудиовизуальный инструмент рефлексии над структурой современного города, его историческими пластами и социальными иерархиями. Слуховая перспектива, воплощенная в игровых мирах, позволяет фиксировать и воспроизводить формы коллективного опыта, утраченные в реальности, а также выявлять механизмы символического воспроизведения различий через звук. Практики звукового архивирования и реконструкции, реализуемые в играх, служат новым способом обращения к памяти общества. Радиопередачи, песни эпохи, диалоги персонажей и аудиодокументы создают «аудиоархив» истории, в котором память становится доступной через слух. Игры типа «Assassin's Creed» или «Mafia III» предлагают своеобразные музеи звуковых эпох, где прошлое воспроизводится благодаря звуку как переживаемое присутствие. Это делает звук важнейшим медиумом историзаций, способным передавать наряду с фактами атмосферу события, аффекты и ритмы ушедшего времени. Через звук игрок не просто узнает историю, но и чувствует ее телесно, становясь участником ее воспроизведения.

Одновременно с этим звук в играх становится инструментом социальной критики, иронии и сатиры. В таких проектах, как «Grand Theft Auto» или «Yakuza/Like a Dragon», звуковая ткань города превращается в поле политического и культурного комментария. Городской шум сигнализирует нам о проблемах мегаполиса, развивая формы аудиальной рефлексии над обществом. Ирония и пародия, встроенные в звуковые коды мегаполиса, позволяют игроку услышать то, что обычно скрывается за визуальными образами — социальное напряжение, экономические противоречия, идентичностные конфликты. В этом смысле звук выполняет критикующую функцию: он выявляет невидимое через слышимое, превращая слух в инструмент анализа. Социология повседневного слушания помогает рассматривать эти аудиальные механизмы как проявления культурной экологии. Слух — не только способ восприятия, но и форма социальной навигации. В играх он моделирует внимание, страх, эмпатию, интерес и отчуждение. Повседневное слушание в цифровых городах становится социальным действием — способом узнавания Другого, будь то персонаж, толпа, голос или даже безличный шум. В этом проявляется политическая и этическая функция звука: он создает пространство соприсутствия и аффективной вовлеченности, где игроку предлагается услышать то, что обычно остается на периферии восприятия. Следовательно, компьютерные игры представляют собой аудиовизуальные лаборатории современности, где город переосмысливается через звук как социальное тело, насыщенное историей, памятью и конфликтами. Слушание в них становится не просто элементом геймплея, а способом мышления — формой социальной интуиции, соединяющей память, этику и политику. Именно благодаря этому аудиальному измерению игры превращаются в площадки, где человек может заново услышать город, общество и самого себя. Так компьютерные игры функционируют как лаборатории для социологии звука: они моделируют формы слушания, характерные для разных эпох и культур.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Деникин А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. М.: ДМК Пресс, 2012. 696 с.

Журкова Д. А. Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре «Atomic Heart» // Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований. 2024. №. 1(6). С. 66—84.

Bakker D. Night Call review. August 19, 2019. URL: <https://gamecritics.com/david-bakker/night-call-review/> (accessed: 26.10.2025).

Bijsterveld K., Dijck J. V. Introduction // Soundscapes of the Urban Past: Staged Sound as Mediated Cultural Heritage / ed. by K. Bijsterveld. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013. Pp. 11—21.

Borecky A. J. Playing Japan: The Transnational Circulation of Modern Japan in Video Games. Master's Thesis. Chapel Hill: University of North Carolina at Chapel Hill Graduate School, 2022.

Cheng W. Sound Play: Video Games and the Musical Imagination. N.Y.: Oxford University Press, 2014.

Collins K. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.

Corriea A. R. The accidental excellence of GTA 5's soundscape. Oct 3, 2013. URL: <https://www.polygon.com/2013/10/3/4795292/the-accidental-excellence-of-gta-5s-soundscape/> (accessed: 26.10.2025).

D'Errico M. Spatial Audio and the Imaginary Soundscapes of Grand Theft Auto V // Underground Music Cultures and Music-Making in Los Angeles. Palgrave Studies in the History of Subcultures and Popular Music / ed. by S. Darchen, J. Willsteed, D. Charrieras. Palgrave Macmillan, 2025. Pp. 211—225.

Eckersley C. E. Portrayals of gender and identity in the soundtrack of The Witcher 3: Wild Hunt // Fields: journal of Huddersfield student research. 2022. № 8(1). URL: <https://www.fieldsjournal.org.uk/article/id/980/> (accessed: 26.10.2025).

Interview with Sleeping Dogs. Audiokinetic Blog 2016. URL: <https://www.audiokinetic.com/en/blog/interview-with-sleeping-dogs/> (accessed: 26.10.2025).

Lima L. A. B. Experiencing a Ludoformed District in the Yakuza Series // Replaying Japan. 2022. № 4. P. 9—21.

MacGregor A. The Sound of Grand Theft Auto V. GDC Vault. 2015. URL: <https://gdcvault.com/play/1020587/The-Sound-of-Grand-Theft> (accessed: 26.10.2025).

Miller K. Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in “Grand Theft Auto” // Ethnomusicology. 2007. Vol. 51. No. 3. Pp. 402—438.

Music in Video Games: Studying Play / ed. by K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. Lerner. London: Routledge, 2014.

Ruotolo F., Maffei L., Di Gabriele M. et al. Immersive virtual reality and environmental noise assessment: An innovative audio-visual approach // Environmental Impact Assessment Review. 2013. Vol. 41. Pp. 10—20.

Signorelli V. Soundwalking in virtual urban ambiances. Applying Game Engine Technologies in soundscape study // Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain. 2015. No. 1. URL: <http://journals.openedition.org/ambiances/657> (accessed: 26.10.2025).

Smith J. Vocal disruptions in the aural game world: The female entertainer in The Witcher 3: Wild Hunt, Transistor and Divinity: Original Sin II // The Soundtrack. 2019. Vol. 11. Iss. 1—2. Pp. 75—97.

Warde-Brown A. Waltzing on rooftops and cobblestones: Sonic immersion through spatiotemporal involvement in the Assassin's Creed series // Journal of Sound and Music in Games. 2021. Vol. 2. No. 3. Pp. 34—55.

Wood T. A. An Analysis of the Music of Assassin's Creed. Master's Thesis. Valencia, Spain: Berklee College of Music, 2016. URL: <https://remix.berklee.edu/graduate-studies-scoring/56/> (accessed: 26.10.2025).

Research Article

Olga V. Sergeyeva✉

Doctor of Sociology, The Sociological Institute of the RAS — Branch of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology, Russian Academy of Sciences. 25/14, 7 Krasnoarmeyskaya st., Saint Petersburg, 190005, Russia;
e-mail: sergeyeva.olga@mail.ru; ORCID: 0000-0002-8093-609X

THE SONIC ENVIRONMENT OF CITIES IN COMPUTER GAMES: WHY IT IS OF INTEREST TO SOCIOLOGISTS

Abstract. The article explores the sociological dimensions of urban soundscapes reproduced in computer games, where sound functions not as a secondary effect but as a medium of cultural memory, identity, and social critique. The study aims to demonstrate how the practice of listening to game cities generates new modes of perceiving and interpreting urban environments. The first part analyzes the sonic strategies of memorialization and historicization: the archiving of vanished sounds, the reconstruction of acoustic epochs, and the documentary or museological logics embedded in game design. Drawing on examples from "Assassin's Creed", "Mafia III", "L.A. Noire", and "The Witcher", "Atomic Heart" the article argues that games construct an "audio archive" of history in which the soundscape becomes a lived form of the past and a medium of emotional memory. The second part focuses on the political and satirical functions of sound. Titles such as "Grand Theft Auto", "Sleeping Dogs", "Night Call", and "Like a Dragon/Yakuza" are examined as acoustic laboratories of the metropolis, where noise, accents, radio shows, advertising signals, and urban voices operate as instruments of social reflection. Through sound, the player recognizes the "other" — by voice, intonation, or the density of urban noise — and thus enters a space of ethical engagement. Applying the frameworks of *soundscape studies* and the sociology of everyday listening, the article interprets computer games as audiovisual laboratories of the contemporary city. In these digital environments, hearing becomes not only a means of navigation and empathy but also a form of social cognition that interweaves memory, politics, and aesthetics.

Key words: soundscape, sociology of sound, everyday listening, cultural memory, city, computer games, auditory critique, media urbanism.

For citation: Sergeyeva O. V. (2025) The sonic environment of cities in computer games: why it is of interest to sociologists. *Sotsiologiya Goroda* [Urban Sociology], no. 3, pp. 5—18 (in Russian). DOI: 10.35211/19943520_2025_3_5

REFERENCES

Bakker D. (2019) Night Call review. August 19, 2019. URL: <https://gamecritics.com/david-bakker/night-call-review/> (accessed: 26.10.2025).

Bijsterveld K., Dijck J. V. (2013) Introduction. *Soundscapes of the Urban Past: Staged Sound as Mediated Cultural Heritage*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013. Pp. 11—21.

Borecky A. J. (2022) *Playing Japan: The Transnational Circulation of Modern Japan in Video Games*. Master's Thesis. Chapel Hill: University of North Carolina at Chapel Hill Graduate School.

Cheng W. (2014) *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. N.Y.: Oxford University Press.

Collins K. (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Correia A. R. (2013) The accidental excellence of GTA 5's soundscape. Oct 3, 2013. URL: <https://www.polygon.com/2013/10/3/4795292/the-accidental-excellence-of-gta-5s-soundscape/> (accessed: 26.10.2025).

D'Errico M. (2025) Spatial Audio and the Imaginary Soundscapes of Grand Theft Auto V. *Underground Music Cultures and Music-Making in Los Angeles. Palgrave Studies in the History of Subcultures and Popular Music*. Palgrave Macmillan. Pp. 211—225.

Denikin A. A. (2012) *Zvukovoi dizain v videoigraakh. Tekhnologii «igrovogo» audio dlya neprogrammistrov* [Sound Design in Video Games. Game Audio Technology for Non-Programmers]. Moscow: DMK Press. 696 p. (in Russian).

Donnelly K. J., Gibbons W., Lerner N. (eds.) (2014) *Music in Video Games: Studying Play*. London: Routledge.

Eckersley C. E. (2022) Portrayals of gender and identity in the soundtrack of The Witcher 3: Wild Hunt. *Fields: journal of Huddersfield student research*, no. 8(1). URL: <https://www.fieldsjournal.org.uk/article/id/980/> (accessed: 26.10.2025).

Interview with Sleeping Dogs (2016). Audiokinetic Blog. URL: <https://www.audiokinetic.com/en/blog/interview-with-sleeping-dogs/> (accessed: 26.10.2025).

Lima L. A. B. (2022) Experiencing a Ludoformed District in the Yakuza Series. *Replaying Japan*, no. 4, pp. 9—21.

MacGregor A. (2015) The Sound of Grand Theft Auto V. GDC Vault. URL: <https://gdcvault.com/play/1020587/The-Sound-of-Grand-Theft> (accessed: 26.10.2025).

Miller K. (2007) Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in “Grand Theft Auto”. *Ethnomusicology*, vol. 51, no. 3, pp. 402—438.

Ruotolo F., Maffei L., Di Gabriele M. et al. (2013) Immersive virtual reality and environmental noise assessment: An innovative audio-visual approach. *Environmental Impact Assessment Review*, vol. 41, pp. 10—20.

Signorelli V. (2015) Soundwalking in virtual urban ambiances. Applying Game Engine Technologies in soundscape study. *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*, no. 1. URL: <http://journals.openedition.org/ambiances/657> (accessed: 26.10.2025).

Smith J. (2019) Vocal disruptions in the aural game world: The female entertainer in The Witcher 3: Wild Hunt, Transistor and Divinity: Original Sin II. The Soundtrack, vol. 11, iss. 1—2, pp. 75—97.

Warde-Brown A. (2021) Waltzing on rooftops and cobblestones: Sonic immersion through spatiotemporal involvement in the Assassin's Creed series. *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 2, no. 3, pp. 34—55.

Wood T. A. An Analysis of the Music of Assassin's Creed. Master's Thesis. Valencia, Spain: Berklee College of Music, 2016. URL: <https://remix.berklee.edu/graduate-studies-scoring/56/> (accessed: 26.10.2025).

Zhurkova D. A. (2024) Anachronistic Soundtrack: Recycling Soviet songs in the video-game “Atomic Heart”. *Industrii vpechatlenii. Tekhnologii sotsiokul'turnykh issledovanii* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)], no. 1, pp. 66—84 (in Russian).

Поступила в редакцию 26.10.2025

Received 26.10.2025

Принята в печать 31.10.2025

Accepted for publication 31.10.2025