**Развитие жанров видеоигр через призму экспертного и пользовательского голосования The Game Awards**

Видеоигры давно перестали рассматриваться исключительно с точки зрения досугового развлечения. Все чаще они становятся предметами научных исследований разных отраслей (гуманитарных, социологических, психологических, философских и пр.). Несмотря на попытки исследователей выявить классификацию жанров видеоигр (Т. Эпперли (2006), М. Вульфа (2001), И. Югай (2008) и др.), в настоящее время она до сих пор не сформирована. Однако в игровой индустрии принято определять жанр в зависимости от ключевых геймплейных механик, которые в них используются. «Жанры – это категории игр, характеризующиеся определенными видами испытаний, независимо от сеттинга или содержания игрового мира» (Adams, 2013, P. 67). К примеру, шутеры, независимо от того, где происходит их действие: в космосе, фэнтезийном мире или на Диком Западе – относятся к одному жанру, поскольку они объединены основной механикой стрельбы (англ. shoot). В видеоиграх, как правило, выделяют следующие жанры: экшен (action), шутер (shooter), стратегия, ролевая игра (RPG – role-playing game), головоломка, симулятор, стелс (stealth) и др. (Thomas, 2007, P. 73-77).

Большое внимание к видеоиграм, а также высокое качество выходящих проектов привело к тому, что в 2014 году появляется церемония награждения, отмечающая достижения в индустрии – The Game Awards. Церемония представляет собой мероприятие, проходящее в конце каждого календарного года и привлекающее большое количество СМИ и игровых студий со всего мира. Номинанты на награды определяются жюри, собранного из более чем 100 лучших редакций со всего мира, на основании их истории и вклада в видеоигровую критику. Редакции составляют список игр, достойных включения в каждую из номинаций, на основании мнения всего издательского состава. Затем организаторы The Game Awards обрабатывают полученные данные и определяют топ-5 игр, упоминающихся чаще всего (иногда допускается 6 и более при равном количестве упоминаний). Победители определяются голосованием жюри (эксперты и издания, участвовавшие в формировании списков номинантов) и игроков в соотношении 9 к 1 (90% – выбор жюри, 10% – пользователей). Смешанное голосование в таком соотношении, по мнению организаторов The Game Awards, позволяет получить максимально широкую критическую оценку.

В данном исследовании рассматриваются видеоигры-победители номинаций The Game Awards. Временные рамки исследования: 2014 г. – 2023 г. – обусловлены временем существования данной церемонии. Для сбора эмпирических данных будет использован метод контент-анализа результатов The Game Awards за последние 10 лет в номинациях, связанных с жанрообразующими элементами игры – «Лучшее игровое повествование», «Лучшее визуальное оформление» (существует с 2015), «Лучшая игровая режиссура» (существует с 2016), «Лучшее звуковое оформление» (существует с 2017), и в главной номинации мероприятия – «Игра года». Для контент-анализа был сформирован кодификатор, включающий следующие критерии: год, номинация, игра, жанр, класс (1 – AAA-проект, 2 – AA-проект, 3 – инди-проект), страна, студия, главный герой, сюжет, продолжительность прохождения, количество игроков, играющих одновременно (1 – однопользовательская игра, 2 – мультиплеер), жанрообразующие механики и механики, заимствованные из других жанров. В соответствии с перечисленными критериями будет сформирована исследовательская таблица для анализа результатов The Game Awards в каждом году.

Целью работы является попытка выявить изменения в популярности различных жанров видеоигр и определить ключевые направления развития отрасли через анализ победителей церемонии. Такой анализ позволит определить, в каком направлении движется индустрия видеоигр и какие жанры получают большее признание и поддержку. Для апробации исследовательских таблиц будут отобраны видеоигры-победители номинаций «Игра года», «Лучшее игровое повествование», «Лучшее визуальное оформление», «Лучшая игровая режиссура», «Лучшее звуковое оформление» с момента появления первой церемонии в 2014 г. (или момента появления номинации) до последней в 2023 г.

**Источники и литература**

1) Крутов Н. Ю., Федоровская Н. А. Специфические признаки жанра экшен в видеоиграх конца XX – начала XXI века. // Культура и искусство. 2022. №12. С. 55 – 63.

2) Adams E. Fundamentals of Game Design (3rd ed.). // San Francisco: New Riders, 2013. P. 67 – 80.

3) The Game Awards: офиц. сайт. URL:<https://thegameawards.com/> (Дата обращения: 13.02.2024).

4) Thomas D., Orland K., Steinberg S. The videogame style guide and reference manual. // Power Play, 2007. P. 73 – 77.