

ЖАНРОВАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ВИДЕОИГР

Как появляются и классифицируются жанры видеоигр.

Создание видеоигр – относительно молодая индустрия. Она зарождалась стихийно, первые видеоигры создавались лишь как занятные игрушки. Однако индустрия бурно развивалась и очень быстро появилось множество самых разных игр. Сначала это были игры на аркадных автоматах, после на консолях и ПК, а теперь и на мобильных платформах. Уже в 80-ые годы возникла потребность как-то классифицировать игры, отмечать их сходства и различия. Одной из первых классификаций стало разделение игр по жанрам.

Традиционно, видеоигры принято разделять на следующие жанры: стратегии, ролевые игры, симуляторы, песочницы, игры действия, головоломки, платформеры и многие другие. Но на основе чего принято такое разделение и как оно появилось? Одной из первых работ, в которой рассматривалась классификация видеоигр является “Искусство проектирования компьютерных игр” Криса Кроуфорда [1]. В ней Кроуфорд предложил классификацию основанную на геймплее: разделение на игры Навыка и действия и на Стратегии или, иначе, Когнитивные игры. Первая категория призвана включать в себя все игры, в которой основой геймплея является скорость и точность реакции. Вторая – игры, в которых игровой процесс зависит в первую очередь от “умственных усилий”, а скорость реакции, если и требуется, то не является определяющей.

Уже Кроуфорд отметил что отдельные “семьи” игр рождаются путём повторения удачного опыта игры-предшественника. То есть после успеха некоторой новой игры многие хотят повторить её успех и копируют из неё геймплей, так рождаются многие игры клоны. Часть из них вводит новые механики, но при этом они все сохраняют схожесть с игрой-предком. Похоже, что именно этот механизм является способом зарождения новых жанров. Сначала жанр могут называть просто набором игр клонов игры-предка, как, например было с клонами Doom. Постепенно, с ростом количества и увеличением разнообразия игр-клонов у них появляется новое цепкое название, которое характеризует общие черты геймплея данных игр. Таким образом клоны

Doom сейчас именуется как Шутеры от первого лица.

Такое стихийное появление жанров на данный момент привело к тому что не существует однозначности в количестве жанров и их границах. Периодически возникают вопросы, к какому жанру отнести ту или иную игру. Таким образом вопрос о том как классифицировать существующие жанры весьма актуален. Необходимо однако отметить, что хотя на данный момент многие согласны с определением жанра как наличия определённого вида геймплея, на самом деле существовало два различных подхода к самому определению жанра: людологический и нарратологический [2]. Суть первого подхода была описана выше, а нарратологический подход именуется жанром способ повествования, аналогичный жанрам театра и кино. Для жанра в людологическом смысле нарратологи предлагали термин “тип” игры.

Одна из актуальных классификаций жанров предложена сайтом gameisart.ru [3]. Путём декомпозиции игровых механик были получены 15 элементарных жанров, которые затем были объединены в три группы: игры Информации, Действия и Контроля. При этом элементарные жанры, которые находятся на краю одной группы, имеют общие черты с соседней группой. Таким образом, все игры можно представить в виде определённого набора элементарных жанров, что может отметить её как преимущественно принадлежащей к одной группе, так и игры имеющей черты разных групп. Эта классификация достаточно полна и позволяет описать жанр игры одним словосочетанием, давая определённое название комбинации элементарных жанров.

1. Chris Crawford. The Art of Computer Game Design [Электрон. ресурс] – Internet Archive, 1984 - Режим доступа: <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri/>
2. Gerald Voorhees. Genre Troubles in Game Studies: Ludology, Agonism, and Social Action [Электрон. ресурс] – Режим доступа: <https://www.kinephanos.ca/2019/genre-troubles-in-game-studies-ludology-agonism-and-social-action/>
3. Кириллев Александр. Классификация жанров компьютерных игр [Электрон. ресурс] – Режим доступа: <https://gameisart.ru/janr.html>

Тымуль Андрей Евгеньевич, студент ФИТиУ БГУИР, andreixinbox@mail.ru.

Мельникова Виолетта Валентиновна, студентка ФИТиУ БГУИР, vitaemaximus@gmail.com.

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, магистр технических наук, shatilova@bsuir.by