***Менжулін Данііл Віталійович****, студент, Харківський технологічний університет «ШАГ», м. Харків*

***Науковий керівник: Пономарева Надія Сергіївна****, кадидат педагогічних наук, завідувач кафедри інформаційних технологій Харківський технологічний університет «ШАГ», м. Харків*

### **Роль ігрових додатків у сучасному світі**

### Ігрові додатки стали невід'ємною частиною сучасного життя. Вони захоплюють нас своїми історіями, геймплеєм та яскравою графікою. Але це не просто розвага. Їх вплив сягає далеко за межі простого проведення часу. Ігрові додатки, що запускаються на різних платформах, такi як смартфони, планшети, комп'ютери та ігрові консолі, задовольняють потреби в розвагах, освіті та комунікації.

### Актуальність ігрових додатків полягає у декількох різних аспектах, ігрові додатки забезпечують користувачам можливість відпочити від буденних турбот, насолодитися цікавою грою як, на приклад, інші люди насолоджуються книгою, або зняти стрес після важкого робочого дня. Але ігрові додатки це не тільки про розваги та відпочинок, існує багато додатків які допомагають навчанню дорослих та дітей у цікавій та інтерактивній формі.

### Протягом останнього десятиліття ринок відеоігор продемонстрував значний ріст. За останній рік світовий дохід у цій галузі досягнув 182.9 мільярдів доларів, що на 53.2% більше порівняно з 2019 роком.[1] Згідно з прогнозами експертів, до 2025 року цей показник перевищить 300 мільярдів доларів.[2] Це зростання зумовлене прогрессом наших технологій. Сучасні гравці користуються не лише традиційними комп’ютерами та консолями, такими як Microsoft Xbox, Sony PlayStation і Nintendo Switch, а й мобільними пристроями, зокрема смартфонами та планшетами. Наразі, мобільні ігри забезпечують половину світового доходу від відеоігор, і ця частка продовжує збільшуватися.[3]

### Це стало можливим завдяки тому, що більш ніж дві п'ятих населення світу мають смартфони або планшети з доступом до швидкісного мобільного та домашнього інтернету. Технічні інновації у сфері також зробили свій внесок, покращуючи ігровий досвід на мобільних пристроях.

Наразі найбільш популярними жанрами мобільних ігор є головоломки, гіпер-казуальні ігри, екшн-ігри та стратегії. В той же час на ПК найпопулярніші жанри це шутери та онлайн батл роялі.[4]

Кіберспорт, або e-Sports, також став справжнім феноменом у світі розваг за останні 10-15 років. Починаючи з популяризації через турніри World Cyber Games (WCG) і підтримки таких компаній, як Samsung і Microsoft, кіберспорт виріс до масштабної індустрії з багатомільйонними призовими фондами та мільйонами шанувальників. Сервіс Twitch.tv став ключовим гравцем у цій сфері, залучаючи велику аудиторію та великі спонсорські гроші від компаній, таких як Asus, Intel та інші. Крім того, зростання популярності кіберспорту спричинило появу професійних команд, ліг та спеціалізованих арен для змагань. Провідні турніри, такі як The International по Dota 2 та чемпіонати світу з League of Legends, збирають мільйони глядачів і пропонують величезні призові фонди. [5] Кіберспортсмени стали новими зірками, які мають власних фанатів та спонсорів, подібно до традиційних спортсменів.[6]

Також, ігрові додатки позитивно впливають на психічне здоров'я людей. Дослідження, проведене Йоханнесом, Вуорре та Пшибильським, виявило, що гра у відеоігри позитивно корелює з добробутом.[7] Вони використовували дані телеметрії гравців двох популярних ігор – "Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville" та "Animal Crossing: New Horizons" – і опитували їх щодо добробуту, мотивацій та задоволення потреб під час гри. Результати показали невеликий позитивний зв'язок між часом гри та емоційним добробутом, що суперечить побоюванням щодо негативного впливу відеоігор на психічне здоров'я. Гра у відеоігри часто задовольняє базові психологічні потреби, такі як автономія, компетентність та зв'язок з іншими людьми. Ці фактори сприяють підвищенню рівня задоволеності життям та зменшенню рівня стресу. Гравці, які відчувають задоволення від гри, більше схильні мати позитивний емоційний стан та краще психічне здоров'я. Крім того, відеоігри можуть служити формою релаксації та втечі від повсякденних проблем, що також сприяє покращенню психічного добробуту.

**Література:**

1. Video games in 2023: The year in numbers. *Newzoo.*URL: <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>

2. Video games: $300 billion industry by 2025 report. *Variety.* URL: <https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/>

3. *HC Games.* URL: <https://hc.games/gaming-industry-2023-in-numbers/>

4. *Newzoo.* URL: <https://newzoo.com/resources/blog/top-game-genres-2023> -

5. Dota 2 championships prize pool. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/statistics/749033/dota-2-championships-prize-pool/> - Назва з екрану.

6. Історія розробки ігрових рушіїв. Habr. URL: <https://habr.com/ru/articles/228201/> -

7. Johannes, Niklas, et al. “Video Game Play Is Positively Correlated with Well-being.” PsyArXiv - 13 Nov. 2020. Web. C 14 – 17. OSF. URL: <https://osf.io/preprints/psyarxiv/qrjza> -