

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА КОРИСТУВАЧІВ

Анотація. Досліджено вплив комп'ютерних ігор на психічний та фізичний стан людини.

Ключові слова. геймінг, кіберспорт, комп'ютерні ігри

Отримання оперативної інформації стало невід'ємною частиною нашого повсякденного життя. Завдяки технологічному прогресу з'явилися нові способи спілкування, що, в свою чергу, призвело до формування нових цінностей. Спочатку проривом стала поява книги, потім – друкованої періодики, телеграфу, радіо, телебачення, і нарешті, Інтернету. Сьогодні комп'ютери стали повсюдним явищем. У цьому матеріалі розглядається, як комп'ютер впливає на дорослих і дітей.

Відеогра, також комп'ютерна гра — це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотню інформацію з відео-пристрою. Електронні пристрої, які використовують для того, щоб грати, називаються ігровими платформами. Наприклад, до таких платформ належать персональний комп'ютер та гральна консоль. Пристрій введення, який використовують для керування грою, називається ігровим контролером. Це може бути, наприклад, джойстик, клавіатура та мишка, геймпад або сенсорний екран. [1]

Ринок комп'ютерних ігор — одна з найдинамічніших і найприбутковіших галузей ІТ-індустрії. В сьогоднішні комп'ютерні ігри мають широкий спектр жанрів і типів, від простих казуальних ігор до складних симуляторів і стратегій. Вони приваблюють не тільки молодь, а й дорослих, сприяючи розвитку кіберспорту та різних геймерських спільнот. Глобальний ринок ігор зростає значними темпами завдяки розвитку технологій, таких як віртуальна реальність, розширена реальність та штучний інтелект. У цьому сегменті працюють великі корпорації, незалежні студії та інді-розробники, що створює багате різноманіття для користувачів.

Звіт Newzoo свідчить про те, що у світі 2023 року кількість геймерів сягне 3,38 млрд, причому регіони, що розвиваються, будуть рушійною силою зростання кількості гравців. Світовий ринок ігор згенерує дохід у розмірі \$187,7 млрд, що на +2,6% більше, ніж у попередньому році. У 2026 році світовий ринок ігор буде генерувати річний дохід у розмірі \$212,4 млрд.

Комп'ютери відіграють значну роль у сучасному житті, маючи як позитивний, так і негативний вплив на людину.

Позитивний вплив комп'ютерів проявляється в швидкому доступі до інформації, що значно спрощує процес навчання, роботи й повсякденного життя. Вони допомагають автоматизувати рутинні завдання, підвищуючи продуктивність і знижуючи людські зусилля. Також комп'ютери відкривають можливості для віддаленої роботи й навчання, розширюючи вибір професій і доступ до якісної освіти, особливо в сільських та віддалених районах. Їх можна використовувати для творчості, саморозвитку, а також для спілкування, що сприяє підтримці зв'язку між людьми з різних куточків світу. До того ж, комп'ютери є інструментами для розвитку науки та медицини, оскільки дозволяють здійснювати складні обчислення, аналіз даних і моделювання.

Негативний вплив полягає в ризику залежності від комп'ютерів, що призводить до надмірного використання часу на соціальні мережі, відеоігри або інші розважальні ресурси, і може знижувати реальну продуктивність та якість життя. Часте користування комп'ютером також пов'язане з проблемами зі здоров'ям, такими як погіршення зору, біль у спині та шиї, порушення сну, що виникає через екранний час перед сном. Крім того, тривале перебування за комп'ютером може негативно впливати на психічне здоров'я, викликаючи стрес і підвищене відчуття тривожності. Також існують ризики порушення конфіденційності даних, шахрайства і кібератак, що можуть завдати значної шкоди як особисто користувачам, так і компаніям.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Wolf M. J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming / Ed. by Mark J. P. Wolf. Santa Barbara, CA: Greenwood, 2012. 740 p.
2. Donovan Tristan. Replay: The History of Video Games. Yellow Ant, 2010. 516 p.
3. Wolf, Mark J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond [Архівовано 18 квітня 2016 у [Wayback Machine](#)]. ABC-CLIO, 2008. 380 p.