

Полторан Д.В.

здобувач вищої освіти

Таврійський державний агротехнологічний університет

імені Дмитра Моторного

Науковий керівник: к.т.н., доцент Мірошніченко М.Ю.

ЗНАЧЕННЯ ТА КЛАСИФІКАЦІЯ МОБІЛЬНИХ ІГОР

Анотація. Стаття присвячена висвітленню можливостей мобільних технологій та їх вплив на розвиток суспільства. Зазначається, що мобільні технології дозволяють інтегрувати цифрові інструменти у повсякденне життя, що стимулює електронну комерцію, безперервне навчання та споживання контенту. Наголошується на стрімкий розвиток мобільних ігрових додатків, що мають різний вплив на розвиток особистості в залежності від жанру, змісту та особливостей ігрового процесу. Висвітлюються особливості найбільш поширених жанрів мобільних ігор.

Ключові слова: мобільні технології, комп'ютерні ігри, жанр, розвиток особистості, ігрові додатки.

Poltoran D.V. The significance and classification of mobile games. The article is devoted to highlighting the possibilities of mobile technologies and their impact on the development of society. It is noted that mobile technologies allow the integration of digital tools into everyday life, which stimulates e-commerce, lifelong learning, and content consumption. The rapid development of mobile gaming applications is emphasized, as they have different effects on personality development depending on the genre, content, and characteristics of gameplay. The features of the most common genres of mobile games are also described.

***Key words:** mobile technologies, computer games, genre, personality development, gaming applications.*

Актуальність дослідження. Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій суттєво змінює сучасне суспільство, економіку та різні сфери діяльності людини. Одним із важливих напрямів цифрової трансформації є мобільні технології, що забезпечують швидкий доступ до інформаційних ресурсів і цифрових сервісів. Поширення смартфонів, мобільного Інтернету та бездротових мереж сприяло інтеграції мобільних пристроїв у повсякденне життя, перетворивши їх на універсальні інструменти для роботи, навчання та комунікації. Одночасно з розвитком мобільних технологій активно розвивається індустрія відеоігор, яка сформувалася у другій половині ХХ століття та нині є одним із найбільш динамічних сегментів цифрової економіки. Особливо швидко розвивається мобільний геймінг, що

став доступним широкій аудиторії завдяки мобільним платформам і швидкісному Інтернету. Мобільні ігри не лише виконують розважальну функцію, а й можуть впливати на розвиток когнітивних навичок, мислення та емоційний стан користувачів. Водночас різноманітність жанрів і механік ігор формує різні моделі взаємодії користувача з цифровим контентом. У зв'язку з цим дослідження ролі мобільних технологій та класифікації мобільних ігор є актуальним для розуміння їхнього впливу на сучасне суспільство.

Мета статті полягає у висвітленні значення мобільних технологій, огляд найбільш поширених жанрів мобільних ігор.

Виклад основного матеріалу. Відомо, що використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) суттєво змінило тенденції розвитку суспільства та має значний вплив на продуктивність праці та організацію діяльності людини. До перспективних напрямків використання цифрових технологій дослідники відносять штучний інтелект і машинне навчання, блокчейн і криптовалюту, імерсивні технології [6, с. 178], великі дані, чат-боти та віртуальних помічників, кібербезпеку, Інтернет речей, нейромережі тощо [12, с. 282].

Серед зазначених напрямів слід виділити мобільні технології, що забезпечують швидкий доступ до цифрових ресурсів та інтегрують різні інформаційні сервіси в єдине технологічне середовище. Їх розвиток тісно пов'язаний із поширенням бездротових мереж, хмарних обчислень і мобільних платформ, що значно розширює можливості використання інформаційних сервісів у різних сферах діяльності людини. Поширення смартфонів, мобільного інтернету та бездротових технологій, зокрема Wi-Fi, забезпечило постійний доступ до цифрових ресурсів незалежно від місця перебування користувача.

У результаті мобільні пристрої перетворилися з простих засобів зв'язку на універсальні платформи для роботи, навчання, ведення бізнесу, соціальної взаємодії та обміну інформацією. Вони створили нові можливості для розвитку електронної комерції та електронного урядування, підвищуючи доступність послуг і ефективність взаємодії між громадянами, організаціями та державними інституціями [1; 6]. Зазначені переваги досягаються за рахунок використання інструментів персоналізованого маркетингу [14, с. 72], що дозволяє організаціям орієнтуватися на конкретні сегменти споживачів, формувати персоналізовані пропозиції, підвищуючи рівень конверсії та зменшуючи витрати на маркетингові кампанії.

Мобільні технології активно поширюються і на сферу освіти, де стабільний і постійний доступ до навчальної інформації є важливою передумовою реалізації концепції навчання впродовж життя та професійного саморозвитку [13, с. 25]. Інтеграція мобільних пристроїв в освітній процес розглядається як один із напрямів модернізації освіти, що сприяє підвищенню

мотивації здобувачів освіти, розширенню доступу до знань і формуванню цифрових компетентностей [10, с. 322]. Дослідники виокремлюють два основні напрями використання мобільних засобів в освітньому процесі: розроблення спеціалізованих мобільних додатків та їх інтеграцію в навчальне середовище [4, с. 54].

Мобільні технології трансформували сферу комп'ютерних ігор, зробивши їх більш доступними, масовими та інтегрованими у повсякденне життя користувачів. Дослідження свідчать, що значна частина студентської молоді захоплюється комп'ютерними іграми: майже кожен четвертий студент регулярно грає, пояснюючи це бажанням відволіктися від повсякденних завдань (58%), отримати емоційне піднесення або адреналін (29 %), а також зняти напруження та заспокоїтися (13%) [2, с. 131]. Доступність ігрового контенту вплинуло на формуванню нових моделей споживання цифрових розваг і розвитку мобільного геймінгу як окремого сегмента індустрії. Водночас важливу роль у розвитку ігрової індустрії відіграють сучасні цифрові платформи, зокрема Steam, GOG, Epic Games та інші онлайн-сервіси, що значно спростили доступ користувачів до ігрового контенту та сприяли швидкому зростанню ринку цифрових ігор [3, с. 3].

Слід зазначити, що наразі ринок мобільних ігор характеризується високою конкуренцією між великими міжнародними компаніями-розробниками. Провідні позиції займає китайська компанія Tencent (18%), що володіє популярними мобільними проектами, такими як Honor of Kings та PUBG Mobile. Значну частку ринку займає NetEase (12,8%), що спеціалізується на створенні багатокористувацьких ігор. Японська компанія Bandai Namco (8,6%) відома розробкою ігор за популярними франшизами, зокрема Dragon Ball, тоді як американська компанія Zynga (5,9 %) спеціалізується на створенні соціальних і мобільних ігор, серед яких широкої популярності набула FarmVille. Водночас близько 54,7 % ринку припадає на інші компанії-розробники, серед яких значну роль відіграють невеликі студії та незалежні розробники [11, с. 2]. Саме поєднання діяльності великих корпорацій і незалежних розробників забезпечує динамічний розвиток індустрії мобільного геймінгу та постійне оновлення ігрового контенту.

Класифікація комп'ютерних ігор за жанрами ґрунтується на особливостях ігрової механіки, характері взаємодії користувача з віртуальним середовищем і типах завдань, що виконує гравець. До жанру «Action» належать динамічні ігри, що потребують швидкої реакції та координації рухів (шутери, аркади, слешери, стелс-екшен). Жанр симуляторів і менеджерів спрямований на моделювання технічних, спортивних або економічних процесів і управлінської діяльності, тоді як «Стратегії» передбачають планування та прийняття рішень у реальному часі або покроковому режимі. До жанру «Пригодницькі ігри» належать текстові та графічні квести, візуальні

новели, пазли й пригодницькі бойовики, орієнтовані на дослідження сюжету та розв'язання задач. Окремі категорії становлять рольові, логічні, музичні та настільні ігри, що відображає різноманіття сучасних ігрових практик і дозволяє систематизувати ігри за когнітивними та поведінковими вимогами до користувача [8, с. 28].

Жанр «Adventure-ігри» (квести) є одним із поширених жанрів, у якому центральним елементом виступає інтерактивна історія з головним персонажем. Ігровий процес зосереджується на дослідженні віртуального світу, аналізі сюжетних подій і розв'язанні головоломок, що потребує уважності та логічного мислення. Такі ігри зазвичай мають спокійний темп, а гравець виконує роль дослідника або помічника героя, послідовно вирішуючи завдання та просуваючись за сюжетною лінією.

Мобільні ігри жанру «Ігри-головоломки» спрямовані на виконання простих або складніших інтелектуальних завдань і часто використовуються як форма повсякденного цифрового дозвілля. Класичним прикладом є гра «Tetris», що стала однією з перших успішних реалізацій цього жанру. Сучасні пазл-ігри вирізняються простими правилами та швидким прогресом, що створює відчуття постійного досягнення результату й викликає позитивні емоції.

Вплив мобільних ігор на розвиток особистості значною мірою залежить від їхнього жанру, змісту та особливостей ігрового процесу. Ігри, що спрямовані на розвиток логічного мислення, стратегічного планування або навчальних навичок, можуть мати позитивний пізнавальний ефект, тоді як ігри з агресивним змістом або надмірною інтенсивністю ігрового процесу здатні провокувати негативні психологічні прояви. Окреме місце займає піджанр «Adventure puzzle, що поєднує сюжетно орієнтований ігровий процес із системою інтелектуальних завдань. Такі ігри стимулюють розвиток логічного мислення, просторової уяви, пам'яті та здатності до аналізу причинно-наслідкових зв'язків. Розв'язування головоломок у межах сюжетних ситуацій активізує процеси планування, прогнозування та прийняття рішень, а також формує наполегливість і когнітивну гнучкість. Завдяки цьому adventure puzzle-ігри можуть розглядатися як ефективний інструмент розвитку когнітивних здібностей у цифровому освітньому та розважальному середовищі.

Слід зазначити, що на якість та популярність конкретної мобільної гри впливає багато факторів, зокрема жанр, сюжет, якість графіки, апаратні вимоги тощо. Тому розробка відеоігор є складним і багатокомпонентним процесом, що охоплює створення концепції гри, програмування, проектування геймплею, розробку графічного оформлення, звукового супроводу та анімації. У межах цієї діяльності поєднуються технічні, творчі та організаційні аспекти, спрямовані на формування цілісного інтерактивного продукту, здатного зацікавити користувачів і забезпечити якісний ігровий досвід.

Важливу роль у процесі розробки відеоігор відіграють програмісти, які реалізують технічну складову ігрового середовища. Вони застосовують різні мови програмування, програмні інструменти та спеціалізовані ігрові рушії для створення механіки гри, системи взаємодії персонажів, візуальних ефектів і алгоритмів штучного інтелекту. Така діяльність потребує ґрунтовних знань у галузях програмування, комп'ютерної графіки, фізичного моделювання та обробки даних.

Водночас розробка відеоігор тісно пов'язана з культурним контекстом ігрової індустрії. Програмісти та інші фахівці беруть участь у створенні віртуальних світів, персонажів і сюжетів, що формують унікальний ігровий досвід користувачів. Урахування культурних особливостей, соціальних цінностей та етичних аспектів дозволяє створювати ігри, що не лише розважають, а й відображають різноманіття сучасного суспільства та сприяють розвитку цифрової культури.

Висновки. Мобільні технології кардинально змінили сучасне суспільство, забезпечуючи швидкий та зручний доступ до інформації й послуг. Вони сприяють персоналізації процесів у бізнесі та освіті, підвищуючи ефективність діяльності та мотивацію користувачів. Завдяки мобільним платформам користувачі можуть інтегрувати цифрові інструменти у повсякденне життя, що стимулює безперервне навчання та споживання контенту.

Поєднання мобільних технологій і комп'ютерних ігор сприяє не лише еволюції індустрії розваг, а й розвитку освітніх, когнітивних і комунікативних практик, зокрема через гейміфікацію навчання та формування цифрових компетентностей. Мобільні ігри виконують важливу роль у розвитку когнітивних і психомоторних навичок, покращуючи просторове мислення, швидкість реакції та планування дій. Вплив ігор залежить від жанру та змісту: навчальні та стратегічні ігри розвивають логіку і увагу, тоді як надмірно інтенсивні або агресивні ігри можуть негативно впливати на психологічний стан. Класифікація комп'ютерних ігор за жанрами дозволяє визначити тип необхідних навичок та рівень взаємодії користувача з грою. Загалом, мобільні технології та ігрові платформи стають ефективними інструментами розвитку, навчання та інтеграції цифрових процесів у повсякденне життя.

Література

1. Булах О. В. Вплив мобільних технологій на розвиток світового ринку електронної комерції. *Академічні візії*. 2023. № 21. С. 1–10.
2. Ганага О., Петровська Т. Вплив комп'ютерних ігор на стиль життя студентської молоді. *Sport Science Spectrum*. 2024. № 1. С. 129–135.

3. Гречко А. В., Захаров Н. В., Фалько М. О. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. *Ефективна економіка*. 2021. № 5. С. 1–11.
4. Грод І., Цідило І., Грод І., Главацька О. Використання мобільних додатків для підвищення ефективності навчання. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка*. 2025. № 2. С. 52–61.
5. Кашецька С. Вплив комп'ютерних ігор на психоемоційний стан підлітка. *Студентський науковий вісник*. 2015. № 37. С. 34–37.
6. Колмакова В. О. Імерсивні технології як сучасна освітня стратегія підготовки майбутніх фахівців. *Українські студії в європейському контексті*. 2022. № 5. С. 177–182.
7. Мимрук О. В. Віртуальне моделювання і пам'ять: як відеоігри зберігають пам'ять про знайомі фізичні простори. *Культурологічний альманах*. 2025. № 2(14). С. 273–277.
8. Нікітін С. О., Нікітіна Л. О. Основи комп'ютерних ігор та ігрових програм : довідник модуля. Х. : «Друкарня Мадрид», 2018. 138 с.
9. Савченко С. Вплив Internet-ігор на психіку людини. *Матеріали II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Науковий пошук студента XXI століття: актуальні питання гуманітарних та соціально-економічних дисциплін»*. Ізмаїл: РВВ ІДГУ, 2017. № 2. С. 64–67.
10. Терещук С. І., Мірошніченко М. Ю. Передумови використання мобільних ігрових додатків у освітньому процесі. *Удосконалення освітньо-виховного процесу в закладі вищої освіти: збірник науково-методичних праць*. Запоріжжя : ТДАТУ, 2025. Вип. 28. С. 321–327.
11. Філатова Л. С., Гончарова А. В. Дослідження ринку мобільних ігор. *Матеріали LIV Всеукраїнської науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ (24-27 березня 2025 р., м. Вінниця)*. 2025. С. 1–4.
12. Хаустов М. М., Бондаренко Д. В. Цифрові технології майбутнього в розвитку суспільства. *Матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Конкурентоспроможність та інновації: проблеми науки та практики» (13 листопада 2020 р., м. Харків)*. 2020. С. 338–347.
13. Шаров С., Гаджиріга І. Огляд інструментальних середовищ для розробки мобільних додатків в освітніх цілях. *Молодь і ринок*. 2017. № 1. С. 25–28.
14. Шаров С. В., Лубко Д. В., Зинов'єва О. Г. Використання інтелектуальних систем у туристичному бізнесі. *Таврійський науковий вісник*. 2022. № 1. С. 69–75.
15. Чайка Г. В. Позитивні впливи комп'ютерних ігор. Актуальні проблеми психології: *Збірник наукових праць Інституту психології імені ГС Костюка НАПН України*. 2019. № 16. С. 269–278.