

# ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ



# КАКВО Е ГЕЙМИНГ ?

„Гейминг“ е хоби или интерес, който представлява играене на видео игри, които могат да бъдат онлайн или самостоятелен тип.



Онлайн и офлайн игрите имат много жанрове, вариации от FPS (First Person Shooter), Battle Royale, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), MMORPG, до соло игри като приключенски, RPG със сюжет и т.н.

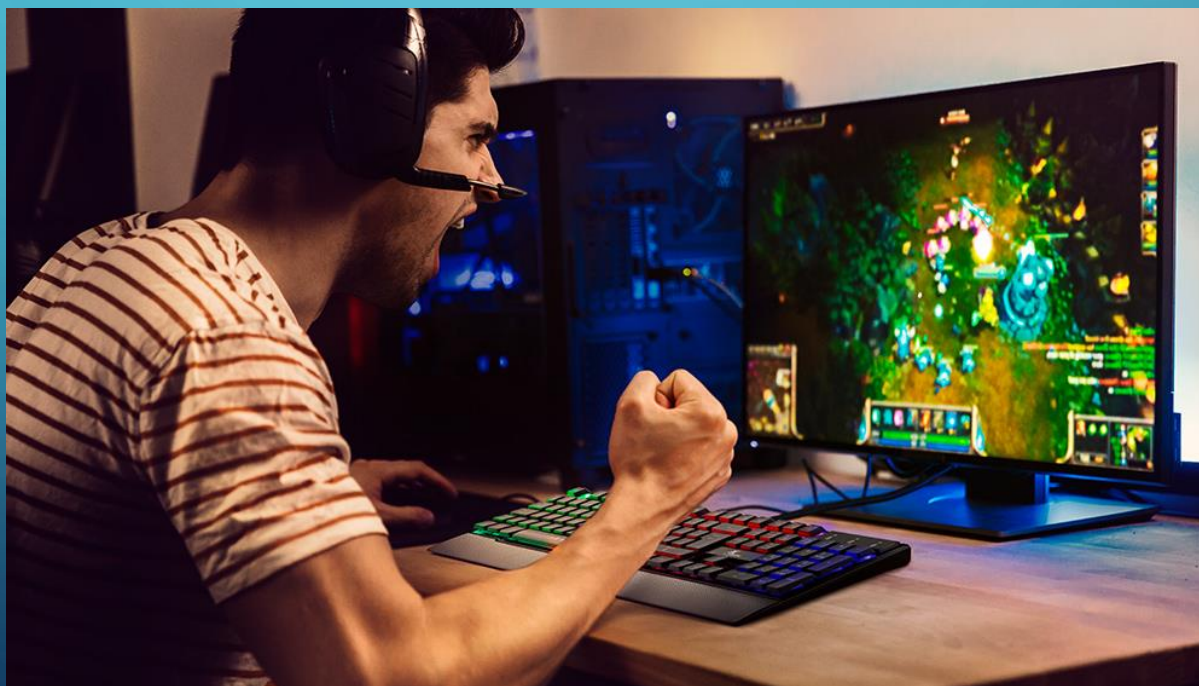


Потребителите обикновено играят чрез конзоли като Nintendo, PlayStation, Xbox, на компютър или други.



# ПОПУЛЯРНОСТ

- ❖ Геймингът като цяло е много популярен, с милиони играчи по целия свят, като най-популярните игри в света са онлайн, разбира се, и се дължи на факта, че играчите имат забавен начин да прекарват свободното си време и да имат конкуренция помежду си.





- ❖ Не само конкуренция, но и повечето онлайн игри предоставят начин играчът да развие собствените си умения, да стане по-добър и да играе срещу други, по-добри конкуренти, като всичко се комбинира в личното удовлетворение за човека.



# E-SPORTS

- ❖ E-sports (или electronic sports) е форма на съревнование чрез онлайн видео игри. Съществуват професионални отбори, със спонсори, за много от онлайн игрите, като обикновено отборите се съревновават за парична награда. Разбира се, само най-добрите играчи отиват на световни турнири.





Astralis



Fnatic



Heroic



Immortals



Natus Vincere



North



FaZe Clan



Cloud9



Ninjas in Pyjamas



OpTic Gaming



SK Gaming



Virtus.pro



# НАЙ-ПОПУЛЯРНИТЕ ОНЛАЙН ИГРИ ЗА МОМЕНТА СА (ПИК ЗА ДЕН НА Q1 2021) :

1. Fortnite (12.3 мил.)
2. League of Legends (+/- 8 мил.)
3. Minecraft (3-4 мил.)
4. Counter Strike: Global Offensive (1.2 мил.)
5. DOTA 2 (648,875 хил.)
6. PUBG (458,778 хил. по Steam)
7. Apex Legends (228,439 хил. по Steam)

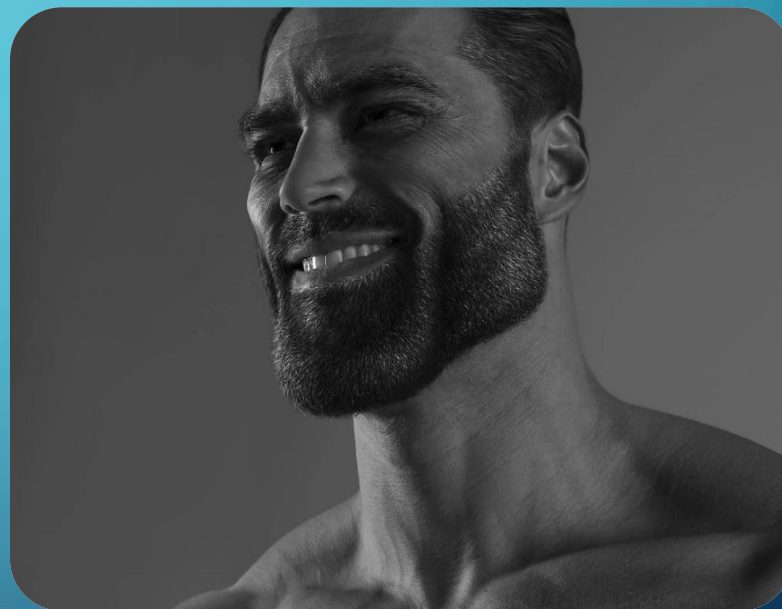


И т.н.



# ПЛЮСОВЕ ЗА ПОТРЕБИТЕЛИТЕ

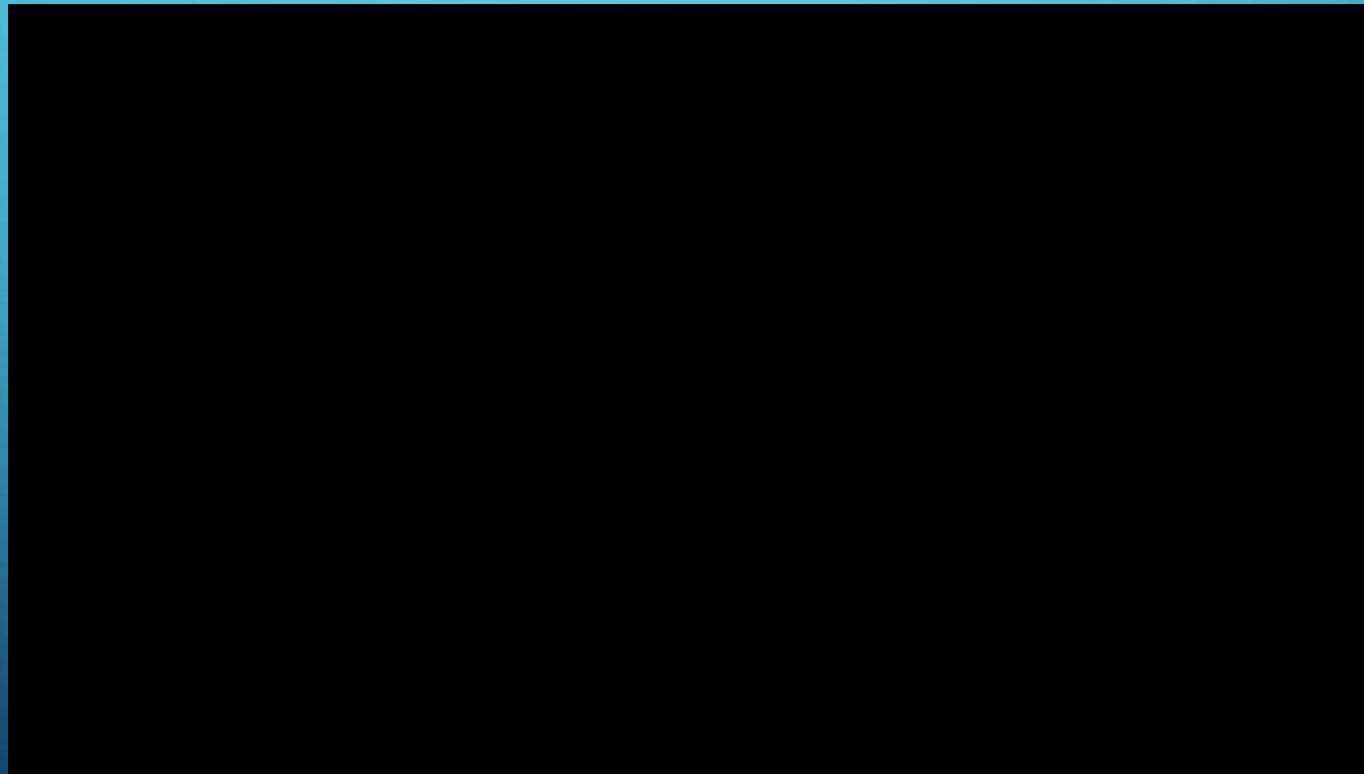
- + Видео игрите учат потребителите как да се справят с даден проблем на момента по логически и стратегически начин.
- + Развиват въображението и креативността.
- + Подпомагат разбирането и следването на инструкции при малките деца.
- + Децата подобряват координацията око-ръка.
- + Създават навик за правене на планове, графици и управление на ресурси.
- + Развиват бързото мислене.
- + Развиват точността.
- + Подобряват паметта.
- + По-добър отзив към предизвикателства.
- + E-sports.
- + Видео игрите са се развили до такава степен, че предлагат висша интерактивна форма на забавление.





# ИНТЕРВЮ №1: ТОДОР

- Интервюто с малкия Тодор, дете на 9 години, разкрива креативната стойност във видео игрите, как има малки деца, които са отговорни, спазват правила и могат да се забавляват творчески.



# МИНУСИ ЗА ПОТРЕБИТЕЛИТЕ

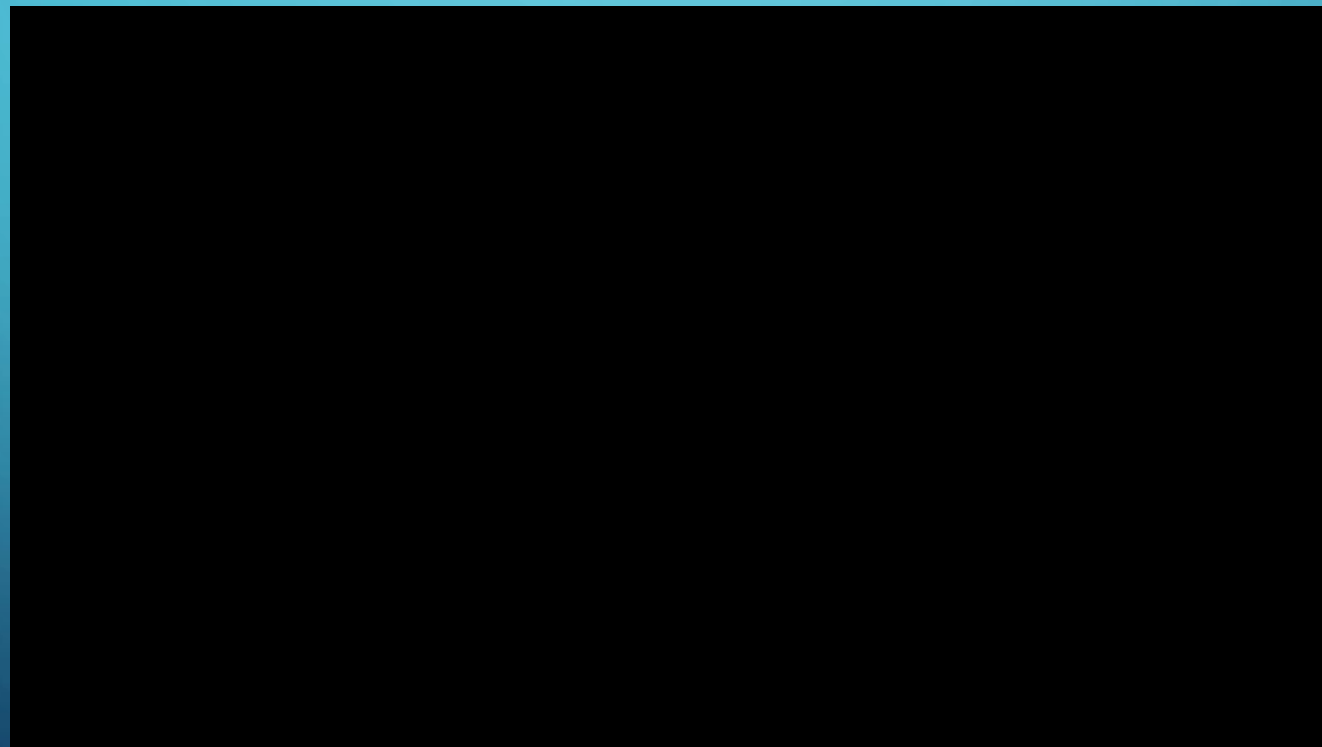
Както всяко нещо в излишък, играенето на видео игри също може да има и негативна страна:

- „Затъване“ във виртуалния свят и пренебрегване на истински проблеми.
- Децата, които играят видео игри, могат в бъдеще да имат здравословни проблеми, поради улегналия начин на живот и имайки постоянна неправилна стойка.
- Видео игрите могат да породят много стрес и гняв в играчите (поради токсичната онлайн среда).
- Lootboxes и пристрастяване към хазарт.



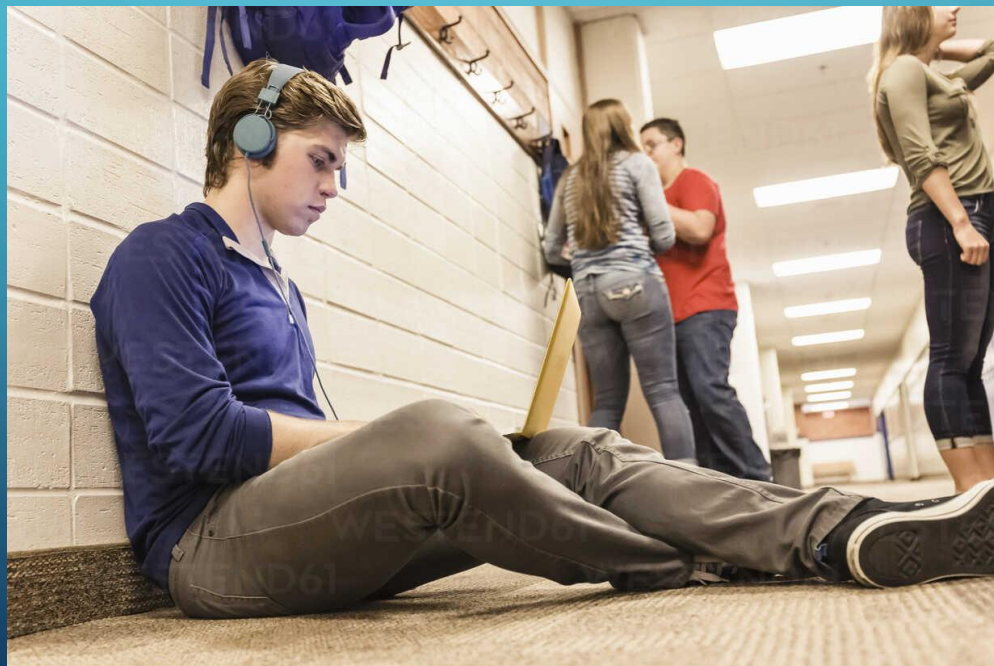
## ИНТЕРВЮ №2: ЛИНА

- Следното интервю ще ни запознае с Лина, друго дете на 9 години, което откровено показва любовта си за видео игри, какво ѝ харесва и от какво да се пазим, докато играем.



# НАЧИНИ ЗА КОНТРОЛИРАНЕ И ЗА ПРЕДПАЗВАНЕ ОТ ПРИСТРАСТЯВАНЕ

Пристрастяването към видео игрите се дефинира като компулсивно играене на видео игри, което води до значително увреждане на способността на играча да функционира в различни сфери на живота за продължителен период от време.



Световната здравна организация (СЗО) включи „гейминг разстройството“ в 11-тата ревизия на Международната статистическа класификация на болестите през май 2019г.



Health Topics ▾

Countries ▾

Newsroom ▾

Emergenc

[Home](#) / [Newsroom](#) / [Q&A Detail](#) / Addictive behaviours: Gaming disorder

## Addictive behaviours: Gaming disorder

14 September 2018 | Q&A

### What is gaming disorder?

Gaming disorder is defined in the 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) as a pattern of gaming behavior (“digital-gaming” or “video-gaming”) characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.

For gaming disorder to be diagnosed, the behaviour pattern must be of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning and would normally have been evident for at least 12 months.

# ИНТЕРВЮ №3: СВЕТЛИН



- Интервюто на младия Светлин от 12-ти клас разкрива пристрастяващия ефект от видео игрите, заради забавляващата им стойност. Прекратяването на играта, защото трябва да се свърши по-важна задача, може да се окаже трудно за потребителите.







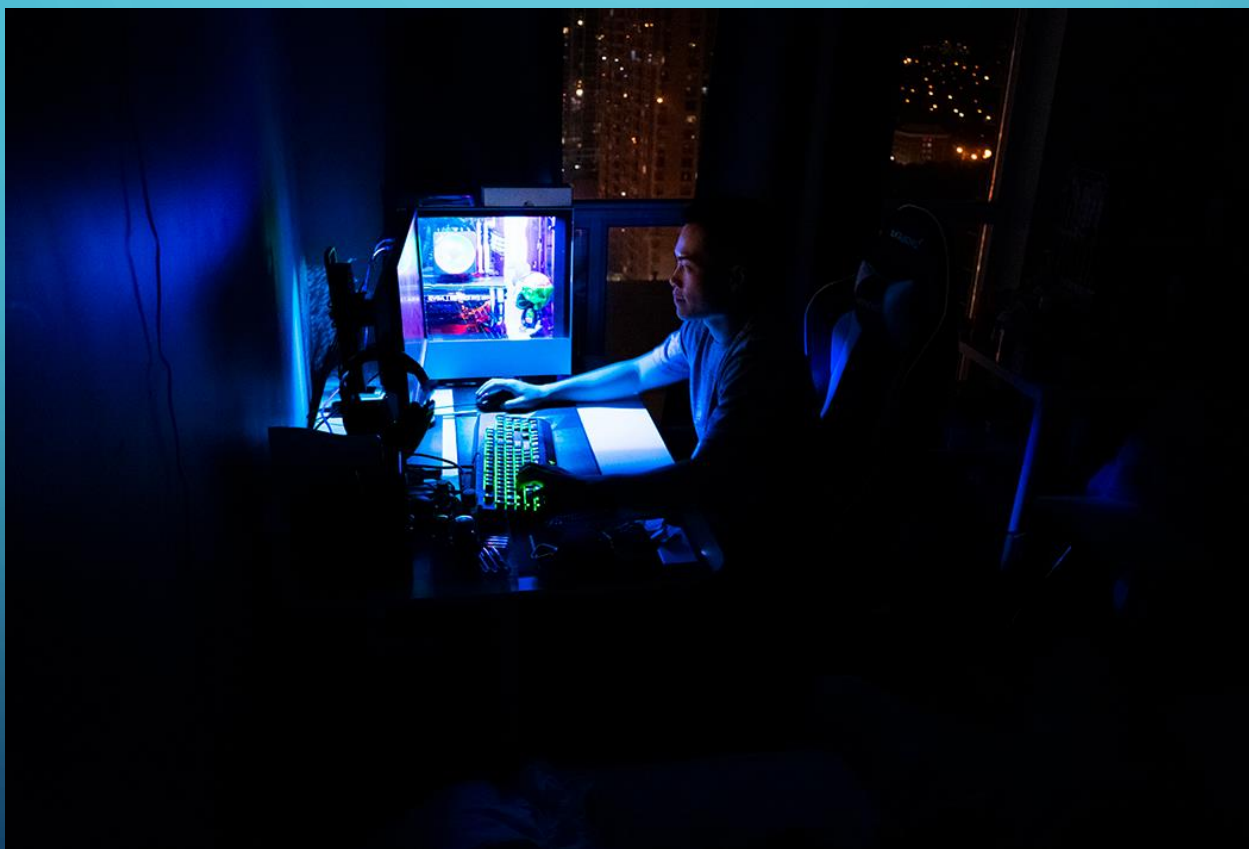
# НАЧИНИ ЗА КОНТРОЛИРАНЕ

- ❖ Задаване на времеви ограничения за играене и придържане към тях (като Лина и Тодор).
- ❖ Поне веднъж седмично да се разнообразява деня, например излизане с приятели или просто отиване на разходка.
- ❖ Хора, които са „пристрастени“ към видео игрите, често страдат от други проблеми (като депресия или тревожно разстройство), на които трябва да се обърне внимание.





- ❖ Чест проблем при геймърите е недостатъчното време за сън поради късното стоене пред конзола/компютър, и в следствие – умора на следващия ден, за това е препоръчително когато се прави график, да се има предвид разумното лягане и ставане.





## ИНТЕРВЮ №4: АЛЕКС

- Интервюто ни с Алекс, баща със син, показва, че един отговорен възрастен може да се наслаждава умерено на видео игри, като поставя разумни ограничения на детето си, за да може и то да играе с мярка в бъдеще.



# ИЗВОД

- ❖ Видео игрите са чудесно хоби, което забавлява, запълва свободното време и кара потребителите да се чувстват добре, но си има своите недостатъци. Прекаленото играене води до пристрастяване, пренебрегване на задължения, влошаване на вече съществуващи физически и/или психически проблеми и др.
- ❖ Както с всяко друго нещо, за да може да има наслада без проблем, трябва да се играе с умереност.





БЛАГОДАРЯ ВИ ЗА ВНИМАНИЕТО!