

**СОЦИАЛЬНО-ГИГИЕНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА
И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА СОСТОЯНИЕ ЗДОРОВЬЯ**

Стреха И. В., Васечко А. А.

Научный руководитель: М. А. Чайковская

**Учреждение образования
«Гомельский государственный медицинский университет»
г. Гомель, Республика Беларусь**

Введение

В последнее время все большую распространенность среди молодежи приобретает киберспорт как новая отрасль спортивной индустрии, непосредственно связанная с рынком высоких технологий. Наиболее популярные игры, требующие от человека высоких умственных и интеллектуальных способностей, повлекли за собой различные соревнования, вследствие чего и возникло такое явление. Киберспорт — игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание [1, 2].

Все компьютерные игры, и соревнования по ним, делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов. Требование к компьютерной игре для включения в соревнования является отсутствие элемента случайности, преобладающего над фактором умения игрока. В категорию киберспортивных дисциплин часто попадают игры жанров MOBA (Multiplayer Online Battle Arena — жанр компьютерных и мобильных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр).

О популярности киберспорта в мире свидетельствуют тот факт, что в 2010 г. в бетаверсию игры World of Tanks играло около 10 тыс. человек, в 2015 г. в игре было зарегистрировано 110 млн аккаунтов (из них около 50 % — жители СНГ, 50 % — зарубежье) [3]. По оценкам экспертов, в 2014 г. игра принесла владельцам около 500 млн долларов [4] (около 5 долларов на игрока). Для примера, затраты Республики Беларусь на образование в 2015 году составили, в пересчете на официальный курс доллара, около 453 млн долларов [5].

Киберспорт распространяется стремительными темпами как в мире, так и в Беларуси и России, и уже входит в число 5–7 самых популярных видов спорта этих стран. Только в 2015 г. финал League of Legends собрал 32 млн зрителей в онлайн. Финалисты мирового чемпионата по Dota 2 заработали 5 млн долларов. Многие исследователи уверены, что киберспорт — будущее развлечений. В связи с чем становится актуальным изучение влияния увлечения киберспортом на состояние здоровья молодых людей.

Цель

Изучить влияние киберспорта на здоровье молодых людей.

Материал и методы исследования

Исследование проводилось по результатам добровольного анкетного опроса людей по специально разработанному опроснику. В данном опросе приняли участие 72 человека, из которых 83 % мужчин и 17 % женщин, в возрасте от 15 до 25 лет.

Результаты исследования и их обсуждение

Все респонденты имеют представление о киберспорте, из них 86 % занимаются киберспортом, 9 % используют компьютерные технологии для простых игр, 5 % не используют компьютер для игр. Причиной увлечения киберспортом является у 46 % респондентов исключительно развлечение, у 29 % «завоевание» таким образом, уважение сверстников, у 16 % — материальная выгода (т. е. рассчитывают получить финансовые дивиденды от этого вида спорта), 8% затрудняются ответить на этот вопрос.

Влияние компьютерных игр на состояние здоровья людей зависит от времени воздействия данного фактора. Большинство (55 %) киберспортсменов тратят на игру 3–6 ч в су-

тки, 33 % — от 6 до 12 ч, 12 % тратят на спорт более 12 ч в сутки. Особенно вызывает беспокойство, что 62 % респондентов не считают свое рабочее место достаточно приспособленным для занятий спортом, остальные (38 %) вполне удовлетворены игровыми условиями.

Ввиду повышенной напряженности и утомляемости во время игрового процесса игрокам необходимо делать перерывы во время игры, но лишь 36 % респондентов регулярно делают паузы для занятия гимнастикой глаз, 64 % пренебрегают отдыхом, что может проявиться нарушением работы различных органов и организма в целом.

При субъективной оценке состояния здоровья киберспортсменов 50 % респондентов отмечают негативное влияние на органы чувств, 33 % указали на костно-мышечную систему, остальные (17 %) — на нервную систему. Незначительное ухудшение зрения отметили 39 % игроков, у 28 % — нет изменения зрения, 23 % отметили значительное ухудшение зрения, 11 % — не связывают изменения своего зрения и киберспорт. Игроки так же замечают за собой расстройства костно-мышечного аппарата в виде болей в мышцах и дискомфорта в конечностях во время занятия киберспортом: 48 % отмечают умеренную болезненность, которую с легкостью переносят, 37 % указывают на значительные боли и дискомфорт во время длительной игры, которая вынуждает делать перерывы, лишь 15% не ощущают дискомфорта при игре.

В виртуальной реальности 54 % респондента регулярно подвержены стрессу во время игры, 22 % периодически испытывают стресс, остальные (24 %) не подвержены игровому стрессу.

Выводы

Киберспорт как быстро развивающийся, увлекательный и популярный вид спорта, имеет как положительные, так и негативные эффекты для состояния здоровья людей. Киберспортсмены развивают стратегическое мышление, внимание и уверенность в себе, но приобретают и негативные эффекты: снижения остроты зрения, гиподинамию, истощение нервной системы и изменение в опорно-двигательном аппарате. Таким образом, изучение влияния киберспорта на здоровье и разработка мер профилактики преморбидных состояний организма игроков, является перспективным направлением дальнейшего исследования.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Полежаев, Н. Ю.* Киберспорт и психологические особенности киберспортсменов / Н. Ю. Полежаев // II Региональная научно-практическая конференция студентов и молодых ученых «Гуманитарные науки в современном обществе: педагогика, психология и социология», сборник материалов [Электронный ресурс]. — Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2011. — Режим доступа: http://conf.sfu-kras.ru/conf/552/report?memb_id=1264, свободный.
2. *Короткова, О. Л.* Спорт или компьютерная игра // Инновационные технологии в формировании научного мышления студентов медицинского вуза / О. Л. Короткова. — М., 2013. — С. 67.
3. Бизнес типа нашего надо вести спокойно // Ведомости [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.vedomosti.ru/technology/characters/2015/07/01/598762-biznes-tipa-nashego-nado-vesti-spokoino>. — Дата доступа: 05.02.2016.
4. World of Tanks заработала свыше \$500 млн в 2014 г. // РБК [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://top.rbc.ru/technology_and_media/03/03/2015/54f59b2d9a79471774a81450. — Дата доступа: 05.02.2016.
5. О республиканском бюджете на 2015 год // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.minfin.gov.by/upload/bp/act/zakon_301214_225z.pdf. — Дата доступа: 05.02.2016.

УДК 314.4

РЕТРОСПЕКТИВНЫЙ АНАЛИЗ ЗАБОЛЕВАЕМОСТИ И СМЕРТНОСТИ СРЕДИ НАСЕЛЕНИЯ МОГИЛЕВСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ПРИЧИНЕ ОБЩИХ НАРУШЕНИЙ МОЗГОВОГО КРОВООБРАЩЕНИЯ (2008–2013 гг.)

Субботина Е. Н.

Научный руководитель: старший преподаватель М. А. Дубина

Учреждение образования

**«Международный государственный экологический институт имени А. Д. Сахарова»
Белорусского государственного университета
г. Минск, Республика Беларусь**

Введение

Сосудистые заболевания головного мозга — одна из центральных проблем современной медицины. Достаточно сказать, что, по данным Всемирной организации здравоохране-