

# ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА МОЛОДЕЖЬ (НА ПРИМЕРЕ ГРГМУ)

Снытко А. С.

УО "Гродненский государственный медицинский университет"

Научный руководитель: Севенко Ю. С.

**Актуальность.** Компьютерные технологии проникли практически во все сферы жизни человека от научных технологий и экономики до быта, включая сферу досуга. Достаточно большое количество людей для удовлетворения собственного досуга проводят время за компьютерными играми. В связи с этим возникает проблема воздействия видеоигр не только на физическое и эмоциональное здоровье человека, но и его мышление[1].

**Цель.** Рассмотреть на примере ГрГМУ влияние видеоигр на мышление и эмоции студенческой молодежи.

**Методы исследования.** Пилотажное исследование. Социологический опрос.

**Результаты и их обсуждение.** Для решения поставленной цели, было проведено пилотажное исследование среди студентов 2 курса Гродненского государственного медицинского университета. Исходя из результатов исследования, было установлено, что респонденты проводят достаточно большое количество времени в Интернете. Так количество респондентов, играющих в видеоигры, составило 57 %, а тех, кто не заинтересован в видеоиграх 43 %. Из данных видно, что количество «не играющих» отстает всего на 14 %.

Определенный интерес представляют результаты ответов на вопросы, оценивающие субъективный характер реакции респондента на тот или иной раздражающий фактор. В вопросе о конфликтах с родителями из-за видеоигр 73 % респондентов ответили, что таких конфликтов не возникает. В свою очередь, в вопросе о ссоре с друзьями во время совместной игры, респонденты показывают весьма неоднозначную реакцию: около 36 % респондентов стремятся скорее разрешить конфликт «мирно», путём обнаружения консенсуса. При этом около 32% стремятся «компенсировать неудачу», демонстрируя своё «превосходство». Около 27 % респондентов игнорируют стрессовую ситуацию. И лишь около 5 % респондентов стремятся избавиться от стресса путём избегания/скорейшего завершения конфликтной ситуации. В случае же, если респондента отвлекают от игры, то около 82 % сразу же «оторвутся» от игры, 14 % проигнорируют, и лишь около 5 %,отреагируют крайне негативно.

Также показательна реакция респондентов на вопрос о приоритете учебы перед видеоиграми: 41,7 % отметили, что учёба находится в приоритете, а

58,3 %, как минимум 1 раз, ставили видеоигры в приоритет. При этом надо обратить внимание на то, что в вопросе о выборе деятельности в «свободное» время всего 36 % респондентов тратят его на время препровождения за компьютером/телефоне. Остальные 54 % тратят его на вполне «типичные» занятия: подготовка к занятиям, прогулки на свежем воздухе, «поход» к друзьям.

**Выводы.** В итоге можно сделать вывод, что видеоигры – это не более, чем увлечение, такое же, как и чтение литературы, рисование, шахматы, футбол и т.п. Так видеоигры в буквальном смысле «поглощают» всё внимание человека, вызывая у него зависимость, но надо понимать, что данная зависимость есть не более, чем индивидуальная реакция отдельного человека на эмоции и ощущения, которые он переживает во время игры. Вместе с этим зависимость бывает часто вызвана причинами за пределами категории видеоигр.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Данилов, А. Н. Социология – Минск: РИВШ, 2023.– 308 с.

## МЕТОДЫ ЛЕЧЕНИЯ И КОРРЕКЦИИ ПРЕДМЕНСТРУАЛЬНОГО СИНДРОМА

Ставер Е. Д.

УО "Гродненский государственный медицинский университет"

Научный руководитель: канд. мед. наук, доц. Кухарчик Ю. В.

**Актуальность.** Предменструальный синдром представляет собой сложный, нейроэндокринный симптомокомплекс, основными проявлениями которого являются циклические нервно-психические и/или соматические нарушения. Распространенность составляет от 25 % до 80 %. По последним современным представлениям предменструальный синдром не зависит от возраста, менахе, социальных факторов, а также этнической принадлежности. Симптомы предменструального синдрома могут встречаться в разные возрастные периоды. Они могут встречаться как в начале менструаций, так и до начала менопаузы. Предикторами заболевания, по данным многочисленных исследований, являются: ранее перенесенные психотравмирующие стрессовые факторы, сопутствующие экстрагенитальные патологии, курение, избыточная масса тела, нейроинфекции, нарушение питания [1]. Лечение предменструального синдрома, как правило, зависит от тяжести течения. Главной целью является нормализацию функции гипоталамуса, дегидратация, а также устранение сопутствующих патологий. Основными методами лечения