

Дата поступления рукописи в редакцию: 26.08.2025 г.
Дата принятия рукописи в печать: 11.09.2025 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2025-8-61-71

КУДРЯШОВА Светлана Николаевна,
преподаватель кафедры трудового права и
права социального обеспечения
Московского государственного юридического
университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА),
кандидат юридических наук,
e-mail: cudryaschovaswetlana@ya.ru

МОРОЗОВ Павел Евгеньевич,
профессор кафедры трудового права и
права социального обеспечения
Московского государственного юридического
университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА),
доктор юридических наук,
e-mail: pmorozov72@gmail.com

О НЕОБХОДИМОСТИ РАСШИРЕНИЯ ПРАВОВОГО СТАТУСА ФЕДЕРАЛЬНОГО МЕДИКО-БИОЛОГИЧЕСКОГО АГЕНТСТВА РОССИИ В СВЯЗИ С ПОЯВЛЕНИЕМ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА

Аннотация. В данной статье рассматривается необходимость расширения правового статуса Федерального медико-биологического агентства России в контексте появления фиджитал-спорта — новой дисциплины, интегрирующей элементы физической активности и цифровых технологий. Обсуждаются актуальные вызовы, с которыми сталкивается Агентство в связи с развитием данного направления, включая вопросы нормативного регулирования, защиты здоровья спортсменов и обеспечения безопасной практики тренировок и соревнований.

Ключевые слова: фиджитал-спорт, киберспорт, правовые аспекты; цифровой спорт, ФМБА.

KUDRYASHOVA Svetlana Nikolaevna,
Senior lecturer of the Department of Legal Regulation
of Business and Civil Proceedings at the Law Faculty
of the Moscow Financial Industrial University of Synergy,
PhD in Law

MOROZOV Pavel E.,
Professor of the Department of Labor Law and Social Security Law
at the O.E. Kutafin Moscow State Law University (MGUA),
Doctor of Law

ON THE NEED TO EXPAND THE LEGAL STATUS OF THE FEDERAL MEDICAL AND BIOLOGICAL AGENCY OF RUSSIA IN CONNECTION WITH THE EMERGENCE OF DIGITAL SPORTS

Annotation. This article examines the need to expand the legal status of the Federal Medical and Biological Agency of Russia in the context of the emergence of digital sports, a new discipline integrating elements of physical activity and digital technologies. The current challenges faced by the agency in connection with the development of this area are discussed, including issues of regulatory regulation, protecting the health of athletes and ensuring safe training and competition practices.

Key words: digital sports, esports, legal aspects; digital sports, FMBA.

В современных условиях в связи с появления такого инновационного вида спорта как фиджитал-спорт стала необходимость в совершенствовании правового статуса Федерального медико-биологического агентства России (далее - ФМБА России) в целях внедрения инновационных разработок в фиджитал-спорте.

Неслучайно, заместитель Председателя Правительства РФ Д.Н. Чернышенко поручил Федеральному медико-биологическому агентству (ФМБА) России совместно с Минспортом, Минобрнауки, Минфином проработать вопрос реализации научного проекта по разработке системы медико-биологического и психофизиологического обеспечения фиджитал-спортсменов [6].

Полагаем, что для эффективной реализации данной задачи требуется трансформировать механизм деятельности ФМБА России посредством включения в нормативные правовые акты данной организации положения о необходимости осуществления мероприятий сферы спортивной психиатрии, что позволит более эффективно оказывать медицинскую помощь фиджитал-спортсменам, так как уровень психической нагрузки, а, следовательно, стресса у них гораздо выше, чем у представителей киберспорта или традиционных видов спорта, таких как, например, футбол, хоккей.

Объясняет данное обстоятельство смешанным характером фиджитал-спорта, когда стресс в процессе цифровых игр накладывается на стресс, возникающий в процессе осуществления традиционных видов спорта.

Таким образом, целесообразно выделить две группы психических заболеваний:

1. Вызванных цифровым сегментом фиджитал-спорта.
2. Вызванных функциональным сегментом фиджитал-спорта.

Полагаем, что помощь спортивных психологов и психотерапевтов для решения данной проблемы будет недостаточной по следующим причинам.

1. Проблемы с психическим здоровьем, вызванные цифровым сегментом фиджитал-спорта

Мир фиджитал-спорта, захватывающий симбиоз физической активности и виртуальных соревнований, представляет собой арену, где скорость реакции, стратегическое планирование и безупречное владение игровым процессом являются залогом успеха. Турниры, трансляции, спонсорские контракты – всё это создаёт яркую, привлекательную картинку, за которой часто остаётся незамеченным серьёзный аспект: психическое

благополучие киберспортсменов. Стремление к победе, непрекращающаяся конкуренция и невероятное давление со стороны фанатов, спонсоров и собственных ожиданий могут оказывать разрушительное воздействие на психику.

Стремительный рост популярности фиджитал-спорта, объединяющего физическую активность и цифровые технологии, неизбежно влечёт за собой необходимость пристального внимания к психическому благополучию всех участников – игроков, тренеров, организаторов и болельщиков. Этот феномен, сочетающий, например, виртуальные гонки с реальными физическими тренировками или симуляторы спортивных единоборств с необходимостью владения реальными боевыми искусствами, создаёт уникальный контекст, требующий специфического подхода к проблемам психического здоровья.

Игроки фиджитал-спорта сталкиваются с целым рядом вызовов, которые могут негативно сказываться на их психическом состоянии. Высокий уровень конкуренции, постоянное давление необходимости демонстрировать лучшие результаты, публичная критика со стороны зрителей и СМИ – всё это создаёт сильный стресс. Кроме того, интенсивные тренировки, сочетающие физические нагрузки и часто многочасовое проведение за компьютером, могут привести к переутомлению, бессоннице и проблемам со зрением, что, в свою очередь, усугубляет психоэмоциональное напряжение. Риск развития игровой зависимости также значительно возрастает в среде фиджитал-спорта, особенно у молодых людей. Важно отметить, что отсутствие достаточного отдыха и неправильное питание лишь усугубляют негативное влияние стресса.

Влияние на болельщиков и зрителей также нельзя недооценивать. Эмоциональная вовлечённость в соревнования может быть крайне высокой, приводя к стрессу и разочарованию в случае поражения любимой команды или игрока. Онлайн-токсичность, распространение негативных комментариев и травли в интернете также являются серьёзной проблемой, способной причинять значительный психологический вред как самим игрокам, так и их поклонникам. Отсутствие культуры уважительного общения и недопонимание сложностей профессионального спорта усугубляют ситуацию.

Для содействия психическому здоровью в фиджитал-спорте необходимо применять комплексный подход. Это включает в себя: организацию программ психологической поддержки для игроков, пропаганду здорового образа жизни, обучение тренеров и руководителей методам работы с психологическим стрессом, разработку и вне-

дрение кодексов поведения в онлайн-сообществе для предотвращения кибербуллинга и пропаганды культуры уважительного общения. Важную роль играют профилактические мероприятия, направленные на раннее выявление рисков развития психологических проблем. В идеале, команды должны иметь своих штатных психологов, доступных игрокам в любое время. Также необходимо широкое просвещение публики о важности психического здоровья и о способах предотвращения негативных последствий высокого уровня конкуренции. Только создав благоприятную и поддерживающую среду, мы сможем обеспечить долгосрочное процветание фиджитал-спорта и благополучие всех причастных к нему.

Фиджитал-спорт, который часто хвалят за захватывающие соревнования и динамичный игровой процесс, требует такого уровня психической стойкости, который не уступает традиционным видам спорта. За кулисами игроки сталкиваются с множеством проблем, которые могут существенно повлиять на их психическое благополучие. Одним из важнейших аспектов решения проблемы психического здоровья в киберспорте является распознавание признаков и симптомов, которые могут указывать на глубинные проблемы.

Игроки, погружённые в конкурентный мир фиджитал-спорта, могут сталкиваться с целым рядом проблем, связанных с психическим здоровьем, включая тревожность, депрессию, эмоциональное выгорание и расстройства, вызванные стрессом. Эти проблемы могут проявляться по-разному, влияя как на результативность игроков, так и на качество их жизни в целом.

Тревога может проявляться в виде постоянного ощущения беспокойства, напряженности или страха, особенно перед важными соревнованиями. Физическими симптомами тревоги могут быть учащенное сердцебиение, повышенная потливость, дрожь и нарушения работы желудочно-кишечного тракта. Данные симптомы способны негативно влиять на концентрацию внимания и оптимальное выступление спортсменов.

Депрессия может проявляться в виде всепроникающего чувства грусти, безнадежности или пустоты, влияющего на мотивацию игроков, уровень энергии и удовольствие от игры. Игроки могут отстраняться от социальных взаимодействий, испытывать изменения в аппетите или режиме сна и изо всех сил пытаться получать удовольствие от занятий, которые им когда-то нравились.

Эмоциональное выгорание – распространенная проблема среди киберспортсменов, характеризующаяся эмоциональным и физическим истощением, снижением работоспособности и чувством отстраненности от игры. Игроки могут

испытывать раздражительность, цинизм и снижение чувства выполненного долга, что приводит к потере страсти к играм и снижению мотивации к тренировкам или соревнованиям.

Расстройства, связанные со стрессом, такие как посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР) или паническое расстройство, могут также влиять на киберспортсменов, особенно на тех, кто пережил травмирующие события или напряженные ситуации в игре или в личной жизни. Симптомы могут включать навязчивые мысли, воспоминания, кошмары и сильное чувство страха или паники.

Однако важно понимать, что проблемы с психическим здоровьем в киберспорте касаются не только игроков.

Тренеры, менеджеры и обслуживающий персонал также подвержены колоссальному давлению, связанному с требованием достижения результатов, что часто приводит к пренебрежению собственным благополучием.

Комплексный подход к психическому здоровью в киберспортивных организациях требует существенных изменений, при которых здоровье и благополучие всех участников соревновательной ставятся на первое место.

Несмотря на эти проблемы, киберспорт все же обладает потенциалом положительно влиять на психическое здоровье своей аудитории.

Продвигая инклюзивность, разнообразие и позитивные социальные взаимодействия в игровых сообществах, киберспортивные организации могут создавать пространства, в которых болельщики чувствуют поддержку и наделяются определёнными полномочиями.

Кроме того, такие инициативы, как кампании по повышению осведомлённости о психическом здоровье, горячие линии поддержки и онлайн-ресурсы, могут предоставить фанатам инструменты, необходимые для того, чтобы уделять внимание своему психическому благополучию, наслаждаясь любимым киберспортивным контентом.

Для решения проблем психического здоровья в фиджитал-спорте требуется комплексный подход с участием игроков, организаций, фанатов и всего сообщества в целом. Внедрение профилактических мер, таких как регулярные проверки психического здоровья, доступ к консультационным услугам, а также обучение управлению стрессом и механизмам преодоления трудностей, может помочь игрокам справиться с возникающими проблемами.

Растет признание требований и проблем со здоровьем, с которыми сталкиваются киберспортивные спортсмены. Цель этого перспективного документа – привлечь особое внимание к психическому здоровью игроков-конкурентов и стиму-

лизовать как будущие исследования, так и прикладные инициативы, направленные на эту важную, но недостаточно изученную тему. Полагаем, что с помощью этого перспективного документа появится возможность помочь определить новую программу исследований, посвященных психическому здоровью в киберспорте.

Следует отметить, что киберспорт одна из самых быстрорастущих мировых отраслей развлечений. Только в 2022 году около 921 миллиона зрителей по всему миру смотрели киберспортивный контент, а годовой доход от него составил до 1,4 миллиарда долларов [7]. В том числе, на политическом уровне ценность и преимущества киберспорта широко признаются. Например, в отчёте о мировом рынке спорта 2023, подготовленном по заказу Европейского парламента, подчёркивается, что киберспорт может стать важной платформой для продвижения положительных просоциальных ценностей, таких как честная игра и командная работа, а также для развития важнейших навыков для цифрового общества [7]. Тем не менее, стремительный рост индустрии также создаёт ряд новых проблем. Киберспортсмены, определяемые как «люди, которые участвуют в киберспортивных соревнованиях, чтобы достичь внутриигрового рейтинга, или участвуют в официальных соревнованиях» [8], сталкиваются с рядом специфических требований и проблем со здоровьем. Относительно молодой возраст большинства киберспортсменов (т. е. От подростков до двадцати с небольшим лет) соответствует типичному возрасту начала многих распространенных психических расстройств. Этот факт в сочетании с уникальными стрессорами, испытываемыми в киберспортивной среде, может представлять явный риск для их психического здоровья. Тем не менее, внимание к психическому здоровью в киберспорте остается недостаточным. Таким образом, целью данного документа является поощрение будущих исследований, а также основанных на фактических данных прикладных инициатив, направленных на эту важную, но недостаточно изученную тему.

Проблемы с психическим здоровьем у киберспортсменов.

Исследования психического здоровья в киберспорте находятся на ранней стадии. Более того, дискуссии часто ограничиваются игровой зависимостью, которая отражает лишь малую часть широкого спектра потенциальных проблем с психическим здоровьем, с которыми сталкиваются киберспортсмены. Одно из первых исследований, посвящённых изучению ряда распространённых психических расстройств, показало, что около 37% португальских игроков в электронный

футбол испытывали симптомы депрессии и тревожности, а 45% — симптомы нарушения сна. Другое небольшое исследование, проведённое среди австралийских, американских и корейских киберспортсменов, также выявило относительно высокий уровень симптомов депрессии (хотя точные показатели распространённости не сообщались), которые были тесно связаны с нарушением сна и общим количеством часов тренировок. Эти важные первые исследования показывают, что проблемы с психическим здоровьем довольно распространены в киберспорте и могут быть сопоставимы с показателями распространённости в традиционных видах спорта. Тем не менее, эти исследования также ограничены относительно небольшим размером выборки, а также ограниченным количеством включённых в них киберспортивных игр. Таким образом, сохраняется явная потребность в более качественных исследованиях распространённости распространённых психических расстройств в различных играх. По возможности, такие будущие исследования должны опираться на диагностические клинические интервью в дополнение к инструментам исследования для получения точных показателей распространённости распространённых психических расстройств.

В то же время следует признать, что психическое здоровье подразумевает нечто большее, чем отсутствие психических расстройств. Кейс предполагает, что психическое нездоровье (т. е. Распространенность психических расстройств) и позитивное психическое здоровье отражают два взаимосвязанных, но, по сути, различных континуума [9]. Такое позитивное психическое здоровье обычно рассматривается под рубрикой эмоционального, психологического или социального благополучия. Насколько нам известно, только в одном исследовании изучалось благополучие соревнующихся игроков.

Кокадаг (2019) обнаружил, что как желание продолжить киберспортивную карьеру, так и общее время занятий киберспортом негативно связаны с психологическим благополучием молодых людей [10]. Основываясь на этой работе, исследователи должны рассмотреть индикаторы и детерминанты более позитивных состояний функционирования и благополучия, чтобы получить представление о «полном состоянии» психического здоровья киберспортсменов. Важно признать, что исследования в области общей психологии часто ограничивались рассмотрением благополучия как расплывчатого «фактора хорошего самочувствия», в будущих исследованиях должны быть приняты теоретически обоснованные и эмпирически обоснованные меры для оценки благополучия в киберспорте.

Факторы стресса в киберспорте

При обсуждении психического здоровья также важно изучить уникальные факторы стресса и требования, связанные с киберспортом, и их влияние на здоровье и благополучие игроков. Исследования в традиционных видах спорта продемонстрировали, что стрессоры, зависящие от конкретной предметной области, могут оказывать глубокое влияние на психическое здоровье спортсменов. Аналогичным образом, недавние исследования начали прояснять некоторые уникальные факторы стресса, с которыми сталкиваются киберспортсмены. Например, соревнующиеся геймеры часто сталкиваются с требованиями к производительности в виде борьбы с давлением и ожиданиями, управления выступлениями в игре и преодоления поражений. На командном уровне игроки могут сталкиваться со стрессорами, связанными с трудностями общения, межличностными конфликтами и антисоциальным или «токсичным» поведением в команде. Эти проблемы могут еще больше усугубляться низким уровнем получаемой социальной поддержки, о которой сообщают киберспортсмены. На организационном уровне игроки могут столкнуться с растущим общественным вниманием и критикой со стороны зрителей и СМИ, а также с непрофессиональными организационными структурами и поддержкой. Женщины-спортсменки также могут столкнуться с усилением стигматизации, гендерной дискриминацией и социальными барьерами, связанными с гегемонистской маскулинностью, ожидаемыми гендерными ролями или онлайн-преследованиями.

Киберспортсмены также могут сталкиваться с личными факторами стресса, связанными с нездоровым образом жизни, дисбалансом между работой и личной жизнью и чрезмерно длительными тренировками. Например, качественное исследование тренировочного процесса игроков в League of Legends (LoL) показало, что культура «фарминга» и чрезмерных тренировок негативно сказывается на физическом и эмоциональном состоянии игроков и может отрицательно влиять на их благополучие. Сидячий образ жизни профессиональных геймеров, связанный с длительным сидением и повторяющимися движениями, также приводит к проблемам с опорно-двигательным аппаратом, в том числе к хронической боли в пояснице, которая, в свою очередь, связана с симптомами тревожности и депрессии, а также с жалобами на бессонницу, особенно среди молодёжи. Нарушения сна могут усугубляться неправильным режимом сна и ночным просмотром экрана. Следовательно, нездоровые привычки, связанные с образом жизни, усугубляемые игровой культурой и неправильными представлени-

ями о сне, могут привести к нарушению режима сна, бессоннице и связанным с этим проблемам с психическим здоровьем у киберспортсменов.

Несмотря на растущую осведомлённость о некоторых типичных факторах стресса и требованиях, связанных с киберспортом, мало что известно об их влиянии на психическое здоровье киберспортсменов, поскольку системных исследований не проводилось. В настоящее время лишь одно исследование было посвящено непосредственному влиянию факторов стресса, связанных с киберспортом, и показало, что такие факторы стресса, как неопределённость в игре, личные проблемы, давление во время игры и качество сна, значительно повышают вероятность возникновения симптомов депрессии и тревожности у игроков. Основываясь на результатах этой работы, необходимо провести дополнительные исследования, чтобы выявить специфические факторы риска, влияющие на психическое здоровье киберспортсменов, а также то, как эти факторы стресса могут различаться в зависимости от статуса игрока или названия игры. Кроме того, следует учитывать перспективу развития, чтобы изучить, как конкретные факторы стресса или требования, связанные с киберспортом, могут различаться или усиливаться в зависимости от конкретных этапов карьеры или переходов.

Системы поддержки психического здоровья в киберспорте

Учитывая потенциальный риск возникновения проблем с психическим здоровьем, существует также явная потребность в основанных на фактических данных системах поддержки психического здоровья в киберспорте. Обязанность заботиться о психическом здоровье киберспортсменов должна разделяться всеми заинтересованными сторонами в киберспортивной среде и требует структурированной системы поддержки. Хотя в киберспорте по-прежнему отсутствуют комплексные системы поддержки психического здоровья, вдохновение можно черпать из недавних разработок в традиционных видах спорта. В целом, такие системы поддержки должны быть сосредоточены на развитии знаний киберспортсменов и навыков самоуправления, которые помогают им справляться со стрессовыми ситуациями, способствовать или поддерживать свое благополучие и предотвращать возникновение проблем с психическим здоровьем. Например, рекомендуется раннее вмешательство, сосредоточенное на санитарном просвещении и вмешательстве в режим сна, чтобы противодействовать влиянию игровой культуры на неадаптивный сон и дневные привычки. Программы тренировок по повышению эффективности совладания, адапти-

рованные к киберспортивному контексту, могут помочь спортсменам справиться со своими жизненными потребностями и укрепить их жизнестойкость. Наконец, мероприятия по повышению грамотности в области психического здоровья могут быть направлены на повышение осведомленности о психическом здоровье среди киберспортсменов. Грамотность в области психического здоровья определяется как «понимание того, как обрести и поддерживать позитивное психическое здоровье; понимание психических расстройств и методов их лечения; снижение стигматизации, связанной с психическими расстройствами; и повышение эффективности обращения за помощью». Данные из традиционных видов спорта свидетельствуют о том, что такие мероприятия по повышению осведомленности эффективны для снижения стигматизации и улучшения распознавания симптомов психического здоровья, намерений и поведения в поисках помощи, уверенности в поддержке других и общего благополучия.

Несмотря на то, что развитие навыков самоконтроля является важнейшей частью любой структурированной системы поддержки, сосредоточение внимания исключительно на таких мерах может привести к игнорированию влияния более широкой среды. Таким образом, ключевые заинтересованные стороны (например, тренеры, родители, персонал, организаторы турниров/лиг, разработчики игр) в сфере киберспорта также должны быть готовы поддерживать психическое здоровье, распознавать потенциальные проблемы с психическим здоровьем и адекватно реагировать на них. Например, исследования в области традиционных видов спорта показывают, что повышение осведомленности о психическом здоровье может быть полезно не только для отдельных спортсменов, но и для их окружения, чтобы помочь им распознавать ранние тревожные признаки и повысить эффективность обращений за помощью. Осознание роли ключевых заинтересованных сторон, в частности тренеров, имеет решающее значение, поскольку в настоящее время в киберспорте не существует четко определенных путей карьерного роста или официальных образовательных инициатив для тренеров. Более того, практика тренеров в киберспорте в настоящее время в основном ориентирована на краткосрочные результаты, часто пренебрегая долгосрочным целостным развитием и благополучием киберспортсменов. Таким образом, необходимо повысить осведомленность всей отрасли о роли ключевых заинтересованных сторон, а также предложить формальные образовательные программы для повышения их квалификации в области психического здоровья.

Наконец, в рамках любой структурированной системы поддержки психического здоровья необходимо обеспечить доступ к специализированной многопрофильной психиатрической помощи в случае серьезных проблем с психическим здоровьем или клинических расстройств. Чтобы обеспечить эффективный и своевременный доступ к надлежащей психиатрической помощи, киберспортивным организациям необходимо рассмотреть формальные или неформальные способы, с помощью которых можно выявлять ранние признаки проблем с психическим здоровьем, сигнализировать о них и реагировать на них. Как уже говорилось, тренеры и другие заинтересованные стороны могут сыграть решающую роль в неформальном выявлении потенциальных предупреждающих знаков и направлении спортсменов к доступным ресурсам помощи. Кроме того, организации могут рассмотреть более формальные подходы к скринингу психического здоровья в ключевые моменты соревновательного сезона. Для обеспечения доступа к специализированной психиатрической помощи также необходимы налаженные структуры направления к штатным или внештатным специалистам в области психического здоровья (например, клиническим или консультационным психологам, психиатрам). В идеале такие специалисты должны обладать знаниями и пониманием того, как особенности и требования, связанные с киберспортом, могут влиять на психическое здоровье киберспортсменов. Это включает в себя адаптацию традиционных методов лечения к уникальному образу жизни киберспортсменов, управление эффектами, связанными с играми, учёт нетрадиционного времени тренировок и применение терапевтических подходов, адаптированных к киберспорту. Таким образом, существует острая необходимость в образовательных программах, которые позволят специалистам в области психического здоровья специализироваться на киберспорте.

Таким образом, можно выразить мнение, что стремительный рост индустрии киберспорта ставит под угрозу психическое здоровье растущего числа киберспортсменов. Организации несут важнейшую ответственность за сохранение и укрепление психического здоровья своих сотрудников. Тем не менее, как исследования, так и прикладная работа в этой области находятся в зачаточном состоянии.

2. Психические болезни, вызванные традиционными видами спорта

Проблемы с психическим здоровьем описывают психическое и эмоциональное состояние, которое влияет на мышление, чувства, поведение или настроение человека. Они охватывают широ-

кий спектр проблем, таких как чувство подавленности, тревожность, депрессия, нарушения сна или злоупотребление психоактивными веществами.

У человека возникают проблемы с психическим здоровьем, когда эти неприятные или аномальные чувства и/или неадекватное или аномальное поведение могут привести к ограничению функционирования в повседневной жизни, на работе или в спорте [11].

Что вызывает проблемы с психическим здоровьем?

Проблемы с психическим здоровьем имеют различные причины. Некоторые из них могут быть даже взаимосвязаны.

В целом, существует множество причин, оказывающих давление на психическое здоровье людей, таких как психологические травмы или неудовлетворительные условия жизни, такие как социальная изоляция или бедность. Люди, у которых в семейном анамнезе были проблемы с психическим здоровьем, с большей вероятностью столкнутся с проблемами.

Проблемы с психическим здоровьем также могут быть связаны с футболом.

Тяжелые травмы. Нынешние профессиональные футболисты, получившие три или более серьезных травмы за свою карьеру, в два-четыре раза чаще сообщают о проблемах с психическим здоровьем. Тяжелые травмы также связаны с проблемами психического здоровья после завершения карьеры у игроков, вышедших на пенсию.

Отношения с тренерами и товарищами по команде: Профессиональные футболисты, испытывающие ухудшение отношений с тренерами или товарищами по команде, чаще сообщают о проблемах с психическим здоровьем.

Неудовлетворенность карьерой. Профессиональные футболисты, неудовлетворенные своей карьерой, чаще сообщают о проблемах с психическим здоровьем.

Занятость и рабочее время. Профессиональные футболисты, вышедшие на пенсию и являющиеся безработными, чаще сообщают о проблемах с психическим здоровьем.

Жалобы на физическое состояние после завершения карьеры: Профессиональные футболисты, вышедшие на пенсию и страдающие от физической боли, чаще сообщают о проблемах с психическим здоровьем.

FIFPRO опубликовала различные исследования о проблемах с психическим здоровьем и продолжит следить за психическим здоровьем игроков [12].

Пилотное исследование 2013 года показало, что симптомы, связанные с депрессией и трево-

гой, широко распространены среди профессиональных футболистов.

В 2017 году исследование, проведенное среди 262 профессиональных футболистов, показало, что у игроков с серьезными травмами вероятность развития психических расстройств в последующие 12 месяцев была почти в 2–7 раз выше по сравнению с футболистами без травм.

В 2015 году исследование, проведенное среди 540 профессиональных футболистов в 5 странах, показало, среди прочего, что 43 процента игроков в Норвегии жаловались на симптомы тревоги или депрессии, 74 процента - на неправильное питание, а в Испании у 33 процентов игроков были симптомы нарушения сна. В Финляндии, Франции и Швеции как жизненные события, так и неудовлетворенность карьерой были связаны с дистрессом, тревогой / депрессией, вредным употреблением алкоголя и неправильным питанием.

FIFPRO продолжает повышать осведомленность о проблемах психического здоровья, а также призывает клубы и профсоюзы игроков работать над выявлением на ранней стадии игроков, подверженных риску возникновения симптомов психических расстройств, и созданием сети консультаций для надлежащего лечения [12].

Симптомы распространенных психических расстройств описывают психическое и эмоциональное состояние, при котором возникают негативные мысли и/или аномальное или дезадаптивное поведение, нарушающие повседневную деятельность, работу или занятия спортом. Примеры симптомов распространенных психических расстройств часто связаны с дистрессом, выгоранием, тревожностью, депрессией или нарушениями сна. Среди профессиональных футболистов распространенность симптомов распространенных психических расстройств в течение 4 недель составляет от 9% при злоупотреблении алкоголем до 38% при тревожности/депрессии, а распространенность в течение 12 месяцев — от 12% при дистрессе до 37% при тревожности/депрессии. Симптомы распространенных психических расстройств, как правило, являются многофакторными и возникают в результате взаимодействия биологических, психологических, социальных, связанных со спортом и карьерой стрессовых факторов. В частности, серьезные травмы, приводящие к потере трудоспособности (на 28 дней и более), в течение футбольной карьеры могут рассматриваться как серьезный фактор стресса. Профессиональные футболисты, получившие одну или несколько серьезных травм, приводящих к потере трудоспособности, в два-четыре или почти в четыре раза чаще сообщают о симптомах психического расстройства, чем профессиональные футболисты, не получившие подобных травм.

Большинство профессиональных футболистов упоминают, что симптомы распространенных психических расстройств негативно влияют на результаты в футболе, в то время как эти симптомы, вероятно, будут препятствовать возвращению к игре, особенно с точки зрения концентрации, сосредоточенности, эмоций, времени реакции, координации, мощности и выносливости. Это подчеркивает важность применения междисциплинарного подхода к клиническому уходу и поддержке профессиональных футболистов, особенно когда игрок сталкивается с серьезными травмами, приводящими к потере времени, и связанным с этим возвращением к игровому процессу.

Умственная усталость и результаты баскетбола: систематический обзор.

Умственная усталость (далее - УУ) — это психобиологическое состояние, которое ухудшает спортивные результаты. Недавно было доказано, что УУ может влиять на результаты в баскетболе. Однако систематического обзора, подробно описывающего влияние УУ на результаты в баскетболе, до сих пор не существует. Цель этого исследования — изучить влияние УУ на физические, технические, тактические и когнитивные результаты в баскетболе. Мы использовали базы данных PubMed, Web of Science, SPORTDiscus, Scopes и CKNi [13] для поиска статей, опубликованных до 31 мая 2021 года. Статьи, включённые в это исследование, были предназначены для проверки того, влияет ли МФ на результативность баскетболистов. Были отобраны только экспериментальные исследования, а в качестве контрольной группы выступали спортсмены без МФ. В итоге критериям включения соответствовали семь статей. Результаты показывают, что МФ ухудшает технические аспекты баскетбола (штрафные броски, броски из-за трёхочковой линии и общее количество передач) и когнитивные способности игроков [эвристику «первым пришёл — первым ушёл» (ТТФ) и принятие решений], что приводит к тому, что спортсмены не используют свои приёмы должным образом и не могут принимать практические решения в критические моменты игры. В дополнение к этому, влияние МФ на физические и тактические показатели не изучалось. Дальнейшие исследования должны быть направлены на всестороннее изучение влияния МФ на результаты баскетбола, особенно на физические и тактические показатели игрока.

Умственная усталость (УУ) — это психобиологическое состояние, вызванное продолжительной и напряжённой когнитивной деятельностью, которая затрагивает многие аспекты повседнев-

ной жизни. Это состояние вызывает острое чувство усталости и снижение когнитивных способностей [14]. Наряду с изучением влияния УУ на когнитивные способности, всё больше исследователей обращают внимание на потенциальное влияние УУ на физическую активность. Последние исследования, направленные на изучение феномена МФ, показали, что он негативно влияет на спортивные результаты [15], в том числе на выносливость (езда на велосипеде, бег, йо-йо), двигательные навыки (точность, скорость, время, затраченное на финиш) и принятие решений (ошибки, более медленная реакция). МФ негативно влияет на психомоторные способности (ПМС) в различных видах спорта, включая футбол, бадминтон, настольный теннис, баскетбол и крикет [16]. С другой стороны, МФ не влияет на максимальную силу (прыжки с противодействием, максимальные произвольные сокращения).

Согласно модели множественных ресурсов (Wickens, 1980), МФ привлекает внимание людей как второстепенная задача, которая может одновременно конкурировать с ограниченным ресурсом и потенциально мешать распознаванию опасности и выполнению основной задачи. В условиях повышенного спроса саморегуляция людей проявляется в основном при выполнении основной задачи и при взаимодействии со второстепенной задачей. На уровне контроля люди регулируют текущую обработку второстепенной задачи, при необходимости отключаясь от неё. Саморегуляция в основном проявляется в распределении внимания между основной и второстепенными задачами. Что касается спорта, то иногда спортсменам трудно показать наилучший результат в напряжённых соревнованиях, особенно когда успех или неудача имеют большое значение. В таких ситуациях на них ложится более высокая когнитивная нагрузка, что влияет на их работоспособность. Исследования показывают, что давление соревнований может вызывать беспокойство и мешать концентрации внимания, тем самым ухудшая спортивные результаты [17]. Таким образом, саморегуляция использовалась для регулирования их тревожности и лучшего контроля концентрации внимания [18], что может способствовать выполнению желаемого поведения и действий, соответствующих задаче, что приводит к тому, что спортсмены становятся ближе к своей цели или наивысшему стандарту производительности [19]. Однако проявление самоконтроля может привести к повышению шансов на неудачу в будущих усилиях, что называется истощением эго [20].

Что касается баскетбола, люди обычно оценивают его по физическим, техническим, тактиче-

ским и когнитивным показателям. Физические нагрузки, такие как стоячая ходьба, бег трусцой, бег, спринт, перетасовка и прыжки, являются базовыми для игры в баскетбол. Технические и тактические показатели, такие как процент бросков, подборов, реверсирования мяча и попаданий в штангу, являются ключевыми факторами между командами-победителями и проигравшими. Когнитивные компоненты, такие как элементы восприятия и принятия решений, влияют на результативность баскетболистов. Многочисленные исследования изучали влияние физической усталости на выступления игроков и обнаружили, что точность передачи, скорость мяча и техника броска значительно снижаются, когда игроки находятся под воздействием физической усталости, по сравнению с их состояниями без переутомления. Однако считается, что эти последствия ограничиваются физической усталостью, и лишь в нескольких статьях уделяется внимание психологическому аспекту результативности в баскетболе. Во время баскетбольных матчей игроки действуют в условиях высокой интенсивности, что вынуждает их выполнять психологические операции для удовлетворения потребностей соревнования. Игроки, выступающие на более высоких уровнях, как правило, испытывают более сильное давление, сталкиваются с более серьезными трудностями и имеют более высокий уровень уверенности. Таким образом, из-за когнитивных и психологических требований баскетбола их когнитивная вовлеченность может вызывать МФ.

Все большее число статей посвящено влиянию МФ в различных областях спорта, включая систематические обзоры [21]. Однако систематический обзор, исследующий влияние МФ в баскетболе, отсутствует. Следовательно, этот систематический обзор направлен на выявление влияния МФ на физические, технические, когнитивные и тактические показатели баскетболистов.

Методы

Этот систематический обзор был проведен в соответствии с рекомендациями PRISMA (2009) (Коса и др., 2018). Это название уже зарегистрировано на Международной платформе зарегистрированных протоколов систематического обзора и мета-анализа, а регистрационный номер - INPLASY2021100017. Он включал в себя три этапа:

- 3) поиск по существующей литературе (включая выбор поисковых терминов, баз данных и критериев включения);
- 4) отбор по названию;
- 5) отбор по аннотации статьи. Поиск проводился 18 мая 2021 года, использовались

следующие базы данных: PubMed, Web of Science, SPORTDiscus, Scopes и Китайская национальная инфраструктура знаний (CNKI). Поисковые запросы были следующими («умственная усталость», ИЛИ «когнитивная усталость», ИЛИ «умственное усилие», ИЛИ «когнитивное усилие», ИЛИ «умственное напряжение», ИЛИ «истощение эго», и «баскетбол»). В каждой базе данных был проведен поиск по названию. В дополнение к этому были проверены соответствующие списки литературы во включенных статьях. Наконец, языковых ограничений нет.

В качестве критериев включения использовались критерии PICOS (популяция, вмешательство, сравнение, результат, дизайн исследования), Исследования должны были соответствовать следующим критериям включения:

- 1) оценка специфичных для баскетбола тестов, выполненных после вмешательства, вызывающего МФ, и в контрольной группе МФ не должен был быть вызван или, по крайней мере, вызвал меньший МФ, чем задача вмешательства;
- 2) вмешательство использовалось для индукции МФ, и выборка состояла из баскетболистов;
- 3) измерения проводились в контексте, специфичном для баскетбола (т. Е. Броски в прыжках, дриблинг и передача);
- 4) результаты охватывали любую форму МФ. результаты баскетбола; и
- 5) необходимо было включить рандомизированные контролируемые исследования (РКИ), нерандомизированные контролируемые исследования (nRCTs) и нерандомизированные неконтролируемые исследования (nRnCTs).

Таким образом, полагаем, что ФМБА России также должно уделять должное внимание и вопросам спортивной психиатрии, и на основе уже имеющихся исследований предпринимать меры по сохранению здоровья, что исключительно важно для психического здоровья фиджитал-спортсменов.

Список литературы:

- [1] Воронкова С.В. К вопросу об эффективности стратегического планирования // Административное право и процесс. 2022. N 9. С. 6 - 9.
- [2] Гапанович А.В., Гапанович И.В. Киберспорт vs компьютерный спорт: к вопросу о понятийном аппарате // Юрист. 2023. N 3. С. 29 - 33.
- [3] Мохов А.А. Биоправо и стратегия его развития в Российской Федерации // Актуальные проблемы российского права. 2022. N 2. С. 201 - 210.

[4] Мохов А.А. Концепция правового регулирования медицинской деятельности // Актуальные проблемы российского права. 2023. N 4. С. 93 - 104.

[5] Шишов М.А. О критериях риска государственного контроля (надзора) в сфере здравоохранения // Медицинское право. 2023. N 1. С. 11 - 15.

[6] Чернышенко: «Исследования ФМБА служат созданию новых технологий спортивной медицины для фиджитал-дисциплин». URL: https://matchtv.ru/sobytiya/matchtvnews_NI2082149_Chernyshenko_Issledovaniya_FMBA_sluzhat_sozdaniyu_novyh_tehnologij_sportivnoj_meditsiny_dla_fidzhitaldisciplin?ysclid=m230nmml2j186885348 (дата обращения 10.10.2024г.)

[7] Отчет о мировом рынке спорта 2023. URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения 10.10.2024г.)

[8] Бубна К., Троттер М.Г., Полман Р. и Пулус Д.Р. (2023) Терминология имеет значение: определение киберспорта. Front. Sports Act. Living 5:1232028. doi: 10.3389/fspor.2023.1232028

[9] URL: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.65b62195-67085082-68a36827-74722d776562/https/bmcpublikealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-14-1238 (дата обращения 10.10.2024г.)

[10] URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1342220> (дата обращения 10.10.2024г.)

[11] <https://fifpro.org/en/supporting-players/health-and-performance/mental-health/mental-health-problems/> (дата обращения 10.10.2024г.)

[12] URL: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.edf33ac9-6708596d-1f90d8fb-74722d776562/https/apnews.com/article/fifa-fifpro-player-workload-a41d369050a1f311d2ee14173d410a37 (дата обращения 10.10.2024г.)

[13] Пшудян Цао Шудянь Цао1*Со Ким Геок Со Ким Геок1*Самсила Рослан Самсила Рослан1Хэ Сун Хэ Сун1Со Ким Лам Со Ким Лам-2Шаовен Цянь Шаовен Цянь3; Факультет педагогических исследований, Университет Путра Малайзия, Серданг, Малайзия; Факультет медицины и здравоохранения, Университет Путра Малайзия, Серданг, Малайзия; Кафедра физического воспитания, Уханьский университет спорта, Ухань, Китай.

[14] Boksem and Tops, 2008; Marcora et al., 2009; Van Cutsem et al., 2017

[15] Ван Катсем и др., 2017; Пажо и Леперс, 2018; Хабай и др., 2021

[16] Хабай и др., 2021.

[17] Аудежанс и др., 2011; Энглерт и Бертрамс, 2012.

[18] Уилсон и др., 2009; Энглерт и Бертрамс, 2012; Баумайстер и др., 2016; Энглерт, 2016.

[19] Баумайстер и др., 2016; Энглерт, 2016.

[20] URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.819081/full> (дата обращения 10.10.2024г.)

[21] Ван Катсем и др., 2017; Пажо и Леперс, 2018; Кунрат и др., 2020; Хабай и др., 2021

Spisok literatury:

[1] Voronkova S.V. K voprosu ob e`ffektivnosti strategicheskogo planirovaniya // Administrativnoe pravo i process. 2022. N 9. S. 6 - 9.

[2] Gapanovich A.V., Gapanovich I.V. Kibersport vs komp`yuterny`j sport: k voprosu o ponyati`nom apparate // Yurist. 2023. N 3. S. 29 - 33.

[3] Moxov A.A. Biopravo i strategiya ego razvitiya v Rossijskoj Federacii // Aktual`ny`e problemy` rossijskogo prava. 2022. N 2. S. 201 - 210.

[4] Moxov A.A. Konceptiya pravovogo regulirovaniya medicinskoj deyatel`nosti // Aktual`ny`e problemy` rossijskogo prava. 2023. N 4. S. 93 - 104.

[5] Shishov M.A. O kriteriyax riska gosudarstvennogo kontrolya (nadzora) v sfere zdravooxraneniya // Medicinskoe pravo. 2023. N 1. S. 11 - 15.

[6] Cherny`shenko: «Issledovaniya FMBA sluzhat sozdaniyu novy`x tehnologij sportivnoj mediciny` dlya fidzhital-disciplin». URL: https://matchtv.ru/sobytiya/matchtvnews_NI2082149_Chernyshenko_Issledovaniya_FMBA_sluzhat_sozdaniyu_novyh_tehnologij_sportivnoj_meditsiny_dla_fidzhitaldisciplin?ysclid=m230nmml2j186885348 (дата обращения 10.10.2024г.)

[7] Otchet o mirovom ry`nke sporta 2023. URL: <https://asoworld.com/ru/blog/global-esports-market-report-2023/> (дата обращения 10.10.2024г.)

[8] Bubna K., Trotter M.G., Polman R. i Pulus D.R. (2023) Terminologiya imeet znachenie: opredelenie kibersportsmena. Front. Sports Act. Living 5:1232028. doi: 10.3389/fspor.2023.1232028

[9] URL: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.65b62195-67085082-68a36827-74722d776562/https/bmcpublikealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-14-1238 (дата обращения 10.10.2024г.)

[10] URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1342220> (дата обращения 10.10.2024г.)

[11] <https://fifpro.org/en/supporting-players/health-and-performance/mental-health/mental-health-problems/> (дата обращения 10.10.2024г.)

[12] URL: https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.edf33ac9-6708596d-1f90d8fb-74722d776562/https/apnews.com/article/fifa-fif

pro-player-workload-a41d369050a1f311d2ee-14173d410a37(data obrashheniya 10.10.2024g.)

[13] Pshudian Cza Shudyan` Cza1\*So Kim Geok So Kim Geok1\*Samsila Roslan Samsila Roslan1Xe` Sun Xe` Sun1So Kim Lam So Kim Lam-2Shaoven Czaan` Shaoven Czaan`3;Fakul`tet pedagogicheskix issledovaniy, Universitet Putra Malajziya, Serdang, Malajziya; Fakul`tet mediciny` i zdravooxraneniya, Universitet Putra Malajziya, Serdang, Malajziya; Kafedra fizicheskogo vospitaniya, Uxan`skij universitet sporta, Uxan`, Kitaj.

[14] Boksem and Tops, 2008; Marcora et al., 2009; Van Cutsem et al., 2017

[15] Van Katsem i dr., 2017; Pazho i Lepers, 2018; Xabaj i dr., 2021

[16] Xabaj i dr., 2021.

[17] Audezhans i dr., 2011; E`nglert i Bertrams, 2012.

[18] Uilson i dr., 2009; E`nglert i Bertrams, 2012; Baumajster i dr., 2016; E`nglert, 2016.

[19] Baumajster i dr., 2016; E`nglert, 2016.

[20] URL: [https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.819081/full\(-data obrashheniya 10.10.2024g.\)](https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.819081/full(-data obrashheniya 10.10.2024g.))

[21] Van Katsem i dr., 2017; Pazho i Lepers, 2018; Kunrat i dr., 2020; Xabaj i dr., 2021





Юридическое издательство
«ЮРКОМПАНИ»

Издание учебников,
учебных и методических
пособий, монографий,
научных статей.

Профессионально.

В максимально
короткие сроки.

Размещаем
в РИНЦ, E-Library.

ЮРКОМПАНИ

www.law-books.ru