

оплате труда; 4) увеличить ставки заработной платы в феминизированных секторах занятости до уровня доходов "мужских" секторов; 4) создать целевые программы обеспечения детства, гибких форм организации труда, способствующие совмещению родительских и производственных функций; 5) создать разного вида льготы для семей, имеющих детей, и, прежде всего, для родителей-одиночек.

Ликвидация гендерного неравенства на рынке труда – это лишь одна из сторон решения проблемы справедливого, равного отношения к людям, соблюдению прав человека.

*Свищева Н.С.*  
НТУ «ХПИ»

## **КИБЕРСПОРТ КАК СОЦИАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН**

Наиболее популярные игры, требующие от человека высоких умственных и интеллектуальных способностей, повлекли за собой различные соревнования, вследствие чего и возникло такое явление как киберспорт. Компьютерный спорт как социально-культурное явление существует как в украинском, так и в общемировом масштабе.

Компьютерный спорт – это новая отрасль спортивной индустрии, непосредственно связанная с рынком высоких технологий, и, одновременно, наиболее массовое и прогрессивное движение в современной молодежной среде. Киберспорт – это соревновательный процесс, синтезирующий в себе компьютерные технологии и людей управляющих ими.

История киберспорта началась в конце 1990-х с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Самые популярные из видеоигр сейчас – Dota 2, Counter-Strike, Fifa, World of tanks.

Выделяют три группы киберспортсменов:

– Играющие. Самая многочисленная группа людей, которая относится к киберспорту с точки зрения, получения удовольствия от игры и не ориентированы на результат в данной деятельности, для них это один из видов досуговой деятельности.

– Соревнующиеся киберспортсмены. Эта группа людей принимает участие на различных киберспортивных соревнованиях в свободное время.

– Профессиональные киберспортсмены. Немногочисленная часть группы людей занимающихся киберспортом, которая ориентирована на удовлетворение своих амбиций, желание, стремление быть лучшими, а так же на получение материальных благ, за свою деятельность, этими людьми в первую очередь движет социальный мотив достижения. Данная группа людей, ориентирована только на успех, для них данная деятельность рассматривается как работа, они много времени уделяют тренировкам. Как и все спортсмены, эти геймеры упорно занимаются, оттачивают свои навыки и придумывают стратегию. При подготовке к турниру длительность тренировок достигает минимум 6 часов в день.

Киберспортсмены, также как и спортсмены в большом спорте, участвуют в турнирах, борются за призовые места. Информация о предстоящих соревнованиях размещается на разных сайтах, игровых порталах и в социальных сетях. Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. В киберспорте бывает два вида турниров: On-line (игра через Интернет) и Lan (требуется присутствие лично).

Как и в некоторых видах спорта (например, в футболе, в баскетболе, в боксе), в киберспорте существует двойное мнение относительно участия женщин в данном виде спорта – негативное и позитивное. На практике мужчин, мнение, которых отображается первым взглядом, намного больше, чем тех, кто поддерживает участие девушек в киберспорте (80% – против женского участия, 20% – относятся лояльно). На данный момент женский киберспорт – вызывает негодование в мужских кругах; не находит поддержки со стороны киберспортивного сообщества; непопулярен; очень медленно развивается. Несмотря на отрицательные отклики, участие девушек в киберспорте все больше популяризуется, так в ноябре 2013 года стартовал турнир между парнями и девушками по дисциплине «Counter-Strike 1.6.».

*Северин А*  
НТУ «ХПИ»

### **КУРЕНИЕ КАК СОЦИАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА**

Актуальность курения как проблемы, борьба с которой продолжает быть важной на уровне государства и каждого человека, не снижается, а наоборот, усиливается. В мире табак убивает 8 тысяч людей ежедневно, курение является причиной: 98% смертей от рака гортани (98 из 100 умерших, если бы не курили, жили бы дольше!), 96% смертей от рака легких, 30% всех случаев смерти от рака, 75% смертей от хронического бронхита и эмфиземы легких, 20% всех случаев сердечной смерти, 25% умерших от ишемической болезни сердца погубили себя курением. В Украине курит 24% населения. Наибольшую тревогу вызывает курение у детей и молодых мам. Причиной такой табачной пандемии ученые называют разные факторы: бизнес-интересы производителей табака через поиск новых рынков сбыта, активную рекламу сигарет и их разнообразие на рынке, влияние на моду, (фильмы, в которых главные герои курят, курящие кумиры молодежи вызывают подражание); трудности повседневности, депрессии, состояния разочарования, тревоги, раздражения и даже отчаяния (как следствие человек через курение пытается отвлечься от проблем, снять стресс) и др. Подростки, через курение, пытаются подчеркнуть свою независимость, показаться более взрослыми. Способствует курению также: легкодоступность сигарет, слабый контроль за недобросовестными продавцами. Современная молодежь зачастую имеет самую простую информацию о вредном влиянии курения, но продолжает курить. Это