

Выводы

Таким образом, в цивилизациях Древнего мира происходит зарождение важнейших хирургических операций, таких как грыжесечение, ринопластика, кесарево сечение, ампутация. Удивительные и уникальные для того времени операции свидетельствовали о высоком уровне развития медицины и мастерстве врачей. Знания об анатомических структурах и хирургических наработках дали толчок для развития хирургии более позднего времени и являются актуальными вплоть до наших дней.

ЛИТЕРАТУРА

1. Марчукова, С. М. Медицина в зеркале истории / С. М. Марчукова. — М.: Европейский Дом, 2003. — С. 120–134.
2. Заблудовский, П. Е. История медицины / П. Е. Заблудовский. — М.: Медицина, 1981. — С. 243–260.
3. Мирский, М. Б. История медицины и хирургии / М. Б. Мирский. — М.: ГЭОТАР-Медиа, 2010. — С. 352–358.
4. Непомнящий, Н. Н. 100 Великих тайн Древности / Н. Н. Непомнящий // Хирургия древности. — 2005. — С. 159–184.

УДК 004.738.5:378-057.875]:616.89008.44

ПРОБЛЕМА ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ СРЕДИ УЧАЩИХСЯ ВУЗОВ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Пучко В. К.

Научный руководитель: А. А. Сироткин

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

В конце XX – начале XXI в. в условиях распространения современных технологий возрастает интерес к феномену виртуальной реальности и его взаимодействию с социальной реальностью. В настоящее время, многие из учащихся различных вузов все чаще и чаще «пропадают» в виртуальной реальности, приобретая зависимость от нахождения «online», пренебрегая общением в реальной жизни, что существенно сказывается на успеваемости, здоровье и уровне владения социальными навыками общения.

Цель

Изучение степени зависимости студентов высших учебных заведений Республики Беларусь от нахождения в виртуальной реальности.

Материал и методы исследования

Теоретический анализ, обобщение, систематизация и интерпретация литературных источников по проблеме виртуальной реальности. С целью изучения распространенности данной проблемы среди учащихся было проведено интернет-анкетирование студентов различных высших учебных заведений Беларуси на базе электронного ресурса. Всего в социологическом опросе приняло участие 212 человек в возрасте от 18 до 24 лет (119 мужского пола и 93 женского пола) [2].

Результаты исследования и их обсуждение

Мнение опрошенных по вопросу «Испытываете ли Вы эйфорию, повышение настроения, когда проводите свое время за компьютером?» расходились. Исходя из результатов опроса, мы заметили, что 10,75 % опрошенных испытывают наслаждение от нахождения «online», в то время как большая часть (48,39 %) не испытывает удовольствия вовсе, считая это лишь способом поиска и обработки информации. Время от времени испытывают эйфорию 40,86 % студентов. По данным опроса, 9,86 % учащихся замечают тенденцию увеличения количества необходимого времени для достижения состояния «эйфории». Напротив, 61,29 % учащихся полностью отрицают данный факт, что свидетельствует об их независимости от «виртуальной реальности».

Среди опрошенных только 4,3 % испытывают сильное раздражение, если находятся не за компьютером, телефоном и т. д. Остальные испытывают раздраженность иногда или же не испытывают вовсе (соответственно 24,73 и 70,97 %).

Все свое свободное время на компьютер тратят 24,73 % учащихся, в то время как 52,69 % делают это не всегда и 22,58 % тратят свое время на компьютер очень редко.

Для 50,54 % студентов компьютер играет большую роль, однако они считают, что есть много и других более интересных вещей, что свидетельствует об их относительно небольшой степени заинтересованности. Лишь 6,45 % опрошенных считают виртуальную реальность неотъемлемой частью их жизни. В жизни 43,01 % учащихся компьютер не занимает никакого особого места, однако, строго утверждать этого нельзя, т. к. они могут бояться признаться в своей зависимости себе или окружающим.

Говоря о ценности достижений в виртуальной реальности, в сравнении с достижениями в реальной жизни, только 5,38 % студентов считают их важнее реальных, 13,98 % гордятся только некоторыми и 80,65 % не находят их хоть от части важными.

В вопросе об ухудшении знаний и успеваемости можно заметить, что 8,6 % студентов замечали достаточно сильные ухудшения, 31,8 % замечали незначительные ухудшения, остальные 60,22 % не замечали никаких изменений. У 26,6 % студентов наблюдались неоднократные неудачные попытки ограничить время, проводимое в режиме «online», а у 73,12 % опрошенных не возникало надобности в подобных попытках.

Отвечая на вопрос о частоте пропусков приемов пищи, приемов душа, различных важных мероприятий, 5,38 % студентов утверждают, что делают это регулярно. Остальные делали это редко или не делали никогда (соответственно 13,98 и 80,65 %).

По данным опроса, 4,3 % студентов достаточно часто скрывают, приуменьшают реальное время нахождения в социальных сетях, за компьютером. Совершали подобные действия несколько раз 31,18 % и никогда не пытались скрыть реальное время нахождения за компьютером 64,52 % студентов. Исходя из этого, можно предположить, что значительная часть опрошенных считают трату времени на «виртуальную реальность» постыдным занятием и часто предпочитают это скрывать.

По итогам опроса о предпочтении виртуального общения (чаты в играх, социальные сети, форумы) общению в реальной жизни («с глазу на глаз»), мы выяснили, что 6,45 % опрошенных предпочитают виртуальное общение, находят его более приятным и имеют большее количество друзей в виртуальной жизни, нежели в реальной. Также оказалось, что лишь 43,01 % учащихся общаются в сети в зависимости от ситуации и в виртуальном мире в основном общаются с теми же людьми, что и в реальной жизни. Остальные 22,58 % предпочитают реальное общение и имеют незначительное количество друзей в социальных сетях.

Выводы

Исследование проблем «виртуальной реальности» в их взаимосвязи с социологией, кибернетикой, медициной подтверждает актуальность и большую социальную значимость изучения «виртуальной реальности», т.к. жизнедеятельность людей все активнее реализуется в «виртуальном сообществе», «сетевом обществе», «киберпространстве» [1].

Исходя из всего вышесказанного, мы можем сделать вывод о том, что несмотря на существование части студентов с «виртуальной зависимостью», в современный век информационных технологий большая часть «Поколения Нью» все-таки старается максимально сократить время пребывания в сети, что находит свое отражение в их ответах на социологический опрос. С целью дальнейшего уменьшения тенденции увеличения числа людей, зависимых от нахождения в виртуальной реальности, необходима дальнейшая активная просветительская работа среди населения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Розин, В. М. Существование, реальность, виртуальная реальность / В. М. Розин // Концепция виртуальных миров и научное познание. — СПб.: РХГИ, 2000. — С. 292.
2. Интернет-ресурс Режим доступа: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScdd61xJlm_xzOn8P3bzyJ4lGVOFTWHPOeVOLmafLpx_UDCKg/viewform.
3. Войскунский, А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А. Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. М. Х. Ярошевского и О. К. Тихомирова. — М.: Можайск-Терра, 2000. — С. 432.