

ального) шовного материала после имплантации в печень позволяют сделать заключение о его возможном практическом использовании при выполнении разных видов хирургических вмешательствах, особенно, с целью профилактики ИОХВ.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Абаев, Ю. К.* Раневая инфекция в хирургии / Ю. К. Абаев. — Минск: Беларусь, 2003. — 293 с.
2. *Ерيوخин, И. А.* Хирургические инфекции / И.А. Ерيوخин, Б. Р. Гельфанд, С. А. Шляпников, под ред. И. А. Ерيوخина. — СПб: Питер, 2003. — 864 с.
3. *Жуковский, В. А.* Новые синтетические полимерные материалы для хирургии / В. А. Жуковский // Актуальные вопросы хирургии: матер. научной конференции, посвященной 70-летию кафедры (госпитальной хирургии) хирургических болезней № 1. — Курск : ГОУ ВПО КГМУ Росздрава, 2009. — С. 110–111.
4. Ультразвуковой метод контроля над течением раневого процесса в передней брюшной стенке / С. Г. Измайлов [и др.] // Хирургия. — 2002. — № 6. — С. 41–45.
5. *Кочнев, О. С.* Применение ксимедона для стимуляции заживления и профилактики нагноений операционных ран / О. С. Кочнев, С. Г. Измайлов // Хирургия. — 1991. — № 5. — С. 27–30.

УДК 004

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

Ковалёв Ю. П.

Научный руководитель: к.ф.н., доцент *С. Н. Бордак*

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

Введение

В последние годы развитие информационных технологий позволило создать технические и психологические феномены, которые получили название «виртуальной реальности» или «мнимой реальности». Внешний эффект этих феноменов состоит в том, что человек попадает в мир, весьма похожий на настоящий, предварительно задуманный программистом, или получает новые возможности в плане мышления и поведения. Человек и раньше мог попасть в виртуальный мир, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или увлеченно читая книгу. Но его активность была ограничена позицией зрителя (читателя, слушателя), он был пассивен. Все это и предопределило возрастание потребностей в новых информационных технологиях и необходимость их тщательного изучения с позиции разных наук.

Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Виртуальная реальность представляет собой термин, с которым множество людей не раз сталкивалось, но о сущности которого, вероятнее всего не думали. Однако, сегодня виртуальная реальность служит не только мощным импульсом для техногенеза и ноогенеза, но и фактором, который серьезно может повлиять на устоявшиеся «законы» социальной сферы и формирование сознания человека в общемировом масштабе. Следует признать, что на современном этапе виртуальная реальность все сильнее и сильнее влияет на бытие человека, постепенно погружаясь во все сферы его существования.

Цель

Изучить виртуальную реальность как социокультурный феномен.

Понятие виртуальной реальности (англ. virtual reality от virtual — фактический, virtue — добродетель, достоинство; ср. лат. virtus — потенциальный, возможный, а также мнимый, воображаемый) широко вошло в науку и культуру в 80-е гг. XX в. для обозначения специфической среды, особого пространственно-временного континуума, создаваемого с помощью компьютерной графики и полностью реализуемого в психике

субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней [1].

В современной отечественной научной и философской литературе исследуются различные аспекты в понимании проблемы виртуальной реальности и восприятия человека. Прежде всего обращает на себя внимание тот факт, что понятие «виртуальная реальность» формируется авторами с различных оснований (информационные технологии, философское осмысление данного вопроса или психологический аспект восприятия человека). Об этом также свидетельствует отсутствие единого (универсального) истолкования обозначенного термина. Н. А. Носов полагает, что виртуальная реальность — это реальность, независимо от ее природы, обладающая такими свойствами, как порожденность, актуальность, автономность и интерактивность. В своих исследованиях Д. В. Иванов предпринял попытку обнаружения признаков виртуальной реальности во всех сферах общества. Он отмечает, что виртуализация — это любое замещение реальности ее симуляцией, образом — не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности. И. Г. Корсунцев полагает, что виртуальные состояния свойственны исключительно субъектам. Отсюда возникают разные формы субъектных реальностей, которые по происхождению являются виртуальными. Е. В. Ковалевская, проводя философско-методологический анализ виртуальной реальности, пришла к выводу о том, что виртуальная реальность может рассматриваться в рамках более общей концепции множественности реальностей [2].

Погружаясь в виртуальную реальность, человек, как правило, входит в измененное состояние сознания, в котором содержания его бессознательного проецируются не на внешний мир, как, например, у влюбленного человека, видящего мир сквозь «розовые очки», а на сотворенные программистами компьютерные изображения. По мере того, как субъект вовлекается в виртуальный сюжет, он своим воображением дорисовывает скудные компьютерные картины, наполняя их значимым для себя личностным смыслом. Рефлексивная активность постепенно ослабевает, и виртуальная жизнь в этот момент становится для него более важной, чем жизнь во внешнем («реальном») мире. Виртуальная реальность, таким образом, является продуктом взаимодействия ее Создателей (программистов) и психической, во многом бессознательной активности одного человека или группы участвующих в виртуальном процессе людей и представляет собой индивидуальную или групповую гиперреальность (по аналогии с гипертекстом). Создавая или находя удовлетворяющую его виртуальную гиперреальность, человек начинает связывать с ней все большие надежды, стремясь получить то удовлетворение, которого он не может достичь в реальной жизни. Вся основная жизненная активность перемещается в виртуальную среду, в которой человек начинает проводить все больше времени [3].

Выводы

Виртуальная реальность является результатом не только развития информационных технологий, но и социальной необходимостью. Это социокультурный феномен, выходящий за рамки современности и компьютерных технологий, который позволяет человеку разнообразить повседневность в соответствии со своими желаниями. Важная особенность такой реальности — интерактивность, непосредственное участие потребителя в информационно-компьютерном континууме, благодаря чему она предстает как форма массового творчества, результаты которого более реальны, чем результаты воображения. Однако, в отличие от истинного творчества, виртуальный продукт не является результатом творческого усилия, он связан с моментом выбора из предложенных вариантов, ограниченных рамками компьютерных программ и стандартов. Компьютерная виртуальная реальность предлагает не столько параллельный мир, сколько демонстрирует альтернативную сферу бытия, более привлекательную, чем объективная реальность.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бычков, В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская. — М.: ВГИК, 2011. — 208 с.
2. Питько, О. А. Феномен виртуальной реальности в контексте бытия человека: опыт философского анализа: дисс. к. филос. наук: 09.00.01. / О. А. Питько. — Магнитогорск, 2005. — 142 с.
3. Россохин, А. В. Личность в измененных состояниях сознания / А. В. Россохин, В. Л. Измагурова. — М.: Смысл, 2004. — 544 с.

УДК 612.014.464:616.12-085

ОЗОНОТЕРАПИЯ — ПЕРСПЕКТИВНЫЙ МЕТОД РЕАБИЛИТАЦИИ В КАРДИОЛОГИИ

Ковальчук Л. П.

Научный руководитель: к.м.н., ассистент *Л. С. Ковальчук*

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Сложности лечения и профилактики ИБС требуют поиска новых методов медицинской реабилитации (МР), среди которых ведущую роль играют методы немедикаментозной терапии, в том числе озонотерапия (ОЗТ), обладающая выраженным синдромно-патогенетическим действием. Немедикаментозные методы способны оказывать более выраженное интегративное влияние на многие патофизиологические механизмы, участвующие в возникновении и развитии заболеваний сердечно-сосудистой системы [1, 2]. Интерес к изучению проблемы оптимизации МР кардиологических пациентов значительно возрастает в современных условиях при существующей тенденции к сокращению сроков пребывания данных лиц в стационарах и санаториях, диверсификации методов курортной терапии, увеличении количества пациентов с сопутствующей патологией.

Таким образом, весьма перспективным в клинической медицине стала разработка методов активации саногенеза, основанных на использовании природных факторов.

Цель

Дать обоснование медицинского применения ОЗТ в реабилитации пациентов с ИБС по данным отечественных и зарубежных исследователей.

Результаты исследования и их обсуждение

Официальным годом рождения данного терапевтического подхода стал 1983 — год создания Ассоциации озонотерапевтов Италии. На сегодняшний день исследования в области озонотерапии проводятся практически во всех университетах Италии [4, 5]. В настоящее время ОЗТ широкое применение получила в Германии, где налажено производство медицинских озонаторов, а лечение озонотерапией особенно успешно применяется в области сосудистой патологии, гериатрии, стоматологии.

Известно, что основная причина ИБС представлена атеросклерозом, приводящим к тромбозам и глубоким нарушениям в системе микроциркуляции миокарда, клиническим проявлением которой является болевой синдром. Ишемия вызывает ряд нарушений в метаболизме кардиомиоцитов, что ведет к падению энергетического обмена, а значит, как следствие, к снижению сократительной функции миокарда.

Доказано, что одним из главных объектов при взаимодействии озона с кровью являются эритроциты, так как мембрана последних содержит большое количество фосфолипидов с цепями полиненасыщенных жирных кислот. Озон (атомы кислорода) встраиваются в места двойных связей жирных кислот, превращая их из длинноцепочечных в короткоцепочечные. В результате эритроцитарная мембрана становится более эластичной, что увеличивает деформабельность эритроцитов и их подвижность, которая ведет к улучшению реологических свойств крови и микроциркуляции. Активируется также и метаболизм эритроцитов [1, 4].