

тельности и пригодным практически ко всему спектру профессий, а, следовательно, имея возможность выбора и будучи востребованным, успешно социализироваться в любом обществе. Имея же какие-либо ограничения, человек «загоняется» в более узкие рамки, и вынужден выбирать из того, что для него доступно. Зачастую этот выбор не совпадает с интересами данного конкретного индивида, что приводит к меньшей удовлетворенности потребностей личности, а, следовательно, к менее успешной социализации и, в свою очередь, такое несовпадение потребностей человека с его возможностями нередко дает толчок к возникновению различного рода девиаций.

Список литературы:

1. Божович, Л.И. Проблемы формирования личности. Избранные психологические труды / Л.И. Божович. – М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2001. – 352 с.
2. Климов, Е.А. Психология профессионала: избранные психологические труды / Е.А. Климов. – М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2002. – 736 с.
3. Волков, Ю.Г. Социология молодежи / Ю.Г. Волков. – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2001. – 576 с.

ЧТО ЗНАЧИТ ВИРТУАЛЬНОСТЬ?

УО «Гродненский государственный медицинский университет»

Шуляк А.С., 3 к., 10 гр., ЛФ

Кафедра социально-гуманитарных наук

Научный руководитель – к.и.н., доцент Королёнок Л.Г.

Виртуальность (от лат. слова «virtus», что означает «потенциальный», «возможный») – это объект либо состояние, которое не существует реально, но может возникнуть при определенных условиях. В словарях таких авторов, как В.И. Даль, Д.Н. Ушаков, С.И. Ожегов данный термин вообще отсутствует. Понятие «виртуальный» имеет несколько значений, наиболее распространенными из которых являются следующие: 1) виртуальность – это то, что существует «в возможности» и может проявиться при определенных условиях и обстоятельствах; 2) виртуальность – идеальная сила, которая стремится реализоваться; 3) виртуальный – это мифический, вымышленный, сверхъестественный, условный, кажущийся, имитированный.

Виртуальной реальностью довольно часто называют интернет, но при этом не имеют в виду что-то конкретное. Связывать виртуальность с современными компьютерными технологиями тоже большое заблуждение, так как она свойственна всей мировой культуре, представления о ней возникли в мифах, религиях, искусстве и только после этого в науке.

К виртуальной реальности можно отнести мысли, мечты, сны, эмоции, образы человека, которые не менее реальны вещей, окружающих его.

Виртуальная реальность обладает рядом свойств: внетелесностью; многообразием, многоуровневостью и внутренней целостностью; единством; интерактивностью; легкостью трансформаций и переходов; легкостью установления и разрушения связей; легкостью ухода от реальности; возможностью защиты от жизни, снятия усталости и стресса; возможностью виртуального общения.

Впервые понятие искусственной реальности было введено в оборот в конце 1960-х американским компьютерным художником Майроном Крюгером [1]. В 1989 году Джарон Ланьер ввел более популярный ныне термин «виртуальная реальность». 1966 г. ознаменовался изобретением американцем Айвэном Сазерлендом виртуального шлема, на экранах которого генерируемое компьютером изображение изменялось вслед за поворотами головы человека. В 1978 г. группа ученых Массачусетского Технологического института во главе с Андреем Липманом создала компьютерную программу Aspen Movie Map, которая симулировала прогулку по г. Аспен (шт. Колорадо) [2].

В виртуальном мире могут происходить различные манипуляции с человеческим сознанием. Например, с помощью селективной рекламы, если пользователю сети нравится футбол, то он постоянно будет получать новости о футболе, случайно встречать футбольных фанатов с предложениями о дружбе, о покупке футболки с изображением любимого игрока, приглашениями на очередной матч любимой команды и т.д. Виртуальная реальность оказывает сильное влияние на человеческую культуру, она не только удовлетворяет различные потребности многих людей, но и способствует эволюции души человека. Благодаря виртуальным средам можно не только увидеть, но и почувствовать мир с помощью специальных устройств, таких как VR-шлемов, 3D-дисплеев и т.д. Данные устройства используют в медицине при лечении неврозов, страха, а также для моделирования процессов, которые требуют высокий уровень точности ощущений, обеспечивающих чувство присутствия.

Виртуальность охватывает все большее количество новых граней жизни. В связи с этим возникает большое количество новых понятий и терминов: «виртуальный мир», «виртуальный продукт». В компьютерных технологиях используют понятие «виртуальной памяти», в физике – «виртуальных частиц», «виртуальных объектов», в теории управления – «виртуальных организаций или корпораций», «виртуального менеджмента», в психологии – «виртуальных способностей» и «виртуальных состояний», в экономике – «виртуальных денег», «виртуальных банков», в педагогике – «виртуальных технологий обучения», «виртуальных игр». Виртуальная реальность нашла своё применение в медицине, искусстве, образовании. С точки зрения обществознания виртуальная реальность –

это возможное будущее общественных систем, их открытость для изменений. Виртуализация общества проявляется в создании виртуальных сообществ, социальных структур. Технологии виртуальной реальности человек использует в различных сферах реальной жизни: образовании, дизайне, рекламе, индустрии развлечений.

Повсеместное распространение виртуальности даёт возможность говорить о все большей «виртуализации» общества. Она может значительно менять образ жизни человека, создавая искусственный способ жизни, усиливая бегство от реальности. Особенно заметна виртуализация культуры, которая, прежде всего, связана с созданием электронной прессы и книг. Все большая виртуализация культуры и общества носит универсальный характер и касается всех их элементов – науки, экономики, политики, искусства, семьи, сексуальных отношений и пр. Этот процесс виртуализации ведет к нарастающему замещению вещной среды символами, образами и идеями.

Таким образом, виртуальная реальность – это не только искусственный трехмерный мир, созданный с помощью компьютера и воспринимаемый человеком посредством специальных устройств, а также мысли, фантазии, мечты и сны человека.

Список литературы:

1. Шахмартова, О.М. Психологические аспекты общения в социальных сетях виртуальной реальности / О.М.Шахмартова, Е.Ю. Болтага // Известия Пензенского государственного педагогического университета им. В.Г. Белинского. – № 24, 2011. – С. 1002-1008.
2. Виртуальная реальность // Большая актуальная политическая энциклопедия [Электронный ресурс]. 2014. – Режим доступа: http://greater_political.academic.ru/. – Дата доступа: 15.09.2014.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОНИМАНИЯ СФЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЕДИЦИНСКИХ РАБОТНИКОВ

УО «Гродненский государственный медицинский университет»

Юнгова Е.Н., 1 к., 2 гр., МПФ, сестринское дело

Кафедра общей гигиены и экологии

Научный руководитель – к.м.н., доцент Сивакова С.П.

Развитие информационного общества создает принципиально новые возможности для самой системы здравоохранения. В Республике Беларусь принят целый ряд законов, стимулирующих информатизацию в