

3. Электронный ресурс www.LUMEX.RU . Определение 5-оксиметил-фурфурола в соках, напитках, меде и БАД.

4. МВИ. МН 2665-2007 Определение содержания фенольных и фурановых соединений в коньячных спиртах, коньяках и коньячной продукции методом высокоэффективной жидкостной хроматографии. - Минск, 2007. - 29 с.

ВЫБИРАЯ ВИРТУАЛЬНУЮ СВОБОДУ

Белобокий А.Н., Макшанова Е.И., Смирнова Г.Д.

УО «Гродненский государственный медицинский колледж»

УО «Гродненский государственный медицинский университет»

г. Гродно, Республика Беларусь

В последние годы все больше людей, и особенно молодежь, считают свою жизнь похожей на реалити-шоу, когда человек думает, что играет в нем ведущую роль, все окружающее его – это декорации, а все происходящие с ним события кем-то выдуманы. Современные психологи уже называют это явление «синдромом XXI века» [1]. Виртуальная реальность и виртуальная свобода способствуют формированию «иллюзии общения с реальным миром». И постепенно у пользователей возникает компьютерная зависимость как наследственная болезнь конца столетия. По статистике 4% детей в возрасте от 12 до 16 лет играют в компьютерные игры более 30 часов в неделю [2].

Цель нашего учебного исследования – это изучение специфики и распространенности виртуальной зависимости среди молодежи и проблем, возникающих при выборе виртуальной свободы. Нами проводилось диагностическое исследование предрасположенности к зависимости от компьютера, динамическое наблюдение и обследование здоровья молодежи среди учащихся 10-11 классов гимназии №2 и медицинского колледжа. Для достоверности проведенного исследования в каждую из групп отбирались в среднем по 50 человек, общее количество обследованных 158.

Результаты исследования. Социальный портрет компьютерного пользователя выглядит следующим образом: доступность современной компьютерной техники дома есть у 8 школьников из десяти и у половины учащихся медколледжа; стаж использования компьютера у школьников 6 лет, у будущих медиков - 4,5 года; время продолжительности работы на компьютере в течение дня у большинства школьников - в пределах 5 часов; у учащихся - 3 часа, а опыт использования ресурсов Интернета у 87% всех опрошенных более 3 лет. Увлечение новой “игрушкой” позволяет большинству причислить себя к новому сообществу, итак среди юзеров - большинство опрошенных отнесли себя к «юзеру обыкновенному», а четверть школьников считают себя даже «уверенными юзерами»; среди геймеров тех, кто предпочитает компьютерные игры, по уровню игровой ак-

тивности большая половина оказалась казуалами - лицами, увлекающимися видеоиграми, четверть общественниками - для которых игра - это действо, в котором можно показать себя, остальные - это модераторы - с удовольствием тратящие деньги на покупку 1-2 новых игр в месяц; увлечённые геймеры - у которых желание играть потихоньку подчиняет себе все остальные аспекты жизни, и хардкорщики - для них Интернет-игры становятся жизнью. И, наконец, хакерами считают себя только 0,5% гимназистов (среди учащихся медколледжа «хакеров» не нашлось).

Существует несколько моментов, которые делают Интернет таким притягательным. Во-первых, «информационный вампиризм» - это неограниченный доступ к любой информации. Пока еще лишь 1/3 опрошиваемых учащихся медколледжа использует Интернет для подготовки к занятиям, зато среди учащихся гимназии этот показатель выше и составляет 69%. Во-вторых, «идеальный приятель» - это чрезвычайно широкая возможность поиска нового собеседника, удовлетворяющего практически любым критериям. Далее, «анонимный протест» - это прекрасная возможность анонимных социальных интеракций. Не опасаясь за последствия, протестуют в Интернете 29% школьников и 15% учащихся медколледжа. И, наконец, «психологический клондайк» - это возможность для реализации представлений, фантазий с обратной связью. Пока активность в виртуальном мире присуща четверти опрошенных школьников и каждому пятому учащемуся колледжа.

Нашему молодому поколению трудно поверить, что у него может сформироваться "нехимическая зависимость от пользования Интернетом" или такая же зависимость, как и к наркотикам, хотя существует множество различных индикаторов этого процесса: биологические - 1/3 уже отметила у себя нарушения со стороны зрения и опорно-двигательного аппарата, психологические - у каждого пятого они выражаются в «потере контроля» над временем, проведенным за компьютером; социальные - они пока еще не так отчетливы, но их негативное влияние на дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания тоже становится заметным.

Диагностическое исследование предрасположенности к зависимости от компьютера позволило выделить 3 группы, причем, по результатам теста, большинство оказалось умеренно зависимыми, но у каждого десятого пользователя наблюдаются, на наш взгляд, проявления Интернет-зависимости, хотя следует учитывать и то, что к третьей группе также, скорее всего, отнесли себя и те, кто знает о существовании людей, испытывающих зависимость от компьютера и излишне эмоционально реагирует на любые темы, связанные с этим. Диагностика направленности личности показала, что преобладание мотивов собственного благополучия, стремления к личному первенству, престижу в большей степени присуще группе Интернет-зависимых. Для диагностики умственной работоспособности и готовности к риску нами использовались различные комбинации психологического тестирования, включающего традиционные психодиагностиче-

ские методики для изучения памяти, внимания, личностных особенностей. По результатам тестирования, Интернет-зависимые более предрасположены к риску, который большинством из них понимается как действие наудачу в надежде на счастливый исход. Обобщая результаты диагностики, получается, что сегодня в массовом сознании у молодежи не существует единого общепринятого представления о том, какой вред может нанести выбор виртуальной свободы, и большинство даже не задумывается о влиянии компьютера на их здоровье. Нет никаких поводов сомневаться в том, что виртуальная реальность создает гигантские возможности для самореализации человека. Насколько мы сможем воспользоваться ими для осуществления действительно творческого, профессионального, духовного развития личности в первую очередь зависит от нас самих, и от осознания той опасности, которую несет в себе виртуальная свобода. Однако не следует забывать, что в век высоких технологий и развития телекоммуникационных сетей ничто не ценится так дорого, как реальное общение.

Результаты нашего исследования показали, что:

- 1) современная молодежь считает компьютер полезным открытием, которое, прежде всего, помогает в учебе;
- 2) у каждого десятого пользователя наблюдаются, на наш взгляд, проявления Интернет-зависимости, при этом главенствующим фактором для ее возникновения является легкодоступность и анонимность получения любой информации;
- 3) молодежь пока не очень интересуют проблемы со здоровьем и чаще всего пользователи просто не дают себе отчета в том, чем это может закончиться.

Литература

1. Дорогун, О.И. Реальная и виртуальная жизнь современной молодежи / О.И. Дорогун // Воспитание. Личность. Профессия. – 2009, №10. – С. 19-21.
2. Искусство общения в Интернет, или сказкотерапия в действии // Мир ПК. – 1998, №3. – С. 34-36.

БИОТЕСТИРОВАНИЕ ОСВЕЖИТЕЛЯ ДЫХАНИЯ НА РАСТИТЕЛЬНОЙ ОСНОВЕ НА TETRANYMENA PYRIFORMIS

Богдан А.С., Журихина Л.Н., Бондарук А.М.

ГУ «Республиканский научно-практический центр гигиены»
г. Минск, Республика Беларусь

Введение. В последние годы в научном мире все большее признание находят простейшие организмы в качестве тест-моделей биологических и токсикологических исследований, в частности, биотестирования биологи-