

поражением ОДА, был выставлен 51 пациенту (21,6%). В группе данных пациентов было 24 (47%) мужчины и 27 (53%) женщин, $p < 0,05$. Возраст пациентов в группе составил 56 [30; 78] лет, возраст женщин – 56 [30; 76] лет, возраст мужчин – 56 [31; 78]. Артралгии как клиническое проявление ЛБ встречались значительно чаще – 32 (62,7%), по сравнению с артритами – 19 (37,3%) пациентов, $p < 0,05$. Поражение коленных суставов у пациентов в группе исследования отмечалось наиболее часто – 39 (76,5%) случаев. В то время как тазобедренные суставы были вовлечены у 17 (33,3%) пациентов, голеностопные – у 14 (27,5%), плечевые – у 12 (23,5%), локтевые – у 11 (21,6%), лучезапястные – у 7 (13,7%), суставы кисти – у 4 (7,8%), стопы – у 3 (5,9%) пациентов. Всем госпитализированным пациентам проводилась антибактериальная терапия цефалоспорины 3 поколения. Продолжительность терапии зависела от длительности этиотропной терапии на амбулаторном этапе и выраженности клинических проявлений заболевания. Длительность койко-дня составила 21 [10; 28]. Все пациенты были выписаны с улучшением клинического состояния. Отдаленные последствия оценивались путем опроса 46 пациентов в период от 6 месяцев до 7 лет после выписки. Полное выздоровление было отмечено пациентами в 19 (41,3%) случаев.

Выводы. ЛБ с поражением ОДА составил 21,6% среди госпитализированных пациентов с ЛБ, 2. ЛБ характеризуется вовлечением лиц молодого трудоспособного возраста обоих полов, доля которых в группе исследования составила 84,3%, длительностью терапии, отсутствием полного выздоровления у 52,9% в группе исследования, что подчеркивает социальную значимость данного заболевания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кострикова, С. П. Особенности течения иксодового клещевого боррелиоза с поражением суставов в Западной Сибири / С. П. Кострикова, В. Н. Романенко, Н. Г. Колосова // Эпидемиология и инфекционные болезни. – 2018. – Т. 23, № 4. – С. 182–187.
2. Шаропов, В. М. Лайм-артрит: клиника, диагностика, лечение / В. М. Шаропов, А. В. Мордык, В. В. Попонов // Научно-практическая ревматология. – 2020. – Т. 58, № 1. – С. 60–66.

СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Снытко А. С.

Гродненский государственный медицинский университет
Научный руководитель: Севенко Ю. С.

Актуальность. В условиях активного применения цифровых технологий в жизни человека, и их огромной значимости для функционирования, как отдельных подсистем, так и общества в целом, возникает вопрос, о зависимости, как социума, так и отдельной личности от информационных технологий.

Цель. Выявить наличие зависимости общества от информационных технологий.

Методы исследования. Теоретический анализ, социологический опрос.

Результаты и их обсуждение. В первой четверти 21 века информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни человека. Они проникли во все социальные подсистемы: коммуникативная, экономическая, политическая и социальная. Вместе с повышением уровня благосостояния, этот процесс принес и новые трудности. В связи с активным внедрением ИТ в быт каждого индивида, появилась проблема зависимости от социальных сетей, видеоигр, видеоплатформ.

По результатам проведенного нами опроса, 28% респондентов затрачивают более 7 часов на использование гаджетов, и 33% и 32% по 6-7 и 3-5 часов соответственно. При этом основными категориями использования выступают связь (92%), досуг (90%) и обучение (98%) [1]. Эти данные демонстрируют, что уровень внедрения ИТ в жизнь человека невероятно высок. Так гаджеты являются одним из главных каналов связи в коммуникации. В частности, весомый вклад вносят социальные сети. Они представляют собой платформу, объединяющую информационные потоки от множества членов общества, которые непрерывно делятся сообщениями. Это позволяет наладить коммуникацию между людьми, которые могли даже и не подозревать о существовании своего нынешнего собеседника. Но у данного явления есть и отрицательный эффект. Так, социальные сети обеспечивают доступ общественных масс к информации о жизни конкретного человека, что может подвергнуть его порицанию со стороны социума, и в следствие нарушению психического и физического здоровья. Также социальные сети являют собой замену живому общению, что негативно сказывается на человеке, ведь в процессе общения происходит оценка не только вербальных, но и невербальных сигналов, таких как мимика, что приводит к усложнению восприятия собеседника, «атрофии» качеств, используемых при живом общении как прямого взаимодействия между людьми – основы существования общества.

Важно выделить и сферу досуга. Видеоигры представляют собой весьма популярную форму развлечения среди различных возрастных групп населения. Однако, с учетом специфики видеоигр, как «искусственного мира», при наличии условий, таких как психоэмоциональная нестабильность, дефицит внимания, тяжелое жизненное положение, возможно развитие игровой зависимости, что с учетом повышения психоэмоционального напряжения в связи с увеличением количества обрабатываемой информации представляет серьезную проблему.

Выводы. Динамично развивающаяся сфера информационных технологий, требует пристального внимания и контроля со стороны не только ученых, но и общества в целом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Снытко, А. С. О возможности использования обучающих видеоигр в медицинском вузе (на примере ГрГМУ) / А. С. Снытко, Ю. С. Севенко // Философские, этические и исторические проблемы медицины : материалы шестой международной научной конференции молодых ученых и студентов, Иваново, 8 апреля 2025 г. – Иваново, 2025. – С. 97–98.