

Цель исследования – оценить роль лишнего веса в формировании высокого артериального давления.

Для определения композиционного состава организма использовались весы-анализатор «Tanita BC - 601». Уровни артериального давления измеряли при помощи Vasera system. Полученные данные обрабатывались программой STATISTICA 10.0. Корреляционный анализ считался статистически значимый при $p \leq 0,05$.

При оценке показателей анализатора всех обследуемых работников отнесли к определенным группам, сформированным по критерию половой принадлежности. Средний возраст обследованных мужчин составил $40,17 \pm 0,75$ лет, женщин – $36,70 \pm 0,44$ лет.

Таблица – Результаты композиционного состава тканей организма работников офисного труда

	Масса тела, кг	ИМТ, кг/м ²	Содержание жировой ткани, %	Содержание воды, %	Мышечная масса, кг	Костная ткань, кг	Уровень висцерального жира
Общий	75,04	26,02	29,35	51,61	49,69	2,64	6,37
Мужчины	87,5	27,52	22,51	55,34	63,79	3,34	8,62
Женщины	68,87	25,27	32,43	49,93	43,24	2,32	5,27

При проведении обследования были выявлены лица, уровень артериального давления которых соответствовал значениям артериальной гипертензии I, II или III степени, в количестве 289 человек. Из них, 222 человека имели проблемы с лишним весом, что составляет 76,82 %. При этом у 43,25 % сотрудников с высоким артериальным давлением ИМТ соответствовал «избыточной массе тела», у 25,61 % – ожирению 1-ой степени, у 3,81 % – ожирению 2-ой степени, у 4,15 % – ожирению 3-й степени.

Между показателями ИМТ и АД была установлена прямая, умеренная связь ($R = 0.604724$, при $p \leq 0,05$).

Исходя из полученных результатов, можно сделать следующие выводы:

1. Полученные результаты свидетельствуют о высокой распространенности проблемы лишнего веса у сотрудников офисов. 211 обследованных работников (33 %) имеют избыточную массу тела, у 93 сотрудников (15 %) – ожирение 1-ой степени, у 15 человек (2,4 %) – ожирение 2-ой степени, 16 человек (2,5 %) имеют ожирение 3-й степени.

2. Более половины обследуемых работников имеют риск развития неинфекционных заболеваний, связанных с избыточной массой тела.

3. Установлена зависимость между избыточной массой тела, ожирением и высоким уровнем артериального давлением.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бессен, Д. Г. Избыточный вес и ожирение. Профилактика, диагностика, лечение / Д. Г. Бессен, Кушнер. – М.: ЗАО «Изд. БИНОМ», 2004. – 240 с.
2. Ивлева, А. Я. Ожирение – проблема медицинская / А. Я. Ивлева, Е. Г. Старостина. – М., 2002. – 176 с.
3. Hubert, H. B. Feinlieb M., McNamara P. H. Obesity as an independent risk factor for cardiovascular disease a 26-year follow up of participants in the Framingham Heart Study // Circulation. – 1993. No. 10. – P. 968–977.

ПОГРУЖЕНИЕ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ФАКТОР, ПРОВОЦИРУЮЩИЙ НАРАСТАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ И СОЦИАЛЬНЫХ ПРОБЛЕМ DIVING INTO VIRTUAL REALITY AS A FACTOR INCREASING THE GROWING OF ENVIRONMENTAL AND SOCIAL PROBLEMS

Н. Г. Юневич, Т. В. Шершнёва
N. Yunevich, T. Sershniova

*Белорусский государственный университет, МГЭИ им. А. Д. Сахарова БГУ,
г. Минск, Республика Беларусь
yunevich_g@mail.ru
Belarusian State University, ISEI BSU, Minsk, Republic of Belarus*

Взаимодействие человека с электронно-коммуникационным окружением, продуктом, средой которого выступает виртуальное пространство, формирует новые аспекты мировоззрения и мироощущения личности. Впоследствии, видоизмененная виртуальной средой система ценностей выступает психологической основой проблемы взаимоотношения человек–природа. Учитывая состояние окружающей среды и проблемы ее су-

ществования, на сегодняшний день особую актуальность приобретает исследование обусловленных особенностями личности предпосылок возникновения экологических и социальных проблем.

The interaction of a person with the electronic communication environment, whose product-environment is a virtual space, forms new aspects of the world outlook and attitude of the individual. Subsequently, the system of values, modified by the virtual environment, is the psychological basis of the problem of the human-nature relationship. Considering the state of the environment and the problems of its existence, today the study of the preconditions for the emergence of ecological and social problems conditioned by the peculiarities of the personality acquires particular urgency.

Ключевые слова: виртуальная реальность, экологический кризис, эскапизм, мегатренды, гиперреальность.

Keywords: virtual reality, ecological crisis, escapism, megatrends, hyperreality.

В конце прошлого века американский философ Х. Пэтнем предложил мыслительный эксперимент под названием «Мозги в бочке» [3]. Сутью эксперимента была гипотеза, что человек может воспринимать свое существование реальным, даже если оно таковым не является. В эксперименте экзистенцию индивида определяли электрические импульсы, поступающие к мозгу и представляющие аналог реальных раздражителей окружающей среды.

Опираясь на текущую картину мира, можно выдвинуть гипотетическое выражение «Жизнь в телефоне», которое в отличие от эксперимента Х. Пэтнема, будет иметь отражение в практическом опыте жизни современного человека. В данном случае факт своего существования человек связывает с фактом существования своего образа в виртуальном пространстве сети Интернет. Информационно-коммуникационный процесс виртуального пространства основывается как на том, что человек получает информацию из виртуальной среды, так и на том, что он является элементом, активно ее производящим. Причем виртуальную среду, как и природную, человек так же, не жалея, загрязняет не имеющей никакой ценности, искаженной, ложной информацией [5]. Посредством использования различных интернет-ресурсов устанавливаются и новые социальные контакты, при этом данный вид общения часто не включает в себя эмоционально-чувственную и нравственную сферы; при виртуальных взаимодействиях, особенно без использования аудио- и видеоканалов связи, значительная часть информации не воспринимается, что приводит к затруднениям в формировании или утрате навыков межличностного взаимодействия. Все больше людей предпочитают уходить с головой в виртуальный мир, не желая решать повседневные задачи, выстраивать отношения с окружающим миром и обществом [4]. По своей сути, в большинстве случаев виртуальная реальность представляет собой форму эскапизма, при которой характерная для данного феномена черта интроверсии в некотором смысле меняет свою суть благодаря очевидной «социальности» виртуальной среды. Однако «необращенность» во внешнюю среду так и остается присущей данному эскапизму, пусть он и имеет социально-коммуникационную природу. При этом современный человек прибег к познанию окружающей социально-природной среды путем познания ее образов, существующих в виртуальной форме. Соответственно, меняется и система ценностей человека. Мир виртуальный приобретает наибольшую степень значимости за счет того, что в нем созданы условия, способные удовлетворить потребности любого индивида. Мир же реальный (окружающая природная и социальная среда) уходит на второй план, так как является носителем более ограничивающих условий реализации индивидом своих желаний, а эскапизм в данном случае рассматривается как форма ухода человека от подлинного бытия [4].

Описанная ориентация на виртуальное пространство выступает одной из причин экологических и социальных проблем, так как приводит к снижению степени индивидуальной ответственности [5]. Современный человек деятельно не ориентирован на действительность, ее переосмысление и ценностное возвышение по причине того, что виртуальная среда частично ликвидирует зависимости эмпирического существования. Логичным следствием указанной ориентации должно было бы выступать снижение потребительских запросов, однако их количество не уменьшается, а при этом возрастает информационная и личностная отчужденность от способа и последствий их производства. Приоритетными объектами заинтересованности человека становятся социально одобренные виртуальным сообществом массовые тенденции и мегатренды [2].

Также к виртуальному пространству применим термин «вечность», поскольку оно обладает этой характеристикой, в отличие от пространства природного, живая структура которого зависима от условий существования и, в общем, является смертной, и в некоторых случаях не возобновляемой. В противопоставлении этому виртуальное пространство обладает феноменами «безграничности» и «вечности», трансформируя тем самым взгляд человека на существующие объекты природной среды.

Д. Нэйсбит предложил такую форму отношения с техническими средствами (которые выступают также материальным носителем виртуальной реальности) определять как «отравление». Он также представил следующую симптоматику для диагностики данного состояния: отсутствие способности отличить реальность от фантазии, быстрое принятие решений в вопросах, относящихся к жизни в окружающей действительности, принятие насилия как нормы (в аспекте рассматриваемых феноменов, по отношению к объектам природы), устранение и т. д. [2]. Состояние «отравления» становится базисом культуры быстрых решений, с недостаточно продуманными как целями, так и последствиями, что становится основой обострения экологических кризисов и социальных проблем. Виртуальное пространство отчуждает нас от естественных пейзажей, ритмов и звуков, искажает и ма-

скирует фундаментальную реальность, делая ее более приятной и эстетичной, вследствие чего у человека формируется симуляция, как гиперреальный образ окружающей среды, а проблемы этой среды кажутся иллюзорными, принятие же насилия как нормы обретает форму бессознательного экологического вандализма [1].

Модус взаимоотношения человека с природой при рассмотрении его в условиях существования виртуальной реальности (виртуального пространства) может приобретать совершенно неприемлемую в данном аспекте форму: не как удовлетворение современным человеком своих материальных потребностей, а как отсутствие восприятия человеком природы в целом. Современные научные открытия также иногда ставят под сомнение возможность самосохранения человечества как такового и дальнейшего развития цивилизации в избранном направлении. Становится очевидным, что формирование позитивного образа природы в глазах человека, в том числе и через использование возможностей виртуальной среды (например, моделирование, представление соответствующего видеоконтента и др.), на сегодня один из возможных путей выживания и развития человечества, а также сохранения природного разнообразия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – М. : Издат. дом «Постум», 2018. – 240 с.
2. Несбит, Д. Высокая технология, глубокая гуманность. Технологии и наши поиски смысла / Д. Несбит, Н. Несбит, Д. Филиппс. – М. : АСТ, 2005. – 384 с.
3. Патнем, Х. Разум, истина и история / Х. Патнем. – М.: Праксис, 2002. – 283 с.
4. Шершнёва, Т. В. Трансформация личности при развитии зависимости от виртуальной среды / Т. В. Шершнёва, И. И. Дроздов // Вестник Башкирского государственного медицинского университета. – 2017. – № 5. – С. 262–269.
5. Шершнёва, Т. В. Экологические особенности современной информационной среды человека / Т. В. Шершнёва, Н. Г. Юневич // Современные технологии в образовании: материалы Международной науч.-практ. конф., г. Минск, 23–24 ноября 2017 г.: в 2 ч. / БНТУ; редкол: С. В. Харитончик (гл. ред.) и [др.]. Минск: БНТУ, 2017. – Ч. 2. – С. 58–61.