

# Клинические исследования и доказательная медицина

Дородных Денис 5 курс, 1 группа

# Доказательная медицина

- ДМ — это добросовестное, точное и осмысленное использование лучших результатов клинических исследований для выбора лечения конкретного больного (Sackett D. L., et al., 1996)



# Мифы о доказательной медицине

**Миф: Доказательную медицину придумали крупные фармкомпании, чтобы выдвинуть с рынка более слабых конкурентов.**



Сначала фармкомпании были резко против доказательной медицины и всеми силами препятствовали ее распространению. Ведь раньше они могли выпустить препарат без исследований эффективности и безопасности. С введением доказательной медицины это стало невозможно.

**Миф: Клинические решения, принятые на основе доказательной медицины, всегда дороже для пациента и для государства, чем решения, принятые на основании опыта конкретного врача или мнения экспертов.**



На самом деле доказательная медицина выгодна не только для конкретного пациента, но и для здравоохранения в целом. Доказательная медицина позволяет избежать ненужных затрат на лекарства с недоказанной эффективностью.

**Миф: Доказательная медицина – это клинические рекомендации/стандарты и т. д., которые убивают клиническое мышление врача.**



Рекомендации – это не закон. Они не строго обязательны к исполнению, однако это путеводная нить, отступление от которой требует от врача не только огромного опыта и высокого интеллекта, но и отличного знания этих самых рекомендаций. Но любое отступление от рекомендаций должно быть обосновано.

# Пирамида доказательной медицины



# Мнение экспертов

- Доказательная медицина стремится заменить первоначальные данные субъективно отобранными, произвольно обобщёнными, «перестиранными» и смещенными выводами неопределенной достоверности и полноты.



# Пирамида доказательной медицины



# Серии случаев

У стариков большие уши



Джеймс Хиткот

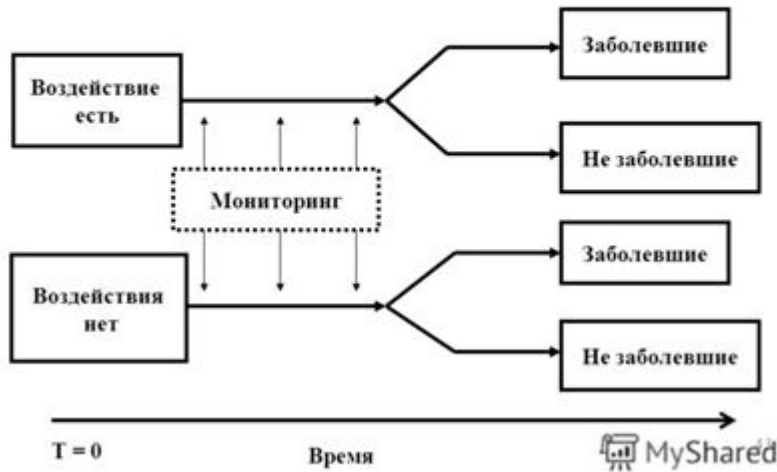


# Пирамида доказательной медицины





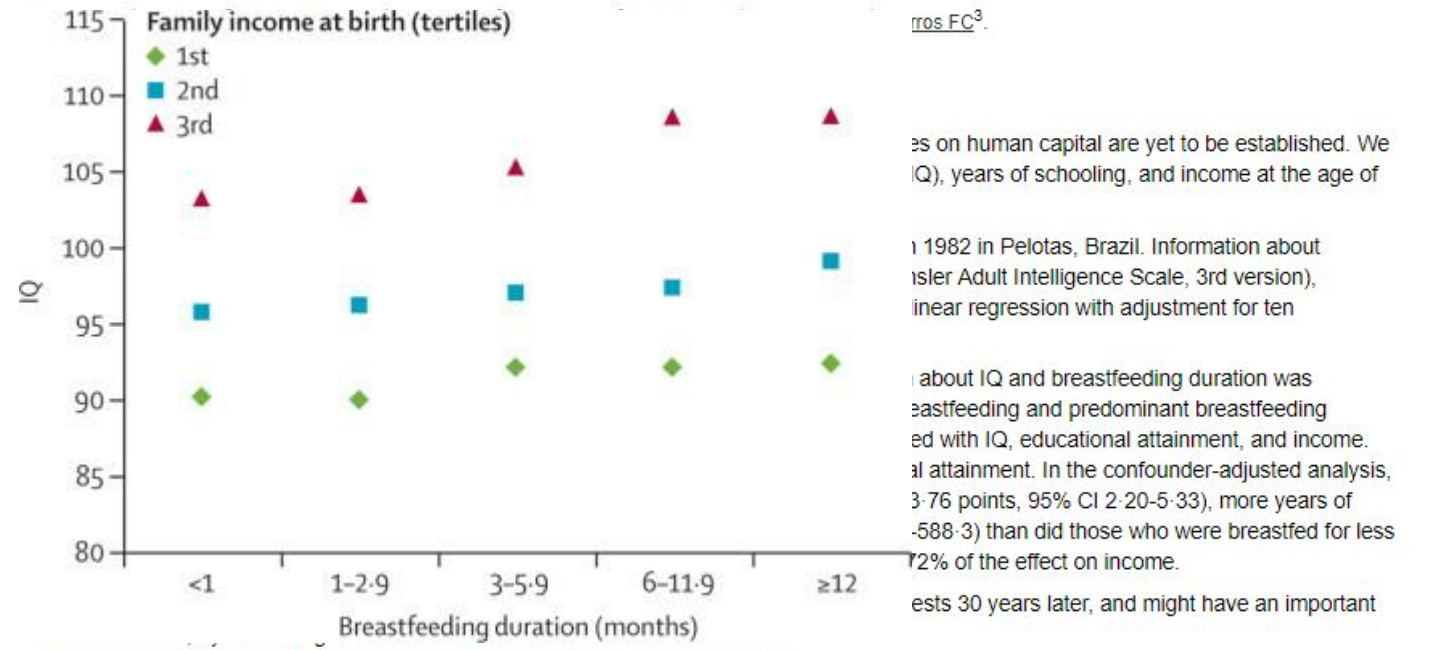
# Когортные исследования



Format: Ab Связь между кормлением грудью и Send to ▾

Lancet Glob H интеллектом

Association between breastfeeding and intelligence, educational attainment, and income at 30 years of age: a prospective birth cohort study from Brazil.



# Пирамида доказательной медицины



# Рандомизированные контролируемые исследования



PubMed.gov  
US National Library of Medicine  
National Institutes of Health

PubMed  Advanced

Format: Abstract  Send to

Eur J Clin **Влияние витамина С на простуду**  
**Effect of vitamin C on common cold: randomized controlled trial.**

Sasazuki S<sup>1</sup>, Sasaki S, Tsubono Y, Okubo S, Hayashi M, Tsugane S.

[+ Author information](#)

**Abstract**  
**OBJECTIVE:** To investigate the relationship between the common cold and vitamin C supplementation.  
**DESIGN:** A double-blind, 5-year randomized controlled trial.  
**SETTING:** A village in Akita prefecture, one of the regions in Japan with the highest mortality from gastric cancer.  
**SUBJECTS:** Participants in annual screening programs for circulatory diseases conducted under the National Health and Welfare Services Law for the Aged, and diagnosed as having atrophic gastritis. Of the 439 eligible subjects, 144 and 161 were assigned to receive 50 or 500 mg of vitamin C, respectively, after protocol amendment. During the supplementation phase, 61 dropped out, and 244 completed the trial.  
**INTERVENTION:** Daily vitamin C supplementation of 50 mg (low-dose group) or 500 mg (high-dose group).  
**RESULTS:** Total number of common colds (per 1000 person-months) was 21.3 and 17.1 for the low- and high-dose groups, respectively. After adjustment for several factors, the relative risks (95% confidence interval (CI)) of suffering from a common cold three or more times during the survey period was 0.34 (0.12-0.97) for the high-dose group. No apparent reduction was seen for the severity and duration of the common cold.  
**CONCLUSION:** A randomized, controlled 5-year trial suggests that vitamin C supplementation significantly reduces the frequency of the common cold but had no apparent effect on the duration or severity of the common cold. However, considering several limitations due to protocol amendment, the findings should be interpreted with caution.

PMID: 16118650 DOI: 10.1038/sj.ejcn.1602261  
[Indexed for MEDLINE]

# Пирамида доказательной медицины



# Систематические обзоры



## Влияние видеоигр на здоровье: систематический обзор на применимость компьютерных игр на когнитивное и эмоциональное обучение во взрослой популяции

Pallavicini F<sup>1</sup>, Ferrari A<sup>1</sup>, Mantovani F<sup>1</sup>.

[+ Author information](#)

### Abstract

**Background:** Although several excellent reviews and meta-analyses have investigated the effect of video game trainings as tools to enhance well-being, most of them specifically focused on the effects of digital games on brain plasticity or cognitive decline in children and seniors. On the contrary, only one meta-analysis results to be focused on the adult population, and it is restricted to examining the effects of training with a particular genre of games (action video games) on cognitive skills of healthy adults. **Objectives:** This systematic review was aimed to identify research evidences about the impact on cognitive [i.e., processing and reaction times (RTs), memory, task-switching/multitasking, and mental spatial rotation] and emotional skills of video games training in the healthy adult population. **Methods:** A multi-component analysis of variables related to the study, the video games, and the outcomes of the training was made on the basis of important previous works. Databases used in the search were PsycINFO, Web of Science (Web of Knowledge), PubMed, and Scopus. The search string was: [("Video Games" OR "Computer Games" OR "Interactive Gaming")] AND [("Cognition") OR ("Cognitive") OR ("Emotion") OR ("Emotion Regulation")] AND ["Training"]. **Results:** Thirty-five studies met the inclusion criteria and were further classified into the different analysis' variables. The majority of the retrieved studies used commercial video games, and action games in particular, which resulted to be the most commonly used, closely followed by puzzle games. Effect sizes for training with video games on cognitive skills in general ranged from 0.06 to 3.43: from 0.141 to 3.43 for processing and RTs, 0.06 to 1.82 for memory, 0.54 to 1.91 for task switching/multitasking, and 0.3 to 3.2 for mental spatial rotation; regarding video games for the training of emotional skills, effect sizes ranged from 0.201 to 3.01. **Conclusion:** Overall, findings give evidences of benefits of video games training on cognitive and emotional skills in relation to the healthy adult population, especially on young adults. Efficacy has been demonstrated not only for non-commercial video games or commercial brain-training programs, but for commercial video games as well.



# Спасибо за внимание

Дети часто спрашивают меня, что самое интересное в жизни. Одним я говорю, что семья, учеба и карьера, другим – что секс, наркотики и рок-н-ролл, а третьим вообще ничего не говорю. Потому что самое интересное в жизни – это грамотно организованный эксперимент с двумя подопытными и одной контрольной группой.

