

венных институтов с химической и физической аддикцией будет иметь низкую эффективность. Без подлинно комплексных подходов к решению задач профилактики наркомании и противодействия правонарушениям в сфере легального и незаконного оборота наркотиков, в которых будет придано особое внимание вопросам организации социально-трудовых отношений, наше общество рискует попросту в ближайшей перспективе оказаться не способным к самостоятельному, национально-историческому развитию.

---

<sup>1</sup> Марцева Л.М. Советская модель всеобщего труда: теоретические источники и исторический опыт. Омск, 2008. С. 327.

<sup>2</sup> Федеральная служба государственной статистики. URL: [http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat\\_main/rosstat/ru/statistics/enterprise/fund/#](http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/enterprise/fund/#)

<sup>3</sup> Ильин И.А. Национальная Россия: наши задачи. М., 2007. С. 345

*А.М. Овчинникова*

Омский государственный университет  
путей сообщения

## **ИНТЕРНЕТ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ АДДИКТИВНЫХ ФОРМ ПОВЕДЕНИЯ**

Одной из главных составляющих становления информационного общества становится появление нового типа культуры, названного учеными «экранной культурой», которая обеспечивает принципиально новый способ коммуникации, получения и передачи информации, социокультурного опыта. Общество получает возможность иметь практически мгновенный доступ ко всем источникам информации одновременно. Новое общество характеризуется преобладанием телекоммуникационных контактов людей, свободным доступом личности к любого рода информации и преобладанием электронных носителей информации. Основным носителем информации в ней является не письменная речь, как это было в доинформационную эпоху индустриального общества, а экран компьютера. Информация воспринимается теперь не через слово, а через визуальный, экранный образ. По мнению М. Кастельса, «Материальный фундамент новой культуры есть пространство потоков и вневременное время. Эта культура перекрывает и включает разнообразие передававшихся в истории систем отображения; это культура реальной виртуальности, где выдуманный мир есть выдумка в процессе своего создания»<sup>1</sup>. Важным является и то, что экранные технические средства осуществляют почти мгновенную передачу

культурных ценностей, как бы сжимая пространство и ускоряя время. Важную роль в процессе получения и обмена информацией играет глобальная компьютерная сеть – Интернет.

Интернет – компьютерная «паутина», охватывающая весь мир. Не удивительно, что неограниченные информационные возможности Интернета привлекают все большее число пользователей. На данный момент Интернет предоставляет пользователю не только огромное количество различной информации, но и дает возможность общения в реальном времени, стирая возрастные, расовые, территориальные и временные преграды.

Казалось бы, безграничные потоки информации, находящейся в Сети, должны помогать человеку познавать, совершенствоваться, обучаться, развивать свои творческие способности. Но, несмотря на обилие возможностей, человек не умеет рационально использовать данный ресурс. Большинство молодых людей используют время нахождения в глобальной компьютерной Сети для так называемого интернет-серфинга (быстрое и интенсивное просматривание интернет-ресурсов). Подобное времяпрепровождение удовлетворяет пользователя и доставляет массу информации, хотя 70% этой информации является «пустой», не несущей никакой информационной нагрузки. Опираясь на исследование американских ученых, проведенное в 2010 г., можно прийти к выводу, что длительное использование Интернета ведет к изменениям в работе головного мозга, а интеллектуальная деятельность становится поверхностной.

Блуждание по сетевым просторам порождает опасность стать зависимым. Ориентация на виртуальную реальность, уход в нее от действительной жизни таит в себе не только опасность отрыва субъекта от мира реального, но даже замену действительно существующей реальности виртуальной. Всегда есть опасность чрезмерного погружения в подобную «мнимую» жизнь, патологической зависимости мыслей и действий личности от новой, окружающей ее реальности.

Впервые явление зависимости от всемирной «паутины» было описано в 1995 г. американским психиатром Айвеном Голдбергом. Несмотря на то, что проблемой интернет-аддикции занимаются более 15 лет, мнения ученых об опасности интернет-зависимости расходятся до сих пор. Одни считают, что данный вид зависимости, конечно, заслуживает внимания, но он не ведет к деградации как личности, так и общества в целом. Другие же ставят интернет-зависимость в один ряд с игроманией, наркоманией и алкоголизмом, говоря о том, что это – патологическая, непреодолимая тяга к использованию Интернета, с которой человек не способен спра-

виться самостоятельно. Например, наркотическую зависимость ученые определяют как навязчивую потребность в использовании привычного вещества, сопровождающуюся ростом толерантности (потребность в больших и больших дозах) и выраженными физиологическими и психологическими симптомами. Таким образом, можно провести параллель между наркотической зависимостью и интернет-аддикцией.<sup>2</sup>

В ситуации интернет-аддикции человеку требуется проводить в глобальной Сети все больше времени, он жмет окружающим относительно времени, проведенного за компьютером, испытывает тревогу и беспокойство при отсутствии возможности удовлетворения потребности в использовании Интернета. Схожие потребности и проблемы испытывает человек, зависимый от наркотиков, никотина или алкоголя.

Следует обратить внимание, что интернет-аддикцию порождает не компьютер, не всемирная «паутина», а та или иная форма дезадаптации к реальной жизни. Человек стремится скрыться, убежать от реального мира, свести на нет взаимодействие с реальной жизнью. Пути могут быть выбраны различные: изоляция, наркотики, алкоголь, асоциальные группы, киберпространство, киберреальность.

«Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, – пишет В.М.Розин, – безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно»<sup>3</sup>. Таким образом, человек отказывается, уходит от реального мира, ведь интернет-пространство полностью заменяет ему реальность. Реальные желания и потребности также заменяются на виртуальные, удовлетворение которых становится самоцелью. Пользователь проводит время в глобальной Сети, реализуя свое «Я» через виртуального героя, вместо того чтобы реализовать самого себя в реальной жизни.

Без сомнения, нельзя говорить лишь о негативной стороне экранной культуры в целом и киберпространства в частности. Как упоминалось выше, возможности экранной культуры безграничны, нужно только научиться их правильно использовать. В таком случае перед человеком откроется огромный красочный мир, полный полезной информации, ресурсов, позволяющих самосовершенствоваться и развиваться. Каким образом использовать все богатство и многообразие культурных данных, хранящихся в киберпространстве, решение, принимаемое каждым индивидом самостоятельно.

---

<sup>1</sup> Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М., 2000.

<sup>2</sup> Young K. S. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. New York, 1998 / перевод А.М. Овчинниковой.

<sup>3</sup> Розин В.М. Философия техники. М., 2001

*Н.И. Косарев,*

доктор физико-математических наук,  
доцент  
Сибирский юридический институт  
ФСКН России (г. Красноярск)

### **ПРОДУКЦИОННАЯ МОДЕЛЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ЗНАНИЙ В СИСТЕМАХ ПОДДЕРЖКИ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ**

Сегодня все понимают, что структурная реорганизация правоохранительных органов должна сопровождаться и внедрением в деятельность их подразделений инновационных компьютерных технологий. Особое место среди них занимает разработка и внедрение систем поддержки принятия решений (экспертных систем). Данное направление исследований в правоохранительной деятельности в настоящее время остается практически без внимания.

Экспертная система<sup>1</sup> (ЭС) – это особый вид систем искусственного интеллекта, представляющий собой программно-аппаратный комплекс, который должен использовать знания эксперта при решении задач в конкретной предметной области. Главная причина интеллектуальности экспертных систем кроется в базах знаний для хранения экспертных знаний. Ключевым вопросом при создании базы знаний состоит в выборе способа формализации и организации знаний в ЭС.

В теории построения систем искусственного интеллекта существует несколько моделей представления знаний, среди которых особую роль играет *продукционная модель* (или *продукционная система*<sup>2</sup>) представления знаний. Рассмотрим кратко основные ее характеристики.

В продукционной системе единица знаний представляется в виде продукционного правила, которое использует символическую конструкцию вида:

S: ЕСЛИ < условие > ТО < действие > [ ИНАЧЕ < действие 1 > ],  
где S – спецификация правила, а конструкция ЕСЛИ < условие > ТО < действие > [ ... ] – ядро правила.