



что всегда голоден): «По правде говоря, — сказал Кролик, — я сам собирался пойти погулять. — А-а, ну хорошо, тогда и я пойду. Всего хорошего. — Ну, всего хорошего, если ты больше ничего не хочешь. — А разве ещё что-нибудь есть? — с надеждой спросил Пух, снова оживляясь» [1].

Можно было бы привести и другие примеры того, как обобщенные правила грамматики поведения реализуются в поведении персонажей художественных произведений. Наличие таких примеров является одним из аргументов в пользу того, что анализ художественных повествований можно использовать для лучшего понимания поведения. Если существует соответствие между антропологическими описаниями правил, с одной стороны, и эпизодами художественных текстов, с другой, значит, в принципе должны быть возможны методы обратно-инженерной реконструкции правил на основе художественных текстов.

Литература

1. Милн А., Заходер Б. Винни-Пух. М.: Самовар, 2000. URL: <https://www.libfox.ru/104214-aleksandr-miln-vinni-puh.html#book> (Дата обращения 14.12.2021).
2. Фокс К. Наблюдая за англичанами. Скрытые правила поведения. М.: Рипол Классик, 2008. URL: https://royallib.com/read/foks_keyt/nablyudaya_za_anglichanami_skritie_pravila_povedeniya.html#0 (Дата обращения 14.12.2021).
3. Fox K. Watching the English: The Hidden Rules of English Behaviour (2nd ed.). London: Hodder, 2014.
4. Milne A. A. Winnie-the-Pooh. New York: Puffin Books, 2005.

А.П. Слащинуна

СОЗДАНИЕ МЕТАВСЕЛЕННОЙ КАК ОТРАЖЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ НА ПОСТМАТЕРИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ

(Самарский университет)

Распространение технологии мобильного интернета изменило жизнь людей XXI века, разделив их жизнь на online и offline, в которой online жизнь с каждым днем начинает иметь все большее значение. Развитие дистанционных технологий не только позволило нам работать, учиться и общаться удаленно, но и заставило нас пересмотреть свое отношение к труду, развлечениям и тем средствам, которые мы при этом используем.

Если XX век характеризуется трансформацией общественных отношений от индустриального общества к «обществу потребления», описанного французским философом Ж. Бодрийяром [1], то XXI характеризуется движением к постматериальным ценностям, описанным американским социологом Р. Ин-



глхартом [2]. Одним из показателей этого являются работы по созданию преемницы мобильного интернета — метавселенной.

По определению венчурного инвестора и одного из главных идеологов метавселенной Мэтью Бола, метавселенная это — «крупномасштабная и интероперабельная сеть трехмерных виртуальных миров, отображаемых в режиме реального времени, которые могут синхронно и постоянно восприниматься фактически неограниченным числом пользователей с индивидуальным ощущением присутствия и с непрерывностью данных, таких как личность, история, права, объекты, коммуникации и платежи» [3]. Основанием для того, чтобы считать, будто между созданием метавселенной и постматериальными ценностями есть связь, является один из основных критериев ее работы — децентрализованность.

Именно децентрализованность как нельзя лучше отражает значение индивидуального выбора и личной свободы, присущих постматериальным ценностям. Экономическое развитие, способствующее культурным сдвигам, связанным с индивидуализмом, в метавселенной отражено в функционирующей экономике, основанной на блокчейн-технологиях, обеспечивающих децентрализацию криптовалюты, а значит анонимность и свободу пользователей. В настоящий момент множество компаний предпринимают попытки к созданию своих метавселенных, основанных на блокчейн-технологиях, с использованием децентрализованных финансов и NFT, но их организация ограничивается онлайн играми с возможностями заработка и создания контента, с последующей монетизацией, представляя собой лишь промо-версию того, какой будет метавселенная.

Кроме экономической составляющей децентрализованность метавселенной должна заключаться и в совместимости цифровых активов с различных платформ с целью исключения монополизации метавселенной группой ведущих компаний. В настоящий момент это технически невозможно, а все попытки соединить платформу и представителей рынка, как это делают Fortnite и The Sandbox, по сути представляют собой лишь маркетинговую коллаборацию.

В заключении хотелось бы сказать, что хотя пространство метавселенной находится под сильным влиянием капиталистической машины, разработка метавселенной является не только логичным продолжением развития интернет технологий, но и отражением смены ценностных ориентаций, от ценностей «общества потребления» к постматериальным ценностям. А учитывая то, что в соответствии с теорией модернизации «экономическое развитие приводит к повсеместным социальным и культурным последствиям, от повышения уровня образования и профессиональной специализации до изменения гендерных ролей и усиления акцента на индивидуальной автономии» [4, С. 36] создание метавселенной ускорит движение к постматериальным ценностям.

Литература

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. – М.: Издательство АСТ, 2020. – 320 с.



2. Инглхарт Р., Вельцель К. Модернизация, культурные изменения и демократия: Последовательность человеческого развития. – М.: Новое издательство, 2011. – 464 с.

3. Ball, M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It // URL: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 02.01.2022)

4. R. Inglehart, D. Oyserman. Individualism, autonomy and self-expression: The human development syndrome. – International studies in sociology and social anthropology, 2004. – 41 p.

Г.А. Трафимова

СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ СОВРЕМЕННОГО РАЗВИТИЯ СФЕРЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

(Самарский университет)

Радикальные изменения в жизни социума во многом связаны с развитием информационных технологий (ИТ) и информационной сферы. Происходящая в настоящее время Четвертая промышленная революция предполагает трансформацию экономики и затрагивает многие сферы: экономическую, политическую, социокультурную, сферы образования, здравоохранения, и др.

Особое значение развитие ИТ имеет для коммуникаций между людьми. С развитием разнообразных информационных технологий социальные активности людей всё больше осуществляются в информационном пространстве и цифровых средах.

По мере развития процессов цифровизации все более важным становится применение цифровых инструментов для исследования современных трансформаций. Это позволяет фиксировать и изучать различные виды социальной активности с помощью анализа «цифровых следов» как результата поведения пользователей интернета, зафиксированного в цифровом пространстве в текстовой или визуальной форме [1, с. 176]. Способность агрегировать огромное количество цифровых следов человеческого поведения через цифровые ресурсы представляет новую парадигму сбора данных. При условии правильного использования для решения релевантных исследовательских задач цифровой след позволяет преодолеть многие ограничения традиционных источников данных и открывает большие возможности для получения нового знания [1, с. 180].

Еще одним примером ставших широко известными ИТ можно назвать блокчейн, или технологию распределенного реестра. Распределенный реестр как способ хранения информации позволяет делать все транзакции прозрачными, что не позволяет манипулировать данными или уничтожить их, взломав «ядро» системы.

Успешной технологией блокчейн сделали криптовалюты, но технология распределенного реестра внедрилась в различные отрасли экономики и обще-