

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3\(16\)-225-266](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3(16)-225-266)

5.7.7. Социальная и политическая философия
УДК 316.77:304.9:004.032.26



ОТ ДИСКЕТЫ К НЕЙРОСЕТИ: ЭВОЛЮЦИЯ ПОКОЛЕНЧЕСКОГО ОПЫТА В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ



Софья Тихонова,

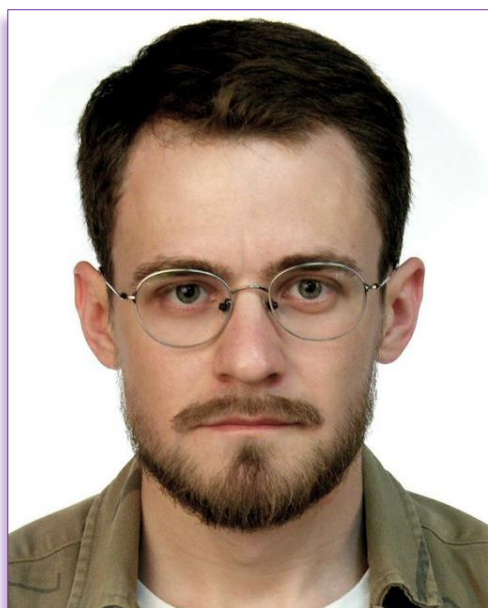
*Саратовский национальный
исследовательский
государственный университет
им. Н. Г. Чернышевского
(Саратов, Россия)*

Sophia Tikhonova,

*Saratov State University
(Saratov, Russia)*

ORCID: 0000-0003-2487-3925

e-mail: segedasv@yandex.ru



Дмитрий Мельничук,

*Саратовский национальный
исследовательский
государственный университет
им. Н. Г. Чернышевского
(Саратов, Россия)*

Dmitry Melnichuk,

*Saratov State University
(Saratov, Russia)*

ORCID: 0000-0002-6689-8904

e-mail: mlnchkdv@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается технопоколенческий опыт в контексте смены технологических укладов, где внимание уделено тому, как цифровая среда изменяет формы социализации, коммуникации и восприятия реальности. Авторы подчеркивают, что поколенческий опыт не является лишь биографическим феноменом, а представляет собой результат специфических социотехнических условий, в которых формируется человек. В условиях цифровизации более младшие поколения становятся проводниками новых норм и технологий, в то время как старшие сталкиваются с необходимостью адаптации к быстро меняющемуся миру, что настоятельно требует пересмотра традиционных моделей передачи опыта. Особое внимание уделяется проблеме обусловленности подобных различий в опыте поколений не только техническими навыками, но и социокультурными кодами, связанными с конкретными технологическими укладами. Также акцентируется внимание на префигуративной культуре предполагающей стратегии преодоления разрыва между поколениями. Преобразование роли каждого поколения в цифровом обществе становится важной частью социальных и культурных изменений, которые настоятельно требуют осмысления.

Ключевые слова: поколенческий опыт, технологический уклад, цифровизация, префигуративная культура, социальные коды, межпоколенческий разрыв, цифровые технологии, социотехнические условия, адаптация, цифровое общество

Финансирование: исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 25-28-03014, <https://rscf.ru/project/25-28-03014/>

Для цитирования статьи:

Тихонова, С. В., & Мельничук, Д. В. (2026). От дискеты к нейросети: эволюция поколенческого опыта в цифровом обществе. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(16), 225–266. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3\(16\)-225-266](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3(16)-225-266)

FROM FLOPPY DISK TO NEURAL NETWORK: THE EVOLUTION OF GENERATIONAL EXPERIENCE IN A DIGITAL SOCIETY

Abstract. This article examines technogenerational experience in the context of changing technological paradigms, focusing on how the digital environment is reshaping socialization, communication, and the perception of reality. The authors emphasize that generational experience is not merely a biographical phenomenon, but rather the result of the specific sociotechnical conditions in which individuals are shaped. In the context of digitalization, younger generations become purveyors of new norms and technologies, while older generations face the need to adapt to a rapidly changing world. Particular attention is paid to how such differences in generational experience are determined not only by technical skills but also by sociocultural codes associated with specific technological paradigms. Emphasis is also placed on prefigurative culture, which suggests strategies for bridging the generational gap. Young people actively shape and promote new communicative norms, while older generations are forced to adapt, which urgently requires a revision of traditional models of experience transmission. The transformation of the role of each generation in digital society is becoming an important part of social and cultural changes that urgently require reflection.

Keywords: generational experience, technological order, digitalization, prefigurative culture, social codes, intergenerational divide, digital technologies, socio-technical conditions, adaptation, digital society

Funding: This research was funded by the Russian Science Foundation, grant number 25-28-03014, <https://rscf.ru/project/25-28-03014/>

For citation:

Tikhonova, S. V., & Melnichuk, D. V. (2026). From floppy disk to neural network: the evolution of generational experience in a digital society. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(16), 225–266. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3\(16\)-225-266](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-3(16)-225-266)

Как технологии собирают поколения

В современном обществе процессы смены поколений все более тесно увязываются с изменением технологической среды, в которой и протекают социализация, образование, трудовая деятельность и повседневная коммуникация (ил.1). При этом, важнейшие технологические сдвиги затрагивают не только сферу производства, но и способы восприятия мира, формы социального взаимодействия, характер памяти и механизмы передачи опыта. По этой самой причине поколенческий опыт следует рассматривать не как исключительно возрастной или биографический феномен, а как результат исторически конкретных условий, в которых формируется человек. При этом, одним из важнейших условий выступает господствующий технологический уклад, задающий формат типичных средств труда, коммуникации и организации жизни.

Вместе с тем связь между каждым конкретными поколением и технологическим укладом не является односторонней. С одной стороны, именно технологическая среда определяет базовые навыки, привычки и представления, усваиваемые индивидом в молодые годы. Несомненно, человек, чье становление пришлось

на эпоху аналоговой культуры, массового индустриального производства и первых этапов компьютеризации, получает иной жизненный опыт, чем тот, кто с раннего возраста оказался включенным в интернет-коммуникацию, пользовался мобильными устройствами и цифровыми платформами. Различие между поколениями в данном случае связано не только с возрастом как таковым, но, прежде всего, с несовпадением тех технологических условий, в которых зарождались и складывались их повседневные практики. С другой стороны, молодые поколения сами становятся проводниками новых технологических форм, особенно в периоды кризисов прежних укладов и становления новых. Именно они чаще всего осваивают, распространяют и нормализуют новые способы коммуникации, потребления информации и социальной координации.



Ил. 1. Наименования поколений XX-XXI веков. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/FQuBH>

Подобный ракурс позволяет более или менее органично соединить теорию технологических укладов, представленную, в частности, в работах С.Глазьева [Глазьев, 1990], с социально-

философским пониманием поколения, восходящим к работам немецкого и английского социолога и социального философа Карла Маннгейма. Если технологический уклад охватывает длительный исторический период, а поколение формируется в пределах одной-двух возрастных когорт, то особое значение приобретает период молодости, когда наиболее интенсивно усваиваются основные модели действия и мышления. Поэтому люди, выросшие в позднеиндустриальную эпоху, сохраняют опыт преимущественно нецифрового мира с последующей адаптацией к новым средствам связи. Тогда как те, чья молодость пришлась уже на этап активного распространения интернета и мобильных технологий, формировались в условиях перехода к цифровой среде. Наконец, подрастающие сегодня поколения осваивают цифровые и алгоритмически организованные формы повседневности как изначально данную реальность.

В этой перспективе межпоколенческие различия предстают как различия уже не только ценностные, но и культурно-технологические. Они выражаются в разных режимах внимания, памяти, общения и освоения социальной действительности. Одновременно усиливается и обратное влияние младших поколений на старшие, когда новые технические навыки и практики передаются не «сверху вниз», а «снизу вверх». Тем самым поколенческий опыт в контексте смены технологических укладов раскрывается как важная социально-философская проблема, позволяющая осмыслить, каким образом общество одновременно и воспроизводит себя, и изменяет собственные основания.

О трех языках цифрового поколения

В актуальном дискурсе социальной теории технопоколенческий опыт целесообразно описывать через три доминирующих подхода: социально-конструктивистский, *солидаристский* и *инвайронментальный*. Причем, речь идет не о жестко разграниченных школах, а о трех наиболее устойчивых способах концептуализации связи поколений, технологий и медиасреды. В рамках первого подхода технопоколенческий опыт понимается как форма технологически опосредованного социального знания; в рамках второго – как механизм становления новых форм коллективности и солидарности; в рамках третьего – как результат форматирующего воздействия технической среды на медиасферу и повседневные практики.

Социально-конструктивистская перспектива исходит из того, что социальная реальность не существует вне коммуникации, а потому изменения в медийной среде неизбежно ведут к изменениям в самом способе конструирования общего мира. Эту логику последовательно развивают социологи Н. Коулдри и А. Хепп, показывая, что современная реальность складывается в условиях медиатизированной коммуникации, которая становится уже не внешним каналом передачи смыслов, но внутренним механизмом производства социальной действительности [Couldry & Hepp, 2017]. В такой оптике поколение различается не только по возрасту, но и по тем коммуникативным режимам, через которые оно осваивает мир, вырабатывает нормы и закрепляет представления о самоочевидном. Социально-конструктивистскую

линию усиливает Г. Болин, показывая, что медиаландшафт выступает «контекстуальной структурой», которая вместе с возрастом и жизненным циклом формирует мировоззрение и способы соотнесения с обществом [Bolin, 2016]; отсюда поколение понимается как медийно организованный опыт, а не только как демографическая когорта.

Солидаристский подход переносит акцент с производства знания на производство коллективности. Здесь технопоколенческий опыт рассматривается как включенность в новые формы цифровой солидарности, возникающие вокруг платформенных идентичностей, сетевых эмоций и медиированных практик соприсутствия. Солидаристскую перспективу развивают А. Людерс, А. Динкельберг и М. Куэйл, представляющие сообщество исследователей сетевой психологии из Центра исследований социальных проблем при Университете Лимерика (Ирландия), показывающая, что пользователи цифровых платформ не просто взаимодействуют, но и конструируют коллективное «мы», используя возможности сетевой среды для выработки групповой идентичности [Lüders et al., 2022]. Близкую аргументацию выдвигает финская исследовательница медиакommunikаций К. Никунен, интерпретирующая социальные медиа как пространство аффективных практик, в котором солидарность может складываться через общий эмоциональный опыт, включая конфликт, иронию и диссонанс [Nikunen, 2018]. Наконец, нидерландский политический философ Л. Херцог показывает, что цифровая коммуникация создает новые формы связанности и доверия, благодаря которым солидарность становится возможной

и в пространственно рассеянных сообществах [Herzog, 2026]. В этом случае поколенческий опыт предстает как переживание принадлежности, собираемое внутри цифровой среды, а не предшествующее ей.

Инвайронментальный подход рассматривает технопоколенческий опыт не столько как знание или солидарность, сколько как эффект среды. Здесь решающее значение приписывается инфраструктурам, интерфейсам, платформам, алгоритмам и логикам медиараспределения, которые заранее задают возможные формы восприятия и взаимодействия. Такое направление развивает и американский теоретик права интеллектуальной собственности Дж. Коэн, показывая, что цифровая публичная сфера должна анализироваться

«через призму инфраструктуры» [Cohen, 2023],

поскольку именно системы цифрового отслеживания и рекламные инфраструктуры выполняют функции системного контентного управления. Сходным образом нидерландский теоретик медиа Х. ван Дейк и соавторы показывают, что платформы

«проникли в самое сердце обществ» [van Dijck et al. 2018],

трансформируя социальные и гражданские практики и влияя на демократические процессы. Заявленную инвайронментальным подходом проблематику также конкретизируют Х. Танеха, А. Ву и С. Эджерли, входящие в группу американских исследователей медиапотребления, показывающая, что межпоколенческие различия в медиапотреблении определяются не только ценностями, но и

«инфраструктурным аспектом медиасреды» [Taneja et all., 2017].

Следовательно, технопоколенческий опыт в данной перспективе понимается как результат форматирования субъекта технической средой, которая задает горизонты нормального, общего и социально значимого.

Три рассмотренных нами подхода имплицитно формируют образ поколения как социального субъекта. В первом случае поколение понимается как носитель специфического режима социального знания, опосредованного технологиями; во втором – как коллективность, собираемая новыми формами цифровой солидарности; в третьем – как совокупность акторов, чьи практики формируются технической средой медиасферы. Такая исследовательская рамка позволяет объяснять различия в формах общественного участия, в ожиданиях от институтов и, следовательно, в приоритетах социальной политики на разных этапах технологического развития. Однако она не отвечает на более глубокий вопрос: почему поколения, формировавшиеся в различных цифровых условиях, приобретают качественно различный социальный опыт, а не просто разные навыки пользования одними и теми же средствами (ил. 2).

Ответ на этот вопрос возможен только при признании того, что цифровизация изменила сами базовые предпосылки социальной теории. Речь идет уже не просто о новых инструментах коммуникации, а о трансформации самих условий взаимодействия, связанности, видимости, накопления социального капитала и осуществления власти. Следовательно, различия между поколениями нужно объяснять не только через содержание

их опыта, но и через различие тех социотехнических кодов, в рамках которых этот опыт вообще становится возможным.



Ил. 2. Визуальная метафора смены социотехнических кодов.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lix.li/afGqtU>

Для обоснования их значимости можно обратиться к идеям израильского социолога О. Шварца, для которого цифровизация означает не просто появление еще одного частного объекта исследования, но необходимость пересмотра самих исходных понятий социологической теории. Так Шварц прямо пишет, что цифровые технологии ставят под вопрос базовые допущения и ключевые концепты теории, поскольку последние были выработаны для иных социотехнических реальностей; поэтому предметом ревизии становятся не только эмпирические описания, но и сами категории «социального взаимодействия», «социальной сети», «социального капитала», власти и труда [Schwarz, 2021: 2–4]. С этой точки зрения различия между поколениями следует

объяснять уже не просто через разные ценности или разные наборы цифровых навыков, а через неодинаковые режимы самой социальной реальности, в которых формировалась их молодость. При этом, центральной для Шварца становится идея

«перевода взаимодействий в цифровые объекты данных» [Schwarz, 2021: 5].

Когда цифровизация превращает взаимодействия в

«устойчивые цифровые объекты данных» [Schwarz, 2021: 6],

доступные потенциально неограниченным аудиториям, она размывает само аналитическое различие между взаимодействием и объектом. Именно поэтому Шварц предлагает мыслить современность как

«постситуационный порядок» и говорить о «дуальности взаимодействия и объекта» [Schwarz, 2021: 5–6].

Отсюда технопоколенческий опыт можно определить как поколенчески специфический способ жить в определенном режиме цифро-опредмеченного взаимодействия: одни поколения социализировались в мире эпизодической коммуникации, где значительная часть сказанного исчезала вместе с ситуацией, другие – в мире постоянной записи, архивирования, поисковой доступности и платформенной видимости [Schwarz, 2021: 5–6]. Эта логика усиливается контекстом социального капитала. Шварц показывает, что социальные сети перестают быть лишь теоретическим конструктом и превращаются в

«материальную инфраструктуру» и «перформативные объекты данных» [Schwarz, 2021: 7],

с помощью которых алгоритмы регулируют и реорганизуют социальную жизнь; на этой основе он вводит понятие «*КОННЕКТИВА*» (the connective) как новой формы социальной онтологии [Schwarz, 2021: 7].

Вслед за этим автор утверждает, что цифровизация радикально меняет сам социальный капитал: перестраиваются способы его накопления, функционирования, поддержания, присвоения и контроля, а также его соотношение с другими формами капитала [Schwarz, 2021: 7–8]. Для обозначения этой новой формы он использует понятие «*обобщенный социальный капитал*» [Schwarz, 2021: 8], подчеркивая, что множественные поля социальной жизни реорганизуются вокруг его накопления, а цифровые платформы начинают выступать своего рода банками и медиаторами социального капитала [Schwarz, 2021: 8]. Для социально-философского анализа поколений обобщение взглядов Шварца позволяет выдвинуть следующий тезис: поколенческий техноопыт различается по способам накопления, демонстрации и конверсии социальных связей. Для старших поколений социальный капитал в большей мере был встроен в устойчивые офлайн-институты, тогда как для более молодых он все чаще зависит от цифровой видимости, сетевой репутации, платформенной активности и алгоритмически опосредованного доступа к аудиториям. Поэтому конфликт поколений можно описывать не только как конфликт ценностей, но и как конфликт режимов капитализации связей [Schwarz, 2021: 7–8].

Так закладываются основы концептуального перехода от описания поколений как возрастных когорт к пониманию

поколения как эффекта определенной конфигурации социальных кодов. Если социальные взаимодействия опредмечиваются, сети материализуются, социальный капитал приобретает цифровую форму, а власть все более осуществляется через алгоритмы [Schwarz, 2021: 8–9], то различия между поколениями следует искать не только в историческом содержании их опыта, но и в различии тех социотехнических условий, которые вообще делают этот опыт возможным. Если свернуть это в некоторую рабочую формулу, она может звучать так: поколение в цифровом обществе – это когорта, чья молодость протекала внутри определенной конфигурации социальных кодов, задающих способы взаимодействия, ассоциации, капитализации связей, алгоритмического управления и распределения труда; именно поэтому поколенческий опыт сегодня следует анализировать не только исторически, но и социотехнически. Эта формула прямо совместима с общей программой Шварца по пересборке социологической теории в условиях цифрового общества [Schwarz, 2021: 8–9].

Трансформация социальных кодов: гипертекст, платформа, нейросеть

Для реализации выдвинутой формулы необходимо уточнение понятия социальных кодов. Для этого нужно отказаться от их традиционного понимания как абстрактных знаковых структур в пользу исторически выработанных режимов организации совместной деятельности, задающих правила интерпретации происходящего и выбора поведенческой стратегии. В медиаантропологической перспективе такие коды

первоначально формировались в малых группах, прежде всего, в семье и соседском окружении, где человек на протяжении большей части своей истории существовал в плотной, эмоционально насыщенной и персонализированной среде. В этом контексте

«малая группа выступает первичным пространством формирования проективной реальности, то есть субъективно переживаемой модели мира, накладываемой на физическую среду пребывания и организующей поведение. В условиях малой группы человек не имеет дела с абстрактным “обществом” или обезличенными ролями. Его социальный мир состоит из конкретных людей, с которыми он находится в долговременных, эмоционально нагруженных и взаимозависимых отношениях. Это обстоятельство обуславливает ключевую когнитивную особенность человеческого социального опыта – необходимость постоянного учета индивидуальных характеристик каждого значимого другого» [Михайлин & Тихонова, 2026: 70].

Именно здесь складывались базовые механизмы распознавания ролей, чтения сигналов, учета статусов и хранения «личной картотеки» значимых других, необходимой для выживания в условиях ограниченного круга устойчивых контактов.

Однако цифровое общество радикально меняет масштаб действия социальных кодов. Если в архаических и традиционных условиях они охватывали прежде всего ближний круг, то теперь их действие распространяется почти на всю зону социальных контактов, выходящую далеко за пределы домашних групп (семьи и компаньонов). Иначе говоря, цифровая среда превращает значительную часть внешнего социального мира в пространство постоянно кодируемого взаимодействия, где профили, ленты, рейтинги, рекомендации, подписки и следы активности начинают

выполнять ту же самую функцию, которую прежде в малой группе выполняли память, статус и ситуативное знание о другом. При этом вне семейного ядра цифровое взаимодействие все чаще сближается не с устойчивой логикой соседства, а с более рискованной и подвижной логикой «стаи», где статус не гарантирован заранее, а должен непрерывно подтверждаться сигналами в рамках текущего обмена. Поэтому в цифровом обществе социальный код следует понимать как расширенный режим организации социальной реальности, охватывающий почти все внесемейные контакты и задающий способы видимости, узнавания, допуска, конкуренции и исключения.

Показательно, при этом, что в цифровую эпоху мы можем наблюдать последовательное доминирование трех моделей конфигурации социальных кодов – гипертекст, социальные сети и нейросети. Рассмотрим их подробнее (ил. 3).

Гипертекст кодирует социальный мир прежде всего как пространство узлов, ссылок и переходов. Его базовая операция – не команда и не рекомендация, а навигация: пользователь получает не только доступ к своего рода «виртуальной библиотеке источников», но и беспрецедентный контроль над тем, что и как он читает; письмо и чтение становятся менее линейными, а смысл собирается как маршрут по множеству связанных фрагментов [Landow, 2006]. Но в раннем интернете текст выполнял не только познавательную, но и социально-пусковую функцию. Сообщение, пост, письмо, реплика в чате или на форуме становились триггерами интеракции: они не просто передавали содержание, но инициировали сборку временных коопераций, цепочек ответов

и распределенных форм действия. Именно поэтому уже на раннем этапе Сеть порождает феномен «умных толп», когда текстовые сообщения, списки рассылки, блоги и простейшие цифровые каналы координации позволяют быстро организовывать коллективные действия людей, ранее не связанных устойчивыми институтами:

«Умные толпы состоят из людей, которые способны действовать совместно, даже если они не знают друг друга. Те, кто составляют эти толпы, сотрудничают невиданными прежде способами благодаря имеющимся у них устройствам, которые обеспечивают связь и вычисления» [Rheingold, 2002: 12].



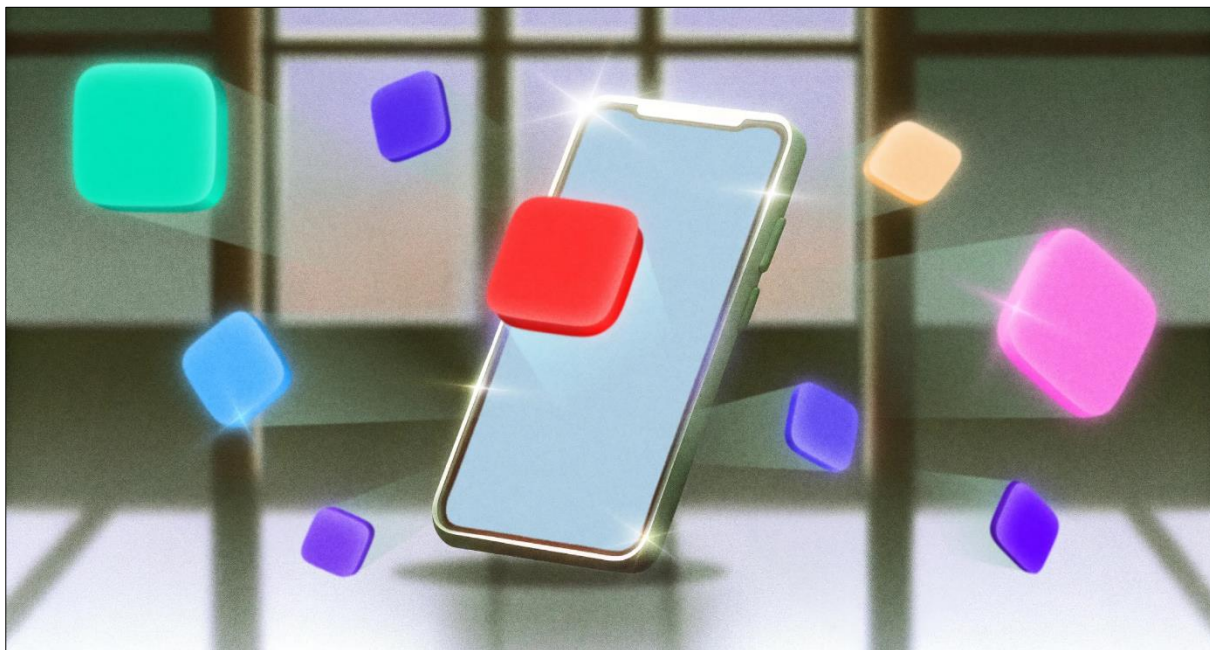
Ил. 3. Гипертекст – визуализация схемы работы
Изображение размещено в свободном доступе на платформе
<https://skillbox.ru/media/code/ted-nelson-chelovek-i-gipertekst/>

Отсюда вытекает и особый характер ранней сетевой социальности. Интернет-коммуникация того периода в значительной степени анонимна и слабо связана с манифестируемыми в офлайне социальными личностями:

пользователь может быть известен прежде всего по выбранному имени, стилю письма, набору реплик и сконструированному образу, а не по телесной, статусной или биографической определенности [Turkle, 1995]. В таких условиях социальное поведение интерпретируется как оперирование знаками, а социальные роли оказываются нарративными: они не столько наследуются из офлайна, сколько разыгрываются, редактируются и поддерживаются в текстовом обмене. Поэтому гипертекстовая конфигурация инициирует не только поисковое чтение, сопоставление версий и самостоятельную сборку контекста, но и специфический тип поколенческой активности, в рамках которого человек учится ориентироваться, связывать, комментировать и одновременно конструировать себя через текст.

Социальные сети кодируют уже не столько текст, сколько саму наблюдаемую и измеряемую связанность между людьми. Немецкий теоретик маркетинга А.Блайер и его соавторы показывают, что платформы занимают центральное место в современной цифровой экосистеме: они соединяют участников, поддерживают производство и управление контентом и обеспечивают его монетизацию [Bleier et al., 2024]. Шведский исследователь Г.Болин, в свою очередь, отмечает, что метрики стали повседневной средой цифровой жизни: они направляют внимание пользователей и формируют «метрическое мышление», при котором социальные отношения и действия все чаще оцениваются через числа, счетчики и показатели отклика [Bolin, 2024]. Американские специалисты по социальным вычислениям К.Барта и Н.Андалиби дополняют эту интерпретацию, показывая,

что видимость контента в социальных сетях оценивается через метрики взаимодействия – отметки одобрения, комментарии и пересылки, – которые сигнализируют присутствие аудитории и одновременно выступают обратной связью для алгоритмов [Barta & Andalibi, 2024] (ил. 4).



Ил. 4. Платформы как центр экосистемы: соединяют, управляют, монетизируют.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

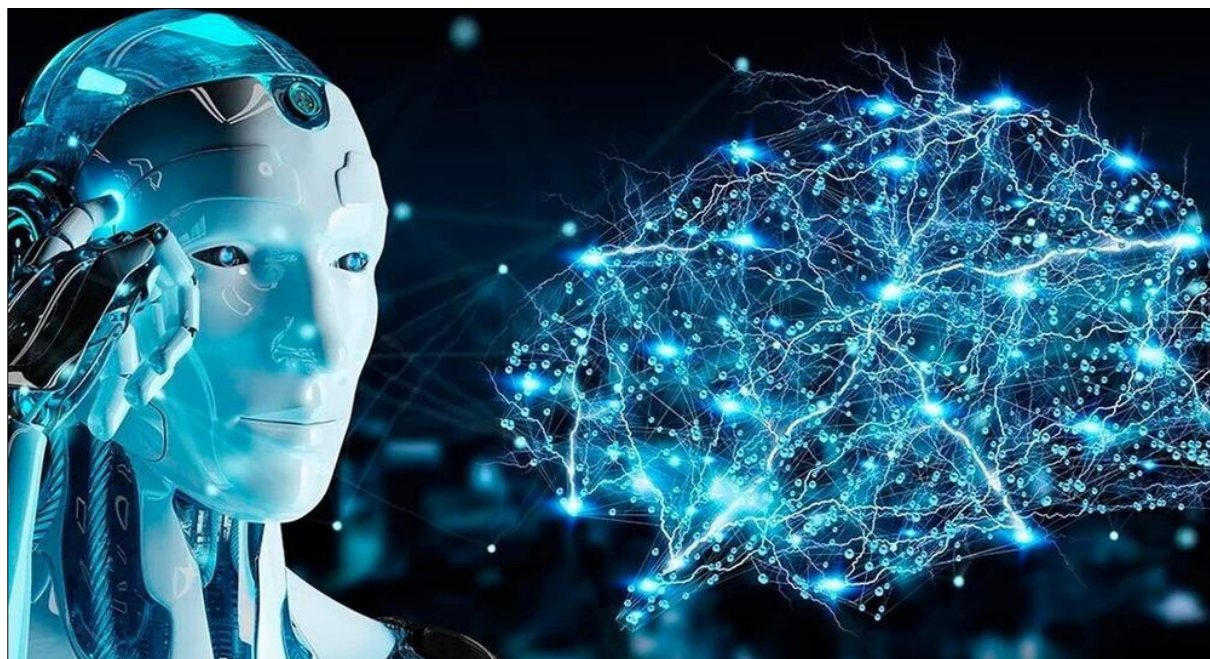
<https://secrets.tbank.ru/razvitie/rossiyskie-socseti-dlya-biznesa/>

В такой конфигурации наблюдаемые действия нередко оказываются гораздо важнее нарративов: для платформы значим не столько цельный рассказ о себе, сколько фиксируемый след участия. Это хорошо видно на примере социальной сети «ВКонтакте»: в объяснении принципов работы «умной ленты» представители платформы прямо указывают, что алгоритм ранжирует записи по вероятности конкретных действий пользователя – отметки «Нравится», комментария, остановки внимания, открытия фотографии, чтения статьи или просмотра

видео, причем такие действия предсказываются по отдельности. Поэтому поколенческая когорта, социализировавшаяся в эпоху платформ, усваивает социальность как режим управляемой видимости, где ценность субъекта определяется не только тем, что он говорит о себе, но и тем, насколько его действия поддаются регистрации, сравнению и включению в дальнейшее алгоритмическое распределение внимания.

Нейросети кодируют социальную реальность иначе, чем гипертекст и платформенные сети. Если раньше речь шла о пространстве ссылок и непосредственно наблюдаемой карте связей, то теперь мы имеем дело с вероятностно организованным массивом повторяющихся образцов, на основании которого можно совершать операции различного характера. В этой перспективе роль средства передачи сообщений вытесняется механизмом социального упорядочивания. Эту линию задают [Katzenbach & Ulbricht, 2019], определяя алгоритмическое управление как особый способ организации социальной жизни через правила, вычислительные процедуры и координацию акторов. Поэтому нейросеть перестает быть внешним инструментом, становясь активным посредником, форматирующим поле возможного поведения (ил. 5).

Именно отсюда возникает новая функция нейросети как консультанта по проектированию социальных связей. [Mittelstädt et al., 2024] показывают, что большие языковые модели способны не только обрабатывать информацию, но и демонстрировать



Ил. 5. Нейросеть как архитектор поля возможного поведения в логике правил вычислительных процедур. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/gPrCs>

сопоставимый с человеческим уровень суждений о социальных ситуациях. На этой основе становится возможным их использование как источника советов в трудных или неопределенных коммуникативных эпизодах. Близкий вывод делают и следующие авторы [Jang et al, 2024]: в профессиональной среде такие системы помогают объяснять сложные социальные эпизоды, подбирать форму ответа, выстраивать тон сообщения и заранее моделировать реакцию собеседника. В этом смысле нейросеть консультирует уже не только по содержанию высказывания, но и по архитектуре самой связи: как вступить в контакт, как снизить риск конфликта, как удержать доверие, как сделать коммуникацию функциональной. Еще важнее оказывается то, что нейросети

используются и для моделирования социальных связей на уровне целых сообществ.

Так ряд авторов [Park et al., 2023] показывают, что порождающие агенты могут воспроизводить правдоподобное индивидуальное и коллективное поведение, устанавливать знакомства, координировать совместные действия и разворачивать сложные цепочки взаимодействий в искусственной социальной среде. Тем самым именно нейросеть становится консультантом уже для исследователя, менеджера или проектировщика цифровой среды: она позволяет проигрывать возможные конфигурации связей, проверять сценарии кооперации и оценивать последствия тех или иных форм координации. Поэтому нейросетевая конфигурация инициирует особую модель поколенческой активности: если гипертекстовая когорта училась искать, а платформенная – поддерживать видимость и капитализировать связи, то нейросетевая когорта учится действовать в режиме предварительно смоделированного социального поведения, делегируя машине часть аналитики отношений.

Выделенные нами гипертекстовая, сетеплатформенная и нейросетевая конфигурации социальных кодов по существу являются сервисными. Они связаны не с техникой вообще, но с типовыми решениями массово используемых интернет-сервисов: гипертекст – с поиском, ссылкой и навигацией; платформенная социальность – с профилем, лентой, подпиской и реакцией; нейросетевой режим – с рекомендацией, генерацией, предсказанием и консультацией. Иначе говоря, в этих

моделях поколенческий опыт описывается через устойчивые пользовательские сценарии, задаваемые сервисной архитектурой Сети. Поколение в таком случае различается по тому, в каком именно наборе массовых сервисов оно социализировалось и какие повторяющиеся операции считало нормой повседневного действия.

Однако такая оптика остается ограниченной, поскольку фиксирует прежде всего сервисные формы организации опыта. В русле материальной эпистемологии вопрос можно поставить глубже: не только сервис, но и сам техно- или цифровой артефакт способен выступать носителем и генератором знания. Именно эту мысль развивает американский философ науки и техники Д. Беэрд, утверждая, что объекты, прежде всего научные инструменты, помогают формулировать знание и сами же его выражают; там, где теория выражает знание в пропозициональной форме, инструмент выражает его в материальной форме [Baird, 1997]. Следовательно, артефакт нельзя сводить к роли нейтрального посредника: он уже встроен в производство эпистемы. Позицию Бээрда радикализируют выдающиеся британские историки и социологи науки С. Шейпин и С. Шеффер, демонстрирующие, что в случае бойлевского воздушного насоса знание производилось не только дискуссией, но и машиной. Они прямо пишут, что «факты» в новой пневматике Бойля были «сделаны машиной», а их утверждение опиралось на сцепление трех технологий – материальной, литературной и социальной [Shapin & Schaffer, 2011]. Воздушный насос здесь важен не как вспомогательный прибор для уже готовой теории, а как устройство, которое принуждает к новой онтологии и

новому режиму согласия относительно того, что считать фактом. Поэтому спор Бойля и Гоббса оказывается спором не только идей, но и машин, процедур и способов удостоверения реальности.

Если перенести эту логику в анализ цифрового общества, то технопоколенческий опыт следует связывать не только с сервисами, но и с конкретными цифровыми артефактами. Не «интернет вообще», а файловый носитель, список контактов, интерфейс ленты, кнопка реакции, камера смартфона, окно мессенджера или экран короткого видео структурируют практики внимания, памяти, ожидания и координации. В такой перспективе артефакт не обслуживает уже существующее познание, а формирует способ знать и действовать как таковой. По аналогии с воздушным насосом Бойля цифровой объект можно понимать как материальный аргумент: он делает одни действия самоочевидными, другие – трудными, а третьи – вообще невысказанными. Тогда поколение различается не только набором усвоенных сервисов, но и совокупностью артефактов, через которые оно училось читать мир, накапливать связи, управлять вниманием и подтверждать реальность происходящего.

Отсюда следует важное уточнение. Сервисные конфигурации социальных кодов описывают массовые режимы использования цифровой среды, но материальная эпистемология позволяет показать, почему эти режимы вообще закрепляются: потому что за ними стоят вещи, интерфейсы и устройства, инкорпорирующие знание в материальную форму. Поэтому технопоколенческий опыт нужно анализировать одновременно на двух уровнях – сервисном и артефактном. На первом уровне мы видим типовые решения

массового интернета; на втором – материальные носители тех эпистемических практик, которые превращают эти решения в устойчивой опыт поколения.

Когда вещи умирают... Как и почему поколения меняются ролями

Артефактный уровень обнаруживается через последующее вытеснение, когда некогда центральные объекты повседневной медиапрактики сначала утрачивают функциональную необходимость, а затем и культурную различимость. Забвение устаревающих медиаформ показывает, что исчезновение артефакта не сводится к его технической замене. Скорее всего, речь идет о двойном процессе: утрате инфраструктурной роли и выпадении из символического поля, где старое медиа начинает восприниматься как лишнее, медленное, неудобное и потому как бы не заслуживающее теоретического внимания [Brabazon, 2013]. Именно так медиаартефакт перестает быть носителем живого опыта поколения и превращается в немой остаток прошедшего технологического режима. С этой точки зрения дискета представляет собой показательный случай. Ее история описывается не как одномоментное исчезновение, а как последовательность стадий: становление, доминирование, упадок и окончательный вывод из массового обращения [Amankwah-Amoah, 2016] (ил. 6).

Важно, что в такой логике забвение начинается задолго до полного исчезновения вещи: артефакт еще физически



Ил. 6. Клюн И.В. Композиция с граммофоном (холст, масло 1914 г., Московский музей современного искусства). Граммофон как визуальный код ушедшего технологического режима. Изображение размещено в свободном доступе на платформе <https://goskatalog.ru/portal/#/collections?id=20300387>

присутствует, но уже перестает определять повседневные практики хранения, переноса и удостоверения данных. Следовательно, поколенческий опыт, связанный с файловой логикой, переносимостью носителя и материальностью сохранения, сначала теряет нормативный статус,

а затем вытесняется в область ретроспективной памяти. Для более молодых когорт этот объект уже не является самоочевидным элементом медиасреды, а выступает либо как музейный знак, либо как пустая иконка, смысл которой не пережит, а лишь унаследован визуально. Не менее продуктивен и сюжет устаревших телефонных аппаратов – дисковых и кнопочных. Их аналитическая ценность состоит в том, что они позволяют увидеть не только забвение, но и остаточную жизнь медиаартефакта. Старые формы продолжают существовать как инерции, следы, визуальные схемы и культурные шаблоны внутри новых медиа [Theophanidis & Thibault, 2016].

Именно поэтому забытый артефакт может сохраняться в коллективном воображении дольше, чем в практическом употреблении. Для поколенческого анализа это особенно важно: телефонный диск, кнопочная клавиатура, характер ожидания звонка или сама логика номеронабора принадлежат не только истории техники, но и истории восприятия времени, контакта и дистанции. Когда такие артефакты уходят, вместе с ними уходит и определенный режим социального опыта; однако его следы могут сохраняться в интерфейсах, жестах, ностальгии и символических кодах более поздних медиа. Тем самым артефактный анализ позволяет уточнить уже предложенную двухуровневую схему. Если на сервисном уровне мы фиксируем типовые решения массового интернета, то на артефактном – длительность, износ, вытеснение и постжизнь тех вещей, через которые эти решения когда-то переживались как естественные. Именно в этом смысле забвение медиаартефактов оказывается важной частью смены

технологических укладов: новое поколение наследует не сами вещи, а уже переработанные остатки их эпистемической силы.

Социальный контекст забвения медиаартефактов можно выявить с помощью концепции «мертвых медиа», выдвинутой австралийским историком культуры Т. Брабазон [Brabazon, 2013]. Для нее принципиально важно, что устаревание техники не сводится к смене одного устройства другим. Речь идет о более глубоком процессе, в рамках которого медиаформа сначала теряет центральное место в повседневности, затем выпадает из поля исследовательского интереса, а после этого и вовсе перестает восприниматься как значимая часть культурной памяти. Тем самым забвение оказывается не случайным следствием прогресса, а социально организованным механизмом, поддерживаемым культом новизны и постоянным требованием обновления. Брабазон показывает, что современная медиакультура предпочитает говорить о появлении нового, а не об исчезновении старого, и потому история коммуникации оказывается написанной как история инноваций, а не как история вытеснений и потерь.

Отсюда и ключевой аналитический ход Брабазон: старое медиа становится «мертвым» не просто потому, что перестает работать, а потому, что перестает что-либо объяснять современному субъекту. В переводе на русский одну из ее центральных формулировок можно передать так:

«Когда старое забывается и ускользает даже из сносок, причудливых анекдотов и смутных упоминаний, оно становится мертвым медиа» [Brabazon, 2013: 72].

Здесь особенно важен переход от старого к забытому. Старое медиа еще может быть объектом ностальгии, коллекционирования или остаточного использования. «Мертвое» медиа – это уже артефакт, утративший место в действующей системе культурных отсылок. Оно перестает быть не только инструментом, но и языком описания опыта. Поэтому дискета, кассетный плеер или кнопочный телефон интересуют Брабазон не как технические курьезы, а как свидетельства того, что общество систематически вычеркивает из собственной памяти недавние инфраструктуры повседневной жизни.

Такой подход позволяет связать забвение медиаартефактов с политической экономией медиасреды. Брабазон подчеркивает, что ускоренное устаревание подпитывается не только техническим развитием, но и маркетинговой логикой, режимом обновлений, программируемой заменой устройств и пользовательских навыков. Поэтому «мертвые медиа» – это еще и история электронного мусора, сломанных ссылок, заброшенных платформ, затрат на переобучение и неравномерного доступа к новым средам. Иначе говоря, новое утверждается не просто благодаря своим достоинствам, а потому, что старое систематически выводится из поля нормального употребления. В этом смысле забвение медиаартефактов оказывается формой символического и материального насилия: общество вынуждают не только перейти к новым устройствам, но и забыть, что прежние формы организации памяти, связи и знания когда-то были естественными.

Особенно показательна ее критика самого выражения «новые медиа». В переводе на русский другую ключевую формулу Брабазон можно передать так:

«“Новые медиа” – это выражение, которое делает возможной социальную, культурную и экономическую амнезию» [Brabazon, 2013: 75].

Здесь понятие новизны разоблачается как идеологический прием: оно не просто описывает технологическое изменение, а легитимирует разрыв с прошлым и делает этот разрыв желательным. Для анализа технопоколенческого опыта это особенно важно. Если одно поколение формировалось в мире, где определенные артефакты задавали ритм хранения, ожидания, переноса данных и голосовой связи, то следующее поколение получает лишь обломки этих практик – в виде иконок, музейных предметов или ностальгических образов.

Следовательно, забвение медиаартефактов означает не только исчезновение вещи, но и разрыв в передаче связанных с ней эпистемических привычек. Этим объясняется популярность вещно-ориентированных ностальгических сообществ, а также постов в духе «Вы родились в 80-е, если помните эти вещи!». Их социальная эффективность основана не просто на сентименте, а на особой силе «мертвых» вещей, которые продолжают действовать за пределами музеев и архивов. Дискета, кнопочный телефон, аудиокассета или пейджер выступают здесь не как нейтральные предметы прошлого, а как материальные маркеры реальности другого медиауклада. Они подтверждают, что существовали иные режимы памяти, ожидания, связи и доступа

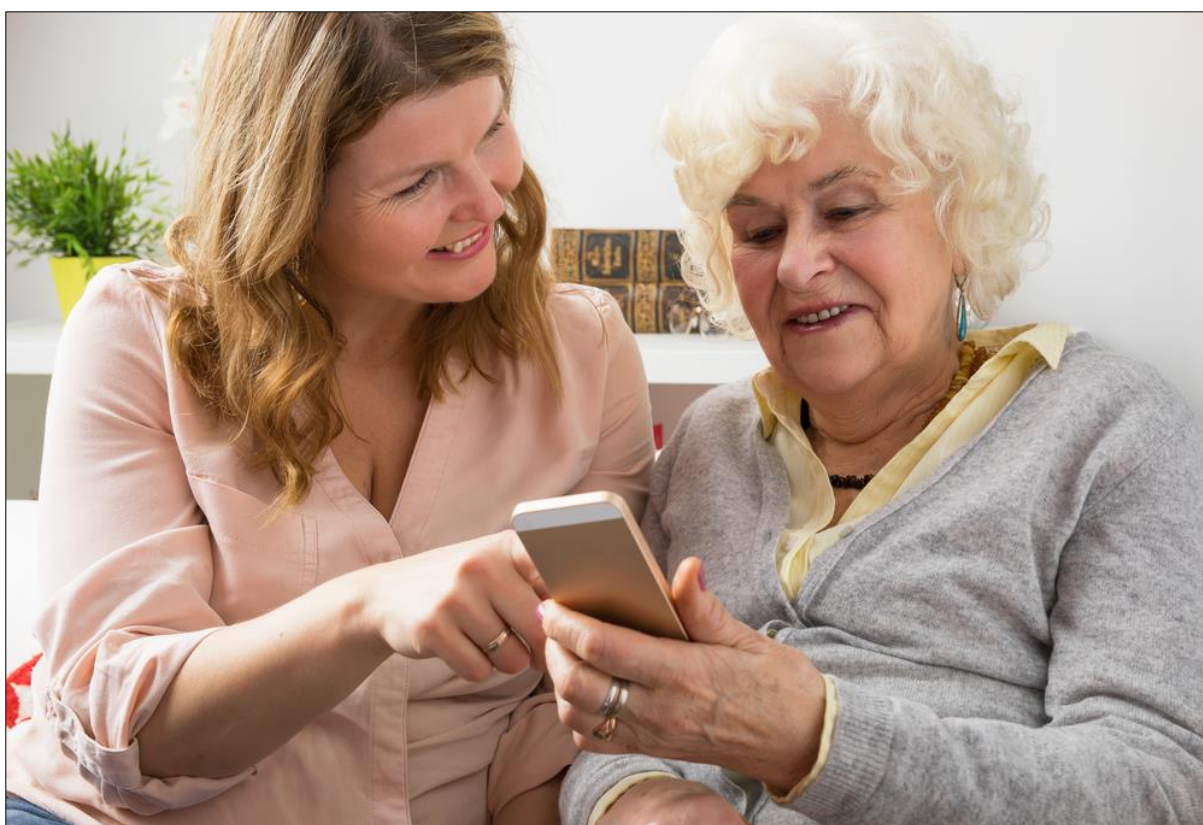
к информации. Узнавание таких объектов создает эффект поколенческого свидетельства: субъект не просто вспоминает вещь, а подтверждает собственную включенность в иной инфраструктурный мир. Поэтому ностальгический пост работает как ритуал коллективного опознания, в котором «мертвые» артефакты снова становятся социально действенными. Они возвращают в настоящее не самую старую технику, а переживание ее когда-то самоочевидной нормальности.

Однако именно в этой точке ностальгический эффект обнаруживает свою ограниченность. Если «мертвые» артефакты способны ретроспективно подтвердить реальность ушедшего медиаауклада и собрать вокруг него «сообщество узнавания», то сами они уже не могут восстановить непрерывность межпоколенческой передачи соответствующих практик. Иначе говоря, ностальгия сохраняет память о прежней самоочевидности вещей, но не устраняет тот разрыв, который возникает тогда, когда старые эпистемические привычки перестают работать в новой медиасреде. Для описания именно этого разрыва и тех механизмов, с помощью которых культура пытается его компенсировать, продуктивно обратиться к понятию «префигуративной культуры» американского антрополога и этнографа М.Мид. Оно обозначает такой тип культурной динамики, при котором привычное направление межпоколенческой передачи опыта меняется: если в постфигуративных обществах молодые учатся у старших, а в кофигуративных все большую роль начинают играть

сверстники, то в префигуративной ситуации старшие вынуждены учиться у младших. Поскольку

«в префигуративных культурах <...> старшее поколение учится у младшего. В этом новом обществе именно молодежь благодаря своему непосредственному опыту понимает то, чего еще не знают старшие. Будущее находится в руках тех, кто учится, а не тех, кто учит» [Mead, 1970: 361].

В этом смысле префигуративность оказывается не просто характеристикой культуры будущего, а социальной формой компенсации тех разрывов, которые производит ускоренное умирание одних медиаартефактов и столь же ускоренное становление других (ил. 7).



Ил. 7. Новые артефакты требуют новых эпистемических привычек. Так выглядит пример эстафеты поколенческой мудрости: внучка учит бабушку работе с приложениями смартфона. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/rgNWb>

Известный американский антрополог Маргарет Мид на рубеже 1960–1970-х годов ввела понятие префигуративной культуры, пытаясь объяснить новый опыт «разрыва поколений», когда будущее, по позднему пересказу ее идеи, буквально «взрывается в настоящем», а старые образцы социализации перестают быть надежным ориентиром. Поэтому префигуративность у Мид – это не просто культурная новизна, а особый механизм адаптации общества к ускорению перемен, при котором молодежь начинает задавать нормы освоения нового мира. Эта логика особенно важна для анализа технопоколенческого опыта. Там, где медиасреда меняется медленно, старшие способны передавать младшим не только ценности, но и практические способы обращения с вещами, памятью, коммуникацией и знанием. Однако в условиях быстрого обновления медиаартефактов возникает иной эффект: прежние носители опыта – дискеты, кнопочные телефоны, кассеты, ранние интерфейсы – перестают быть общим языком поколений.

Как показывает Т.Брабазон, старые медиа становятся «мертвыми» не только потому, что выходят из употребления, но и потому, что выпадают из культурной памяти, уступая место культу новизны; сама риторика «новых медиа» способствует социальной, культурной и экономической амнезии. В результате «мертвые медиа» создают межпоколенческие барьеры: старшие продолжают мыслить через артефакты и эпистемические привычки, которые уже не организуют повседневность младших, тогда как младшие получают от этих объектов лишь визуальные или ностальгические остатки. Именно здесь префигуративная

культура восстанавливает межпоколенческую связность. Она не отменяет разрыв, вызванный устареванием вещей и практик, но предлагает новый способ его преодоления: старшие признают, что доступ к актуальной медиасреде, к новым интерфейсам и нормам цифрового поведения чаще всего сосредоточен у младших. Если «мертвые медиа» фиксируют распад общего материального языка, то префигуративность создает новый канал передачи опыта – уже не сверху вниз, а снизу вверх. Поэтому для цифровой эпохи она оказывается не просто характеристикой «культуры будущего», а социальной формой компенсации тех разрывов, которые производит ускоренное умирание одних медиаартефактов и столь же ускоренное становление других.

Цифровое общество предполагает префигуративные стратегии в том смысле, что ускорение технологических изменений систематически подрывает прежнюю монополию старших на культурную компетентность. Если в обществах с более медленным ритмом перемен старшие поколения передавали младшим не только ценности, но и практические способы обращения с миром, то в цифровой среде значительная часть релевантных навыков формируется уже вне опыта старших. Поэтому направление межпоколенческой передачи меняется: младшие оказываются раньше включены в новые интерфейсы, платформы, каналы доступа к услугам и формы повседневной координации, а старшие вынуждены осваивать их как уже сложившуюся норму.

Именно по этой причине префигуративность в цифровом обществе выступает не как исключение, а как регулярная

стратегия социокультурной адаптации. Там, где повседневность зависит от смартфона, цифровых сервисов, сетевой идентификации и платформенной логики, молодые становятся практическими проводниками в новой социальной среде. Это особенно заметно в семейных моделях межпоколенческого обучения, где цифровой разрыв преодолевается через передачу знаний от внуков и детей к старшим родственникам. Такая модель показывает, что дефицит цифровой компетентности у старших не может быть компенсирован только их прежним жизненным опытом; напротив, именно младшие задают рабочие нормы включения в актуальную медиасреду [Cohen, 2023].

Однако префигуративная стратегия связана не только с передачей навыков, но и с перестройкой символического порядка. Для того чтобы обучение у младших стало возможным, старшие должны признать их легитимными носителями знания. Это признание не возникает автоматически: оно формируется через доверие к институциональной рамке, через демонстрацию компетентности и через подтверждение практической полезности нового знания. Следовательно, цифровое общество требует от старших поколений не просто технической адаптации, но и пересмотра привычной иерархии авторитета, в которой возраст больше не гарантирует превосходства в культурной и коммуникативной компетентности [Cohen, 2023].

Особенно отчетливо эта логика проявляется там, где цифровые навыки становятся условием повседневной безопасности и доступа к жизненно важным ресурсам. В сфере здоровья, ухода и медицинской информации межпоколенческая

«обратная подпитка» превращается в механизм поддержания базовой социальной дееспособности: младшие родственники помогают старшим осваивать цифровые практики, без которых становится затруднен доступ к информации, сервисам и навигации в системе помощи. Тем самым префигуративность перестает быть частной особенностью семейного общения и становится структурной чертой цифрового общества как такового. Даже в западном контексте, где сама терминология Мид используется не всегда, фиксируется та же тенденция: дети и другие более молодые участники цифровой среды выступают агентами социализации старших, а обучение строится через взаимность, самообучение и вынесение части компетентности вовне. Следовательно, цифровое общество предполагает префигуративные стратегии не потому, что молодежь «лучше понимает технику», а потому, что скорость обновления медиасреды разрушает непрерывность прежнего механизма культурной передачи. В этих условиях младшие поколения становятся не просто пользователями новых технологий, а носителями нормы адаптации к миру, который для старших уже не является естественным продолжением их собственного опыта.

Примечательно, что поколения, формировавшиеся в разных цифровых условиях, приобретают качественно различный социальный опыт не потому, что одни лучше, а другие хуже владеют одними и теми же устройствами, а потому, что сама цифровая среда в разные периоды задает разные режимы социальности. Меняются не только инструменты, но и базовые коды взаимодействия: способы видимости, признания, координации,

хранения памяти, накопления связей и распределения авторитета. Гипертекстовая среда учит искать, связывать и конструировать себя через текст; платформенная – жить в режиме управляемой видимости, метрик и капитализации реакций; нейросетевая – делегировать машине интерпретацию, прогноз и проектирование отношений. Кроме того, разные поколения социализируются через разные артефакты, которые материализуют разные эпистемические привычки: дискета, кнопочный телефон, лента, мессенджер, генеративный интерфейс. Поэтому различается не просто набор навыков, а сама структура переживаемой реальности. Иными словами, поколения отличаются тем, в каком социотехническом порядке они учились воспринимать мир, действовать в нем и считать те или иные формы связи, памяти и знания нормальными.

Поколение в режиме цифрового обновления

В условиях цифровой эпохи смена поколений тесно связана с изменением технологической среды, в которой протекают социализация, образование, трудовая деятельность и повседневная коммуникация. Поколенческий опыт следует рассматривать не как исключительно возрастной или биографический феномен, а как совокупный результат тех социотехнических условий, в которых формируется человек. Технологические уклады задают не только способы труда и взаимодействия, но и определяют фундаментальные категории восприятия, такие как память, внимание, идентичность и социальные связи. В итоге, поколение различается теперь не

только по возрасту, но и по тем коммуникативным и социальным режимам, которые оно усваивает в процессе социализации.

Цифровое общество значительно меняет традиционные механизмы межпоколенческой передачи опыта. Если в медленных обществах старшие поколения передавали не только ценности, но и практические способы взаимодействия, то в условиях цифровизации роль проводников изменений все чаще переходят к молодым. Это объясняется тем, что молодежь быстрее осваивает новые технологии, платформы и способы коммуникации, что делает старших зависимыми от новых норм и интерфейсов.

Особенно важно, что в цифровом обществе префигуративность становится не исключением, а нормой. Молодые поколения не только быстрее и эффективнее осваивают новые медиаформы, но и становятся носителями норм, нужных для успешной социализации в этих условиях. Этот процесс приводит к значительным изменениям в структуре знаний и взаимодействий, когда младшие поколения задают новые способы видимости, координации и взаимодействия, а старшие вынуждены адаптироваться к этим нормам.

Таким образом, цифровизация разрушает непрерывность прежнего механизма передачи опыта и создает новый тип социокультурного взаимодействия, в котором младшие поколения оказываются не только пользователями технологий, но и носителями культурных норм. Это настоятельно требует переосмысления традиционных представлений о поколенческом опыте, с учетом расширения анализа и на социотехнические условия, в которых эти изменения становятся возможными.

Литература

- Глазьев, С. Ю. (1990). *Экономическая теория технического развития*. Москва: Наука.
- Михайлин, В. Ю., & Тихонова, С. В. (2026). *Медиаантропология: учебник*. Саратов: Наука.
- Amankwah-Amoah, J. (2016). Competing technologies, competing forces: The rise and fall of the floppy disk, 1971–2010. *Technological Forecasting and Social Change*, 107, 121–129.
- Baird, D. (1997). Scientific Instrument Making, Epistemology, and the Conflict Between Gift and Commodity Economies. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 2(3–4), 127–139.
- Barta, K., & Andalibi, N. (2024). Theorizing Self Visibility on Social Media: A Visibility Objects Lens. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 31(3), 1–28. <https://doi.org/10.1145/3660337>
- Bleier, A., Fossen, B. L., & Shapira, M. (2024). On the role of social media platforms in the creator economy. *International Journal of Research in Marketing*, 41(3), 411–426. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2024.06.006>
- Bolin, G. (2016). *Media Generations: Experience, Identity and Mediatized Social Change*. Stockholm: Routledge.
- Bolin, G. (2024). The Metric Mindset: The Social Functionality of Social Media. Bolin, G., Ferreira, J., Löfgren, I., & Machado da Silveira, A. C. (eds.), *Mediations North and South: Epistemological and Empirical Perspectives from Sweden and Brazil* (pp. 35–46). Stockholm: Södertörn University.
- Brabazon, T. (2013). Dead media: Obsolescence and redundancy in media history. *First Monday*, 18(7), 1–6. <https://doi.org/10.5210/fm.v18i7.4466>
- Cohen, J. E. (2023). Infrastructuring the Digital Public Sphere. *Yale Journal of Law & Technology*, 25, 1–56. <https://doi.org/10.15337/yjolt.v25i1.1371>
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Herzog, L. (2026). Transnational Worker Solidarity after the Pandemic. In Karageorgiou, E. & Noll, G. (eds.). *The Question of Solidarity in Law and Politics* (pp. 159–177). Cambridge University Press.
- Jang, J. W., Moharana, S., Carrington, P., & Begel, A. (2024). "It's the only thing I can trust": Envisioning large language model use by autistic workers for communication assistance. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–18). York, United Kingdom <https://doi.org/10.1145/3613904.3613907>
- Katzenbach, C., & Ulbricht, L. (2019). Algorithmic governance. *Internet Policy Review*, 8(4), 1795–1820. <https://doi.org/10.14763/2019.4.1424>
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Lüders, A., Dinkelberg, A., & Quayle, M. (2022). Becoming "us" in digital spaces: How online users creatively and strategically exploit social media affordances to build up social identity. *Acta Psychologica*, 228, 103643. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103643>

- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap*. New York: Natural History Press.
- Mittelstädt, J. M., Maier, J., Goerke, P., Zinn, F., & Hermes, M. (2024). Large language models can outperform humans in social situational judgments. *Scientific Reports*, 14, 27449. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-68397-9>
- Nikunen, K. (2018). From Irony to Solidarity: Affective Practice and Social Media Activism. *Studies of Transition States and Societies*, 10(2), 10–21. <https://doi.org/10.58036/stss.v10i2.655>
- Park, J. S., O'Brien, J. C., Cai, C. J., Morris, M. R., Liang, P., & Bernstein, M. S. (2023). Generative Agents: Interactive Simulacra of Human Behavior. *Proceedings of the 36th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 1121–1130. <https://doi.org/10.1145/3586183.3606763>
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. New York: Basic Books.
- Schwarz, O. (2021). *Sociological Theory for Digital Society: The Codes that Bind Us Together*. Polity Press.
- Shapin, S., & Schaffer, S. (2011). *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton: Princeton University Press.
- Taneja, H., Wu, A. X., & Edgerly, S. (2017). Rethinking the Generational Gap in Online News Use: An Infrastructural Perspective. *New Media & Society*, 20(5), 1792–1812. <https://doi.org/10.1177/1461444817734547>
- Theophanidis, P., & Thibault, G. (2016). Media Hysteresis: Persistence Through Change. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 12, 8–23. <https://doi.org/10.33178/alpha.12.01>
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press. URL: https://www.academia.edu/38605333/Van_Dijk_Poell_and_de_Wall_The_Platform_Society_Public_Values_in_a_Connective_World_2018_ (accessed: 27.02.2026).

References

- Amankwah-Amoah, J. (2016). Competing technologies, competing forces: The rise and fall of the floppy disk, 1971–2010. *Technological Forecasting and Social Change*, 107, 121–129.
- Baird, D. (1997). Scientific Instrument Making, Epistemology, and the Conflict Between Gift and Commodity Economies. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 2(3–4), 127–139.
- Barta, K., & Andalibi, N. (2024). Theorizing Self Visibility on Social Media: A Visibility Objects Lens. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 31(3), 1–28. <https://doi.org/10.1145/3660337>
- Bleier, A., Fossen, B. L., & Shapira, M. (2024). On the role of social media platforms in the creator economy. *International Journal of Research in Marketing*, 41(3), 411–426. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2024.06.006>

- Bolin, G. (2016). *Media Generations: Experience, Identity and Mediatized Social Change*. Stockholm: Routledge.
- Bolin, G. (2024). The Metric Mindset: The Social Functionality of Social Media. In Bolin, G., Ferreira, J., Löfgren, I., & Machado da Silva, A. C. (eds.), *Mediatizations North and South: Epistemological and Empirical Perspectives from Sweden and Brazil*. (pp. 35–46). Stockholm: Södertörn University.
- Brabazon, T. (2013). Dead media: Obsolescence and redundancy in media history. *First Monday*, 18(7), 1–6. <https://doi.org/10.5210/fm.v18i7.4466>
- Cohen, J. E. (2023). Infrastructuring the Digital Public Sphere. *Yale Journal of Law & Technology*, 25, 1–56. <https://doi.org/10.15337/yjolt.v25i1.1371>
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Glazyev, S. Y. (1990). *The economic theory of technical development*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Herzog, L. (2026). Transnational Worker Solidarity after the Pandemic. In Karageorgiou, E. & Noll, G. (eds.). *The Question of Solidarity in Law and Politics* (pp. 159–177). Cambridge University Press.
- Jang, J. W., Moharana, S., Carrington, P., & Begel, A. (2024). "It's the only thing I can trust": Envisioning large language model use by autistic workers for communication assistance. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–18). York, United Kingdom. <https://doi.org/10.1145/3613904.3613907>
- Katzenbach, C., & Ulbricht, L. (2019). Algorithmic governance. *Internet Policy Review*, 8(4), 1795–1820. <https://doi.org/10.14763/2019.4.1424>
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Lüders, A., Dinkelberg, A., & Quayle, M. (2022). Becoming "us" in digital spaces: How online users creatively and strategically exploit social media affordances to build up social identity. *Acta Psychologica*, 228, 103643. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103643>
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap*. New York: Natural History Press.
- Mikhailin, V. Yu., & Tikhonova, S. V. (2026). *Media Anthropology: a textbook*. Saratov: Science Publ. (In Russian).
- Mittelstädt, J. M., Maier, J., Goerke, P., Zinn, F., & Hermes, M. (2024). Large language models can outperform humans in social situational judgments. *Scientific Reports*, 14, 27449. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-68397-9>
- Nikunen, K. (2018). From Irony to Solidarity: Affective Practice and Social Media Activism. *Studies of Transition States and Societies*, 10(2), 10–21. <https://doi.org/10.58036/stss.v10i2.655>
- Park, J. S., O'Brien, J. C., Cai, C. J., Morris, M. R., Liang, P., & Bernstein, M. S. (2023). Generative Agents: Interactive Simulacra of Human Behavior. *Proceedings of the 36th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 1121–1130. <https://doi.org/10.1145/3586183.3606763>
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. New York: Basic Books.

- Schwarz, O. (2021). *Sociological Theory for Digital Society: The Codes that Bind Us Together*. Polity Press.
- Shapin, S., & Schaffer, S. (2011). *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton: Princeton University Press.
- Taneja, H., Wu, A. X., & Edgerly, S. (2017). Rethinking the Generational Gap in Online News Use: An Infrastructural Perspective. *New Media & Society*, 20(5), 1792–1812. <https://doi.org/10.1177/1461444817734547>
- Theophanidis, P., & Thibault, G. (2016). Media Hysteresis: Persistence Through Change. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 12, 8–23. <https://doi.org/10.33178/alpha.12.01>
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press. URL: https://www.academia.edu/38605333/Van_Dijk_Poell_and_de_Waal_The_Platform_Society_Public_Values_in_a_Connective_World_2018_ (accessed: 27.02.2026).

Поступила в редакцию / Received 23.03.2026

Поступила после рецензирования / Revised 28.07.2026

Принята к публикации / Accepted 04.09.2026

Об авторах / About the authors

Тихонова Софья Владимировна – доктор философских наук, доктор юридических наук, профессор, профессор кафедры теоретической и социальной философии. Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского (Россия, 410012, Саратов, ул. Астраханская, 83).

ORCID: 0000-0003-2487-3925, segedasv@yandex.ru

Мельничук Дмитрий Вадимович – кандидат физико-математических наук, доцент кафедры теории функций и стохастического анализа. Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского (Россия, 410012, Саратов, ул. Астраханская, 83).

ORCID: 0000-0002-6689-8904, mlnchkdv@gmail.com

Tikhonova Sophia Vladimirovna – Doctor of Philosophy, Doctor of Law, Professor, Professor of the Department of Theoretical and Social Philosophy. Saratov State University (83, Astrakhan str., Saratov, 410012, Russia).

ORCID: 0000-0003-2487-3925, segedasv@yandex.ru

Melnichuk Dmitry Vadimovich – Candidate of Physical and Mathematical Sciences, Associate Professor at the Department of Function Theory and Stochastic Analysis. Saratov State University (83, Astrakhan str., Saratov, 410012, Russia).

ORCID: 0000-0002-6689-8904, mlnchkdv@gmail.com

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The authors declare that there is no conflict of interest.

Вклад авторов

Тихонова С. В.: концептуализация, методология, проведение исследования, администрирование данных, создание рукописи и ее редактирование, визуализация, руководство исследованием.

Мельничук Д. В.: концептуализация, проведение исследования, создание черновика рукописи, формальный анализ, администрирование данных.

Authors' contribution

Tikhonova A. V: conceptualization, methodology, investigation, data curation, writing – review & editing, visualizing, supervision.

Melnichuk D. V.: conceptualization, investigation, writing – original draft, formal analysis, data curation.

