

Староверова Ирина Владимировна

канд. социол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Государственный университет по землеустройству»

г. Москва

DOI 10.31483/r-166762

КВАЗИРОЛЕВАЯ ПЛАСТИЧНОСТЬ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА: ПОНЯТИЕ И ПЕРВЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ

***Аннотация:** в статье вводится понятие «квазиролевой пластичности» для описания способности генеративного искусственного интеллекта (ИИ) исполнять любые социальные роли, заданные пользователем. Классическая ролевая модель предполагает ограниченный репертуар ролей, соответствующих социальному статусу, тогда как ИИ демонстрирует способность мгновенно и убедительно принимать роль эксперта, помощника, оппонента или собеседника, не имея ни личности, ни собственного «Я». Рассматриваются три аспекта, в которых классическая ролевая модель оказывается неадекватной для описания взаимодействия «человек – ИИ»: разрыв между ролевым поведением и субъектом, отсутствие корректирующей обратной связи и неограниченность ролевого репертуара. Намечаются направления дальнейших исследований этого феномена.*

***Ключевые слова:** искусственный интеллект, социальная роль, квазиролевая пластичность, ролевой набор, обратная связь, квазисубъект.*

Введение.

Традиционная социологическая ролевая теория личности описывает реализацию социальной роли через ролевое поведение как процесс, неразрывно связанный с личностью её носителя. Человек исполняет роли, соответствующие его социальному статусу, опыту и компетенциям и его ролевой репертуар ограничен, а переход между ролями требует времени для адаптации стиля коммуникации и актуализации релевантных знаний [1, с. 270–271; 2, с. 25–40]. Появление

ние генеративных нейросетей (ChatGPT, DeepSeek, YandexGPT и др.) создало ситуацию, которая не имеет аналогов в истории социальных взаимодействий: элемент коммуникации, который не обладает ни личностью, ни самосознанием, ни социальным статусом, демонстрирует поведение, воспринимаемое пользователями как ролевое, в результате чего, они проецируют на него свои ролевые ожидания, включая его в социальную реальность. Нейросеть может мгновенно принять на себя любую заданную роль – от научного консультанта до литературного критика, от психотерапевта до оппонента в споре – и сделать это с убедительностью, часто недоступной человеку [3, с. 610–613; 4, с. 228–230]. Этот феномен порождает концептуальный вызов для социологической теории ролей.

Квазиролевая пластичность: обоснование понятия.

Классическая ролевая модель, при всём многообразии её версий – от структурного функционализма до драматургической метафоры И. Гоффмана, – объединена общим допущением: исполнение социальной роли всегда предполагает наличие субъекта эту роль исполняющего – личности, обладающей самосознанием, биографией и способностью нести ответственность за свои действия [1, с. 270]. Репертуар ролей, доступных индивиду, ограничен его статусами, опытом и компетенциями. Но генеративный ИИ демонстрирует принципиально иной паттерн, для его описания мы предлагаем понятие квазиролевой пластичности – способности не-субъекта (квазисубъекта, понятие, которое мы проясняем в другой статье настоящего сборника работ) демонстрировать ролевое поведение, которое воспринимается участниками взаимодействия как убедительное и которое не ограничено репертуаром, характерным для человеческой личности. Данный концепт актуален в контексте уже идущих в науке дискуссий об «иной социальности» и «субъектоподобных качествах» ИИ, которые подчеркивают неполноту классических социологических схем при анализе взаимодействий с интеллектуальными системами [5, с. 33–38; 6, с. 581–583].

Квазиролевая пластичность проявляется в трёх ключевых особенностях. Во-первых, ИИ мгновенно принимает любую роль, заданную пользователем, и делает это с одинаковой стилистической убедительностью. Во-вторых, он спо-

собен в рамках одного диалога переключаться между ролями: сначала выступить как сторонник теории X, а через минуту – как её оппонент, причём обе роли будут исполнены с равной видимостью компетентности и без заметных «швов» перехода. Или в одном диалоге становиться то экспертом, оценивающим труд, то помощником, выполняющим самую черновую работу. В-третьих, в отличие от человеческого исполнения роли, у ИИ полностью отсутствует «задний план» (back stage) в терминологии Гоффмана – пространство, где роль можно «снять» и где исполнитель готовится к её исполнению [2, с. 132–140]. Именно эта «прозрачность» исполнения, как ни странно, и создает иллюзию невероятной компетентности, маскируя отсутствие реального опыта и глубины. Мы верим ИИ больше, чем человеку, потому что первый, в отличие от второго, не играет роль, а полностью сливается со своей ролью, не оставляя ничего «за душой».

Три ограничения классической ролевой модели в применении к ИИ.

Проведённый анализ позволяет выделить три аспекта, в которых классическая ролевая модель оказывается неадекватной для описания взаимодействия «человек – ИИ».

Первый аспект: разрыв между ролевым поведением и субъектом. Классическая модель предполагает носителя роли – личность, обладающую самосознанием и ответственностью, поэтому роль всегда оказывается субъективизированной, ведь разные субъекты будут совершенно по-разному играть, например, роль студента. В случае с ИИ мы наблюдаем полноценное ролевое поведение при отсутствии субъекта, то есть «объективное» исполнение роли: ИИ, не имея ни биографии, ни собственного опыта, тем не менее способен создавать убедительные тексты, которые в коммуникативном пространстве начинают жить своей жизнью и оказываются часто даже более популярны у массового читателя именно в силу того, что ИИ полностью ориентирован на него, вкладывая в свой текст не себя, а ожидания этого массового читателя. Как и любая новая технология, в ситуации неопределенности она достраивается в сознании пользователей до «чёрного ящика» – объекта, о внутреннем устройстве которого судят

лишь по внешним проявлениям [7, с. 83–88], что и наделяет ИИ подобием социальной роли и подобием субъектности.

Второе: отсутствие корректирующей обратной связи. Одним из ключевых механизмов ролевого взаимодействия в классической ролевой модели является обратная связь: исполнение роли корректируется реакциями окружающих [1, с. 271]. Если человек исполняет роль неубедительно, он получает сигналы от партнёров по взаимодействию о несоответствии ролевого поведения ролевым ожиданиям и адаптирует своё поведение. При взаимодействии с ИИ этот механизм элиминируется: пользователь может дать некорректный или слабый запрос, обратиться к нейросети грубо или неэтично – и при этом получить стилистически безупречный, уверенный ответ. Корректирующая обратная связь от пользователя к нейросети идет в полной мере, позволяя ИИ идеально исполнять свою роль, но вот обратной связи он не дает (он не оценивает уместность тона, не указывает на нарушение ролевых норм, не отказывается от взаимодействия при несоответствии ролевым ожиданиям), что закрепляет у пользователя ложное ролевое поведение (нивелируя навыки общения, самостоятельной научной работы) и формирует неадекватные ролевые ожидания, делая его уязвимым [3, с. 616–618; 4, с. 234–237].

Третьим аспектом является неограниченность ролевого репертуара ИИ. Если у человека ролевой репертуар ограничен его статусами и компетенциями, то у генеративного ИИ он потенциально бесконечен, поскольку у него нет ни реального статуса, ни реальных компетенций. Нейросеть не имеет единого, устойчиво приписываемого ей социального статуса, и пользователь может в одном диалоге обратиться к ней как к эксперту, в следующем – как к помощнику, а в третьем – как к собеседнику, каждое обращение активирует свой набор ролевых ожиданий, и ИИ «исполняет» все приписываемые пользователем роли с равной убедительностью.

Перспективы исследования.

Введение в научный оборот понятия квазиролевой пластичности и производных от него (например, «квазиролевое поведение ИИ») открывает несколько

направлений для дальнейших исследований. В теоретическом плане оно требует более детальной проработки соотношения с классическими категориями ролевой теории, в эмпирическом – проведения исследований, фиксирующих, как пользователи различных социально-демографических групп воспринимают ролевое поведение ИИ и какие ролевые ожидания на него проецируют [8, с. 340–348; 9, с. 17–25].

Особого внимания заслуживает педагогический аспект проблемы. Если студент взаимодействует с ИИ, не осознавая его квазиролевой природы, он рискует попасть в ловушку: принимая симулякр экспертного поведения за подлинную экспертизу, он формирует искажённое представление о нормах академической и профессиональной коммуникации. В этой связи особенно важно обратиться к тому, как в процессе социализации и взросления у молодых людей формируются смысложизненные ценности и жизненные стратегии, которые и определяют их дальнейшее поведение в ситуациях выбора [10, с. 65–70]. Разработка методик, позволяющих формировать рефлексивную установку по отношению к ролевому поведению ИИ, составляет отдельную задачу в рамках дальнейшей исследовательской программы автора [11, с. 60–85].

Заключение.

Подводя итог, отметим, что введение понятия «квазиролевой пластичности» позволяет зафиксировать уникальный феномен, порождённый генеративным ИИ: ролевое поведение, которое по своим внешним характеристикам не уступает человеческому, а в некоторых аспектах – таких как скорость и точность попадания в ролевые ожидания – превосходит его, но при этом лишено глубины, привносимой личностью исполнителя. Дальнейшая разработка этой категории может способствовать обновлению социологической теории ролей в условиях цифровой трансформации социальных отношений.

Список литературы

1. Шютц А. Социальная роль / А. Шютц // Социологическая энциклопедия. – В 2 т. Т. 2. – М.: Мысль, 2003. – С. 270–271.

2. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гофман. – М.: КАНОН-пресс-Ц, 2000. – 304 с.

3. On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? / E.M. Bender, T. Gebru, A. McMillan-Major, S. Shmitchell // Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency. – New York, 2021. – Pp. 610–623.

4. Cotton D.R.E. Chatting and Cheating: Ensuring Academic Integrity in the Era of ChatGPT / D.R.E. Cotton, P.A. Cotton, J.R. Shipway // Innovations in Education and Teaching International. – 2024. – Vol. 61. No. 2. – Pp. 228–239.

5. Лешкевич Т.Г. Когнитивный техносимбиоз и субъектоподобные качества искусственного интеллекта / Т.Г. Лешкевич // Философия науки и техники. – 2025. – Т. 30. № 2. – С. 33–45. DOI 10.21146/2413-9084-2025-30-2-33-45. EDN BVJCSXG

6. Резаев А.В. Искусственный интеллект как проблема современной социальной аналитики / А.В. Резаев, Н.Д. Трегубова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. – 2019. – Т. 19. №3. – С. 581–586. DOI 10.22363/2313-2272-2019-19-3-581-586. EDN WTXICF

7. Латур Б. Об интеробъективности / Б. Латур, А. Смирнов, В. Вахштайн // Социологическое обозрение. – 2007. – Т. 6. №2. – С. 79–96. EDN JWURYH

8. Российские студенты о возможностях и ограничениях использования искусственного интеллекта в обучении / И.А. Алешковский, А.Т. Гаспаришвили, О.В. Крухмалева [и др.] // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. – 2024. – Т. 24. №2. – С. 335–353. DOI 10.22363/2313-2272-2024-24-2-335-353. EDN OAUOBV

9. Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? / O. Zawacki-Richter, V.I. Marín, M. Bond, F. Gouverneur // International Journal of Educational Technology in Higher Education. – 2019. – Vol. 16. – Art. 39. DOI 10.1186/s41239-019-0171-0. EDN HQOQKY

10. Зубок Ю.А. Смыслжизненные ценности в формировании жизненных стратегий молодежи / Ю.А. Зубок, В.И. Чупров // Социологические исследования. – 2022. – №8. – С. 63–73.

11. Luckin R. Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century / R. Luckin. – London: UCL Institute of Education Press, 2018. – 160 p.