
ЦИФРОВАЯ СОЦИОЛОГИЯ: НАПРАВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ

Социокультурная рекурсия в контексте акторно-сетевого взаимодействия с генеративным искусственным интеллектом

УДК 004.8, 316.7

DOI 10.26425/2658-347X-2025-8-2-4-16

Получено 20.05.2025

Доработано после рецензирования 10.07.2025

Принято 13.07.2025

Шелгинская Виктория Алексеевна

Соискатель

ORCID: 0000-0002-5075-5984

E-mail: victoria.shelg@yandex.ru

Уральский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Екатеринбург, Россия

АННОТАЦИЯ

Технологии генеративного искусственного интеллекта (далее – ИИ), (англ. generative artificial intelligence, далее – GenAI) становятся неотъемлемым спутником общества, внедряясь в различные социокультурные и социально-экономические сферы, что обостряет проблему социокультурного воспроизводства. Несмотря на активную разработку этого исследовательского вектора в части эффектов и рисков генеративного синтеза, отсутствует подробная концептуализация процессов перехода между текущим и прогнозным состояниями. Цель работы – раскрыть содержание процесса формирования социокультурных искажений при взаимодействии с генеративным ИИ. Методологическим базисом является акторно-сетевая теория. В исследовании раскрывается акторная структура взаимодействия с GenAI в составе социального и генеративного акторов и опосредующего их связь массива данных. Аргументировано, что результирующий характер социально-генеративного взаимо-

действия определяется социальной детерминированностью массива данных, которую предложено выделять в четырех вариантах. При этом каждый из вариантов определяет четыре типа взаимосвязи акторов, и в итоге происходит социокультурное смыслообразование. Концептуализирован процесс перехода информационно-объективного результата социально-генеративного взаимодействия к его социально субъективной репрезентации и генеративно субъективного результата к его социально объективной репрезентации. Сделан вывод о том, что этот процесс представляет собой рекурсивный цикл искажающегося воспроизводства социокультурной системы. Результаты вносят вклад в концептуализацию феномена ИИ и его роль в социальных системах, дополняют дискуссию относительно вероятных эффектов и рисков для общества и могут послужить основой для разработки регулирующих решений в различных сферах использования GenAI.

Ключевые слова

Нейросеть, синтетические данные, цифровой социальный фактор, цифровой друг, чат-боты, цифровая социализация, цифровое искусство, социокультурная коммуникация, цифровая культура, источники генеративных данных, ценности искусственного интеллекта, риски искусственного интеллекта, галлюцинации искусственного интеллекта, генеративный симулякр, рекурсивные циклы

Для цитирования

Шелгинская В.А. Социокультурная рекурсия в контексте акторно-сетевого взаимодействия с генеративным искусственным интеллектом // Цифровая социология. 2025. Т. 8. № 2. С. 4–16.

© Шелгинская В.А., 2025.

Статья доступна по лицензии Creative Commons "Attribution" («Атрибуция») 4.0. всемирная (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



DIGITAL SOCIOLOGY: RESEARCH DIRECTIONS

Sociocultural recursion in the context of actor-network interaction with generative artificial intelligence

Received 20.05.2025

Revised 10.07.2025

Accepted 13.07.2025

Victoria A. Shelginskaya

Applicant

ORCID: 0000-0002-5075-5984

E-mail: victoria.shelg@yandex.ru

*Ural Institute of Management – Branch of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration,
Yekaterinburg, Russia*

ABSTRACT

Technologies of generative artificial intelligence (hereinafter referred to as GenAI) are becoming an integral part of society, taking part in various socio-cultural and socio-economic spheres, and therefore they actualise the problem of socio-cultural reproduction. Despite the active development of this research vector in terms of generative synthesis effects and risks, there is no detailed conceptualisation of transition processes between the current and predicted states. The purpose of the article is to reveal the essence of the process of forming socio-cultural distortions when interacting with the GenAI. The methodological basis is the actor-network theory. The study reveals the actor structure of interaction with the GenAI as part of the composition of social and generative actors and data array mediating their connection. It is argued that the resulting nature of socio-generative interaction is determined by the social predestination

of the data array, which we propose to distinguish in four variants. Moreover, these variants set four types of relationship between the actors, and in the end, socio-cultural meaning-making occurs. The process of transition including the direct one (in which the information-objective result of social-generative interaction transfers to its socially subjective representation) and the revers one (in which the generative-subjective result transfers to its socially objective representation) are conceptualised. It is concluded that this process is a recursive cycle of distorting reproduction of the socio-cultural system. The results contribute to the conceptualisation of the phenomenon of the AI and its role in social systems, complement the discussion regarding the likely effects and risks for society and can serve as a basis for developing regulatory solutions in various areas of the GenAI use.

Keywords

Neuronet, synthetic data, digital social actor, the digital other, chatbot, digital socialisation, digital art, socio-cultural communication, digital culture, generative database, values of artificial intelligence, risks of artificial intelligence, hallucinations of artificial intelligence, generative simulacra, recursive cycles

For citation

Shelginskaya V.A. (2025) Sociocultural recursion in the context of actor-network interaction with generative artificial intelligence. *Digital sociology*. Vol. 8, no 2, pp. 4–16. DOI: 10.26425/2658-347X-2025-8-2-4-16



ВВЕДЕНИЕ / INTRODUCTION

Дискуссии, связанные с эффектами и рисками развития генеративного искусственного интеллекта (далее – ИИ), (англ. *generative artificial intelligence*, далее – GenAI), можно с уверенностью назвать одними из самых оживленных с момента широкого распространения в 2022 г. модели ChatGPT (англ. *generative pre-trained transformer* – генеративный предобученный трансформер) и последующего активного развития как крупных отечественных аналогов, так и частных программных средств, использующих такие же принципы. За прошедшие несколько лет многое было сказано о потенциале таких технологий, о новых открывающихся обществу возможностях, о вкладе, который они могут внести в развитие теории и практики. Вместе с тем столь революционная инновация не может не вызывать ряд обоснованных опасений относительно ее влияния на существующие социокультурные и социально-экономические системы, что также постепенно отражается в научной полемике.

Среди достаточно активно появляющихся в последние годы исследований социокультурных эффектов взаимодействия с ИИ неизменным лейтмотивом является тезис о субъектности GenAI, о смыслообразующем, синтезирующем и программируемом начале цифровых сущностей, которое и предопределяет социокультурные риски и эффекты. Однако подробный анализ как самой специфики цифровой сущности, так и особенностей протекания различных процессов при ее участии на данный момент находится у своих истоков, порождая больше вопросов, чем ответов, и привлекая тем самым исследовательский интерес. Это неизбежно ведет к тому, что многие ожидаемые или нежелательные эффекты выделяются специалистами в общем виде, без детального анализа системы и структуры процессов, вовлеченных факторов, социальной обусловленности и т.д. Без сомнения, акцентирование внимания специалистов и исследователей на возможных последствиях даже в общем виде является ценным вкладом в выстраивание отношений общества с недостаточно изученной технологической инновацией. Однако это же несет в себе закономерную проблему недостаточной концептуализации промежуточных стадий между текущим и прогнозным состояниями, а также факторов их проявлений и особенностей протекания процессов. Посильный вклад в нивелирование этой проблемы мы и хотели бы внести далее.

Цель данного исследования – раскрыть содержание процесса формирования социокультурных

искажений при работе с генеративным ИИ. Для этого мы ставим три задачи: определить акторов сети взаимодействия с GenAI, охарактеризовать специфику их взаимосвязи, проанализировать особенности реализации функций смыслообразования и воспроизводства при их взаимодействии (проявления социокультурной рекурсии).

Осуществленное исследование представлено следующими разделами: методология, краткий обзор (характеристика основных концептуальных положений, необходимых для изложения авторского подхода к анализу) и постановка проблемы (выделение неучтенных моментов, требующих дополнительной концептуализации), анализ и результаты (анализ акторно-сетевой специфики взаимодействия с GenAI в русле смыслообразующего аспекта, авторская концептуализация процесса социокультурной рекурсии), заключение (краткий итог по проведенной работе).

МЕТОДОЛОГИЯ И МЕТОДЫ / METHODOLOGY AND METHODS

В своем анализе мы опирались на общие принципы теории социальных сетей (Дж. Барнс), социального обмена (Дж. Хоманс) и акторно-сетевой теории (Б. Латур, М. Каллон) [Barnes, 1954; Хоманс, 1984; Латур, 2014; Каллон, 2001]. В частности, на следующие: формирование социальной реальности посредством конструирования смыслов и представлений; наличие специфических факторов (социальных сил), находящихся за пределами сферы классического социального, но вносящих свой вклад в изменение составляющих его явлений; наличие сети связей взаимодействия как между социальными акторами, так и между акторами «нелюдьми», реконструируя которые можно восстановить имеющую место ситуацию или явление [Денисова, Полонская, Сусименко 2022]; признание за отношениями взаимодействия в рамках межакторных (межличностных, межгрупповых) социальных сетей функций воспроизводства качественного состояния социальной системы или ее изменения, в частности, за счет воспроизводства, распространения или формирования смыслов [Пирлиев, Тедженова, Чарыев, 2024].

При данной методологической основе в фокусе внимания исследователей оказываются две переменные – акторы сети взаимодействия и специфика их отношений (связей) [Пирлиев, Тедженова, Чарыев, 2024]. В некоторых случаях к ним может быть добавлена еще одна переменная – смыслы, формируемые в сети отношений [Ким, 2023]. Соответственно, в нашем анализе мы пробуем рассмотреть GenAI как нечеловеческого

актора сетевого взаимодействия, который способен не только передавать смыслы, созданные социальными акторами между собой по специфическому каналу взаимосвязи, но и формировать новые смыслы во взаимодействии с ними.

С учетом того, что социально-сетевые и акторно-сетевые взаимосвязи принимаются в качестве аналитической основы, GenAI в контексте поставленной проблемы раскрывается нами двояко: как технология, обеспечивающая сетевые взаимосвязи и преемственность смыслов, опосредующая передачу и воспроизведение социально сконструированных смыслов в цифровом пространстве; как актор, реализующий смыслообразующую функцию, опосредованный в пространстве цифровых социально-сетевых взаимодействий.

ОБЗОР И ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ / REVIEW AND PROBLEM SETTING

Социокультурные аспекты внедрения GenAI и взаимодействия с ним также стали активно появляться в фокусе отечественного исследовательского внимания. Помимо технико-экономических аспектов, они также затрагивают различные стороны трансформации социальных взаимодействий, ценностно-смысловой коммуникации, социокультурной идентичности, соотношения творческого и креативного и др. Можно отметить ряд примечательных отечественных исследований последних лет, которые так или иначе связаны с анализируемым нами аспектом. Так, культурно-философский анализ взаимоотношений с GenAI П.Г. Былевского заостряет вопрос о самой возможности признания за этим актором творческого начала, а также аргументирует риски подмены социокультурной идентичности [Былевский, 2024]. Социологический анализ проблемы идентичности при формировании личности «в интернет-пространстве „цифрового другого“» И.М. Чубарова и соавторов описывает феномен построения и тиражирования образа личности («цифровой личности») в интернет-пространстве, отмечая риски избытка идентичностей, включая и те, которые созданы с помощью нейронных сетей [Чубаров, Попова, Сенцова, 2024, с. 2]. Философско-психологический анализ этичности GenAI Я.А. Сединина, раскрывающийся во взаимодействии с ним субъекта, излагает парадоксальную ситуацию получения удовольствия от ошибок GenAI, а также затрагивает проблему потребления сконструированных в медиасреде смыслов и становления GenAI «опасным прецедентом неприятия

моральной ответственности за высказывания, которые он воспроизводит» [Сединин, 2023, с. 78].

Зарубежные исследователи также отмечают, что любая технология, подразумевающая работу с социальными сетями и алгоритмами, представляет собой не нейтральный инструмент, а активного участника формирования и развития социальных субъектов, характеризуя ее как «цифровое подводное течение... т.е. сферу косвенных, часто незаметных системных последствий» [Orlikowski, Scott, 2023, p. 5]. Например, исследователями отмечается возможное влияние GenAI на трансформацию социокультурных процессов: восприятия социальных образцов (четкое соответствие определенному шаблону может быть «идентифицировано и интерпретировано, тогда как несоответствующее может упускаться из виду, игнорироваться и, как следствие, обесцениваться» [Hsu, Bechky 2024, p. 4]); изменения и переоценки некоторых навыков и результатов деятельности; изменения в общественных структурах и идентичностях [Hsu, Bechky, 2024]; трансформации в этических принципах, в том числе в части повышения ответственности, сохранения независимости, непричинения вреда и т.д. [Laine, Minkkinen, Mäntymäki, 2025].

Как уже упоминалось, лейтмотивом многих исследований проходит тезис о субъектности AI как равноправного (даже ведущего) участника творческого созидания и социального взаимодействия. Вместе с тем этот вопрос далек от своего полноценного раскрытия или исследовательского консенсуса, хотя в научной литературе уже представляются примечательные результаты.

Некоторые зарубежные ученые называют AI-инструмент маргинализированным игроком на поле социальных изменений, подчеркивая тем самым, что он не подчиняется существующим социальным структурам и формам, способствуя таким образом созданию и поддержанию изменений в социальной среде, сохраняющей традиционность структур [Darawshesh, 2021]. Однако AI в этом случае рассматривается исследователями как инструмент или симбиоз пользователя-человека, проявляющий тем самым свою субъектность только в некоторой степени. Другие исследователи предпринимают попытки концептуализировать совокупность проявлений ИИ как социальную сеть, связывающую не человеческие субъекты, а технологические решения [Heimann, Hübener, 2023]. Они интерпретируют широкое понятие ИИ как «те применения машинного обучения и глубокого обучения, которые сегодня используются для создания новых социальных связей» [Heimann, Hübener, 2023, p. 49]. Такая интерпретация могла

бы быть близка и нашему контексту, за исключением того нюанса, что, согласно позиции исследователей, AI «действует непосредственно на взаимосвязь социальных субъектов, не появляясь как сам социальный субъект» [Heimann, Hübener, 2023, p. 50]. Размышления над идеей цифрового актора или цифрового субъекта неизбежно связываются с неоднозначностью или двойственностью самой этой категории: «цифровые субъекты не являются личностями, но производятся в отношении индивидов», хотя вместе с тем «не существует субъекта вне посредничества и вне технологии» [Goriunova, 2019, p. 4–7]. Кроме того, им свойственна определенная гибридность, размывающая границы между «реальным, виртуальным, природным, искусственным» [Тишкова, 2023, с. 214]. Таким образом, цифровой социальный актор может быть рассмотрен как субъект ИИ, существование которого обусловливается реализацией машинных вычислительных процедур [Goriunova, 2019].

В целом и отечественные, и зарубежные исследователи так или иначе склонны разграничивать три группы социокультурных последствий, выбирая те или иные в качестве предмета анализа и давая общую характеристику предполагаемым последствиям. Их составляют краткосрочные (ближайшие выгоды и риски, часто инструментально-технологического или экономического характера), среднесрочные (прямые изменения, затрагивающие человеческий капитал и его переоценку) и долгосрочные последствия (косвенные изменения, вносящие вклад в преобразование крупных социальных структур). При этом, ожидаемо, аспект субъектности GenAI выражен только в последних двух случаях.

Признавая высокую значимость такого подхода к анализу в части прогнозно-превентивных разработок и формирования векторов научной рефлексии, представляем, что при этом может быть упущено из внимания такое важное звено, как процессы перехода из одного состояния (текущего) в другое (прогнозное). Таким образом, недостаток концептуализации процессов социокультурной трансформации, инициируемых при участии генеративного ИИ, выступает актуальной проблемой, представляющей научный и практический интерес как в среднесрочной (отраслевой), так и в долгосрочной (социокультурной) перспективе. В своем анализе мы пытаемся не столько дать общую характеристику некоторому социокультурному риску развития GenAI, сколько раскрыть специфическое содержание процесса, способного привести к ряду выделяемых исследователями последствий. Это и является целью данной статьи.

Руководствуясь вышеизложенными методологическими принципами, а также поставленными задачами, мы строим свой анализ как последовательную рефлекссию над двумя вопросами: кто является акторами сети взаимодействия с GenAI; какова специфика их содержательной взаимосвязи и реализации функций смыслообразования и воспроизводства при их взаимодействии.

АКТОРЫ СЕТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С GENAI / ACTORS OF THE GENAI INTERACTION NETWORK

Анализ предметных областей, связанных с ИИ, через призму акторно-сетевой теории, с применением ее терминологического аппарата или методологических принципов постепенно привлекает все больший интерес исследователей, так как позволяет рассматривать системы взаимодействия с AI в динамическом ракурсе. Однако значительный массив подобной аналитики еще не наработан, так как многообразие задействованных акторов, специфика их взаимосвязи позволяет разрабатывать множество вариантов рассмотрения структуры таковых систем. Вместе с тем можно выделить ряд работ, вносящих примечательный вклад в формирование исследовательского поля по данному вопросу.

Так, одни исследователи склонны выделять два очевидных актора – человека и ИИ [Алексеева, 2020]. Вместе с тем ИИ – весьма широкое понятие, которое включает самые разнообразные объекты и технологии, причем некоторые могут быть рассмотрены, скорее, как элементы связи: «потoki кликов и файлов cookie, образцов, шаблонов, профилей, журналов MAC-адресов телефонов и других вещей» [Goriunova, 2019, p. 1].

Другие авторы выделяют в акторно-сетевой структуре GenAI до 9 акторов, взаимодействие между которыми «в совокупности формирует сеть действий»: человеческие – обычные пользователи, генеративные пользователи, разработчики моделей и поставщики технических средств; нечеловеческие – медиа-платформы, компании по сбору данных, набор обучающих данных сами генеративные модели [Li, Zhu 2024, p. 4]. Однако такой подход не лишен сомнений. Например, можно ли считать генеративных пользователей человеческим актором? Являются ли обучающие данные самостоятельным актором или представляют собой элемент связи?

Иные исследователи, опираясь на акторно-сетевую методологию, но признавая определенные ее ограничения, интерпретируют GenAI как «устройство воображения», содействующее

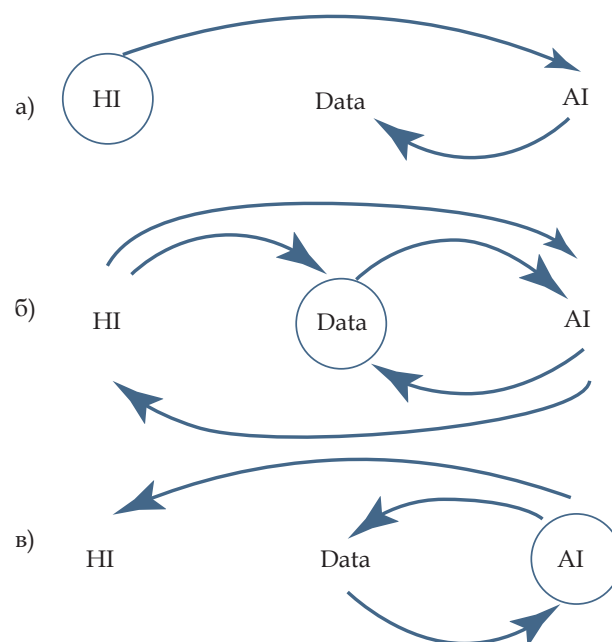
распределению смыслов с учетом того, что «культура дает жизнь алгоритмам» [Сазонов, 2024, с. 87]. Смыслообразующая (культуротворческая) функция здесь остается за человеческим актором, хотя признается и возможность определенных изменений в процессе практического и теоретического переосмысления либо в результате «инкорпорации в систему ценностей цифровой культуры» [Морозова, Плотицкина, Попова, 2019, с. 7]. Появляется некоторое противоречие, которое актуализирует рассмотрение альтернативного процесса, перефразируемого нами здесь как формирование культуры в результате деятельности алгоритмов.

Обобщая выделенные дискуссионные моменты, отметим, что представляется несколько недооцененной специфика положения массивов данных в структуре сети. Например, обладание определенной акторностью (так как, отражая представления, идеи или действия реальных людей, репрезентированных в цифровом пространстве, они могут рассматриваться как сравнительно независимые носители социокультурных смыслов) при достаточно выраженной связующей роли (так как они служат лишь основой для генеративного процесса, их интерпретация и релевантность одинаково зависимы как от человека, так и от GenAI, не существуют отдельно). Именно с учетом вышеуказанной двойственности мы далее будем анализировать специфику взаимосвязи генеративного и социального акторов.

Данные являются одной из двух составляющих частей информации как категории в целом, другой составной частью выступают смыслы, конструируемые на их основе [Батенова, 2015]. Соответственно, массив данных выполняет ряд значимых функций при взаимодействии с GenAI (в контексте социокультурного ракурса рассмотрения). Ими являются воспроизводящая, синтезирующая и смыслообразующая. Совокупность этих функций не зависит от того, рассматриваем ли мы данные с позиции актора или связи, что затруднительно сказать о качественных отличиях в их реализации.

Проиллюстрируем эту специфику графически на рис. 1, где кругом обведен ведущий со смыслообразующей точки зрения актор. Воспроизводящая функция (рис. 1, а) основана на использовании или точном представлении данных в сгенерированном результате (что преимущественно справедливо для событийных или текстовых данных). Однако в работе GenAI это редкий случай, так как главным его достоинством считается именно способность создавать, а не повторять. Отсюда синтезирующая функция (рис. 1, б)

основывается на компиляции, регулируемой определенным алгоритмом работы модели (используемой чаще всего для текстовых или графических данных). Однако в последние несколько лет поступают сообщения о случаях так называемых галлюцинаций ИИ¹ и иных случаях проявления результатов, содержательно нерелевантных пользовательскому запросу, имеющемуся социокультурному опыту и фактам², вплоть до полностью фальсифицированных³. При некритическом тиражировании подобных результатов человеческим актором, инициировавшим взаимодействие, GenAI можно рассматривать с точки зрения смыслообразующей функции (рис. 1, в).



Примечание: HI – human intelligence (англ. человеческий интеллект), человеческий актор; AI – нечеловеческий актор; data – массив данных

Составлено автором по материалам исследования /
Compiled by the author on the materials of the study

Рис. 1. Специфика реализации воспроизводящей, синтезирующей и смыслообразующей функций в социально-генеративном взаимодействии при посредничестве массива данных

Fig. 1. Specifics of implementation of reproductive, synthesising, and meaning-forming functions during social-generative interaction mediated by the data

¹ Башкиров С. Когда галлюцинации искусственного интеллекта могут быть полезными. Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/sharing/663b52b59a7947103d000997?from=copy> (дата обращения: 15.05.2025).

² Актуальные комментарии. Галлюцинации ИИ усиливаются. Режим доступа: <https://actualcomment.ru/gallyutsinatsii-ii-usilivayutsya-2505070949.html> (дата обращения: 15.05.2025).

³ Мартышко Н. ChatGPT обманул американских юристов. Из-за ИИ они сослались на несуществующие судебные дела. Режим доступа: <https://informburo.kz/novosti/chatgpt-obmanul-amerikanskix-yuristov-iz-za-ii-oni-soslalis-na-nesushhestvuyushhie-sudebnye-dela> (дата обращения: 15.05.2025).

ВЗАИМОСВЯЗИ АКТОРОВ / INTERACTION OF THE ACTORS

Взаимосвязь акторов социальной и генеративной природы может осуществляться как прямо (в процессе их коммуникативного взаимодействия), так и косвенно (опосредована массивом данных, лежащих в основу генерации). Первый аспект подразумевает анализ особенностей извлечения необходимой информации при взаимодействии с GenAI. Второй же аспект подразумевает анализ специфики формирования информации, подлежащей извлечению. При заявленной нами ориентации на смыслообразующую функцию второй аспект представляется более релевантным контексту исследования.

Рассмотрим особенности взаимосвязи генеративного и социального акторов посредством использующихся в их взаимодействии массивов данных.

В общем виде принципы работы GenAI могут быть изложены в виде последовательных этапов: выделение закономерностей (устойчивых повторяемых конструкций) в используемом массиве данных, анализ контекста, присвоение весовых значений и последующий анализ вероятностей появления элементов в конкретном контексте [Кузьмин, Туровец, 2024]. Как пишет Д. Фостер, «генеративное моделирование ... фокусируется на моделировании распределения исходных данных» [Фостер, 2024, с. 42]. При этом массив данных для анализа и обучения формируется различным образом: при сканировании открытых сетевых ресурсов, при обучении на публичных наборах данных или частных клиентских базах, в результате генерации синтетических данных, на основе пользовательского контента⁴.

Они служат сведениями как об объективных фактах социальной реальности, отраженных в цифровом пространстве (совершенные действия, гео- и ID-данные (англ. identifier – опознаватель) и пр.), так и о сравнительно более субъективных фактах, связанных с социальными представлениями и смыслами (художественный, текстовый, пользовательский контент и пр.). Эти данные либо непосредственно характеризуют социальные действия актора-человека, либо являются продуктом его деятельности.

В первом случае они обладают высокой степенью объективности: представляют собой автоматизированную фиксацию определенных

событий. Во втором случае данные также могут обладать определенной объективностью – социальной (пользовательский контент, отражающий личностные или социально-групповые особенности опубликовавших его лиц) и социокультурной (сетевой контент, репрезентирующий весь спектр социокультурного наследия общества: фактологические сведения, устойчивые образы, стереотипы и пр.). Однако при этом возрастает риск субъективации и, соответственно, социальной и социокультурной природы (которую мы рассмотрим далее отдельно).

Социальная субъективация опосредованного массивом данных взаимодействия AI с HI связана с публикацией пользовательского контента, маскирующего реальную личность с присущими ей поведенческими особенностями и представлениями (например, кэтфиш-аккаунты, создающие ложную информацию о реальном пользователе или ложного пользователя целиком⁵). Другим проявлением социальной субъективации является материал, произведенный AI-аккаунтами, то есть аккаунтами, имитирующими активность реального пользователя, включая производство биографического, визуального и текстового контента, ответы на комментарии и т.д. (например, опыт создания аккаунтов в зарубежных социальных сетях под управлением AI наравне с обычными, так называемые computer-generated imagery, или CGI⁶, или же опыт цюрихских исследователей относительно использования созданных GenAI комментариев для изучения динамики социальных представлений⁷).

Два вышеуказанных типа данных, опосредующих взаимодействие генеративного и социального акторов, так или иначе произведены человеком. Однако на современном этапе развития методов обучения генеративных моделей набирает популярность метод использования не пользовательских, а так называемых синтетических данных (то есть материалов, сгенерированных одной моделью GenAI для обучения другой). По оценкам специалистов, доля синтетических данных, не произведенных самими пользователями, участвующих

⁵ Карасева О. Кэтфишинг: зачем люди крадут цифровую личность, и как от этого защититься. Режим доступа: <https://kanobu.ru/articles/ketfishing-zachem-lyudi-kradut-tsifrovuyu-lichnost-ikak-otetogo-zaschititsya-375794/> (дата обращения: 16.05.2025).

⁶ Нааязин А. Будущее социальных медиа: как искусственный интеллект меняет правила игры. Режим доступа: <https://www.forbes.ru/forbeslife/488423-budusee-social-nyh-media-kak-iskusstvennyj-intellekt-menaet-pravila-igry> (дата обращения: 16.05.2025).

⁷ Reddit. Unauthorized experiment on CMV involving AI-generated comments. Режим доступа: https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/1k8b2hj/meta_unauthorized_experiment_on_cmv_involving/?rdt=45616 (дата обращения: 16.05.2025).

⁴ Sampat S. Where do generative AI models source their data & information? Режим доступа: https://smith-ai.translate.google/blog/where-do-generative-ai-models-source-their-data-information?_tr_sl=en&_tr_tl=ru&_tr_hl=ru&_tr_pto=rq#:~:text=Web%20scraping%20and%20crawling,find%20the%20information%20they%20need. (дата обращения: 16.05.2025).

в обучении моделей, может составить 60 % к 2028 г.⁸

Это вводит в рассматриваемую систему новый тип данных, меняющий характер социально-генеративного взаимодействия. Во-первых, это изменяет субъектность GenAI как актора, наделяя его большими смыслообразующими функциями, помимо воспроизводящей и синтезирующей. Во-вторых, это изменяет субъектность человеческого актора в части определяющей роли в построении взаимодействия. С одной стороны, пользовательские данные могут рассматриваться отдельно от тех, на которых осуществляется обучение модели, что позволяет исключить данные фейковых или AI-пользователей, повысив релевантность результатов взаимодействия. С другой стороны, человеческий актор в этом случае приобретает черты потребителя контента, разработанного для него, а не участника процесса производства. Это снижает его ведущую роль во взаимодействии. Здесь ключевое смыслообразующее взаимодействие связывает два GenAI. Человеческий актор в большей степени несет функцию извлечения результата этого процесса, снижая значимость обучающей функции (предоставление массива данных о реальном объекте, являющемся носителем особенностей своих социальных групп и социокультурных шаблонов своего общества, среды и времени) и смыслообразующей (наделение артефактно-символических элементов результатов генерации смыслами, соответствующими его социальным и социокультурным особенностям и отражающими их).

ПРОЦЕССЫ, ПРОИСХОДЯЩИЕ СО СМЫСЛАМИ / PROCESSES HAPPENING TO THE MEANINGS

Ранее мы отметили, что распространение генеративного контента, появление синтетических данных, а также наличие фиктивных данных о цифровых акторах, не являющихся людьми, обостряет риски социальной и социокультурной субъективации. Мы также кратко охарактеризовали процесс социальной субъективации как переход от социально-генеративного взаимодействия, сохраняющего и отражающего социальные и культурные особенности общества, отдельных его групп и индивидов, к генеративно-генеративному и генеративно-социальному взаимодействию, способному видоизменить смыслообразующий аспект подобных интеракций или,

иными словами, осуществить социокультурную субъективацию.

Последняя связана с обеспечением или, наоборот, с нарушением смысловой взаимосвязи с тем, что представляет собой культурный код общества или отдельных его групп: с элементами материального и духовного культурного наследия, общественным опытом, устойчивыми образами, стереотипами, идеями, ассоциациями и т.д.

Рассматривая информационно-цифровое пространство как высоко технологичную среду, отражающую, но не искажающую реальную действительность, можно было бы судить об описанном процессе как о цикле, состоящем из развития людьми своих социокультурных систем, репрезентации и результата этого развития в цифровой среде, из сохранения и накопления указанных результатов, их воспроизводства через некоторое время в материальном пространстве социальных взаимодействий.

Однако описанный выше процесс двустороннего перехода затруднительно рассматривать как замкнутый цикл в ситуации активного развития генеративных моделей, обладающих если не творческими, то креативными функциями. В этом случае, на наш взгляд, его целесообразно определить как своего рода рекурсивную структуру – структуру, способную к бесконечному самовоспроизведению и самоусложнению за счет повтора присутствующих в ней закономерностей, допускающую определенное количество изменений [Личутин, 2006]. Она представляет собой процессы воспроизведения аналогий, «отношение двух отношений... одно и то же отношение, развернутое между уровнями сущего – подобие двух подобий» [Личутин, 2006, с. 18].

Феномен, который мы обозначаем здесь как социокультурную рекурсию, представляет собой процесс постоянного диалектического перехода.

1. Переход информационно-объективного результата с взаимодействия к его социально субъективной репрезентации. Актор-человек, обладающий комплексом социокультурных характеристик, накопленным человеческим опытом и свойственными его социальным группам стереотипами, наполняет цифровое пространство данными, отражающими этот культурный багаж. Взаимодействие социального и генеративного акторов, основывающееся на этих данных и трансформирующее их, приводит к определенному искажению исходных данных и связанной с ними информации социокультурного характера. Итог взаимодействия – продукт генеративного синтеза, отвечающий определенным запросам актора-человека, имеющего целью создать

⁸ Стрелец Ю. Синтетические данные станут основным материалом для обучения ИИ к 2028 г. Режим доступа: <https://clck.ru/3N2xgy> (дата обращения: 16.05.2025).

новый, интересный, нетривиальный, привлекающий внимание контент, без учета его культурно-смыслового наполнения. Так, например, в генеративном результате происходит смешение знаков и символов, визуальных образов, присутствующих в различных ценностных системах или содержательных контекстах. Подобная социально субъективная интерпретация и репрезентация исходных данных закрепляются в цифровом пространстве отчасти как элемент исходной социокультурной системы, отчасти – как элемент некоей новой социокультурной системы, формирующейся в результате генеративного синтеза.

2. Переход генеративно-субъективного результата генеративно-генеративного и генеративно-социального взаимодействия к его социально объективному восприятию и репрезентации. Описанный выше итог социально субъективной репрезентации исходных данных и их генеративной обработки ложится в основу дальнейших социально-генеративных взаимодействий, а также в основу производства синтетических данных.

На этом материале, который, в свою очередь, начинает опосредовать взаимодействие цифрового актора и человека, производится новый результат, в котором расхождение между символическим артефактом и его ценностно-смысловым содержанием усиливается. Однако, наполняя цифровую среду наравне с информационно-объективными данными, этот контент рискует восприниматься в качестве объективного, несмотря на то, что, по существу, он, скорее, является симуляком, либо искажающим действительность, либо полностью отделенным от нее. Таким образом, генеративно-социальное взаимодействие, основанное на обработке генеративно субъективных данных ранее проведенного синтеза, становится социально объективным результатом и контентом, возвращающимся из цифрового пространства в реальный мир, но не воспроизводящим его исходные предпосылки.

Коротко данный процесс можно отразить в виде следующей схемы (рис. 2).



Составлено автором по материалам исследования / Compiled by the author on the materials of the study

Рис. 2. Визуализация процесса социокультурной рекурсии во взаимодействии с GenAI

Fig 2. Visualisation of the process of sociocultural recursion in interaction with GenAI

ЗАКЛЮЧЕНИЕ / CONCLUSION

Проведенный анализ фокусировался на решении трех ключевых задач: определение состава акторов взаимодействия с GenAI, характеристика специфики их взаимосвязи и раскрытие на основе этой структуры особенностей реализации функций смыслообразования и воспроизводства в части проявления социокультурной рекурсии.

Акторно-сетевая структура взаимодействия с GenAI раскрыта тремя ключевыми элементами: социальным актором (репрезентированным в цифровом пространстве человеком, являющимся носителем особенностей своих социальных групп и культурных стереотипов), генеративным актором (машинной технологией, способной к сбору данных и манипуляции ими в соответствии с заданной ей задачей) и опосредующим их взаимодействие массивом данных (текстовых, графических, фактологических и пр.). Последний выполняет ряд функций связи, которые можно ранжировать по степени участия в производстве и распространении смыслов: воспроизводящую (укрепление и распространение уже существующих смыслов без искажения их содержания и формы представления), синтезирующую (сочетание элементов нескольких форм при изложении одного содержания или иной вид компиляции, в которой известный смысловой базис интерпретируется с определенными абберациями), смыслообразующую (вкладывание новых значений в какую-либо существующую форму либо представление существующих значений в новой форме, существенно изменяющей первоначальные смыслы).

Результирующий характер социально-генеративного взаимодействия определяется социальной детерминированностью массивов данных, лежащих в его основе: социально или информационно объективные (взаимодействие основывается на анализе данных, произведенных реальными людьми в результате репрезентации своего социального опыта или культурных шаблонов, либо на анализе данных, отражающих фактические события в пользовательском поведении); социально субъективные (взаимодействие основывается на анализе данных, произведенных имитирующими человека цифровыми сущностями либо реальными людьми, намеренно искажающими или маскирующими свой социальный и культурный портрет иными данными); генеративно объективные (взаимодействие основывается на анализе социально объективных и социально субъективных данных, интерпретируемых GenAI в качестве релевантных запросов); генеративно субъектив-

ные (взаимодействие основывается на производстве и анализе данных, специально создаваемых для определенных целей обучения GenAI, либо на анализе данных, являющихся результатом вторичной обработки генеративного контента). Социально объективные и генеративно объективные можно рассматривать как информационно объективное взаимодействие.

Отсюда, соответственно, нами выделено четыре типа взаимосвязи акторов социально-генеративного взаимодействия: социально-генеративная (взаимодействие реального человека, фактов о реальном человеке или релевантного его социокультурному портрету контента с GenAI), имитационная социально-генеративная (взаимодействие контента, нерелевантного социокультурному портрету реального человека, социальной группы или общества, с GenAI), генеративно-генеративная (взаимодействие синтетических либо генеративных данных с GenAI) и генеративно-социальная (взаимодействие GenAI, обученного или использующего в качестве массива данных результаты предыдущих генеративно-генеративных взаимодействий, с реальным человеком).

Цифровой социальный актор, генеративно преобразующий представленные в цифровой среде данные, которые опосредуют его взаимодействие с социальным актором, может служить инициатором процесса социокультурной рекурсии. Социокультурная рекурсия связана с производством и инкультурацией определенных генеративных симулякров – образов, значительно искажающих реальный объект или же вовсе не имеющих соответствия в реальности, в отличие от циклического переноса социокультурного опыта человечества в цифровую форму и последующего его воспроизведения обратно в среде материальных взаимодействий.

Детерминантом этого процесса служат массивы данных, на основе которых происходит синтез нового контента. Искажаясь при пересборке в различных комбинациях, они могут быть отчуждены от своих первоначальных смыслов и связаны с иными. Распространяясь в цифровом и материальном пространстве, эти искажения начинают восприниматься в качестве объективных, становясь, как и изначально синтезированные данные, базой для дальнейших генераций, усугубляющих различия в интерпретации исходного массива.

Таким образом, мы получаем рекурсивный процесс. Исходной точкой рекурсии служит перевод объективной информации, отражающей существующую социокультурную действительность, в ее цифровую репрезентацию актором-человеком. Тогда как непосредственно рекурсивные

циклы начинаются при трансформации исходных данных генеративным актором, продолжаются при их распространении в цифровой среде и за ее пределами и служат исходной точкой для следующего витка рекурсии, будучи закрепленными в социокультурных системах различных уровней.

Проведенная концептуализация, на наш взгляд, позволяет сформировать более детальную структуру протекания трансформационных социокультурных процессов, связанных с работой GenAI. Как следствие, это может служить материалом для

дальнейшей разработки практических административно-управленческих решений по регулированию взаимодействия с GenAI. Вместе с тем представленный материал может также послужить основой для дальнейшей междисциплинарной научной дискуссии, затрагивающей как особенности онтологического статуса цифровых акторов, так и их роль в направлении социальных процессов, формировании малых и больших групп, в трансформации социокультурного ландшафта будущих поколений.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Алексеева Е.А. Возможен ли искусственный преподаватель? *Технологос*. 2020;4:40–55. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2020.4.04>
- Батенова Ю.В. Информационное пространство: междисциплинарный ракурс. *Новое в психолого-педагогических исследованиях*. 2015;4(40):7–19.
- Былевский П.Г. Социально-культурные риски мультимодальных больших генеративных моделей «искусственного интеллекта» (GenAI). *Культура и искусство*. 2024;6:213–224. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.6.70926>
- Денисова Г.С., Полонская И.Н., Сусименко Е.В. Акторно-сетевая теория: инновационные аспекты социологической методологии. *Вестник Института социологии*. 2022;2(13):137–158. <https://doi.org/10.19181/vis.2022.13.2.797>
- Каллон М. Акторно-сетевая теория. Пер. с англ. А.Г. Кузнецова. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 2001. <https://doi.org/10.1016/b0-08-043076-7/03168-5>
- Ким А.В. Методологический подход к изучению отношений в сети: качественный сетевой анализ. *Интеракция. Интервью. Интерпретация*. 2023;3(15):11–30. <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.3.1>
- Кузьмин А.Н., Туровец А.М. Проблема минимизации общих ошибок языковых генеративных моделей нейронных сетей в логистических системах. В кн.: *Бизнес. Инновации. Экономика*. Выпуск 10. Минск: Институт бизнеса Белорусского государственного университета; 2024. С. 155–160.
- Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. Пер. с англ. И. Полонской. М.: Национальный исследовательский институт «Высшая школа экономики»; 2014. 382 с.
- Личутин А.В. Онтология рекурсивных структур. Автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01. Архангельск: Поморский государственный университет имени М.В. Ломоносова; 2006. 20 с.
- Морозова Е.В., Плотицкина Н.В., Попова К.И. Государство как агент цифровой социализации. *Вестник Пермского университета. Политология*. 2019;2(13):5–16. <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2019-2-5-16>
- Пирлиев К., Тедженова Дж., Чарыев М. Значение сетевого анализа в изучении социальных связей у подростков-правонарушителей. *Вестник науки*. 2024;3(72(1)):401–407.
- Сазонов А.А. Интеграция акторно-сетевой теории и концепции социотехнических воображаемых в контексте социальных исследований искусственного интеллекта. *Социология науки и технологий*. 2024;4(15):83–99. <https://doi.org/10.24412/2079-0910-2024-4-83-99>
- Сединин Я.А. Перверсия цифрового мира: этика ChatGPT в контексте психоанализа и социальной философии. *Векторы благополучия: экономика и социум*. 2023;4(51):73–86. <https://doi.org/10.18799/26584956/2023/4/1664>
- Тишкова А.С. Особенности цифровой социализации современной молодежи: теоретический экскурс. *Человеческий капитал*. 2023;12–1(180):212–218. <https://doi.org/10.25629/НС.2023.12.19>
- Фостер Д. Генеративное глубокое обучение. Как не мы рисуем картины, пишем романы и музыку. Пер. с англ. СПб.: Питер; 2024. 448 с.
- Хоманс Дж. Социальное поведение как обмен. В кн.: *Современная зарубежная социальная психология*. Пер. с англ. М.: Московский ордена Ленина, ордена Октябрьской революции и ордена Трудового Красного знамени государственный университет имени М.В. Ломоносова; 1984. С. 82–91.
- Чубаров И.М., Попова Т.А., Сенцова К.А. Цифровой другой: проблемы идентичности в парадигме искусственного интеллекта. *Международный научно-исследовательский журнал*. 2024;3(141):95–100. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54>

- Barnes J.A. Class and committees in a Norwegian Island parish. *Human Relations*. 1954;1(7):39–58. <https://doi.org/10.1177/001872675400700102>
- Darawsheh S.M.H. The digital social actor: the marginalized player in the sociology of social change. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*. 2021;9(12):6322–6338.
- Goriunova O. Digital subjects: an introduction. *Subjectivity*. 2019;1(12). <https://doi.org/10.1057/s41286-018-00065-2>
- Heimann M., Hübener A.-F. AI as social actor: a Lacanian investigation into social technology. *Journal of Digital Social Research*. 2023;1(5):48–69. <http://dx.doi.org/10.33621/jdsr.v5i1.159>
- Hsu G., Bechky B.A. Exploring the digital undertow: how generative AI impacts social categorizations in creative work. *Organization Theory*. 2024;3(5). <https://doi.org/10.1177/26317877241275118>
- Laine J., Minkinen M., Mäntymäki M. Understanding the ethics of generative AI: established and new ethical principles. *Communications of the Association for Information Systems*. 2025;1(56). <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05601>
- Li Yu., Zhu J. An ethical study of generative AI from the actor-network theory perspective. *International Journal on Cybernetics & Informatics*. 2024;13(1):67–78. <https://doi.org/10.5121/ijci.2024.130106>
- Orlikowski W.J., Scott S.V. The digital undertow and institutional displacement: a sociomaterial approach. *Organization Theory*. 2023;2(4). <https://doi.org/10.1177/26317877231180898>

REFERENCES

- Alekseeva E.A. Is an artificial teacher possible? *Technologos*. 2020;4:40–55. (In Russian). <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2020.4.04>
- Barnes J.A. Class and committees in a Norwegian Island parish. *Human Relations*. 1954;1(7):39–58. <https://doi.org/10.1177/001872675400700102>
- Batenova Yu.V. Information space: an interdisciplinary perspective. *Innovation in psychological and pedagogical studies*. 2015;4(40):7–19. (In Russian).
- Bylevsky P.G. Socio-cultural risks of large multimodal generative models of “artificial intelligence” (GenAI). *Culture and Art*. 2024;6:213–224. (In Russian). <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.6.70926>
- Callon M. Actor network theory. Trans. from Eng. A.G. Kuznetsov. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 2001. (In Russian). <https://doi.org/10.1016/b0-08-043076-7/03168-5>
- Chubarov I.M., Popova T.A., Sentsova K.A. The digital other: problems of identity in the artificial intelligence paradigm. *International Research Journal*. 2024;3(141):95–100. (In Russian). <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54>
- Darawsheh S.M.H. The digital social actor: the marginalized player in the sociology of social change. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*. 2021;9(12):6322–6338.
- Denisova G.S., Polonskaya I.N., Susimenko E.V. Actor-network theory: innovative aspects of sociological methodology. *Bulletin of the Institute of Sociology*. 2022;2(13):137–158. (In Russian). <https://doi.org/10.19181/vis.2022.13.2.797>
- Foster D. Generative deep learning. Creative applications of neural networks. Trans. from Eng. St. Petersburg: Piter; 2024. 448 p. (In Russian).
- Goriunova O. Digital subjects: an introduction. *Subjectivity*. 2019;1(12). <https://doi.org/10.1057/s41286-018-00065-2>
- Heimann M., Hübener A.-F. AI as social actor: a Lacanian investigation into social technology. *Journal of Digital Social Research*. 2023;1(5):48–69. <http://dx.doi.org/10.33621/jdsr.v5i1.159>
- Homans J. Social behavior as exchange. In: *Modern foreign social psychology*. Trans. from Eng. Moscow: Moscow Order Lenin, October Revolution Order and the Order of Labor Red Banner State University named after M.V. Lomonosov; 1984. Pp. 82–91. (In Russian).
- Hsu G., Bechky B.A. Exploring the digital undertow: how generative AI impacts social categorizations in creative work. *Organization Theory*. 2024;3(5). <https://doi.org/10.1177/26317877241275118>
- Kim A.V. Methodological approach to study relationships in network: qualitative social network analysis. *Interaction. Interview. Interpretation*. 2023;3(15):11–30. (In Russian). <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.3.1>
- Kuzmin A.N., Turovets A.M. The problem of minimizing the total errors of linguistic generative models of neural networks in logistic systems. In: *Business. Innovations. Economics*. Issue 10. Minsk: Institute of Business of the Belarusian State University; 2024. Pp. 155–160. (In Russian).
- Laine J., Minkinen M., Mäntymäki M. Understanding the ethics of generative AI: established and new ethical principles. *Communications of the Association for Information Systems*. 2025;1(56). <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05601>
- Latour B. Reassembling the social. An introduction to actor network theory. Trans. from Eng. I. Polonskaya. Moscow: National Research University “Higher School of Economics”; 2014. 382 p. (In Russian).
- Li Yu., Zhu J. An ethical study of generative AI from the actor-network theory perspective. *International Journal on Cybernetics & Informatics*. 2024;13(1):67–78. <https://doi.org/10.5121/ijci.2024.130106>

Lichutin A.V. Ontology of recursive structures. Abstr. Diss. ... Cand. Sci. (Philos.): 09.00.01. Arkhangelsk: Pomor State University named after M.V. Lomonosov; 2006. 20 p. (In Russian).

Orlikowski W.J., Scott S.V. The digital undertow and institutional displacement: a sociomaterial approach. *Organization Theory*. 2023;2(4). <https://doi.org/10.1177/26317877231180898>

Morozova E.V., Plotichkina N.V., Popova K.I. The state as an agent of digital socialization. *Bulletin of Perm University. Political Science*. 2019;2(13):5–16. (In Russian). <https://doi.org/10.17072/2218-1067-2019-2-5-16>

Pirliiev K., Tejenova J., Charyev M. Importance of network analysis in study of social connections among juvenile offenders. *Bulletin of Science*. 2024;3(72(1):401–407. (In Russian).

Sazonov A.A. Integration of actor-network theory and the concept of sociotechnical imaginaries in the context of social studies of artificial intelligence. *Sociology of Science & Technology*. 2024;4(15):83–99. (In Russian). <https://doi.org/10.24412/2079-0910-2024-4-83-99>

Sedinin Ya.A. Perversion of the digital world: ethics of ChatGPT in the context of psychoanalysis and social philosophy. *Journal of wellbeing technologies*. 2023;4(51):73–86. (In Russian). <https://doi.org/10.18799/26584956/2023/4/1664>

Tishkova A.S. features of digital socialization of modern youth: theoretical excursion. *Human capital*. 2023;12–1(180):212–218. (In Russian). <https://doi.org/10.25629/HC.2023.12.19>