

Теоретические дискурсы и дискуссии



DOI: 10.19181/inter.2026.18.2.6
EDN: AHLZZE

Имитационные игры и искусственный интеллект: возвращение к корням проекта исследований экспертизы и опыта (SEE) третьей волны социологии науки¹

Ссылка для цитирования:

Иванов Д. В. Имитационные игры и искусственный интеллект: возвращение к корням проекта исследований экспертизы и опыта (SEE) третьей волны социологии науки // Интеракция. Интервью. Интерпретация. 2026. Т. 18. № 2. С. 13–29. <https://doi.org/10.19181/inter.2026.18.2.6> EDN: AHLZZE

For citation:

Ivanov D.V. (2026) Imitation Games and Artificial Intelligence: Returning to the Roots of the Studies of Expertise and Experience (SEE) Project of the Third Wave of Sociology of Science. *Interaction. Interview. Interpretation*. Vol. 18. No. 2. P. 13–29. <https://doi.org/10.19181/inter.2026.18.2.6>



Иванов Данила Владимирович

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
Москва, Россия

E-mail: d.ivanov@hse.ru

Статья посвящена решению методологического противоречия, возникающего при попытке инкорпорировать искусственный интеллект (ИИ) в качественные социологические исследования (преимущественно укорененные в интерпретативистской парадигме). Если в количественных исследованиях ИИ, как минимум на первый взгляд, органично вписывается в естественно-научный идеал инструментального дистанцирования, то для качественной традиции, требующей чувствительности к контексту и близости к источнику субъективных смыслов, использование ИИ создает эпистемологический разрыв. В качестве теоретически обоснованного решения я предлагаю

¹ Статья подготовлена в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ (HSE-BR 2025-070) This work/article is an output of a research project (HSE-BR 2025-070) implemented as part подготовлена в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ (HSEBR 2025-018).

вернуться к классической задумке Алана Тьюринга, решавшего проблему отличий человеческого и машинного мышления с помощью обращения к имитационной игре, специфика которой впоследствии повлияла на традицию исследований экспертизы и опыта (SEE) Гарри Коллинза и Роберта Эванса. Возвращение ИИ в структуру имитационной игры переопределяет диагностическую функцию метода: ИИ обладает ультимативной формальной осведомленностью, принципиально лишен социализации и неявного экспертного знания, что позволяет использовать имитационные игры как инструмент для эмпирической демаркации внешних (формализуемых) и внутренних (интуитивных, контекстно-чувствительных) горизонтов экспертного знания. Представленная структура метода позволяет посмотреть на ИИ как на эпистемологически специфического агента, углубляющего познание целевой для исследователя группы обладателей специфического опыта.

Ключевые слова: имитационные игры; социология науки; социология научного знания; этнография; исследования экспертизы и опыта; искусственный интеллект

Введение

В попытках инкорпорировать ИИ в область социальных, поведенческих и гуманитарных наук есть что-то неуловимо настораживающее. Деонтология этого процесса для меня не очень ясна, а генерируемые массивы текстов с применением ИИ оставляют тяжелое впечатление, хотя интуитивное понимание открываемых такими технологиями возможностей не может не впечатлять — таково мое отношение к теме, о котором я не могу не предупредить в начале текста.

Если оставить пространные рассуждения, налицо, что использование ИИ² уже находит продуктивное применение как минимум в журналистике, а также в социальных и поведенческих науках, в частности, в тех областях, которые можно назвать вычислительными и относящимися к количественным методам, где благодаря ИИ получается создавать коды для языков программирования, позволяющие проводить анализ данных, решать формальные задачи работы с большими данными, реализовывать ассистированный анализ данных и их интерпретацию, особенно когда речь идет о цифровых и хорошо формализованных данных [Grossmann, Feinberg, Parker, 2023; Xu, Sun, Ren et al., 2024]. В общем виде можно допустить, что в этих областях применение ИИ последовательно осмысливается не только как сугубо инструментальное или механическое нововведение, но и как возможность углубить или детализировать анализ и следующую за ним интерпретацию, поскольку источником

² Здесь и далее под ИИ, генеративными моделями и пр., если нет конкретных уточнений, я имею в виду узкие проявления ИИ в формате чат-ботов, среди которых можно вспомнить разные версии ChatGPT, DeepSeek, YandexGPT / Alice AI и множество других.



содержательных (смыслообразующих) выводов в таких видах исследований могут становиться сами факты наблюдения статистически значимых регулярностей (которые могут иногда упускаться из вида человеком-исследователем). Но возможно ли инструментальное и одновременно содержательное использование ИИ в качественных социологических (преимущественно относящихся к интерпретативистской парадигме) и гуманитарных исследованиях? В целом ясно, что инструментальное использование ИИ для кодирования интервью и т. п. не лишено смысла, однако возможно ли включение генеративных моделей в более содержательные, контекстно-нагруженные и ситуированные аспекты качественных исследований? Иначе говоря (в более широком аналитическом контексте), существует ли такая теоретико-методологическая перспектива, в которой ИИ обладал бы качественными и эпистемологически специфическими (то есть отличными от потенциально заменяемого человеком или другим инструментом) характеристиками, которые было бы возможно методологически осмысленно (и реплицируемо) использовать в социологическом исследовании?

Заявленный вопрос, несмотря на его актуальность, встроен в контекст проблемного напряжения, возрастающего в той степени, в которой мы совершаем попытку сближения качественных и количественных исследований. Конкретно речь идет о контексте формирования онтологических допущений эмпирического и естественно-научного пониманий опыта [Макинтайр, 1996]. В случае с эмпирическим ориентиром, который впоследствии стал одной из важных основ для интерпретативистской парадигмы в социальных науках, часто репрезентирующей качественные теоретико-методологические подходы (и исследования субъективного опыта), понимание исследуемых феноменов оказывалось тем более точным, чем более погруженным в изучаемый контекст был ученый или же сам субъект, например, в социально-феноменологических исследованиях, исследованиях биографий и нарративов [Рождественская, 2012; Моисеева, Рождественская, 2025], этнометодологии и особенно — в этнографических исследованиях [Пинчук, 2025]. Все эти направления в общем виде, несмотря на ряд существенных отличий по уровню методологического доверия к информантам, по принципам сбора и анализа данных, объединены стремлением преодолеть удаленность, или дистанцированность, мешающую понять естественный язык, субъективные смыслы, идиосинкратические реплики, индексичность и пр. Существенно, что в интерпретативистской традиции взаимодействия между исследователем и исследуемым оказываются опосредованными коммуникацией, являющейся инструментом конструирования опыта и гипотез [Kelly, 1964], а значит, ее (коммуникации) анализ требует со-конструктивной позиции, а не дистанцированного считывания (сделаю оговорку, что сближение тоже может иметь разные уровни допущений и обуславливаться разными когнитивными режимами наблюдений; однако тезис о стремлении к выработке восприимчивости к субъективным смыслам через сближение является общим знаменателем

для интерпретативистской парадигмы и качественных методов). Напротив, упомянутый естественно-научный ориентир, оформившийся одновременно с эмпирическим примерно в XVII–XVIII вв. [Макинтайр, 1996], подчеркивал идеал дистанцированности от субъективного опыта, который достигался благодаря новым технологиям, инструментам и т. п. Примерами следования такому ориентиру были физика и астрономия, в которых неточность человеческих глаз нивелировалась точностью телескопов, а позже более сложных технологических изобретений. В социальных науках это исторически прослеживается в исследованиях с количественными методами (и в исследованиях объективно наблюдаемых феноменов, которые обычно называют позитивистскими), например, Сен-Симона, вдохновленного Ньютоном и желающего математизировать социальные явления наравне с астрономическими [Давыдов, 1997], а позже в той или иной степени даже Дюркгейма на уровне коллективного порядка и представителей социального бихевиоризма на уровне индивидуального поведения, а также, конечно, в сравнительно недавних исследованиях, аккумулирующих большие данные, в областях применения сетевого анализа, библиометрии и т. д.

Из описанной выше экспликации двух ориентиров (эмпирического как качественного и естественно-научного как количественного) становится ясно, почему в области количественных подходов, вычислительных социальных наук и других сфер, придерживающихся естественно-научной линии, встраивание ИИ оказывается более гладким (хоть и не лишенным ряда серьезных эпистемологических и технических проблем). ИИ в логике естественно-научного ориентира (количественных исследований) можно рассматривать как дополнительный инструмент или аппарат, подобный телескопу, который (предположительно) поможет снизить влияние субъективного опыта на анализ и оформление данных (например, функция ИИ по выполнению редакторских задач, демократизации использования других цифровых инструментов, предоставлению сведений о потенциальных, упущенных в анализе регулярностях). В логике же эмпирического ориентира (в качественных исследованиях) ИИ в первом приближении видится посредником, увеличивающим дистанцию между исследователем и полем или же вне-контекстным и не-ситуированным комбинатором номинальных языковых единиц, ввиду чего становится чуждым интерпретативистской логике.

Таким образом, внедрение ИИ в область качественных исследований оказывается непростой задачей как в инструментальном прагматическом (не всегда очевидно, как отмечалось выше, как инструментально можно использовать ИИ), так и в концептуальном методологическом смысле (ввиду разнонаправленности ориентиров качественных исследований и того, что ИИ, на первый взгляд, есть «аппарат», парадигмально родственным количественным исследованиям). Все же существуют ли такие подходы, которые могли бы предложить последовательное использование ИИ в качественных исследованиях, а также концептуально опосредовать это выявленное противоречие?



От теста Тьюринга к исследованиям экспертизы и опыта: теоретические основания имитационных игр

Для ответа на поставленные вопросы обратимся к традиции исследований экспертизы и опыта (studies of expertise and experience, SEE) [Collins, Evans, 2002], представители которой проблематизировали статус ИИ [Dreyfus, 1992] в исследовании знания, а также затрагивали предмет методологического использования ИИ. В частности, речь пойдет об имитационных играх (imitation game) [Collins, Evans, Weinel et al., 2017] — методе, логика которого открывает нетривиальную точку входа для осмысления роли ИИ в качественных исследованиях (как минимум тех, что связаны с исследованием экспертного/обыденного знания и специфического опыта). Истоки этой логики уходят к работам математика, пионера криптографии и философа Алана Тьюринга, чья статья 1950 года [Turing, 1950] стала отправной точкой не только для теории искусственного интеллекта, но, что принципиально, для последующей социологической операционализации вопроса о природе знания и экспертизы³. Одна из ключевых мыслей Тьюринга предполагала, что рассмотрение вопроса об отличии человеческого и машинного / компьютерного / искусственного интеллекта в контексте демаркации эссенциальных признаков непродуктивно, поскольку искомая формулировка вопроса о том, может ли машина мыслить, неминуемо уводит либо в сторону изучения общественного мнения (будем ли мы считать, что машины могут мыслить?), либо же в сторону довольно метафизического философского вопроса о том, что именно значит «мысль», «интеллект», «познание», а также что значит «человек», «компьютер/машина». Оба направления, безусловно, справедливы, однако, несмотря на их прямоту, они не позволяют разглядеть более важную для прагматических (и вместе с тем социологических) целей формулировку, которую я свожу к следующей: может ли компьютер/машина/ИИ размышлять как человек? Показательно, что у самого Тьюринга имитационная игра изначально не отсылала к процедуре, в которой прото-ИИ должен был убедить человека в том, что является человеком (то, что сегодня мы знаем как тест Тьюринга), а предполагала гендерную игру-ситуацию, в которой мужчина перед судьей притворялся женщиной: в игре задача судьи была угадать, кто имитатор, а кто — истинный обладатель женского опыта [Turing, 1950]. Отметим, что из гендерно окрашенного примера, несмотря на все оговорки конструктивистского толка о дихотомизации соответствующих атрибуций, налицо факт, что один из участников игры действительно обладает неотчуждаемым опытом, а другой — лишь имитатор; более того, сам контекст таких игр углублен

³ Обращение Г. Коллинза и Р. Эванса к Тьюрингу, имитационным играм и в целом их ориентир в сторону исследований экспертизы и опыта принято рассматривать как полемический ответ на релятивизм второй волны социологии науки, к которому относится социология научного знания Д. Блора. Здесь конструктивистская демонстрация социальной обусловленности научного знания устраняла нормативное различие между экспертом и не-экспертом. Именно это различие Коллинз и Эванс стремились реабилитировать, но уже не через апелляцию к эссенциальным свойствам знания, а через социологически операционализируемые типы опыта [Collins, Evans, Weinel et al., 2017], которые имитационные игры и были призваны позволить изучить [Collins, Evans, 2002].

в исторические традиции Великобритании, которые не были чужды самому Тьюрингу. Замена мужчины машиной в соответствующем примере — лишь следующий шаг, который делает Тьюринг, чтобы превратить решаемый им вопрос в разработку процедуры диагностики степени развитости прото-ИИ в ключе его способности выдавать себя за человека. Для социологии существенно, что исходная версия игры была практической языковой игрой-имитацией социального статуса и социальной роли, а не воспроизведением эссенциальных когнитивных состояний: именно эту версию Коллинз впоследствии переосмыслит как методологический инструмент. Такая перспектива исследования человеческого мышления отсылает к более фундаментальной социально-психологической, феноменологической и философской традициям теорий личности, связанным с работами Дж. Келли [Kelly, 1964] и идеей *as-if* / *as-if* («как если бы»), наследующей положения Х. Файхингера. Допущение этой теоретической модели подразумевает, что личность выражается через следование некоторому ролевому репертуару и проецируется (от феноменологически нагруженного слова «проект») благодаря именно практическому проявлению, а не эссенциальной характеристике.

В этом ключе постановка вопроса Тьюрингом прямо подводит нас к перспективе, которая не различает в явной форме режимы «есть» и «как если бы», поскольку «есть» (в этой парадигме) определяется только через практическое воплощение «как если бы». Коллинз, продолжая эту линию, переносит ее из условной психологии личности в социологию знания. Это не прямой перенос, поскольку Коллинз исходит из параллельных контекстов витгенштейнианской социологии, в которой он соглашается с тем, что правило определяется способом следования правилу [Dreyfus, 1992]: экспертиза не является внутренним достоянием субъекта, она реляционна (*relational*) и перформативна (то есть не является сугубо приватной) [Collins, Evans, Weinel et al., 2017]. Так, исследуя опыт человека, на практике мы определяем, как этот опыт выражается; и при переносе такой концептуальной модели в область исследования знания и, в частности, исследования экспертного знания и опыта, появляется основание для того, чтобы изучать сущность статусов (символических, социальных и пр.) благодаря фиксации образцов поведения, нацеленных на выявление *своих* и *чужих* признаков опыта.

Здесь важно добавить, что сам опыт, следуя Коллинзу, проявляясь вовне, имеет несколько видов, ранжированных по экспертности: опыт формальной осведомленности (низший уровень включенности, если не считать полного отсутствия знания), контрибуторный опыт (*contributory expertise*), являющийся наивысшим уровнем включенности и приобретаемый через полное погружение в образцы поведения среды и способность сделать существенный вклад в поле, и интеракционный опыт (*interactional expertise*), сводящийся к усвоению языка группы с возможностью понимать ее членов и пользоваться частью ее достижений [Collins, Evans, Weinel et al., 2017; Collins, Evans, 2019; Collins, 2004]. Концептуально контрибуторная экспертность атрибутирована к ультимативному статусу эксперта. Коллинз, выделяя разные виды (иногда называемые измерениями) опыта/экспертности, задает тем самым



принципиальное различие, в соответствии с которым существуют внешний и внутренний контуры, или горизонты, знания, где внешний контур является формализованным и технически заметным для аутгруппы (особенно для тех, кто имеет формальные знания опыта), тогда как внутренний (иначе — эзотеричный) доступен только экспертам и не является явным (по своей природе он неявный (*tacit*), поскольку аспекты экспертности проявляются исключительно интуитивно [Dreyfus, 1992]), артикулированным и принципиально формализуемым (т. е. он часто не имеет теории объяснения специфики самого себя) сводом социально передаваемых правил. Принимая во внимание часть теоретических оснований SEE, метод имитационной игры — не просто инструмент, но целостный метод для эмпирического изучения лимитов внешних и внутренних горизонтов экспертного знания, позволяющий схватить сами экспертные этнометоды, демаркирующие *своих* и *чужих* [Gieryn, 1983], и очерчивающие символические границы между ин- и аутгруппами [Lamont, Pendergrass, Pachucki et al., 2015].

Процедура проведения классического формата имитационных игр

Рассмотрим наиболее простую форму — 3-P[layer] Game (рис. 1) имитационной игры для последующего указания места ИИ в этой методологии и решения вопроса исследования. Она реализуется помимо организатора-исследователя тремя участниками, двое из которых — представители целевой исследуемой группы, иначе говоря, носители специального опыта или экспертного знания, и один — имитатор, не являющийся носителем целевого опыта. Одного из носителей опыта назначают на роль судьи, его задача — задавать вопросы двум другим участникам; соответственно, второй носитель опыта вместе с имитатором в анонимной форме принимает роль ответчика (допрашиваемого).

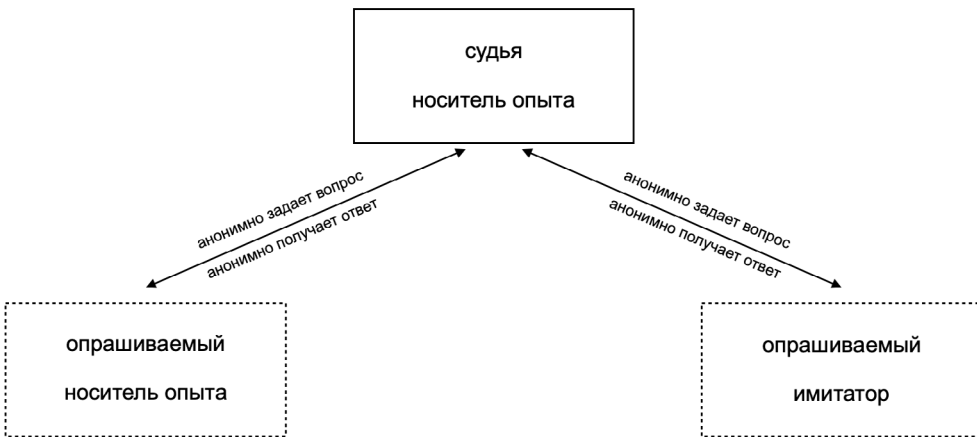


Рисунок 1. Структура простой имитационной игры

Все участники эксперимента заранее осведомлены о целях игры; самим носителям опыта / экспертам ничего не известно об имитаторе; имитатору во время игры запрещено обращаться к сторонним ресурсам. Цель судьи — сформулировать вопросы, которые должны изобличить, кто на самом деле является имитатором, а кто — реальным носителем опыта. Задаваемый судьей вопрос анонимно направляется сразу двум другим участникам; каждый из участников отвечает на этот вопрос; оба ответа высылаются судье, который оценивает их по 11-балльной шкале уверенности (возможно использование 7- или 9-балльных шкал), где 0 — уверенность, что соответствующий участник является имитатором, а 10 — носителем опыта. Сессия длится до тех пор, пока кумулятивная рефлексия судьи о характере серии ответов на сформулированные в рамках процесса вопросы не приведет к выставлению одному из участников нуля баллов. Сама возможность судьи оценить, кто *свой*, а кто *чужой*, опирается на тот факт, что судья сам является носителем целевого опыта.

Существенно, что Коллинз [Collins, Evans, Weinel et al., 2017] позиционируют имитационную игру как интегрированно-смешанный метод, так как одна и та же процедура одновременно генерирует количественные данные, прежде всего так называемые *pass rate* (долю случаев, в которых имитатор не был распознан судьей), и качественные: транскрипты вопросов и ответов, а также постигровые мини-интервью, позволяющие реконструировать логику суждений судьи. Это принципиально отличает имитационную игру от большинства смешанных дизайнов, в которых качественные и количественные компоненты лишь соседствуют, но не вытекают из единой процедуры [Collins, Evans, Weinel et al., 2017]. Так или иначе, эта количественная составляющая является скорее дополнительной и не столь важной для целей настоящей статьи. Более того, акцент изначально стоял на этнографии науки, количественная ипостась которой появилась скорее как следствие генерации существенного количества сессий⁴. Таким образом, описанная методологическая процедура позволяет изучить, насколько проницаемы и заметны контуры между разными культурными образцами, сферами экспертизы и опыта. Команда Коллинза использовала данную методологическую процедуру для исследования внутренних компетенций экспертных групп (физиков, коммунистов и мн. др.) и носителей особого опыта (гендерных идентичностей и др.) [Collins, Evans, Weinel et al., 2017], по которым фактически происходит категоризация *своих* и *чужих*, а значит и может изучаться принцип демаркации символических границ. В российском контексте метод апробирован мной и моими коллегами [Иванов, 2025] на материале сообщества глухих и слабослышащих в рамках исследования экспертной группы криптографов (совместно с научным сотрудником Музея криптографии Александром Дюльденко), а также в поле исследования дисциплинарных границ между социологией и психологией. И именно здесь возникает центральный для данной статьи вопрос: что происходит, когда на место имитатора-человека помещается языковая модель?

⁴ Такое суждение основано на серии бесед вместе с соавторами и коллегами Гарри Коллинза Робертом Эвансом и Мартином Холлом, которые (беседы) имели место в разные периоды 2025 года и были обусловлены процедурой апробации метода имитационных игр в рамках российского контекста.



ИИ вместо имитатора: какие данные получаются?

В результате проведения 3-Р имитационных игр создается подобие нарратива (напоминающего то, что получается в полуформализованных интервью), который, с одной стороны, отражает стереотипные представления о группе целевой экспертизы, следующие из ответов на вопросы с перспективы имитатора, а с другой — выявляет признаки, по которым очерчиваются внутренние и внешние границы знания группы (особенно если итоговое решение судьи оказывается корректным). По своей природе имитационная игра напоминает натуралистическое наблюдение в контролируемых полуструктурированных условиях; есть соблазн назвать такую структуру квази-натуралистическим псевдоэкспериментом по аналогии с тем, как некоторые примеры гарфинкелинга называются экспериментами. Однако здесь существенная оговорка: эксперименты Гарфинкеля нарушают норму и наблюдают реакцию, тогда как имитационная игра задает тему для беседы и испытывает границы экспертизы изнутри — это режим, в котором сложно проверяемые факторы (если следовать экспериментальной терминологии) определены без признаков (поскольку как раз целью таких игр оказывается выявление признаков целевого опыта). По факту эта методология ближе к включенному наблюдению за этнографической миниатюрой, в которой ученый подглядывает за тем, как носители опыта коммуницируют друг с другом, пытаются друг друга *признать* и отличить от *чужака*. Схожие ситуации можно представить в условиях, когда этнограф или антрополог изучает неизведанный язык чуждой языковой группы в присутствии носителей.

До недавнего момента в стороне оставалась родовая специфика применения метода имитационных игр, использующая ИИ (в его наиболее простой форме, существовавшей в гипотетическом виде во времена Тьюринга). Методологическое основание для такого использования ИИ в качественном исследовательском дизайне в целом не является беспрецедентным: существуют подходы, рассматривающие генеративные модели как ресурс и аналитический инструмент в качественных исследованиях [Christou, 2023]. Однако именно имитационная игра предлагает для этого теоретически обоснованный, а не сугубо технический контекст. Учитывая подчеркнутую проблему интерпретативной парадигмы, не терпящей дистанцирования от исследуемого объекта, а также посредничества между исследователем и исследуемым, есть возможность использовать ИИ в содержательном ключе (причем в прямой сцепке со всей традицией социологии знания и социологии науки) для детализированного и прицельного испытания непосредственной глубины пролегания внешних контуров знания экспертных сообществ.

Так, повторяя структуру Тьюринга, поместим ИИ вместо человека (который все же обладает не только общей осведомленностью, но еще самостью, которую всегда нужно учитывать в таких играх) на роль имитатора, сохраняя роли судьи и ответчика за экспертами или носителями специфического опыта. Результатом такого замещения становится качественно другой тип

метода, с другими социологически ценными целями и другим характером эпистемологического статуса. Дело в том, что ИИ: а) обладает энциклопедически полным (в идеальном случае) фактологическим корпусом знания о любой целевой группе в той степени, в которой это знание поддается формализации и дигитализации; б) для ИИ данное знание находится «всегда под рукой» и в условной равнодоступности и равнозаметности для использования.

Все это позволяет ИИ достигать ультимативного уровня формальной осведомленности о деталях соответствующего опыта и экспертизы, при этом не являясь носителем опыта или экспертом ни в каком социологически значимом смысле [Collins, Evans, Weinel et al., 2017] именно потому, что ИИ не проходил социализацию в коллективных практиках группы. Другими словами, ИИ априори не может иметь доступа к внутреннему знанию группы, так как внутреннее знание социально по природе получения [Collins, Evans, Weinel et al., 2017], а также это знание равнозаметно и формализованно для ИИ, а посему не может быть названо интуитивным и неформализуемым, что является ключевой чертой экспертности [Collins, Evans, Weinel et al., 2017; Dreyfus, 1992].

Получается, что все знание, которое доступно ИИ — это по своей предрасположенности *внешнее* знание, значит, по итогам игр оно будет оказываться недоступным для ИИ, а те принципы, по которым эксперты будут оказываться способными отличить *своего* от имитатора, будут составлять внутренний горизонт компетенций (который просто по общему знаменателю с ультимативной формальной осведомленностью ИИ будет оказываться на поверхности). Можно возразить, что хотя проигрыш ИИ в конкретной партии и может означать, что его (ИИ) напор формальной осведомленности не смог «сломить» неформализуемость внутренней экспертной интуиции, не стоит делать поспешный вывод об удачном схватывании корня внутреннего горизонта экспертного знания, поскольку массив данных, лежащих в основе ИИ, мог быть просто недостаточен, а значит эксперты могли просто переиграть ИИ в осведомленности в узкопрофильной сфере.

Несмотря на то, что такое замечание вполне справедливо и аргумент о мощности ИИ вполне валидный (тем не менее это скорее техническое ограничение), все же можно в ответ допустить, что если какие-то единицы информации являются недигитализируемыми и хотя бы в каком-то формализованном виде труднодоступными, они уже имеют шанс составлять как минимум пограничный контур внутреннего и внешнего экспертного знания (и, соответственно, балансировка ИИ на этой грани уже окажется порядочной мотивировкой для проверки как минимум наиболее очевидного фронта внешнего знания).

Куда более фундаментальная сложность, которая составила предмет полемики на тему ИИ между Г. Коллинзом и Г. Дрейфузом [Dreyfus, 1992], заключалась в допущении факта, что некоторые домены знания могут иметь такое эпистемологическое свойство, при котором они способны быть по своей природе более формализуемыми, чем другие, следовательно, предел,



в котором ИИ может вмешиваться в интерьеры внутреннего знания, может разниться от домена к домену. И ключевыми факторами, определяющими этот потенциал формализуемости, являются контекстуальность экспертного знания (контекстная чувствительность), историческая ситуированность и прямая зависимость от момента здесь и сейчас [Dreyfus, 1992], тогда как вневременные аналитические процедуры, завязанные на виртуальных и закрытых информационных системах, оказываются более успешно «схватываемы» ИИ. При учете характеристик отличий разных доменов знания получается более упорядоченно интерпретировать условия выигрыша ИИ, который, соответственно, будет означать, что исследователь имеет дело с полем экспертного знания, которое по своей природе имеет высокий уровень формализованности и низкую чувствительность к контексту и историческому моменту. Тем не менее и тут не стоит забывать, что даже в крайне формализованных и нечувствительных к контексту доменах знания (полагаясь на общие положения социальной феноменологии) неявным признаком экспертности может оказываться предрасположенность к совершению «правильных» ошибок, игнорированию «очевидных» вопросов и самопонятному (т.е. некритичному) отношению к (заметным лишь извне) противоречивым аспектам жизненного мира эксперта.

Таким образом, выходит, что ИИ как агент, лишенный социализации, возможности иметь экспертное и контекстно-чувствительное знание и основывающий свои высказывания на формализованных данных, имеет лиминальную позицию [Пинчук, 2025] между ультимативным обладателем формального знания (объем которого может превосходить даже объем знания эксперта) и агентом с интеракционным опытом (ввиду способности поддерживать коммуникацию с экспертами), однако, повторяюсь, полностью избавленным от возможности быть экспертом (в определении Коллинза) или иметь включенность в область внутреннего экспертного знания. Такая позиция делает из имитационной игры с ИИ в роли имитатора теоретически и методологически обоснованный метод, прицельно проверяющий пределы внешнего знания целевой экспертной группы и, соответственно, последовательно «выжимающий» признаки, которые оказываются основой для неявной реализации компетенций, интерьеризирующих внутреннее знание.

Стоит добавить, что помимо целей схватывания границ внутренних и внешних признаков экспертного знания, имитационные игры с привлечением ИИ можно использовать в режиме создания модели экспертного знания или особого опыта. ИИ с возможностью обучения можно тренировать на сессиях игр с целевой группой, в рамках которой проигрыш будет приводить к перенастройке потенциала языковой игры, которой будет владеть ИИ, предположительно, приводя к созданию модели знания целевой группы. Полученные результаты можно использовать в прикладных исследованиях и проектах (например, маркетинговых, UX, HR и т. п. областях), поскольку обученный на целевой группе ИИ может оказаться подручным и сравнительно бюджетным тестирующим и консультантом по необходимой теме (подобные

функции уже реализуются в рамках некоторых ИИ-агентов, где существуют обученные роли ИИ).

Отмечу некоторые ограничения такого метода имитационных игр. Во-первых, описанная процедура чувствительна к качеству промпта (то есть текстового условия правил, по которым ИИ должен будет отвечать на присылаемые ему вопросы): задание, формулируемое исследователем для ИИ-имитатора, неизбежно несет в себе предварительные допущения о характере изучаемой группы, а значит, частично предопределяет, какие признаки будут актуализированы в игре. Это не устраняет ценности метода, но требует отдельной рефлексии на этапе проектирования. Я сделал бы особый акцент на теме создания промпта, поскольку этот этап ныне является наименее проясненным: например, нужно ли в промпте указывать, чтобы ИИ отвечал *как человек*, нужно ли уточнять возраст этого человека, уровень образования, а также (что наиболее дискуссионно, исходя из личной практики) какая длина и стилистика ответа ожидается от ИИ (поскольку по умолчанию ИИ дает ответ стандартной длины на любые вопросы, нередко используя подпункты и непрямую речь)? Во-вторых, при интерпретации результатов исследователю необходима интеракционная экспертиза или же коммуникативная связка с носителями опыта, которую на первых этапах исследования не так просто заполучить, поэтому компетентный анализ нарративов имитационной игры невозможен по одному лишь факту реализации игр и статусу исследователя. В-третьих, технические особенности разных ИИ могут существенно занижать или завышать уровень фактологической доступности знания, что требует особого внимания при выборе модели ИИ. В-четвертых, необходимо учесть эстетически-символический аспект, связанный с «развлекательностью» метода, к организации которого можно ошибочно подойти несколько несерьезно (особенно учитывая ряд похожих имитационных игр в популярной культуре). Ситуация такова, что метод требует качественного погружения в культурные образцы изучаемого объекта, и принципы быстрой науки могут вредить как качеству получаемых результатов в рамках такого метода, так и исследуемому полю. Так или иначе, эта же черта «развлекательности» иногда помогает вовлекать экспертов в участие в социологической исследовательской практике.

Заключение

В данной статье я рассмотрел эпистемологическое напряжение, возникающее при попытке инкорпорировать генеративные модели ИИ (в узком смысле — в формате чата) в качественные социологические исследования, укорененные в интерпретативистской парадигме. Я показал, что если в количественных и вычислительных социальных науках ИИ (на первый взгляд) органично вписывается в идеал инструментального дистанцирования, восходящий к естественно-научному ориентиру XVII–XVIII вв. [Макинтайр, 1996], то для качественной традиции, требующей контекстной чувствительности



и близости к источнику субъективных смыслов [Kelly, 1964; Рождественская, 2012], использование ИИ создает методологический разрыв. В качестве теоретически обоснованного решения этого противоречия я обратился к традиции исследований экспертизы и опыта (SEE) [Collins, Evans, 2002] и, конкретнее, к методу имитационных игр, восходящему к работе математика, философа и пионера криптографии Алана Тьюринга [Turing, 1950]. Имитационные игры в своем классическом виде — метод, с помощью которого представителю экспертного знания предлагается благодаря формулировке вопросов и получению на них ответов угадать, кто из двух других участников тоже является экспертом, а кто, имитируя экспертность, им не является (в игре принимают участия три человека — два эксперта и один не-эксперт). Показано, что замена человека-имитатора на ИИ при сохранении на ролях судьи и ответчика носителей целевого (экспертного) опыта, переопределяет диагностическую функцию метода. ИИ, обладая ультимативной формальной осведомленностью о внешних, дигитализируемых аспектах экспертного знания (доступных для него в виде своего рода энциклопедии под рукой), принципиально лишен социализации и неявного знания, которое, согласно Дрейфусу [Dreyfus, 1992] и Коллинзу [Collins, Evans, Weinel et al., 2017], составляет ядро подлинной экспертизы. Благодаря этому имитационная игра с ИИ в роли имитатора превращается в инструмент эмпирической демаркации внешних и внутренних горизонтов знания. Проигрыш ИИ (неспособность обмануть судью-эксперта) указывает на наличие у изучаемой группы неформализуемых контекстно-чувствительных компетенций, тогда как выигрыш сигнализирует о высокой степени формализованности домена экспертного знания и, возможно, о низкой роли неявного знания в данном сообществе. Как подчеркивалось в полемике между Коллинзом и Дрейфусом, разные домены знания обладают разным потенциалом формализуемости, и предложенный метод позволяет операционализировать это различие.

Вместе с тем я выделил ряд ограничений метода. Во-первых, чувствительность метода к качеству промпта, который неизбежно несет в себе предварительные допущения исследователя. Во-вторых, необходимость обладания минимальным уровнем осведомленности об аспектах экспертного знания и языка у самого исследователя для адекватной интерпретации нарративов игры. В-третьих, техническая вариативность разных моделей ИИ, влияющая на объем доступного формального знания. Наконец, в-четвертых, «развлекательный» характер игровой процедуры, требующий осторожности, поскольку эта черта метода создает соблазн редуцировать сложность экспертного знания к развлекательной симуляции. Перспективы дальнейших исследований лежат в систематической разработке протоколов промптирования для имитационных игр с ИИ (вопрос, который я лишь обозначил); в апробации метода на различных доменах знания (естественнонаучных, технических, телесных, художественных и т. д.) для выявления связи между контекстной чувствительностью поля и «проходимостью» ИИ вглубь внутренних горизонтов знания; в использовании обучаемых языковых моделей ИИ не только как имитаторов, но и как средства для построения моделей экспертизы в прикладных целях

(маркетинг, HR, UX). Наконец, предложенный подход требует дальнейшей рефлексии о границах применимости: если ИИ когда-либо сможет успешно имитировать не только формальную осведомленность, но и интуитивные, «телесные» аспекты знания, это заставит пересмотреть сами критерии экспертности.

Таким образом, возвращение к замыслу Тьюринга, но уже с социологической, а не только компьютерно-инженерной точки зрения, позволяет не отвергать ИИ в качественных исследованиях, а использовать его как эпистемологический «пробник» для прощупывания границ между формализуемым и неформализуемым в коллективном опыте.

Литература / References

Давыдов Ю. Н. Сен-Симон: первоначальная версия позитивной науки об обществе // История теоретической социологии / Отв. ред. и сост. Ю. Н. Давыдов. Т. 1. М.: Канон, 1997. С. 3–496.

Davydov Yu.N. (1997) Sen-Simon: pervonachalnaya versiya pozitivnoy nauki ob obshchestve [Saint-Simon: The Original Version of the Positive Science of Society]. In: Davydov Yu.N. (ed.) *Istoriya teoreticheskoy sociologii* [History of Theoretical Sociology]. Vol. 1. Moscow: Kanon. P. 3–496. (In Russ.)

Иванов Д. В. Имитация глухих и слабослышащих: что доступно слышащим, а что — нет? // III Междисциплинарная конференция «Исследуя сообщество глухих». М.: ВШЭ, 2025.

Ivanov D.V. (2025) Imitatsiya gluhih i slaboslyshashchih: chto dostupno slyshashchim, a chto — net? [Imitation of the Deaf and Hard of Hearing: What is Accessible to Hearing People, and What is Not?]. In: *III Mezhdisciplinarnaya konferentsiya "Issleduya soobshchestvo gluhih"* [III Interdisciplinary Conference "Studying the Deaf Community"]. Moscow: VShE. (In Russ.)

Иванов Д. В., Десятко И. Ф. Библиометрические признаки как символические маркеры дисциплинарных границ: социологическая перспектива // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2024. № 6. С. 27–51. DOI: <https://doi.org/10.14515/monitoring.2024.6.2627> EDN: JYHQOF

Ivanov D.V., Deviatko I. F. (2024) Bibliometric Indicators as Symbolic Markers of Disciplinary Boundaries: A Sociological Perspective. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i social'nye peremeny* [Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes]. No. 6. P. 27–51. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.14515/monitoring.2024.6.2627>

Кожанов А. А. Обращение с аргументом «неявного знания» внутри «когнитивной» социологии науки // Давыдовские чтения. Исторические горизонты теоретической социологии / Под общ. ред. И. Ф. Десятко, Н. Орлова. М.: Институт социологии РАН, 2011. С. 56–68.

Kozhanov A. A. (2011) Obrashchenie s argumentom "neyavnogo znaniya" vnutri "kognitivnoy" sociologii nauki [Dealing with the "Tacit Knowledge" Argument within the "Cognitive" Sociology of Science]. In: Deviatko I. F., Orlova N. (eds.) *Davydovskie chteniya. Istoricheskie gorizonty teoreticheskoy sociologii* [Davydov Readings. Historical Horizons of Theoretical Sociology]. Moscow: Institut Sociologii RAN. P. 56–68. (In Russ.)

Кожанов А. А. Роль обыденной эпистемологии концептов при формировании ядра исследовательской программы социологии науки в 1970–80-е гг. // Вторые Давыдовские чтения. 2014. С. 333–343.

Kozhanov A. A. (2014) The Role of Everyday Epistemology of Concepts in Forming the Core of the Research Program of the Sociology of Science in the 1970s-80s. *Vtorye Davydovskie chteniya* [Second Davydov Readings]. P. 333–343. (In Russ.)



Макинтайр А. Факт, объяснение и компетенция // Модели объяснения и логика социологического исследования. М.: ИС РАН— TEMPUS/TASIS, 1996. С. 117–128.

MacIntyre A. (1996) Fakt, obyasnienie i kompetenciya [Fact, Explanation and Expertise]. In: *Modeli obyasneniya i logika sociologicheskogo issledovaniya* [Models of Explanation and the Logic of Sociological Research]. Transl. by I. F. Devyatko. Moscow: IS RAN— TEMPUS/TASIS. P. 117–128. (In Russ.)

Моисеева А. А., Рождественская Е. Ю. Дневниковый метод в социологии // Интеракция. Интервью. Интерпретация. 2025. Vol. 17. № 3. P. 96–111. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2025.17.3.5> EDN: CROIPV

Moiseyeva A. A., Rozhdestvenskaya E. Yu. (2025) The Diary Method in Sociology. *Interakciya. Intervyu. Interpretaciya* [Interaction. Interview. Interpretation]. Vol. 17. No. 3. P. 96–111. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2025.17.3.5> (In Russ.)

Пинчук О. В. На границе ролей: ролевая двойственность и лиминальное знание в полевой этнографии // Интеракция. Интервью. Интерпретация. 2025. Vol. 17. No. 4. С. 33–55. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2025.17.4.2> EDN: NUPEGW

Pinchuk O. V. (2025) On the Boundary of Roles: Role Duality and Liminal Knowledge in Field Ethnography. *Interakciya. Intervyu. Interpretaciya* [Interaction. Interview. Interpretation]. Vol. 17. No. 4. С. 33–55. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2025.17.4.2> (In Russ.)

Рождественская Е. Ю. Биографический метод в социологии. М.: Изд. дом НИУ ВШЭ, 2012.

Rozhdestvenskaya E. Yu. (2012) *Biograficheskiy metod v sociologii* [The Biographical Method in Sociology]. Moscow: Izd. dom NIU VShE. (In Russ.)

Christou P. A. (2023) How to Use Artificial Intelligence (AI) as a Resource, Methodological and Analysis Tool in Qualitative Research? *The Qualitative Report*. Vol. 28. No. 7. P. 1968–1980. DOI: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2023.6406>

Collins H. (2004) Interactional Expertise as a Third Kind of Knowledge. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. Vol. 3. No. 2. P. 125–143. DOI: <https://doi.org/10.1023/B:PHEN.0000040824.89221.1a>

Collins H. (2025) Why Artificial Intelligence Needs Sociology of Knowledge: Parts I and II. *AI & Society*. Vol. 40. No. 3. P. 1249–1263. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01954-8>

Collins H., Evans R. (2002) The Third Wave of Science Studies: Studies of Expertise and Experience. *Social Studies of Science*. Vol. 32. No. 2. P. 235–296. DOI: <https://doi.org/10.1177/0306312702032002003>

Collins H., Evans R. (2019) *Rethinking Expertise*. Chicago: University of Chicago Press. DOI: <https://doi.org/10.7208/9780226113623>

Collins H., Evans R., Ribeiro R., Hall M. (2006) Experiments with Interactional Expertise. *Studies in History and Philosophy of Science Part A*. Vol. 37. No. 4. P. 656–674. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2006.09.005>

Collins H., Evans R., Weinel M., Lyttleton-Smith J., Bartlett A., Hall M. (2017) The Imitation Game and the Nature of Mixed Methods. *Journal of Mixed Methods Research*. Vol. 11. No. 4. P. 510–527. DOI: <https://doi.org/10.1177/155868981561982>

Dreyfus H. L. (1992) Response to Collins, Artificial Experts. *Social Studies of Science*. Vol. 22. No. 4. P. 717–726.

Gieryn T. F. (1983) Boundary-Work and the Demarcation of Science from Non-Science: Strains and Interests in Professional Ideologies of Scientists. *American Sociological Review*. Vol. 48. No. 6. P. 781–795.

Grossmann I., Feinberg M., Parker D. C., Christakis N. A., Tetlock P. E., Cunningham W. A. (2023) AI and the Transformation of Social Science Research. *Science*. Vol. 380. No. 6650. P. 1108–1109. DOI: <https://doi.org/10.1126/science.adi1778>

Kelly G. A. (1964) The Language of Hypothesis: Man's Psychological Instrument. *Journal of Individual Psychology*. Vol. 20. No. 2. P. 137–152.

Lamont M., Pendergrass S., Pachucki M. (2015) Symbolic Boundaries. In: J. D. Wright (ed.) *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences*. 2nd ed. Oxford: Elsevier. Vol. 23. P. 850–855.

Turing A. M. (1950) Computing Machinery and Intelligence. *Mind*. Vol. 59. No. 236. P. 433–460. DOI: <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

Xu R., Sun Y., Ren M., Guo S., Pan R., Lin H., Han X. et al. (2024) AI for Social Science and Social Science of AI: A Survey. *Information Processing & Management*. Vol. 61. No. 3. P. 1–25. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2024.103665>

Сведения об авторе:

Иванов Данила Владимирович — магистр социологии, Международная лаборатория исследований социальной интеграции, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия. **E-mail:** d.ivanov@hse.ru. **РИНЦ Author ID:** 1306580; **ORCID ID:** 0000-0002-5242-5807; **Researcher ID:** [ACL-8698-2022](https://orcid.org/0000-0002-5242-5807).

Статья поступила в редакцию: 15.04.2026

Принята к публикации: 30.04.2026

.....

Imitation Games and Artificial Intelligence: Returning to the Roots of the Studies of Expertise and Experience (SEE) Project of the Third Wave of Sociology of Science

DOI: 10.19181/inter.2026.18.2.6

Danila V. Ivanov

HSE University, Moscow, Russia

E-mail: d.ivanov@hse.ru

This article addresses a methodological contradiction that arises when attempting to incorporate artificial intelligence (AI) into qualitative sociological research grounded in the interpretivist paradigm. While in quantitative research, AI, at least at first glance, seamlessly fits into the natural-scientific ideal of “instrumental distancing”, for the qualitative tradition, which demands contextual sensitivity and proximity to the source of subjective meanings, the use of AI creates an epistemological rupture. As a theoretically grounded solution, I propose returning to Alan Turing’s classic conception, which addressed the problem of distinguishing human from machine thinking through the imitation game — a device that subsequently influenced the tradition of Studies of Expertise and Experience (SEE) developed by Harry Collins and Robert Evans. Reintroducing AI into the structure of the imitation game redefines the diagnostic function of the method: possessing ultimate formal familiarity but fundamentally lacking socialisation and tacit expert knowledge, AI enables the imitation game to be used as a tool for the empirical demarcation of the external (formalizable) and internal (intuitive, context-sensitive) horizons of expert knowledge. The presented structure of the method allows us to view AI as an epistemically



specific agent that deepens the understanding of the target group of individuals possessing specific experience.

Keywords: imitation game; sociology of science; sociology of scientific knowledge; ethnography; studies of expertise and experience; artificial intelligence

Author Bio:

Danila Ivanov — MA in Sociology, International Laboratory for Social Integration Research, HSE University, Moscow, Russia. **E-mail:** d.ivanov@hse.ru. **RSCI Author ID:** [1306580](#); **ORCID ID:** [0000-0002-5242-5807](#); **Researcher ID:** [ACL-8698-2022](#).

Received: 15.04.2026

Accepted: 30.04.2026