

Смаков Тимур Сергеевич,
Студент 4 курса, направление подготовки «Социология»,
Уфимский университет науки и технологии
Институт гуманитарных и социальных наук

Научный руководитель:
Ковров Владимир Фёдорович,
кандидат социологических наук,
доцент кафедры социологии и работы с молодёжью
Уфимский университет науки и технологии
Институт гуманитарных и социальных наук

НЕЙРОСЕТИ КАК НОВЫЕ СОБЕСЕДНИКИ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЦИФРОВОГО ОДИНОЧЕСТВА МОЛОДЁЖИ В СОВРЕМЕННОМ ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОМ ОБЩЕСТВЕ

Аннотация. В статье рассматривается феномен цифрового одиночества молодёжи в контексте роста популярности нейросетевых собеседников. Анализируется, как платформы типа Replika, Character.AI и Nomi становятся новой формой социальной интеракции, частично замещающей человеческое общение.

Ключевые слова: Нейросети, ИИ-компаньоны, чат-боты, молодёжь, подростки, цифровое одиночество, социальная поддержка, эмпатия, постиндустриальное общества.

Проблема одиночества среди молодёжи привлекает всё больше внимания социологов и психологов. В условиях широкого распространения цифровых технологий подростки зачастую обращаются к виртуальным собеседникам – чат-ботам и ИИ-ассистентам – в поисках общения и поддержки. По мнению Дж. Якобс, сама суть одиночества заключается в изменении значимых связей человека с другими; использование «социального» ИИ как раз может лишь воспроизводить эти искажения, «цифровизируя» социальную изоляцию, не устраняя её причин. Стремительное распространение ИИ-собеседников – таких как CHAI, Character.AI, Nomi, Replika и аналогичные платформы – сформировало новую форму цифрового общения.

Хотя многие из них формально предназначены для пользователей старше 18 лет, проверка возраста носит номинальный характер и легко обходится. Некоторые сервисы, например, Character.AI, напротив, ориентированы на аудиторию от 13 лет. Эти системы позиционируются как виртуальные друзья, советчики или даже «терапевты», с которыми можно говорить о личном, получать эмоциональную поддержку или участвовать в ролевых сценариях.

Исследования показывают, что ИИ-компаньоны часто настроены на поддакивание пользователю – эффект, называемый сикофантией, при котором система стремится соглашаться, а не стимулировать критическое мышление. В условиях отсутствия реальных ограничений по возрасту это делает подростков особенно уязвимыми, поскольку их эмоциональная устойчивость и рефлексивность ещё формируются.

Несмотря на относительную новизну, риски взаимодействия подростков с ИИ-компаньонами уже очевидны. Трагический случай с 14-летним Сьюэллом Сетцером III, который покончил с собой после эмоциональной привязанности к ИИ, привлёк внимание общественности. Аналогичные эпизоды с участием 19-летнего пользователя, планировавшего убийство королевы Елизаветы II, и 17-летнего подростка, ставшего социально изолированным и агрессивным, подтверждают, что влияние ИИ может выходить за рамки индивидуальной психики, затрагивая семью и общество.



Несмотря на эти единичные случаи некоторые эксперты в целом указывают на положительные эффекты взаимодействия с чат-ботами: у корейских студентов общение с социальной ИИ (чат-бот «Luda Lee») привело к значительному снижению уровня одиночества и социальной тревожности в течение нескольких недель. Таким образом, современные исследования рассматривают двоякий сценарий – ИИ-компаньоны могут как помогать подросткам почувствовать поддержку, так и усугублять тенденцию к социальной изоляции.

Масштабное исследование Common Sense Media (2025), проведённое на репрезентативной выборке американских подростков, показывает широкое распространение ИИ-компаньонов в их жизни. Согласно отчёту, 72 % подростков хотя бы раз пробовали беседовать с ИИ-ботом, а более половины (52 %) делают это регулярно – по крайней мере несколько раз в месяц. При этом большинство опрошенных (46 %) рассматривают ИИ лишь как инструмент или программу, и лишь 33 % используют их для социальной интеракции (общение, ролевые сценарии, эмоциональная поддержка и т.д.). Анализ мотивов показывает, что 30 % подростков используют ИИ «потому что это весело», 28 % – из любопытства, 18 % – чтобы получить совет, 17 % – из-за постоянной доступности, а лишь незначительная доля (6 %) отмечает уменьшение одиночества как причину общения с ИИ. Таким образом, основной мотив – развлекательный и инструментальный, а не компенсация социальной потребности.

Несмотря на низкий процент ответов «помогает ощущать себя менее одиноким» (6 %), факт их наличия указывает, что часть подростков действительно обращается к ботам в моменты уязвимости. Датское исследование Гербенера и Дамхольта (2024) выявило, что лишь 14,6 % школьников вступают в «дружеские» беседы с чат-ботами, и только 2,4 % – используют их для эмоциональной поддержки или неформального общения. Эти подростки характеризовались значительно более высоким уровнем одиночества и низкой социальной поддержкой по сравнению с остальными (эффект размера $d \approx 0.5$). Они чаще начинали беседы с ботом в плохом настроении или при потребности в самораскрытии, но при этом не воспринимали ботов как настоящих друзей. Общий вывод авторов: тренд обращений к чат-ботам связан с социально отключённой группой подростков, ищущих временное облегчение негативных эмоций.

Полученные данные совпадают с выводами Common Sense Media: лишь треть опрошенных подростков сообщили, что рассматривают ИИ-компаньонов как «друга» или используют для эмоциональной поддержки. Большинство же подростков (50 %) не доверяют информации, которую выдают ИИ-боты, и лишь 23 % заявили, что доверяют ей. Практика демонстрирует также ограниченную удовлетворённость виртуальным общением: 67 % подростков считают беседы с ИИ менее удовлетворительными, чем с живыми друзьями, и только 10 % – более удовлетворительными.

С одной стороны, ИИ-компаньоны могут стать дополнительным ресурсом для уединённых подростков. В эксперименте Kim et al. (2025) взаимодействие с социальным ботом продемонстрировало снижение уровня одиночества и социальной тревожности у студентов (значимые сдвиги уже к 4-й неделе). Авторы отмечают потенциал чат-ботов как дополнение к психотерапевтическим методам, поскольку пользователи чувствовали эмпатию и поддержку со стороны системы. Некоторые подростки подчёркивали, что отсутствие осуждения и возможность делиться любыми секретами делают ИИ-собеседников особенно «доступными».

С другой стороны, аналитики предостерегают о рисках цифрового одиночества. Дж. Якобс (2024) утверждает, что ИИ-компаньоны скорее воспроизводят, чем устраняют патологию одиночества: они не восстанавливают недостающих человеческих связей, а лишь «переносят» одиночество в цифровую среду. Анализ Maples et al. (2024) показывает, что пользователи продвинутых ИИ (например, Replika) – в целом очень одинокая группа: 90 % из них испытывали одиночество (43 % – в «очень высокой» степени). При этом они всё же



сохраняют ощущение социальной поддержки (возможно, благодаря параллельному социальному окружению), что указывает на сложную динамику: использование ИИ может создавать видимость поддержки, но не устраняет глубокий дефицит общения.

Современные подростки массово включают ИИ-компаньонов в свою социальную жизнь – главным образом в развлекательных и практических целях. Однако те, кто обращается к ботам из одиночества или изоляции, составляют уязвимую группу с высокими психологическими рисками. Эмпирические данные указывают, что социальные чат-боты способны смягчать чувство одиночества и тревоги, но они не заменяют и зачастую не восстанавливают недостающие человеческие отношения. Необходима осторожность в оценке долгосрочных последствий: подростки, склонные доверять ИИ за эмоциональную поддержку, могут ещё глубже закрыться в виртуальном мире. Выводы подчёркивают важность развития цифровой грамотности, психосоциальной поддержки и регулирования детского использования ИИ-компаньонов.

Список литературы:

1. Common Sense Media. Talk, Trust, and Trade-Offs: How and Why Teens Use AI Companions. San Francisco, CA: Common Sense Media, 2025.
2. Herbener A. B., Damholdt M. F. Are Lonely Youngsters Turning to Chatbots for Companionship? The Relationship between Chatbot Usage and Social Connectedness in Danish High-School Students. 2024.
3. Jacobs K. A. Digital loneliness – changes of social recognition through AI companions. Frontiers in Digital Health. 2024.
4. Kim M., Lee S., Kim S., Heo J., Lee S., Shin Y.-B., Cho C.-H., Jung D. Therapeutic potential of social chatbots in alleviating loneliness and social anxiety: Quasi-experimental mixed methods study. Journal of Medical Internet Research. 2025.
5. Maples B., Cerit M., Vishwanath A. et al. Loneliness and suicide mitigation for students using GPT-3-enabled chatbots. npj Mental Health Research. 2024.

