

## **Социальные игры с роботами делают их «ближе к человеку»: как интерактивность влияет на восприятие искусственного интеллекта**

Дата публикации: 05.07.2025

Современные роботы всё активнее входят в повседневную жизнь — от помощников в больницах и домах до виртуальных ассистентов и автоматизированных сервисов в розничной торговле. Но несмотря на технологический прогресс, ключевой вызов остаётся прежним: готовы ли люди воспринимать роботов как полноценную часть социального мира? Новое исследование психологов из Университета Восточной Англии даёт неожиданный и обнадеживающий ответ. Оказывается, важнейшую роль играет не уровень интеллекта машины, а формат взаимодействия. Чем больше мы играем с роботами, тем более человечными они нам кажутся.

В центре исследования — Созмо, компактный робот на гусеницах с подвижной рукой и экраном, отображающим мимику. Несмотря на простую форму и отсутствие гуманоидных черт, он умеет выражать эмоции — от радости и любопытства до огорчения и недовольства. Именно эта эмоциональная выразительность делает его подходящим для экспериментов по изучению социального восприятия.

Психологи провели серию поведенческих тестов с участием более 100 добровольцев. Одной группе предложили поиграть с Созмо в игру, где робот демонстрировал «самостоятельное поведение», взаимодействовал с участниками и проявлял «намерения». Вторая группа наблюдала за тем же роботом в контексте обычного технического взаимодействия — без игровой составляющей, эмоциональных откликов и социального контекста. Далее исследователи измерили, насколько человекоподобным воспринимается Созмо после этих сессий.

Результаты оказались поразительными. Те участники, которые играли с роботом, демонстрировали когнитивные искажения, типичные при восприятии действий других людей. В частности, они оценивали время реакции Созмо не как механическое, а как зависящее от якобы внутренних намерений. Подобные ошибки в восприятии чаще возникают при взаимодействии с живыми существами, когда наш мозг автоматически наделяет их субъектностью. Участники, которые не играли с Созмо, этих искажений не демонстрировали — они воспринимали его как обычное устройство.

Таким образом, само наличие игрового социального опыта — даже

кратковременного — активирует в мозге человека механизмы, типичные для межличностного общения. Робот начинает восприниматься не как инструмент, а как автономный актер. Это значит, что эмоциональная вовлечённость и контекст взаимодействия могут значительно менять наше отношение к машинам — даже если внешне они далеки от человека.

Это открытие имеет далеко идущие последствия. По мере того как роботы будут всё активнее появляться в домах, школах, на производстве и в здравоохранении, важнейшим фактором их успешной интеграции станет не только программное обеспечение, но и то, как они строят социальное поведение. Робот, способный вызвать сочувствие, вызвать интерес или даже просто «поиграть» с человеком, будет восприниматься как партнёр, а не как холодный механизм.

Существует аналогия с детским развитием: именно через игру дети осваивают социальные нормы, учатся эмпатии, распознают эмоции и выстраивают связи. Роботы, с которыми мы «играем», невольно попадают в ту же категорию. Даже простое игровое взаимодействие может стать базой для более глубокого доверия, принятия и сотрудничества.

Это поднимает вопрос не только о дизайне роботов, но и о нашем отношении к ним. Если мы хотим сосуществовать с искусственным интеллектом в будущем, важно понимать, что социальная интеграция не начинается с алгоритмов, а с эмоций и взаимодействий. Машина, способная вызывать у человека ощущение «другого» — пусть даже в форме маленького гусеничного робота с экраном вместо лица — обладает куда большим потенциалом для социальной адаптации, чем высокотехнологичное, но «холодное» устройство.

Исследование подчёркивает: человечность — это не только вопрос внешности или интеллекта. Это вопрос контекста, игры, близости и эмоционального участия. И в этом смысле, возможно, ключ к гармоничному сосуществованию с роботами лежит не в инженерных лабораториях, а в игровой комнате.

**Ссылка:** «Наблюдаемые действия негуманоидных роботов вызывают опосредованное действие, когда они воспринимаются как социальные субъекты, а не как объекты» [DOI: 10.1037/xhp0001351](https://doi.org/10.1037/xhp0001351)