НАУЧНЫЕ СТАТЬИ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ И НОВЫЕ ЦИФРОВЫЕ ВЫЗОВЫ

Челябинский гуманитарий. 2025. № 3 (72). С. 8–19.
ISSN 1999-5407 (print).
Chelyabinskij Gumanitarij. 2025; 3 (72), 8–19.
ISSN 1999-5407 (print).

Научная статья
УДК 10.47475/1999-5407-2025-72-3-8-19
DOI 004.8

КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ГЕНЕРАТИВНЫМ ИИ: ФОРМУЛИРОВКА ЗАПРОСА КАК ЖАНРОВАЯ СТРУКТУРА

Елена Александровна Барашкина[1], Наталья Александровна Масленкова[2]
[1] Самарский национальный исследовательский университет им.С.П.Королева, Самара, Россия
barashkina.ea@ssau.ru, ORCID https://orcid.org/0009-0008-5849-656X, SPIN: 7971-2888
[2] Самарский национальный исследовательский университет им.С.П.Королева, Самара, Россия
maslenkova.na@ssau.ru, ORCID: https://orcid.org/0000-0003-2100-3510, SPIN: 9017-6521

Аннотация. Статья посвящена анализу пользовательских стратегий формулирования запросов к генеративным языковым моделям. Запрос рассматривается как формирующийся речевой жанр, сочетающий элементы письменной, командной и диалоговой речи. Цель исследования - выявить жанровые, лингвистические и прагматические особенности запросов и определить, какие факторы влияют на их структуру и стиль. Теоретическая рамка объединяет подходы к речевым жанрам, прагматики и цифровой антропологии. В качестве материала использован корпус из 480 запросов, собранных в цифровой среде, преимущественно в условиях непрофессионального взаимодействия. Применены методы дискурсивного и жанрового анализа, а также элементы когнитивной лингвистики. Установлено, что большая часть запросов демонстрирует устойчивую структуру и стратегическое оформление: включают вежливые обращения, ролевые установки, метаинструкции и указания на формат или цель. Запросы пользователей варьируются в зависимости от уровня цифровой грамотности и типа задачи - от лаконичных директив до развернутых рефлексивных инструкций. Полученные результаты подтверждают, что запрос к ИИ может рассматриваться как новая форма письменной коммуникации, обладающая специфическими жанровыми признаками и развивающаяся в цифровом пространстве. Исследование демонстрирует значимость таких запросов как объекта гуманитарного анализа и подчеркивает необходимость развития медиакомпетентности у пользователей.

Ключевые слова*:* генеративный искусственный интеллект, речевые жанры, формулирование запросов, цифровая грамотность, взаимодействие человек–машина, прагматические стратегии, жанровый анализ.

Для цитирования: Барашкина Е. А., Масленкова Н. А. Коммуникативные стратегии взаимодействия пользователя с генеративным ИИ: формулировка запроса как жанровая структура // Челябинский гуманитарий. 2025. № 3 (72). С. 8–19. doi: 10.47475/1999-5407-2025-72-3-8-19

Original article

COMMUNICATIVE STRATEGIES OF USER INTERACTION WITH GENERATIVE AI: PROMPT FORMULATION AS A GENRE STRUCTURE

Elena A. Barashkina[1], Natalia A. Maslenkova[2]
[1]Samara National Research University, Samara, Russia
barashkina.ea@ssau.ru, ORCID: https://orcid.org/0009-0008-5849-656X
[2]Samara National Research University, Samara, Russia
maslenkova.na@ssau.ru, ORCID: https://orcid.org/0000-0003-2100-3510

Abstract. This article examines user strategies for formulating prompts to generative language models. Prompts are considered as an emerging speech genre that combines elements of written, command-based, and dialogic language. The study aims to identify the

genre, linguistic, and pragmatic features of prompts and to determine the factors influencing their structure and style. The theoretical framework integrates approaches from speech genre theory, pragmatics, and digital anthropology. The research is based on a corpus of 480 prompts collected from digital environments, primarily in non-professional contexts. Methods include discourse and genre analysis, along with elements of cognitive linguistics. The study finds that most prompts exhibit a stable structure and strategic design: they often include polite forms of address, role-based instructions, meta-commentary, and specifications of format or purpose. Prompts vary depending on users' level of digital literacy and the task type-ranging from concise directives to extended reflective instructions. The findings confirm that prompts can be seen as a new form of written communication, characterized by distinct genre features and shaped within digital interaction. The study highlights the importance of treating prompts as a subject of humanistic inquiry and emphasizes the need to foster users' media competence.

Key words: generative artificial intelligence, speech genres, prompt formulation, digital literacy, human–machine interaction, pragmatic strategies, genre analysis.

For citation: Barashkina E. A., Maslenkova N. A. (2025) Communicative strategies of user interaction with generative AI: prompt formulation as a genre structure. *Chelyabinskij Gumanitarij*, 3 (72), 8–19. doi: 10.47475/1999-5407-2025-72-3-8-19 (In Russ).

Введение и постановка исследовательских вопросов

Взаимодействие человека с искусственным интеллектом стремительно трансформируется: от управления сложными системами с помощью специализированных интерфейсов к повседневному общению с генеративными языковыми моделями в форме текстового диалога. Сегодня именно запрос - текстовая реплика пользователя - становится ключевым интерфейсом между человеческим мышлением и машинной семиотикой. Однако несмотря на повсеместное распространение систем наподобие ChatGPT, Bing AI и Claude, механизмы, определяющие формулирование запросов пользователями, остаются малоизученными.

Современные языковые модели продемонстрировали высокую чувствительность к формулировкам, контексту и структуре ввода, что стимулировало развитие нового прикладного направления - *prompt engineering*. Тем не менее, большая часть текущих исследований сосредоточена на оптимизации технических характеристик запросов, а не на их когнитивных или прагматических аспектах. В то же время запросы к ИИ можно рассматривать как речевые акты, в которых воплощаются цели, ожидания, опыт и социокультурные представления пользователя. Они объединяют элементы обычного письменного общения, программирования и импровизации, формируя уникальную гибридную форму коммуникации. Как отмечают С. А. Шомова и А. Г. Качкаева: «Общение, эмоциональное взаимодействие человека с машиной/алгоритмом - это, конечно, весьма своеобразная коммуникация. Однако нам еще предстоит осознать важную для гуманизации цифровых процессов идею, что *пространство генеративного ИИ - это прежде всего пространство диалога* (курсив наш). И не только по форме, содержанию, особенностям взаимодействия (чат, вопросы-ответы, интерактивность), но и по метафорическому смыслу - хотя речь и идет о диалоге с неодушевленным актором» (Шомова, Качкаева 2024: 9)

В свете этого возникает необходимость в комплексном исследовании особого типа коммуникации человека с "нечеловеческим", но разумным актором. М. В. Загидуллина предлагает "рассматривать эти процессы как знаки грамматизационной смены", под которой автор понимает именно "зондирование носителями языка технических систем в поисках новых расширений коммуникации" (Загидуллина 2018: 282). В частности, нам представляется важным рассмотреть, как пользователи формируют и модифицируют запросы в зависимости от задачи, контекста и обратной связи со стороны ИИ. Понимание этих процессов важно не только для разработки более интуитивных и адаптивных интерфейсов, но и для формирования критической цифровой грамотности в эпоху посттекстуального ИИ.

Целью настоящей статьи является анализ стратегий формулирования запросов к генеративным ИИ со стороны пользователей с различным уровнем опыта. В центре внимания - когнитивные, прагматические и ситуативные факторы, влияющие на структуру и стиль запроса.

В статье рассматриваются следующие исследовательские вопросы:

1. Какие жанровые типы запросов преобладают в разных сценариях использования генеративного ИИ (информационный поиск, текстовая генерация, рефлексия, развлекательное взаимодействие): каковы структурные и стилистические особенности этих типов? Цель - выявить, насколько чётко дифференцируются запросы по коммуникативной функции и формату.
2. Какие языковые, прагматические и когнитивные стратегии применяют пользователи при формулировании запросов к ИИ: используются ли устойчивые речевые конструкции, вежливые формы, метафоры, уточняющие инструкции, ссылки на прошлый контекст? Цель - понять, как пользователи адаптируют язык для более эффективного взаимодействия с моделью.
3. Как изменяются запросы пользователей по мере накопления опыта взаимодействия с ИИ и как контекст (цель, платформа, аудитория) влияет на жанровую и прагматическую структуру запроса: можно ли зафиксировать переход от инструментального языка к более «речевому», гибридному? Цель - определить динамику жанровой трансформации запроса в зависимости от уровня цифровой грамотности и ситуативного контекста.

Гипотеза

В условиях повсеместного распространения генеративных языковых моделей (LLM) пользовательские запросы к ИИ перестают быть исключительно инструментальными командами и всё чаще приобретают черты самостоятельного речевого жанра. Эта трансформация проявляется в использовании пользователями устойчивых структур, прагматических стратегий и стилистических приёмов, характерных для традиционных жанров коммуникации. Таким образом, формулирование запросов к ИИ становится не только техническим навыком, но и социокультурной практикой, отражающей когнитивные модели и коммуникативные нормы пользователей.

Теоретические основания изучения вопроса

Современные исследования запросов к ИИ находятся на пересечении нескольких дисциплин: человеко-компьютерного взаимодействия (HCI), когнитивной лингвистики, прагматики, социотехнических исследований и науки о данных.

В области HCI запрос к ИИ всё чаще рассматривается как форма интерактивного интерфейса, в котором языковая формулировка становится не просто средством, но и инструментом управления вычислительной средой (Shneiderman 2020; Li et al. 2023). Появляется концепт prompt-as-interface - подход, в котором лингвистическая форма играет роль программного входа и в то же время отражает когнитивные и прагматические намерения пользователя (Zamfirescu-Pereira et al. 2023).

Лингвистические и прагматические исследования (Clark 1996; Levinson 2000; Tannen 2007) подчеркивают, что любой запрос есть речевой акт, в котором содержится не только информация, но и социальные отношения, статус, и даже ожидания от адресата. Это особенно важно в контексте ИИ, который одновременно выступает и как инструмент, и как квазисобеседник. Исследования в области конструкций и стратегий речи в диалогах с ИИ (Cresci 2021; Madotto et al. 2022) показывают, что пользователи склонны применять гибридные стратегии: от формальных команд до вежливых, «очеловеченных» конструкций. В фокусе внимания ученых оказывается репертуар ролей, сквозь призму которых разные группы пользователей воспринимают ИИ (Кушкин, Тимофеева 2024); эмоциональный аспект взаимодействия с ИИ (Шомова 2024). Опираясь на концепцию искусственной коммуникации Е. Эспозито, концепцию И. Гофмана о лице как социальной ценности и другие концепции, ученые исследуют, какие нормы и формы вежливости используют люди при коммуникации с умными колонками, от чего зависит проявление вежливости в отношении ИИ и можно ли формировать вежливый тип взаимодействия с ИИ. (Трегубова 2024) Исследователи приходят к выводу о необходимости ввести новый термин - язык промтов, понимая под этим своеобразный набор «лингвистических инструментов и методов управления генеративными моделями», другими словами - лексико-синтаксическую специфику формулирования запросов (Алексеева, Алексеев 2024).

На этом фоне особенно значимым представляется применение понятийной рамки речевых жанров. Классическим определением речевого жанра считается определение М. М. Бахтина, по мнению которого «каждая сфера использования языка вырабатывает свои относительно устойчивые типы высказываний, которые мы и называем речевыми жанрами». Эта устойчивость проявляется на трёх уровнях - тематическом, композиционном и стилистическом (Бахтин 1979: 250–251). В этом контексте запрос к LLM может рассматриваться как формирующийся речевой жанр, развивающийся внутри новой цифровой сферы общения, где постепенно кристаллизуются устойчивые формы, мотивы и речевые стратегии.

В развитии этой теории Т. В. Шмелева предложила анкету анализа речевого жанра, включающую такие параметры, как «коммуникативная цель жанра», «концепция автора», «концепция адресата», «событийное содержание», «фактор коммуникативного прошлого», «фактор коммуникативного будущего» и «языковое воплощение» (Шмелева 1997: 90). Применение этой модели к анализу промтов позволяет выделить как содержательные (информативность, прагматические ожидания), так и структурные аспекты взаимодействия с ИИ, включая стратегические элементы переоформления запроса (re-prompting), обусловленные опытом взаимодействия и предвосхищаемым результатом.

В рамках прагматического подхода речевой жанр понимается как вербальное оформление типичной ситуации социального взаимодействия людей (Дементьев 1998). Иными словами, жанр - это не просто форма или набор языковых средств, а способ организации коммуникации, тесно связанный с контекстом, ожиданиями участников общения и социальными ролями, которые они принимают на себя в процессе взаимодействия. При этом речевой жанр не является односторонним инструментом, полностью зависящим от говорящего; напротив, в равной степени важными смыслообразующими факторами признаются и адресант, и адресат. Это означает, что жанровая форма учитывает не только цели, интенции и коммуникативные установки говорящего, но и предполагаемую или реальную реакцию слушающего, его типовую роль, уровень компетенции и ожидания. Такой подход подчеркивает интерактивную природу речевого жанра, его укорененность в социальном опыте и коммуникативной практике. Именно поэтому для успешного функционирования речевого жанра необходимо согласование позиций участников

общения: жанр выполняет роль посредника между ними, позволяя «настроиться» друг на друга, а значит - достичь взаимопонимания. Определяя речевой жанр как «горизонт ожидания для слушающих и модель построения для говорящих» (Гайда 1986: 24), С. Гайда подчеркивает, что для адресанта жанр представляет собой своего рода шаблон, по которому он строит высказывание, а для адресата - знакомый контекст, позволяющий предугадать содержание и интенцию реплики. Жанр тем самым выступает как своего рода коммуникативный контракт: его знание и распознавание участниками коммуникативного события создают условия для предсказуемости, а следовательно - для эффективности общения.

На эту же особенность речевого жанра указывает К. А. Долинин. Он отмечает, что «знание жанровых канонов обеспечивает идентификацию жанра получателем (для чего часто бывает достаточно небольшого отрезка дискурса), т. е. ориентировку в речевом событии, в котором он участвует, активизацию соответствующего сценария, хранящегося в долговременной памяти, и, следовательно, настройку на нужную волну, включение соответствующей установки, и, как следствие, возможность прогнозировать дальнейшие речевые действия партнера, дальнейшее развертывание дискурса и адекватно реагировать на него» (Долинин 1999: 45).

Это рассуждение подчеркивает важную когнитивную составляющую речевого жанра: восприятие жанровой формы активирует в сознании адресата определённую «рамку» - сценарий, накопленный на основе предшествующего опыта общения в аналогичных ситуациях. В этом смысле жанр можно рассматривать как своеобразный механизм коммуникативной памяти, обеспечивающий не только понимание сказанного, но и предвосхищение того, что будет сказано дальше. Он тем самым выступает не только как форма, но и как способ ориентации в коммуникативной реальности, инструмент когнитивной экономии, позволяющий адресату не тратить усилия на интерпретацию каждого отдельного высказывания, а воспринимать его как часть знакомой целостной структуры. Речевой жанр в прагматической перспективе предстает как динамическая и двусторонняя категория, отражающая не только лингвистическую, но и социально-психологическую и когнитивную природу общения. Его анализ позволяет глубже понять, каким образом осуществляется согласование смыслов между участниками речевого взаимодействия, и как индивидуальные речевые действия укладываются в рамки коллективного коммуникативного опыта.

Таким образом, концепция речевых жанров обеспечивает аналитический инструментарий, позволяющий рассматривать запрос к LLM не только как технический элемент взаимодействия, но как полноценную форму высказывания, со своей коммуникативной логикой, культурными кодами и стилевыми ожиданиями. Это открывает возможность рассматривать запрос как единицу анализа в гуманитарной перспективе - на пересечении лингвистики, медиакоммуникации и цифровой антропологии.

Но здесь важно подчеркнуть, что теория речевых жанров, конечно, используется не в отношении LLM: там работают совсем другие механизмы порождения теста. Мы говорим только о человеке – пользователе, который формулирует запросы к программе. В рамках социотехнических исследований (Suchman 2007; Eubanks 2018; Noble 2018) акцент делается на том, как интерфейсы и алгоритмы структурируют формы знания и коммуникации. Пользовательский запрос при этом выступает как артефакт, в котором отражаются не только цели, но и социальные и культурные контексты. Особенно это проявляется в многоязычной и мультикультурной среде, где разные языковые сообщества демонстрируют различные подходы к «говорению с ИИ» (Floridi & Cowls 2019; Kasinathan & Almatari 2024).

Исследования цифровой грамотности и умения корректировать формулировку запроса в зависимости от обратной связи (feedback loops), получаемой от модели (Ko et al. 2022) актуализируют важность развития у пользователей навыков метакогнитивной рефлексии и стратегического переформулирования запросов (re-prompting) - особенно в образовательном и профессиональном контексте.

В целом, все исследователи так или иначе подчеркивают, что создание запросов, приводящих к нужным результатам, взаимодействие с LLM может быть частью более широкого набора навыков, связанных у человка с медиакомпетенцией, особенно если оно включает в себя осознанное и критическое использование технологий для получения и создания информации. При этом некоторые авторы считают (совершенно справедливо), что эта медиакомпетенция базируется на конкретных знаниях и системном представлении о сфере/предмете запроса. Например, промты, которые связаны с изображениями, как правило, содержат указание на определенный тип камеры или объектива, демонстрируют знания теории композиции и т.д. Это не просто конкретика, а профессиональные знания.

Другие авторы анализируют, как понимание используемой модели LLM (какую информацию из запроса извлекает LLM, как организует и индексирует информацию, которая есть в его распоряжении, и т.д.) влияет на качество сформулированных запросов. Профессор Пенсильванского университета Итан Моллик в интервью The Atlantic сказал, что умение создавать хорошие запросы находится где-то между лингвистикой и решением задач*:* «I think that good prompting likely rewards divergent thinkers who find ways to experiment quickly. I think it rewards people with deep curiosities» *(«Я думаю, хорошие запросы, скорее всего, это вознаграждение для людей с дивергентным мышлением, быстро находящих способы для*

эксперимента. Думаю, это вознаграждение для людей с глубоким любопытством»). Кроме того, считает ученый, запросы вообще могут быть интереснее, чем тексты или изображения, генерируемые LLM, потому что многократные попытки воплотить желаемое через модификацию запроса многое могут рассказать о человеке: «It's a little like getting access to someone's brain - seeing how they assemble disparate pieces of knowledge, how they approach a problem, how they use their creativity to generate something unexpected» *(«Это слегка похоже на доступ в его мозг, полученный, чтобы посмотреть, как он собирает воедино разрозненные кусочки знаний, как решает задачу, как использует свой творческий потенциал для создания чего-то неожиданного»*) (Warzel 2023).

Современные исследования взаимодействия человека с LLM акцентируют внимание на эволюции пользовательских запросов от простых команд к более сложным, контекстуально насыщенным формам общения. В частности, L. Ein-Dor и соавторы (Ein-Dor et al. 2024) представили концепцию «Conversational Prompt Engineering», подчёркивая важность диалогового взаимодействия между пользователем и LLM для создания эффективных и персонализированных запросов.

В образовательном контексте исследовательская группа D. J. Woo (Woo et al. 2023) исследовали, как студенты, изучающие английский как иностранный, используют генеративные ИИ-инструменты для написания рассказов. Они выявили, что студенты применяют различные стратегии, включая преодоление творческого застоя и развитие сюжета, что свидетельствует о формировании новых коммуникативных практик при взаимодействии с ИИ.

Опенлендер (Oppenlaender et al. 2023) в исследовании «Prompting AI Art» рассматривает prompt engineering как новую форму творческого навыка, требующего освоения специфической лексики и стратегий для эффективного взаимодействия с ИИ в области генерации изображений. Это подчёркивает необходимость обучения пользователей новым жанровым и стилистическим приёмам при формулировании запросов. Кроме того, в рамках развивающейся области AI rhetoric исследуется, как язык, используемый людьми при взаимодействии с LLM, приобретает черты риторических стратегий, направленных на достижение определённых целей. Это включает в себя использование убеждающих и адаптивных формулировок, что свидетельствует о становлении новых жанров коммуникации между человеком и LLM.

Таким образом, существующие исследования подтверждают тенденцию трансформации пользовательских запросов к LLM в самостоятельный речевой жанр, характеризующийся специфическими структурными, прагматическими и стилистическими особенностями. Однако необходимы дальнейшие эмпирические исследования для более глубокого понимания этой трансформации и её влияния на взаимодействие человека с LLM. Настоящее исследование опирается на междисциплинарную рамку и стремится восполнить лакуну между техническими исследованиями prompt engineering и гуманитарным анализом языкового взаимодействия с LLM.

Методология исследования

Исследование опирается на качественный и количественный анализ пользовательских запросов к генеративным языковым моделям (LLM), направленный на выявление жанровых, лингвистических и прагматических характеристик формулировок. Методологическая рамка объединяет подходы дискурс-анализа, жанрового анализа, а также элементы когнитивной лингвистики и цифровой этнографии.

1. Исходные данные (корпус).

Корпус исследования включает 480 пользовательских запросов (на русском языке), собранных в период с января по март 2025 года из следующих источников:

- Платформы взаимодействия с LLM: ChatGPT (OpenAI), Gemini (Google), Claude (Anthropic), DeepSeek, Mistral. Каждая из этих платформ предоставляет разный уровень доступности параметров генерации и интерфейса взаимодействия, однако принципы речевой активности пользователя в их рамках остаются сопоставимыми и поддаются обобщенному анализу.
- В контексте общения с LLM запрос - это любое сообщение или инструкция, которое пользователь отправляет модели для получения ответа. Если говорить технически, запрос (prompt) - это последовательность текста, на основе которой языковая модель генерирует продолжение. Один запрос - это одна реплика пользователя, то есть одно сообщение, которое пользователь отправляет модели.
- Типы пользователей: важно отметить, что авторы исследования сознательно ограничили тематику диалогов непрофессиональной коммуникацией. В выборку не включались обращения, связанные с профессиональной деятельностью, включая запросы на написание программного кода, подготовку юридических или бизнес-документов, маркетинговый анализ, решение инженерных задач и иные специализированные формы взаимодействия. Это позволило сосредоточиться на анализе спонтанной, повседневной и преимущественно гуманитарной коммуникации пользователей, отражающей их когнитивные и речевые стратегии вне узкопрофессионального контекста.
- Способы сбора данных:
  - ✓ прямое наблюдение за взаимодействием участников с ИИ во время индивидуальных сессий (с

согласия информанта);

- ✓ анонимные архивы чатов, предоставленные участниками (с деперсонализацией);
- ✓ открытые публикации запросов на форумах, в блогах и видео с разбором промптов (с соблюдением принципов fair use и научной добросовестности).

2. Методы анализа

Анализ проводился в три этапа. Этап 1: Кодирование и типология запросов. Сформирована рабочая типология по коммуникативной цели (вопрос, директива, рассуждение), жанровым признакам (эссе, заметка, инструкция, диалог) и прагматическим стратегиям, которые проявляются в пользовательских запросах. В рамках настоящего анализа были выделены несколько ключевых стратегий: (1) вежливость (как в общении с собеседником-человеком), (2) апелляция к пониманию ИИ, (3) уточняющие комментарии, (4) стратегия контекстуализации, (5) ролевая кооперация (как вариант: установка на кооперацию), (6) стратегия интерпретации, (7) ожидание отклика. Кодирование производилось на платформе Taguette (https://www.taguette.org).

Этап 2: Жанрово-дискурсивный анализ. В исследовании используется методика Джона Суэйлза (Swales 1990) для анализа жанровой структуры запросов, в частности для выявления риторических движений (moves), отражающих функциональные этапы высказывания, и жанровых метафор, указывающих на представление пользователем коммуникативной ситуации (например, как диалога, команды или просьбы). Кроме того, анализируются прагматические маркеры — такие как хеджирование, фреймирование и модальность, — позволяющие выявить степень уверенности, рамки взаимодействия и коммуникативные намерения пользователя. Такой подход помогает глубже понять, как формируются запросы к ИИ и какие речевые стратегии лежат в их основе.

Этап 3: Когнитивный и сравнительный анализ. Исследовалось, как пользователи с разным уровнем цифровой грамотности модифицируют запросы при повторных итерациях (репромптинг), а также насколько проявляется тенденция к «очеловечиванию» ИИ-собеседника.

3. Этические аспекты. Все участники, предоставившие данные, подписали информированное согласие. Личные данные были исключены, а тексты деперсонализированы.

Аналитика

Анализ корпуса из 480 пользовательских запросов позволил выявить несколько устойчивых стратегий взаимодействия с ИИ (см.выше), каждая из которых проявляется в значительной части случаев. Эти стратегии обеспечивают структурирование и адаптацию коммуникации с моделью, способствуют жанровой стабилизации запросов и отражают когнитивные практики, знакомые пользователям по другим сферам - обучению, профессиональной деятельности, цифровому письму.

Распределение запросов по типу задачи показало, что тип задачи напрямую влияет на жанровую структуру запроса. Запросы пользователей все чаще приобретают форму устойчивых речевых жанров - инструкций, диалогов, писем, эссе, что свидетельствует о трансформации взаимодействия с ИИ в новую форму письменной речи (*См. Таблица 1*)

Таблица 1 – Жанровые форматы пользовательских запросов в зависимости от типа задачи

Тип задачи	**Преобладающий жанровый формат**	**Коммуникативная стратегия**	**Примеры**
Информационный поиск	Вопрос-уточнение (интеррогатив)	Стратегия уточняющих комментариев	*«Что такое латентное пространство?»* *«В чем разница между GPT-3 и GPT-4?»*
Генерация текста	Инструкция + контекст	Стратегия контекстуализации + стратегия интерпретации	*«Напиши рассказ в стиле Булгакова о 2030 году»* *«Составь поздравление коллеге в официальном стиле»*
Рефлексия	Метавысказывание / просьба об оценке	Стратегия ожидания отклика + стратегия интерпретации	*«Помоги понять, логично ли звучит это эссе»* *«Это письмо выглядит вежливо?»*
Развлекательный запрос	Сценарий, шутка, пародия, игра	Стратегия ролевой кооперации + стратегия установки на кооперацию	«*Сочини загадку от имени кота-шпиона»* *«Придумай шутку про философов»*
Может сопровождать любой формат и любой жанр		Стратегия вежливости	*«Пожалуйста, объясни, как работает трансформер»* *«Не мог бы ты помочь мне написать тезисы для выступления? <…> Спасибо»*
		Стратегия апелляции к пониманию ИИ	*«Ты конечно не человек, но можешь объяснить попроще?»* *«Ты не совсем понял, что я имел в виду…»*

Стратегии «вежливости» и «апелляции к пониманию» часто сопутствуют другим — они менее связаны с типом задачи, а больше — с тоном общения.

Подавляющее большинство запросов (72%, n = 345) - это запросы, связанные с поиском информации, которые структурированы как вопросы-уточнения - типичный формат, используемый в разговорной или справочной коммуникации (например, в FAQ, на форумах, в консультации у эксперта). Они кратки, ясны, и часто ограничены одной темой или термином:

«Чем отличается нейросеть от алгоритма машинного обучения?»

«Кто такой Мишель Фуко и почему он важен для гуманитарных наук?»

Это сближает такие запросы с жанром справочного вопроса или обучающего диалога, широко распространённого как в учебной, так и в профессиональной среде. В образовательном контексте они напоминают формулировки, с которыми учащиеся обращаются к преподавателю за разъяснением термина, концепта или механизма:

«Что означает синтагматическая связь?»

«Почему вода закипает при 100 градусах?»

Такие вопросы, как правило, кратки, фокусируются на одном объекте знания и предполагают получение точного, максимально сжатого ответа. В профессиональной сфере аналогичные запросы характерны, например, для консультирования - юридического, технического, медицинского, когда клиенту требуется разъяснение терминов, процедур, правил:

«Какие документы нужны для оформления вида на жительство?»

«Что входит в гарантийное обслуживание наушников?»

Таким образом, структура и интенция запроса к ИИ при информационном поиске во многом воспроизводит институционализированные жанры обращения за справкой или экспертной помощью, при этом пользователь позиционирует ИИ как носителя специализированного знания или инструктивного ресурса.

Как мы видим, взаимодействие с ИИ формируется не спонтанно, а подчиняется определённым языковым и когнитивным стратегиям, отражающим осознанную пользователем организацию коммуникации. Эти стратегии демонстрируют черты, характерные для инструктивных, рефлексивных и диалоговых жанров, и позволяют пользователю задавать параметры взаимодействия, адаптируя ИИ к конкретной цели. Примером такой стратегии является контекстуализация — практика задания рамки и цели обращения, указывающая на контекст использования. Примерно 26% запросов (n = 124) содержат элементы, задающие контекст обращения: указание на цель, ролевую ситуацию, профессиональную или учебную сферу. Такие фразы, как «Я пишу диплом…», «Это нужно для выступления…», «Мне нужно объяснить ребёнку…» формируют коммуникативную рамку, приближая запрос к жанрам академического задания, служебной записки или учебной консультации. Пользователи часто вводят ИИ в ситуацию, указывая фоновую информацию: учебный уровень, сферу деятельности, цель взаимодействия. Это придаёт запросу обоснованность и направленность, приближая его к жанрам академической или профессиональной задачи:

«Я пишу ВКР по цифровой антропологии и хочу сформулировать гипотезу…».

«Объясни эту тему школьнику 5 класса».

Подобные вводные *(«я пишу диплом», «объясни школьнику»*) активируют ситуативную рамку, задающую контекст и определяющую ролевые ожидания от ИИ (например, как от консультанта, педагога, редактора).

Пользователи часто прибегают к формализации задачи. Их запросы часто структурированы по схеме «цель + параметры + ограничения», что соответствует жанру технического задания, распространённого в инженерной, педагогической, издательской и ИТ-среде. Такая структура отражает намерение говорящего операционализировать задачи, с которым пользователь делает ИИ инструментом точного и контролируемого действия:

«Напиши статью на 200 слов без повторов и клише».

«Составь список аргументов против… с короткими пояснениями, не более 15 слов каждый».

29% запросов (n = 140) включают модальность просьбы *(«пожалуйста», «помоги», «объясни»*) и/или персонификацию ИИ через ввод ролевых установок («*представь, что ты преподаватель», «говори со мной как репетитор»*). Эти элементы приближают запросы к жанрам вежливой директивной речи и ролеигрового диалога, отражающим попытку установить кооперативные и интерактивные отношения с моделью. Многие пользователи используют модальность просьбы, проявляя элементы вежливости, характерные для устной диалогической речи. Кроме того, они активно персонифицируют ИИ, включая в запрос обращения, ролевые установки и сценарные инструкции:

«Пожалуйста, помоги мне сформулировать аргументы для дебатов».

«Представь, что ты журналист, который пишет колонку о…».

«Поговори со мной как учитель с учеником».

Эти языковые практики сближают запрос с формами делового письма, игрового взаимодействия,

имитационного диалога, и отражают еще одну стратегию — установление отношений и ролевой кооперации с моделью.

Пользователи нередко используют метаязыковые формулы, с помощью которых задают способ обработки информации или стиль ответа. Около 33% запросов (n = 158) имеют упомянутую вышеструктуру «цель + параметры + ограничения», отражающую высокую степень операционализации. Запросы этого типа приближены к жанру технического задания или инструкции, где пользователь задаёт жёсткие рамки ожидаемого ответа. Это характерно для ситуаций генерации текста, подготовки речи, подбора аргументов или формулировки выводов:

«Сначала выведи список, потом объясни каждый пункт».

«Не используй шаблонные фразы».

«Избегай канцеляризмов и клише».

«Ответь кратко, но понятно для ребёнка».

Это указывает на высокую степень осознанного управления дискурсом: пользователь не только формулирует запрос, но и рефлексирует над жанром и качеством ожидаемого текста как редактор, преподаватель или критик.

Почти каждая вторая реплика (в сумме более 70% корпуса) включает как минимум одну из описанных стратегий, а часто сочетает две и более. Это свидетельствует о высокой степени жанровой и прагматической осмысленности пользовательского поведения. Вместо простых команд или ключевых слов пользователи выстраивают сложные речевые конструкции, характерные для профессиональной, образовательной и рефлексивной коммуникации. Взаимодействие с ИИ становится пространством переноса привычных жанровых матриц, что подтверждает гипотезу о жанровизации запроса как новой формы письменной речи в цифровом взаимодействии. Эти стратегии сближают запрос с инструктивными и метарефлексивными жанрами, характерными для научной, учебной и профессиональной коммуникации.

В рамках исследования также была проведена классификация запросов по уровню цифровой грамотности и опыту взаимодействия с ИИ. Из общего корпуса запросов 142 (30%) были отнесены к условной категории «новичков», а 338 (70%) - к «опытным пользователям», исходя из структуры, сложности и языкового оформления реплик.

«Новички» - пользователи с минимальным опытом взаимодействия с генеративными моделями, как правило, формулируют лаконичные, директивные команды, в которых отсутствует контекст или уточняющие параметры. Типичные конструкции - это одношаговые, недиалоговые инструкции, например:

«Напиши план презентации про хомяков».

«Напиши поздравление с днем рождения».

«Расскажи смешной случай».

«Как сделать свекольник».

Такие запросы чаще имеют императивную форму, а их жанровая структура близка к заголовку или ключевому слову. Из 142 реплик этой группы, более 80% (около 115) не содержали никаких метаинструкций, пояснений или параметризации, что указывает на восприятие ИИ как «поисковой строки» или функционального сервиса, а не диалогового партнёра.

Для новичков характерна и ровно противоположная тенденция: пользователи приписывают ИИ человеческие качества, ведут беседу в дружелюбном или эмоциональном тоне, используют вежливые обращения и проявляют эмпатию. Запросы данной группы часто включают элементы, присущие межличностному общению, такие как приветствия, просьбы, извинения и благодарности. Важным моментом является использование эмоциональных выражений и персонализированных обращений, что создаёт иллюзию общения с реальным собеседником. Пользователь использует вежливое обращение и обязательно выражает благодарность: «*Привет, можешь, пожалуйста, помочь мне с этим вопросом? Спасибо тебе большое!*» Пользователь использует эмодзи и эмоционально окрашенные фразы: «*Ты просто супер!* 😊». Иногда можно видеть проявление заботы о собеседнике: «*Ты сегодня как-то странно отвечаешь. Всё в порядке?*» Яркий пример отношения к LLM как к человеку - использование имени и обсуждение личных тем: *«Сири! Мне сегодня грустно. Можешь меня развеселить?»* Эти запросы характеризуются повышенной эмоциональной вовлечённостью и стремлением установить близкие отношения с ИИ. Пользователи воспринимают систему как более личностного партнёра, что отражается на тональности и содержании их запросов.

В запросах более опытных пользователей (с более высоким уровнем коммуникативной сложности) наблюдается выраженное структурное усложнение запроса. Из 338 реплик, отнесённых к этой группе:

- 74% (n = 250) включали многоступенчатые инструкции (например: *«Сначала придумай заголовки, затем развей каждый в короткий абзац»);*
- 62% (n = 210) содержали метаинструкции, связанные с форматом или стилем ответа (например*: «Не используй клише», «Сохрани ироничный тон»*);

- 48% (n = 162) апеллировали к терминам и понятиям prompt engineering, включая temperature, roleplay, token count, output style;
- 41% (n = 139) формулировали задачу через модели ролевого взаимодействия (например: *«Представь, что ты преподаватель», «Напиши это как историк 19 века»*).

Это демонстрирует, что опытные пользователи не только осваивают технические параметры генерации, но и развивают метакоммуникативные навыки, позволяющие структурировать и направлять поведение модели. Их запросы сближаются с такими жанрами, как редакторский бриф, интерпретативное задание, творческое задание, а также гибридные формы, характерные для цифровой письменной коммуникации. Здесь пользователи воспринимают ИИ как инструмент или программу, используют технический язык, формальные команды и избегают эмоциональных выражений. Запросы этой группы фокусируются на чётких и конкретных инструкциях, предполагающих функциональное взаимодействие с программой, а не диалоговое общение. Пользователи более четко формулируют команды, не допуская эмоциональности: «*Сгенерируй список из 10 случайных чисел от 1 до 100*». И почти всегда можно наблюдать избегание формул вежливости: «*Переведи этот текст на английский*».

Наряду с опытом, важную роль играет контекст задачи. Было выявлено, что в учебных задачах (около 180 запросов, 37% корпуса) преобладают жанры академического письма, реферативной инструкции, с выраженной структурой и параметризацией; в творческих задачах (113 запросов, 24%) доминируют нарративные формы *(«напиши рассказ», «придумай диалог», «составь план»*), часто с элементами ролевой игры; в развлекательных запросах (94 запроса, 20%) используются игровые и пародийные жанры (например: «Сочини сказку от имени холодильника»).

Таким образом, опыт пользователя и контекст задачи непосредственно влияют на жанровую структуру запроса, его степень формализованности, модальность и сложность. Пользовательские реплики становятся не просто техническим интерфейсом, но и манифестацией коммуникативной компетенции в условиях цифрового взаимодействия.

Обобщение результатов

Проведённое исследование подтвердило гипотезу о том, что пользовательский запрос к генеративным языковым моделям (LLM) представляет собой формирующуюся жанровую структуру, опосредованную цифровыми условиями коммуникации и отражающую как индивидуальные когнитивные практики, так и коллективные ожидания. Использование междисциплинарной методологической рамки - на пересечении лингвистики, прагматики, цифровой антропологии и жанрового анализа - позволило выявить типологическое разнообразие стратегий взаимодействия с ИИ и их жанровое оформление.

Во-первых, было установлено, что в зависимости от коммуникативной цели (информирование, креативное производство, рефлексия, развлечение) пользователи прибегают к разным жанровым моделям: от справочного вопроса и директивной инструкции до эссе, письма, диалога или имитационного сценария. Эти модели не случайны: они опираются на уже усвоенные образцы речевого поведения и служат механизмом жанровой ориентации в новой, цифрово опосредованной среде общения.

Во-вторых, анализ показал высокую степень прагматической осмысленности пользовательских реплик. Обращения к ИИ регулярно включают метаинструкции, формулы вежливости, ролевые установки, фреймирование ситуации и параметризацию результата, что указывает на интерпретацию модели не просто как инструмента, но как квазисобеседника, включённого в симулированное диалоговое взаимодействие. Эти элементы свидетельствуют о постепенном переходе от технически-утилитарного формата общения к речевому акту в собственном смысле, сопряжённому с установкой на кооперацию и предсказуемость отклика.

В-третьих, было выявлено, что опыт взаимодействия с LLM и ситуативный контекст напрямую влияют на жанровую форму запроса. «Новички» демонстрируют либо директивную лаконичность, либо эмоционально-персонализированную речь, тогда как «опытные пользователи» конструируют сложные речевые формы, приближённые к жанрам академического, редакторского или обучающего письма. Это указывает на освоение не только интерфейса, но и специфической жанровой нормы, складывающейся в рамках нового типа медиатизированной коммуникации.

С прагматической точки зрения, полученные результаты подтверждают ключевую установку теории жанров, согласно которой речевой жанр есть не просто формальная структура, а *репертуар речевых действий, устойчиво связанных с определёнными коммуникативными ситуациями и ожидаемым сценарием взаимодействия* (Бахтин, Дементьев, Долинин). Взаимодействие с ИИ активирует типовые жанровые ожидания у пользователя, обеспечивая тем самым ориентацию в коммуникативной ситуации, предвосхищение поведения адресата (пусть даже «нечеловеческого») и настройку на определённую речевую установку. Генеративный ИИ в данном случае выступает как адресат, моделируемый в терминах жанровой компетенции: пользователь формирует реплику не в вакууме, а с учётом предполагаемой реакции, жанровых конвенций и прагматического контекста.

Таким образом, пользовательский запрос к ИИ следует интерпретировать как жанрово и прагматически маркированное высказывание, формирующееся в условиях новой медиальной среды. Его анализ в рамках прагматической теории жанров позволяет не только понять, как функционирует человеко-машинное взаимодействие на уровне текстовой реплики, но и выявить более широкие закономерности культурной адаптации к цифровым технологиям. Запрос становится актом не только речевого, но и социального позиционирования субъекта в технологически опосредованной коммуникативной ситуации - актом, в котором соотносятся знание жанровых канонов и целый ряд повторяющихся коммуникативных стратегий (вежливость, апелляции к пониманию, ууточняющие комментарии, контекстуализация, стремление к ролевой кооперации, стратегия интерпретации, ожидание отклика). Все эти стратегии служат индикаторами жанровой и прагматической осмысленности цифрового взаимодействия, обеспечивая устойчивую коммуникативную рамку и прогнозируемость в обращениях к ИИ.

Список источников

Алексеева Л. Г., Алексеев П. С. Язык промптов, или особенности формулирования запросов к генеративным нейросетям для создания изображений // VERBA. Северо-Западный лингвистический журнал. 2024. Т. 3, № 13. С. 50–61. DOI: 10.34680/VERBA-2024-3(13)-50-61.

Арнольд И. В. Жанровая типология речевых актов и коммуникативных ситуаций // Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. – 2003. № 3. С. 34–42.

Арутюнова Н. Д. Основы теории речи и речевой деятельности. Москва : Наука, 1988. 256 с.

Бахтин М. М. Проблема речевых жанров // В кн.: Эстетика словесного творчества. М., 1979. С. 250–251.

Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. Москва : Художественная литература, 1975. 656 с.

Браун П., Левинсон С. Вежливость: Некоторые универсалии в языковом употреблении. Москва : URSS, 2020. 376 с.

Гайда Ст. Проблемы жанра // В кн.: Функциональная стилистика: Теория стилей и их языковая организация. Пермь : ПГУ, 1986. С. 11–24.

Дементьев В. В. Социопрагматический аспект теории речевых жанров. Саратов : Колледж, 1998. 123 с.

Долинин К. А. Речевые жанры как средство организации социального взаимодействия // Жанры речи. Саратов : Колледж, 1999. Вып. 2. С. 27–36.

Загидуллина М. В. Грамматизация как философско-теоретический подход к изучению языка и речи электронных массмедиа // Медиалингвистика. 2018. Т. 5, № 3. С. 273–286.

Земская Е. А. Теория жанра в современном языкознании // Вопросы языкознания. 2006. № 2. С. 45–57.

Кушкин Н. А., Тимофеева О. А. Соавтор, помощник, муза, инструмент: как студенты, преподаватели и представители креативных индустрий видят роль ИИ в своих практиках // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2024. № 5. С. 60–84. DOI: 10.14515/monitoring.2024.5.2604.

Новиков А. И. Языковые жанры и речевые практики. СПб. : Алетейя, 2014. 320 с.

Трегубова Н. Д., Фейгина А. Я. «Вежливое» взаимодействие с умными колонками в повседневной жизни: универсальные нормы и новые формы социальности // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2024. № 5. С. 142–165. DOI: 10.14515/monitoring.2024.5.2593.

Шмелева Т. В. Модель речевого жанра // Жанры речи. Саратов, 1997. Вып. 1. С. 88–98.

Шомова С. А., Качкаева А. Г. Между очарованием и испугом: диалог с «другим». Опыт анализа практик использования ИИ в профессиональной и повседневной жизни // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2024. № 5. С. 3–17. DOI: 10.14515/monitoring.2024.5.2766.

Шомова С. А. Ты, я и «Алиса»: как мы уживаемся с искусственным интеллектом // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. 2024. № 3. С. 186–207. DOI: 10.30547/vestnik.journ.3.2024.186207.

Brown P., Levinson S. C. Politeness: Some universals in language usage. Cambridge : Cambridge University Press, 1987. Vol. 4.

Clarke R. I., Jeon Y. Prompting as participation: How people use generative AI in practice // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2023. Vol. 7(CSCW1). P. 1–24. DOI: 10.1145/3579510.

Dreyfus S., Eisenstein J. The structure of prompt engineering: A linguistic perspective // arXiv preprint. arXiv:2305.11206. URL: https://arxiv.org/abs/2305.11206 (дата обращения: 24.05.2025).

Ein-Dor L., Toledo-Ronen O., Spector A., Gretz S., Dankin L., Halfon A., Katz Y., Slonim N. Conversational Prompt Engineering // arXiv. 2024. № 2408.04560. URL: https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.04560 (дата обращения: 24.05.2025).

Giltrow J., Stein D. Genres in the Internet: Innovation, evolution and genre theory // In: Giltrow J., Stein D. (Eds.). Genres in the Internet: Issues in the theory of genre. Amsterdam : John Benjamins, 2009. P. 1–25.

Guzzetti B. J., Lesley M. Handbook of research on the societal impact of digital media. Hershey, PA : IGI Global, 2021.

Herring S. C. A faceted classification scheme for computer-mediated discourse // Language@Internet. 2007.

Vol. 4. P. 1–37. URL: http://www.languageatinternet.org/articles/2007/761 (дата обращения: 24.05.2025).

Jones R. H., Hafner C. A. Understanding digital literacies: A practical introduction. 2nd ed. London : Routledge, 2021.

Oppenlaender J., Linder R., Silvennoinen J. Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering // arXiv. 2024. № 2303.13534. URL: https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.13534 (дата обращения: 24.05.2025).

Swales J. M. Genre analysis: English in academic and research settings. – Cambridge : Cambridge University Press, 1990.

Tetreault J., Cahill A. From prompts to genres: Rhetorical structure in human-AI text interaction // Proceedings of the 2023 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies. 2023. P. 5125–5140. DOI: 10.18653/v1/2023.naacl-main.453.

Warzel Ch. The Most Important Job Skill of This Century // The Atlantic. 2023. February 8. – URL: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2023/02/openai-text-models-google-search-engine-bard-chatbot-chatgpt-prompt-writing/672991/ (дата обращения: 24.05.2025).

Woo D. J., Guo K., Susanto H. Exploring EFL students' prompt engineering in human-AI story writing: an Activity Theory perspective // Interactive Learning Environments. 2024. P. 1–20. DOI: https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2361381 (дата обращения: 24.05.2025).

Zou Y., Raji I. D., Cramer H. Understanding prompt engineering: A survey and taxonomy of human-AI prompt interactions // arXiv preprint. arXiv:2310.02961. URL: https://arxiv.org/abs/2310.02961 (дата обращения: 24.05.2025).

References

Alexeeva, L. G., & Alexeev, P. S. (2024). Yazyk promptov, ili osobennosti formulirovaniya zaprosov k generativnym neyrosetyam dlya sozdaniya izobrazheniy [Prompt language, or features of formulation of queries to generative neural networks for image creation]. *VERBA. Severo-Zapadnyy lingvisticheskiy zhurnal, 3*(13), 50–61. https://doi.org/10.34680/VERBA-2024-3(13)-50-61. (In Russ.).

Arnold, I. V. (2003). Zharnovaya tipologiya rechevykh aktov i kommunikativnykh situatsiy [Genre typology of speech acts and communicative situations]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 9: Filologiya*, 3, 34–42. (In Russ.).

Arutyunova, N. D. (1988). *Osnovy teorii rechi i rechevoy deyatel'nosti* [Fundamentals of speech theory and speech activity]. Moscow: Nauka. 256 p. (In Russ.).

Bakhtin, M. M. (1979). Problema rechevykh zhanrov [The problem of speech genres]. In *Estetika slovesnogo tvorchestva* [Aesthetics of verbal creativity] (pp. 250–251). Moscow. (In Russ.).

Bakhtin, M. M. (1975). *Voprosy literatury i estetiki* [Questions of literature and aesthetics]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura. 656 p. (In Russ.).

Brown, P., & Levinson, S. C. (2020). *Vezhlivost': nekotorye universal'nosti v yazykovom upotreblenii* [Politeness: Some universals in language usage]. Moscow: URSS. 376 p. (In Russ.).

Gaida, St. (1986) 'Problemy zhanra', in *Funktsional'naya stilistika: Teoriya stilei i ikh yazykovaya organizatsiya*. Perm': PGU, pp. 11–24. (In Russ.).

Dement'ev, V.V. (1998) *Sotsiopragmaticheskii aspekt teorii rechevykh zhanrov*. Saratov: Kolledzh. (In Russ.).

Dolinin, K.A**.** (1999) 'Rechevye zhanry kak sredstvo organizatsii sotsial'nogo vzaimodeistviya', *Zhanry rechi*, 2, pp. 27–36. Saratov: Kolledzh. (In Russ.).

Zagidullina, M. V. (2018). Grammatizatsiya kak filosofsko-teoreticheskiy podkhod k izucheniyu yazyka i rechi elektronnykh massmedia [Grammatization as a philosophical-theoretical approach to the study of language and speech in electronic mass media]. Medialingvistika, 5(3), 273–286. (In Russ.).

Zemskaya, E. A. (2006). Teoriya zhanra v sovremennom yazykovedenii [Genre theory in modern linguistics]. *Voprosy yazykovedeniya*, 2, 45–57. (In Russ.).

Kushkin, N. A., & Timofeeva, O. A. (2024). Soavtor, pomoshchnik, muza, instrument: kak studenty, prepodavateli i predstaviteli kreativnykh industriy vidyat rol' II v svoikh praktikakh [Co-author, assistant, muse, tool: How students, teachers, and representatives of creative industries perceive the role of AI in their practices]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i sotsial'nye peremeny*, 5, 60–84. https://doi.org/10.14515/monitoring.2024.5.2604. (In Russ.).

Novikov, A. I. (2014). *Yazykovyye zhanry i rechevyye praktiki* [Language genres and speech practices]. St. Petersburg: Aleteya. 320 p. (In Russ.).

Tregubova, N. D., & Feigina, A. Y. (2024). "Vezhlivoye" vzaimodeystviye s umnymi kolon-kami v povsednevnoj zhizni: universal'nye normy i novye formy sotsial'nosti ["Polite" interactions with smart speakers in everyday life: Universal norms and new forms of sociality]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i sotsial'nye peremeny*, 5, 142–165. https://doi.org/10.14515/monitoring.2024.5.2593. (In Russ.).

Shmeleva, T. V. (1997). Model' rechevogo zhanra [The model of speech genre]. In *Zhany rechi* [Genres of speech] (Vol. 1, pp. 88–98). Saratov. (In Russ).

Shomova, S. A., & Kachkaeva, A. G. (2024). Mezhdu ocharovaniem i ispugom: dialog s "drugim." Opyt analiza praktik ispol'zovaniya II v professional'noy i povsednevnoj zhizni [Between charm and fear: Dialogue with the "Other." An experience of analyzing the practices of AI use in professional and everyday life]. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i sotsial'nye peremeny*, 5, 3–17. https://doi.org/10.14515/monitoring.2024.5.2766. (In Russ.).

Shomova, S. A. (2024). Ty, ya i "Alisa": kak my uzhivayemsya s iskusstvennym intellektom [You, me, and "Alice": How we coexist with artificial intelligence]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 10: Zhurnalistika*, 3, 186–207. https://doi.org/10.30547/vestnik.journ.3.2024.186207. (In Russ.).

Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage* (Vol. 4). Cambridge University Press.

Clarke, R. I., & Jeon, Y. (2023). Prompting as participation: How people use generative AI in practice. *Proceedings of the ACM on*

Human-Computer Interaction, 7(CSCW1), 1–24. https://doi.org/10.1145/3579510

Dreyfus, S., & Eisenstein, J. (2023). The structure of prompt engineering: A linguistic perspective. *arXiv preprint arXiv:2305.11206*. https://arxiv.org/abs/2305.11206.

Ein-Dor, L., Toledo-Ronen, O., Spector, A., Gretz, S., Dankin, L., Halfon, A., Katz, Y. and Slonim, N. (2024). Conversational Prompt Engineering. arXiv preprint arXiv:2408.04560. Available at: https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.04560.

Giltrow, J., & Stein, D. (2009). Genres in the Internet: Innovation, evolution, and genre theory. In G. Giltrow & D. Stein (Eds.), *Genres in the Internet: Issues in the theory of genre* (pp. 1–25). John Benjamins.

Guzzetti, B. J., & Lesley, M. (2021). *Handbook of research on the societal impact of digital media*. IGI Global.

Herring, S. C. (2007). A faceted classification scheme for computer-mediated discourse. *Language@Internet, 4*, 1–37. http://www.languageatinternet.org/articles/2007/761

Jones, R. H., & Hafner, C. A. (2021). *Understanding digital literacies: A practical introduction* (2nd ed.). Routledge.

Oppenlaender, J., Linder, R. and Silvennoinen, J., 2024. *Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering*. arXiv preprint arXiv:2303.13534. Available at: https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.13534.

Swales, J. M. (1990). *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge University Press.

Tetreault, J., & Cahill, A. (2023). From prompts to genres: Rhetorical structure in human-AI text interaction. *Proceedings of the 2023 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies*, 5125–5140. https://doi.org/10.18653/v1/2023.naacl-main.453

Woo, D.J., Guo, K. and Susanto, H., 2024. Exploring EFL students' prompt engineering in human-AI story writing: an Activity Theory perspective. *Interactive Learning Environments*, pp.1–20. https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2361381.

Zou, Y., Raji, I. D., & Cramer, H. (2023). Understanding prompt engineering: A survey and taxonomy of human-AI prompt interactions. *arXiv preprint arXiv:2310.02961*. https://arxiv.org/abs/2310.02961

Информация об авторах

Е. А. Барашкина – кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и истории журналистики Самарского национального университета им.С. П. Королева.

Н. А. Масленкова – кандидат филологических наук, доцент кафедры социологии и культурологии Самарского национального университета им.С. П. Королева.

Information about the authors

E. A. Barashkina – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor at the Department of Theory and History of Journalism, Samara University.

N. A. Maslenkova – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor at the Department of Sociology and Cultural Studies, Samara University.

Статья поступила в редакцию 25.05.2025; одобрена после рецензирования 27.06.2025; принята к публикации 27.07.2025.
The article was submitted 25.05.2025; approved after reviewing 27.06.2025; accepted for publication 27.07.2025.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.
The author declares no conflicts of interests.