

БОЛЬШИЕ ЯЗЫКОВЫЕ МОДЕЛИ КАК ОБЪЕКТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРВЬЮИРОВАНИЯ

Г. М. Концевая¹⁾, М. П. Концевой²⁾

*¹⁾Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина,
ул. Мицкевича, 28, 224665, г. Брест, Республика Беларусь,
kgm7@tut.by,*

*²⁾Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина,
ул. Мицкевича, 28, 224665, г. Брест, Республика Беларусь,
kmp@brsu.by*

Рассматривается роль и значение эффективной коммуникации с большими языковыми моделями в цифровой трансформации медиа. Предлагается использование средств и методов интервьюирования в изучении возможностей и ограничений больших языковых моделей как инновационного инструментария журналистской деятельности. Аргументируется образовательный потенциал рассмотрения больших языковых моделей как объектов интервьюирования в целях оптимизации их практического освоения.

Ключевые слова: большие языковые модели; медиа; интервьюирование объектов; промптинг, джейлбрейк, галлюцинации.

LARGE LANGUAGE MODELS AS OBJECTS OF RESEARCH INTERVIEWS

G. M. Kontsevaya^a, M. P. Kontsevoy^b

*^a Pushkin Brest State University,
28, Mickiewicz Str., 224665, Brest, Republic of Belarus
Corresponding author: G. M. Kontsevaya (kgm7@tut.by),*

*^b Pushkin Brest State University,
28, Mickiewicz Str., 224665, Brest, Republic of Belarus
Corresponding author: M. P. Kontsevoy (kmp@brsu.by)*

The role and significance of effective communication with large language models in the digital transformation of media is considered. It is proposed to use

interviewing tools and methods when studying the possibilities and limitations of large language models as innovative tools for journalistic activity. The educational potential of considering large language models as objects of interviewing in order to optimize their practical development is argued.

Key words: large language models; media; interviewing objects; prompting, jailbreaking, hallucinations.

Большие языковые модели (Large Language Models, LLM), лежащие в основе актуальных систем генеративного искусственного интеллекта, выходят на первый план в цифровой трансформации медиасреды, стремительно становятся важнейшим фактором современной цифровой коммуникации и медиасреды, являясь необходимым технологическим ответом на сопровождающий усложнение социума феномен Big Data [1]. Это актуализирует задачи практического освоения LLM, прежде всего в контексте медиаобразования. Несмотря на внешнюю простоту, эффективное построение результативных диалогов с LLM сопряжено с рядом трудностей, в основе которых лежит векторное представление языковых элементов (слов, токенов, грамм) и структур в генеративных нейросетях, которое существенно отличается от человеческого. Проблематичность коммуникации с LLM обусловлена также непрозрачностью их работы, непредсказуемостью, ненадежностью и предвзятостью выдаваемых результатов, склонностью к галлюцинациям. Вместе с тем, промедление с освоением и профессиональным применением LLM также сопряжено с большими рисками в ситуации стремительной цифровой трансформации медиа. Предлагается преодолеть ограничения, уязвимости и погрешности LLM и даже воспользоваться их недостатками в контексте решения исследовательских и образовательных задач. Для этого LLM удобно рассматривать в качестве персонажей ролевых журналистских игр, выступающих объектами исследовательского интервьюирования.

Интервьюирование – значимый аспект формирования многих профессиональных компетенций современного журналиста и важный самостоятельный жанр, сочетающий актуальные медийные технологии с богатством векового журналистского наследия, которое может и должно быть актуализировано в современном медиаобразовании. Особый исследовательский подход «интервьюирования объектов» (Object-Interviews), разработанный в контексте раскрытия многомерного влияния технологий на повседневную жизнь [2; 3], сохраняет

базовую структуру интервью, когда обмен информацией осуществляется посредством вопросов (промптов, подсказок, заданий) интервьюера и получения ответов (решений, откликов), но уже не от другого субъекта, а от актора, персонажа, агенса, цифрового двойника, генеративной нейросети. Промпт-инжиниринг (Prompt engineering, инженерия подсказок) может быть понят как моделирование (конструирование и проведение) журналистом интервью с виртуальным собеседником, который играет роль услужливого, но не всегда правдивого, откровенного, честного, прямого и добросовестного интервьюера, склонного к фантазиям, ошибкам и замкнутости в отношении существенно важных для журналистского исследования тем и фактов. Получение практического опыта проведения таких сложных интервью является самостоятельной задачей использования LLM в качестве объектов интервьюирования, наряду с формированием компетенций эффективного взаимодействия с LLM и решения разнообразных информационных задач как цели такого взаимодействия. Этим использование LLM в качестве объектов интервьюирования существенно отличается от использования Interview Warmup (<https://grow.google/certificates/interview-warmup/>) – интеллектуального тренажера для подготовки к собеседованиям. Интервью с LLM может быть различного типа, с разной степенью формализации, гибкости и глубины. Несмотря на то, что интервью с LLM реализуются, как правило, в контексте использования игровых технологий [4], первостепенное значение следует уделить уровню подготовки и ответственности интервьюера для решения поставленных образовательных задач, значение которых не имеет игрового характера. Успешность исследовательского интервью с LLM во многом определяется качеством анализа и интерпретации не только полученных результатов, но и самой записи диалога, который должен быть зафиксирован и сохранен.

Библиографические ссылки

1. Концевой М. П. Lagre Language Model как акторы виртуальной коммуникации / М. П. Концевой // Коммуникативное пространство и информационное поле в языке и речевой деятельности: сб. материалов Респ. науч.-практ. конф., 16.03.2023 г. Брест: БрГУ, 2023. С. 54–57.
2. Nordstrom S. N. Object-Interviews: Folding, Unfolding, and Refolding Perceptions of Objects [Electronic resource] International Journal of Qualitative Methods, 12(1). S. 237–257. Access mode: <https://doi.org/10.1177/160940691301200111> (date of access: 31.01.2024).

-
3. *Helen Holmes* Object interviews as a means of studying everyday life in Mundane Methods [Electronic resource] Innovative ways to research the everyday. Manchester University Press. 2020, 306 pp. // Access mode: <https://doi.org/10.7765/9781526152732.00011> (date of access: 31.01.2024).
 4. *Чеховский И. В.* Интервью как способ получения информации в качественной стратегии исследовательского поиска // Вестник РУДН. Серия: Социология. 2009. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intervyu-kak-sposob-polucheniya-informatsii-v-kachestvennoy-strategii-issledovatel'skogo-poiska> (дата обращения: 31.01.2024).
 5. *Бурцева Н. Л.* Игра в интервью: интерактивные формы обучения технологии интервью // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2020. № 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-v-intervyu-interaktivnye-formy-obucheniya-tehnologii-intervyu> (дата обращения: 31.01.2024).