

УДК 130.2

## К ВОПРОСУ ОБ ОБРАЗЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ: НА ОСНОВЕ АНАЛИЗА ПРОИЗВЕДЕНИЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, КИНЕМАТОГРАФА, АНИМАЦИОННЫХ КАРТИН, ВИДЕОИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

**Семен С. Семенчук,**

аспирант, кафедра философии и социальных наук, Нижегородский государственный педагогический университет им. Козьмы Минина (Мининский университет). Россия. Нижний Новгород. Электронная почта: SataWork@yandex.ru

### Аннотация

В статье анализируется формирование образа искусственного интеллекта в современной массовой культуре. В качестве проблем на пути анализа образа предлагаются: коммерциализация и пропаганда, «эффект зловещей долины» и «антропоморфизация». Эти проблемы зачастую порождают сложности в оценке изначальных авторских идей, которые оказываются оттеснены на менее значимое место. В качестве системы оценивания приводится классическая вариация «положительной/нейтральной/отрицательной» оценки действительности. На основе анализа ограниченного перечня произведений массовой культуры (художественной литературы, кинематографа, анимационных картин и видеоигровой индустрии) описываются три сформировавшихся к настоящему моменту образа ИИ.

**Ключевые слова:** интеллект, искусственный интеллект, естественный интеллект, культура, массовая культура, общество потребления, идентификация.

## ON THE QUESTION OF THE IMAGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MASS CULTURE: BASED ON THE ANALYSIS OF WORKS OF FICTION, CINEMATOGRAPHY, ANIMATION PICTURES, VIDEO GAME INDUSTRY

**Semen S. Semenchuk,**

postgraduate student, Department of Philosophy and Social Sciences, Nizhny Novgorod State Pedagogical University. Kozma Minin. Russia, Nizhny Novgorod. E-mail: SataWork@yandex.ru

### ABSTRACT

The article analyzes the formation of the image of artificial intelligence in modern popular culture. The following problems in the way of image analysis are proposed: commercialization and propaganda, the “uncanny valley effect” and “anthropomorphization”. These problems often create difficulties in assessing the original author's ideas, which are relegated to a less significant place. The assessment system is a classic variation of the “positive/neutral/negative” assessment of reality. Based on the analysis of a limited list of works of popular culture (fiction, cinema,

animated films and the video game industry), three images of AI that have emerged to date are described

---

**Keywords:** intelligence, artificial intelligence, natural intelligence, culture, mass culture, consumer society, identification.

---

Введение. В современном дискурсе как научного сообщества, так и средств массовой информации всё чаще встречается проблематика искусственного интеллекта, который рассматривается с самых разных сторон: со стороны учёных и инженеров проводится анализ возможностей реализации «общего ИИ» и «сверхинтеллекта» на практике или критики подобных взглядов; со стороны философии, ввиду возникающих онтологических, гносеологических, этических и антропологических вопросов, связанных с появлением потенциально «иног» интеллектуального агента; с юридической стороны касательно правовых вопросов, связанных с применением систем ИИ в рамках всей совокупности жизнедеятельности общества и др.

В данной работе также затрагиваются подобные вопросы, так рассмотрению подлежит отдельная тема гуманитарных дисциплин, в частности социальной философии – формирование образов в массовом сознании на примере формирования образа искусственного интеллекта в массовой культуре. На основе ряда произведений производится попытка анализа формирования данных образов и его источников. Современное общество, основанное на западноевропейской модели капиталистического развития, зачастую трактуется как «общество потребления», одной из черт которого является внедрение рекламы во все сферы общественной жизни, поэтому в рамках подобного общества художественную литературу, кинематограф, анимационные картины и продукцию видеоигровой индустрии можно рассматривать в качестве формы популяризации продукта (в данной случае систем ИИ) в массы.

Система оценивания и критерии. В качестве исходной системы оценивания используется классическая модель оценивания действительности с позиций положительной, нейтральной и отрицательной оценок. В качестве критериев подведения под ту или иную позицию предлагается рассмотреть следующие: а) появление и становление ИИ в повествовании; б) роль ИИ в развитии повествования; в) взаимодействие ИИ и человека в ходе повествования; г) влияние ИИ на человека и человеческое сообщество в ходе повествования и заключительной части произведения; д) не будем игнорировать и некоторые примечательные моменты, в рамках которых можно рассмотреть глубину авторского замысла или отдельные идеи.

Однако, ввиду масштабности выбранной темы исследования, охватить всё многообразие вопросов, связанных с проблематикой ИИ, и произведений, основанных на этой проблематике или каким-либо образом связанных с ними, представляется очень амбициозной задачей, которую не решить в рамках одной работы, вследствие чего в качестве источников вдохновения и анализа выбран относительно небольшой перечень материалов и предлагается дальнейшее исследование этого вопроса.

Некоторые проблемы. Проблема отделения художественно-философских идей от коммерции и пропаганды. В рамках капиталистического общества получение выгоды и её максимизация является итоговой целью любой продуктивной деятельности. В том числе и анализируемых нами произведений, которые с точки зрения общественной экономики и спонсоров этих трудов являются продуктами, куда вкладываются средства в надежде на получение прибыли в случае их реализации (в первую очередь это кинофильмы, анимация

и видеоигры) [3]. В некоторых известных случаях это приводило к отрицательным последствиям для изначальной концепции автора произведения.

Однако, в рамках современного общества, когда для реализации масштабных идей автора требуется привлечение значительных ресурсов творцам по своей воле или по необходимости приходится идти на определённые жертвы. Не менее важным моментом является и использование произведений как способов передачи и распространения определённых идей, взглядов и идеалов. Любое произведение необходимо рассматривать в контексте событий, явлений и тенденций времени и места его создания. Лишь констатируем, что потребитель и даже исследователь не всегда может отличить изначальные авторские идеи от привнесённых в процессе работы над произведением элементов, зачастую они находятся не «на поверхности». Поэтому следует рассматривать все произведения с осознанием этого фактора и понимаем его источников, причин и возможных последствий.

Проблема «эффекта зловещей долины». В рамках данной работы рассмотрению подвергаются произведения, касающиеся зачастую внешности и поведения искусственного интеллекта, обладающего телесностью, т.е. каким-либо физическим воплощением. Поэтому необходимо указать на гипотезу японского инженера и робототехника Масахиро Мори, сформулированную им в 1978 году. Люди стремятся создавать механизмы, которые были бы в достаточной мере внешними признаками похожи на нас самих, что весьма закономерно и объясняется психологией нашего вида. В соответствии с этим и различную робототехнику также пытаются сделать достаточно похожими на представителей нашего вида в некоторых чертах [11].

Масахиро Мори заметил, что в определённый момент симпатия человека к роботу переходит в резкую антипатию и иногда может дойти до чувства страха. Этот переломный момент в отношении человека к человекоподобному творению и был обозначен как «эффект зловещей долины», а так как механизмы его проявления часто используются авторами кинематографа, анимации и видеоигр для подчёркивания антагонизма «ИИ-противников» по отношению к человеку (или во всяком случае протагонисту), тем самым воздействуя на наше подсознание как субъекта повествования, то следует держать в уме и эту причуду нашего сознания.

Проблема «антропоморфизации». Прежде чем переходить к непосредственному рассмотрению произведений и поиску ответов на поставленные вопросы, следует упомянуть такую важную вещь как «антропоморфизация». В контексте работы она актуальна в связи с тем, что используется в связи с некоторыми целями, которые ставятся в повествовании: в некоторых произведениях антропоморфизация выступает как вариант упрощения поведения и мышления ИИ до человеческого уровня, тем самым упрощая наблюдающему субъекту понимание повествования; в других позволяет наделять персонажа-ИИ качествами, свойственными человеку, что позволяет упростить идентификацию зрителей с персонажем-ИИ или способствует пониманию мотивов этого персонажа.

Рассматривая проблематику ИИ можно говорить и о еще одной форме антропоморфизации. Реализации гипотез «общего ИИ» или «искусственного сверхинтеллекта» часто становится объектом повествования в научной фантастике, поэтому следует указать, что в рамках наших мыслительных процессов мы, исходя из нашей психологии, развития ключевых понятий и форм взаимодействия, ожидаем, что они, как созданные нами, пусть и более эффективные, интеллектуальные агенты будут всё же во многом на нас похожи. Однако в данном случае, говоря о таких «интеллектах» мы допускаем серьёзную ошибку – мы пытаемся моделировать поведение, вероятно, кардинально иного «разума», если такое понятие вообще к ним применимо.

Так или иначе, следует учитывать также и этот фактор, который говорит о том, что создатели тех или иных произведений в силу нашей природы и отсутствия необходимых для верификации их идей образцов, наделяют персонажей-ИИ своих произведений всё же характеристиками, моделями поведения и эмоциями, заимствованными у нас самих, а не у «творения» нам пока что неизведанного. В силу этого многие персонажи-протагонисты чрезвычайно похожи на человека и отличаются лишь той самой телесностью, а персонажи-антагонисты исходят из какой-то своей, чуждой нам, логики.

Сформировавшиеся образы и их источники.

1) Положительный образ. Положительный образ ИИ в массовой культуре в первую очередь формируется из наиболее легко воспринимаемых произведений, за редким исключением трудов классиков жанра научной фантастики. Возьмём по одному произведению для каждой из искомых категорий:

А) Художественная литература – Айзек Азимов и Роберт Силверберг «Позитронный человек» (1992 г.) [2].

Б) Кинематограф – вселенная Джорджа Лукаса «Звёздные войны» (с 1977 г.); и Спайк Джонс «Она» (2013 г.).

В) Анимация – Эндрю Стэнтон (в качестве авторов сценария также выступали Джим Гирдон и Пит Доктер) «Валли» (2008 г.).

Г) Видеоигры – разработчик студия «No code», «Observation» (2019 г.).

Подведём итог. Можно увидеть, что положительный образ формируется на основе двух стратегий поведения ИИ в рамках повествования («помощник» или «новый человекоподобный вид»), но в обоих случаях – это вышеупомянутая антропоморфизация; во всех вышеперечисленных картинах ИИ проходит своего рода путь становления (или прошёл его вне показываемого в произведении времени) от машинного разума до человекоподобного и человеческого. В данных произведениях ИИ выступает как помощник человека или как его аналог в повествовании. Персонаж-ИИ в подобных произведениях ни внешними, ни внутренними характеристиками не даёт причин для обвинения его в антагонизме по отношению к человечеству.

2) Нейтральный образ. Образы нейтрального отношения, что примечательно, формируются из наиболее сложно воспринимаемых произведений. Авторы показывают сложный мир взаимодействия естественного интеллекта с искусственным, который не ограничивается базовыми категориями «дружбы» или «вражды», а скорее показывает столкновение нового интеллектуального агента с человеческим миром, попытки с ним познакомиться и либо приспособиться, либо избежать, что далеко не всегда получается, ввиду естественного для нашего вида стремления освободить окружающую среду от конкурентных агентов.

А) Художественная литература – Филипп Дик «Мечтают ли андройды об электроовцах» (1968 г.) [6].

Б) Кинематограф – Нил Бломкамп, Тэрри Татчелл «Робот по имени Чаппи» (2015 г.).

В) Анимация – создатели Studio Rikka и DIRECTIONS, inc «Время Евы» (2010 г.).

Г) Видеоигры – разработчики «Ion Storm» и «Eidos Montreal» вселенная «Deux Ex» (с 2000 г.).

Подведём итог. Как было замечено, в произведениях, где формируется образ ИИ скорее нейтрального типажа в основном ставятся какие-то онтологические, социологические и антропологические вопросы. Это произведения-ловушка, где через вопросы к потенциалу технологий мы пытаемся раскрыть собственный мир и наше место в нём. В рамках этих произведений ИИ хотя и выступает зачастую протагонистом, но в большей степени является инструментом визуализации наших вопросов к миру и к самим себе. Проблемы, с которыми сталкиваются персонажи-ИИ во многом схожи с теми, с

которыми сталкивалось и сталкивается человечество. Например, с проблемой эксплуатации в «Мечтают ли андроиды об электроовцах» или с проблемой воспитания и социализации в «Робот по имени Чаппи». Здесь может не быть ярко выраженного антагонизма к человеку, но сам человек демонстрируется как существо очень противоречивое.

3) Отрицательный образ. Это наиболее распространённый образ ИИ в массовой культуре, теме противостояния ИИ и человечества посвящены множество произведений. Здесь можно обнаружить самые разные для восприятия картины, одни сюжеты не несут в себе тайны, показывают простой и понятный мир, хорошо вызывающий эмоции, другие, более близкие к современности, заставляют задуматься о мире недалёкого будущего. В некоторых из них автор к эпилогу всё же высказывается оптимистично и человечеству удаётся одержать верх в войне на выживание, в других прагматичность и всепоглощающая мощь ИИ оказываются непреодолимы, а, в некоторых, автор оставляет открытый финал, либо вследствие разумного незнания, либо для сохранения возможности у наблюдателя строить собственные суждения.

А) Художественная литература – Артур Кларк «2001: Космическая Одиссея» (1968 г.) [9]; и Уильям Гибсон «Нейромант» (1984 г.) [4].

Б) Кинематограф – Ли Уоннелл «Апгрейд» (2018 г.) и Алекс Гарленд «Из машины» (2014 г.), вселенные Джеймса Кэмерона «Терминатор» (с 1984 г.); и братьев (позднее сестёр) Вачовски «Матрица» (с 1999 г.).

В) Анимация – Мамору Осии (авторы сценария Кадзунори Ито и Масамунэ Сиро) вселенная «Призрак в доспехах» (с 1995 г.).

Г) Видеоигры – вселенные «System Shock» студий Looking Glass Studios и Irrational Games (с 1994 г.); и «Portal» студии Valve Corporation (с 2007 г.).

Подведём итог. Отрицательный образ можно с уверенностью назвать наиболее распространённым, одни из первых произведений были связаны с потенциальной угрозой ИИ для человека. Влияние этих произведений на массовое сознание сложно переоценить, такие произведения как «Терминатор» и «Матрица» в условиях капиталистического мира давно стали франшизами, периодически о себе напоминающими, а во время их создания и трансляции авторы привлекли к себе внимание множества людей, которые в современности живут и работают.

Заключение. Исходя из анализа приведённых материалов, можно увидеть, что разные картины приводят к формированию разных образов, однако наиболее распространённым всё же можно считать отрицательный образ ИИ, так как произведения, в которых он представлен, пользуются большой популярностью на протяжении последних десятилетий.

Анализ произведений массовой культуры позволяет более объективно рассмотреть ситуацию вокруг искусственного интеллекта в современности. Многие из этих произведений не только визуально и аудиально демонстрируют богатство человеческой фантазии, но и ставят многочисленные философские вопросы. В частности сложно переоценить влияние кинокартин «Терминатора» и «Матрицы» на формирование отрицательного образа ИИ, который выступает как причина гибели человечества. В то же время менее популярный, но не менее значимый «Позитронный человек» рассказывает интересную историю превращения машины в «общий искусственный интеллект», способный к эмпатии и переживанию человеческих чувств. Всё это необходимо исследовать для понимания сущности современных общественных процессов и попытки прогнозирования вариантов возможного будущего человека и общества в их взаимодействии с наукой и технологиями.

**Список литературы:**

1. Абрамов Р. Н., Катечкина В. М. СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА И РОБОТА: ОПЫТ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ // ЖССА. 2022. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-aspekty-vzaimodeystviya-cheloveka-i-robota-opyt-eksperimentalnogo-issledovaniya> (Дата обращения: 15.09.2023).
2. Азимов А., Силверберг Р. «Позитронный человек». Рига: Изд-во «Полярис», 1997. – 462 с. – ISBN 5-88132-281-9
3. Валинурова Л.С., Мазур Н.З., Россинская Г.М. СПОСОБЫ И ИНСТРУМЕНТЫ КОММЕРЦИАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИЙ // Инновации и инвестиции. 2023. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-i-instrumenty-kommertsializatsii-innovatsiy> (дата обращения: 15.09.2023).
4. Гибсон У. «Нейромант». М.: Изд-во «Азбука», 2022. – 544 с. – ISBN 978-5-389-14721-8
5. Гофман А. А., Колочихин К. С. ФОБИИ: ИХ РАЗНОВИДНОСТИ, ПРИЧИНЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И ВЛИЯНИЕ НА ПОВЕДЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА // Ученые записки университета Лесгафта. 2022. №12 (214). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fobii-ih-raznovidnosti-prichiny-vozniknoveniya-i-vliyanie-na-povedenie-cheloveka> (дата обращения: 15.09.2023).
6. Дик Ф. «Мечтают ли андройды об электроовцах?». М.: Изд-во «Эксмо», 2022. – 320 с. – ISBN 978-5-04-158395-8
7. Дыдров А. А. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: МИФОЛОГЕМЫ ЗАПАДНОГО НАУЧНОГО КОНТЕНТА // Социум и власть. 2023. №1 (95). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-mifologemy-zapadnogo-nauchnogo-kontenta> (дата обращения: 15.09.2023).
8. Дыдров А. А., Тихонова С. В., Батурина И. В. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: МЕТАФИЗИКА ОБЫВАТЕЛЬСКИХ ДИСКУРСОВ // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2023. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-metafizika-obyvatelskih-diskursov> (дата обращения: 15.09.2023).
9. Кларк А. «2001: Космическая Одиссея». М.: Изд-во «Эксмо», 2018. – 320 с. – ISBN 978-5-04-095784-2
10. Плотникова А. М. НЕЙРОСЕТЬ КАК КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ТЕКУЩЕГО МОМЕНТА // Филологический класс. 2023. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neyroset-kak-klyuchevoe-slovo-tekuschego-momenta> (дата обращения: 15.09.2023).
11. Столбова Н. В., Середкина Е. В., Мышкин О. С. НАСКОЛЬКО «ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА» ЗЛОВЕЩА НА САМОМ ДЕЛЕ? ОПЫТ ДЕКОНСТРУКЦИИ ДИСКУРСА // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2022. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/naskolko-zloveschaya-dolina-zlovescha-na-samom-dele-opyt-dekonstruktsii-diskursa> (дата обращения: 15.09.2023).

**References:**

1. Abramov R. N., Katechkina V. M. SOCIAL ASPECTS OF HUMAN-ROBOT INTERACTION: EXPERIMENTAL RESEARCH EXPERIENCE // ZHSSA. 2022. No. 2.

- URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-aspekty-vzaimodeystviya-cheloveka-i-roboty-opyt-eksperimentalnogo-issledovaniya> (Accessed: 09/15/2023).
2. Azimov A., Silverberg R. "Positronic man". Riga: Polaris Publishing House, 1997. – 462 p. – ISBN 5-88132-281-9
  3. Valinurova L.S., Mazur N.Z., Rossinskaya G.M. METHODS AND TOOLS OF COMMERCIALIZATION OF INNOVATIONS // Innovations and investments. 2023. No.7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-i-instrumenty-kommertsializatsii-innovatsiy> (accessed: 09/15/2023).
  4. Gibson W. "Neuromancer". M.: Publishing house "Abc", 2022. – 544 p. – ISBN 978-5-389-14721-8
  5. Hoffman A. A., Kolochikhin K. S. PHOBIAS: THEIR VARIETIES, CAUSES AND INFLUENCE ON HUMAN BEHAVIOR // Scientific notes of Lesgaft University. 2022. №12 (214). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fobii-ih-raznovidnosti-prichiny-vozniknoveniya-i-vliyanie-na-povedenie-cheloveka> (accessed: 09/15/2023).
  6. Dick F. "Do androids dream of electroovtsy?" Moscow: Eksmo Publishing House, 2022. – 320 p. – ISBN 978-5-04-158395-8
  7. Dydrov A. A. ARTIFICIAL INTELLIGENCE: MYTHOLOGEMS OF WESTERN SCIENTIFIC CONTENT // Society and power. 2023. No. 1 (95). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-mifologemy-zapadnogo-nauchnogo-kontenta> (accessed: 09/15/2023).
  8. Dydrov A. A., Tikhonova S. V., Baturina I. V. ARTIFICIAL INTELLIGENCE: METAPHYSICS OF PHILISTINE DISCOURSES // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2023. No. 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-metafizika-obyvatelskih-diskursov> (accessed: 09/15/2023).
  9. Clark A. "2001: A Space Odyssey". Moscow: Eksmo Publishing House, 2018. – 320 p. – ISBN 978-5-04-095784-2
  10. Plotnikova A.M. NEURAL NETWORK AS A KEYWORD OF THE CURRENT MOMENT // Philological class. 2023. No. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neyroset-kak-klyuchevoe-slovo-tekuschego-momenta> (accessed: 09/15/2023)
  11. Stolbova N. V., Seredkina E. V., Myshkin O. S. HOW SINISTER IS THE "SINISTER VALLEY" REALLY? THE EXPERIENCE OF DECONSTRUCTION OF DISCOURSE // Bulletin of Perm University. Philosophy. Psychology. Sociology. 2022. No. 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/naskolko-zloveschaya-dolina-zlovescha-na-samom-dele-opyt-dekonstruktsii-diskursa> (accessed: 09/15/2023).