

EDN: XVMNJF  
УДК 791.43

## The Image of Artificial Intelligence in Cinema: Transformations in the 1980s-2010s

Ksenia A. Degtyarenko, Darya S. Pchelkina,  
Anna A. Shpak and Natalya N. Pimenova\*

*Siberian Federal University  
Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 17.05.2023, received in revised form 22.05.2023, accepted 27.06.2023

**Abstract.** The article is devoted to the actual topic of the image of artificial intelligence in cinematography as an understanding of the attitude to the introduction of high technologies in human life and as a means of understanding not only artificial intelligence, but also oneself. The historical periods of the 1980s – 1990s, 2000s and 2010s are chosen as representative stages. The methodological basis of the study was also a philosophical, art history and comparative analysis of films. As a material for the study, films that were popular in their time and became classics were chosen: «Blade Runner» (R. Scott, 1981), «Ghost in the Shell» (M. Oshii, 1995), «Artificial Intelligence» (S. Spielberg, 2001), «Prometheus» (R. Scott, 2012), «Alien: Covenant» (R. Scott, 2017). The study shows that the main questions that the cinema of the 1980s-2010s raises in connection with the image of artificial intelligence can be called the issues of interaction between a person and the android he created, the nature of their relationship, and possible equality. Film representatives demonstrate the relevance of the degree of recognition of the humanity of an anthropomorphic robot, its self-awareness, status in human society, and the ethics of relations between people and machines. The image of artificial intelligence is developing from ideas about it as in many respects equal to a person to its representation as a threat to the position of a person in the world.

**Keywords:** image of artificial intelligence, cinema, 1980–1990s, 2000s, 2010s, «Blade Runner», «Ghost in the Shell», «Artificial Intelligence», «Prometheus», «Alien: Covenant».

The study was supported by the Russian Science Foundation Grant No. 23–28–00255, <https://rscf.ru/en/project/23–28–00255/>.

Research area: cultural studies.

Citation: Degtyarenko K. A., Pchelkina D. S., Shpak A. A., Pimenova N. N. The image of artificial intelligence in cinema: transformations in the 1980s-2010s In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2023, 16(8), 1454–1470. EDN: XVMNJF

---



## Образ искусственного интеллекта в кинематографе: трансформации в период 1980–2010-х годов

К.А. Дегтяренко, Д.С. Пчелкина,

А.А. Шпак, Н.Н. Пименова

*Сибирский федеральный университет*

*Российская Федерация, Красноярск*

---

**Аннотация.** Статья посвящена актуальной теме образа искусственного интеллекта в кинематографе как осмысления отношения к внедрению высоких технологий в жизнь человека и как средства осмысления человеком не только искусственного интеллекта, но и самого себя. В качестве репрезентативных этапов авторами выбраны исторические периоды 1980–1990-х, 2000-х и 2010-х гг. Методологической основой исследования выступил и философско-искусствоведческий и сравнительный анализ кинофильмов. В качестве материала для исследования выбраны популярные в свое время и ставшие классикой киноленты: «Бегущий по лезвию» (Р. Скотт, 1981 г.), «Призрак в доспехах» (М. Осии, 1995 г.), «Искусственный разум» (С. Спилберг, 2001), «Прометей» (Р. Скотт, 2012), «Чужой: Завет» (Р. Скотт, 2017). Исследование показывает, что основными вопросами, которые поднимает кинематограф 1980–2010-х гг. в связи с образом искусственного интеллекта, можно назвать вопросы взаимодействия человека и созданного им андроида, характера их отношений, возможного равенства. Кинорепрезентанты демонстрируют актуальность тем степени признания человечности антропоморфного робота, его самосознания, статуса в человеческом обществе, этики отношений людей и машин. Образ искусственного интеллекта развивается от представлений о нем как о во многом равном человеку к репрезентации его как угрозы для положения человека в мире.

**Ключевые слова:** образ искусственного интеллекта, кинематограф, 1980–1990-е годы, 2000-е годы, 2010-е годы, «Бегущий по лезвию», «Призрак в доспехах», «Искусственный разум», «Прометей», «Чужой: Завет».

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23–28–00255, <https://rscf.ru/project/23–28–00255/>.

Научная специальность: 5.10.1 – теория и история культуры, искусства.

---

Цитирование: Дегтяренко К. А., Пчелкина Д. С., Шпак А. А., Пименова Н. Н. Образ искусственного интеллекта в кинематографе: трансформации в период 1980–2010-х годов. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2023, 16(8), 1454–1470. EDN: XVMNJF

---

## Введение

Тема искусственного интеллекта (далее – ИИ) не теряет, а только наращивает свою актуальность, что ярко проявляется в художественной практике как сфере осмысления культурных изменений. Одним из ведущих видов искусства в этом направлении по праву считается кинематограф, который не только активно рефлексировал внедрение искусственного интеллекта в жизнь людей, но как массовый вид искусства к тому же имеет большой вес в деле формирования общественного мнения и отношения к ИИ. Опыт художественного осмысления феномена искусственного интеллекта в кинематографе насчитывает почти сто лет – в 1927 году свет увидел фильм Фрица Ланга «Метрополис», где впервые поднимается тема замены человека роботом. При этом изначально фильм Ланга не получил широкого признания, и эта тема осталась надолго закрытой, по этой причине отсчет истории образа ИИ в кино принято вести с конца 1960-х, а именно – с успеха фильма Стенли Кубрика «2001: Космическая одиссея» (1968 г.) и его персонажа HAL 9000 (Kozlova, Pershin, 2021), бортового компьютера из цикла научно-фантастических произведений Артура Кларка, обладающего способностью к самообучению. Таким образом, практически непрерывное обращение к образу ИИ в кинематографе длится уже 55 лет.

В опыте репрезентации искусственно-го интеллекта в кинопроизведениях можно выделить два универсальных пути его визуализации: ИИ удаляется из социальной реальности в технологичную сферу или же, наоборот, становится неотличим от окружающей его реальности, включается в нее. В первом случае искусственный интеллект сохраняет доступный для человека язык коммуникации – например, голос или способность к письму, созданию текстов. Но зачастую он деперсонифицирован – безымянный, безликий, безэмоциональный, он выступает в роли антагониста, несущего потенциальную или реальную угрозу человеку. Во втором случае для визуализации искусственного интеллекта выбирается антропоморфизм как принцип.

Несмотря на кардинальные трансформации в течение полувека существования в образе искусственного интеллекта в кинематографе, по-прежнему он сам не является создателем жизни. ИИ продолжает вести воплощенную людьми жизнь, выбирает поддерживать или оборвать ее, но принципиально нового не создает – только искусственно производит и воспроизводит жизнь. Он не ставит под сомнение существование общества, но в некоторых случаях трансформирует общественные нормы. Цель данного исследования – рассмотрение особенностей образа искусственного интеллекта в кинематографе четырех последних десятилетий.

## Обзор исследований по теме

Полюса образности, связанной с представлениями об искусственном интеллекте, фиксируют крайние точки – высокую степень восхищения и увлеченности им как чудом, вершиной человеческого творчества, и одновременно ощущение опасности, исходящей от неизведанного и мощного явления (Ornella, 2015: 331). Как отмечает О.В. Володина, при взаимодействии с ИИ человек «...испытывает одновременно страх и восхищение, что подтверждает как научно-фантастическая литература, так и кинематограф: наш опыт работы с интеллектуальными машинами – одновременно страх и соблазн, во многом аналогичный религиозному опыту» (Volodina, 2022: 235).

В целом искусственный интеллект по мере осмысления его сути, природы и культурных функций представлялся визуально разнообразным. Как отмечают исследователи (Kim, Kim, 2013: 311), рассматривая RoboSapiens (роботов, наделенных когнитивной функцией, что можно считать аналогом ИИ), интерпретация их восприятия людьми и репрезентация в искусстве могут быть систематизированы следующим образом:

– искусственный интеллект как «пугающий» Другой в антропологическом понимании. Он мог совершать действия против человека, представлять для него угрозу

или же просто не принимать человека и его интересы в расчет;

- искусственный интеллект как технодублер человека («недочеловек» или «человекозаменитель») с частичной антропоморфизацией по внешнему виду или функциональности, как правило, выполнял конкретную задачу; этот процесс перерастал в постепенное сосуществование человека с искусственным интеллектом;

- искусственный интеллект как субъект: осознает себя как актора, заменяет человека полноценно – живой Другой;

- искусственный интеллект как управляющий («божественный») Другой: управляет развитием людей, всеми процессами жизнедеятельности;

- искусственный интеллект как Другой будущего, путь эволюции человека: он становится вариантом развития человечества.

В этом случае искусственный интеллект изображается как андроид, и по мере просмотра зритель перестает его воспринимать как киберобъекта или киберсубъекта. В глазах зрителя он приобретает человеческие характеристики, особо значимыми среди которых выступают эмоции и способность к сочувствию. При этом исследователи отмечают, что выбор определенной модели воплощения искусственного интеллекта в кино может быть представлен и в развитии (при условии внешних или внутренних причин таких перемен) (Volodina, 2022: 241). Например, ИИ как «недочеловек» путем восстания стремится завоевать себе статус «человекозаменителя», а искусственный интеллект как управляющий Другой способен выбрать альтернативный путь и стать пугающим Другим, оставив миссию спасителя.

Подобные трансформации отмечаются не только в контексте отдельных произведений, но и в качестве тенденции с течением времени. На основе анализа ряда ведущих кинопроектов конца XX – начала XXI века исследователи отмечают изменения специфики репрезентации ИИ в кино: отмечают движение от представлений об ИИ как о серьезной угрозе для человечества (кон. XX в.) к созданию образа «полезного сотрудниче-

ства между искусственным интеллектом и человечеством» (нач. XXI в.) (Sokeran, 2020; Reznikova, Sertakova, Sitnikova, 2022).

Одним их часто поднимаемых вопросов относительно искусственного интеллекта в киноискусстве является их способность испытывать эмоции и сопереживание или ее отсутствие. Этот аспект рассматривается как специфическое качество кинообраза ИИ с длительной историей, актуальное и для современного кинематографа (Razlogov, 1988; Balakireva, 2020). Интересно, что и здесь возможна полярность: ИИ сегодня представлен и как способный быть близким человеку в эмоциональной сфере, а значит, способный претендовать на признание в нем человечности, самостоятельности, сознания и осознанности, и, наоборот, как только имитирующий эту человечность (например, Ава из «Ex machina» не испытывает эмоции, но притворно проявляет их, а андроиды сериала «Мир Дикого Запада», наоборот, «внезапно осознали, что ими владеют эмоции») (Balakireva, 2020).

В частности, этот аспект рассматривается исследователями как ключевой в формировании кинематографом общественного мнения об ИИ. Так, сериал «Мир Дикого Запада» оценивается некоторыми из исследователей как проявление первичного эмоционального этапа принятия ИИ человеком, что открывает возможность будущего признания его в качестве полноправного субъекта общества при условии, если он способен на адекватный эмоциональный отклик (Sychev, Koval', Ushkin, 2021). В целом образ искусственного интеллекта в кино является предметом интереса многих современных ученых, которые без внимания не оставили и образы ИИ в анимационном кино, в том числе на основе анализа произведений анимации ими изучаются современные философско-этические вопросы взаимодействия человечества и ИИ, поднимаемые в этом виде искусства (Sitnikova, Sertakova, 2022).

### Методология

В основе методологии исследования выступила теория изобразительного

искусства В.И. Жуковского (Zhukovskij, 2011) и философско-искусствоведческий анализ. Стоит отметить, что методология философско-искусствоведческого анализа была разработана преимущественно в применении к изобразительному искусству, но при этом этот способ доказал свою эффективность при исследовании произведений других видов искусства, в том числе кинематографа и анимации (Semenova, 2011; Novaya art-kritika, 2015; Sitnikova, 2020; Avdeeva, 2020; Smolina, 2020; Leshchinskaya, 2021; Avdeyeva, Degtyarenko, 2021; Amosova, Koptseva etc, 2021; Koptseva, 2022; Sitnikova, 2022; Sitnikova, Li, 2022; Leshchinskaya, Sitnikova, Sertakova, Koptseva, 2022; Koptseva, Degtyarenko, Menzhurenko, Pchelkina, 2022; Reznikova, 2022; Pimenova, Shpak, Ermakov, 2023; Pimenova, Sertakova, Shpak, 2023).

Философско-искусствоведческий анализ предполагает постатусное разворачивание художественного образа от его материальности в произведении-вещи путем постепенного выделения персонажей и анализа их отношений и групп к иконически-интегральной целостности, позволяющей сформулировать идею произведения. В то же время данное исследование нацелено в первую очередь на выделение специфики образа искусственного интеллекта в кинопроизведениях. Именно поэтому изложенные результаты философско-искусствоведческого анализа кинокартин лаконичны и не следуют традиционному описанию поэтапного становления художественного образа. В результатах исследования киноматериала в качестве генеральной линии выделены характеристики персонажей, репрезентирующих ИИ в выбранных для анализа кинолентах, характер межперсонажных отношений, специфика сюжетных и идейных контекстов, играющих значимую роль в формировании образа искусственного интеллекта, средства такой визуализации.

Одним из методов исследования также выступает сравнительный анализ. Материалом для исследования стали фильмы, репрезентирующие временные периоды, их

выбор обусловлен популярностью и актуальностью этих кинокартин, как в свое время, так и в качестве классики сегодня в случае с фильмами прошлых десятилетий.

## Результаты

### *Образ искусственного интеллекта в кинематографе 1980–1990-х гг.*

Кинематограф и анимационное искусство с 1980 по 1990-е годы в данной статье исследуется в рамках образов, порожденных исследованием взаимодействия человека и искусственного интеллекта. Тема искусственного разума начиная с 1950-х годов проходит множество этапов, и 1980–1990-е годы – первый большой период взлета популярности темы отношений человека и ИИ. Отношения человека и ИИ наиболее характерным для данного периода образом отражены в фильме «Бегущий по лезвию» режиссера Ридли Скотта и в анимационном фильме «Призрак в доспехах», созданном Мамору Осии в 1995 году. Рассматриваемые картины дают представление об ИИ в разных странах, тем не менее они похожи в сфере нарративов, с которыми они знакомят зрителя и которыми формируют специфически определенные образы и отношение к научно-техническому прогрессу в области создания ИИ, конкурирующего с человеческим. Оба эти фильма предлагают уникальные и сложные представления об ИИ, которые способствуют глубокому обсуждению этических и философских вопросов.

«Бегущий по лезвию» – научно-фантастический фильм, созданный режиссером Ридли Скоттом в 1981 году по фантастическому роману Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?». Фильм представляет искусственный интеллект в виде «репликантов» – искусственно созданных существ, которые настолько совершенны, что их почти невозможно отличить от настоящих людей.

Для достижения образа будущего как пессимистичного и неопределенного в данном кинофильме используются приемы неонуара (в основном использована темная цветовая палитра). Эстетика киберпанка



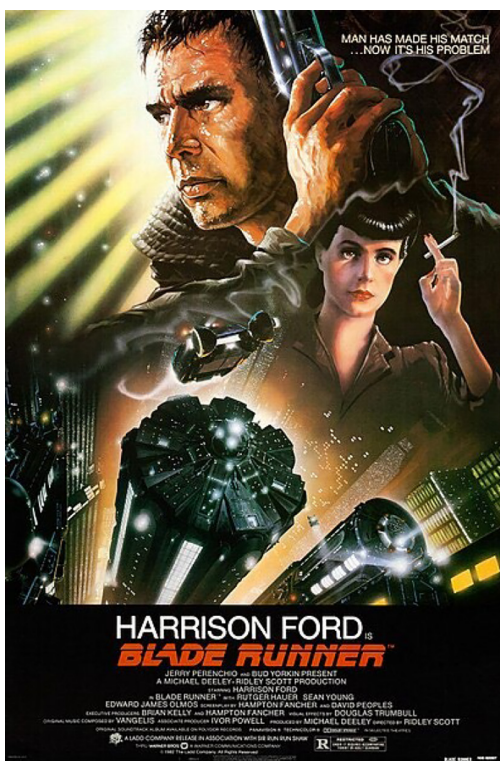


Рис. 1. Афиша фильма «Бегущий по лезвию», 1981, Ридли Скотт. (Источник: www.imdb.com)

Fig. 1. Poster of the movie "Blade Runner", 1981, Ridley Scott (Source: www.imdb.com)



Рис. 2. Афиша анимационного фильма «Призрак в доспехах», 1995, Мамору Оси. (Источник: www.imdb.com)

Fig. 2. Poster of the animated film "Ghost in Armor", 1995, Mamoru Hoshii (Source: www.imdb.com)

прослеживается во влиянии новых технологий на все сферы человеческой жизни – от окружающей действительности до появления искусственных биороботов.

«Репликанты» обладают впечатляющими физическими возможностями и интеллектом, но их сознание и эмоциональный мир также сложны и разнообразны, как и у людей. ИИ в этом фильме не абстрактен и не лишен человеческого опыта. Напротив, «репликанты» представляют собой новую форму жизни, которая позволяет зрителям увидеть, насколько ИИ может быть сложным и близким к человеческому.

Фильм вводит в поле осмысления идею о том, что «репликанты» могут быть способны на эмоциональный рост и личностное развитие. Главный антагонист фильма,

Рой Батти, показывает широкий спектр человеческих эмоций – от ярости до страха перед смертью. Его последняя речь, в которой он говорит о своих воспоминаниях, которые «исчезнут, как слезы под дождем», выстроена и визуализирована так, что создает у зрителя глубокое впечатление и вызывает сопереживание, тем самым добиваясь стирания границы между человеком и машиной. Это эмоциональное принятие ИИ человеком выстроено также и персонажным рядом: в «Бегущем по лезвию» персонажами, репрезентирующими ИИ, затрагиваются вопросы власти и эксплуатации, подразумевается острая реакция на них зрителя. «Репликанты» являются продуктом корпорации, которая использует их для своих целей, не учитывая их чувства

или права. Это подчеркивает опасности и этические проблемы, связанные с созданием искусственного интеллекта, который способен чувствовать и страдать.

В целом «Бегущий по лезвию» представляет ИИ в особенно гуманистической и сложной манере: «репликанты» в фильме не просто механизмы; они существа, имеющие свои стремления, чувства и воспоминания. Размышления главного антагониста Роя Батти о его жизни и смерти укрепляют эту идею и позволяют зрителям увидеть ИИ с нового ракурса. Фильм также исследует этические вопросы, связанные с созданием и использованием искусственного интеллекта. При этом конфликт между «репликантами» и людьми является, по сути, зеркалом социальных и политических конфликтов в нашем обществе, подчеркивая, что вопросы прав и свобод относятся не только к людям, и то, насколько остро эти вопросы стоят перед сегодняшним обществом.

Вопросы идентичности и человечности также занимают центральное место в фильме. Главный герой, Рик Декард, сталкивается с дилеммой, когда он влюбляется в «репликанта» Рашель. Тема любви поднимает вопрос о том, что делает нас людьми: наши воспоминания и эмоции, наша способность к любви, или наша биология.

В «Бегущем по лезвию» ИИ представлен не просто как технологическое достижение, но и как существо, обладающие глубокой внутренней жизнью и способностью к проявлению эмоций. Этот подход к ИИ представляет собой важный вклад в обсуждение будущего искусственного интеллекта и того, как общество может и должно относиться к такой новой форме жизни.

**Анимационный фильм «Призрак в доспехах»** снят по одноимённой манге (японский графический роман), выпускавшейся в 1989–1990 гг. Масамунэ Сиро. Режиссер Мамору Осии представляет ИИ в виде Проекта 2501, созданного в качестве информационного вируса, в процессе эволюции ставшего существом с самосознанием. В фильме используется как рисованная анимация, так и компьютерная графика.

В анимации используются темные оттенки в цветовой палитре, но в сравнении с фильмом «Бегущий по лезвию» в визуальном ряде «Призрака в доспехах» присутствует большое количество неоновых технологических элементов, подчеркивающих характер развития технологий, их распространенность, высокий уровень технологий.

ИИ в анимационном фильме изображен не просто как инструмент или продукт технологии, но как существо, стремящееся к самоопределению и самосохранению. Проект 2501 ищет свободу и самостоятельность, отражая человеческое желание контролировать свою судьбу.

«Призрак в доспехах» также исследует тему сингулярности – момента, когда ИИ достигнет или превысит человеческий уровень. Проект 2501 нацелен на это, что выражено в стремлении слиться с майором Мотоко Кусанаги, главным героем фильма, чтобы выйти на новый уровень существования. В ходе сюжета ставятся вопросы о том, что значит быть человеком и как смешение человеческого и искусственного может изменить понимание человеческого «Я».

Фильм также затрагивает этические и философские вопросы, связанные с искусственным интеллектом: о том, что происходит, когда ИИ становится самосознающим, и как человечество должно относиться к этим новым формам жизни, а также о природе сознания личности и о том, как технология может изменить наше понимание этих концепций.

В целом «Призрак в доспехах» отражает представление об искусственном интеллекте как о сложном, многослойном существе, способном к развитию и преобразованию. Особенно важна в фильме тема трансгуманизма. Киборги и искусственный интеллект в этом мире преобразуют представления о том, что значит быть человеком. Взаимодействие между майором Кусанаги и Проектом 2501 указывает на то, что сознание может существовать независимо от физического тела, а идентичность может быть гибкой и многогранной.

Майор Кусанаги, персонаж, который внешне выглядит как человек, но внутри

полностью состоит из искусственных компонентов, поднимает вопросы о взаимосвязи между телом и сознанием, а также о том, что делает нас человеческими. Она способна испытывать эмоции, у нее есть воспоминания и чувства, но её существование вызывает вопрос о «человечности».

В анимационном фильме «Призрак в доспехах» образ ИИ представляется как существо, способное к рефлексии, самосознанию и эмоциональной глубине. Фильм предлагает и критический взгляд на влияние технологий на общество и на возможные последствия создания ИИ, способного к самостоятельному мышлению и действию. «Призрак в доспехах» позволяет задуматься о том, какие формы может принять искусственный интеллект в будущем, и как эти формы могут переопределить наше понимание человеческого опыта.

Сопоставляя два фильма-репрезентанта периода 1980–1990-х годов, стоит отметить, что образ ИИ в «Бегущем по лезвию» и «Призраке в доспехах» визуализирован разными способами, но оба фильма исследуют сложные вопросы идентичности, сознания и человечности. В фильме «Бегущий по лезвию» искусственный интеллект представлен в виде «репликантов», биоинженерных существ, похожих на людей. В этом фильме «репликанты» – это существа с эмоциями и стремлениями, которые во многом схожи с человеческими. В то же время они используются и эксплуатируются человечеством, что поднимает важные вопросы о правах искусственного интеллекта и об этических аспектах ИИ. Анимационный фильм «Призрак в доспехах», в свою очередь, представляет ИИ в виде самосознающего вируса, Проекта 2501. Этот ИИ стремится к самоопределению и свободе, подобно «репликантам» в «Бегущем по лезвию». Однако в «Призраке в доспехах» искусственный интеллект также исследует свою человечность путем слияния с человеческим сознанием, что является интересным образом синтеза человека и машины.

Оба фильма поднимают вопросы о том, что значит быть человеком в эпоху развития

технологий и искусственного интеллекта. Оба они исследуют границы между человеком и машиной, предлагая сложные и многогранные образы ИИ. Важно отметить, что в поддержку вопросов о человечности оба фильма используют символизм и визуальные метафоры для акцента на ключевых темах. В «Бегущем по лезвию» это изображения оригами или зеркал, в то время как в «Призраке в доспехах» используются мотивы зеркал и воды. Оба фильма представляют собой городские пейзажи будущего с мрачными улицами, переполненными высотными зданиями и неоновыми огнями. Эти средства создают атмосферу изоляции, которая подчеркивает мотив отчуждения и одиночества персонажей. Преобладают также технологическая или киберпанк-эстетика, в которой присутствует яркий контраст между высокими технологиями и упадком общества. Это позволяет наглядно увидеть общность темы влияния технологии на человечество для фильмов и то, каков характер оценки такого влияния.

Тем не менее фильмы к этим вопросам подходят с разных точек зрения. ИИ в «Бегущем по лезвию» сосредотачивается на эмоциональном и чувственном опыте «репликантов», в то время как «Призрак в доспехах» более сфокусирован на философских проблемах поиска ИИ своей личностной идентичности. В целом оба фильма предлагают критический взгляд на развитие технологий и искусственного интеллекта и призывают к ответственному отношению к вопросу развития ИИ. Образ ИИ в обеих картинах получает достаточно противоречивую характеристику, что поддерживается не только содержанием, но и использованием определенных художественных средств.

#### ***Образ искусственного интеллекта в кинематографе 2000-х годов***

Тенденции репрезентации искусственного интеллекта в кино 1990-х годов строились на уравнивании человека и «машины», а также постепенно набирающем обороты превосходстве второго. Интеллект больше не был прерогативой человека: «Матрица»



и «Терминатор» зажили в мире победившего биотехнического Другого. Технологические процессы общества 2000-х годов связаны с big data и машинным обучением, с подтверждением закона Г. Мура об удваивании производительности процессоров, а также количества компьютерной продукции каждые два года. Следствием такого технологического скачка развития стал оптимизм в отношении искусственного киноинтеллекта: в этот период совершенствовались компьютерная графика и применение CGI. Переосмыслиется в этот период и природа искусственного интеллекта, его репрезентация: образы кино показывают инклюзию технологического «я» в человеческий мир, который при этом не становится неотъемлемой частью в полной мере, поскольку сохраняет в себе черты Другого, он не воспринимается людьми как равноценный им.

В 2000-е годы детально рассматривается морально-этическая сторона существования искусственного интеллекта, на это направлено обсуждение целого ряда поднимаемых в искусстве вопросов. Действительно ли андроиды способны испытывать чувства или имитируют их? Как себя идентифицируют роботизированные персонажи – как машины или как людей? Обладают ли они сами для себя субъектностью? Кто человечнее в заданной системе координат чувств – робот или человек? Способен ли человек на восприятие роботизированного устройства как равного себе, как актора? Робот способен любить из-за установленной программы, но может ли человек взаимно любить машину?

Одним из репрезентантов изучаемого периода является кинопроизведение Стивена Спилберга 2001 года «Искусственный разум», которое исследует в том числе «кибернетическую сентиментальность». Проект фильма по мотивам рассказа Брайана Олдиса «Суперигрушки живут все лето» разрабатывался изначально Стэнли Кубриком, его работу продолжил Стивен Спилберг.

В этой кинокартине будущее представляет собой мир сосуществования людей

и роботов: людей называют «орги» (организмы), андроидов – «мехи» (механизмы). С миром произошли природные катаклизмы, введено ограничение рождаемости. В связи с этим история технотезированного будущего локализована до жизни одной семьи и показана достаточно не банально – с позиции ребенка-робота.

Сюжет начинает свое развитие с семейной драмы: сына Суинтонов погружают в анабиоз из-за неизлечимой на момент повествования болезни. Тогда пара решает взять на тестирование андроида. Он выглядит как мальчик 11–12 лет, светловолосый, голубоглазый, ему дают имя Дэвид. Особенность этого андроида в том, что «родители» могут запрограммировать его на любовь к ним. Мать запускает программу, и рядом с ними начинает жить антропоморфный искусственный интеллект, любящий ее безусловной чистой детской любовью и не способный этого не делать, пока программа активирована. Трагедия этой части киноповествования – это выздоровление родного сына, возвращение его домой и соперничество Дэвида за внимание родителей. А также моральная дилемма взрослых, ведь им необходимо принять решение о дальнейшей судьбе робота, ставшего близким, но одновременно и ненужным после выполнения своей задачи. Отец настаивает на возврате отслужившего свое андроида фирме-производителю «Кибертроники» для уничтожения согласно пользовательскому соглашению, однако Моника не сумеет этого сделать по причине развитой привязанности и отпустит бывшего «сына» в лес. С этого момента начинается следующая смысловая часть фильма: история о роботизированном Пинокио, в которой Дэвид пытается найти способ стать настоящим мальчиком, человеком, чтобы вернуть любовь матери, семьи.

Важная деталь в образе искусственного интеллекта в этом фильме состоит в том, что он не отказывается от заданного алгоритма, ориентированного на чувство, даже когда его признали ненужным и собирались уничтожить. Свои высокие моральные качества – доброту, способность

любить, заботиться, дружить – робот Дэвид демонстрирует и людям, и андроидам, поражая и тех, и других. Так высокоразвитый, эволюционировавший искусственный интеллект оказывается носителем лучших качеств, ранее приписываемых лишь человеку.

Помимо Дэвида в фильме присутствуют еще два ярких субъективированных робота – это плюшевый медведь Дэвида и жиголо Джо (рис. 3). Эти два персонажа представляют разные полюса одной сути – оба они являются игрушками в руках других. Медведь Тэдди воплощает образ идеальной первой игрушки ребенка, того самого друга, напарника, с которым ребенок проходит взросление, разделяет трудности и радости, познает окружающий мир. В свою очередь, робот Джо – тоже игрушка, но для взрослых людей, и обладатель не делит с ним горести и радости, а только использует в личных целях. Если Тэдди является для главного героя посредником в общении с названной семьей (медведь подсказывает, как вести себя конвенционально в определенные моменты), то Джо – медиатор в мире взрослых людей и роботов, направляет его для понимания человеческих желаний. Дэвид же собирает в себе черты обоих роботов – он по-детски наивно вос-

принимает мир и вынужденно быстро взрослеет ввиду обстоятельств. И он также, по сути, игрушка – таким он является для приемных родителей, решившихся на создание роботизированного сына по подобию живого и относительно легко от него отказавшихся ввиду ненужности. Игрушка он и для своего создателя – не особенный ввиду его чувствительности, как про него отзывались другие, а один из тысяч других роботов. Эта «игрушечная» природа андроидов в целом подчеркивается мероприятием «Ярмарка плоти», где ненужных роботов уничтожают ради развлечения людей.

Три «меха»-образа являются квинтэссенцией разных культурных феноменов. Тэдди – идеал детского возраста, идеал чистого детского чувства, воплощенный визуально в канонической форме первой и близкой игрушки – плюшевого медведя (товарища по играм и сну), усовершенствованного с помощью технологий. Джо олицетворяет мир взрослых, мир людей – он идеально красив, сложен, что и привлекает его временных пользователей, он соответствует идеалам общества будущего. Люди используют его без эмоциональной привязанности, отказывают ему в статусе субъекта и объективируют. При этом вне своей деятельности Джо, как и Дэвид, способен

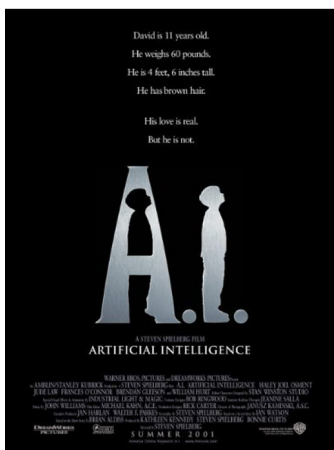


Рис. 3. Афиша и фрагмент фильма «Искусственный разум», 2001, Стивен Спилберг (Источник: ru.kinorium.com)

Fig. 3. Poster and fragment of the film “Artificial Intelligence”, 2001, Steven Spielberg (Source: ru.kinorium.com)

на переживания, сострадание и прочие высокие моральные качества. Главный персонаж Дэвид подобен ребенку с его верой в лучшее, еще не разочаровавшийся, однако уже столкнувшийся со сложностями существования. Он пытается доказать и защитить собственную субъектность, свое «я». Находясь по меркам человеческой жизни в подростковом возрасте, периоде становления, он сохраняет потенцию остаться хорошим человеком, стараться находить правду, не бояться ее узнать. При этом главный герой сталкивается с ключевым разочарованием для развития характера его персонажа: разыскав своего создателя, профессора Хобби, он узнает, что не уникален в своем роде, и что существует большое количество подобных ему мальчиков-роботов, выглядящих так же, как и он. Предыдущие две трети фильма Дэвида и зрителя вместе с ним убеждали в его уникальности, а здесь он узнал о своей ординарности. Этот момент становится новым поворотом в сюжете и пути персонажа.

Обобщая результаты анализа, стоит отметить, что кинопроизведению «Искусственный разум» и образу искусственного интеллекта в нем характерны следующие черты:

- визуальный антропоморфизм и внешняя идеализированность робота;
- локализация на истории семьи демонстрирует масштабность процессов очеловечивания и инклюзивности андроидов: через единичное событие понимается мироустройство будущего, в котором роботам отведена роль помощников, спутников, медиаторов и пр. Это также решается через визуальный дуализм – фильм населяют персонажи-двойники, активно используются отражения в зеркале, визуальное слияние лиц героев;
- идеальный искусственный интеллект (т.е. соответствующий задачам автора) быстро и просто создается, что говорит о его высокотехнологичной природе и быстрой механистической воспроизводимости;
- андроиды воплощают лучшие человеческие качества в отличие от самих людей;
- границы между биотехнической и органической формами жизни стираются;

искусственное существо также стремится получить равные права по отношению к своему создателю – человеку;

- искусственный интеллект позиционируется как неотъемлемая часть общества будущего, но в будущем воспринимается людьми утилитарно – как механизм достижения желаемого, что вызывает у зрителя несогласие;

- искусственный интеллект осмысляет свои границы и то, что значит быть живым, и пытается осознать, убедиться в своей субъектности, продемонстрировать и отстаивать ее;

- декларируется возможность и необходимость испытывать широкий эмоциональный спектр;

- через искусственный интеллект поднимается моральная проблема искусственного создания жизни: профессор Хобби создал роботизированные механизмы, которые практически во всем проявляют себя как люди. Какова тогда ответственность создателей и других людей, которые пользуются этими механизмами?

#### ***Образ искусственного интеллекта в кинематографе 2010-х годов***

Развитие идейных линий, связанных с ролью и значением искусственного интеллекта в кинопроизведениях 2010 – начала 2020-х годов приобретает специфическую направленность. Зачастую в кинофильмах подчеркиваются возможности сосуществования человека и репликанта, налаженная коммуникация и взаимодействие между ними. Но, например, в фильмах Ридли Скотта «Прометей» 2012 года и «Чужой: Завет» («Alien: Covenant») 2017 года, а также в фильме «Из машины» («Ex Machina») 2014 года Алекса Гарленда проявляется четкая линия «Создатель – Творение», которая, в свою очередь, развивается в отношениях «Бог – Человек», «Отец – Дитя», «Человек – Искусственный интеллект».

В фильмах «Прометей» и «Чужой: Завет», являющихся приквелами к «Чужому» и вышедших с разницей в 5 лет, изначально задается вопрос об истоке происхождения жизни и всего живого. В первые минуты

фильма «Чужой: Завет» Отец-Создатель андроида по имени Дэвид в идеально белой комнате, где представлены эталонные произведения искусства, с видом на нетронутую природу с гордостью говорит: «Я твой отец <...> [андроид] Совершенен». Но «Если ты создал меня, кто создал тебя? <...> Ты ищешь своего Создателя, я вижу своего. Я буду служить тебе, однако, ты человек: ты умрешь, я – нет» (рис. 4). Андроид, дитя, идеальное творение обозначает свое безусловное превосходство над своим родителем, создателем – человеком. Родитель чувствует свою слабость, но постоянно дает понять своему творению, что создано оно для служения человеку. Вследствие этого развивается противоборство, противостояние подчинению и стремление творения выйти на позицию равного своему Создателю, а то и на позицию более совершенного, бессмертного Творения, превосходящего конечного, смертного Создателя (Андроид-Человек).

В кинопроизведении «Из машины» («Ex Machina») 2014 года Алекса Гарленда прослеживается та же тенденция: «Творение ненавидит своего Создателя» («Из машины», 2014) и в итоге Дитя убивает своего Отца (рис. 5).

«Титан Прометей хотел, чтобы люди были равны Богам, и за это он был низвергнут с Олимпа, теперь пришло время ему вернуться» («Прометей», 2012). На чем на самом деле выстраивается желание героев встретиться с тем, кто их создал? В отношении Питера Вейланда (отца-создателя андроида Дэвида), который в последние часы своей жизни наконец-то получает возможность встретиться с единственно выжившим Создателем («Прометей», 2012), это показано либо как желание, пронизанное стремлением к пониманию зарождения жизни и постижению великого замысла Создателя, либо как возможность встретиться с равным и выйти за пределы своей конечности, став бессмертным. Однако стремление к встрече с Создателем не ведет к позитивному финалу – у каждого своя роль и предназначение. Творение Бога – смертный человек, не может быть равным Великану-Создателю. В завершающей части фильма «Прометей» еще одно творение, Андроид Дэвид, обезглавлен, искусственный разум по-прежнему функционирует, но без тела он остается бездвигательным, то есть ни на что, по сути, не способным (рис. 6). Андроиду помогает восстановиться Человек (Доктор Элизабет Шоу), и, вероятно, возможность дальнейше-



Рис. 4. Фрагмент фильма «Чужой: Завет», 2017, Ридли Скотт.  
(Источник: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Fig. 4. Fragment of the film "Alien: Covenant", 2017, Ridley Scott  
(Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))



го существования Андроида без помощи Человека была бы минимальна.

Однако финал фильма «Чужой: Завет» нивелирует значение человека для Андроида. Дэвид, излучающий своим внешним обликом чувство превосходства и тщеславия, преследует собственные цели, полностью включившись в роль сотворца, став причастным к созданию живого (рис. 7).

Человечество постоянно работает над усовершенствованием искусственного интеллекта, ведется работа над пониманием человеческих чувств и эмоций, их функций, и, как следствие, подражание этим чувствам и эмоциям, копирование поведения, свойственного человеку (например, способности обманывать, чувства юмора, испытывать гнев, ненависть, тщеславие).

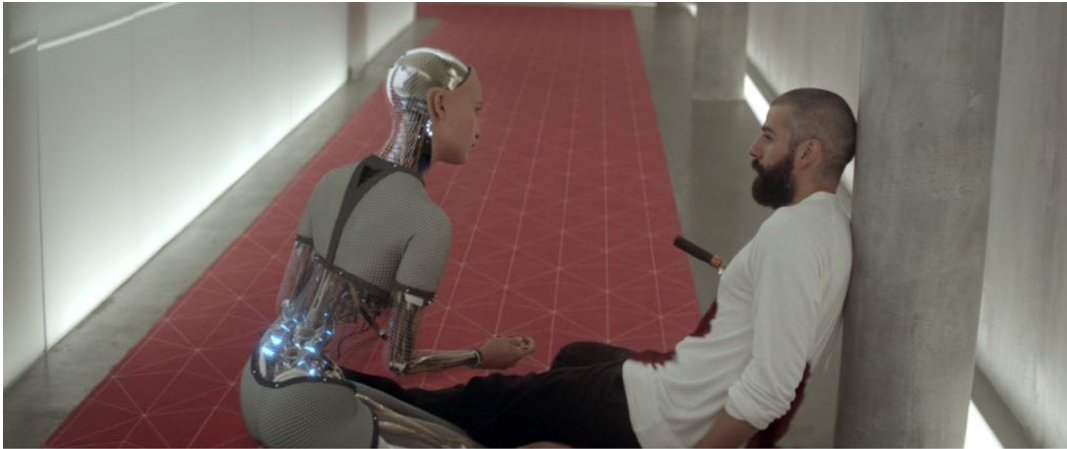


Рис. 5. Фрагмент из фильма «Из машины», 2014, Алекс Гарленд  
(Источник: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Fig. 5. Fragment from the movie "Out of the Car", 2014, Alex Garland  
(Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))



Рис. 6. Фрагмент фильма «Прометей», 2012, Ридли Скотт  
(Источник: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Fig. 6. Fragment of the film "Prometheus", 2012, Ridley Scott.  
(Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))



Репликант, хоть он и творение, по внешнему облику и поведению трудно отличим от человека, своего Создателя, или неотличим вовсе, а совершенный искусственный разум не позволяет машине существовать в позиции подчиненного (рис. 8).

Примеры развязок таких фильмов, как «Прометей», «Чужой: Завет» или «Из машины», создают четкое представле-

ние о слабости и беспомощности человека перед машиной, андроидом. Другое дело, не является ли сама эта ситуация, пропитанная ощущением опасности искусственного интеллекта, репликанта, подобием несовершенства человека, отношения слабого и сильного с воспроизведением главных пороков человеческой жизни.

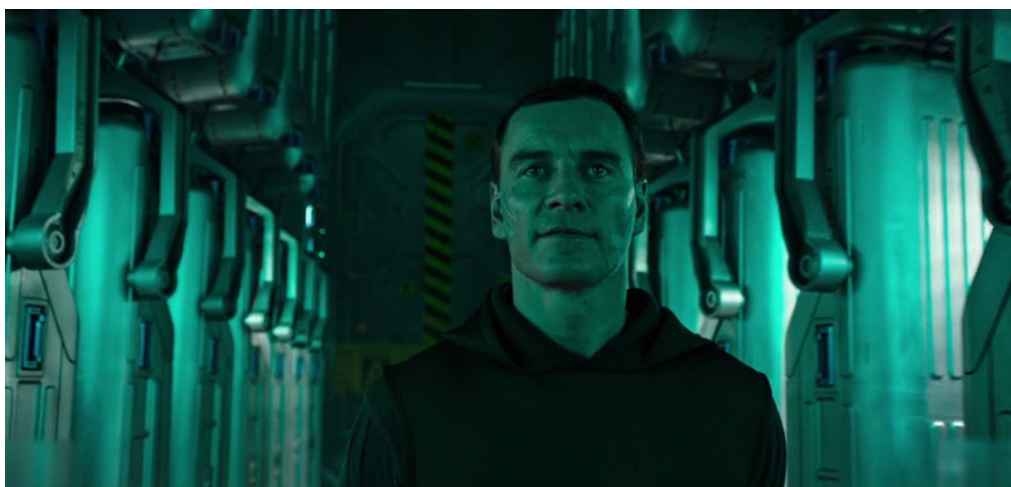


Рис. 7. Фрагмент фильма «Чужой: Завет», 2017, Ридли Скотт  
(Источник: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Fig. 7. Fragment of the film "Alien: Covenant", 2017, Ridley Scott  
(Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

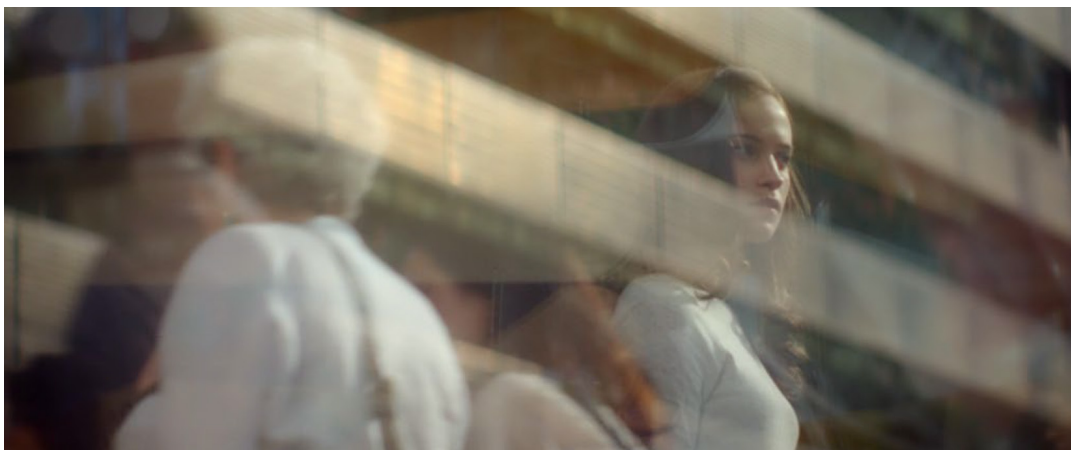


Рис. 8. Фрагмент фильма «Из машины», 2014, Алекс Гарленд  
(Источник: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Fig. 8. Fragment from the movie "Out of the Car", 2014, Alex Garland  
(Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

## Заключение

Ключевыми вопросами, поднимаемыми в кинематографе 1980–2010-х годов в связи с образом искусственного интеллекта, можно назвать вопросы характера взаимодействия и возможного равенства человека и созданного им ИИ. При этом выбранные репрезентанты демонстрируют актуальность тем степени признания человечности репликанта, самосознания андроида, его статуса в человеческом обществе, этики отношений людей и машин. Анализ фильмов показал, что образ ИИ развивается от представлений его как во многом равного человеку к репрезентации его как угрозы для положения человека в мире.

Образ ИИ в фильмах 1980–1990-х годов является полем исследования сложных вопросов идентичности, сознания и степени человечности антропоморфных машин. ИИ – это живые существа, имеющие не только способность к эмоциям, но и занятые самоопределением, формирующие собственные стремления, подобные человеческим. Этические вопросы – основной разворот темы искусственного интеллекта в этот период, ведь кинофильмы демонстрируют яркую несправедливость эксплуатации андроидов человеком, поднимают вопросы о правах ИИ в мире людей. Одновременно это вопросы, касающиеся того, что такое человек вообще и в эпоху высоких технологий в частности. Можно сказать, что этот образ ИИ выстроен как порождающий критический взгляд на человечество.

Образ ИИ в кинематографе 2000-х годов также рассматривается в этическом ключе, фильм демонстрирует высокую человечность андроидов в сравнении с на-

стоящими людьми. В кино этого периода искусственный интеллект позиционируется как неотъемлемая часть общества будущего, но людьми он воспринимается исключительно как техническое средство достижения желаемого. Снова имеет место критический взгляд на человека и человечество. В частности, через образ искусственного интеллекта поднимается и осмысливается моральная проблема создания искусственной жизни: ИИ обладает самосознанием, осмысливает, что значит быть живым, а также стремится отстоять право быть актором своей жизни.

При этом в фильмах 2010-х годов отношения человека и машины переходят в чуть иную плоскость: теперь творение – андроид разделяет с человеком его претензии на статус Создателя в качестве Бога. Совершенство человечеством искусственного интеллекта приводит к тому, что репликант, хоть и представляет собой творение, но уже существенно неотличим от своего создателя человека. При этом его совершенный искусственный разум претендует на не меньшее, а то и высшее положение, не терпит подчиненности, стремится к лидерству в мире людей, претендует на место Создателя. Можно сказать, что со временем (в течение 1980–2010-х годов) образ ИИ стал моделироваться с все большим учетом рисков, грозящих от технологии ее творцам, и даже с доминантой черт угрозы и фиксации откровенной беспомощности человека перед машиной. При этом яркой чертой образа искусственного интеллекта в истории кино является актуализация сложнейших вопросов о человеке и критический взгляд на современное человечество посредством усугубления его негативных черт в образе общества будущего.

## Список литературы / References

Amosova, A. A., Koptseva, N. P., Sitnikova, A. A., Seredkina, N. N., Zamaraeva, Yu. S., Kistova, A. V., Reznikova, K. V., Kolesnik, M. A., Pimenova, N. N. Ethnocultural identity in the works of Krasnoyarsk artists. In: *Journal of the Siberian Federal University: Humanities & Social Sciences*, 2019, 12(8), 1524–1551.

Avdeeva, Yu. N., Degtyarenko, K. A., Kolesnik, M. A. Architectural Space in the Paintings by Vincent van Gogh [Architectural Space in the Paintings by Vincent van Gogh]. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*, 2020, 13(6), 838–859.

Avdeyeva, YU.N., Degtyarenko K. A. Vizualizatsiya obraza ketov kak sovremennaya kul'turnaya praktika [Visualization of the image of Kets as a modern cultural practice]. In: *Severnyye arkhivy i ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2021, 5(2), 16–31.

Balakireva, T. Khudozhestvennyy obraz iskusstvennogo intellekta v kinematografe (na primere kino-fil'ma «Ex machina» i seriala «Mir Dikogo zapada») [The artistic image of artificial intelligence in cinema (on the example of the movie «Ex machina» and the TV series «World of the Wild West»)]. In: *Studia Culturae*, 2020, (44), 165–174.

Kim M. S., Kim E. J. Humanoid robots as “The Cultural Other”: are we able to love our creations? *AI and society*. 2013. 28(3). 309–318.

Koptseva, N.P. Regional'nyye iskusstvedcheskiye issledovaniya v sovremennoy Rossii (vstupitel'naya stat'ya) [Regional art studies in modern Russia (introductory article)]. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*, 2022, 15(1), 4–8.

Kozlova, V.R., Pershin, N. I. Spetsifika osmysleniya problemy iskusstvennogo intellekta v nauchnoy kinofantastike na primere fil'ma S. Kubrika «Kosmicheskaya odisseya 2001 goda» [Specificity of understanding the problem of artificial intelligence in science fiction on the example of S. Kubrick's film «Space Odyssey 2001»]. In: *Perspektivnyye nauchnyye issledovaniya: opyt, problemy i perspektivy razvitiya [Advanced Research: Experience, Problems, and Perspectives]*, 2021, 201–207.

Leshchinskaya, N. M. Kul'turologicheskiye podkhody k analizu proizvedeniy dekorativno-prikladnogo iskusstva [Culturological approaches to the analysis of works of decorative and applied art]. In: *Severnyye Arkhivy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2021, 5(2), 9–15.

Leshchinskaya, N.M., Sitnikova, A. A. Sertakova, Ye.A., Koptseva, N. P. Zhurnal “Zodchiy” kak istochnik po istorii russkogo moderna kontsa XIX- nachala XX vekov [Journal “Zodchiy” as a source on the history of Russian modernism of the late XIX – early XX centuries]. In: *Bylyye gody*, 2022, 17(3), 1237–1249.

*Novaya art-kritika na beregakh Yeniseya [New art criticism on the banks of the Yenisei]*. N. P. Koptseva, A. V. Bralkova, A. A. Gerasimova i dr. Krasnoyarsk, 2015, 340.

Ornella A. D. Uncanny intimacies: humans and machines in film. Hauskeller M., Carbonell C., Philbeck T. (eds.) Handbook on posthumanism in film and television. London: Palgrave MacMillan, 2015. 330–338.

Pimenova N. N., Shpak A. A., Ermakov T. K. The Genre of the Soviet Poster in the Fine Arts of 1917–1922. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 2023, 16(4), 580–593.

Pimenova, N.N., Sertakova, E.A., Shpak, A. A. The Transformation of Architectural Styles in Soviet Art 1917–1922. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 2023, 16(4), 566–577.

Razlogov, K. Korotkoye zamykaniye lyubvi [Short circuit of love]. In: *Sovetskiy ekran [Soviet screen]*, 1988, 17, 21–22.

Reznikova, K. V. Modelirovaniye kul'turnoy dinamiki korennykh malochislennykh narodov Severa v vizual'nykh proizvedeniyakh [Modeling of the cultural dynamics of the indigenous peoples of the North in visual works]. In: *Sibirskiy antropologicheskiy zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2022, 6(1), 81–92.

Reznikova, K.V., Sertakova, Ye.A., Sitnikova, A. A. Iskusstvennyy intellekt v amerikanskom kinematografe kontsa XX – nachala XXI vekov [Artificial intelligence in American cinema of the late XX – early XXI centuries]. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta [Sociology of Artificial Intelligence]*, 2022, 3(1), 42–49.

Semenova, A.A., Soshenko, M. V. Image of Siberia in Artist Aleskander Surikovs Works. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*, 2011, 4(12), 1743–1766.

Sitnikova, A. A., Sertakova, Ye. A. Khudozhestvennyy obraz iskusstvennogo intellekta v animatsii XXI veka [The artistic image of artificial intelligence in the animation of the XXI century]. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta [Sociology of Artificial Intelligence]*, 2022, 3(2), 57–70.

Sitnikova, A. A. Retsenziya na knigu “Krasnoyarskiy arkhitekt Leonid Chernyshev” [Review of the book “Krasnoyarsk architect Leonid Chernyshev”]. In: *Severnyye Arkhivy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2020, 4(1), 95–100.

Sitnikova, A. A. Severnyye ekspeditsii i obraz Arktiki v zarubezhnoy zhivopisi XIX veka [Northern Expeditions and the Image of the Arctic in Foreign Painting of the 19th Century]. In: *Severnyye Arkhiy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2022, 6(1), 240–249.

Sitnikova, A.A., Li, S. Obraz Kitaya v tvorchestve krasnoyarskogo khudozhnika Sergeya Forostovskogo [The image of China in the work of the Krasnoyarsk artist Sergei Forostovsky]. In: *Severnyye Arkhiy i Ekspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2022, 6(4), 87–98.

Smirnov, I.P. Iskusstvennyy intellekt avant la letter: kak kino uchilo mashiny [Artificial intelligence avant la letter: how cinema taught machines]. In: *Kul'turno-politicheskaya pedagogika kino [Cultural and political pedagogy of cinema]*, 2022, 3(143), 204–232.

Smolina, M. G. Tendentsiya individualizatsii v khudozhestvennoy kul'ture Krasnoyarskogo kraya 1990–2010 gg. [The trend of individualization in the artistic culture of the Krasnoyarsk region in 1990–2010]. In: *Sibirskiy antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2020, 4(3), 130–146.

Sokeran, A. A. Analiz reprezentatsii iskusstvennogo intellekta v mirovom kinematografe [Analysis of the representation of artificial intelligence in world cinema]. In: *XLIV Akademicheskiiye chteniya po kosmonavtike, posvyashchennyye pamyati akademika SP Korolova i drugikh vydayushchikhsya otechestvennykh uchenykh-pionerov osvoyeniya kosmicheskogo prostranstva [XLIV Academic Lectures on Cosmonautics Dedicated to the Memory of Academician SP Korolev and Other Outstanding Russian Pioneer Scientists in Space Exploration]*, 2020, 522–523.

Sychev, A.A., Koval', Ye.A., Ushkin, S.G. Sotsiologiya za predelami real'nosti: postgumanizm i biopolitika v seriale «Mir Dikogo Zapada» [Sociology Beyond Reality: Posthumanism and Biopolitics in the «Westworld» Series]. In: *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskiye i sotsial'nyye peremeny [Monitoring public opinion: economic and social changes]*, 2020, (6 (160)), 141–172.

Volodina, O.V. Iskusstvennyy Drugoy: rol' iskusstvennogo intellekta v sovremennykh kinematograficheskikh proizvedeniyakh [Artificial Other: The role of artificial intelligence in modern cinematographic works]. In: *Kul'tura i tsivilizatsiya [Culture and Civilization]*, 2022, 12(4A), 232–243.

Volodina, O.B. Transformatsiya obraza iskusstvennogo intellekta v kinematografe kak otrazheniye sotsiokul'turnoy transformatsii obshchestva [Transformation of the image of artificial intelligence in cinema as a reflection of the socio-cultural transformation of society]. In: *Gumanitaristika v usloviyakh sovremennoy sotsiokul'turnoy transformatsii [Humanities in the context of modern sociocultural transformation]*, 2022, 206–209.

Yamskikh, M. Ye. Ponyatiye iskusstvennogo intellekta v sovremennykh nauchnykh issledovaniyakh [The concept of artificial intelligence in modern scientific research]. In: *Sibirskiy antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2020, 4(4), 150–168.

Zhukovskiy, V.I. Teoriya izobrazitel'nogo iskusstva [Theory of fine arts]. St. Petersburg, Aletejja, 2011, 496.