

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Цавлева А.С. Машины и люди: визуализация технологий Искусственного интеллекта в современном кинематографе // Человек и культура. 2025. № 1. С.50-59. DOI: 10.25136/2409-8744.2025.1.73104 EDN: AOYLCE URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73104

Машины и люди: визуализация технологий Искусственного интеллекта в современном кинематографе

Цавлева Александра Сергеевна

старший преподаватель; кафедра социально-культурных технологий и туризма; ФГБОУ ВО
"Пермский государственный институт культуры"

614000, Россия, Пермский край, г. Пермь, ул. Газеты Звезда, 18

✉ a.mantova@yandex.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2025.1.73104

EDN:

AOYLCE

Дата направления статьи в редакцию:

21-01-2025

Дата публикации:

03-03-2025

Аннотация: Актуальность темы исследования обусловлена тем, что в настоящее время многие аспекты человеческого существования опосредованы какими-либо технологическими решениями и инструментами, включёнными в общую алгоритмическую среду. Развитие технологий Искусственного интеллекта отражают данные процессы, оказывая значительное влияние на повседневную жизнь человека. Исходя из этого, дискурс о взаимодействии искусственного и подлинно человеческого интеллекта становится все более актуальным. Объектом исследования выступает образ «искусственно созданного существа»: образ сверхсильного компьютера или цифровой бестелесной сущности, киборга или робота-андроида, визуализированных в современном кинематографе. Предметом исследования является выявление

особенностей репрезентации технологий Искусственного интеллекта в кинематографе, отражающие слияние человека и машины. Цель настоящего исследования заключается в анализе практик репрезентаций ИИ в кинематографе, через выявление и интерпретацию основных векторов образного воплощения технологий ИИ в кино-нарративе. Методологической основой анализа фильмов о взаимодействии человека и машины, содержащих и лежащих в их основе социокультурных ценностей и представлений, применялся аксиологический метод. Поскольку материалом исследования стали художественные кинотексты, при их изучении существенное значение имел герменевтический метод с его ведущим принципом понимания и интерпретации смысла текстов. Новизна данного исследования заключается в выявлении визуальных особенностей (векторов) представлений технологий ИИ в кинематографе, а именно: очеловечивание машины, придание ей антропоморфных черт; наделение технологий Искусственного интеллекта эмоциями; наличие или отсутствие телесности Искусственного интеллекта. Тем самым автор фиксирует, что кинематограф ставит под сомнение границы между биологией и технологией, а также между сознанием и телом, привнося яркие заметные образы, которые заставляют задуматься о том, что появление искусственного интеллекта и постепенное размывание границ между человеческим интеллектом и машинным мышлением может означать для человека не только конец привычного мира, но и открывает горизонты новых возможностей. Сделан вывод о том, что кинематограф, в рамках научно-фантастического жанра, выступает как площадка для интерпретаций технологий Искусственного интеллекта, допуская более высокий уровень его развития относительно реально существующего, и позволяет проецировать отношение человека к современным технологиям

Ключевые слова:

кинематограф, искусственный интеллект, машина, киборг, робот, современные технологии, идентичность, телесность, репрезентация, гибридная среда

Текущая эпоха характеризуется сложностью и многофакторностью. На наш взгляд, неоспоримой ее характеристикой является текучесть всех феноменов, которая происходит в значительной мере благодаря развитию и внедрению новых технологий. Современные технологии, основу которых составляют НБИК (нано-, био-, информационные, когнитивные) технологии, обеспечивающие возможность формирования новой технологической культуры, которая определяется особыми отношениями между человеком и машиной, порождают вызовы нового порядка. Сегодня практически все аспекты бытия человека опосредованы какими-либо технологическими решениями и инструментами и видятся все более включёнными в общую алгоритмическую среду. Обращение к культуре как способу человеческого бытия в контексте осмысления развития технологий – это не просто попытка «гуманизировать» технический прогресс, но попытка осмыслить новый способ бытия человека, формирование его субъектности в этом мире с его нормами, идеалами, ценностями, которые становятся доминирующими в окружающем нас фиджитал пространстве.

Действительно, развитие современных технологий в отношении социальной сферы является весьма противоречивым: с одной стороны, оно позволяет человеку обрести дополнительные возможности машины, размывая границы между телесным и техническим, человеческим и искусственным, с другой стороны, машины получают возможность большего контроля и надзора за человеком, будучи все более

интегрированными в повседневные практики современного человека. Исходя из этого, исследователи приходят к тревожным выводам, прогнозируя то, что широкое использование новых технологий может изменить границы субъектности, влияя на способность человека к состраданию, сотрудничеству, принятию ответственности, осмысленному взаимодействию. Так, известный экономист Клаус Шваб уделяет значительное внимание ценностным, гуманитарным, культурным аспектам, которые будут сопровождать технологические, производственные инновации, подчеркивая, что «в основании всех технологических изменений должны находиться общечеловеческие ценности, этические основания и нормы» [\[1, с.88\]](#).

Французский антрополог Б. Латур утверждает, что взаимосвязь между культурой и технологией формирует коллективную сеть, объединяющую разум и материю. [\[2, pp.3, 10\]](#).

В этой паутине, которую Б. Латур называет «антропологической матрицей», невозможно провести четкую границу между природой и культурой. Данная матрица состоит из «гибридов», которые одновременно являются как природными, так и культурными, реальными и воображаемыми, субъектами и объектами, становясь частью обширного технологизированного пространства.

По мнению Э. Дэвиса человек оказывается, словно в зазоре между искусственной и органической жизнью, между реальной и виртуальной средой, где передача информации от одного сознания к другому, расширяет границы интеллекта, создавая новое связующее звено между «я», «другим» и окружающим миром. Таким образом, современные технологии, становясь частью «я», «становятся интерактивным зеркалом, неоднозначным Другим, в котором мы узнаем и измеряем себя» [\[3, p. 7\]](#).

Данные процессы находят выражение в развитии технологий искусственного интеллекта, оказывая значительное влияние на современный образ жизни человека, а также на весь культурный ландшафт. Дискурс о взаимодействии искусственного и подлинно человеческого интеллекта становится неизбежным, что приводит к ситуации неопределенности, безопорности, в которой человек не успевает осмыслить лавинообразные изменения, происходящие в этом процессе развития новой цифровой среды.

Кинематограф как одно из самых зрелищных явлений массовой культуры предвосхитил и визуализировал развитие технологий ИИ, стимулировав общественный дискурс и обсуждение этических противоречий и норм технологического прогресса. Как точно отмечает К. Разлогов «кинематограф зарекомендовал себя как ключевое средство передачи норм, обычаев, традиций и ценностей, которые формируют основы, как отдельных культурных сообществ, так и массовой культуры» [\[4, с. 8\]](#). В данном отношении кинематограф выступает формой адаптации технологического прогресса в массовой культуре.

Поскольку технологии искусственного интеллекта играют все большую роль в современном обществе, дискуссия вокруг современных технологии поляризована. Различные группы экспертов считают, что машины либо решат все проблемы для всех, либо поведут человечество по мрачному пути, ведущему к ненужности человека. В свою очередь, кинематограф максимально использует страх человека породить разумное творение, о чем свидетельствует преобладание разумных машин в кино-нарративе. «Как показывает история репрезентации ИИ в кино, «злой ИИ» как символ боязни человека, что нечто возьмет над ним верх, был тропом в фантастическом жанре и циклически

возвращался» [\[5, с. 234\]](#) на протяжении долгого времени. Сегодня же ИИ предстает как все более миролюбивый и социальный, становясь средой и участником человеческих взаимодействий.

Так, размышления о культурных условиях, страхах и надеждах, которые порождает динамичное и отчасти неконтролируемое развитие технологий ИИ, находят репрезентационную основу в жанре научной фантастики, создающей площадку для интерпретаций ИИ, его значения и важности в осмыслении вопроса идентичности человека и машины в ее символическом выражении. Кинематограф визуализирует ИИ через образ «искусственно созданного существа», например, образ сверхсильного компьютера или цифровой бестелесной сущности, мейнстримного образа киборга или робота-андроида. И точно так же, как они становятся более усовершенствованными в реальном мире, их символическое выражение в кинематографе становится более объемным и сложным, и вопрос больше не в том, могут ли машины думать, а скорее в том, как они это делают.

А. Нордманн, в свою очередь, различает визуализацию ИИ в научной фантастике, выделяя антропоморфный и машинный ИИ, где «антропоморфный ИИ старается копировать человеческий интеллект, и возможно, превосходить его, функционируя такими способами, которые приближаются к способам работы человеческого разума» [\[6, с. 18\]](#). Идея реализации человекоподобного ИИ, по мнению А. Нордманна, разрушена, «мы больше не можем различать человеческий и машинный интеллект». Сегодня речь идет об исследовании «интеллекта с машинным обучением» [\[6, с. 18\]](#). При этом профессор отмечает, что два подхода не могут сосуществовать одновременно, «новый мир заменяет собой старый». Представляется, что сегодня складывается ситуация, когда технологии искусственного интеллекта, имитируя естественные процессы, направляют их в соответствии с потребностями человека, при этом создавая «границы замутнения», то есть ситуацию, когда пользователь получает сведения о возможной корреляции, но откуда эти сведения берутся и как они появляются от него скрыто.

Ряд исследователей выделяют две траектории репрезентации ИИ в кинематографе: в первом случае, «ИИ удаляется из социальной реальности в технологичную сферу, зачастую деперсонализированную, выступая в роли антагониста, несущего потенциальную или реальную угрозу человеку. Во втором, становится неотличим от окружающей его реальности, включается в нее» [\[7, с.1456\]](#). Так, в кино-нарративе визуализируется идея того, что разумные машины заселят землю, и к концу XXI века вполне могут стать, единственной формой разумной жизни, образуя новые виды. В начале XX века образ человека-машины был представлен на экране режиссером Фрицем Лангом в фильме «Метрополис» (Германия, 1927). Данный вымышленный роботизированный персонаж, созданный с целью показать возможные риски для человечества, демонстрировал первое слияние человека и машины. Сегодня взаимоотношения между машиной и человеком стали еще более тесными и сложными. Разрыв между роботом и человеком все более нивелируется, что приводит к очеловечиванию машины, придавая ей антропоморфные черты, это перестает быть некой гипотетической концепцией: «наши машины пугающе живые, а мы сами пугающе инертны». [\[8, p.153\]](#). Кинематограф продолжает развивать данную тему, очеловечивая образ «думающей машины», наделяя ее не только символическими смыслами и привлекательным визуальным воплощением, но и акцентируя внимание общественного дискурса на вопросах этики и морали развития машин. Исходя из этого, можно выделить значимую особенность репрезентации ИИ в кинематографе – это **антропоморфизация**

технологий ИИ. Роботам дается пронизательный ум, чтобы чувствовать и реагировать как люди. Гиперболизированные образы машин в кино наделяются человеческими эмоциями, они способны вызывать эмпатию и любовь, что также отражается в стремлении сделать их максимально близкими и понятными реальному миру людей. Этот феномен раскрывается в фильме «Искусственный разум» (США, 2001). Дэвид, ребенок-робот с искусственным интеллектом, создан для того, чтобы любить людей и выполняет функцию замены умершему сыну. Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что технологии ИИ рассматриваются как продолжение человека, как его копия, наделенная схожими чертами. В отличие, например, от ХЭЛА 9000, который был злым искусственным интеллектом в фильме Стенли Кубрика «Космическая одиссея 2001 года» (Великобритания, США, 1962). Дэвид жаждет любви, и заботы со стороны своей приемной матери. В то время как ХЭЛА изображается злой компьютерной программой. Невинность Дэвида и его безусловная любовь к своей матери, а также его человечность заставляют зрителя сопереживать, испытывать сострадание к мальчику-андроиду.

Наделение ИИ человеческим восприятием и сопереживающей природой показывает, что повествование работает только в пользу людей. Основная идея, которая присутствует в кинематографе, основана на том, насколько эффективно ИИ может работать по-человечески, но вместе с тем, когда это человеческое становится больше, чем в самом человеке, он становится носителем колоссальной угрозы. В сериале «Мир Дикого Запада» (США, 2016-2022), где реалистичные андройды-хосты запрограммированы на участие в запутанных историях футуристического тематического парка, в котором андройды находятся на грани обретения разума, зритель сопереживает, наблюдая за их болезненными судьбами (особенно в сравнении с гедонистическим, циничным поведением гостей парка).

В раскрытии человеческой природы машины важную часть иллюзии составляют сны, уникальные, основанные на глубокой памяти, жесты и выражения лица, которые заставляют андроидов казаться еще более человечными. Российская версия сериала «Лучше, чем люди» (Россия, 2018) также рассказывает о недалеком будущем, где частью повседневной жизни стали роботы (боты), исполняющие роль прислуги, помощников или секс работников. Данный способ репрезентации значим для понимания того, является ли ИИ опасностью или спасителем человечества.

Следующий вектор репрезентации образа ИИ – **отношения ИИ и человека.** Самый распространенный способ изобразить андроидов или киборгов, наделенных технологиями ИИ, как уникальных созданий – показать их во взаимоотношениях с человеком. Подобное взаимодействие можно увидеть в фильме «Из машины» (Великобритания, 2015), где Нейтан (разработчик) спроектировал женщину-робота Аву для продажи на рынке в качестве секс-роботов. Робот Ава демонстрирует необычайно человеческие качества, будучи «стохастичной». В результате обучения, Ава демонстрирует не те качества, которые запрограммировал в ней Натан, а те, которым она научилась сама под его присмотром. Взгляд на представленное противоречие предполагает, что достаточно мощный компьютер мог бы действовать так же, как человеческий разум, убеждая своего потенциального собеседника в том, что он человек и постоянно самообучаясь на сложном наборе анализируемых данных. Проблема данного подхода видится в том, что даже если машине удастся поддерживать иллюзию человеческого интеллекта, это указывает не на сознание, а лишь на его видимость, что в свою очередь ярко визуализируется в фильмах «Бегущий по лезвию» (США, 1982) и «Бегущий по лезвию 2049» (США, 2017), в которых представляется метод (тест на эмпатию), направленный на выявление отличий репликантов (биоинженерных

андроидов) от людей. **Наделение технологий ИИ эмоциями также** является важной составляющей визуализации образа развития технологий ИИ. Эмоции и наличие чувства юмора по-прежнему являются ключевой характеристикой, которую многие создатели научно-фантастических фильмов используют для разграничения машинного и человеческого. В фильме «Она» (США, 2013) главный герой Теодор изначально скептически относится к персонажу Саманты (операционная система). Он замечает, что операционная система (далее - ОС) звучит как человек, но все еще просто голос в компьютере.

Вместе с тем, Саманте присуще чувство юмора, которое связано с импровизацией, интуицией и иррациональностью. Кроме того, Саманта наделена важным качеством - креативностью (создает «музыкальную фотографию» момента, проведенного с Теодором на пляже, а также шутит о странностях человеческого тела и дополняет ее рисунком на сексуальную тематику).

Являются ли чувства машины искренними? Сегодня об этом говорить не приходится, но темпы развития возможностей ИИ не исключают данную перспективу. Поэтому пока этот вопрос остается в качестве вариации проблемы детерминизма и свободы воли человека, создающего алгоритмы для глубокого машинного обучения. Например, в фильме Теодор предлагает феноменологическое решение: «Ну, ты кажешься мне реальной, Саманта», а как известно «Если ситуация мыслится как реальная, то она реальна по своим последствиям» [\[9\]](#) и мы уже воспринимаем бездушный диалог с ИИ как соучастие и сочувствие к собственным проблемам.

Еще одним значимым вектором репрезентации ИИ в кинематографе стала визуализация интимных отношений с технологиями ИИ. Возможно, это связано с тем, что данные отношения добавляют определенную степень поэтичности в их символическом воплощении, при этом демонстрируя и степень когнитивного искажения, как с другими, так и с самими собой и, особенно, в отношении различных телесных экспериментов. Сегодня использование в повседневных практиках «цифровых компаньонов» (например, приложение Replica AI, Eliza AI), ставит вопросы об имитации эмпатии и эмоционального взаимодействия, подменяя собой подлинные отношения. «На заре развития искусственного интеллекта человек гораздо больше заботился о том, что он считал исключительно человеческими качествами, выражая чувства, которые можно было бы охарактеризовать следующим образом: «Имитированное мышление - это мышление, но имитированное чувство - это не чувство, а имитированная любовь - это никогда не любовь» [\[10, p. 510\]](#). Яркий пример такой имитации фильм «Неидеальный мужчина» (Россия, 2019), который показывает героиню, строящую отношения с роботом, оснащенным искусственным интеллектом, способного подстраиваться под запросы и желания конкретного человека, тем самым становясь как бы идеальным партнером. По мнению, Ш. Теркл «роботы бросили вызов ценностям и заставили нас задавать новые вопросы о самих себе» [\[10, p. 502\]](#). Интерактивность взаимоотношений человека и машины и их представление в массовой культуре как о возможных социальных и эмоциональных партнерах позволяют разработчикам робототехники создавать и внедрять в повседневные практики социальных и сервисных роботов, в качестве медсестер, бебиситтеров, сотрудников, товарищей по играм и даже интимных партнеров.

Сексуальность человека является значимым конструктом формирования идентичности. В кинематографе символизация технологий ИИ подчеркивает важность воплощения ИИ как решающего фактора во взаимосвязи технологий и идентичности, которая «в современных условиях постоянной информационной и технологической турбулентности

не может быть зафиксированной, она нуждается в постоянной верификации и подтверждении в процессе демонстрации актуальных жизненных стратегий «присвоения» себя через взгляд Другого, и подобная открытая многомерность современной личности иногда пугает и настораживает» [\[11, с. 109\]](#). Так и в кино, у ИИ нет строго определенной идентичности, он распадается на фрагменты, необходимые в тех или иных условиях, демонстрируя фрагментарный тип идентичности по модульному типу [\[11, с. 48\]](#). Действительно, сегодня массовое использование человеком беспроводных компьютерных виртуальных технологий в повседневных практиках может привести к созданию связи между человеком, погруженным в виртуальную реальность (VR), и роботами с искусственным интеллектом, которые взаимодействуют в реальном мире параллельно с человеком в VR. Например, в сериале «Черное зеркало» (США, 2019 г., 1 серия 5 сезон) показана история двух друзей, имеющих интимные отношения в виртуальной, вымышленной реальности (концепция «фантоматического генератора»), которая подразумевает создание искусственной, цифровой реальности идентичной реальной жизни и совершенно неотличимой от нее, что впоследствии приводит к кризису реальной идентичности.

В заключении предлагаем выделить следующий вектор репрезентации ИИ в кинематографе – это **наличие/отсутствие телесности ИИ**, где первая форма воплощения телесности ориентирована на виртуальную реальность, в которой наличие телесности опосредовано цифровыми технологиями. Так в фильмах («Матрица», США, 1999; «Превосходство» (Великобритания, 2014) телесность предстает как нечто неосознаваемое, но существующее в рамках конкретной цифровой системы, где акцент сделан на относительной независимости сознания и тела. Данные идеи близки к типичным трансгуманистическим образам загрузки разума в операционную систему, включая бестелесных разумных существ. Американский робототехник Ханс Моравек предсказывает будущее, в котором машины станут эволюционными наследниками человека предвещая то, что в ближайшем будущем «интеллектуальные машины, которые вырастут из нас, научатся нашим навыкам и разделят наши цели и ценности, их можно рассматривать как детей нашего разума. И поскольку они наши дети, мы захотим, чтобы они превосшли нас». [\[12, p. 1\]](#).

В рамках данного подхода представления о роботизированных телах как о дегуманизирующем средстве коррелирует с идеями о «кортикальных стеках», представленными в сериале «Видеоизмененный углерод» (США, 2018-2020), в котором люди обнаружили способ перенести свое сознание в устройства, сделав свои тела просто «рукавами» взаимозаменяемыми и необязательными. Часть богатых долгожителей («мафов») довели технологию до совершенства, загружая свой разум на спутник каждые 24 часа и клонируя тела для того, чтобы стать бессмертными. Тем не менее, постоянная трансформация в конечном итоге сказывается на разуме, деформируя его без возможности восстановления, создавая таким образом тупиковую ветвь эволюции.

Вторая форма воплощения технологий ИИ – это симбиоз машины и человека, визуализирующаяся через образ киборга. Культуролог Донна Харауэй представляет киборга как «существо из фантазии», мифическую фигуру [\[13, с. 9\]](#), подвергая сомнению такие дуализмы как разум/тело, животное/человек, организм/машина, культура/природа, мужчина/женщина. В кинематографе образ Люси в фильме Люка Бессона (2014) и фильм «Призрак в доспехах» (США, 2017) очень четко отражает образ киборга [\[14, с. 74\]](#). На пути к познанию «вида основ», героини данных фильмов выходят за пределы не только материального существования, но и стабильной идентичности, отказывается от

самоопределения в рамках бинарностей — мужского и женского, человеческого и животного, живого и технологичного, получая взамен неисчерпаемые возможности. Таким образом, кинематограф ставит под сомнение границы между биологией и технологией, а также между сознанием и телом, привнося яркие заметные образы, которые заставляют задуматься о том, что появление искусственного интеллекта и постепенное размывание границ между человеческим интеллектом и машинным мышлением может означать для человека не только конец привычного мира, но и открывает горизонты новых возможностей.

В итоге, можно сделать вывод, что в анализируемых фильмах материальность характеризуется как нечто, от чего следует отказаться в пользу бестелесной или в значительной степени независимой от тела формы жизни, и, следовательно, более совершенной и развитой как, например, в фильме «Матрица» структуры. Все это подталкивает к желанию превзойти тело, его потребности и достичь чисто технологического существования в мире бесконечной иллюзии вымышленной реальности. Вместе с тем, очевидно, что истинной дематериализации не происходит. Скорее, одна материальность заменяется другой. Несмотря на то, что виртуальное противопоставляется физическому, между ними существует преемственность и представленные миры являются скорее гибридами, чем каким-то принципиально новым пространством. Как только тело становится виртуальным, его сила самовыражения и потенциальная трансформация целого и его частей обретает большую свободу перемещения в пространстве, но это не влечет качественных изменений субъектности и человеческого восприятия мира.

Продолжая рассуждения о все большей гибридизации реального и виртуального, культуролог Кэтрин Хейлз предлагает задуматься о предпосылках для создания постчеловеческой эстетики бестелесного тела, которая представляет собой «мир, в котором другие виды, объекты и искусственный интеллект конкурируют и сотрудничают, создавая динамичную среду, в которой живет человек» [\[15, p. 179\]](#).

Таким образом, в современном мире кинематограф визуализирует не только наши страхи и мечты, но акцентирует внимание на постоянном противостоянии человека и техники: приобретение технологического тела означает, в определенной степени, отказ от своей персональной идентичности как человеческого существа, т.к. технологии (в частности, искусственный интеллект) способствуют радикальному отказу от всего биологического. Роботизированное (взаимозаменяемое) тело и физическая сеть предстают как некие материальные субстраты выхода за пределы человеческого, а человек становится не только субъектом, но и объектом технологических трансформаций. Кинематограф, словно предвосхищает появление человека новой формации, стремящегося к цифровому эскапизму, наделяющего машины функциями друга и верного слушателя, тем самым создавая иллюзию общения и заботы. Еще Андрей Тарковский в фильме «Солярис» (Россия, 1972) размышлял о том, что люди начали отдаляться друг от друга через взаимодействие с искусственным разумом. Влечение к дальнему и неизвестному заставляет человека забыть о ближних: «мы, здесь, в космосе затем, чтобы ощутить людей как повод для любви», говорит Крис Кельвин. Человек становится уязвимым перед техникой, перед предвзятостью алгоритмов, масштабами изменений технологического уклада, скоростью обмена и обработкой информации. Данные изменения возвращают нас к исследованию собственных уязвимостей и ограничений, выработке сложных систем защиты и сохранения человеческого вида во все более наступающей гибридной реальности.

Таким образом, вектор репрезентации взаимоотношений человека и технологий ИИ, безусловно, зависит от ключевой идеи фильма и может быть реализован через наделение ИИ различных ролей в кино-нарративе. Анализируемые фильмы, составляющие эмпирическое поле исследования, служат отражающей проекцией, происходящих изменений и создают почву для поиска новых предметных областей изучения различных форм взаимодействия человека и машины, помогают задуматься о вызовах и возможностях, которые ИИ и другие передовые технологии предоставляют человечеству.

Библиография

1. Шваб К. Четвертая промышленная революция / К. Шваб // М.: «Эксмо», 2016.
2. Latour B. We Have Never Been Modern, trans. Catherine Porter (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993).
3. Davis E. TechGnosis: myth, magic, and mysticism in the age of information. Berkley: North Atlantic Books, 2015.
4. Разлогов К.Э. Экранный гипертекст Экранная культура в современном медиапространстве: методология, технологии, практики / Под ред. Н.Б. Кирилловой, К.Э. Разлогова и др. М., Екатеринбург: ИПП «Уральский рабочий», 2006. 288 с. С. 8-14.
5. Володина О.В. Искусственный Другой: роль искусственного интеллекта в современных кинематографических произведениях // Культура и цивилизация. 2022. Том 12. № 4А. С. 232-243. DOI: 10.34670/AR.2022.73.70.032.
6. Нордманн А. Научно-фантастическое изображение антропоморфного и машинного искусственного интеллекта // Семиотические исследования. Semiotic studies. 2022. Т. 2, № 4. С. 15–21.
7. 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. унта. Гуманитарные науки, 2023, 16(8), 1454–1470.
8. Haraway D.J. Simians, Cyborgs, and Women: The Revolution of Nature /D. J. Haraway // New York : Routledge, 1991.
9. Википедия – свободная энциклопедия. Теорема Томаса. [Электронный ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%D0%A2%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%81%D0%B0 (дата обращения: 21.01.2025)
10. Turkle S. Authenticity in the age of digital companions Interaction Studies 8:3 (2007), p. 501-517.
11. Лисенкова А. А. Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве. Пермь, 2021.
12. Mind Children: The future of robot a human intelligence / Hans Moravec. Cambridge (Mass.): Harvard univ. press, 1988.
13. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
14. Hayles N K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics / N. K. Hayles // University of Chicago Press, London, 1999.
15. Щавлева А.С. Феномен постчеловека в парадигме современной культуры // Человек и культура. 2024. № 1. С. 71-80. DOI: 10.25136/2409-8744.2024.1.40684 EDN: WXBGAS URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40684

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья «Машины и люди: визуализация технологий Искусственного интеллекта в современном кинематографе» представляет собой актуальное исследование, посвященное теме влияния технологий искусственного интеллекта на современное общество и, как следствие, их отображению в кинематографе. Автор статьи глубоко анализирует различные аспекты взаимодействия человека и машины, используя широкий спектр научных источников и привлекая внимание к вопросам этики, идентичности и социального воздействия технологий.

Предмет исследования сосредоточен на технология искусственного интеллекта по визуализации в кинематографе, автор оценивает их влияние на формирование общественного мнения и современных культурных представлений. Автор исследует, как кинематограф отражает социальные и культурные изменения, связанные с развитием технологий, и как получаемые образы влияют на восприятие технологий широкой аудиторией.

Методология исследования включает анализ текстов, фильмов и других медиапродуктов, а также применение теоретических концепций из области философии, социологии и культурологии, что позволяет автору создать комплексное представление о предмете исследования и выявить основные тенденции в репрезентации технологий искусственного интеллекта в кинематографе.

Актуальность исследования не вызывает сомнений, учитывая стремительное развитие технологий и их возрастающее влияние на все сферы общественной жизни. Вопрос о том, как технологии изменяют нашу жизнь и какие последствия это имеет для общества, является крайне важным и требует глубокого анализа.

Научная новизна исследования заключается в междисциплинарном подходе, сочетающем анализ кинематографа в свете философских и социологических теорий. Такой подход позволяет увидеть проблему с разных сторон и предложить новые перспективы для дальнейших исследований.

Стиль статьи научный, структура статьи логична. Автор четко формулирует свои мысли, структурирует материал и предоставляет убедительные аргументы.

Библиография статьи выглядит достаточной, но явно не хватает актуальных трудов об искусственном интеллекте от таких авторов, как М.Тегмарк, Н.Бостром, П.Домингос, Е.Юдковски, М.Форд, Ю.Н.Харари.

Апелляция к оппонентам присутствует, но могла бы быть более развернутой. Автору стоило бы подробнее рассмотреть альтернативные точки зрения и контраргументы, что добавило бы статье дополнительной глубины и убедительности.

Выводы статьи содержательны и предлагают интересные направления для дальнейшего исследования. Они подчеркивают важность продолжения изучения темы и указывают на необходимость учета культурного контекста при разработке и внедрении новых технологий.

Оценка возможного интереса читательской аудитории высока. Статья будет интересна не только специалистам в области культурологии, философии и социологии, но и широкому кругу читателей, интересующихся влиянием технологий на современное общество и культуру.

В целом, статью «Машины и люди: визуализация технологий искусственного интеллекта в современном кинематографе» можно рекомендовать для публикации в журнале «Человек и культура», так как в ней поднимаются важные вопросы, а автор предлагает оригинальные перспективы для дальнейшего изучения.