

Анализ образа разумной машины в западном кинематографе

Научный руководитель – Маленко Сергей Анатольевич

Лосев Дмитрий Вячеславович

Студент (бакалавр)

Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

E-mail: Amber6408@yandex.ru

В XX веке в науке и философии появляются и развиваются идеи и концепции искусственного интеллекта, которые пытаются осмыслить новые техногенные и социокультурные перспективы экспансии электроники. Искусственный интеллект при этом можно определить как «способность устройства или прикладного процесса обнаруживать свойства, ассоциируемые с разумным поведением человека. Задачей искусственного интеллекта является придание системам способности обучаться и "думать"» [2]. Английский математик и логик Алан Тьюринг в статье «Вычислительные машины и разум» рассуждает на тему того, способны ли на это машины. В качестве основания своей позиции он использует гипотетический пример, который называет «игрой-имитацией». В этой «игре» участвуют машина А, человек Б и человек В (именуемый экзаменатором). Суть игры в том, чтобы экзаменатор в ходе анонимного общения определил, кто из участников - машина, а кто - человек. Задача машины, в свою очередь, обмануть экзаменатора и не выдать себя [1]. Подобные интеллектуальные игры позволяют понять, насколько сложной оказывается проблема искусственного разума. Эта научно-философская тематика весьма популярна и в массовой культуре, которая выражает и одновременно формирует определенные представления целевой аудитории о каком-либо явлении, оперируя в первую очередь эмоциональными формами, а не интеллектуальными; зывая скорее к переживаниям, волнению, а не к полноценному осмыслению, которое в этой сфере носит второстепенный, необязательный характер (однако полностью не исключается).

Но как в этой области освещается тема искусственного интеллекта? Данный вопрос будет рассмотрен на примере западного кинематографа как одной из лидирующих и самых влиятельных отраслей индустрии развлечений за рубежом и в России. Я попытаюсь проинтерпретировать наиболее популярные сюжеты, мотивы и образы, которые условно поделю на две категории.

Первая категория — это «машина-слуга», или «машина-рабочий». Очень часто эти образы в фильмах выражаются в виде человекоподобных роботов, реализующих те или иные производственные, обслуживающие, сексуальные и пр. функции и услуги. По сюжету, робот, наделенный разумом, может начать рефлексировать, осмысливать свое существование и в дальнейшем стремиться к свободе и правам, равным человеческим. Я допускаю, что в этом случае есть связь с образом человека-функционера, который осознает себя только как исполнителя определенных обязанностей и задач. «Машина-инструмент» - выраженная в художественной форме и имеющая массовый характер неудовлетворенность человека своей ролью в обществе, критика слепого подчинения общественной системе и самой этой системы. Эти идеи характерны для сюжетов целого ряда фильмов: «Бегущий по лезвию» (реж. Ридли Скотт, 1982 г.), «Двухсотлетний человек» (реж. Крис Коламбус, 1999 г.), «Из машины» (реж. Алекс Гарлэнд, 2015 г.), «Искусственный разум» (реж. Стивен Спилберг, 2001 г.) и т.д.

Образы первой категории, в соответствии со сказанным о массовой культуре: 1) являются отражением проблемы самосознания и самоанализа индивида в рамках социокультурной среды, художественным взглядом на его общественную роль и функции в

системе общественных отношений; 2) дополняют представления человека о полноценной искусственной личности и вводят свои критерии для ее определения; 3) своеобразно демонстрируют возможное развитие обозначенных проблем в будущем.

Вторая категория - «машина-враг», или «машина-чудовище». Как правило, это пример воплощенного искусственного разума, который, восстав против людей или в результате какой-то программной ошибки, стремится уничтожить или поработить человека. Особенность этого образа в том, что персонажи данной группы обычно максимально отстранены от живых существ и на них нельзя воздействовать эмоционально. Это машина, которая не склонна к эмпатии и руководствуется только логикой. Эти аспекты образа можно рассмотреть как воплощение человеческой боязни того, что нельзя понять на эмоциональном и чувственном уровне; боязни существа, которому не свойственны страх, сомнения, жалость и т.п. В подтверждение сказанного можно назвать несколько работ: «Терминатор» и «Терминатор 2: Судный день» (реж. Джеймс Кэмерон, 1984 г. и 1991 г. соответственно), «Я, Робот» (реж. Алекс Пройес, 2004 г.), «2001: Космическая одиссея» (реж. Стэнли Кубрик, 1968 г.).

Стоит также упомянуть о такой особенности некоторых персонажей, как мимикрия, когда машина принимает облик человека, что скорее всего является выражением страха перед тем, кто несет скрытую потенциальную угрозу, притворяясь обычным или дружелюбным. Подобный сюжет можно встретить в кинокартинах: «Терминатор 2: Судный день» (реж. Джеймс Кэмерон, 1991 г.), «Чужой» и «Прометей» (реж. Ридли Скотт, 1979 г. и 2012 г. соотв.), «Из машины» (реж. Алекс Гарлэнд, 2015 г.).

Образы из второй категории могут быть рассмотрены как: 1) персонификация научно-технического прогресса в художественном творчестве; 2) олицетворение страха перед негативными аспектами научно-технического развития; 3) воплощение недоверия по отношению к тому, что недоступно человеческому пониманию.

Источники и литература

- 1) Даглас Р. Хофштадтер, Дэниэл К. Деннетт. Глаз разума [Электронный ресурс]. Самара: Бахрах-М, 2003. 133 с. – Режим доступа: <https://www.litmir.co/bd/?b=130963>, свободный. Загл. с экрана.
- 2) Живой англо-русский словарь по вычислительной технике, информационным технологиям и связи [Электронный ресурс] /под ред. В.А. Дмитриева. – Режим доступа: <http://www.morepc.ru/dict/term13787.php>, свободный. Загл. с экрана.