



И.В. Исаченко

Н.М. Антонова

Р.Х. Багдасарян

Исаченко Ирина Викторовна, студентка 3 курса группы ТАБС/бак-23 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: irinasnk@gmail.com.

Антонова Наталья Михайловна, студентка 3 курса группы ТАБС/бак-23 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: b.dreamer@yandex.ru.

Багдасарян Рафаэль Хачикович, кандидат технических наук, доцент кафедры информационно-библиотечной деятельности и документоведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: rafael_555@mail.ru.

ПРОТОТИПЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В КНИГАХ В ДОКОМПЬЮТЕРНУЮ ЭПОХУ

Статья посвящена исследованию докомпьютерных представлений об искусственном интеллекте. В ней рассматриваются мифологические, фольклорные и литературные образы, которые задолго до появления первых ЭВМ сформировали фундамент наших представлений об интеллектуальных машинах. В работе предлагается классификация представлений ИИ на два основных типа: антропоморфные существа (носители «физического»

интеллекта) и оракулы/предметы (носители «информационного» интеллекта). Такой подход позволяет проследить эволюцию воображаемого мышления – от страха перед нечеловеческим до поиска идеального взаимодействия человека и знания.

Ключевые слова: искусственный интеллект, ИИ-нарративы, история технологий, мифология, фольклор, роботы, культурные архетипы.

I.V. Isachenko

N.M. Antonova

R.Kh. Bagdasaryan

Isachenko Irina Viktorovna, 3rd year student of TABS/bak-23 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: irinasnk@gmail.com.

Antonova Natalya Mikhailovna, 3rd year student of TABS/bak-23 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: b.dreamer@yandex.ru.

Bagdasaryan Rafael Khachikovich, Candidate of Technical Sciences, Associate Professor of Department of Information and Library Activities and Document Science of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy St., 33), e-mail: rafael_555@mail.ru.

PROTOTYPES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN BOOKS IN THE PRE-COMPUTER ERA

The article is devoted to the study of pre-computer ideas about artificial intelligence. It examines mythological, folklore and literary images that long before the appearance of the first computers formed the foundation of our ideas about intelligent machines. The paper proposes a classification of AI ideas into two main types: anthropomorphic beings (carriers of «physical» intelligence) and oracles/objects (carriers of «information» intelligence). This approach allows us to

trace the evolution of imaginary thinking, from the fear of the non-human to the search for the perfect interaction between humans and knowledge.

Key words: artificial intelligence, AI narratives, technology history, mythology, folklore, robots, cultural archetypes.

Перед тем, как занять место в учебниках по машинному обучению, искусственный интеллект многие века существовал в другой сфере – в воображении художников, мистиков и сказочников. Культура примеряла на себя роль демиурга еще задолго до появления первых ЭВМ и знаменитого теста Тьюринга. Мифы, легенды и литература создали богатейший бестиарий интеллектуальных существ – от глиняных великанов до говорящих механизмов. Эти вымышленные прообразы сформировали тот сложный эмоционально-смысловой фундамент, на котором сегодня возводятся наши отношения с реальными технологиями. Они заложили тот комплекс надежд на всемогущество и посеяли страх перед восстанием творения. Анализ этих нарративов показывает, что желание создать мыслящее «Я» вне человека – это не прихоть инженерии, а глубинная антропологическая потребность.

Однако, всматриваясь в эти докомпьютерные источники, нельзя не заметить раздвоение путей. Мечта человечества о мыслящей машине изначально развивалась в двух направлениях. Первое – это мечта о физическом совершенстве, о неутомимом и послушном слуге, созданном из глины, камня или металла (от Голема до античных автоматов). Второе – мечта об интеллектуальном совершенстве, об источнике абсолютных знаний, всеведущем оракуле, способном заменить волхвов и предсказателей. Эта дихотомия есть не что иное, как предвосхищение будущего технического водораздела между аппаратной частью и программным обеспечением. Культура смоделировала этот дуализм задолго до того, как появились технологии для его воплощения.

Сегодня, в эре генеративных нейросетей и роботов-андроидов, эти древние коды оживают в нашей повседневной жизни. Мы обращаемся к

голосовым помощникам, бессознательно копируя вопрошающего оракула. Мы боимся «восстания машин», активируя архетипический сценарий взбунтовавшегося Голема, стершего с лица земли его создателя. «Археология» искусственного интеллекта позволяет раскопать те слои коллективного бессознательного, которые определяют сегодняшний технологический дискурс. Почему мы склонны очеловечивать бездушный код? Откуда берется этот трепет перед алгоритмом? Данная статья ставит задачу систематизировать эти ключевые пранарративы и доказать, что фундаментальное разделение на материальное и идеальное в наших представлениях об ИИ является не случайным, а базовым, архетипическим свойством западной культуры.

Эволюция мыслящих машин в мифах и литературе.

Для системного анализа имеет смысл распределить выявленные архетипы по двум категориям, проследив их метаморфозы от античных времен до середины XX столетия.

Категория 1 Hardware – Антропоморфные существа (Тело и труд).

Данная категория объединяет нарративы, в которых интеллектуальное начало неразрывно связано с физическим носителем. Творец вкладывает в свое детище мощь, иллюзию жизни и, что существеннее всего, утилитарную функцию – предназначение к служению. Однако именно здесь впервые вызревает драматургический нерв. Обретая человекообразие, механизм начинает претендовать на чувства, причитающиеся человеку, или на автономию от его воли.

Античность и мифология. Точка сборки механического прислужника.

Примечательно, что первые ментальные конструкторы «думающих устройств» возникли задолго до нашей эры. Античная мифология, пронизанная культом ремесла и технической изобретательности, подарила миру целый спектр прообразов искусственных созданий. Древние греки поместили в свои сакральные тексты несколько ключевых фигур, задавших вектор размышлений на тысячелетия.

Квинтэссенцией данного вектора выступает Талос – медный исполин, выкованный Гефестом для дозорных служб на острове Крите. Миф, датируемый около 700 года до н.э., разворачивает перед нами законченную концепцию специализированного охранительного автомата: «Талос был человек из меди, но иные говорят, что это был бык. У него была только одна жила, протянувшаяся от шеи до лодыжек. Эта жила была заткнута медным гвоздем. Охраняя остров, Талос трижды в день обегал его кругом. И в этот раз, увидев подплывающий корабль Арго, он стал бросать в него камнями» [2]. Перед нами первая документированная фиксация образа робота-стража, «запрограммированного» на оборонительную функцию. Примечательна и его уязвимость, – пята, заткнутая медным гвоздем, – метафорическое указание на ахиллесову пяту любой, даже самой безупречной системы.

Не менее показательны и золотые прислужницы Гефеста, показанные Гомером в «Илиаде». Эти автоматы обладали не только способностью к движению, но и даром речи (логос), интеллектом (нус) и обучаемостью: «Навстречу ему золотые служанки вмиг подбежали, подобные девам живым, у которых разум в груди заключен, и голос, и сила, – которых самым различным трудам обучили бессмертные боги» [11]. Кузнец опирается на них, прихрамывая, что позволяет идентифицировать их как древнейший прообраз персональных ассистентов. С позиции «археологии ИИ» это принципиальный рубеж, в них разум и тело пребывают в гармонии, они не провоцируют тревоги, но воплощают собой утопическую идею об идеальном механическом помощнике, начисто лишенном собственной субъективности.

Иным полюсом предстает Пандора, сотворенная Зевсом как инструмент возмездия. Гефест лепил ее из земли, Афина облачает, а Гермес наделяет речью и «лживой душой»:

*«Женщину эту глашатай бессмертных Пандорою назвал,
Ибо из вечных богов, населяющих дома Олимпа,
Каждый свой дар приложил, хлебоядным мужам на погибель.*

*Хитрый, губительный замысел тот приводя в исполнение,
Славному Аргоубийце, бессмертных гонцу, свой подарок
К Эпиметею родитель велел отвести» [10].*

В нашем анализе Пандора – первый в истории «вредоносный ИИ», внедренный в социум с деструктивной миссией. Ее функция не физический труд, а социальная энтропия, достигаемая через обаяние и внешнюю безупречность. Ящик Пандоры прочитывается как метафора непредсказуемых последствий активации искусственного разума, чьи алгоритмы остаются непроницаемыми для наблюдателя.

Средневековье и Возрождение. Мистика и механика в одной упряжке.

С угасанием античной рациональности мотив создания искусственного человека мигрирует в область эзотерики и герметического знания. Однако именно эта эпоха шлифует нарратив об утрате контроля над творением.

Центральная фигура данного периода – Голем, глиняный колосс из пражских легенд XVI века, созданный рабби Левом для обороны еврейского квартала. В отличие от Талоса, Голем оживляется не божественной волей, а магической процедурой – помещением в уста или на чело «шема» (пергамента с именем Бога). Здесь виден ключевой сдвиг парадигмы, теперь демиургом становится не бог-ремесленник, а человек-ученый. Голем косноязычен, бездушен, но наделен колоссальной физической мощью. Подобно многим современным системам ИИ, обучаемым на массивах данных, он не способен к рефлексии и моральной оценке последствий. Сюжет легенды – потеря контроля. Голем неудержимо растет, выходит из повиновения и сеет хаос. Для деактивации «программного кода» создателям приходится прибегнуть к хитрости. Легенда о Големе образует базовую матрицу технофобии. Артефакт, призванный оберегать, при отсутствии адекватного управления оборачивается угрозой.

Параллельно в культуре возникает механистическая линия. «Механический турок» Вольфганга Кемпелена (XVIII век) при своей мистификационной природе (внутри скрывался человек-шахматист) породил

устойчивый миф о мыслящей машине. Этот образ значим как первый прецедент публичной демонстрации «интеллекта» механизма, спровоцировавший дискуссии о пределах машинного мышления [19].

Литература XIX – XX веков. Готика, этика и инженерный императив.

Промышленная революция и открытия в медицине придали теме антропоморфного существа экзистенциальную глубину. Страх перед технологией перешел из магического в морально-философский.

Роман Мэри Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» формирует абсолютный архетип отношений творца и творения. Виктор Франкенштейн – классический ученый, переступивший границу. Собранное им существо оживлено с помощью науки, что превращает его в идеальный гибрид, прототип постгуманистического субъекта. Центр романа не акт творения, а последующий отказ от ответственности. Монстр, отвергнутый из-за внешнего уродства, трансформируется в машину возмездия: «Во мне есть любовь, подобную которой вы едва ли можете себе представить, и ярость, в подобие которой вы не поверили бы. Если я не могу удовлетворить одно, я потокаю другому» [22]. Шелли формирует этическую дилемму, которая спустя два столетия зазвучит в дискуссиях об алгометрической справедливости: вправе ли создатель покинуть свое разумное детище? Обладает ли детище правом на эмоции и признание?

Эрнст Теодор Амадей Гофман в «Песочном человеке» исследует феномен «зловещей долины» – чувства отторжения, которое вызывают почти человекоподобные объекты. Кукла Олимпия, сходящая за профессорскую дочь, безусловно красива: «Никогда еще не было у него такой благодарной слушательницы. Она <...> сидела не шелохнувшись, устремив неподвижный взор в глаза возлюбленного, и взор этот становился все пламенней и живее» [12], но мертва. Ее «разум» – часовой механизм, заведенный создателем. Влюбленность героя в автомат оборачивается метафорой самообмана цивилизации, принимающей симулякр за подлинник. Гофман

первым предупреждает об эрозии критериев подлинности в мире, где искусное подобие неотличимо от реальности.

XX век переводит метафоры в плоскость социальной критики и инженерного проектирования. Пьеса Карела Чапека «R.U.R» дарует миру термин «робот» и канонизирует сюжет о восстании машин [21]. Роботы Чапека – продукт конвейерного производства, биологические механизмы, лишённые всего. Созданные для труда, они обретают чувствительность к боли, поднимают восстание и истребляют человечество. Чапек впервые напрямую сцепляет проблему ИИ с классовой борьбой.

На этом тревожном фоне выделяется образ из американской массовой культуры. Железный Дровосек Баума привносит гуманистический акцент: «Нет, сердце гораздо лучше, – стоял на своем Железный Дровосек, – мозги не делают человека счастливым, а в мире нет ничего лучше счастья» [6]. Он грезит о сердце. Этот образ фиксирует в массовом сознании ключевую дилемму: достаточно ли машине интеллекта и мощи или для полноты бытия ей необходима душа, способная чувствовать? Железный Дровосек становится прообразом всех последующих сюжетов о роботах, тоскующих по человечности.

И, наконец, Айзек Азимов в цикле «Я, робот» предпринимает первую попытку «обуздать» Hardware. Формулируя Три закона робототехники [1], он выстраивает моральный императив непосредственно в архитектуру машины. Азимов предлагает снять страх перед бунтом инженерным решением – робот не способен навредить человеку, ибо это противоречит его фундаментальной конструкции. Тем самым писатель совершает концептуальный сдвиг от вопроса «что будет, если машина обретет разум?» к вопросу «как нам запрограммировать этот разум, чтобы гарантировать безопасность?».

Эволюция нарративов категории Hardware демонстрирует устойчивую траекторию от мифологического демиурга через экзистенциальный ужас перед неконтролируемым монстром – к попыткам построения этики.

Категория 2 Software – Оракулы и Гаджеты (Информация и ответ).

Если в категории Hardware человечество веками осмысливало проблему идеального тела, то вторая траектория развивалась вокруг иной потребности – потребности в знании, предвидении и совете. Архетипом здесь становится не слуга, а Советчик, Оракул или База данных. Эти образы часто лишены какой-либо телесности или существуют в минимальном, функциональном облике – говорящая голова, зеркало, клубок, книга.

Мифологические «Серверы»: Истоки информационного поиска.

Античная мифология зафиксировала несколько ключевых моделей взаимодействия человека с источником, который сегодня мы бы назвали базой данных. Наиболее ярким примером является Сфинкс – чудовище с телом льва и головой женщины, обитавшее у входа в Фивы. Сфинкс не нападал без предупреждения, он задавал путникам загадку. Это идеальная модель системы «вопрос-ответ» с функцией верификации пользователя. В случае неверного ответа (пароля) следовало немедленное завершение программы – смерть. Эдип, давший правильный ответ, получил доступ к «системе» и фактически «взломал» Сфинкса, после чего чудовище как программа, выполнившая свою функцию, самоуничтожилось [14].

Принципиально иную модель взаимодействия предлагает Дельфийский оракул. Пифия, восседающая на треножке в храме Аполлона, впадала в транс и произносила бессвязные фразы, которые жрецы интерпретировали как стихотворное пророчество. В контексте нашего анализа Дельфийский оракул предстает как прообраз современной поисковой системы или генеративной нейросети. Пользователь (вопрошающий) приходит с четким запросом, а система выдает ответ, но он всегда требует интерпретации. Знаменитое предсказание Крезу: «Перейдя реку Галис, ты разрушишь великое царство» – сбылось, но великим царством оказалось его собственное. Эта двусмысленность – прямая аналогия с современными языковыми моделями, когда нейросеть уверенно выдает фактически неверную, но внешне правдоподобную информацию [16].

Скандинавская мифология предлагает нам образ Мимира – головы мудрейшего существа, которую бог Один носит с собой и советуется с ней. Мимир – это «мозг-процессор», внешний накопитель знаний, существующий в отрыве от тела. Чтобы напиться из источника мудрости Мимира, Один отдает свой глаз – жертва за доступ к информации. В этой древней метафоре угадывается современная реальность: мы платим за доступ к знаниям и сервисами своими данными (цифровым «зрением»), передавая их в облачные хранилища [9].

Фольклорные «Приложения»: Интерфейсы будущего в народной сказке.

Русский и мировой фольклор оказался прозорлив в отношении пользовательских интерфейсов. Народные сказки, решая задачи героя, создали целый спектр «гаджетов», которые мы сегодня носим в кармане.

Яблочко на блюдечке – прототип системы видеопоиска и дополнительной реальности. Герой произносит команду: «Катись, катись, яблочко, по серебряному блюдечку, показывая мне...» [3], и на импровизированном экране начинается трансляция нужных событий. Это голосовое управление и визуализация данных. Блюдечко выступает как монитор, яблочко – как курсор.

Волшебное зеркальце из сказок о мертвой царевне или «Белоснежка» – это прямой предок голосовых ассистентов вроде «Алисы» или Siri. Пользователь (Злая Королева) обращается к зеркалу с запросом, требующим аналитической оценки: «Я ль на свете всех милее?» [13]. Зеркало выступает как база данных и аналитический модуль, способный вынести объективное суждение. Отказ зеркала врать – это архетипическое представление о «сырых данных», свободных от человеческой субъективности.

Сказочный клубок ниток [20] является примитивным, но функциональным навигатором. Ему не нужны спутники, он взаимодействует с локальным ландшафтом напрямую, реализуя алгоритмы поиска пути. А скатерть-самобранка представляет собой систему генерации контента по

запросу (промту). Достаточно развернуть скатерть и произнести желание, как перед тобой появляются яства [15]. Это генеративный ИИ в чистом виде.

Литературные «Аналитические машины» От Вавилонской библиотеки к Большим Данным.

С переходом к письменной культуре Software обретает сложность. Рассказ Хорхе Луиса Борхеса «Вавилонская библиотека» является самой точной литературной моделью интернета и больших данных, написанных за полвека до их появления. Борхес описывает бесконечную вселенную в виде библиотеки, состоящей из шестигранных галерей: «Библиотека всеобъемлюща и что на ее полках можно обнаружить все возможные комбинации двадцати с чем-то орфографических знаков (число их, хотя и огромно, не бесконечно) или все, что поддается выражению, – на всех языках. Все: подробнейшую историю будущего, автобиографии архангелов, верный каталог Библиотеки...». В книгах этой библиотеки записаны все возможные комбинации букв и знаков: «На каждой из стен каждого шестигранника находится пять полок, на каждой полке – тридцать две книги одного формата, в каждой книге четыреста страниц, на каждой странице сорок строчек, в каждой строке около восьмидесяти букв черного цвета. Буквы есть и на корешке книги, но они не определяют и не предвещают того, что скажут страницы», а также «мыслитель заметил, что все книги, как бы различны они ни были, состоят из одних и тех же элементов: расстояния между строками и буквами, точки, запятой, двадцати двух букв алфавита. Он же обосновал явление, отмечавшееся всеми странниками: во всей огромной Библиотеке нет двух одинаковых книг». Это значит, что в ней есть ответ на любой вопрос, описание любого события, но найти что-то невозможно, так как отсутствует каталог, поисковая система и алгоритм сортировки: «Видно, что никто не надеется найти что-нибудь. На смену надеждам, естественно, пришло безысходное отчаяние. Мысль, что на какой-то полке в каком-то шестиграннике скрываются драгоценные книги и что эти книги недосягаемы, оказалась почти невыносимой» [8].

Интересно, что линия Software в литературе XX века иногда пересекается с линией Hardware, создавая гибридные формы. Например, профессор Вагнер из рассказов А. Беляева или машина «МУНИ» из «Гиперболоида инженера Гарина» А. Толстого представляют собой чистый интеллект, стремящийся обрести власть над миром, но существующий либо в лаборатории, либо в виде теоретической выкладки. Их принципиальное отличие от антропоморфных роботов в том, что их сила – в знании, а не в физическом воздействии [7; 18].

В эпоху стремительного развития генеративных нейросетей (ChatGPT, Midjourney) и антропоморфных роботов понимание глубинных культурных кодов становится критически важным. Современный пользователь, задающий вопрос голосовому ассистенту, неосознанно воспроизводит ритуал обращения к Дельфийскому оракулу. А страх перед восстанием машин уходит корнями не к Чапеку (XX век), а к мифам о вышедшем из-под контроля Големе. Анализ «археологии» ИИ помогает понять, почему мы боимся машин и почему наделяем их человеческими чертами.

Проделанный анализ показывает, что современные дискуссии об ИИ (восстание машин, утечка данных, неверная интерпретация запросов, этические ограничения) не являются чем-то принципиально новым. Это технологическое воплощение древних архетипов.

Список источников

1. Азимов, Айзек. Я, робот / Айзек Азимов. – Москва: Эксмо, 2022. – 320 с.
2. Аполлодор. Мифологическая библиотека / Аполлодор. – Москва: Эксмо, 2006. – 416 с.
3. Афанасьев, А.Н. Русские народные сказки / А.Н. Афанасьев. – Москва: РОСМЭН, 2016. – 96 с.
4. Багдасарян, Р.Х. Применение искусственного интеллекта при формировании различных произведений искусства / Р.Х. Багдасарян, О.Ю. Жарина // Культура и время перемен. – 2022. – № 4(39). – URL: timekguki.esrae.ru/ru/56-770 (дата обращения: 30.04.2026).
5. Багдасарян, Р.Х. Роль информационных технологий в современном обществе / Р.Х. Багдасарян, Е.М. Уланова // Культура и время перемен. – 2021. – № 2(33). – URL: timekguki.esrae.ru/ru/49-664 (дата обращения: 30.04.2026).
6. Баум, Лаймен Фрэнк. Удивительный волшебник из Страны Оз / Лаймен Фрэнк Баум. – Москва: Махаон, 2025. – 104 с.
7. Беляев, А.Р. Изобретения профессора Вагнера / А.Р. Беляев. – Москва: Вече, 2023. – 384 с.
8. Борхес, Хорхе Луис. Сад расходящихся тропок / Хорхе Луис Борхес. – Москва: Азбука, 2025. – 640 с.
9. Гаврилов, Д.А. Норд Хейм. Курс сравнительной мифологии древних германцев и славян / Д.А. Гаврилов. – Москва: Социально-политическая мысль, 2006. – С. 105.
10. Гесиод. Полное собрание текстов / Гесиод. – Москва: Лабиринт-пресс, 2001. – 256 с.
11. Гомер. Одиссея / Гомер. – Москва: АСТ, 2024. – 416 с.
12. Гофман, Эрнст Теодор Амадей. Песочный человек / Эрнст Теодор Амадей Гофман. – Москва: Азбука, 2022. – 992 с.

13. Гримм, Вильгельм. Белоснежка / Вильгельм Гримм, Якоб Гримм. – Москва: Махаон, 2024. – 16 с.
14. Иллиинские поэты VIII–III вв. до н.э. / перевод В.В. Вересаева. – Москва: Ладомир, 1999. – С. 48.
15. Некрасов, Н.А. Кому на Руси жить хорошо / Н.А. Некрасов. – Москва: АСТ, 2025. – 448 с.
16. Словарь античности. – Москва: Прогресс, 1989. – 358 с.
17. Технологии искусственного интеллекта в сфере культуры и искусства: коллективная монография / Р.Х. Багдасарян, Н.В. Грушевская, И.А. Занора [и др.]. – Краснодар: Издательский дом – Юг, 2025. – 162 с.: ил.; 21 см.
18. Толстой, А.Н. Гиперболоид инженера Гарина / А.Н. Толстой. – Москва: Литрес Классика, 2025. – 328 с.
19. Хенкин, В. Одиссея шахматного автомата / В. Хенкин. – Москва: Российская шахматная федерация, 2019. – 624 с.
20. Царевна-лягушка: русская народная сказка. – Москва: АСТ, 2024. – 80 с.
21. Чапек, Карл. Война с саламандрами / Карл Чапек. – Москва: Азбука, 2021. – 640 с.
22. Шелли, Мэри. Франкенштейн, или современный Прометей / Мэри Шелли. – Москва: МИФ, 2026. – 320 с.