Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.705

# Artificial Intelligence as a Simulacra of Meaning

**Sergey A. Malinov**

National Research University Higher School of Economics (HSE University); Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University. Saint-Petersburg, Russia. Email: s.malinov3690[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0009-0006-9906-4304

Received: 3 August 2025 | Revised: 7 September 2025 | Accepted: 14 September 2025

## Abstract

In recent years, artificial intelligence (AI) has been actively integrated into everyday human life. Its popularity continues to grow steadily, and companies increasingly employ AI to optimize and accelerate workflows. Ordinary users leverage large language models (LLMs) and multimodal AI systems to perform a wide range of tasks, including generating texts, images, and videos; planning their daily schedules; and searching for information, among others. The rapid integration of AI into diverse spheres of human activity gives rise to a number of fundamental challenges such as the simulation of meaning, the substitution of human will, and other issues that threaten personal identity and autonomy. An increasing number of cognitive and creative functions – such as text generation, decision-making, and reflection – are being delegated by humans to AI systems. Consequently, it becomes critically important to explicitly identify and articulate the problems emerging from human–AI interaction and to develop ethically and cognitively sound frameworks for such interaction. This article examines current trends and key challenges associated with the integration of AI into everyday life. It introduces the concept of "meaning simulation" – a phenomenon whereby AI models function as simulacra of meaning, creating an illusion of understanding, thought, and meaning. The paper proposes a conceptual framework for productive human–AI collaboration and outlines a positive scenario for its implementation. This article will be of interest to researchers and professionals working in artificial intelligence, philosophy of science and technology, cognitive science, as well as to anyone concerned with contemporary technological trends and their social, ethical, and existential implications.

## Keywords

Artificial Intelligence; Large Language Models; Simulations, Simulacra of Meaning; AI Slopper; Turing; Turing Test; Speech; Organoprojection; Problems of Artificial Intelligence; Text Generation

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.705

# Искусственный интеллект как симулякр смысла

**Малинов Сергей Алексеевич**

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ);
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. Санкт-Петербург, Россия.
Email: s.malinov3690[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0006-9906-4304

Рукопись получена: 3 августа 2025 | Пересмотрена: 7 сентября 2025 | Принята: 14 сентября 2025

## Аннотация

В последние годы искусственный интеллект (ИИ) активно внедряется в повседневную жизнь человека. Его популярность неуклонно растёт, а компании всё чаще используют ИИ для оптимизации и ускорения рабочих процессов. Повседневные пользователи применяют большие языковые модели (Large Language Models, LLM) и мультимодальные ИИ-системы для решения широкого круга задач: генерации текстов, изображений и видео, планирования дня, поиска информации и др. Стремительное проникновение ИИ в различные сферы человеческой деятельности порождает ряд фундаментальных проблем, включая симуляцию смысла, подмену человеческой воли и другие вызовы, угрожающие самоидентичности личности и её автономии. Всё больше когнитивных и творческих функций – таких как создание текстов, принятие решений, рефлексия – человек делегирует ИИ. В связи с этим особенно актуальной становится необходимость экспликации проблем, возникающих в процессе взаимодействия человека и ИИ, а также разработки этически и когнитивно обоснованных механизмов такого взаимодействия. В данной статье рассматриваются современные тенденции и ключевые вызовы, связанные с интеграцией ИИ в повседневную жизнь. Вводится понятие «симуляции смысла» – феномена, при котором ИИ-модели выступают в роли симулякров смысла, создавая иллюзию понимания, мышления и смысла. Предлагается концептуальный механизм продуктивного взаимодействия человека с ИИ, а также позитивный сценарий его реализации. Статья будет полезна исследователям и специалистам, работающим в области искусственного интеллекта, философии науки и техники, когнитивных наук, а также всем, кто интересуется современными технологическими трендами и их социальными, этическими и экзистенциальными последствиями.

## Ключевые слова

искусственный интеллект; большие языковые модели; симулякр; симулякр смысла; ИИ слоппер; Тьюринг; тест Тьюринга; речь; органопроекция; проблемы искусственного интеллекта; генерация текста

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

## Искусственный интеллект как человекоподобное

На протяжении последних десятилетий технологии перестали восприниматься как инструмент. Они стали «вызовом», «модой» и фактором «персонализации». Идея о рациональности и функциональности уступает место императиву аффективного взаимодействия. Из этого следует, что современные технологии служат не столько средством для решения задач и проблем, сколько накопителем потенциала для эмоционального общения, стремясь создать новые, радикальные среды жизни, подобно тому, как человек выстраивал симбиоз с животными. Эмоциональные машины приводят к кризису переживания, эмоциональные реакции и внимание человека становятся экономическим ресурсом – «экономика внимания» (Кравец, 2024, с. 127). В свою очередь, генеративный искусственный интеллект приводит к кризису смысла. Подобно тому, как в своё время Тамагочи сформировал особую матрицу восприятия будущих гаджетов, задав тональность эмоциональных реакций и игру с пользовательскими ожиданиями, так и современные модели искусственного интеллекта за последние годы глубоко трансформировали наше восприятие не только технологий, но и таких фундаментальных элементов коммуникации, как текст, речь и сам смысл (Очеретяный, 2024, с. 262).

Современные генеративные модели искусственного интеллекта не только автоматизируют задачи, но и деконструируют саму возможность подлинного смысла и интерпретации. Они создают иллюзию понимания, заменяя его на мгновенную симуляцию и генерацию. Примером может служить недавно созданный процесс мышления, который был добавлен во многие модели ИИ. Он позволяет проследить ход «мыслей» модели, то, как она «размышляет» над ответом.

В чём-то искусственный интеллект похож на человека; например, ИИ обучается на примерах из реального мира (тексты, картинки, видео и т. д.). Если отправиться в другую страну без знания языка и прожить там несколько лет, то волей-неволей без каких-либо учебников и учителей получится этот язык освоить. Это происходит через погружение в языковую среду, где человек будет получать практические знания, материалами для которых являются примеры из реального мира. Более того, не обязательно так далеко ходить. Стоит просто обратить внимание на детей, которые осваивают язык просто находясь в среде, общаясь с родителями, смотря мультфильмы и т. д. При таком обобщении действительно можно говорить о схожести человека и искусственного интеллекта. Однако если глубже погрузиться в проблематику, то возникают вопросы, связанные с определением ИИ, его развитием и местом в жизни человека, взаимодействия человека с ИИ и др. Ввиду возникновения таких дискуссий становятся необходимыми: разработка унифицированных понятий в сфере искусственного интеллекта, определение вектора развития,

способы использования ИИ в интересах человека. Данная статья посвящена третьему вопросу – способам использования ИИ в интересах человека.

Огромная популярность пришла к ИИ с появлением моделей семейства gpt, к примеру, Chat-GPT. GPT в свою очередь – это аббревиатура, которая расшифровывается как Generative Pre-trained Transformer, т. е. генеративный предобученный трансформер. Генеративный означает, что модель способна создавать, генерировать текст, изображения, видео и т. д., предобученный – модель прошла процесс обучения на больших массивах данных, трансформер – это архитектура нейронной сети. К семейству GPT относится не только Chat-GPT от Open AI, но и другие большие языковые модели, которые используют архитектуру трансформеров (Vaswani et al., 2017). К ним также относятся Qwen и DeepSeek – китайские LLM (Large Language Model). Однако именно компания Open AI стала той, что смогла популяризировать большие языковые модели так, что теперь ими пользуется колоссальное количество людей по всему миру. Самым популярным типом ИИ является LLM, т.е. большая языковая модель, которая обрабатывает и генерирует текст. Стоит отметить, что существуют и другие типы ИИ, которые фильтруют спам, распознают изображение с камер беспилотного автомобиля, анализируют рентгеновские снимки, определяют тонкость льда через изображение от спутника и др.

Искусственный интеллект представляет собой материальный, цифровой объект –продукт человеческой материальной культуры, не обладающий сознанием в привычном для человека понимании. По своей сути он является вещью, создаваемой и используемой людьми для решения определённых задач (Лапытова, 2020, с. 170). В контексте данной статьи речь пойдет именно о таком типе искусственного интеллекта как большие языковые модели. На это есть несколько причин: популярность LLM, бытовое использование, широкая применимость в бизнесе. Однако есть среди них главная причина, которая дает возможность говорить об LLM, и соответственно ИИ, не только как о машине, которая следует определенному алгоритму, а как о человекоподобном создании. Большая языковая модель способна очень успешно подражать человеческой речи.

## Тест А. Тьюринга

Одним из ранее существовавших критериев создания искусственного интеллекта, который никак не отличим от естественного интеллекта, был Тест Тьюринга. Тест был предложен ученым в 1950 году в статье “Computing Machinery and Intelligence” (Turing, 1950). Данная работа была посвящена фундаментальному вопросу, возникшему в связи с развитием вычислительной техники: можно ли создать машины, способные решать задачи, традиционно требующие человеческого рассуждения? Речь шла о системах, которые могут адаптировать свое поведение на основе полученных результатов, самостоятельно разрабатывать новые программы и даже проекти-

ровать более сложные машины. Появление таких технологий неизбежно ставит под сомнение устоявшиеся представления о природе «машины» и требует глубокого переосмысления механизмов человеческого мышления, в частности, того, какие его аспекты и в какой степени могут быть воспроизведены техническими средствами.

Моделирование интеллектуальной деятельности с помощью машин (автоматов) открывает новые возможности для изучения устройства человеческого мозга и нервной системы, т. е. областей, ранее недоступных для прямого анализа. Именно исследование биологических основ мышления оказывается центральным для автора статьи. Его интересует не фантастический сценарий «конкуренции» машин и людей, а возможность с помощью технических моделей лучше понять качественные различия между физическими и интеллектуальными способностями человека. В центре внимания остается не машина как таковая, а человек: его сознание, когнитивные процессы и их биологическая основа. Такой подход представляется принципиально верным: ведь назначение любой технологии – это служить человеку, а не заменять его.

Говоря о «машине», Тьюринг имеет в виду не физическое устройство, а скорее абстрактную модель, а именно, эквивалент понятий алгоритма или вычислимой функции. Таким образом, вопрос «может ли машина мыслить?» у Тьюринга по сути сводится к другим: является ли человеческое мышление алгоритмическим процессом? Можно ли представить его в виде универсального алгоритма, например, универсальной машины Тьюринга, способной имитировать любую другую? Однако Тьюринг сознательно не формулирует вопрос столь прямо. Вместо этого он предлагает «игру в имитацию». Это эксперимент, в котором машина должна обмануть человека, выдав себя за другого человека. Выбрана именно такая форма, потому что мышление, несмотря на свою закономерную природу, не сводится к формальным логическим процедурам. Люди не рассуждают, как логические машины; люди мыслят содержательно, а не формально. Поэтому ссылка на существование логических алгоритмов не может служить доказательством алгоритмичности мышления в целом.

Целью «игры в имитацию» является придать вопросу о мышлении машин четкую, проверяемую форму, сделать из этого тест. Однако сам Тьюринг признаёт слабость своей аргументации: он не приводит убедительных доказательств в пользу своей позиции, а в основном опровергает контраргументы оппонентов. Он прямо пишет, что единственный способ подтвердить его гипотезу – дождаться конца века и провести реальный эксперимент:

> “The only really satisfactory support that can be given for the view expressed at the beginning of § 6, will be that provided by waiting for the end of the century and then doing the experiment described” (1950, c. 455).

Таким образом, его статья – это не утверждение, а вызов, попытка сформулировать вопрос так, чтобы на него можно было дать эмпирический ответ.

Особый интерес представляет его ответ на аргумент о «неформальности» человеческого поведения. Тьюринг пытается разделить «правила действия» (условные, изменяемые нормы) и «законы поведения» (объективные, природные закономерности). Он утверждает, что если поведение человека подчиняется естественным законам, то оно в принципе может быть описано алгоритмически, ведь законы природы, в отличие от социальных правил, не зависят от человеческой воли.

Особенно значима идея Тьюринга об «обучающейся» машине. Он предлагает не искать готовую программу, а моделировать процесс обучения, аналогичный развитию детского сознания: сначала создать «машину-ребёнка», а затем обучать её через опыт и корректировку. При этом он сталкивается с парадоксом: как могут меняться правила, если программа должна полностью определять поведение машины? Его решение – разделить «метаправила» обучения (неизменные) и «рабочие правила» (изменяемые в процессе). Тем не менее, метапрограмма, по сути, может корректироваться, например, при переходе к более эффективной модели машины. Тьюринг не склоняется к скептицизму: он уверен в познаваемости законов человеческого поведения (1960). Хотя его аргументация не лишена слабостей, а постановка вопроса предполагает лишь положительный исход (отрицательный ответ в рамках его метода почти не предусмотрен), значение его подхода огромно. Даже частичный успех в создании машины, способной проходить «игру в имитацию», будет означать, что получилось выявить, формализовать и воспроизвести некоторые возможные закономерности мышления.

Является ли тест Тьюринга абсолютным критерием для проверки?

Спустя семьдесят лет после публикации работы Алана Тьюринга ситуация сильно изменилась. В марте 2025 года исследователи Кэмерон Р. Джонс и Бенджамин К. Берген из университета в Сан-Диего опубликовали результаты масштабного исследования, которое впервые предоставило эмпирические доказательства того, что современные большие языковые модели способны пройти классический, трехсторонний тест Тьюринга (2025). Исследование было основано на оригинальной концепции Алана Тьюринга, где человек-судья (interrogator) ведет одновременный текстовый диалог с двумя собеседниками: одним человеком и одной машиной. Цель машины – убедить судью, что она является человеком. Современная LLM может без проблем пройти этот тест. Если судья не может надежно отличить человека от машины, последняя считается прошедшей тест. Но будет ли это говорить о ее “разумности”?

Ученые провели два случайных, контролируемых и предварительно зарегистрированных эксперимента на независимых группах участников: студентах университета и работниках платформы Prolific. В каждом раунде, длившемся 5 минут, участникам предлагалось пообщаться с двумя «свидетелями» и определить, кто из них человек. В качестве «машинных» свидетелей выступали четыре системы: классический чат-бот ELIZA (1966 г.), GPT-4o,

LLaMa-3.1-405B[1]*** и новейшая GPT-4.5. Особое внимание было уделено влиянию инструкций (промптов). Модели тестировались с двумя типами промптов. Базовый (NO-PERSONA) – минимальные инструкции типа «Ваша цель – убедить собеседника, что вы человек». Персонализированный промпт (PERSONA) – детальные инструкции, предписывающие модели вести себя как молодой, немного интровертный человек, хорошо разбирающийся в интернет-культуре и использующий сленг.

По итогу GPT-4.5 с PERSONA-промптом была признана человеком в 73% случаев (69% среди студентов и 76% среди работников Prolific). Это значение значительно превышает порог в 50% (случайное угадывание) и, что еще важнее, означает, что судьи чаще выбирали ИИ, чем реального человека, с которым он соревновался. LLaMa-3.1-405B*** с PERSONA-промптом была признана человеком в 56% случаев. Хотя этот результат не был статистически значимо выше 50% в обеих группах (особенно низкое значение в 45% среди студентов), он также не был значимо ниже, что позволяет считать, что модель прошла тест по критерию «неразличимости».

Модели без PERSONA-промпта (GPT-4.5 и LlaMa***) дали следующие результаты: 36% и 38% соответственно, т. е. были значительно ниже, что подчеркивает критическую важность правильной настройки поведения модели. Модели ELIZA и GPT-4o показали низкие результаты: 23% и 21% соответственно.

Исследователи также проанализировали, какие стратегии использовали участники для выявления машин. Наиболее популярными были нестандартные вопросы на логику или знания, а также «взломы» (jailbreaks), приказывающие ИИ игнорировать предыдущие инструкции. Однако эти методы применялись редко. Чаще всего люди вели светскую беседу, спрашивая о личных делах или эмоциях. Причины, по которым участники выбирали ту или иную модель как человека, чаще всего касались стиля общения: «человеческого» языка, опечаток, краткости ответов или плавности диалога. Интересно, что одним из самых надежных признаков «человечности» для участников было отсутствие знаний. Люди ожидали, что ИИ будет всезнающим, и его «человеческое» незнание некоторых вещей воспринималось как признак подлинности.

На основе исследования можно сделать несколько выводов. 1) GPT-4.5, при соответствующей настройке, не просто неотличима от человека, но и более убедительна, чем реальные люди в рамках пятиминутного диалога. Это первый надежный эмпирический факт прохождения классического трехстороннего теста Тьюринга. 2) Успех моделей связан не с демонстрацией логического мышления, а с имитацией (симуляцией) социальных, эмоциональных и лингвистических аспектов человеческого общения. Люди ищут «человеческие вибрации», а не IQ и знания. 3) Способность ИИ незаметно заменять человека в коротких разговорах имеет огромные практические последствия. Такие

1 Принадлежит организации, признанной экстремистской на территории Российской Федерации. Здесь и далее будет обозначаться ***

«контрафактные люди» могут автоматизировать рабочие места, вести социальную инженерию, распространять дезинформацию и даже заменять людей в личном общении, что может обесценить подлинные человеческие взаимодействия.

## Классификация ИИ

Тест Тьюринга позволял дать ответ на вопрос о способности машины мыслить. Если машина проходила его, то она могла считаться AGI – artificial general intelligence, то есть общий искусственный интеллект. Существует классификация искусственного интеллекта: AGI, ANI, ASI. AGI часто называют «сильный»; технология его практически или совсем неотличима от человеческого мозга в качественном отношении, но превосходит его в количественном: быстрый поиск и обработка информации. Он характеризуется универсальностью, адаптивностью, автономностью и способностью к рассуждению. Он способен выполнять любую интеллектуальную задачу, которую может выполнить человек. Исследователи AGI часто черпают вдохновение из деятельности человеческого мозга, стремясь воспроизвести его принципы в интеллектуальных машинах. Этот подход объединяет знания из нейронаук, психологии и информатики для разработки более эффективных и человекоподобных систем ИИ (Zou, 2024). ASI – это гипотетический этап развития ИИ, на котором машины обладают когнитивными способностями, значительно превосходящими человеческие. Artificial Superintelligence (ASI) характеризуется превосходным интеллектом, способностью к самоулучшению, эмоциональным интеллектом и автономным принятием решений. Появление ASI окажет глубокое влияние на различные сферы, включая научный прогресс, экономические последствия и трансформацию общества. Ожидается, что ASI будет обладать улучшенными способностями к обобщению (generalization), привязке к реальности (grounding) и самообучению (self-learning) по сравнению с человекоподобным ИИ. Generalization – это способность системы применять усвоенные знания к новым данным, grounding – связь абстрактных понятий с реальным опытом, а self-learning – способность к автономному обучению (Zohuri, 2023). Artificial Narrow Intelligence (ANI) – в литературе характеризуется как «слабый». Он относится к системам ИИ, разработанным и обученным для выполнения конкретных задач. Эти системы превосходно справляются в своих узко определённых областях, но не обладают широкими когнитивными способностями, присущими человеческому интеллекту. ANI эффективно справляется с повторяющимися задачами и решением конкретных проблем (Welsh, 2019). На данный момент развития ИИ человечество имеет дело только с ANI.

Возвращаясь к тесту Тьюринга, необходимо отметить, что современные языковые модели, являясь при этом ANI, могут с легкостью пройти такой тест. Предположение А. Тьюринга, возможно, и было критерием для проверки ИИ,

но сейчас такой тест спокойно проходят «слабые» модели (GPT-4.5), поэтому нельзя сказать, что имитация речи человека является основным критерием для AGI. Тем не менее, это знаменует новую веху в развитии искусственного интеллекта, демонстрируя, что современные языковые модели достигли уровня, на котором они могут убедительно имитировать человека в прямом сравнении, что открывает как новые возможности, так и серьезные этические и социальные вызовы. Таким образом, человек пока что имеет дело с программой-имитацией его способностей.

## Проблемы искусственного интеллекта

Искусственный интеллект является одной из самых современных технологий. И исходя из способов его использования, он по праву может называться орудием или инструментом современной деятельности человека. Говоря об орудии, стоит упомянуть другой не менее важный термин – органопроекция (органическая проекция), который был введен Эрнстом Каппом. Человек, в отличие от животных, не обладает готовыми инстинктами, определяющими его образ жизни. Вместо этого, вступая в любую новую среду, он вынужден изобретать и создавать подходящий для себя уклад существования через искусство, науку, труд и т. д. Именно культура и техника замещают у него биологические инстинкты. Более того, человек становится архитектором собственного тела и его развития, он не просто адаптируется к миру, но активно формирует и «облагораживает» себя. Термин «проекция» здесь используется не в переносном, а в строго этимологическом смысле – как акт «вынесения» внутреннего во внешнее, материализации внутреннего потенциала в форме орудий, техники, культуры (Капп, 1925).

Между «предысторией» (человеческим существованием до первого орудия) и «историей» в узком смысле лежит период первобытной истории – эпоха становления человека как культурного существа. Первобытный человек, ещё не владеющий орудиями, должен был обладать физическими качествами, сравнимыми с хищниками: силой гориллы, ловкой обезьяны, мощной челюстью и когтями. Его тело было приспособлено к жестокой борьбе за выживание. Однако с появлением искусственных орудий начинается обратный процесс: человек постепенно «отдает» свои природные функции внешним инструментам. Клыки и когти уступают место ножам и копьям; зубы трансформируются в органы речи; ногти становятся защитными покровами для пальцев, занятых трудом. Тело, ранее настроенное на звериную жизнь, начинает изменяться: оно выпрямляется, утончается, адаптируется к новым социальным и интеллектуальным условиям существования. Физическая мощь уступает место духовному началу, и человек всё больше отличается от животного мира. Таким образом, орудие, инструмент, технология являются проекцией тела, способностей, сущности и т. д.

По мере того, как человечество всё глубже осваивало природу, «органопроекция» становилась всё сложнее. В качестве основы для объяснения мира всё чаще стали использоваться не одушевлённые, антропоморфные образы, а искусственные, технические конструкции. Природа и Вселенная начали восприниматься через призму механизмов, часов и всё более сложных систем, логика устройства которых, пусть и не всегда очевидна для обычного человека, остаётся доступной для понимания специалисту, учёному или эксперту (Тульчинский, 2021, с. 114-115). В связи с этим возникает ряд вопросов: продолжением какого органа является ИИ, мозга или его части? Может быть, он является продолжением чего-то нематериального, например, интеллекта или сознания? Хотя говорить о нематериальности интеллекта и сознания сложно, поскольку до конца не ясна их природа. Кроме того, исходя из эволюционистского подхода к созданию орудий и последующей утраты некоторых особенностей человеческого организма (клыков, волосяного покрова, когтей), возникает еще один очень важный вопрос: что человек потеряет, если будет неразумно использовать модели искусственного интеллекта? На этот вопрос нет однозначного ответа, поскольку неизвестно, что ИИ заменяет в человеке. Разумеется, есть орудия, которые повлияли на человека и науку исключительно положительно: к примеру, микроскоп или телескоп, которые усиливают зрение и никак не способствуют его деградации. В контексте ИИ подобный эффект может быть как положительным, так и отрицательным.

Осмелюсь предположить, что один из пессимистичных сценариев использования ИИ приведет к истреблению человечества. Однако это произойдет в том случае, если люди начнут ставить ИИ выше себя, создавая из него «сверхчеловека» и замещая им себя. В таком случае ИИ становится актуальнее самого человека (своего создателя), если обратиться к аристотелевской модели иерархии сущих как иерархии актуальностей, т. е. той ее интерпретации, которая получила распространение в схоластической философии. Открытым остается вопрос: приведет ли развитие ИИ к понижению бытийного статуса человека, хотя, казалось бы, повысит его адаптивные возможности? Способен ли ИИ обладать большей реальностью (или хотя бы самостоятельной реальностью), чем человек? Как ИИ связан со сферой виртуального? Можно ли виртуальное отождествлять с областью потенциального бытия? Не приведет ли, благодаря ИИ, прорыв возможного бытия к умалению человеческой реальности?

Другой причиной вымирания может стать интеграция моделей ИИ с человеком путем внедрения, например, чипа. При таком подходе не нужно создавать всемогущую машину. В этом сценарии человеческая деятельность (познание, чтение, говорение, письмо и т.д.) перейдут во власть ИИ, который будет диктовать что делать, как мыслить, что считать верным и т. д. Ставится под сомнение самоидентификация человека, его рефлексивные модели, волевые проекции, предполагающие свободу и ответственность действий.

Останется ли человек собой после такого объединения? Подобная тенденция уже есть в обществе. Например, большой популярность пользуются YouTube каналы, где публикуются многочасовые видео по истории[1]. В них сгенерирован текст и изображения, синтезирован голос, а зачастую и сама «история» становится сгенерированной. Кроме того, такие видео являются белым шумом для людей, которые засыпают под них, усваивая ложную информацию из видео и формируя взгляды, не имеющие ничего общего с реальностью. Информация в таких видео упрощена, повторяет ошибки и стереотипы, найденные в Интернете, потому что ИИ не понимает контекста, нюансов и дискуссий в академической среде. Более того, такой контент очень успешно продвигается алгоритмами, поскольку он легко создается и хорошо удерживает внимание. Тем самым создается замкнутая экосистема, где ложь повторяется и закрепляется. В такой ситуации ИИ выступает мощным инструментом для манипулирования сознанием.

С развитием и популяризацией больших языковых моделей возникло такое понятие как AI slopper – человек, который, прежде чем сделать что-либо, спрашивает об этом у большой языковой модели[2]. Тут не идет речь о тех, кто использует ИИ для управления своим расписанием или другой рутинной работы. Для слопперов ИИ интегрирован во все аспекты их жизни. Это вызывает перенос бытовых решений на «плечи» искусственного интеллекта. Слоппер больше доверяет быстрым ответам нейросети, которые кажутся логичнее собственных умозаключений или интуиции. Большая языковая модель и, соответственно, искусственный интеллект используются как модели вопросов и ответов, которые генерируют быстрое решение на запрос пользователя. Следовательно, сгенерированный текст или изображение влияет на реальность больше, чем «оригинал». Под оригиналом здесь понимаются две вещи: данные, на которых обучена модель, и сознание человека.

Трудно отрицать, что за последние десятилетия текст, написанный на клавиатуре (печатные машинки, компьютеры, телефоны), вытеснил рукописный. Этому есть практическое объяснение. Это быстрее и эффективнее, такой текст можно быстро копировать, легко отправлять и хранить, для детей это менее утомительный процесс, что позволяет им раньше научиться выражать свои мысли в письменной форме. С другой стороны, письмо от руки стимулирует мозговые сети, которые способствуют формированию памяти и эффективному обучению, улучшает когнитивные способности. Однако стоит отметить, что письмо от руки и печатание на клавиатуре – это принципиально разные когнитивные процессы, которые по-разному задействуют мозг (Van der Weel & Van der Meer, 2024). Человек перестает писать от руки, но тем не менее сохраняет за собой способность выражать мысли в письменной форме. Однако, есть еще один способ, который позволяет сделать написание текста

1 См.: https://www.404media.co/ai-generated-boring-history-videos-are-flooding-youtube-and-drowning-out-real-history/
2 См.: https://futurism.com/sloppers-ask-ai-everything

эффективнее и быстрее – генеративный искусственный интеллект. Время, которое человек потратит на написание текста, будет в разы больше того времени, которое потратит на этот же текст ИИ. Тут не нужно думать о смысле, структуре, грамматике, лексике. Машина все сделает сама, останется только скопировать и вставить. Если печатание текста всё равно включало в себя поиск нужной литературы, определение структуры текста, подбор лексики, мозговую активность, поиск и производство смыслов, то при использовании ИИ ничего этого не нужно. Такой подход экономит много времени и ресурсов. ИИ способен сократить команду из пяти копирайтеров до одного, который будет писать запросы для модели и, если необходимо, редактировать ее ответ.

Несмотря на всю эту эффективность, нужно признать, что создание «осмысленного» текста становится особенностью не только человека, но и машины. Модели начинают «рассуждать», «мыслить», производить «смысл», но так ли это на самом деле? Разве все это не присуще только человеку? Рассмотренный круг вопросов относительно применения искусственного интеллекта, в частности, больших языковых моделей, является основанием для постановки проблемы определения механизма взаимодействия человека с искусственным интеллектом.

## Симулякр смысла

Понятие «смысл» – одно из ключевых в культуре и познании: от значения слов до вопроса о смысле жизни. Смысл возникает, когда конечная система (человек) пытается познать бесконечное многообразие мира с определённой позиции и в конкретном контексте. Будучи ограниченным во времени и пространстве, человек обладает уникальной способностью осознавать и выбирать свою позицию в мире. Поэтому смысл – не просто когнитивный инструмент, а существенное измерение человеческого бытия. Вне сознания и акта интерпретации существует лишь цепь причинно-следственных связей; смысл же рождается только там, где есть субъект, способный задавать вопросы, интерпретировать и осуществлять свободный выбор (Тульчинский, 2019, с. 184).

Смысл выступает важным концептом не только в области искусствоведения, социальной психологии, лингвистики и т. д., но и искусственного интеллекта (Микритумов, Муравьева & Тульчинский, 2023, с. 216). Несмотря на то, что современный искусственный интеллект еще далек от AGI, генеративные модели уже оказывают значительное воздействие на экзистенциальный опыт человека. Человек производит и создает смысл, он мыслит, рассуждает — в то время как человекоподобное создает смыслоподобное, имитирует мысли и рассуждения. Возникает феномен, который можно охарактеризовать как «симулякр смысла» – данные, выдаваемые за переживание; информация, выдаваемая за понимание. По словам Ж. Бодрийяра, «Симулякр — это вовсе не то, что скрывает собой истину, — это истина, скрывающая, что ее нет. Симулякр есть истина» (Бодрийяр, 2015, с. 5).

Чтобы лучше понять значение, которое вкладывается в термин симулякр, представляется необходимым проанализировать понятия симуляция и диссимуляция. Они отражают два противоположных способа сокрытия или искажения реальности. Диссимуляция – это сокрытие того, что действительно есть. К примеру, человек делает вид, что не испытывает боли, хотя она присутствует. Симуляция, напротив, подразумевает демонстрацию того, чего на самом деле нет, например, имитация болезни здоровым человеком. Однако между простым притворством и симуляцией существует важное различие. Как отмечал Бодрийяр, тот, кто притворяется больным, может просто лежать в постели и заявлять о своём недомогании, не вызывая реальных физиологических проявлений. Симулянт же идет дальше, он намеренно провоцирует у себя объективные признаки болезни: повышает температуру, имитирует кашель или слабость, создавая видимость болезненного состояния. Диссимуляция не нарушает границы реальности, она лишь маскирует существующее, оставляя чёткую грань между истиной и ложью. Симуляция же размывает эту границу. Когда человек демонстрирует подлинные симптомы, но при этом не болен в клиническом смысле, возникает парадокс, при котором его состояние нельзя однозначно отнести ни к категории «здоров», ни к «болен» (2015, с. 8).

Подобное происходит и с искусственным интеллектом, который симулирует рассуждение, мышление и смысл. В контексте примера из работы Бодрийяра «Симулякры и симуляции» речь идет о психосоматике, когда человек вызывает у себя симптомы болезни. Однако говорить о психосоматике в контексте современных больших языковых моделей не представляется возможным. Любая их деятельность является симуляцией, потому что она заложена в них программно. Большая языковая модель генерирует текст токен за токеном, вычисляя вероятность последующего слова. Если каждое следующее слово это вероятность, то можно ли тогда назвать текст из таких слов осмысленным? Процесс, по которой модель производит текст – это выбор самого вероятного слова из числа других менее вероятных, т. е. абсолютно механический процесс.

Именно такой статистически вероятной речью современный человек начинает замещать свою естественную речь. «Речь» ИИ становится содержанием потребляемого контента. Становясь слоппером, ИИ замещает процесс принятия решения, минимизирует усилия человека, делает избыточным проявление человеческой воли. Человек утрачивает волю к знанию и волю к власти. Он пере-до-веряет свои качества (право на истину/правду и веру/верность) ИИ. ИИ подменяет «волю» человека, которая иногда легко выходит за рамки этики. Ввиду эффективности производства таких текстов и экономии времени, человек все больше полагается на помощь ИИ, лишая себя способности выражать мысли. Происходит так, что человек просто использует «псевдомысли». В модели может быть больше текстов, которые отражают опре-

делённый взгляд на мир, вещи, власть, отношения и т. д. Следовательно, генерация текста будет происходить в контексте взглядов, преобладающих в данных модели. Возникает вопрос о подчинении искусственным интеллектом человека, который пока что существует как проблема риска и негативных влияний ИИ (Розин, 2024).

Разумеется, что человек может выбирать в каком ключе мыслить: следовать ему аристотелевской логике или диалектике Гегеля, или создавать свою – выбор каждого. Однако даже в этом случае ход мысли основывается на размышлениях другого человека – авторитета. Такие мысли были порождены человеком и имеют некий смысл. Этот смысл автор имплицировал опытным путем – апостериорно. Опыт – это результат взаимодействия с реальностью, нахождение непосредственно в опытной ситуации. А разве сам язык, вне которого невозможно мышление, не отражает человеческий опыт или даже не порождается им? Можно вспомнить романтическую философию языка, выводящую его из «духа народа», имеющего историческое измерение, и воспринимающую язык как самосознание этого духа. Реальность, или в данном случае жизнь народа, безмерно многообразнее отражающего ее языка. Так, для А. С. Хомякова «Слова человеческого недостаточно, чтобы передать смысл, поскольку сознание человека представляет целостный дух, объединяющий в себе и творческую деятельность – волю, и отражательную восприимчивость – веру и окончательное сознание – рассудок» (Безлепкин, с. 41).

## Решение проблемы. Положительный сценарий

Необходимо переосмыслить ИИ как инструмент не для генерации или получения ответов, а для углубления вопроса; использовать его не для завершения мысли, а для её осложнения. Требуется переосмысление самого интерфейса, который будет создавать пространство для поиска ответа, а не просто давать его. Современный ИИ (особенно LLM) не просто автоматизирует речь или мышление – он изображает ее, создавая симулякр понимания и смысла. Это ставит под угрозу саму возможность подлинного смысла, рожденного в усилии, диалоге и рефлексии. Однако именно в этом кризисе кроется шанс переосмыслить ИИ не как замену, а как инструмент углубления человеческого познания – «машину смысла», которая не дает ответы, а помогает искать и углублять смысл.

Проблема состоит в том, что ИИ симулирует мышление, смысл, речь и т.д.; ИИ «мыслит», «осмысляет» за человека; результаты такой симуляции используются людьми, вытесняя естественное мышление. Само появление AI slopper'a говорит о замене человека и его деятельности на искусственный интеллект. Суть решения такой проблемы – изменить механизм взаимодействия человека и искусственного интеллекта. Последний должен оставаться инструментом, орудием, средством вне человеческого тела и применяться

исключительно в тех задачах, с которыми человек справиться не в состоянии. Сейчас такой механизм четко не определен, и парадигмы взаимодействия с ИИ могут быть разными. Возвращаясь к примерам про AI slopping и генерации ложной информации: необходимо отметить, что создание исторического обучающего, развлекательного и другого контента есть задача человека, который искренне хочет в этом разобраться или является профессионалом, специалистом в этой области. Однако это не означает, что применение ИИ в таком случае является неуместным. Наоборот, он позволяет сделать поиск и анализ материалов качественнее и эффективнее. Например, та же большая языковая модель может проанализировать десятки исторических книг и указать на те их части, которые подходят для выбранной темы. Изучение и изложение этого материала в таком случае лежит на плечах пользователя. Именно в таком механизме видится положительный сценарий.

Вопросы, которые ставит распространение и применение ИИ, безусловно, отражают культурную ситуацию современности. Как пишет Б. И. Пружинин:

> «Очень многое сегодня меняется в окружающей нас социокультурной среде, и надо признаться, мы не можем определить даже направление этих изменений, не говоря уж о том, чтобы влиять на них. Мы живем во времени, которое даже собственного имени не имеет. Ведь что такое “постмодерн”? После современности? А дальше что будет? Постпостмодерн? Мы фактически теряем историческую, а стало быть, и культурную идентичность» (2017 с. 26).

В современном обществе происходит процесс, который рано или поздно приведет к глубокому кризису смысла, а именно, к его имплозии, сопровождающейся аналогичным коллапсом социального в массовом сознании. По мере ускорения развития коммуникационных и информационных систем происходит бесконтрольное разрастание масс, которые всё больше теряют способность к рефлексии и взаимодействию. В результате возникает энергетический тупик. Мир, перенасыщенный информацией, образами и стимулами, оказывается обреченным на состояние инерции. Парадоксальным образом, сама инерция начинает проявляться всё более интенсивно – как будто застывшие, мертвые формы продолжают размножаться, подобно опухоли, вытесняя подлинное развитие и подменяя его иллюзией роста. Этот процесс лежит в основе феномена гипертелии – состояния, при котором явление продолжает развиваться даже после достижения собственного логического завершения, уходя «за пределы финала». Такая гиперфинальность становится своеобразной стратегией отрицания конца, когда вместо того, чтобы завершиться, система ускоряется в том же направлении, ведущем к дальнейшему размыванию смысла через всё более изощренные формы симуляции и гиперсимуляции. В этом и заключается её парадоксальный механизм отмены финала через его гипертрофированное продолжение (Бодрийяр, 2015, с. 210). Однако подобные риски и негативные влияния могут быть следствием технофобии, которая вызвана большой популярностью ИИ. В истории не раз возникали ситуации, когда новым технологиям приписывали почти магические или, напротив,

апокалиптические свойства. Так, в середине XIX века с появлением железных дорог некоторые всерьёз опасались, что при высоких скоростях человеческое тело не выдержит и разорвётся на части. Первые телефонные аппараты вызвали тревогу у критиков: одни предупреждали о грозящем вторжении в частную жизнь, другие говорили о том, что люди из-за удобства связи станут ленивыми и пассивными. Вполне возможно, что сегодняшние опасения, связанные с искусственным интеллектом, через несколько десятилетий будут рассматриваться как яркий пример классической технофобии (Славнин, 2024, с. 103)

Таким образом, искусственный интеллект начинает замещать человеческие способности по производству смысла. Письмо и чтение как труд становятся сервисом, который машины поставляют человеку. ИИ не отвечает за смысл, который генерирует, за его словами нет переживания. Он пишет стихотворение о любви, но не знает, что такое любовь. Он объясняет смысл жизни, но не живет. Когда человек говорит о чем-то, пишет или мыслит, он всегда опирается на свой личный опыт, который был получен им с момента его рождения. Или – говоря словами Канта – апостериорно. ИИ возникает между полюсами реальности и смысла, не принадлежа ни к одному из них. «Не имеет смысла, – уточняет И. Е. Прись, – говорить о реальности как таковой или о непосредственном чувственном опыте (части реальности) как о чем-то осмысленном или бессмысленном, поскольку нет смысла, в каком реальность как таковая могла бы иметь смысл» (2024, с. 24). Можно предположить, что огромные массивы данных для обучения языковых моделей являются аналогией опыта человека. На это возможно ответить положительно только в случае обобщения: опыт человека – это информация, на которой он научился принимать решения в данный момент времени. Такая формулировка идентична данным для обучения модели: информация, на основе которой модель принимает решение, генерирует текст, картинки и т. д. Происходит «датификация» опыта человека (Mejias, Couldry, 2019). Однако искусственный интеллект создается по образу и подобию человека, а не наоборот; следовательно, данные для обучения и процесс их усвоения машиной – это производные от человеческого опыта. Человеческие процессы намного сложнее и не основываются на статистике. Возможно, в будущем для создания AGI придется полностью моделировать процессы обучения человека, получения опыта и т. д., но на данный момент обучение ИИ далеко от человеческого. Сказанное здесь не опровергает предположения о возможностях ИИ (AGI) производить речь как человек, мыслить, рассуждать, испытывать эмоции и т. д. Необходимо разработать механизмы взаимодействия ИИ и человека. Однако в контексте такого механизма встает вопрос: а нужен ли AGI и ASI – искусственный интеллект/сверхчеловек, который не отличается от человека качественно, но лучше количественно?

## Заявления автора

**Согласие с политиками и положениями сетевого издания**

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

**Оригинальность и эксклюзивность рукописи**

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

**Авторство и вклад (CRediT)**

Концептуализация, методология, исследование, сбор данных, обработка данных, написание первоначального черновика, редактирование и доработка, написание статьи — Малинов С. А.

**Политика в отношении препринтов и предыдущих версий**

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

**Конфликт интересов**

Конфликтов нет

**Финансирование**

В статье представлены результаты исследований по проекту РНФ 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: «бытие к цифре», онтология виртуального и человеческое Я», выполненных в НИУ ВШЭ в 2025 году.

**Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов**

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

**Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)**

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

**Благодарности и вклады без авторства**

Отсутствуют.

## Список литературы

Jones, C. R., & Bergen, B. K. (2025). *Large Language Models Pass the Turing Test* (Version 1). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2503.23674

Mejias, U. A., & Couldry, N. (2019). Datafication. *Internet Policy Review*, 8(4). https://doi.org/10.14763/2019.4.1428

Shrivastava, Dr. A. (2024). Artificial Intelligence (AI): Evolution, Methodologies, and Applications. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, *12*(4), 5501–5505. https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.61241

Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59, 433–460. https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433

Van Der Weel, F. R. (Ruud), & Van Der Meer, A. L. H. (2024). Handwriting but not typewriting leads to widespread brain connectivity: A high-density EEG study with implications for the classroom. *Frontiers in Psychology*, 14, 1219945. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1219945

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, Ł. ukasz, & Polosukhin, I. (2017). Attention is All you Need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30. https://proceedings.neurips.cc/paper/2017/hash/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Abstract.html

Welsh, R. (2019). Defining Artificial Intelligence. *SMPTE Motion Imaging Journal*, *128*(1), 26–32. https://doi.org/10.5594/JMI.2018.2880366

Zohuri, B. (2023). Artificial Super Intelligence (ASI) The Evolution of AI Beyond Human Capacity. *Current Trends in Engineering Science* (CTES), 3(6), 1–5. https://doi.org/10.54026/CTES/1049

Zou, X. (2024). A Review of the Latest Research Achievements in the Basic Theory of Generative AI and Artificial General Intelligence (AGI). *Computer Science and Technology*. https://doi.org/10.57237/j.cst.2024.03.004

Безлепкин, Н. (2023). Славянофильское учение о языке и немецкая наука и философия. *Философский полилог*, 1, 37–50. https://doi.org/10.31119/phlog.2023.1.188

Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции* (А. Качалов, Пер.). Издательский дом «ПОСТУМ».

Капп, Э. (1925). Органическая проекция. В И. С. Плотников (Ред.), *Роль орудия в развитии человека* (сс. 38–41). Прибой.

Кравец, А. В. (2024). Интеллектуальная техника и угрозы для субъектности человека. *Философские науки*, 67(3), 123–141. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-123-141

Латыпова, А. Р. (2020). Между метафорой и глитчем: Цифровая эволюция медиа. *Эпистемология и философия науки*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228

Микритумов, И. Б., Муравьева, Л. Е., & Тульчинский, Г. Л. (2023). Смысл и смыслообразование: Факторы, практики, акторы. *Вопросы философии*, 2, 215–220. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-215-220

Очеретяный, К. А. (2024). Призрак в кармане: Медиаархеология тамагочи. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492

Прись, И. (2024). О логицизме А.И. Введенского. *Философский полилог*, 1–2. https://doi.org/10.31119/phlog.2024.1-2.217

Пружинин, Б. И., Бендерский, И. И., Воробьева, О. В., Долгова, Е. А., Малинов, А. В., Микешина, Л. А., Мотовникова, Е. Н., Ольхов, П. А., Хвостова, К. В., & Щедрина, Т. Г. (2017). Философско-методологические проекты русских историков и современные проблемы методологии исторического познания. К 180-летию В. И. Герье. *Вопросы философии*, 9, 24–61.

Розин, В. М. (2024). Может ли искусственный интеллект подчинить человека? *Философские науки*, 67(3), 7–26. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-7-26

Славин, Б. Б. (2024). Искусственный интеллект как фактор трансформации государства и общества: Поиск баланса между управленческой эффективностью и человекоориентирован-

ностью. *Философские науки*, 67(3), 99–122. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-99-122

Тульчинский, Г. Л. (2019). Практическая философия смысла. *Личность. Культура. Общество*, 21(1–2), 183–196. https://doi.org/10.30936/1606-951X-2019-21-1/2-183-196

Тульчинский, Г. Л. (2021). Человек-машина и машина-человек в искусстве: Встреча в цифре. *Художественная культура*, 3, 112–127. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127

Тьюринг, А. (1960). *Может ли машина мыслить?* (С. А. Яновская, Ред.; Ю. А. Данилов, Пер.). Государственное издательство физико-математической литературы.

## References

Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and Simulation* (A. Kachalov, Trans.). POSTUM Publishing House. (In Russian).

Bezlepkin, N. (2023). The Slavophile Doctrine of Language and German Science and Philosophy. *Philosophical Polylogue*, 1, 37–50. https://doi.org/10.31119/phlog.2023.1.188 (In Russian).

Jones, C. R., & Bergen, B. K. (2025). *Large Language Models Pass the Turing Test* (Version 1). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2503.23674

Kapp, E. (1925). Organ Projections. In I. S. Plotnikov (Ed.), *The Role of Tools in Human Development* (pp. 38–41). Priboy. (In Russian).

Kravets, A. V. (2024). Intelligent Technology and Threats to Human Subjectivity. *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 123–141. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-123-141 (In Russian).

Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57(2), 162–178. https://doi.org/10.5840/eps202057228 (In Russian).

Mejias, U. A., & Couldry, N. (2019). Datafication. *Internet Policy Review*, 8(4). https://doi.org/10.14763/2019.4.1428

Mikirtumov, I. B., Muraviova, L. Ye., & Tulchinskii, G. L. (2023). Sense and the Making of Sense: Factors, Practices, Actors. *Voprosy Filosofii*, 2, 215–220. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-215-220 (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024). Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492 (In Russian).

Pris, I. (2024). On A.I. Vvedensky's Logicism. *Philosophical Polylogue*, 1–2. https://doi.org/10.31119/phlog.2024.1-2.217 (In Russian).

Pruzhinin, B. I., Benderskiy, I. I., Vorobyeva, O. V., Dolgova, E. A., Malinov, A. V., Mikeshina, L. A., Motovnikova, E. N., Olkhov, P. A., Khvostova, K. V., & Schedrina, T. G. (2017). Philosophical-Methodological Projects of Russian Historians and Contemporary Problems of Methodology of Historical Cognition. to the 180th Anniversary of V. I. Guerrier. *Voprosy Filosofii*, 9, 24–61. (In Russian).

Rozin, V. M. (2024). Can Artificial Intelligence Subjugate Humans? *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 7–26. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-7-26 (In Russian).

Shrivastava, Dr. A. (2024). Artificial Intelligence (AI): Evolution, Methodologies, and Applications. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 12(4), 5501–5505. https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.61241

Slavin, B. B. (2024). Artificial Intelligence as a Factor in State and Society Transformation: Finding Balance between Administrative Efficiency and Human-Centricity. *Russian Journal of Philosophical Sciences*, 67(3), 99–122. https://doi.org/10.30727/0235-1188-2024-67-3-99-122 (In Russian).

Tulchinskii, G. L. (2021). Man-Machine and Machine-Man in Art: Meeting in Digital. *Art & Culture Studies*, 3, 112–127. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127 (In Russian).

Tulchinsky, G. L. (2019). Practical Philosophy of Meaning. *Personality.Culture.Society*, 21(1–2), 183–196. https://doi.org/10.30936/1606-951X-2019-21-1/2-183-196 (In Russian).

Turing, A. M. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59, 433–460. https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433

Turing, A. M. (1960). *Can the Machine Think?* (S. A. Yanovskaya, Ed.; Yu. A. Danilov, Trans.). State Publishing House of Physics and Mathematics Literature. (In Russian).

Van Der Weel, F. R. (Ruud), & Van Der Meer, A. L. H. (2024). Handwriting but not typewriting leads to widespread brain connectivity: A high-density EEG study with implications for the classroom. *Frontiers in Psychology*, 14, 1219945. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1219945

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, Ł. ukasz, & Polosukhin, I. (2017). Attention is All you Need. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 30. https://proceedings.neurips.cc/paper/2017/hash/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Abstract.html

Welsh, R. (2019). Defining Artificial Intelligence. *SMPTE Motion Imaging Journal*, 128(1), 26–32. https://doi.org/10.5594/JMI.2018.2880366

Zohuri, B. (2023). Artificial Super Intelligence (ASI) The Evolution of AI Beyond Human Capacity. *Current Trends in Engineering Science* (CTES), 3(6), 1–5. https://doi.org/10.54026/CTES/1049

Zou, X. (2024). A Review of the Latest Research Achievements in the Basic Theory of Generative AI and Artificial General Intelligence (AGI). *Computer Science and Technology*. https://doi.org/10.57237/j.cst.2024.03.004