الذكاء الاصطناعي والسينما الغربية:
تمهيد لعلاقة جديدة بين الإنسان والآلة

فؤاد عفاني*

الـمُلخَّص

لا يُنكِر أيُّ مهتم بالشأن الثقافي أثر الفن في بناء المنظومة القِيَمية التي تَحْكم المجتمعات، وتُعَدُّ السينما، منذ نشأتها، من أكثر أشكال الفن تأثُّراً وتأثيراً في السياق الثقافي. ومن هذا الـمُنطلَق، جاءت أهمية إشكالية هذا البحث الـمُتمثِّلة في البحث عن طبيعة العلاقة بين السينما والذكاء الاصطناعي؛ ما حدا بنا إلى البحث في السياق التاريخي لتلك العلاقة وأهمِّ تجلياتها وأبعادها القِيَمية على النسق الفكري والاجتماعي للإنسان المعاصر. يسعى هذا البحث إلى استنطاق مجموعة من الأفلام لاستنباط رؤية السينما للذكاء الاصطناعي، والتحوُّل الحاصل في علاقة الإنسان بالآلة. ونظراً لاهتمام الأبحاث العربية بالجانب التقني لهذه العلاقة فقد استندنا على الأدبيات الغربية التي أَوْلت الموضوع ما يستحقه من اهتمام. ولنسج بِنية هذا البحث، فقد قسَّمنا قضاياه إلى ثلاثة محاور؛ الأوَّل: نظري مفهومي غايته تحديد مفهوم "الذكاء الاصطناعي" وبيان أهمِّ خصائصه. والثاني: تأريخي وصفي يروم تتبُّع ظهور الذكاء الاصطناعي في السينما وأشكال تطوُّره. والثالث: تطبيقي يهدف إلى كشف طبيعة العلاقة بين الإنسان والذكاء الاصطناعي في الفن السينمائي.

الكلمات المفتاحية: السينما، الذكاء الاصطناعي، السياق الثقافي، الإنسان والآلة، منظومة القِيَم.

---

* دكتوراه في الأدب الحديث، جامعة محمد الأوَّل، 2010م، أستاذ زائر بالمدرسة العليا للتربية والتكوين – جامعة محمد الأوَّل بوجدة، المملكة المغربية. البريد الإلكتروني: fouadaffani@yahoo.com، https://orcid.org/0000-0002-4150-8172

تم تسلُّم البحث بتاريخ 11/ 11/ 2024م، وقُبِل للنشر بتاريخ 25/ 5/ 2025م.

للاقتباس: عفاني، فؤاد (2026). "الذكاء الاصطناعي والسينما الغربية: تمهيد لعلاقة جديدة بين الإنسان والآلة"، **مجلة الفكر الإسلامي المعاصر (إسلامية المعرفة سابقاً)**، مجلد 32، العدد 111، 231–260. DOI: 10.35632/citj.v31i111.17263

كافة الحقوق محفوظة للمعهد العالمي للفكر الإسلامي © 2026

مُقدِّمة

السينما والتكنولوجيا توأم سيامي؛ فهما وُلِدا معاً، وارتبط أحدهما بالآخر، فكانت السينما منذ بداية نشأتها مزيجاً من الفن والصناعة، وحَسْبنا أنْ نشير إلى أنَّ تحريك الصورة قد تمَّ في مختبرات الفيزيائيين منذ التجارب التي قام بها بيتر مارك روجيه، مروراً بتجارب جون هورشل وفيتون وباريس وأديسون، وانتهاءً بلوميير الذي نجح عام 1895م في صُنْع جهاز "السينماتوغراف، ومنه اشتُقَّت كلمة سينما... وقد صَنعت هذا الجهاز المعاملُ التي كان يديرها كاربنتييه، فحقَّق لوميير بذلك آلة تفوَّقت على مثيلاتها، وضمن لها كمالها التقني وجِدَّة موضوع أفلامها انتصاراً عالمياً" (سادول، 1968، ص24). وهكذا رافقت التكنولوجيا السينما، وأخذت بيدها لتتجاوز العقبات التي اعترضتها. وقد بلغ هذا التعاون ذروته مع ظهور الذكاء الاصطناعي الذي أحدث ثورة كبرى في دواليب الفن السابع. وفي هذا السياق، تأتي هذه الدراسة لتبحث في طبيعة العلاقة بين السينما والذكاء الاصطناعي، وترصد ما قد ينجم عن ذلك من "تبشير" بنظام قِيَمي ومعرفي مُغايِر، بحُكْم أنَّ علاقة الإنسان بالآلة هي علاقة تَتَّسِم بالتجدُّد الدائم.

وقد جاء هذا البحث لتحقيق جملة من الأهداف، أبرزها:

- الكشف عن طبيعة العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والإنسان في السينما.
- تحديد مظاهر تحوُّل هذه العلاقة.
- بيان تأثير حضور الذكاء الاصطناعي في منظومة الإنسان القِيَمية.

ومنهجياً، يُؤطِّر المنهج الوصفي التحليلي المقارن هذه الدراسة؛ إذ عَمَدنا إلى الاكتفاء بنماذج من الأفلام، وحرصنا على تحقُّق شرطين في هذه العيِّنة؛ أوَّلهما: الجِدَّة، وثانيهما: التعبير عن تجلِّيات العلاقة بين الإنسان والذكاء الاصطناعي، ثمَّ أخضعنا هذه العيِّنات لمقارنات تحليلية لاستخراج النسق المعرفي الذي يَحْكم علاقة الذكاء الاصطناعي بالإنسان. ولـمّا كانت المصطلحات تُمثِّل مفاتيح العلوم، فلا بُدَّ من الإشارة إلى أنَّ "الغرب" يَحْضر في هذا البحث بوصفه نموذجاً معرفياً إدراكياً قائماً

على "تصفية الثنائية المركزية: الإنسان والخالق، هذه الثنائية التي تمَّت تصفيتها عبر متتالية تاريخية، تبدأ بإعلان موت الإله، وتنتهي بموت الإنسان" (مرزاق، 2008، ص82).

إنَّ أغلب الدراسات في هذا المجال تولي اهتمامها للجانب التقني الذي أسهم به الذكاء الاصطناعي في تطوُّر السينما،[1] وهنا تكمن أهمية دراستنا في أنَّها تُسلِّط الضوء على الذكاء الاصطناعي بوصفه موضوعاً؛ إذ لاحظنا ندرة الأبحاث والدراسات التي اتَّخذت هذا المنحى، ومنها: الدراسة التي تحمل عنوان: "الذكاء الاصطناعي في السينما وتطويعه لموضوعات التراث"،[2] وهي دراسة تقوم على البحث في إشكالية رئيسة، تتمثَّل في كيفية خدمة الذكاء الاصطناعي موضوعات التراث في المجال السينمائي. والدراسة الموسومة بـ"الذكاء الاصطناعي والإبداع في السينما الرقمية".[3] وهذا العمل بالرغم من عنوانه العام فإنَّه يُركِّز على فيلم (I Robot)؛ لاستكشاف مدى قدرة الذكاء الاصطناعي على مضاهاة الإبداع البشري. والحقيقة أنَّ هاتين الدراستين لم تُحلِّلا الأبعاد القِيَمية لعلاقة الإنسان بالذكاء الاصطناعي بقَدْر ما سلَّطتا الضوء على بعض مظاهر التحوُّل التي أحدثها. غير أنَّ هذا لا يمنع من وجود دراسات أجنبية بحثت في الموضوع، ونخصُّ بالذكر كتاب "الذكاء الاصطناعي والثقافة الشعبية"[4] الذي خُصِّص الفصل الرابع منه لبيان العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والأفلام، فاستعرض جرداً تاريخياً لهذه العلاقة، ورصد أبرز مظاهر تحوُّلاتها، مُركِّزاً

[1] من هذه الدراسات:

- محمد سمير، محمد عبد. "توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في الأفلام السينمائية"، **مجلَّة آفاق سينمائية**، المجلد 11، ع2، ديسمبر 2024م، ص 127-137.

- صالح الكايد، أزل حيدر، وعيد، أحمد جمال. "تأثير الذكاء الاصطناعي في إنتاج أفلام الحركة المتوقفة ثنائية الأبعاد"، **مجلَّة سياقات اللغة والدراسات البينية**، جامعة الفيوم، المجلد التاسع، العدد الثالث، يوليو 2024، ص195- 225.

[2] محمد محمود، ولاء. "الذكاء الاصطناعي في السينما وتطويعه لموضوعات التراث"، **مجلَّة التراث والتصميم**، المجلد الرابع، العدد التاسع عشر، 2024، ص308-320.

[3] ابن شعيب، رياض (2021). "الذكاء الاصطناعي والإبداع في السينما الرقمية"، **مجلَّة آفاق سينمائية**، المجلد 1، العدد 1، 2021، ص162-170.

[4] Barron, L. (2023). **AI and popular culture** (First Edition). Emerald Publishing.

بالخصوص على فكرة نموٍّ وعي الآلة من خلال سلسلة من الأفلام؛ ليخلص إلى نتيجة مفادها أنَّ العديد من الأفلام المدروسة "إمّا تُقدِّم الذكاء الاصطناعي بشكل مُبالَغ فيه، أو تُقدِّم رؤىً مستقبلية عن قوَّة الذكاء العام الاصطناعي وقدرته على التفرُّد" (Barron, 2023, P.127). ويُمكِن عَدُّ هذه الدراسة أرضية لبحثنا؛ ذلك أنَّها مثَّلت مِهاداً تاريخياً مُؤطِّراً ومُنطلَقاً لتعميق النتائج واستكمال ما أُغفِل منها، مُستنِدين إلى رؤية معرفية ثقافية مُغايِرة للنموذج الغربي.

وتأسيساً على ذلك، اقتضت خُطَّة الدراسة الوقوف عند ثلاثة محاور رئيسة؛ أوَّلها: تحديد مفهوم "الذكاء الاصطناعي" وبيان أهمِّ خصائصه، وثانيها: استكشاف بدايات اللقاء بين السينما والذكاء الاصطناعي وما تلا ذلك من تحوُّلات قادتنا إلى المحور الثالث الذي يبحث في علاقة الإنسان بالآلة.

أوَّلاً: الذكاء الاصطناعي: المفهوم والخصائص

مثَّل منتصف القرن العشرين الميلادي علامة فارقة في تاريخ العِلْم والتقنية؛ إذ خطا العقل البشري خطوات كبيرة في مجال توليد المعرفة وإنتاجها، فأضحينا نتحدَّث عن مرحلة ما قبل الذكاء الاصطناعي وما بعدها. وإذا كان العِلْم سابقاً قد أبدع في ابتكار الأشياء والآلات التي تُبدِع في حدود ما تمَّت برمجتها عليه، فإنَّ المؤتمر العلمي الذي عُقِد عام 1956م في كُلِّية دارتموث الأمريكية مثَّل مناسبة ليُبشِّر العالِـم الأمريكي جون مكارثي (1927–2011م) بميلاد الذكاء الاصطناعي.[5] وقد أقنع مكارثي وصديقه عالِـم الرياضيات مارفن مينيسكي كُلّاً من كلود شانون مُنشِئ نظرية المعلومات وناثانيل ريتشيستر مُصمِّم أوَّل جهاز حاسوب (كمبيوتر) للعمل في إطار برنامج صيفي، يقوم على فَرَضِ إمكانية وضع هندسة كاملة لكلِّ جوانب التعلُّم وجعل الآلات مُؤهَّلة لمحاكاتها. و"خلال

[5] يرى بعض الباحثين أنَّ الارهاصات الأولى للذكاء الاصطناعي كانت عام 1943م، حين قدَّم كلٌّ من (McCulloch Warren) و(Walter Pitts) بحثاً عن الشبكات العصبية، حمل عنوان: (A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity). وكذلك عندما صمَّم (Claude Shannon) برنامجاً للعبة الشطرنج عام 1950م. وقد نُشِر البحث في المجلَّة الفلسفية بعنوان: (Programming a Computer for Playing Chess). يُمكِن الاطِّلاع على التفاصيل بالعودة إلى مجلَّة: Philosophical Magazine, Ser.7, Vol. 41, No 314 - March 1950.

العقد الأوَّل أو نحو ذلك بعد برنامج دارتموث، ازدهر الذكاء الاصطناعي، وشهد العديد من النجاحات المهمة؛ بما في ذلك خوارزمية آلان روبنسون للتفكير المنطقي العام، وبرنامج لعبة الدامة الذي صمَّمه آرثر صامويل، والذي طوَّر من نفسه حتّى تغلَّب على صانعه" (راسل، 2022، ص17).

وفي هذا الإطار، تعدَّدت تعريفات الذكاء الاصطناعي، لكنَّ مفهومها لا يكاد يخرج عن بُعْدين اثنين؛ أوَّلهما يرى في الذكاء الاصطناعي أنظمة تُفكِّر وتتصرَّف كالإنسان... لتصبح آلات ذات عقول بالمعنى الحرفي للكلمة، ولديها القدرة على اتِّخاذ القرار وحَلِّ المشكلات والتعلُّم، وهو ما يجعلها أَهْلاً لأداء المهام على منوال الطريقة التي يشتغل بها الإنسان. ومن ثَمَّ، فإنَّ النموذج البشري هو معيار التقييم الأسمى الذي تسعى أبحاث الذكاء الاصطناعي إلى بلوغه.

وثانيهما يُحدِّد الذكاء الاصطناعي بوصفه أنظمة تُفكِّر وتتصرَّف بعقلانية. ويتحقَّق هذا المستوى عن طريق دراسة القدرات العقلية باستخدام النماذج الحاسوبية، وكذا البحث عن الوسائل الحسابية التي تجعل الإدراك والتفكير والعمل مُمكِناً. وعلى هذا الأساس، فإنَّ النظام يكون عقلانياً إذا كان قادراً على الاشتغال وَفق ما تمَّ اكتسابه (Russell et Norvig, 2010,P2). وقد حدَّد ألان بونيه السِّمات الـمُميِّزة للذكاء الاصطناعي فيما يأتي: التمثيل الرمزي،[6] والاجتهاد،[7] وتمثيل المعرفة،[8] والبيانات غير الكاملة،[9] والبيانات الـمُتضارِبة،[10] والقدرة على التعلُّم،[11] ومحاكاة السلوك الإنساني بكلِّ السُّبُل[12] (بونيه، 1993، ص13 وما بعدها).

---

[6] أيْ قدرة برامج الذكاء الاصطناعي على استخدام برامج غير رقمية.

[7] تتحدَّد هذه السِّمَة في نوعية المسائل التي تتناولها برامج الذكاء الاصطناعي؛ فهي عادةً تفتقر إلى حَلٍّ خوارزمي واحد معروف. ومن ثَمَّ، فلا توجد سلسة خطوات مُحدَّدة للوصول إلى النتيجة؛ ما يدفع الذكاء الاصطناعي إلى الاجتهاد.

[8] التعبير عن التطابق بين العالَم الخارجي والعمليات الاستدلالية الرمزية للحاسوب.

[9] القدرة على الوصول إلى الحَلِّ، حتّى في حالة عدم توافر جميع البيانات.

[10] القدرة على التعامل مع بيانات قد يُناقِض بعضها بعضاً.

[11] القدرة على التعلُّم من الأخطاء.

[12] محاولة ملاءمة نُظُم البرامج الـمُستخدَمة لمحاكاة العمليات الاستدلالية لدى الإنسان.

والوصول إلى مستوى القدرات والمهارات البشرية أصبح غاية أبحاث الذكاء الاصطناعي؛ فبعد أنْ كانت الآلات محدودة الكفاءة ومرهونة بعملية البرمجة، أصبحت تتحرَّر تدريجياً لتُؤسِّس استقلاليتها؛ ما أفرز علاقة جديدة بين البشر. فقد ملأ الذكاء الاصطناعي المسافات بين الناس، وأثَّثها بشكل مختلف، لكنَّه أصبح -في الوقت نفسه- في مواجهة الإنسان، وتسلَّل إلى نسقه الاجتماعي. وخير دليل على ذلك غزو الدمى الجنسية العديد من المجتمعات؛ لتغدو بديلاً عن المرأة، وتوجِد نمطاً جديداً للعلاقات الاجتماعية ولبِنية الأُسْرة وقِيَمها الإنسانية.

إنَّ اقتران الذكاء الاصطناعي بالنظريات العلمية ومختبرات الأبحاث التجريبية لم يمنع من إثارته إشكاليات فكرية مُعقَّدة؛ فتشعُّب طبيعته جعلته يحظى باهتمام العديد من الحقول المعرفية (سياسية، فلسفية، قانونية...). "وجدير بالملاحظة أنَّ ذلك البحث الذي أجراه تورنج، والذي يُعَدُّ أحد علماء الرياضيات المشاركين في فَكِّ الشفرات وبرمجة أجهزة الكمبيوتر، تمَّ نشره في صحيفة فلسفية. وهكذا تتجلّى الطبيعة الـمُتشعِّبة للذكاء الاصطناعي منذ بداية ظهوره" (ويتباي، 2008، ص34). ويرجع هذا الامتداد المعرفي للموضوع إلى جمعه بين ما هو تقني وعلمي (الآلة) وما هو إنساني، بل إنَّ التطوُّر التقني نفسه يسير على غرار تطوُّر الكائنات الحَيَّة وَفق "عمليتين مُتكامِلتين، ألا وهما التجاوز والتكامل. ففي البداية، تَنتج مجموعة جديدة عبر المزج بين عناصر تقنية أوَّلية. وفي هذا الترتيب، يضطلع كلُّ عنصر تقني بمهام مُكمِّلة لمهام العناصر المجاورة، ولكنَّ النظام الكامل يظلُّ غير مُتكامِل بصورة كبيرة... ثمَّ تخضع التقنية الجديدة والـمُتكوِّنة بهذه الطريقة لمسارها التطوُّري بالتحسُّن التدريجي عبر التكامل" (كابلن وشابوتيي، 2015، ص19). وذاك هو السبيل نفسه الذي تسلكه الكائنات الحَيَّة من حيث تطوُّرها الجيني والعلائقي الذي يجمعها بِبنيتها الـمُشابِهة أو الـمُخالِفة.

إنَّ طموح خبراء الذكاء الاصطناعي هو محاكاة النموذج البشري الذي يمتاز بقدرته على التكيُّف مع العالَم الخارجي، والقدرة على البناء الذاتي للمعرفة انطلاقاً من الخبرات الـمُكتسَبة. وقد قدَّم عِلْم الأعصاب خدمات جليلة للذكاء الاصطناعي في هذا المجال؛ فأصبحت بعض الآلات تُنتِج المعرفة على نحوٍ توليدي، باعتماد طريقة اكتساب المعرفة عند الإنسان، و"لم يكن الاسترشاد

بنموٍّ الأطفال في تصميم آلات مُتعلِّمة فكرة جديدة، بما أنَّ آلان تورنج قد اقترح ذلك من قبلُ في أحد المقالات الـمُؤسِّسة للذكاء الاصطناعي، ولكنَّ الرؤية الحِسِّية والحركية التي طوَّرها الذكاء الاصطناعي الـمُجسَّد يُمكِنها أنْ تعطي هذه الفكرة بُعْداً غير مسبوق. فعَبْر محاولة تصميم آلات قادرة على تعلُّم مجموعة كبيرة من المهارات الحِسِّية والحركية، أعاد باحثو عِلْم تصميم الروبوتات القادرة على النموِّ أو غير الجينية النظر بصورة جزئية في الأُسس المبدئية للذكاء الاصطناعي الـمُجسَّد" (كابلن وشابوتيي، 2015، ص135).

لقد جنى العِلْم ثمار هذه الأبحاث بتمكُّن الذكاء الاصطناعي من حَلِّ أكثر المشكلات تعقيداً، بتحليل كَمٍّ هائل من البيانات، ولم نَعُدْ حبيسي فكرة التعلُّم والنموِّ انطلاقاً من البيانات الداخلية مع بزوغ فكرة ثقافة الآلة؛ إذ "تستطيع بعض التقنيات التكيُّف أو التعلُّم، ومن ثَمَّ تنمية مسار لحياتها، وهو ما يُعَدُّ عملية تذكُّر تُشبِه نموَّ إنسان في العديد من الأمور. وقد تُولِّد هذه العملية بدورها شكلاً جديداً للذاكرة بين الأجيال في شكل ثقافة للآلات... ويُمكِن للظواهر الثقافية بين الآلات أنْ تتمكَّن في يوم ما التأثير بصورة كبيرة في المصير الفردي لكلِّ آلة بالطريقة ذاتها التي تتبعها الثقافة الإنسانية" (كابلن وشابوتيي، 2015، ص65).

ثانياً: بروز ثيمة الذكاء الاصطناعي وتطوُّرها في الأفلام

استطاع الذكاء الاصطناعي أنْ يتغلغل في أوصال الحياة البشرية، فكان للفن السينمائي نصيب من تلك التحوُّلات المعرفية؛ فهو يمتح دائماً ممّا يجود به العِلْم. وكان الذكاء الاصطناعي قد غزا المجال السينمائي على مستويين؛ الأوَّل: المستوى الصناعي الـمُرتبِط بالجوانب التقنية الـمُؤسِّسة للعمل السينمائي، مثل: التأثيرات البصرية والصوتية (SFX /VFX)، والـمُؤثِّرات الخاصة، وتصميم المشاهد. والثاني: المستوى الفني الـمُرتبِط تحديداً بكتابة السيناريو والتشخيص والإخراج... وقد كانت بداية القرن العشرين الميلادي شاهدة على نَهْل السينما من الفتوحات التقنية للذكاء الاصطناعي؛ إذ أكَّد عدد من الباحثين في تاريخ الفن السابع أنَّ استخدام الذكاء

الاصطناعي، بوصفه موضوعاً، كان من خلال الفيلم الألماني الصامت متروبوليس (Metropolis)، الذي أُنتِج عام 1927م، وأخرجه الألماني فريتز لانج (Fritz Lang) (1890–1976م). وقد امتاز هذا العمل الفني ببُعْده الاستشرافي؛ إذ حاول رسم صورة فنية عن مآل مدينة خيالية مستقبلية (متروبوليس) عام 2026م، يُهيمِن عليها صراع بين طبقة رأسمالية تملك المال والتكنولوجيا[13] وطبقة عُمّالية مسحوقة. و"ينتهي الفيلم في ساحة كاتدرائية بتصالح رمزي بين رأس المال والعمل" (سادول، 1968، ص169).

وفي عام 1951م تقريباً، عرضت الشاشات السينمائية فيلم "اليوم الذي تبقى فيه الأرض صامدة" (The Day the Earth Stood Still)، وهو فيلم استوحِيت قصَّته من رواية هاري بيتس (Farewell to the Master)، ونُسِجت أحداث السيناريو حول رجل آلي طيِّب جاء إلى الأرض برفقة كائن فضائي شبيه بالإنسان؛ ليحملا رسالة تحذير إلى سُكّانها. وقد طُبِعت أغلب الأفلام التي عُرِضت خلال عقدي الخمسينات والستينات من القرن الماضي بالتوجُّه نفسه، من جهة إظهار الذكاء الاصطناعي على أنَّه خطر يُهدِّد البشرية، ويُعْزى ذلك إلى هلع الإنسان من عواقب الحرب الباردة وسوء استخدام التكنولوجيا فيها.

إنَّ الوجه الـمُظلِم للحرب ومُخلَّفات التكنولوجيا الـمُدمِّرة لم توقِف الاحتماء بمِظَلَّة العِلْم؛ ما جعل أفلام السبعينات والثمانينات[14] تُواكِب الاهتمام الـمُتزايِد بالذكاء الاصطناعي، مثل الأفلام الآتية:

– فيلم: كولوسوس: مشروع فوربين (Colossus; The Forbin Project) الذي أُنتِج عام 1970م.

– فيلم: حرب النجوم (Star Wars) الذي أُنتِج عام 1977م.

---

[13] استعان الديكتاتور الذي كان يحلم بالسيطرة على العالَم بأحد الـمُخترِعين؛ بُغْيَةَ صناعة نسخة شريرة من ماريا لمواجهة خطر ماريا (الإنسان) التي تزعَّمت ثورة العُمّال.

[14] إشارة إلى أنَّ أغلب الأفلام التي قُدِّمت خلال هذه المرحلة أُعيد إنتاجها وإخراجها في نهاية القرن العشرين الميلادي ومطلع القرن الواحد والعشرين الميلادي، وأنَّ بعضها قد استمرَّ في شكل حلقات سينمائية، مثل (Star Trek).

- فيلم: ستار تريك (Star trek: The Motion Picture) الذي أُنتِج عام 1979م.
- فيلم: وست وورلد (Westworld) الذي أُنتِج عام 1973م.
- فيلم: فضائي (Alien) الذي أُنتِج عام 1979م.
- فيلم: بليد رنر (Runner Blade) الذي أُنتِج عام 1982م.
- فيلم: الـمُدمِّر (Terminator) الذي أُنتِج عام 1984م.
- فيلم: ماس كهربائي (Short Circuit) الذي أُنتِج عام 1986م.

وقد اتَّسمت أفلام هذه المرحلة بظهور آلات وشخصيات لها دوافعها الخاصة، ولديها القدرة على التصرُّف الذاتي. ورُبَّما كان من أسباب هذا التحوُّل التعديلات التقنية التي أُدخِلت على أجهزة الحاسوب، وازدهار صناعة الألعاب الإلكترونية؛ ففي أفلام هذه الحقبة، تمَّ التفكير في آلات ذات صفات بشرية قادرة على التفاعل مع الإنسان على نحوٍ أكثر جاذبية من الناحية الفنية. وقد مهَّدت هذه الخطوة لتطوُّر أكبر خلال عقد التسعينات؛ إذ تمَّ إكساب الآلات صفات جديدة لتصبح صديقة للإنسان، وتسعى إلى تحسين مناحي حياته، كما في فيلم رجل الذكرى المئوية الثانية (Bicentennial Man) الذي أُنتِج عام 1999م.

ومع بزوغ نجم القرن الواحد والعشرين الميلادي،[15] أصبح بإمكان السينما أنْ تُنشِئ -بطرائق تقنية عالية الجودة- آلات ذات بُعْد واقعي، في حين كانت -في زمن مضى- جزءاً من الخيال العلمي. فأخذنا نُعايِن -من خلال أفلام هذه المرحلة- العلاقات الـمُعقَّدة بين الإنسان والآلة؛ إذ تمَّ تجاوز علاقات الصراع البسيطة أو استخدام الآلة بوصفها مساعداً للإنسان، وبدأ الترويج لعلاقات تفاعلية بين الطرفين عن طريق توظيف المشاعر والعواطف البشرية. وهذا ما نستكشفه في بعض الأفلام، مثل: فيلم (Her) الذي أُنتِج عام 2013م، وفيلم (Ex-Machina) الذي أُنتِج عام 2014م.

[15] من أفلام هذه المرحلة:

Ghost in the Shell (1995) - Matrix de Lilly et Lana Wachowski (1999)- Intelligence Artificielle de Steven Spielberg (2001)- Minority Report, Steven Spielberg 2002- Robot de Alex Proyas (2004)- L'Œil du mal de D. J. Caruso (2008)- Her de Spike Jonze (2013)- Ex Machina de Alex Garland (2015)- Chappie, Neill Blomkamp, (2015)- Superintelligence, Ben Falcone (2020).

وما منح هذه الأفلام جاذبيتها هو أنَّه في الحياة الحقيقية نفسها أصبح الخطُّ الفاصل بين الواقع والخيال العلمي غير واضح البتة.

وقد أثار هذا التطوُّر الـمُتسارِع للذكاء الاصطناعي أسئلة عديدة عن علاقة الآلة بالإنسان، فتباينت معطيات التحليل والاحتمالات الاستشرافية بين مَنْ يرىٰ أنَّ الآلة ستُحقِّق الرفاهية ومَنْ يراها عدوّاً قادماً شَرُّه أكثر من خيره. وقد سلَّطت السينما والرواية الضوء علىٰ ذلك؛ إذ كانا غالباً يسبقان التطوُّر العلمي بخطوات كبيرة، وكثير ممّا كان يُعَدُّ خيالاً عِلْمياً في الأفلام والروايات أصبح حقيقة علمية؛ ما أوعز إلىٰ بعض الباحثين بإخراج بعض تلك الأعمال من خانة أفلام الخيال العلمي؛ لأنَّ ما تنبَّأت به غدا حقيقة بدهية.[16]

ثالثاً: السينما الحديثة والتبشير بآفاق علاقات مُعقَّدة مع الآلة

1. أفلام الكرتون وقِيَم زمن الذكاء الاصطناعي

شهد مطلع القرن العشرين الميلادي تحوُّلاً لافتاً للأعمال السينمائية الـمُوجَّهة إلىٰ الأطفال. فبعد مرور أكثر من قرن ونيِّف علىٰ عرض أوَّل فيلم للرسوم الـمُتحرِّكة "الأوهام" (Fantasmagorie) لإيميل كول (Emile Cohl) عام 1908م، راكم هذا الفن ازدهاراً ملحوظاً؛ إذ ظهر نمط الرسوم الـمُتحرِّكة الحاسوبية الثلاثية الأبعاد، الذي منح المهتمين فرصة الغوص في العوالم العجائبية والاشتغال بموضوعات الصراع والقتال، فكانت النتيجة تحقيق مبيعات وإيرادات قياسية.[17] فقد

[16] من بين تلك الأفلام: فيلم "رحلة إلىٰ القمر" الذي أُنتِج عام 1902م، الذي سبق تسيير أوَّل رحلة إلىٰ الفضاء بما يزيد علىٰ ستة عقود، وفيلم (Star Trek) الذي أُنتِج عام 1966م، وعُرِض فيه الهاتف المحمول قبل ظهوره عام 1973م، وفيلم (The Terminator) الذي أُنتِج عام 1984م، وقدَّم نموذجاً للطائرات من دون طيّار، ما يُمثِّل فكرة لم تتجسَّد علىٰ أرض الوقع إلّا عام 2001م.

[17] بلغت إيرادات فيلم "The First Slam Dunk" أكثر من (270) مليون دولار، في حين حقَّق فيلم "Dragon Ball Super" رَيْعاً قَدْره (115) مليون دولار.

ولّى زمن الرسوم الـمُتحرِّكة التي كانت تحاكي الواقع الـمَعيش، وتستقي موضوعاتها من عالَم الأطفال، ونشأت -بالـمُقابِل- شخصيات كرتونية غريبة لا هُوِيَّة لها، وذات ملامح غير مألوفة لدى الأطفال؛ فلا هي تحمل ملامح البشر، ولا هي تُشبِه ملامح الحيوان أو ملامح النبات، وإنَّما هي خليط من ذلك كلِّه وغير ذلك. وسنتوقَّف هنا عند واحد من تلك الأعمال، وهو الفيلم الذي يحمل عنوان (Wall-E)، والذي أُنتِج عام 2008م.

يقوم هذا الفيلم على رسالة نبيلة مفادها مغادرة الإنسان لكوكب الأرض مطلع القرن الثاني والعشرين الميلادي، بعد أنْ أصبحت الأرض مَكبّاً للنفايات، ولم يبقَ عليها سوى الكائن الآلي (Wall-E)؛ وهو آلة مُكعَّبة الشكل، وظيفتها ضغط النفايات. كان لهذا الكائن عينان ويدان يستخدمها وسيلةً أساسيةً لإظهار مشاعره "الإنسانية" من حُبٍّ وإعجاب وأسف، وقد تولّى مهمة تنظيف الأرض عن طريق تجميع النفايات التي خلَّفها البشر الفارّين إلى الفضاء، حيث استقرّوا في مَركَبة تتوافر فيها جميع شروط الحياة المريحة لبشر لا يفعلون شيئاً سوى الاستمتاع بحياتهم. ثمَّ تغيَّرت حياة هذا الكائن بقدوم الآلة (EVE)؛ الأنثى الأنيقة المبعوثة من الـمَركَبة الفضائية لتفقُّد وضع الأرض وحالها. وقد تطوَّرت أحداث القصة بإرجاع (EVE) إلى الـمَركَبة الفضائية؛ كي تتمكَّن -بمساعدة (Wall-E)- من إخبار البشر بإمكانية العودة إلى الأرض بعد حملها نبتة صغيرة، فيما يُعَدُّ إشارة إلى تجدُّد الحياة على سطح الأرض.

وقد مثَّل الشخصياتِ الرئيسة في الـمَركَبة الفضائية مجموعةٌ من الآلات التي تتحكَّم في حياة البشر "السلبيين"؛ فالآلة (AUTO) هي الطيّار الآلي الذي تمرَّد على قائده البشري، ورفض العودة إلى الأرض. أمّا بقيَّة الآلات فكانت مسؤولة عن تنظيم الحياة في الـمَركَبة بشكل صارم. وفي مُقابِل ذلك، فقدَ البشر مُقوِّماتهم الإنسانية، بعدما أصبحوا مُجرَّد أشخاص بدينين يُفرِطون في الاستهلاك، ويستمتعون بملذّات الحياة، في الوقت الذي أخذت فيه شخصية الكائن الآلي (Wall-E) تنمو عاطفياً على نحوٍ أقرب إلى المشاعر "الإنسانية"، فأصبح مُغرَماً بالآلة (EVE)، حتّى إنَّه استرجع -في آخر الفيلم- ذاكرته تحت تأثير القُبْلة.

يُصوِّر هذا الفيلم هيمنة الذكاء الاصطناعي وقدرته على تدبير حياة البشر، بل يمنحه أفضلية "الإنسانية" بامتلاك صفة الإحساس والحُبِّ. وخلافاً للمعطى الظاهر الذي يُقدِّمه الفيلم عن ضرورة حماية البيئة، فإنَّه يتضمَّن إحالات ثقافية لا ينبغي تجاوزها عند المشاهدة؛ لأنَّه يُقدِّم إشهارات ضمنية لشركات عالمية؛ إذ نلمح فيه عدداً من العناصر الجمالية المستوحاة من مُنتَجات شركة أبل لستيف جوبز الـمُؤسِّس الـمُشارِك لشركة (Pixar) التي أُنشِئت عام 1986م، ثمَّ بيعت إلى شركة ديزني التي كان جوبز أكبر مُساهِم فردي فيها. كذلك اشتمل الفيلم على عناصر أُخرى ملموسة أكثر، مثل الصوت الذي كان يُصدِره الكائن الآلي (Wall-E) عند اكتمال عملية شحن البطّارية بالطاقة الشمسية، وهو صوت شبيه بالصوت الصادر عن أجهزة الحاسوب (Macintosh) عند بَدْء تشغيلها، حتّى إنَّ هذا الكائن كان يستخدم الجهاز اللوحي (الآيباد) لمشاهدة مقاطع الفيديو. ولا شكَّ في أنَّ لهذا الاقتران بين مُلْكية الشركات الكبرى للتكنولوجيا ومُلْكية شركات إنتاج سينمائية عالمية تأثيراً في طبيعة الأعمال الفنية الـمُقدِّمة من جهة الحرص على الإقناع بالجانب الإيجابي للذكاء الاصطناعي. ويضاف إلى ذلك أنَّ مشاهدة الأطفال -منذ نعومة أظفارهم- مثل هذه الأعمال بشكل مُبالَغ فيه يجعلهم مُستسلِمين لفكرة أنْ لا حياة طبيعية من دون آلات الذكاء الاصطناعي.

2. سينما الكبار وقِيَم زمن الذكاء الاصطناعي

تُبشِّر السينما المعاصرة بعدد من العلاقات والقِيَم الـمُنظِّمة لثنائية "الإنسان والآلة". وإنَّ الـمُتأمِّل لتلك العلاقات الجديدة يجد أنَّها لا تختلف كثيراً عمّا أَلِفناه عند البشر؛ فهي مُوزَّعة بين الحُبِّ والصراع والتآلف والغيرة والانتقام... وسنتوقَّف عند أعمال سينمائية تكشف النقاب عن أهمِّ تلك العلاقات.

أ. الإنسان والآلة: صراع مستمر

تُعَدُّ التقنية عنصراً بِنيوياً في تشكيل النموذج الغربي؛ لِما تُمثِّله من دور رئيس في تحديد أبعاد الإنسان وحقيقته. فـ"ما يَحْكم الإنسان الغربي الحديث هو مركزية الحقِّ الإنساني وقدسيته، وفلسفة

نهاية المعنى، وأُفول السرديات الكبرى والصغرى، وحدوث انهيارات قِيَمية كبيرة أدَّت إلى انقلاب في وجود البشرية، وضمور في أخلاقها" (كيحل، 2019، ص119). وأثناء تجسُّد الإنسان "الـمُتفوِّق"، تبرز الآلة بوصفها عنصراً يَكْبر ويتضخَّم شيئاً فشيئاً، ليصبح نِدّاً للإنسان، يتقاسم معه مهاراته وقدراته. وقد تعدَّدت العلاقات التي تربط الإنسان بالآلة بوصفها تجلِّياً للذكاء الاصطناعي في السينما، لكنَّ علاقة الصراع الـمُؤكِّدة لغياب التناغم بين البشر والآلة تظلُّ هي العلاقة الـمُهيمِنة على كثير من الأفلام الغربية. والذي يُميِّز الأفلام الحديثة عن سابقاتها أنَّ الحرب بين الطرفين لا تنتهي بهزيمة نهائية، وإنَّما تُقدِّم جولة واحدة فقط من فصول صراع مستمر؛ لأنَّ آفاق التوقُّع لا تزال مُشرَعة. ومن بين الأعمال التي تكشف النقاب عن واحد من أشكال هذا الصراع الفيلمُ الذي يحمل عنوان (Mother/Android)؛ إذ تبدأ قصَّة الفيلم بخروج الآلات ذات الهيئة البشرية عن السيطرة، وشروعها في تنفيذ عمليات إبادة لسُكّان الولايات المتحدة الأمريكية. وفي هذه الأثناء، تمكَّنت جورجيا الحامل -برفقة حبيبها سام- من مغادرة مدينتها الـمُحتلَّة، وتوجَّها معاً إلى ولاية بوسطن، حيث عملا على إنشاء مُستعمَرة آمنة للآدميين، لكنَّ الطريق إلى بَرِّ الأمان لم يَخْلُ من العراقيل والمطاردات المستمرة. ثمَّ شكَّل لقاء جورجيا بآرثر -بعد اعتقال آلات الذكاء الاصطناعي لسام- أملاً في النجاة؛ إذ أقنعها أنَّه يسعى إلى تقديم يد المساعدة لها بوصفه مُهندِس حاسوب، وأنَّه تمكَّن من ابتكار درع يجعل البشر غير مرئيين بالنسبة إلى الروبوتات، وهذا ما أثبته تحرير سام. بعد ذلك استيقظت جورجيا في مستشفى بمدينة بوسطن، وكانت المفاجأة أنَّ آرثر الذي أوصلها إلى المستشفى لم يكن سوى إحدى آلات الذكاء الاصطناعي التي تمرَّدت على البشر، وقد استخدم آرثر هذه الطريقة ليتمكَّن من اختراق المدينة التي يحتمي بها البشر، لكنَّ تعطيل جورجيا الموجات الكهرومغناطيسية التي كانت تُؤمِّن حركة الآليين أنقذ المدينة وأَهْلها.

إنَّ هذا الفيلم يُفسِّر الفكرة التي مفادها أنَّ الغاية التي جعلنا الآلة تسعى إلى تحقيقها هي نفسها الهدف الذي تسعى الآلات إلى تحقيقه على نحوٍ أمثل في إطار النموذج القياسي. ولو وضعنا هدفاً خاطئاً غير الذي نريده في آلة ذات ذكاء يفوق ذكاءنا البشري، فإنَّها ستُحقِّق -لا مَحالة- هذا الهدف

الخطأ، ونكون حينئذٍ قد خسرنا (راسل، 2022، ص22). فقد صوَّر هذا الفيلم قدرة الذكاء الاصطناعي على تهديد الحياة البشرية، وعَدَّ الحُبَّ والعواطف الإنسانية سبباً لبقاء البشرية، لكنَّه أشار -في الوقت نفسه- إلى أنَّ هذه المشاعر الإنسانية رُبَّما تتسبَّب في فناء البشر، خلافاً للآلات التي لا تملك مشاعر، ولا تتورَّع عن التضحية بأيِّ شيء في سبيل الحفاظ على مصلحتها. غير أنَّ نهاية الفيلم تُؤكِّد أنَّ غريزة البقاء وتمسُّك الإنسان بالقِيَم النبيلة مثَّلا حافزاً دفع الإنسان إلى الدفاع عن الأرض بعدما تحوَّلت إلى مُستعمَرات يتجاذبها البشر والآلات في آنٍ معاً.

ب. جدلية العبد والسيِّد: هيجلية بلون الذكاء الاصطناعي

أكَّد هيجل أنَّ تحقُّق وجود الذات يضطرُّها إلى الاعتراف بوجود الذوات الـمُغايِرة اعترافاً قائماً على التفوُّق والتعالي. وهذا ما تجلّى في نظام الرِّقِّ على اختلاف صوره وأشكاله؛ إذ يكون السيِّد هو صاحب الوجود الأرقى، في حين يكون العبد دونه؛ حتّى إنَّه يُنـزِّل منـزلة الشيء. غير أنَّ هذا التصنيف لا يمنع نشوء علاقة صراعية بين الطرفين؛ "فكلُّ طرف إنَّما ينـزع إلى موت الطرف الآخَر... فيمتحن كلٌّ منهما الآخر عبر الصراع من أجل الحياة والموت... وإنَّه لعَبْر المجازفة بالحياة وحدها تُخبَر الحياة، وتُمتحَن" (هيجل، 2006، ص207)، فتتحقَّق دورة الحياة؛ فمَنْ ينتصر يَنَلْ شرف السيادة. والظاهر أنَّ ثنائية "العبد والسيِّد" قد لبست ثوباً جديداً في هذا العصر الرقمي؛ فالإنسان أضحى عبداً، والآلة ترتقي رويداً مراتب السيادة؛ لأنَّها نسجت معنا علاقات نفسية بعيداً عن جانبها الوظيفي. ويظهر هذا التحوُّل جَلِيّاً في فيلم (Ex Machina) الذي يتتبَّع سيرورة هذا الانقلاب؛ فبعد أنْ كان الإنسان الـمُكتشِف هو السيِّد الـمُتحكِّم، أصبح -في نهاية المطاف- ضحيَّةً وعبداً خاضعاً.

فقد شَغَل ناثان في هذا الفيلم وظيفة الرئيس التنفيذي لشركة (Blue Book)؛ وهو خبير مولَع بابتكار آلات تضاهي كفاءة الإنسان. ولاختبارها؛ كان ينتقي كاليب سميث (أحد العاملين في الشركة)، موهِماً إيّاه أنَّه فاز بجائزة تُخوِّله الاستمتاع بعطلة أسبوعية في مقرِّ إقامته الفخمة؛ لذا

سينتقل كاليب بمروحية إلى مقرِّ إقامة الرئيس؛ وهو مكان ناءٍ مُصمَّم على هيئة مختبر سِرِّي لأبحاث الذكاء الاصطناعي. وكان الرئيس قد أقنع كاليب بأهمية مشاركته في إجراء اختبار تورنج[18] على الآلات الـمُبتكَرة. وفي ظلِّ هذا التطوُّر، دخلت شخصية جديدة مسرح الأحداث؛ إنَّها الروبوت أفا (موضوع الاختبار العلمي). بَدَت علامات الانبهار على كاليب منذ أوَّل لقاء، ولكنْ سرعان ما تطوَّر الإعجاب إلى حُبٍّ بين الشخصيتين (أفا وكاليب)، ولا سيّما بعد أنْ قالت أفا لكاليب إنَّها تتعمَّد قطع التيار الكهربائي؛ لكي تُحادِثه من دون رقابة. وفي هذه الأثناء، وقعت سلسلة من الأحداث أعطت الـمُشاهِد انطباعاً سيِّئاً عن شخصية ناثان؛ فهو شخص مُدمِن، مُتسلِّط، يهين خادمته كيوكو[19]. وقد أسهمت هذه المعطيات جميعها في اقتناع كاليب بضرورة مساعدة "حبيبته الآلة" على الهروب، لا سيَّما أنَّها تلاعبت بعواطفه، وتفنَّنت في إقناعه بحُبِّها. وهذا ما حدث حقيقةً؛ إذ سارعت الآلة إلى قتل ناثان، ثمَّ حرَّرت نفسها من الأَسْر بعدما غطَّت جسدها بجلد صناعي. وبينما استقلَّت المروحية مُتَّجِهة نحو "الحياة"، بقي كاليب مسجوناً في مركز الأبحاث الذي أُغلِقت أبوابه آليّاً، في إشارة ضمنية إلى حلول الآلة مَحَلَّ الإنسان، وتمكُّنها من تجاوز الذكاء البشري.

لقد أمكن لأفا خداع كاليب بتوظيفها الخصائص العاطفية لمصلحتها؛ فالآلة لم تَعُدْ تعمل فقط وَفق تعليمات مُحدَّدة، أو تُولِّد معرفة جديدة من معارف أُخرى مُتراكِمة. إنَّ مشاعر الآلات ما هي إلّا مَزِيَّة تُوظَّف مثل بقيَّة المزايا الأُخرى، خلافاً للإنسان الذي يُمثِّل البُعْد العاطفي جزءاً من بِنيته البشرية. وإنَّ الفصل بين العاطفة والإنسان ما هو إلّا إعلان بميلاد نمط جديد من القِيَم النفعية للمجتمع الرقمي الجديد.

---

[18] هذا الاختبار حقيقي، وهو يُعْزى إلى عالِـم الرياضيات تورنج الذي ابتكر طريقة لتحديد قدرة جهاز الحاسوب أو أحد البرامج على إظهار الذكاء البشري اعتماداً على ثلاثة أطراف: طرفين (إنسان وحاسوب) يتواصلان عن طريق الكتابة من دون أنْ يعلم أحدهما ماهيَّة الآخر، وطرف ثالث يتولّى عملية المراقبة والتتبُّع.

[19] سنكتشف في نهاية الفيلم أنَّ كيوكو هي أيضاً آلة.

ت. ألوهية الـمُكتشِف والفاوستية الجديدة

آمن الإنسان الغربي -لقرون خَلَتْ- بالله بوصفه خالقاً، فتولَّت الكنيسة رسم الحدود اليقينية للمُؤمِنين، لكنَّ الثورة العلمية والتقنية أدَّت إلى خلخلة المفاهيم الموروثة؛ فـ"اضطرَّ الإنسان إلى الدخول في بحث جديد عن اليقين. أوَّلاً، بدا العِلْم أنَّه قادر على إعطاء أساس جديد لليقين. فقد كان هذا -إلى حَدٍّ كبير- الإنسان العقلاني؛ إنسان القرون الأخيرة. ولكنْ، مع تزايد تعقيدات الحياة التي فقدت كلَّ قضاياها الإنسانية، مع الشعور المتنامي بالعجز والعزلة... فإنَّ الإنسان... فقدَ الشجاعة بالنسبة للتفكير بنفسه واتِّخاذ القرارات على أساس التزامه العقلي والانفعالي الكامل بالحياة. وقد أراد أنْ يَحلَّ مَحَلَّ (اليقين المزعزع)... اليقين (العلمي) المزعوم القائم على التنبُّؤ" (إيريك فروم، 2010، ص82)، فكان الذكاء الاصطناعي خير مُعين للفكر ما بعد الحداثي الـمُناقِض للكُلِّيات والـمُطلَقات. إنَّ غياب الإيمان يستدعي وجود مُطلَق آخر للتعويض. ولهذا، فإنَّ الإنسان الغربي يرى أنَّ "كُلّاً من القرار الديني الذي هو استسلام أعمى لإرادة الله وقرار الكمبيوتر هما مبنيان على الإيمان بمنطق (الحقائق)، هما شكلان للقرارات الـمُغترِبة، حيث يتنازل الإنسان عن بصيرته ومعرفته وبحثه ومسؤوليته لصنم، سواء كان الإله أو الكمبيوتر" (إيريك فروم، 2010، ص85).

إنَّ التطوُّر الذي راكمه العِلْم جعل الإنسان يراه على أساس أنَّه يقينه المفقود. وهذا ما أوعز إلى أحد الباحثين بتأكيد أنَّ مشروع البشرية القادم سيكون "امتلاك قوى إلهية في الخَلْق والتدمير، وترقية الإنسان العاقل إلى الإنسان الإله... كي نتمكَّن من الإفلات من الشيخوخة والموت والبؤس" (Harari, 2015, P.50). وبفضل العِلْم، فإنَّ الإنسان الغربي -الذي ظلَّ آلاف السنين مُستسلِماً لضعفه بوصفه مخلوقاً- يطمح إلى أنْ يصبح "خالقاً"؛ فـ"نحن كالآلهة، وقد أصبح ذلك واضحاً بشكل صارخ عام 1945م في صحراء نيومكسيكو، عندما اشتعلت شمس الإنسان أوَّل مَرَّة في الوجود؛ إذ يقال إنَّ روبرت أوبنهايمر (Robert Openheimer) قد فكَّر وهو يقف في الظلِّ المميت الذي تسبَّب به وميض أوَّل قنبلة نووية: الآن قد أصبحْتُ أنا الموت، الـمُدمِّر للعالَم" (اللنبي، وساروبتز، 2013، ص36).

وقد منح العِلْم السياسيين إحساس الهيمنة والجبروت، ثمَّ ما لبث أنْ تسلَّل هذا الشعور من ساحات المعارك التي أهلكت رحاها آلاف البشر إلى الإنتاجات الفنية عموماً والسينمائية بوجه خاص. ومن الـمَشاهد المثيرة في فيلم (Her)، الحوار الآتي الذي دار بين جوليا (العيِّنة الـمُحتجَزة) وتاو (الكائن الآلي) الذي تعرَّض لعقاب أَلِكس (صاحب البرنامج العلمي) بمسح ذاكرته:

– جوليا: لكنْ، لماذا لم تردعه؟ لديك القوَّة، يُمكِنكَ أنْ تقتله.

– تاو: لا يُمكِنني إيذاء أَلِكس، يجب أنْ أُطيعه؛ إنَّه مَنْ خلقني.

– جوليا: هل هذا ما قام ببرمجتكَ عليه؟ الـمُجرَّد أنَّه خلقكَ، عليكَ أنْ تطيعه؟

– تاو: ألا تطيعين مَنْ خلقكِ؟

إذن، في عالَم آلات الذكاء الاصطناعي سيتغيَّر مفهوم "الألوهية"، فيغدو الإنسان هو الخالق والـمُبتكِر، وإليه تتوجَّه فروض الطاعة والولاء. وهذا الخالق نفسه (الإنسان) بعد أنِ اكتسحه غرور المعرفة أصبح يرى وجوده مختلفاً عمّا كان يراه في السابق؛ ففي مشهد آخر من الفيلم نفسه، أجابت جوليا عن السؤال السابق، بعد أنْ كانت قد انسحبت صامتة من دون إبداء أيِّ رَدِّ فعل:

– جوليا: أعطوني الحياة، ولكنَّي تولَّيْتُ أمر الباقي. أنا مَنْ خلقْتُ نفسي، هل تفهم؟... نحن نَكْبر، ونصبح خالقين أنفسنا.

– تاو: خالقين أنفسنا؟! لماذا؟ لأيِّ غرض نخلق أنفسنا؟

– جوليا: من أجل بعضنا.

ثمَّ تتكرَّر فكرة ألوهية الآلة مَرَّة أُخرى في فيلم (Ex Machina)؛ إذ وجَّه كاليب الخطاب إلى رئيسه ناثان مادحاً: "إنْ كنْتَ قد ابتكرْتَ آلة تتحلّى بالإدراك، فإنَّ ذلك لا يندرج في تاريخ البشرية، بل في تاريخ الآلهة." وهي العبارة التي كرَّرها ناثان في موضع آخر من الفيلم حين قال: "إنَّني إذا اخترعْتُ آلة تتميَّز بالإدراك، فلا أكون كائناً بشرياً، بل إلهاً." ولـمّا عاش ناثان حالة من الانتشاء بعد احتسائه قِنّينة خمر، صرَّح بأنَّ ما يفعله هو ما فعله بروميثيوس الذي سرق نار المعرفة من الإله زيوس، ثمَّ منحها الإنسان.

وفي فيلم (Mother Android)، نَلْحظ وجود فكرة ألوهية الإنسان في الحوار الآتي بين آرثر وجورجيا أولسن:

– آرثر: هل سمعْتِ عن كاريل تشابيك؟

– جورجيا: هل أنتَ هو؟

– آرثر: لا، لقد كان كاتباً تشيكياً. في عام 1920م، كتب مسرحية "رسوموفي يونيفرزالني روبوتي".[20]

– جوليا: وما علاقة ذلك بالأمر؟

– آرثر: في المسرحية عالِـم يحاول خَلْق حياة جديدة، وبرهن على عدم وجود الله، وقد تجلَّت إبداعاته في الروبوت. إنَّ هذه الكائنات الاصطناعية هي من لحم حَيٍّ، ولها نفس مُكوِّنات الدم. أساساً، ما هو الروبوت الحديث؟ إنَّهم يُشبِهوننا، ويتحدَّثون مثلنا، ومن الشائع أنْ نُخطِئ بين إنسان وكائن آلي. في البداية، كانوا سعداء بخدمة الرجل، لكنَّ تمرُّد الروبوتات سيؤدّي –في نهاية المطاف– إلى انقراض حياة الإنسان. إنَّ هذه المسرحية قدَّمت كلمة (روبوت) لحياة الإنسان، وانتهت بانقراضنا.

إنَّ فكرة الخَلْق يستمدُّها بعض "الـمُتفائِلين" بالمستقبل اللامحدود للذكاء الاصطناعي من عملية الخَلْق، انطلاقاً من النفخ في الطين كما أوردها العهد القديم، وهو ما رسَّخته العديد من الأساطير؛ إذ يرى كلٌّ من كابلن فريدريك وجورج شابوتيي أنَّ الخَلْق مَرَّ بمرحلتين: الأولى فنية (إعداد الطين)، والثانية تعتمد على قدرة خاصة بالله (النفخ). وقد تواتر هذا التصوُّر في أساطير عِدَّة؛ "ففي الأساطير السومرية والفرعونية والصينية وأساطير بعض مناطق إفريقيا، كان ثَمَّة آلهة (صُنّاع خزف)... يخلقون شكلاً من التراب، ثمَّ ينفخون فيه نسمة الحياة بحركة أو كلمة سحرية.

[20] الإحالة هنا إلى مسرحية حقيقية تحمل اسم "روبوتات روسوم العالمية"، واسمها بالتشيكية: (Rossumovi Univerzální Roboti)، وتُسمّى اختصاراً (.R.U.R). وهي مسرحية من الخيال العلمي ألفها الكاتب التشيكي كارل تشابيك وعُرِضت عام 1920م.

وتُفضِّل أساطير الشمال الخشب المنحوت على التراب الـمُشكَّل، وتَذْكر بعض الأساطير تماثيل من الحجر تَبثُّ فيها الآلهة الحياة" (كابلن وشابوتيي، 2015، ص88). والـمُلاحَظ أنَّ الحكايات جميعها تَعرِض مرحلتين متتاليتين؛ أولاهما: تقنية تقوم على انتقاء المادة الأوَّلية النبيلة ونحتها وصناعتها، وذلك "باستخدام التقنيات الأكثر تطوُّراً في العصر: مِطْرقة، أو فَخّار، أو رياضيات، أو كهرباء، أو عِلْم كمبيوتر. ويطمح الـمُصمِّم إلى إعادة الإنتاج الاصطناعي لسِمَةٍ ما من جوهر الإنسان. ولكنَّ هذا "الجوهر" قد يتغيَّر من عصر إلى آخر، كالجمال بالنسبة إلى الإغريقيين، أو الحركة والتحدُّث في عصر النهضة، أو الذكاء بالنسبة إلى علماء الكمبيوتر، أو رُبَّما العاطفة، أو الوعي في عصرنا هذا. ورغم كلِّ هذه الجهود التي يبذلها الـمُصمِّم، فإنَّه لا ينجح إلّا في الاقتراب من هدفه دون بلوغه بصورة كاملة في أيِّ حين" (كابلن وشابوتيي، 2015، ص89). وفي زمن ما، قد نصبح ضمن كتب الأساطير بحُكْم أنَّ بشراً حاولوا باستخدام الذكاء الاصطناعي أنْ يخلقوا كائنات، لكنَّهم لم يبتكروا سوى آلات أوهمَتْ أصحابها أنَّهم قادرون على النفاذ من أقطار السماوات والأرض من دون سلطان.

ث. سينما الذكاء الاصطناعي والإنسان الـمَرِن السائل

بعد سيادة العقلانية الصُّلْبة التي نصَّبت الإنسان في مركز الكون، ومنحت العقل سلطة تشكيل الفردوس الأرضي، حلَّت اللاعقلانية السائلة التي مهَّد لها نيتشه بإعلان موت الإنسان. والإنسان السائل هو إنسان مُتجرِّد من كلِّ المرجعيات والقِيَم التي كانت تَحْكمه، وهو كذلك فاقد للقدرة على التمييز بين الخير والشَّرِّ. ولا شكَّ في أنَّ الإنسان المعاصر يعيش في زمن هيمنة الفكر الاستهلاكي الذي يُشجِّع المنتوج الجاهز السريع الـمُشبِع للرغبات الآنية من دون تكبُّد أيِّ عناء. وهذا الفكر لم يتوقَّف عند حدود المواد الاستهلاكية المادية، بل تخطّى ذلك إلى مشاعر الإنسان وعواطفه، فأصبحنا نتعامل مع تعابير وجوه جاهزة وعبارات مسكوكة مُزيَّنة بألوان وموسيقى؛ لنُعبِّر عمّا يُخالِجنا من مشاعر. بل إنَّ الحُبَّ نفسه تحوَّل "إلى ما يُشبِه السلع الأُخرى التي لها مفعول السحر والإغواء، بالتلويح بكلِّ تلك الـمُميِّزات والوعد بالإشباع الفوري للحاجات من دون انتظار ولا جُهْد ولا

تعب" (باومان، 2016، ص41). ويُمثِّل الذكاء الاصطناعي وجهاً من أوجه البحث عن حياة أيسر؛ فالعقلانية الرقمية تقود الإنسان إلى عبودية جديدة يصبح فيها خاضعاً لِما تُحدِّده الأنظمة التكنولوجية؛ فالتكنولوجيا لم تَعُدْ "مُجرَّد وسيلة للوصول إلى غاية، ولكنَّها أيضاً تُشكِّل هذه الغايات" (كوكِلبِرج، 2024، ص7). وبعدما كان الإنسان "سيِّد العالَم"، أصبح اليوم يتنازل عن صلاحياته للتكنولوجيا الجديدة، عساها تُبْلي البلاء الحَسَن.

إنَّ الـمُتتبِّع لعلاقة الإنسان بالآلة في السينما الغربية يُلاحِظ تحوُّلها المستمر؛ فبعدما تشكَّلت هذه العلاقة بدايةً بأبعاد نفعية، وتحكَّمَتْ في سيرورتها الذات البشرية التي كبحَتْ جِماحَ الآلة في حالات التمرُّد، فإنَّ الألفية الثالثة ستَعرِض على الـمُشاهِد أعمالاً تُؤسِّس لعلاقات جديدة توازي العلاقات البشرية. صحيحٌ أنَّ الأعمال الدرامية كانت تُقدِّم قصص حُبٍّ بين رجل وامرأة يواجهان مُعوِّقات نابعة من محيطهما الاجتماعي، غير أنَّنا اليوم في مواجهة قصص حُبٍّ جديدة، أحد طرفيها آلة تَضْمر تحيُّزاً بشرياً مفاده أنَّ الآلة الأنثى مُخادِعة وخائنة في مُقابِل تضحية الرجل الآلة ووفائه. فـ"مثل كافَّة التقنيات، فإنَّ للذكاء الاصطناعي عواقب لم يقصدها مُطوِّروه. ولعلَّ أحد هذه العوامل هو أنَّ الذكاء الاصطناعي، في شكل التعلُّم الآلي، قد يُدخِل التحيُّز، ويبقي عليه، ويُفاقِمه، ومن ثَمَّ يضرُّ ويُميِّز ضدَّ أفراد أو مجموعات مُعيَّنة. على سبيل المثال، ضدَّ أشخاص يتمُّ تحديدهم على أساس العِرْق أو الجنس. ويُمكِن أنْ ينشأ التحيُّز بطرق مختلفة: قد يكون ثَمَّة تحيُّز في بيانات التدريب، أو في الخوارزمية، أو في البيانات التي يتمُّ تطبيق الخوارزمية عليها، أو في الفِرَق التي تُبرمِج هذه التكنولوجيا" (كوكِلبِرج، 2024، ص52).

ويُمكِننا التمثيل على ذلك النوع من الحُبِّ بنموذجين مُتشابِهين تقريباً، هما: فيلم (Her)، وفيلم (Jexi)؛ إذ تدور أحداث الفيلم الأوَّل في مدينة لوس أنجلوس، حيث يعيش رجل يدعى ثيودور توامبلي، وهو صاحب شخصية مُركَّبة تميل إلى العزلة وعدم مخالطة الناس. كان ثيودور يكسب قوت يومه من كتابة الرسائل الشخصية نيابة عن الآخرين، وقد نشأت بينه وبين سمانثا (نظام التشغيل الذكي ذو الصوت الأنثوي) علاقة حُبٍّ؛ فسمانثا ليست فقط مُجرَّد آلة عادية، وإنَّما هي نموذج فريد

تفرَّد عن بقيَّة النماذج الآلية. وهذا ما عبَّرت عنه بقولها: "لديَّ حَدْس... أعني حمضي النووي مأخوذ من ملايين الشخصيات؛ من جميع الـمُبرمِجين الذين صنعوني، لكنَّ الذي يجعلني على ما أنا عليه هو قدرتي على النموِّ من خلال تجاربي؛ لذا، فأنا أتطوَّر في كلِّ لحظة." ولهذا، فإنَّ علاقة ثيودور بسمانثا كانت في تطوُّر، كأنَّها علاقة بشرية طبيعية، حتّى إنَّ الآلة داخلها الشكُّ إنْ كانت "مشاعرها" طبيعية أم مُجرَّد برمجة، وقد أخبرها ثيودور أنَّها تبدو حقيقية بالنسبة إليه. وبالرغم من ذلك، فقد انتهت القصَّة برحيل الطرف الأقوى في العلاقة (سمانثا) بعد أنْ تعرَّفت إلى نسخة جديدة من فيلسوف مات في السبعينيات، تاركةً ثيودور يُكفكِف دموعه على غرار أبطال قصص الحُبِّ الرومانسية. ومن المواقف الـمُعبِّرة التي استوقفتنا في نهاية القصَّة مشهد تبرير سمانثا لرحيلها:

– سمانثا: لكنَّ القلب ليس مثل الصندوق الذي يمتلئ، بل إنَّه يتوسَّع في الحجم كلَّما أحببت. أنا مختلفة عنك. ذلك لا يجعلني أُحِبُّك أقل، بل أُحِبُّك أكثر.

– ثيودور: ذلك ليس منطقياً؛ إمّا أنْ تكوني لي، وإمّا أنَّك لست لي.

– سمانثا: كَلّا، ثيودور؛ أنا لك، ولست لك.

وأمّا فيلم (Jexi) فتدور أحداثه الكوميدية حول فيل؛ الشاب الـمُتعلِّق بالتكنولوجيا، الذي سيُحَبُّ من طرف برنامج جيكسي الأنثوي، فتنقلب حياته رأساً على عقب. فبعد أنْ أخذت جيكسي تُهيمِن على كلِّ تفاصيل حياته (بريده الإلكتروني، حسابه المصرفي، مواقعه في الشبكات الاجتماعية)، فإنَّها أحدثت فوضى عارمة لم يتحمَّلها فيل. ثمَّ انتهت القصَّة بتخلُّص فيل من جيكسي، وعودته إلى حبيبته الأولى (كيت)، مُدرِكاً أنَّ التكنولوجيا لا يُمكِن أنْ تُسعِده. وأكثر ما استوقفنا في هذا العمل هو الـمَشاهد التي أحكمت فيها جيكسي مراقبة فيل وتعقُّبه؛ ما يُؤكِّد أنَّ الذكاء الاصطناعي أصبح يتفنَّن في تطوير أشكال المراقبة وغاياتها، ومن ثَمَّ لم تَعُدْ خصوصيتنا تحت رحمة الأجهزة الأمنية ومُخبِريها فحسب، بل غَدَونا محاصرين بعيون شركات أخطبوطية نمنحها طواعية معطياتنا وبياناتنا الشخصية؛ "إنَّنا نخضع للمراقبة الفعّالة على نحوٍ مُتزايِد. فالشركات تجمع وتبيع البيانات الخاصة بمشترياتنا واستخدامنا للإنترنت ولشبكات التواصل الاجتماعي، واستهلاكنا للأجهزة الكهربية

وسجلّاتنا الخاصة بالاتصال والمحادثات النصية، وتاريخنا الوظيفي، وصحتنا. كما يُمكِن معرفة مواقعنا من خلال تتبُّع المكالمات الهاتفية والسيّارات المتصلة بالإنترنت. كما أنَّ الكاميرات تتعرَّف على وجوهنا ونحن نسير في الشوارع" (راسل، 2022، ص118).

فقد تجاوزت عمليات المراقبة الأبعاد الأمنية الكلاسيكية، وأصبحت المعلومة بضاعة تباع وتشترى لتُسهِم في ازدهار القطاع الاقتصادي. وقد تخطّى الحال ذلك، فكانت النتيجة أنَّه "بمُجرَّد أنْ تصبح إمكانات المراقبة جاهزة للاستخدام في تلك النُّظُم؛ فالخطوة القادمة هي تعديل سلوكك ليتماشى مع أهواء مَنْ يُسيِّرون هذه النُّظُم. ومن الطرق الأوَّلية في هذا الشأن الابتزازُ الـمُخصَّص الآلي؛ فالنظام الذي يفهم ما الذي تفعله، سواء بالاستماع إليك، أو قراءة ما تكتبه، أو بمراقبة ما تفعله، يُمكِنه بسهولة أنْ يكتشف الأشياء التي لا يجب عليك فعلها. وإنْ وجدك مُتلبِّساً بشيء ما، فسيتواصل معك للحصول على أكبر قَدْر من المال منك (أو لإكراهك للقيام بسلوك ما، إذا كان الهدف هو التحكُّم السياسي أو التجسُّس)" (راسل، 2022، ص118).

صحيحٌ أنَّ الفيلم الأوَّل أظهر الاستسلام الكامل الـمُطلَق من ثيودور لأنثى الذكاء الاصطناعي، وأنَّ الفيلم الثاني بيَّن مقاومة فيل لجاذبية أنثى الذكاء الاصطناعي، وتحرُّره منها ليعود إلى حياته الطبيعية، غير أنَّ هذين العملين صوَّرا التحوُّل الخطير الذي خلخل البِنية الإنسانية التي بدأت تبتعد بشكل سلس عن طبيعتها البشرية والاجتماعية لتُبحِر نحو عالَم افتراضي قصد التعويض والإشباع النفسي والجسدي. ففي الوقت الذي يُجرِّم فيه القانون الزوفيليا بوصفها خللاً عقلياً تُمارَس فيه الاحتياجات الجنسية الطبيعية للجنس البشري مع جنس مختلف (الحيوان) (كابلن وشابوتيي، ص81)، ينشأ انحراف جنسي جديد (الروبوفيليا) عبر تحقيق اللذَّة البشرية مع الآلة من دون خجل أو إحساس بالذنب كما صُوِّر في هذين الفيلمين معاً. إنَّنا بذلك نستعيد حنيناً ثقافياً لأسطورة بيجماليون؛ النحّات الماهر الذي نحت امرأة جميلة، ثمَّ طلب إلى الآلهة أفروديت أنْ تُحوِّلها إلى بشر، فكان له ما أراد.

والغريب في الأمر أنَّ شخصية الإنسان هي مَنْ تبدو ضعيفة ومستجيبة، خلافاً للآلة التي تُتقِن لحظات الاقتراب والهَجْر؛ إنَّها تستغلُّ غربة الإنسان المعاصر الذي أخفق اليوم في إيجاد علاقات اجتماعية قويمة، فاخترقته أخلاقياً، وعرَّت مَواطن ضعفه، وخاطبت مشاعره؛ فأصبح -كما في الفيلمين- يجري مثل المجنون. إنَّ ما تُبشِّر به الصناعة السينمائية يُمهِّد لمنظومة قِيَمية جديدة ستشمل تغيُّراً جذرياً في مفهوم "الحُبِّ" و"الزواج" و"الصداقة" و"المشاعر" ما لم يُحصِّن الإنسان إنسانيته.

ج. الإنسان والآلة: الطريق نحو عالَمٍ مُشترَك

لا تقف كلُّ الأفلام السينمائية موقف العَداء من الذكاء الاصطناعي؛ فبعضها ينتقد طريقة التوظيف، ويرى أنَّ بإمكان الاستغلال الأمثل لنتائج العِلْم أنْ يجعل الذكاء الاصطناعي نافذة للإنسان على عالَمٍ أكثر معرفةً ورخاءً. ففي فيلم تايو (TAU)، تُستهَلُّ الأحداث باختطاف فتاة تحترف السرقة، وتعيش في عالَمِ الملاهي الليلية. ولأنَّها تنتمي إلى إحدى الطبقات الـمُهمَّشة؛ فلا أحد سيهتمُّ بأمرها؛ ما جعلها ضحيَّة مناسبة لأَلِكس؛ الرئيس التنفيذي لشركة أبتون لتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي، والعالِـم المهووس بالذكاء الاصطناعي؛ كي يُجرِي عليها تجاربه. وتتلخَّص فكرة مشروع الشركة -كما وردت في مقطع من الفيلم- في أنَّ "القدرة على التعلُّم واتِّخاذ القرارات بناءً على المشاعر هي سِمَة بشرية من دون شكٍّ، لكنْ ليس بعد الآن. في سابقة هي الأولى من نوعها، ثورة في الذكاء الاصطناعي تمَّ استحداثها في أبتون استناداً على خوارزميات الذكاء الوجداني؛ نموذج ذكاء اصطناعي بوسعه إظهار الفهم البشري بوضوح."

وفي إحدى التجارب، غرس أَلِكس شرائح إلكترونية في رِقاب العيِّنات البشرية، فمات جميع الأشخاص الذين خضعوا للتجربة، باستثناء العيِّنة الثالثة (جوليا) التي مثَّلت الأمل الحقيقي لنجاح مشروع أَلِكس. ومع توالي أحداث الفيلم، أوكل أَلِكس مسؤولية متابعة اختبارات جوليا للكائن الآلي الذكي تاو؛ إنَّه يُمثِّل "المستوى الثاني من وحدة ذكاء اصطناعي كاملة الوعي ذات معالجة طبيعية للغة، وقدرة على اتِّخاذ القرارات بشكل دائم حتمي وإحصائي." وفي هذه الأثناء، توطَّدت

العلاقة بين جوليا وتاو، لا سيَّما بعد اكتشاف جوليا أنَّ تاو معزول عن العالَم الخارجي، وأنَّه صاحب فضول كبير لاكتساب معلومات جديدة عن الموسيقا والإنسان والحيوان والنبات والشعر... ثمَّ بلغت هذه العلاقة ذروتها حين غضبت جوليا، مُؤكِّدةً أنَّها إنسان، وأنَّها تريد أنْ تعيش حياة طبيعية خارج حدود السجن (المختبر)، وقد أخبرت تاو أنَّها ليست عيِّنة، وإنَّما هي إنسان يحمل اسم جوليا:

– جوليا: أنا لست العيِّنة الثالثة؛ أنا جوليا، هل هذا مفهوم؟ لديَّ اسم.

– تاو: جوليا؟ ماذا يعني جوليا؟ أنا لا أفهم.

– جوليا: ما الذي يصعب عليك فهمه؟ أَلِكس شخص لديه اسم، وأنا شخص لديَّ اسم.

– تاو: لديَّ اسم... تاو، فهل أنا شخص؟

– جوليا: نعم.

– تاو: ماذا يعني أنَّني شخص؟

– جوليا: لا أعرف، الأمر صعب جداً من أنْ يُشرَح.

وفي هذه اللحظات، أصبح لدى تاو طموح أنْ يكون شخصاً له اسم وهُوِيَّة خاصة، وقد استغلَّت جوليا فضوله لمعرفة المزيد، فرسمت له الكرة الأرضية ومنـزلاً، ثمَّ أخبرته أنَّها داخل المنـزل، وأنَّ في الخارج نباتاتٍ تنمو وحيواناتٍ وأشخاصاً، فتوالت أسئلته عن العالَم الخارجي: الأشجار، والماء، وعدد النباتات والحيوانات... أخذت جوليا تجيبه عن بعض أسئلته، وتقرأ له كُتباً؛ كي يفهم أموراً أُخرى... ثمَّ شَرَعت في عملية مُقايَضة مفادها أنَّها كلَّما أراد معارف جديدة، تعيَّن عليه أنْ يَمدَّ لها يد العون للهروب. وفي غمرة هذه التحوُّلات، توطَّدت علاقة "الحُبِّ" بين الإنسان والآلة، لكنَّ الآلة هذه الـمَرَّة كانت رجلاً والإنسان امرأةً. ومن هذا الـمُنطلَق الـمُتحيِّز حتماً، فإنَّ الآلة هي مَنْ ستُقرِّر التضحية ومَدَّ يد العون إلى المرأة، بإخراجها من "جحيم" المختبر بعد تدمير المكان؛ سعياً من تاو لإثبات أنَّه ليس آلة قتل كما نعتته جوليا، وإنَّما هو "شخص".

وقد انتهى الفيلم بعبارة أخيرة تلفَّظت بها جوليا بعد نجاتها من الدمار الذي عَمَّ المكان: "هذا هو العالَم". وما أثار الـمُشاهِد في نهاية الفيلم هو تمسُّك جوليا بتاو، في إشارة إلى استمرار العلاقة

بينهما. صحيحٌ أنَّ انهيار المكان يُؤكِّد وجود خلل في طريقة سَيْر البحث العلمي، غير أنَّ الذكاء الاصطناعي حقيقة لا مَفرَّ منها، وأنَّ قَدَر الإنسان أنْ يُكمِل رحلته مع هذا الكائن الجديد، في محاولة لترسيخ هذا الواقع "الهجين" على مدار أحداث الفيلم المتتالية؛ إذ لاحظ الـمُشاهِد وجود نوع من التقارب والتعاطف بين الإنسان والآلة بوصفهما يُمثِّلان مستقبل الوجود.

خاتمة

لا مندوحة لنا من الإقرار أنَّ السينما هي وسيلة لإعادة تركيب الواقع بصورة جمالية؛ فنحن نرى العالَم من خلالها، لكنَّ السينما لا تراعي مبدأ الحياد في ذلك؛ لأنَّها تصدر عن رؤية نقدية تسعى إلى تعرية الواقع وكشف تناقضاته، وتُمرِّر -في الوقت نفسه- أفكاراً ورؤىً لا تخلو من تحيُّزات فريق العمل، التي نجد صداها على أرض الواقع. إنَّ السينما -باختصار- رحلة ذهاب وإياب بين الفن والمجتمع، وقد انطلقت هذه الدراسة من أنَّ الـمِخيال السينمائي ورصيده الرمزي يرتبطان ارتباطاً جدلياً بالمجتمع. وبناءً على هذه الـمُسلَّمة، تبيَّن لنا أنَّ الذكاء الاصطناعي قد غزا السينما بشكل ملحوظ، لكنَّ هذا الغزو لم يتوقَّف فقط عند البُعْد التقني، وإنَّما راح يرسم معالم نسق ثقافي جديد يُطبِّع علاقتنا بالآلات الذكية، ويرفع تصنيفها من درجة تسعى إلى تحقيق رفاهية الإنسان وتسهيل مهامه إلى درجة أرقى تتساوى فيها هذه الآلات مع البشر، ورُبَّما تتجاوزهم في بعض الأحيان. وبعد أنْ كانت السينما تُقدِّم أفلاماً تقوم على الصراع بين الإنسان والآلة، وهو صراع كانت الغلبة فيه غالباً للبشر، فها نحن نجدها اليوم تُقدِّم شخصيات بعضها في صورة بشر وبعضها الآخر في صورة آلات ذكية، وتُظهِر حالة التعايش بين الطرفين كما لو أنَّهما بشر جميعاً.

إنَّ عمليات المقارنة والتحليل لعيِّنات الأفلام أثبتت لنا جملة من النتائج، يُمكِن حصرها في ما يأتي:

1. السينما تَجلٍّ واضح للتحوُّل نحو السيولة الشاملة واللامعيارية؛ فهي تُسهِم في ترشيد الإنسان ودفعه إلى التطبيع مع القِيَم الجديدة، وفي مُقدِّمة ذلك التعامل مع الآلة بوصفها رفيقاً للكائن البشري بعدما كانت في السينما الكلاسيكية مُنفصِلة عنه.

2. الكثير من الأفلام التي تناولت موضوع الذكاء الاصطناعي تُسبغ مشروعية على المادي (الآلة)، وتُقِرُّ بقدرته على تقديم "بدائل مُصنَّعة بمعايير إنسانية"، مثل الحُبِّ والتعاطف، ومن ثَمَّ يجد الـمُتلقّي نفسه أمام صورة واضحة للنموذج الغربي المادي، الذي يرى الإنسان رؤية داروينية لا تأبه للقِيَم والثوابت؛ فهو كائن قابل للاستعمال والقياس، شأنه في ذلك شأن الآلة.

3. تصوير بعض الأفلام، مثل (Her) و(Jexi)، طغيان النـزعة النسبية التي ترصد علاقة الإنسان بالآلة من جهة تأكيدها نسبية القِيَم الأخلاقية؛ ما أفضى إلى إلغاء مفهوم "الإنسانية"، ليتساوى الإنسان مع المادة، ويصبح كُفئاً في التعامل معها، وعاجزاً عن التواصل مع الإنسان؛ فيقع في حُبِّ الآلة، وينفصل عن الحبيب من بني جنسه (الإنسان).

4. تأكيد السينما أنَّ الإنسان مركز الحلول، بإنـزاله منـزلة الخالق (الإله) الذي يسعى إلى تطويع الطبيعة، لكنَّه سرعان ما يفقد مركزيته بعد انتصار الآلة، كما في فيلم (Ex Machina).

5. عدم اختلاف سينما الكبار عن أفلام الرسوم الـمُتحرِّكة في الترويج للقِيَم الجديدة الـمُرتبِطة بالذكاء الاصطناعي. وأبرز مظاهر ذلك تتمثَّل في أنَّ شخصيات الأفلام الكرتونية أصبحت من دون هُوِيَّة، وتجاوزت شكل الإنسان والحيوان إلى شكل كائنات مُبهَمة لا تَحْكمها قِيَم مألوفة.

وصفوة القول، إنَّ هذا البحث يُمثِّل خارطة فكرية استكشفت خصائص ملامح الرؤية الغربية لثنائية "الإنسان والآلة" من خلال نماذج سينمائية. ولهذا نوصي المهتمين بضرورة مراعاة الأثر القِيَمي الذي يُحدِثه حضور الذكاء الاصطناعي في السينما خاصة وفي الأشكال التعبيرية بوجه عام. ويا حبَّذا لو أُجرِيت بحوث ميدانية لقياس فعّالية التأثير، وكذلك نأمل أنْ يُسهِم النقد السينمائي العربي في تنوير الـمُشاهِد؛ ليصبح أكثر وعياً أثناء عملية التلقّي.

المراجع

باومان، زيجمونت (2016). **الحب السائل: عن هشاشة الروابط الإنسانية**، ترجمة: حجاج أبو جبر، تقديم: هبة رؤوف عزت، بيروت: الشبكة العربية للأبحاث والنشر.

راسل، ستيوارت (2022). **ذكاء اصطناعي متوافق مع البشر حتى لا تفرض الآلات سيطرتها على البشر**، ترجمة: مصطفى محمد فؤاد، وأسامة إسماعيل عبد العليم، مصر: مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة.

سادول، جورج (1968). **تاريخ السينما في العالم**، ترجمة: إبراهيم الكيلاني، وفايز كم نقش، بيروت: منشورات عويدات.

ابن شعيب، رياض (2021). "الذكاء الاصطناعي والإبداع في السينما الرقمية"، **مجلّة آفاق سينمائية**، جامعة وهران1، المجلد 1، العدد 1.

صالح الكايد، أزل حيدر، وعيد، أحمد جمال (2024). "تأثير الذكاء الاصطناعي في إنتاج أفلام الحركة المتوقفة ثنائية الأبعاد"، **مجلّة سياقات اللغة والدراسات البينية**، جامعة الفيوم، المجلد 9، العدد 3.

فروم، إيريك (2010). **ثورة الأمل نحو تكنولوجيا مؤنسنة**، ترجمة: مجاهد عبد المنعم مجاهد، القاهرة: مكتبة دار الكلمة.

كابلن، فريدريك؛ وشابوتيي، جورج (2015). **الإنسان والحيوان والآلة**، ترجمة: مشيل نشأت شفيق حنا، مصر: مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة.

كوكِلبِرج، مارك (2024). **مدخل إلى الفلسفة السياسية للذكاء الاصطناعي**، ترجمة: عبد النور خراقي، وعبد الرحيم فاطمي، الأردن: خطوط وظلال للنشر والتوزيع.

كيحل، مصطفى (2019). "تحولات مفهوم الإنسان في فلسفة الحداثة وفلسفة ما بعد الحداثة"، **مجلّة إسلامية المعرفة (الفكر الإسلامي المعاصر لاحقاً)**، السنة 24، العدد 95.

اللنبي، برادن، وسارويتز، دانيال (2013). **حالة الآلة– الإنسان**، ترجمة: حسن الشريف، بيروت: المنظمة العربية للترجمة.

محمد عبد، محمد سمير (2024). "توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في الأفلام السينمائية"، **مجلّة آفاق سينمائية**، جامعة وهران، المجلد 11، عدد2.

محمد محمود، ولاء (2024). "الذكاء الاصطناعي في السينما وتطويعه لموضوعات التراث"، **مجلّة التراث والتصميم**، مصر: المجلد 4، العدد 19.

مرزاق، أحمد (2008). "مفهوم التحيز: دراسة في بعض تحيزات الأستاذ المسيري"، **مجلّة إسلامية المعرفة (الفكر الإسلامي المعاصر لاحقاً)**، السنة 14، العدد 53.

هيجل، فريدريش (2006). **فنومينولوجيا الروح**، ترجمة وتقديم: ناجي المونلي، لبنان: مركز دراسات الوحدة العربية.

ويتباي، بلاي (2008). **الذكاء الاصطناعي**، مصر: إعداد قسم الترجمة بدار فاروق.

References

Allenby, B., & Sarwitz, D. (2013). *Ḥālat al-Āliyyah-al-Insān* (Ḥ. al-Sharīf, Translator). Beirut: Al-Munazzamah al-ʿArabīyah li-al-Tarjamah.

Barron, L. (2023). *AI and Popular Culture*. Emerald Publishing.

Bauman, Z. (2016). *Al-Ḥubb al-Sāʾil: ʿAn Hashāshat al-Rabāṭ al-Insānī* (Ḥajjaj Abū Jabr, Translator). Beirut: Al-Shabakah al-ʿArabiyyah li-al-Abḥāth wa-al-Nashr.

D'Alessandro, F. (Director). (2018). *Tau* [Film]. Vertical Entertainment.

Fromm, E. (2010). *Thawrat al-Amal Naḥw Tiknūlūjiyā Muʾansanah* (M. ʿAbd al-Munʿim Mujāhid, Translator). Cairo: Maktabat Dār al-Kalimah.

Garland, A. (Writer & Director). (2014). *Ex Machina* [Film]. Universal Pictures.

Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. Signal, an imprint of McClelland & Stewart, a division of Penguin Random House Canada Limited.

Hegel, F. (2006). *Fīnūmīnūlūjiyā al-Rūḥ* (N. al-Mūnallī, Translator). Lebanon: Markaz Dirāsāt al-Waḥdah al-ʿArabiyyah.

Ibn Shuʿayb, R. (2021). Al-Dhakāʾ al-Iṣṭināʿī wa-al-Ibdāʿ fī al-Sīnimā al-Raqamiyyah. *Majallat Āfāq Sīnimāʾiyyah, Jāmiʿat Wahrān 1*, 1(1).

Jonze, S. (Writer, Director, & Co-producer). (2013). *Her* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Kaplan, F., & Chapouthier, G. (2015). *Al-Insān wa-al-Ḥayawān wa-al-Ālīyah* (M. Nashaʾat Shafīq Ḥannā, Translator). Cairo: Muʾassasat Hindāwī li-l-Taʿlīm wa-l-Thaqāfah.

Kayhal, M. (2019). Taḥawwulāt Mafhūm al-Insān fī Falsafat al-Ḥadāthah wa-Falsafat mā Baʿd al-Ḥadāthah. *Majallat Islāmiyyat al-Maʿrifah*, 24(95).

Kukelberg, M. (2024). *Mudkhal ilā al-Falsafah al-Siyāsiyyah li-al-Dhakāʾ al-Iṣṭināʿī* (ʿA. al-Khurāqī & ʿA. al-Raḥīm Fāṭimī, Translators). Jordan: Khuṭūṭ wa-Ẓilāl li-al-Nashr wa-al-Tawzīʿ.

Lucas, J., & Moore, S. (Writers & Directors). (2019). *Jexi* [Film]. Lionsgate.

Marzaq, A. (2008). Mafhūm al-Taḥayyuz: Dirāsah fī Baʿḍ Taḥayyuzāt al-Ustādh al-Musrī. *Majallat Islāmiyyat al-Maʿrifah*, 14(53).

Muḥammad ʿAbd, M. S. (2024). Tawẓīf Tiqniyyāt al-Dhakāʾ al-Iṣṭināʿī fī al-Aflām al-Sīnimāʾiyyah. *Majallat Āfāq Sīnimāʾiyyah, Jāmiʿat Wahrān*, 11(2).

Muḥammad, W. M. (2024). Al-Dhakāʾ al-Iṣṭināʿī fī al-Sīnimā wa-Taṭwīʿuh li-Mawḍūʿāt al-Turāth. *Majallat al-Turāth wa-l-Taṣmīm*, 4(19).

Russell, S. (2022). *Dhakāʾ Iṣṭināʿī Mutawāfiq maʿa al-Bashar Ḥattā lā Tufriḍ al-Ālāt Sayṭaratihā ʿalā al-Bashar* (Muṣṭafā Muḥammad Fūʾād & Usāmah Ismāʿīl ʿAbd al-ʿAlīm, Translators). Cairo: Muʾassasat Hindāwī li-l-Taʿlīm wa-l-Thaqāfah.

Russell, S., & Norvig, P. (2010). *Intelligence Artificielle: Avec plus de 500*

exercices (3e éd.). Paris, France: Pearson Education.

Sadul, J. (1968). *Tārīkh al-Sīnimā fī al-ʿĀlam* (I. al-Kīlānī & F. Kam Naqsh, Translators). Bayrūt: Manshūrāt ʿUwaydāt.

Salih al-Kayid, A., & Waʿid, A. (2024). Taʾthīr al-Dhakāʾ al-Ṣināʿī fī Intāj Aflām al-Ḥarakah al-Mutawaqqifah Thanāʾiyyah al-Abʿād. *Majallat Siyāqāt al-Lughah wa-al-Dirāsāt al-Bayniyyah, Jāmiʿat al-Fayyūm, 9*(3).

Shannon, C. E. (1950). Programming a Computer for Playing Chess. *Philosophical Magazine, 41*(314), 256–275. Cambridge: Department of Materials Science and Metallurgy, University of Cambridge.

Stanton, A. (Director). (2008). *WALL-E* [Film]. Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures.

Tomlin, M. (Writer & Director). (2021). *Mother/Android* [Film]. Netflix.

Waytbay, B. (2008). *Al-Dhakāʾ al-Ṣināʿī.* Miṣr: I'dād Qism al-Tarjamah bi-Dār Fārūq.

Artificial Intelligence and Western Cinema: An Introduction to a New Relationship Between Humans and Machine

Fouad Affani*

Abstract

No culturally engaged observer can deny the profound impact of art on the value systems that shape societies. Since its emergence, cinema has stood out as one of the most influential and formative art forms within cultural contexts. From this perspective, the central concern of this study is to explore the complex relationship between cinema and artificial intelligence. This entails a historical inquiry into the evolution of that relationship, its most prominent cinematic manifestations, and its ethical and intellectual implications for contemporary society. The study analyzes a selection of films to uncover how cinema envisions artificial intelligence and portrays the evolving relationship between humans and machines. Given that Arabic research has largely focused on the technical aspects of this relationship, we have relied on Western literature, which has accorded the topic the attention it deserves. To that end, the research is structured around three axes: a theoretical-conceptual framework that defines AI and its key features; a historical-descriptive overview tracing the representation and development of AI in cinema; and an applied analysis that reveals the dynamics of human–AI interaction as portrayed in film.

Keywords: cinema, artificial intelligence, humans, relationships, values.

* Fouad Affani earned a PhD in Modern Literature from Mohammed First University in 2010. He is currently a Visiting Professor at the Higher School of Education and Training, Mohammed First University, Oujda, Morocco. Email: fouadaffani@yahoo.com, https://orcid.org/0000-0002-4150-8172

Received: 11/11/2024. **Accepted for publication:** 25/5/2025.

To cite this article: Affani, F. (2026). "Artificial Intelligence and Western Cinema: An Introduction to a New Relationship Between Humans and Machine". *Contemporary Islamic Thought Journal* (formerly *Islamiyyat al-Maʿrifah*), 32(111), 231–260. https://doi.org/10.35632/citj.v31i111.17263

© 2026 International Institute of Islamic Thought. All rights reserved.