



اندیشکده فرهنگ و توسعه

معرفی مقاله

نویسنده: شیف همرج

(دانشگاه وست‌مینستر، لندن)

منبع انتشار: AI and Ethics

تاریخ انتشار: ۲۳ می ۲۰۲۵

هوش مصنوعی و آینده توسعه خلاق:
بازتعریف تولید رسانه‌های دیجیتال



چکیده

این پژوهش رابطه هوش مصنوعی با دگرگونی صنایع خلاق را بررسی می‌کند، با تمرکز بر تولید فیلم، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای. پرسش اصلی مقاله دو وجه دارد: از یک سو، هوش مصنوعی کارایی را بالا می‌برد و دسترسی به ابزارهای تولید را گسترش می‌دهد؛ از سوی دیگر، نگرانی‌هایی درباره اخلاق، اصالت اثر و همگن‌سازی خروجی‌ها پدید می‌آورد. با اتکا به سه مطالعه موردی از این حوزه‌ها، مقاله نشان می‌دهد که ابزارهای مولد چگونه می‌توانند گردش کار را تندتر کنند، نمونه‌سازی و ایده‌پردازی را آسان‌تر سازند و امکانات تازه‌ای برای خلاقیت فراهم کنند، اما هم‌زمان جایگاه خالق انسانی و معیارهای اصالت را به چالش می‌کشند. یک پیمایش ۵۰ نفره نیز این تصویر را تکمیل می‌کند: مشارکت‌کنندگان مزایای کارایی را می‌پذیرند، اما نسبت به «لمس انسانی»، سوگیری‌های داده و مسائل حقوقی حساس‌اند. برآیند تحلیل نشان می‌دهد پذیرش گسترده هوش مصنوعی احتمالاً برخی وظایف خلاقانه را دگرگون یا کمرنگ می‌کند و چرخه توسعه در صنعت سرگرمی را باز می‌چیند. در پایان، پژوهش پیشنهاد می‌کند جریان‌کارهای هیبریدی انسان-AI و شفافیت در فرایند و اعتباردهی به کار گرفته شود تا هم از اصالت و حقوق مالکیت فکری صیانت شود و هم نوآوری شتاب بگیرد.

کلمات کلیدی:

هوش مصنوعی؛ فرایندهای خلاق؛ تولید دیجیتال؛ نوآوری؛ هوش مصنوعی مولد؛ تجربه‌های تعاملی؛ فناوری سرگرمی



مسئله‌یابی و اتکای پژوهش

مسئله محوری مقاله، دوگانه «توانمندسازی و تسریع تولید» در برابر «زائدسازی بخشی از کار خلاق و تضعیف اصالت» در صنایع فیلم، تلویزیون و بازی است. چارچوب نظری با تفکیک میان «هوش مصنوعی محدود» برای اتوماسیون وظایف مشخص و «هوش مصنوعی مولد» برای تولید محتوا و با برجسته‌کردن مفهوم «لمس انسانی»-عامدانه‌بودن، عمق احساسی و مؤلف‌بودن-صورت‌بندی می‌شود و می‌پرسد این فناوری‌ها تا کجا می‌توانند جای کار خلاق را بگیرند یا آن را فرسوده کنند. اتکای تجربی ابتدا بر مرور تحول ابزارهای AI از پیامدهای آن‌ها برای تقسیم کار خلاق است؛ سپس برای سنجش نسبت «کارایی افزایشی» با «افت تنوع/اصالت»، سه مطالعه موردی بررسی می‌شود.

- The Frost که نشان می‌دهد AI می‌تواند سبک‌های بصری بدیع خلق کند اما در بازنمایی حرکت و احساس انسانی می‌لنگد؛
- Angry Pumpkins به‌مثابه نمونه‌سازی سریع با دارایی‌ها و گد تولیدشده توسط AI که در کنار شتاب، ریسک همگن‌سازی را بالا می‌برد؛
- کاربردهای AI در تولید تلویزیونی جریان اصلی-از جمله در زنجیره‌های VFX و پساتولید-که مزیت‌های کارایی را با پرسش‌های اعتباردهی و اصالت توأم می‌کند.



روش پژوهش

روش تحقیق ترکیبی است: تحلیل کیفی مقایسه‌ای سه مورد برای استخراج مزایا و محدودیت‌ها و پیامدهای اخلاقی-خلاق، به همراه پیمایش ۵۰ دانشجوی علوم کامپیوتر، گرایش‌های مهندسی و توسعه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان خلاقان فناوری محور در آستانه ورود به صنعت. پرسشنامه با Microsoft Forms اجرا شده و شامل پرسش‌های چندگزینه‌ای درباره اصالت، مالکیت، «لمس انسانی» و نگرانی‌های اخلاقی، به همراه یک سؤال باز بود. تحلیل داده‌ها هم کمی و هم تفسیری انجام شد (کُدگذاری پاسخ‌های باز بر پایه فراوانی، لحن و انطباق نظری).



یافته‌ها:

یافته ۱: ابزارهای هوش مصنوعی بخشی از وظایف هنری و فنی را سریع، ارزان و تکرارپذیر انجام می‌دهند. نتیجه فقط صرفه‌جویی اقتصادی نیست، بلکه جابه‌جایی جایگاه نیروهای خلاق، کاهش اهمیت یا حذف برخی نقش‌های میانی و تغییر معماری تیم‌های تولید است. در این شرایط، «خلاقیت» از مهارت فردی صرف به توانایی طراحی، هدایت و ارزیابی سامانه‌های هوش مصنوعی منتقل می‌شود.

یافته ۲: نمونه‌ی بازی مولد Angry Pumpkins نشان می‌دهد اگر طراحی مفهومی و نظارت انسانی عقب بنشیند، هوش مصنوعی بیشتر به تکرار الگوهای موجود متمایل می‌شود تا خلق ایده‌های تازه. محصول نهایی هرچند از نظر فنی قابل قبول است، اما از نظر سبک و تجربه‌ی بازی، بیش از حد شبیه نمونه‌های موفق قبلی است و در حد یک تغییر ظاهری باقی می‌ماند. این وضعیت خطر شکل‌گیری موجی از آثار فرمول‌محور و همسان را برجسته می‌کند.

یافته ۳: در نمونه‌ای مثل The Mandalorian که چهره‌ی جوان Mark Hamill و صدای او با ابزارهای هوش مصنوعی بازسازی شده است، بازیگر دیگر فقط «فرد حاضر روی صحنه» نیست؛ تصویر و صدای او به یک دارایی دیجیتال تبدیل می‌شود که می‌توان آن را جدا از بدن و زمان، بارها بازتولید کرد. این وضعیت مرز میان حضور واقعی و تصویر ساختگی را مبهم می‌کند و سوال‌های روشنی پیش می‌کشد: حق تصمیم درباره‌ی این بازتولید با کیست؟ تا کجا می‌توان از چهره و صدای یک فرد استفاده کرد؟ و اگر شخصیت‌های دیجیتال جایگزین حضور فیزیکی شوند، آینده‌ی حرفه‌ی بازیگری چه می‌شود؟



یافته‌ها:

• **یافته ۴: The Frost** نشان می‌دهد هوش مصنوعی می‌تواند برای گروه‌های کوچک یا مستقل، تصاویری متفاوت، تیره یا فانتزی تولید کند و هزینه‌ی ساخت را به شکل محسوسی پایین بیاورد. اما همزمان معلوم است که در جزئیات مهمی مثل حرکت چهره، ری‌اکشن‌ها و ریتم بازی، هنوز چیزی کم است و بیننده آن را «غیرطبیعی» حس می‌کند. پیام این نمونه روشن است: بهترین نتیجه زمانی به دست می‌آید که هوش مصنوعی بخش سنگین و فنی کار را انجام دهد و انسان با سلیقه، تشخیص و حس هنری خود، آن را اصلاح و کامل کند؛ یعنی AI تسهیل‌گر است، نه جایگزین کامل.

یافته ۵: نظرسنجی نشان می‌دهد بسیاری از مخاطبان هنوز باور دارند آثار مبتنی بر هوش مصنوعی فاقد «لمس انسانی» هستند و درباره‌ی سرقت محتوا، مالکیت اثر و حذف شغل‌ها دلوایس‌اند؛ در عین حال، همین افراد اعلام می‌کنند که احتمالاً از این ابزارها استفاده خواهند کرد. این تضاد ظاهری یک نکته مهم را نشان می‌دهد: هوش مصنوعی حتی زیر سایه بی‌اعتمادی، در عمل وارد روند تولید شده و عقب نمی‌رود. پس بحث اصلی فقط «موافق یا مخالف بودن» نیست، بلکه طراحی قاعده‌های روشن حقوقی و اخلاقی است تا این استفاده اجتناب‌ناپذیر، عادلانه و شفاف مدیریت شود.



یافته‌ها:

• **یافته ۶:** وقتی به بازی‌ها، سریال‌ها و فیلم‌های جدید نگاه می‌کنیم، هوش مصنوعی را مثل یک همکار قدرتمند می‌بینیم که اگر درست به کار گرفته شود، کار را برای تیم‌ها راحت‌تر می‌کند: بخشی از کارهای وقت‌گیر را انجام می‌دهد، هزینه‌ها را پایین می‌آورد و به گروه‌های کوچک هم اجازه می‌دهد سراغ ایده‌های بزرگ بروند. اما مشکل از جایی شروع می‌شود که این همکار، جای صاحب اثر را می‌گیرد؛ وقتی بدون قضاوت انسانی تصمیم می‌گیرد چه تصویری بسازد، چه روایتی تعریف کند یا چطور از چهره و صدای آدم‌ها استفاده شود. آن وقت، نتیجه کم‌کم شبیه یک خط تولید می‌شود: آثار شبیه هم، بی‌روح و پر از ابهامات اخلاقی و حقوقی. پس بحث اصلی این نیست که با هوش مصنوعی باشیم یا علیه آن؛ مسئله این است که جوری آن را وارد روند خلق کنیم که فرمان دست انسان بماند، مسئولیت با او باشد و هوش مصنوعی در نقش ابزار کمک‌کننده بماند.



پیشنهادهای سیاستی:

• **پیشنهاد ۱:** الگوی انسان در حلقه (Human-in-the-Loop) نشان می‌دهد که AI مکمل قضاوت و ذوق انسانی بماند، نه جایگزین آن. اجرایی‌سازی یعنی تعیین گره‌های خلاق حساس (ایده‌پردازی، طراحی شخصیت، لحن، تدوین نهایی، موسیقی، بازیگری دیجیتال) تصمیم آخر باید با انسان باشد. برای هر گره، معیارهای کیفیت و اصالت تعریف و صورت جلسه شود. خروجی AI صرفاً پیش‌نویس/الهام است و نسخه‌ی نهایی با ویرایش و تأیید خلاقیت انسانی تثبیت می‌شود.

پیشنهاد ۲: هوش مصنوعی به‌طور اجتناب‌ناپذیر بخشی از وظایف تکراری و فنی را بر عهده می‌گیرد، اما نباید بدون طراحی، به حاشیه‌رانی نیروهای خلاق منجر شود. هر تیم تولید باید پیش از استقرار ابزارهای AI، تاثیر آنها بر مشاغل موجود را ارزیابی و نقش‌های کلیدی در حفظ کیفیت زیبایی‌شناختی و هویت اثر را مشخص کند؛ در این نقاط، حضور انسانی باید شرط الزام‌آور باشد و به‌جای حذف ساده این نقش‌ها، لازم است آنها به موقعیت‌های ترکیبی جدید مانند نویسنده/اپراتور AI، تدوینگر/ناظر خروجی AI و طراح مفهومی مسلط بر منطق و محدودیت مدل بازتعریف شوند تا قدرت تصمیم‌گیری خلاق در سطح بالاتر تثبیت شود.



پیشنهادهای سیاستی:

● **پیشنهاد ۳:** اعتماد مخاطب وقتی تقویت می‌شود که بداند کجا با اثر انسانی طرف است و کجا هوش مصنوعی وارد شده است. بنابراین لازم است در تیتراژ یا توضیحات اثر به‌طور شفاف مشخص شود AI در کدام مراحل، با چه نقشی (مشورت، هم‌آفرینی، تولید بخشی از تصویر، صدا یا متن) به کار رفته و طراح یا ناظر خروجی AI نیز به‌عنوان نقش خلاق شناخته شود. در داخل پروژه باید به‌طور منظم ثبت شود هوش مصنوعی کجا و چگونه به کار رفته تا در صورت بروز مسئله اخلاقی یا حقوقی، مسیر تصمیم‌ها روشن و امکان پاسخگویی فراهم باشد.

پیشنهاد ۴: به‌جای ترس از هوش مصنوعی، باید خلاقان را برای استفاده سنجیده از آن توانمند کرد. آموزش‌ها باید هم مهارت ابزاری را پوشش دهد (کنترل مدل، نوشتن پرامپت، تحلیل و اصلاح خروجی) و هم سواد زیبایی‌شناختی و روایی را تقویت کند (درک سبک، ریتم، شخصیت‌پردازی، اخلاق بازنمایی و رابطه اثر با مخاطب). تمرین‌ها طوری طراحی شوند که خروجی AI صرفاً نقطه آغاز باشد و نسخه نهایی با بازآفرینی انسانی شکل بگیرد. معیار اصلی موفقیت نیز اصالت، عمق احساسی و انسجام هنری اثر است، نه فقط سرعت و حجم تولید.



پیشنهادهای سیاستی:

پیشنهاد ۵: وقتی از مدل‌های مولد استفاده می‌کنیم، اگر از قبل برایشان حد و مرز نگذاریم، خیلی زود به تقلید نامنصفانه، دستکاری آزاردهنده چهره‌ها، کلیشه‌های تکراری و از بین رفتن اعتماد می‌رسیم. هر تیم خلاق باید برای خودش چند اصل ساده و روشن بنویسد: مثلاً بدون رضایت سراغ شبیه‌سازی سبک هنرمند زنده نرود، چهره و صدای افراد واقعی را بی‌ضابطه دستکاری نکند و نسبت به بازتولید سوگیری‌ها حساس باشد. قبل از انتشار هم بهتر است بخش کوچکی از خروجی‌ها با نگاه انتقادی بررسی شود؛ اگر نشانه‌های تقلید نزدیک، هم‌شکل شدن افراطی یا تبعیض دیده شد، تیم باید با مداخله خلاق انسانی آن را اصلاح کند. این تجربیات باید به تجربه جمعی تبدیل شده و مسیر تولیدات آتی را هوشیارتر کند. مهم این است که این موارد فقط رفع نشوند، بلکه ثبت شوند تا به تجربه جمعی تبدیل شده و مسیر کار بعدی را هوشیارتر کند.





اندیشکده فرهنگ و توسعه

باشگاه فرتو