مؤمنون بلا حدود
Mominoun Without Borders
للدراسات والأبحاث www.mominoun.com

أفلام السيطرة على العقول
في السينما العالمية بين الواقع والخيال العلمي

محمد أحمد الصغير علي عيد
باحث مصري

2024

www.mominoun.com

- **بحث محكم**
- **قسم الدين وقضايا المجتمع الراهنة**
- 08 أبريل 2024

جميع الحقوق محفوظة © 2024

أفلام السيطرة على العقول

في السينما العالمية بين الواقع والخيال العلمي

ملخص:

إن صناعة أفلام الخيال العلمي المسلية تعكس في بعض الأحيان الحقيقة والواقع؛ لأن كثيراً من تلك العروض السينمائية والكتب والقصص الخيالية تمثل أشياء واقعية مغلفة بحبكة تخيلية محكمة. ولا شك أن أفلام الخيال العلمي أخذت تنتشر انتشاراً كبيراً جدّاً في السنوات العشر الأخيرة وتنمو وتطرح أفكاراً خطيرة متعددة الاستخدمات التكنولوجية والأهداف والمضامين.

يتناول البحث أفلام الخيال العلمي التي تعتمد على المضامين الفكرية الموجودة في القصص والروايات المعتمدة على الخيال في سردها الروائي، كذلك يستمد الفيلم الخيالي مادته من الابتكارات العلمية والتجارب المختبرية، كما يستمد المضمون الفكري لأفلام الخيال العلمي طاقته من التطور التكنولوجي الهائل في العصر الحالي، والذي مازال يحدث. ولا شك أن الثقافة الشعبية والسينمائية تزخر بالكثير من القصص والحكايات والصور التي يتناقلها الناس حين يتعرض أحدهم لغسيل مخ، أو يقع ضحية لأحد أنظمة السيطرة على العقل، بعد الوشاية به من جهة مخابراتية حكومية سرية، أو شخص متسلط بغية التلاعب بعقله.

كل ذلك، يؤكد على فرضية هذه الورقة البحثية التي تؤكد أن السيطرة على العقول في الأفلام السينمائية تحولت من الخيال العلمي إلى واقع ملموس، يتطور باستمرار، فابتداء من فكرة السيطرة على الحشود، وخلق المشاعر والأفكار وتكوين الاتجاهات وانتهاء بالتحكم شبه الكامل بالعقول البشرية عن طريق الذكاء الاصطناعي.

مقدمة:

تعتمد أفلام الخيال العلمي على المضامين الفكرية الموجودة في القصص والروايات المعتمدة على الخيال في سردها الروائي؛ إذ يشكل الفيلم نسيجا لا متناهيا من الاشتغالات الأيديولوجية لمضامين واقعية وعلمية، وأخرى متخيلة وغير مألوفة. كذلك يستمد الفيلم الخيالي مادته من الابتكارات العلمية والتجارب المختبرية، كما يستمد المضمون الفكري لأفلام الخيال العلمي طاقته من التطور التكنولوجي الهائل في العصر الحالي، والذي مازال يحدث [1]. كما تزخر الثقافة الشعبية والسينمائية بالكثير من القصص والحكايات والصور التي يتناقلها الناس حين يتعرض أحدهم لغسيل مخ، أو يقع ضحية لأحد أنظمة السيطرة على العقل، بعد الوشاية به من جهة مخابراتية حكومية سرية، أو شخص متسلط بغية التلاعب بعقله؛ إذ تصف الأفلام التي تتناول موضوعات الحروب مختلف صنوف العذاب والاستغلال التي يتعرض لها الأسرى على أيدي أعدائهم، والتي تبلغ حد حرمان الطعام والشراب، وحتى ضوء النهار، بهدف كسب ولائهم، أو انتزاع معلومات قيمة منهم. ويعد التلاعب بالعقل، وتعريض الجسم لمختلف صنوف العذاب الشديد؛ من: برد، وحرارة، وحرمان، وضرب، أحد أهم أساليب الاستجواب الكفيلة بانتزاع الحقيقة، حتى أكثر الناس صموداً ومقاومة وصبراً على العذاب وتمسكاً بالقيم، واحتراماً للمبادئ[2].

وفي الواقع، فقد وفد إلينا مصطلح (غسيل المخ) من الصينيين الذين استخدموه أثناء حكم الرئيس ماو تسي تونغ[*3]، لوصف تلك الأساليب الإجبارية التي فرضت على المواطنين لحملهم على «التفكير السليم» وفق النظام الاجتماعي الجديد. وقد ورد ذكر هذا المصطلح أول مرة في اللغة الإنجليزية في مقال نُشر في (أخبار ميامي) في شهر أكتوبر عام 1950م، وحمل عنوان (إجبار أساليب غسيل المخ الصينيين على الانضمام إلى الحزب الشيوعي)، وكتب هذا المقال المراسل الصحفي إدوارد هنتر[*4] الذي كان – في الحقيقة- شرطياً سرياً تابعاً لوكالة المخابرات المركزية الأمريكية. يتخذ من العمل الصحفي في (أخبار ميامي) وسيلة لتحقيق أهداف الوكالة، ونتيجة للنجاح الكاسح الذي حظى به المصطلح، فقد جرى تداوله طوال أيام الحرب الباردة، وهو ما يزال يستخدم حتى يومناً هذا لوصف أساليب السيطرة على العقل التي تغسل حقاً العقل من كل ما يحويه من أفكار ومعتقدات ومبادئ، فتجعله لوحاً أبيض نظيفاً يكتب فيه من غسلوه ما يريدون.

---

1 نور علي كريم: المضامين الفكرية لأفلام الخيال العلمي المعاصرة، مجلة الأكاديمي، العدد 89، السنة 2018، ص142

2 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل (تاريخ سيطرة الحكومات والإعلام والجمعيات السرية على العقل ومراقبته وإدارة شؤون الناس)، ترجمة: نور الدائم بابكر أحمد، مكتبة العبيكان، الرياض، 2012م، ص19

3* ماو تسي تونغ (مواليد 26 ديسمبر 1893 – 9 سبتمبر 1976). هو ثوري شيوعي صيني ومؤسس جمهورية الصين الشعبية، والتي حكمها من خلال قيادته للحزب الشيوعي الصيني منذ تأسيسه عام 1949 وحتى وفاته عام 1976. يُعرف أيضاً باسم الرئيس ماو. اشتهر ماو بإيديولوجيته الماركسية اللينينية واستراتيجياته العسكرية الخاصة ونظرياته وسياساته، إذ شكلت كل هذه الأفكار مجتمعة ما بات يعرف بالماوية.

4* إدوارد هنتر Edward Hunterهو صحفي أمريكي، ولد في 1902، وتوفي في 1978

والجدير بالذكر، أن الرغبة في السيطرة على أفكار الآخرين والتحكم في سلوكياتهم وأفعالهم أكثر المطالب إلحاحاً منذ بزوغ فجر الإنسانية، بيد أن قلة نادرة من الناس فقط تدرك أن تقنيات السيطرة على العقل وجدت مع فجر الحضارة نفسها، وبقدر إدراكنا لما وهبنا إيَّاه الله من عقول متنوعة وطرائق تفكير مختلفة، ندرك – في الوقت نفسه- تلك الشهوة العارمة للسيطرة على عقول الآخرين وطرائق تفكيرهم، بصرف النظر عن الدافع أو الفائدة المبتغاة؛ ربما يكون السبب نابعاً من رغبتنا في فهم الطريقة التي يفكَّر فيها الآخرين، وما إذا كانت تتفق مع طريقتنا أو تختلف عنها، وقد يُعزى الأمر أيضاً إلى معرفة ما يحيكه الأعداء ضدنا[5].

وجد التحكم في العقل والسيطرة عليه منذ عهد القدماء المصريين (الفراعنة) وفرسان الهيكل، مروراً بالتلاعب واسع الانتشار بالعقل. والتعذيب الذي مارسته السلطات السياسية والدينية في العصور المظلمة والعصور الوسطى حتى الحرب العالمية الثانية، والإبادة النازية في معسكرات السجون المكتظة، وبرامج وكالة الاستخبارات المركزية الأمريكية الحديثة في خمسينيات القرن الماضي للسيطرة على العقل (التي رُفعت عنها اليوم السرية)، وبرنامج الصدمة، ثم ادعاءات اليوم التي أفضت إلى مطاردات أجهزة التواصل الإلكترونية والموجات الكهرومغناطيسية والبرمجة اللغوية العصبية... منذ هذا وذاك، كنا ضحايا لأولئك الذين اقتحموا خصوصية عقولنا، محاولين إعادة صياغة أفكارنا ومعتقداتنا الحقيقية بدافع الرغبة في إعادة تشكيل عقولنا وقولبتها في أسلحة حرب وقتل ودمار، مستخدمين مختلف الوسائل الظاهرة والخفية، عازفين على وتر الشعائر الدينية والتقاليد الاجتماعية ومعتمدين أحياناً الفساد والتعذيب والتمثيل بالأجساد، وامتهان الكرامة[6].

1- التحكم في العقل في الأفلام السينمائية:

تنبع رؤيتنا للسيطرة على العقل وغسيل المخ، وما يدفع إليهما من أسباب محتملة غالباً، من أفلام السينما والروايات التي تتناول حكايات التجسس، إضافة إلى الإثارة الصحفية التي تُسهب في الحديث عن الطوائف الدينية والمذهبية المتطرفة، أو تلك التي ليس لها حضور يُذكر على الساحة، فيخضع الإنسان للتلقين، ويتعين عليه اختيار أحد أمرين: الالتحاق بهذه الطائفة أو تلك، ولا يسمح له أن يبقى حيادياً. وقد ثبت للجميع وجود استغلال مروع للأطفال؛ بغية تحويلهم إلى عبيد مجردين من أي إرادة ذاتية، وكذا تجنيد مقاتلين أشداء، أو جواسيس أوفياء، أو إعداد أشخاص لإجراء تجارب مخبرية مروعة على الضحايا غير الراغبين في السجون أو معسكرات الموت باستخدام الصدمة الكهربائية أو حمض اللسيرجيك[7*]. ولكن -للأسف الشديد- قلَّما تأمّل أحد المشهد من وسائل الإعلام لمعرفة الحقيقة، بيد أن استمرار المؤامرة المرتبطة بالثقافة العامة يعد دليلاً

---

5 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل (تاريخ سيطرة الحكومات والإعلام والجمعيات السرية على العقل ومراقبته وإدارة شؤون الناس)، ترجمة: نور الدائم بابكر أحمد، مكتبة العبيكان، الرياض، 2012م، ص9

6 المرجع السابق، ص10

7* حمض اللسيرجيك: عقار مهلوس استُخدم في ستينيات القرن الماضي بالولايات المتحدة لأغراض طبية خاصة تتمثل في تخفيف آلام المصابين بالسرطان، ثم حُظر استخدامه، فانحصر بيعه في السوق السوداء، وأدمنه الشباب بوصفه مخدراً يساعدهم على الانسلاخ من الواقع.

واضحاً على الرغبة في معرفة إذا كان حقاً ثمَّة من يتلاعب بنا بوساطة أطراف معينية، وباستخدام طرائق متعددة؛ تحقيقاً لأهداف محددة[8].

لا شك أننا نعشق القصة الرائعة التي تتناول موضوع السيطرة على العقل، ولكن ما إن نستمتع بها حتى نسأل أنفسنا متعجبين: هل ما تضمنته هذه القصة من وقائع ومجريات يحدث حقاً على أرض الواقع؟ وبمجرد إدراك طبيعة الموضوع الجادة وحقيقة الأمر، يمكننا تحليل حبكة الحكاية لمعرفة ما اشتملت عليه من حقائق.

ربما كان فيلم المرشح المنشوري[*9] (The Manchurian Candidate) أحد أهم الأفلام السينمائية التي تناولت موضوع السيطرة على العقل. وكان ريتشارد كوندون[*10] قد كتبه بداية بصورة قصة سياسية مثيرة، ثم عُرض فيما بعد على شاشة السينما مرتين: الأولى عام 1962م، وكان بطله فرانك سناترا وأنجيلا لانسبيري، والثانية عام 2004م، وفيه حظي دينزيل واشنطن وميريل ستريب بدور البطولة.

تدور أحداث الفيلم حول أحد أبناء عائلة سياسية مشهورة، تعرض لغسيل مخ فتحول إلى قاتل خفي؛ وذلك أثناء الحرب الكورية؛ إذ تعرَّض الرائد بينيت ماركو (أدى دور سيناترا ثم لاحقاً واشنطن) وحراسه للاختطاف، وذهب بهم المُختطفون إلى منطقة تعرف بمنشوريا، حيث خضع الجميع لعملية غسيل دماغ. وما إن عاد هؤلاء المُختطفون إلى الولايات الأمريكية المتحدة، حتى بدأ الرائد ماركو يعاني كوابيس مرعبة، يُخيّل إليه فيها أنه تعرّض للخيانة والقتل على يد أحد حراسه الذي كان يظنه بطلاً، ومن دون الخوض في تفاصيل أكثر، فقد اكتشف ماركو أن بعض حراسه يعانون الكوابيس المخيفة نفسها، واكتشف أيضاً وجود مؤامرة خطيرة تشمل غسيل المخ واغتيال أشخاص وهم نيام. واحتمال اغتيال شخصية سياسية بارزة، تقوم بهذه كله امرأة قوية شريرة (أدت دورها لانسبيري، ثم لاحقاً ستريب) كانت تحيك المؤامرات وراء الكواليس. وبالرغم من أن الفيلم قد حظي بإعجاب منقطع النظير، فإنه أثار قلق المشاهدين الذين قرأوا عن أحداث حقيقة مثل تلك أو سمعوا عنها، مما حفز الحكومة إلى تعزيز الأمن، فجاءت بمشروع (MK-Ultra) الذي سنناقشه لاحقاً[11].

ثمة فيلم سينمائي آخر يحمل اسم نظرية المؤامرة (Conspiracy Theory)، ويتناول مشروع (MK Ultra)[*12]؛ بغية حفز المشاهدين إلى التعاطف مع سائق أجرة مخبول يُدعى جيري (يؤدي دوره الممثل ميل

---

8 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص21

9* منشوريا: منطقة تقع في الجزء الشمالي الشرقي من الصين، مساحتها (1.554.00) كم2، وعدد سكانها (70.000) نسمة.

10* ريتشارد كوندون Richard Condon (18 مارس 1915، نيويورك في الولايات المتحدة - 9 أبريل 1996، دالاس في الولايات المتحدة)؛ كاتب سيناريو، كاتب وروائي أمريكي.

11 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص22

12* ظهر مع بدايات 1955 مشاريع استخباراتية كثيرة من أهمها وأشهرها مشروع (MK-Ultra)، ومشروع مونارك (Monarch) الذي هو تطور عن مشروع غسل الأدمغة والتحكم في الأفكار الإنسانية.

جيبسون) الذي يحاول جاهداً إقناع أليس؛ المحامية الجميلة الفاتنة التي تعمل في وزارة العدل الأمريكية (تؤدي دورها الممثلة جوليا روبرتس)، أن ثرثرته بخصوص نظرية المؤامرة صحيحة إلى درجة قد تفضي إلى نتائج مأساوية. ربما تخفي ثرثرة سائق الأجرة المخبول هذا -أحياناً- ذكريات مبعثرة وشخصية غير سوية لمنقذ حقيقي لمشروع (Ultra MK)؛ شخص يبدأ بتذكر المزيد. وعندما أدركت أليس أن بعض عملاء وكالة الاستخبارات الأمريكية المركزية يلاحقونها، صارت تنتبه لتوريط نفسها في نفق المؤامرة المظلم الذي يقضي إلى نتائج مميتة. وتجدر الإشارة إلى أن قصة هذا الفيلم كانت مليئة بحوار مشروع (Ultra MK) التقليدي (التعذيب، المخدرات، الضرب، المطاردة، الصخب، الضجيج، المصطلحات الفنية، وحتى المثيرات)، فصارت بهذا شبيهة بقصة القناص في العشب (Catcher in the Rye)؛ إذ تعمل الإثارة على حفز القتلة أو عملاء المخابرات إلى تنفيذ المهام المنوطة بهم، تماماً مثلما يفضي التصفيق إلى التحفيز في التنويم المغناطيسي (أو العكس)[13].

2- أهمية السيناريو في أفلام الخيال العلمي:

إن أفلام الخيال العلمي أخذت تنتشر انتشاراً كبيراً جداً في السنوات العشر الأخيرة وتنمو وتطرح أفكاراً خطيرة متعددة الاستخدامات التكنولوجية والأهداف والمضامين، كما أصبح لها وجودها وجمهورها وكذلك جميع أنماط الخيال العلمي وتكنولوجياتها بغض النظر عن المواضيع والمضامين؛ إذ نجد أن التكنولوجيا المستخدمة في هذه الأفلام تحولت إلى هدف بعد أن كانت وسيلة هذا التحول أفرغ المضمون من كل قيمة علمية ودلالتها الاجتماعية الحضارية، وأصبح مجرد تقنية لا تقدم لنا سوى الإثارة الذهنية والبصرية وحين تتحول التكنولوجيا إلى هدف للإثارة وهي ركيزة العلم يتحول العلم منها إلى لعبة وتتحول المعرفة إلى وسيلة لقتل الوقت، ويتحول الفيلم السينمائي ومعه تكنولوجيا الخيال العلمي إلى سلع[14].

ولا شك أن استخدام العقل مؤثراً لإبراز أهداف القصة (السيناريو السينمائي) يعد أمراً شائعاً، حتى إنه يترك أثراً عميقاً في نفس القارئ أو المشاهد؛ لأن العروض الشعبية السينمائية توحي أننا قد نكون جميعاً ضحايا محتملين، وبذا، فإننا لا نستطيع فعل شيء إذا أرادوا السيطرة علينا، سوى الجلوس والخنوع لما يُفرض علينا من قيود، وتضيف قصص وسيناريوهات بعض الأفلام إلى كل ما تقدم، الأشباح والتلاعب بالعقل مثل فيلم الجزيرة المغلقة Shutter Island الذي عُرض عام 2010م، والذي ركز أساساً على التأثير النفسي، والفيلم من إخراج مارتن سكورسيس، وبطولة النجم ليوناردو دكابريو الذي تقمص دور شخص يعاني صعوبة شديدة في الاطمئنان إلى سلامة عقله وحقيقة شخصيته، ويحقق بشأن حالة اختفاء غريبة في مكان بعيد، ويُصنف الفيلم ضمن الأفلام التي تُسلط الضوء على الدراسات التي تعني بالتلاعب بالعقل، وثمة قصة فيلم أخرى

13 المرجع السابق، ص23

14 مروان نايف فائز وعرفات مفتاح معيوف: أفلام الخيال العلمي، المضامين والمخاطر النفسية، كلية الفنون والإعلام، جامعة طرابلس، ليبيا. مجلة الأستاذ، العدد16، ربيع، 2019، ص39

للنجم ديكابريو يحمل اسم الاستهلال Inception، تؤكد أنه يمكن التحكم في الوسائل التي تُعرف بها أحلام الناس، والتي يمكن الإفادة منها في سرقة أفكارهم[15].

يُذكر أن فيلم حرب النجوم Star Wars قد تناول أيضاً موضوع السيطرة على العقل، مثلما ظهر من حيل جيدي التي هدفت إلى تأمين ممر آمن في مناطق خطرة. وإحكام سيطرتها على البشر والروبوتات الآلية في آن معاً، وحتى الطبيب الحاذق الذي لم يستخدم سيناريو القصة من قبل، فإنه يستطيع السيطرة على العقل عن طريق التنويم المغناطيسي، لقد قدَّم لنا النجم تريك؛ الغريب بورقس الذي مثل خلية عقل من التابعين الخانعين[16]. وإذا نحن أردنا الانتقال إلى مناقشة سيطرة الحكومات على عقول شعوبها من خلال الأفلام السينمائية الخيالية التي اعتمدت على سيناريوهات كثيرة، سنرى كيف أن الحكومات في أغلب الدول، تملك الأدوات والوسائل للسيطرة على عقول الجماهير التي يحكمونها، من خلال هذه النوعية من الأفلام السينمائية أيضاً. فلم يغفل صناع السينما في «هوليوود» هذا الأمر، وأبرزوا كيفية تحكم بعض الحكومات والأجهزة الاستخباراتية في شعوبهم والتأثير على عاطفتهم ومن ثم تغيير سلوكهم في التفكير[17]،

ففي فيلم (State of Mind) إنتاج سنة 1994م، ويحكي فيلم «حالة العقل» عن علم السيطرة الذي تطور على مدى أجيال لإبقائنا في مكان ثابت حتى يتسنى للديكتاتوريين، وسماسرة السلطة، والعرائس أن تستفيد من جهل شعوبهم واستعبادهم، من سندان التعليم الإلزامي إلى وسائل الإعلام والترفيه. لا شك أن «حالة العقل» ينحدر إلى الهاوية لفضح جداول الأعمال الحقيقية في السيطرة على العقول، ويكشف عن التلاعب السري في العقول ويوفر أمثلة تاريخية وحالية مدمرة، من الجذور القديمة للسيطرة على السلوك البشري إلى نضجها في تجارب السيطرة على العقل من وكالات الاستخبارات وغيرها من أجهزة التلاعب.

أما فيلم (Gamer) إنتاج سنة 2019م، فيتناول قصة مختلفة، ففي عام 2034 يقوم الملياردير كين كاسل ببناء نموذج كامل للعبة مشتقة من الخيال العلمي في ملكية تابعة له، حيث يتم التحكم بمن يدخل بها تمامًا من قبله بواسطة تقنيات متطورة للتلاعب بالعقول. ووفقا للنموذج الذي بناه كاسل، يتم تقسيم العالم إلى نوعين من البشر: «من يملكون» و«من لا يملكون»، حيث يقوم كاسل بواسطة أعضاء من النوع الأول من البشر بالتحكم بسلوك أعضاء المجموعة الثانية، مستخدمين في ذلك نوعين من الألعاب المتطورة المستخدمة في ألعاب الفيديو المرتكزة على تقنية الواقع الافتراضي.

---

15 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص26

16 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص27

17 محمد ثابت: 3 أفلام تبرز كيفية سيطرة الحكومات على عقول شعوبها، مقال منشور على الإنترنت بتاريخ: 2017/09/01، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/25. https://www.vetogate.com/2772831

اللعبة الأولى تدعى المجتمع «Society»، وهي تحريف شرير للعبة "Sim City"، حيث يقوم اللاعبون بالدخول مباشرة إلى عقول بشر حقيقيين عن طريق شرائح إلكترونية زرعت في عقول هؤلاء البشر الذين تم وضعهم في شبكة اجتماعية تحاكي النموذج الموجود في اللعبة المذكورة.

وما يلبث اللاعبون المتحكمون بمصائر هؤلاء البشر المساكين أن يجدوا أنفسهم منزلقين إلى ممارسات شاذة غريبة، تعتمد على طبيعة التلصص والرغبة في اكتشاف أسرار الآخرين والتلاعب بخبث بعواطفهم وحيواتهم، وشيئا فشيئا يقومون بالعبث بحياة هؤلاء دون أن يستطيعوا مقاومة الرغبة الجارفة في القيام بأحط الأفعال وأكثرها دناءة ولؤما.

أما فيلم (Network أو الشبكة) هو فيلم أمريكي أنتج عام 1976 من إخراج سيدني لوميت وتأليف بادي شايفسكي. الفيلم من بطوله بيتر فينش ووليام هولدن والممثلة فاي دوناوي وروبرت دوفال. وقد حصل الفيلم على أربع جوائز أوسكار، وهي جائزة الأوسكار لأفضل ممثل لبيتر فينش في دوره هوارد بيل وجائزة الأوسكار لأفضل ممثلة فاي دوناوي. وأفضل ممثلة مساعدة لبيتريس سترايت وجائزة أفضل سيناريو عن نص أصلي لبادي شايفسكي، يناقش الفيلم فكرة سلطة الإعلام، وكيف أن شبكات الأخبار تتحكم في عقول المشاهدين عن طريق ما يبثونه على شاشاتهم من أخبار خادعة، يعد الفيلم مثالًا للسيناريو الرائع والحوار العميق والقوي. ويتناول أيضاً الفيلم فكرة سلطة الإعلام وكيف أن شبكات الأخبار تتحكم في عقول المشاهدين عن طريق ما يبثونه على شاشاتهم من أخبار خادعة، ويطرح الفيلم قضايا مهمة حول تأثير التلفاز على عقول الناس بشكل ملحوظ بالإضافة إلى التركيز على العاملين في شبكة محطة إذاعية، وفضائح الرؤساء بخصوص الصفقات مع الملوك العرب.

تدور الأحداث حول شبكة تليفزيون UBS تعاني من هبوط نسبة المشاهدين وعدم دخول برامجها ضمن أفضل قوائم طيلة سنوات، حتى برامجها لا سبيل للمقارنة مع برامج القنوات المنافسة، دفعت بها إلى اتخاذ أساليب جديدة في بث أفكار جديدة مهما كانت قذرة.

والجدير بالذكر، أن ضمن مصطلحات تصنيفات الأفلام انتشر مصطلح «Mind-blowing» وهو مصطلح يطلق في العادة على الأفلام المعقدة، سواء في طريقة السرد أو في الفكرة التي تناقشها، والتي قد تترك انطباعًا دائمًا داخل العقل وتفتح مجالات غير منتهية من مناقشة حبكة الفيلم.

في غالبية هذا التصنيف تكون الأفلام في قالب الغموض والإثارة والصدمة المستمرة طوال أحداث الفيلم التي تعتمد على المفاجأة بين مرحلة وأخرى، غالبيتها يقع في حيز الخيال العلمي أو نظريات فيزيائية نظرية كأفلام المخرج كريستوفر نولان على سبيل المثال.

تتسم هذه النوعية في العادة بأنها صعبة الفهم، لتشابك خيوط القصة وتعقيدها المقصود، المفاجآت الغير متوقعة التي تظهر في كل زاوية من الحبكة، وأحيانا لاعتمادها على أسلوب سردي معقد كسرد أكثر من أربعة قصص بشكل متوازٍ بلا روابط مادية ملموسة بينهم، وفي هذه النوعية من الأفلام يكون البطل الأبرز القصة أو السيناريو وكذلك المخرج[18]..

وضمن هذه القائمة يطالعنا فيلم (Inception) الذي يتناول موضوع صناعة الأحلام والتحكم فيها، وهو فيلم للمخرج كريستوفر نولان الأكثر شهر في تصنيف الأفلام التي تعتمد على التعقيد كجزء من الفيلم.

Inception هو فيلم خيال علمي أمريكي إنتاج عام 2010، قام كريستوفر نولان بكتابته وإخراجه وإنتاجه، بطولة ليوناردو دي كابريو وتوم هاردي وكيليان مورفي وجوزيف غوردون، مايكل كين وماريون كوتيار.

في المستقبل يتم صناعة تقنية للدخول ومشاركة الأحلام، مما يُمكن القادرين على القيام بها من استخراج معلومات خطيرة وأسرار خطيرة من أعماق العقل الباطن أثناء الحلم عندما يكون العقل في أضعف حالاته أو زراعة فكرة ما من المستحيل محوها.

«دوم كوب» هو الأفضل في فن بناء عالم الأحلام، استخراج وزراعة المعلومات، مما جعله اللاعب الأهم في العالم الجديد من التجسس المؤسسي لأصحاب الكيانات الاقتصادية، «هارب» دوليًا خاسر لكل ما يهتم به، وفرصة عمل أخيرة تشكل الخلاص، حيث إذا تمكن من تحقيق المستحيل، ليس سرقة فكرة، بل زراعة واحدة بلا أي أثر للتشكيك، لكن في ظل تخطيط دقيق قوي هناك أشياء غير متوقعة بسبب أحداث صادمة متعلقة بالعقل الباطن لدوم كوب وفريقه مما يجعلهم أمام عدو خطير ومتاهة ضخمة من التحديات غير المتوقعة. الفيلم سريالي للغاية مُركب، مُتجرد تمامًا من المنطق السردي بل ينتهج طريقة السرد فوق الواقعية، تعبر عن العقل الباطن ومكونات اللا- وعي بصورة خالية من النظام والمنطق، أقرب إلى تلقائية منظمة مُعبرة عن فكرة وهوية الفيلم.

على الرغم من غموض وتعقيد عالم السريالية إلا أن «نولان» قد تعامل معه بشيء من العبقرية مُمزجا إياها بالخيال العلمي، وهما النقطتان اللتان يركز نولان عليهما أكثر من القصة والشخصيات، شغف غير عادي بدخول عوالم الخيال غير المستكشفة وربطها بالنظريات الفيزيائية والسريالية لإعطائه الحرية في السرد.

يعد عنوان الفيلم هو مفتاح ركيزة لفهمه، حيث Inception تعني اسْتِهْلَال أو اِزْدِراع، مما يعني بداية زراعة الفكرة من خلال فكرة تفصيلية دقيقة صغيرة غير مباشرة تؤدي إلى إيمانه المطلق بها. الجهة التقنية

18 سارة يحيى محمد: أفلام تفجر عقلك من التفكير؛ لن تستطيع النوم بعدها، مقال منشور على الأنترنت بتاريخ: 2021/06/29، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/25.

https://www.arageek.com/art/movies-that-blow-your-mind

كانت الأكثر براعة وعبقرية. أما الجانب الإنساني للقصة والشخصيات، فكان به توازن ما بين المشاعر البشرية وعناصر الخيال، إلا أن الأخير يتفوق عليها في أغلب الأحيان، الأكثر جودة كان اضطراب «كوب» بسبب صدمته بانتحار زوجته، تم تسليط الضوء على شخصيته الغامضة وألمه وصدماته العقلية التي تشكل عقبات في طريق نجاح المهمة الذي قد يؤدي أصغر خطأ بها إلى مأزق دائم بالنسبة إليه ولفريقه.

الحبكة ممتلئة بالتعقيدات، مستويات عميقة منها داخل القصة، يتفوق فيها «نولان» في عرض عالم خيالي بالكامل، حيث الفيلم لا يسرد استهلالاً لحلم، بل هو نفسه حلم للمشاهد نفسه، كما لو أنه فعل مع المشاهد كما فعل البطل في الفيلم وقد عدت نهاية عبقرية، إلا أن مشكلة نولان هو أن الخيال والنظريات والتعقيد يأتي فوق القصة، فمن السهل أن تتذكر المعضلة والتعقيد لكن الشخصيات والقصة تكون باهتة خلفهما؛ لأنه يتعامل معهم كعناصر تخدم الخيال والسريالية، كما قدم ليوناردو دي كابريو وجوزيف غوردون وكين واتانابي أفضل الأداءات التمثيلية. Inception هو نموذج مميز للأفلام التي قد تفجر عقلك من التفكير فيها، حيث تأخذك عميقًا داخلها، وقد حصد الفيلم 32 جائزة ما بين عامي 2010 و2011.

ويعد فيلم (The Matrix) بلا شك أحد أكثر أفلام الخيال العلمي تأثيرًا؛ لأنه لم يرفع مستوى أفلام الخيال العلمي فحسب، بل أعاد تعريف تسلسلات الحركة المثيرة والتأثيرات المرئية في قصة قوية.

The Matrix فيلم أمريكي أصدر عام 1999، من تأليف وإخراج الأختين لانا وآندي واتشوسكي، بطولة كيانو ريفز وكاري آن موس ولورنس فيشبورن[19].

توماس أندرسون هو مبرمج يعيش حياتين، في النهار هو مبرمج كمبيوتر عادي وفي الليل مخترق معروف باسم نيو، لطالما شك في واقعه المادي محاولاً معرفة الحقيقة، يجد نفسه مستهدفًا من قبل الشرطة عُقب اتصال من مخترق أسطوري وصفته الحكومة على أنه إرهابي، ليكتشف أن الحقيقة أبعد من خياله حينما يواجه عملاء معدة ببرامج كمبيوتر فائقة القوة مكرسة لإيقاف التمرد البشري بأكمله.

لقد كان فيلمًا مبتكرًا جدًّا في استخدام زوايا الكاميرا والألوان والتقاط الحركة البطيئة للتمييز بين المصفوفة أو المحاكاة والعالم الحقيقي، ممتلئة بالرموز الفلسفية والدينية المنسوجة بعبقرية مع القصة والشخصيات لها أبعاد وعواطف وهدف محدد ودوافع واضحة.

---

19 سارة يحيى محمد: أفلام تفجر عقلك من التفكير؛ لن تستطيع النوم بعدها، مقال منشور على الأنترنت بتاريخ: 2021/06/29، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/25.

https://www.arageek.com/art/movies-that-blow-your-mind

كان الانسجام بين الكتابة والإخراج رائع للغاية، دمج النصوص الفرعية للقصة مع الخيال العلمي كان أفضل ما يكون، كما كان التمثيل من جميع فريق العمل في أفضل ما يكون، لا تملك معه سوى الاندماج حتى النهاية.

الرمزية في كونه يحيا في محاكاة يتم التحكم فيها بواسطة آلات تعمل بالذكاء الصناعي، وأنه ليس أكثر من عبد بائس للأفكار التي يضعونها داخل عقله كانت واضحة للغاية في إسقاطاتها على الواقع، مُضيفة للفيلم بعد فلسفي جيد وغير مقعد بلا داعي.

The Matrix واحد من الأفلام التي قدمت الإثارة والتعقيد والتأثير والرموز الفلسفية جامعة بين السينما الجادة وثقافة سينما البوب المعتمدة على الإثارة والتشويق في مزيج مميز، مما يجعله واحدًا من أكثر الأفلام عبقرية ومتعة.

حاز الفيلم على 27 جائزة منهم جائزة الأوسكار لأفضل مؤثرات بصرية، تم إنتاج جزأين "The Matrix Reloaded" في مايو عام 2003 يليه في نوفمبر لذات العام "The Matrix Revolutions"، لكنهما لم يحصلا على نفس رد الفعل على الجزء الأول لأنهما لم يضيفا الكثير، بل انخفضت التقييمات للغاية في الجزء الأخير.

****

3- عصر مشروع (artIU-KM)[20] والأفلام السينمائية:

كانت طريقة التحكم في العقل هي الخيار المفضل للعمل؛ فمنذ مطلع الخمسينيات وحتى أوائل السبعينيات كانت وكالة المخابرات المركزية الأمريكية منهمكة في إجراء بحوث تُعنى بالسيطرة على العقل، فيما عُرف بمشروع (MK-Ultra)، بهدف إلغاء الشخصية الحقيقية للفرد المعني، باتباع سلسلة من الممارسات

20 وينشتاين، هارفي، م. الطب النفسي والاستخبارات المركزية الأمريكية: ضحايا التحكم بالعقل، مطبعة الطبق النفسي الأمريكي، 1990م.

التي تفضي إلى برمجة شخصيات متفرقة، موزعة إلى أقسام، ما يجعل الضحية مهووسة بأفكار معينة تُحدد سلفاً.

فاستناداً إلى عدد من الوثائق السرية التي نُشرت بعد إقرار قانون حرية المعلومات، أصبحنا ندرك الآن أنه، إضافة إلى دائرة العمليات الخاصة لسلاح الجيش الكيميائي، ثمة قطاع متخصص في وكالة المخابرات المركزية الأمريكية يُعرف باسم دائرة المخابرات العلمية، أجرى مجموعة متنوعة من التجارب بمساعدة عشرات الكليات، والسجون، والمؤسسات والمستشفيات، شملت السيطرة على العقل، وتعديل السلوك، واستخدام عقار الهلوسة، والتعرض للإشعاع الكيميائي، والحرمان الحسي، والانتهاكات الجسدية، والتعذيب، وللأسف الشديد، فقد كان الكثير من ضحايا تلك التجارب أطفالاً[21].

لقد أصبح هذا المشروع ذائع الصيت في عصر تجارب الاستغلال والعدوانية التي تمارس على البشر، بحجة الكيانات والمؤسسات الحكومية و(أو) العسكرية التي تعتمد مناهجها الأساسية على التعذيب وغسيل المخ، والتي يدرسها عملاء الحكومة الأمريكية على أيدي علماء النازية السابقين الذين استُقدموا إلى الولايات المتحدة الأمريكية إثر انتهاء الحرب العالمية الثانية، وذلك ضمن مشروع «مشبك الورق» الذي أُقرَّ مع مشروع (MK-Ultra) جنباً إلى جنب ضمن مشروعات استخباراتية أُخرى عُرفت باسم (Bluebird, Artichoke, Delta, Span, Chatter, Monarch).

كانت تلك كلها أسماء وهمية لتجارب تهدف إلى السيطرة على العقل وتكييف السلوك، التي ما كان ينبغي لها أن تحدث مطلقاً، ولكن للأسف الشديد، فقد حدثت تلك التجارب هنا في الولايات المتحدة الأمريكية وكندا، ولدينا شهود عيان على الكثير من الأبرياء والضحايا الذين خضعوا لتلك التجارب، إضافة إلى الوثائق التي أصبحت في متناول أيدي الناس كافة، والتي تُسلط الضوء على جانب مظلم حقاً من سجل تاريخنا المعاصر، إذ تُظهر قدرة حكومتنا على إجراء تجارب كيميائية وبيولوجية، وحتى إشعاعية، للسيطرة على عقول أناس أبرياء والتحكم فيها، في سابقة تقشعر لها الأبدان، بل نجد أن الأمر أدهى من ذلك، عندما تتضح لنا أهداف هذا السلوك المشين، التي تتمثل في تجنيد جواسيس، وآخرين لمكافحة التجسس، فيما يُعرف بالتجسس المضاد، وجنود أشاوس، وقتلة مدربين؛ فعلى سبيل المثال، أُخضعت عقول مجندي منشوريا لبرمجة معينة تُسهل عليهم تنفيذ عمليات القتل؛ فكل ما عليهم فعله هو تدمير الإرادة والعقول والشخصية، ثم إحلال إرادة وعقول وشخصية أخرى بدلاً منها، وفق رؤية مُنفذي تلك التجارب البشعة.

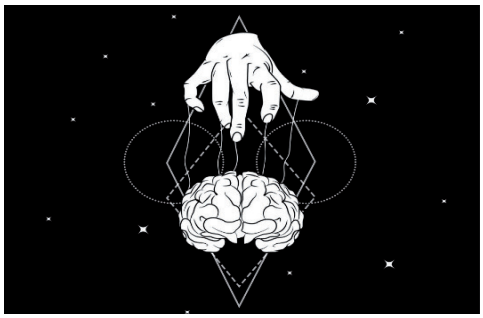
وبالمثل، فثمة خلايا نائمة تُنفذ كل ما بُرمجت من أجله وتدربت عليه، مضطلعة بمهام جد خطيرة، دونما أدنى تفكير فيما تفعله، أو قدرة على تذكر أي شيء بعد تنفيذ المهمة، ويبدو أن هذا، إضافة إلى طرائق الاستجواب الفاعلة، هو الهدف الرئيس لهذا الاهتمام الشديد بالعقل البشري، وإجراء التجارب عليه؛ فإذا كان

21 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص59

ممكناً ممارسة مختلف صنوف التعذيب بغية الحصول على معلومات، فليس ثمة ما يمنع من تغذية العقل بمعلومات معينة، وبرمجته لجعل كل شيء طيّ النسيان لحظة الانتهاء من تنفيذ المهمة.

تجدر الإشارة هنا إلى أن مشروع (MK-Ultra) والبرامج المرتبطة به قد صُممت لمعرفة المدى الذي يمكن الوصول إليه في تدمير العقل البشري ومسخه، ثم إعادة بناءه لتنفيذ عمليات سرية، مثل تجنيد جواسيس أفضل ومقاتلين أشاوس لإلحاق الهزيمة بالعدو بطرائق حديثة مبتكرة، بدءاً بإعطاء الضحايا عقاقير الهلوسة، والتنويم المغناطيسي، والاستغلال الجسدي، وانتهاءً بالتعذيب البدني المتكرر؛ إذ أصبح ممكناً اليوم تحسين التقنيات التي اعتُمدت في ألمانيا النازية في معسكرات الاعتقال، واستخدامها داخل أرض المعركة وخارجها لتحقيق مصالحنا الشخصية[22].

يحكي اسم مشروع (MK-Ultra) نفسه قصة؛ إذ يعني نسخة مطورة لمشروعات (Chatter, Bluebird, Artichoke) القديمة، فالحرفان (MK) يرمزان إلى كل مشروع يرعاه طاقم الخدمات الفنية في وكالة المخابرات المركزية الأمريكية. أما لفظة (Ultra)، فترمز إلى البرامج الاستخباراتية التي سادت إبان الحرب العالمية الثانية، والتي كانت تتمتع بأعلى قدر من السرية.



ومشروع «إم كي ألترا» (Project MK-)، كان واحدا من عشرات وربما مئات المشاريع السرية التي تقوم بها وكالة الاستخبارات الأمريكية ومجمع الصناعات العسكرية الأمريكي (الإدارة التنفيذية للماسونية في العالم)، وقد استمر المشروع بحسب المعلن لمدة عشرين سنة، من 1953 إلى 1973، (ربما لا يزال قائما أو طوروه إلى مشروع آخر)، وكان هدف المشروع هو إنتاج عقاقير للتحكم في العقل وتجعلهم قادرين على أن يوجهوا الأشخاص لقول وفعل ما يُطلب منهم، وكان يُطبق في تجارب على البشر، طبعا الرواية الرسمية هي أنه كان يساعد على أخذ اعتراف من الأشخاص الذين تحت الاستجواب، ولكن حقيقته أبعد من ذلك، وقد شهد بها أكثر من شاهد، وهي أنها عقاقير تجعلهم يتحكمون في عقل الإنسان ويوجهونه لتنفيذ ما يُطلب منه بلا تردد وكأنه روبوت، ولكن وكما أخبرنا الله تعالى أن قلوبهم شتى، شاء الله تعالى أن يجعل بأسهم بينهم، وسبب الأسباب التي جعلتهم يفضحون بعضهم بعضا، وانتشر الخبر، وأصبح هناك ضغط هائل من

22 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص61

الرأي العام على الحكومة الأمريكية لفتح تحقيق في الموضوع في نهاية الثمانينيات من القرن العشرين (لأن الشعب فقد ثقته في الساسة والحكومة بعد فضائح «ووتر غيت»، و«إيران غيت» وغيرها).

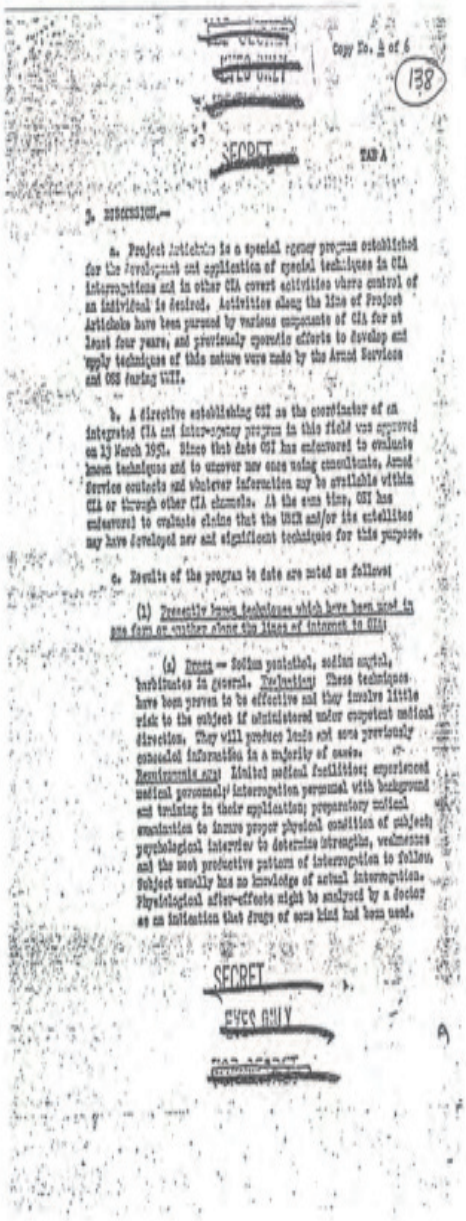
كان آلان ويلشن دولز (مدير وكالة المخابرات المركزية الأمريكية عام 1953م)، قد أمر ببدء العمل في مشروع (MK-Ultra) لتطوير عقاقير تساعد على السيطرة على العقل، واستخدامها في محاربة الأعداء، بمن فيهم السوفيت؛ وذلك بعد علمه أن أفراداً من الجيش الأمريكي خضعوا لاختبار العقاقير إبَّان الحرب الكورية، وقد اختير سيدني غوتليب لرئاسة المشروع الذي يشير كثير من الباحثين إلى أنه كان نتيجة مباشرة للخوف المفزع، وجنون العظمة الذي سيطر على الشيوعيين.

ولسوء الطالع، فقد أُتلفت معظم سجلات هذا المشروع بأمر من ريتشارد هيلمز الذي كان رئيساً لوكالة المخابرات المركزية الأمريكية عام 1973م، ولكن في عام 1977م، أظهر طلب مقدم بناءً على قانون حرية المعلومات نجاة عشرين ألف مستند سري من الإتلاف، فشُكلت إثر ذلك لجنة تحقيقات عرفت باسم (لجنة جيرج) نسبة إلى رئيسها فرانك جيرج، عضو مجلس الشيوخ؛ للتحقيق في المزاعم التي تتهم وكالة الاستخبارات الأمريكية بإجراء تجارب بهدف السيطرة على العقل، واستخدام عقاقير طبية للغرض نفسه، وقد طلب مجلس الشيوخ إلى بعض أعضائه تشكيل لجنة عُرفت باسم (لجنة استجواب وكالة المخابرات المركزية)، فعقدت جلسة استماع عام 1977م إثر إصدار الرئيس جيرالد فورد قراراً تنفيذياً، يحظر إجراء تجارب على البشر باستخدام العقاقير الطبية، من دون علمهم وموافقتهم[23]. وبعد مراجعة اللجنة وثائق مشروع (MK-Ultra) وما يتصل به من مزاعم، عثرت على أدلة دامغة تؤكد إجراء اختبارات مكثفة على المواطنين الأبرياء، ما أدى إلى وفاة أحدهم، وهو فرانك أولسون، اختصاصي الكيمياء الحيوية في الجيش الأمريكي، والباحث في شؤون الحرب البيولوجية، وقد أدَّعت عائلته أنه أُعطي جرعات من عقار الهلوسة من دون موافقته، بوصف ذلك جزءاً من برنامج تجارب وكالة المخابرات المركزية الأمريكية، بإشراف الكيميائي سيدني غوتليب، حيث فارق الحياة بعد أسبوع واحد من تناوله العقار، فاعتقدت عائلته أنه اغتيل بسبب اطلاعه على معلومات سرية جداً، أدت إلى تصنيفه شخصاً يُهدد الأمن القومي، ولاسيما أنه ترك – قبيل وفاته- وظيفته المرموقة رئيساً لدائرة العمليات الخاصة، إثر أزمة ضمير أخلاقية تتعلق بتورطه في الحرب البيولوجية والمواد التدريبية المستخدمة في الاغتيال، فضلاً عن مشاركته العلماء النازيين في عملية مشبك الورق (Paperclip)[24].

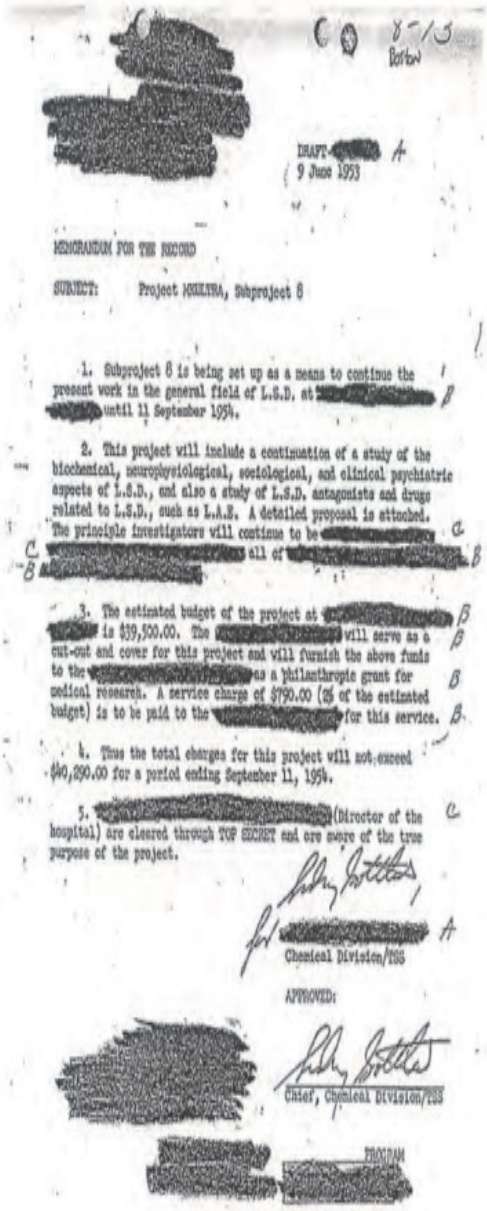
في بداية الأمر، قيل إنه انتحر بعد قفزه من نافذة في الدور الثالث عشر، بيد أن تقرير الفحص الطبي الصادر عام 1994م، إثر نبش القبر، أكد أن الوفاة كانت نتيجة جريمة قتل صريحة.

23 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص62

24 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص62



صورة طبق الأصل لصفحة من ملفات (MKUltra) بعد رفع السرية عنها.



صورة طبق الأصل لصفحة من ملفات (MKUltra) بعد رفع السرية عنها.

يبدو أن وكالة المخابرات المركزية والجهات الأخرى المتورطة في جرائم من هذا النوع، لا تشعر مطلقاً بتأنيب الضمير إزاء قتل أي من أعضائها، إذا رأت أنه ربما كشف سراً من أسرارها.

على صعيد آخر، عقدت الحكومة الكندية أولى جلسات الاستماع، إثر الأخبار المروعة التي انتشرت في المجتمع بعد عرض فيلم الضربة الخامسة Fifth Estate الذي فضح للجمهور تورط الحكومة الكندية، وإسهاماتها المالية في إجراء مثل تلك التجارب، ما اضطر الحكومة – في نهاية المطاف- إلى تسوية دعاوى

المواطنين ودّياً، فدفعت مئة ألف دولار أمريكي لمئة وسبع وعشرين ضحية، وفق ما جاء في مقال (كارين قودوين) الذي نشر في مجلة (Sunday Times).

من جهة أخرى، يرى كثير من منظري المؤامرات أن هذه التجارب (يقال إنها انتهت رسمياً في سبعينيات القرن الماضي) قد أشعلت فتيل ثورة عارمة بين العامة ووسائل الإعلام، إثر رفع السرية عن تلك المستندات التي أشرنا إليها آنفاً، إضافة إلى جلسات الاستماع التي عقدتها الحكومة، ما يؤكد استمرارها حتى اليوم، وإن كانت باسم الرادار وغيره من الأسماء المستعارة، لإخفاء صلتها بمشروع (MK-Ultra) الأصلي[25].

ليس ثمة شك في ظهور عشرات الكتب التي تناولت تفاصيل بزوغ شمس مشروع (MK-Ultra)، ولهذا لا نرى حاجة إلى إعادة سرد تلك التفاصيل. أما سبب اكتسابها الآن هذه الأهمية الخاصة، فيعزى إلى الجمع بين جنون الشك والارتياب، والرغبة الجامحة في السيطرة على العدو، إضافة إلى جنون العظمة الجديد الموجه اليوم إلى الجماعات الإرهابية والحرب المستعرة في الشرق الأوسط[26].

وقد تناولت العديد من الأفلام السينمائية هذه الحادثة بأكثر من فيلم من الأفلام السينمائية، ومن أشهر هذه الأفلام فيلم حمل اسم (MK-Ultra) هو فيلم إثارة وحركة أمريكي لعام 2022 من تأليف وإخراج جوزيف سورينتينو. استنادًا إلى قصة حقيقية عن برنامج التجارب البشرية MKUltra الذي أجرته وكالة المخابرات المركزية (CIA) في الستينيات، يتتبع الفيلم الدكتور فورد شتراوس (أنسون ماونت)، وهو طبيب نفسي يتورط في تجربة حكومية ومؤامرة تنطوي على استخدام مخدر معين من المواد التي تسيطر على العقل. تم إصدار الفيلم على الفيديو في 7 أكتوبر 2022. تدور الأحداث حول استخدام الحكومة الأمريكية المخدرات في التجارب المعملية على أشخاص منبوذين من المجتمع، لكي يتم استخدام نتائج التجارب في السيطرة على العقل. ففي أوائل الستينيات، خلال برنامج التجارب البشرية السري وغير القانوني التابع لوكالة المخابرات المركزية MK-Ultra، يحاول الدكتور فورد شتراوس (أنسون ماونت)، وهو طبيب نفسي، الحصول على الموافقة على اختبارات طبية لتجربة عقار LSD، والذي له مخاطر صحية وأخلاقية كثيرة، فلاقت تجاربه الرفض من زملائه، في الوقت نفسه كانت المخابرات المركزية تبحث عن شخص يقوم بإجراء هذه التجارب، فاتصل به وكيل وكالة المخابرات المركزية جالفين مورغان (جايسون باتريك) لتشغيل قسم فرعي من البرنامج في مستشفى للأمراض النفسية في ولاية ميسيسيبي. أثناء قيامه بإجراء التجارب على مدمن مخدرات، ومشعل حريق، وامرأة متحولة جنسيًا، وقاتل حيوانات، يبدأ الدكتور شتراوس في التشكيك في أخلاقيات العميل مورغان ويكشف مؤامرة غير مفهومة.

25 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص65

26 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص66

وأيضاً تناول فيلم أمريكان أولترا (American Ultra) نفس الموضوع ولكن بشكل مختلف هذه المرة، فالفيلم من فئة أفلام الأكشن الكوميدي، وهو فيلم أمريكي تم إنتاجه في سنة 2015، تدور أحداث الفيلم حول مايك (جيسي أيزنبرج) الشاب الغير مبالي، والذي يعيش حياة خالية من الأحداث في مدينة بعيدة وهادئة مع صديقته فيبي (كريستين ستيوارت) والذي يقضي أغلب وقته منتشيًا بفعل المخدرات، ولكن كل ذلك يتغير عندما تقرر الحكومة اتخاذ (مايك) كهدف لمحوه من الوجود ضمن عملية خاصة قاتلة. فـ(مايك وفيبي)، شابان غير مبالين للحياة، ينخرطا في عملية حكومية تهدف إلى الخلاص منهما.

هذا الفيلم هو من إخراج المخرج البريطاني الإيراني الأصل نيما نوري صادق وتأليف ماكس لانديس وبطولة جيسي آدم آيزينبيرغ وكريستين ستيوارت وتوفر غريس ووالتون جوجينز وجون ليجويزامو كوني بريتون وبيل بولمان وتوني هيل، تم إنتاج الفيلم بواسطة شركة ليونزغيت إنترتاينمنت، يتكلم الفيلم عن شخص مدمن مخدرات اسمه مايك هوي في ليمان في فيرجينيا الغربية، ويعمل محاسب في محل وجبات سريعة مع عشيقته فويبي لارسون وثم تبدا قصتهما مع المخابرات الأمريكية.

هذا الثنائي يجسد دور مايك هويل وحبيبته فوبي. حبيبان شبه نكرتين ولا طموح لديهما، يعيشان في بلدة نائية، يدخنان الحشيش ويستمتعان بتأليف قصص مصورة عن بطل قرود يقود ثورة فضائية. مايك يعمل في سوبرماركت البلدة ويستعد لطلب يد حبيبته في هذه الليلة تحديداً بعد اقفال المتجر، لكن امرأة غامضة تدخل عليه لتحذره بكلمات لم يفهم منها شيئاً. إنها العميلة فيكتوريا لاستر مبتكرة البرنامج السري لإعداد قتلة محترفين في الـCIA والتي أدت دورها كوني بريتون.

بعد رحيل لاستر، يحضر رجلان خطيران يحاولان قتله. مايك يتحول «سوبرمان» خارقاً فجأة ويقتلهما قبل أن يصاب بالهلع ويتصل بفوبي. عندها يكتشف أنه عميل خارق مبرمج للقتل، تمّ تنويمه أو إطفاؤه منذ عدة أعوام بعد فشل البرنامج، والآن جاء وقت التخلص منه على يد العميل (توفر غرايس). لكن مبتكرته تعيد إيقاظه لينطلق مع حبيبته العميلة المكلفة حمايته، في مغامرة لاهثة طوال ليلة متفجرة بالجنون والمفاجآت. American Ultra شريط «اوريجينال» ومليء بالطاقة والحيوية، يحتوي خلطة غريبة عجيبة من الأكشن والعنف الاستعراضي والكوميديا والخيال العلمي والجاسوسية والمطاردات والمناخات الكرتونية والأجواء الشبابية المراهقة. شريط كنا نظن أنه مجرد خيال علمي، إلى أن اكتشفنا أن السيناريو الذي أعده ماكس لانديس مستوحى فعلاً من برنامج عسكري سري فعلي أطلقته الـCIA في الخمسينيات، وكان هدفه خلق عملاء خارقين من خلال حقنهم بمواد من شأنها التحكم في دماغهم لتحويلهم مجرد آلة للقتل المبرمج. الفيلم يلفت خصوصاً ببطليه الرئيسيين جيسي ايزنبرغ وكريستين ستيوارت التي وافقت سريعاً على أداء الدور ما أن عرفت أن شريكها في البطولة هو حبيبها في فيلم Adventureland.

بطلان غير متوقعين في هذه النوعية من أفلام الحركة والعضلات المفتولة والقوى الخارقة، يستمتعان إلى أقصى حدود، ويقنعان تماماً في دور العاشقين الهامشيين اللذين يشحنان غضبهما وينطلقان في مغامرة تشبههما غرابة وجنوناً. جيسي ايزنبرغ بشخصيته المتناقضة تماماً بين شاب فاشل ونكرة وبطل خارق، هو المحرك الأساسي والمفجر الرئيس للجنون والإيقاع والطاقة التي تسود في الفيلم. بدوره السيناريو يشكل مادة دسمة للابتكار، خصوصاً وأنه متفلت من هموم المنطق والواقعية، ينطلق وفق منطقه الخاص الذي يجعلنا نستمتع، رغم الاحتمال المعدوم لحصول تلك الأحداث، في متابعتنا لتلك الليلة الليلاء الحافلة بمشاهد حركة استعراضية وممتعة وترفيهية. وقد تعرض الفيلم لنقد لاذع نظراً، لأن أداء الممثلين لم يكن بالشكل المتوقع، وأيضاً بسبب عدم ترابط أحداثه.

قائمة ببعض الأفلام التي تشمل نماذج السيطرة على العقل والاغتيال وبرمجة الأفكار التي أخرجت حكاياتها في الأفلام الآتية[27]:

- أسرة أورانج المنضبطة A Clockwork Orange لأنثوني بيرقيس، أخرجه ستيلي كوبريك فيما بعد، وحوله إلى فيلم اسمه هذيان العقل Mindbender.
- الرجل الأخير (لمايكل كرشتون) The Terminal Man.
- الفتاة ذات وشم التنين (لستيف لارسون) The Girl with the Dragon Tattoo .
- القبعة (لجورج دو موريير) Trilby.
- صانعو الدمية لروبرت أ. هينلين The Puppet Masters.
- عالم جديد شجاع لألدوس هوكسلي Brave New World.
- 1984م لجورج أوريل 1984.
- مشعل النار لستيفن كنج Firestarter.
- سلسلة كتب هوية بورن لروبرت لودلم (أُخرج أيضاً على هيئة صور متحركة) The Bourne Identity Book Sereies.
- التلفون، بطولة شارلز برونسون Telefon.
- مصباح الغاز Gaslight.

27 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص27

- الماتريكس The Matrix.
- الماسحة (أداة الفحص الآلي) Scanners.
- مشهد الحلم Dreamscape.
- مأساة غيانا The Guyana Tragedy.
- سلم يعقوب Jacob's Ladder.
- سولت، بطولة أنجلينا جولي Salt.
- اقتل بيل Kill Bill.
- الأرض المكشوفة Closet Land.
- الرجال الذين يحدقون في الأغنام، بطولة جورج كلوني The Men Who Stare at Goats.
- دعوة عامة للعودة إلى العمل. بطولة أرنولد سشوارزنغر Total Recall.
- سلسلة كتب (إكس – مين) الهزلية The X-Men.
- السجين، (سلسلة أفلام تلفازية) The Prisoner.
- السماوات المظلمة. (سلسلة أفلام تلفازية) Dark Skies.
- الملفات السرية. (سلسلة أفلام تلفازية) The X-Files.
- الفتاة نيكيتا (سلسلة أفلام تلفازية) La Femme Nikita.
- المدعي. (سلسلة أفلام تلفازية) The Pretender.
- الرجل الخفي. (سلسلة أفلام تلفازية) Nowhere Man.
- القائمة السوداء. (سلسلة أفلام تلفازية) Blacklist.
- بيت الدمية. (سلسلة أفلام تلفازية) Dollhouse.

- أساطير. (سلسلة أفلام تلفازية) Legends.
- الهامش. (سلسلة أفلام تلفازية) Fringe.
- الوطن. (سلسلة أفلام تلفازية) Homeland.

****

4- الذكاء الاصطناعي ومستقبل السيطرة على العقول:

يرتبط الخيال العلمي لدى العامة بتطور التكنولوجيا، التي يُقصد بها عادة الأدوات أو الأجهزة، ويرجع ذلك جزئياً إلى أسباب تاريخية تتعلق بسياسة الترويج للذات السائدة في أوائل القرن العشرين. رغم ذلك، يقدم مفهوم المؤرخ الثقافي الأمريكي لويس مامفورد عن «الأساليب الفنية» عوناً أكبر؛ لأنه أوسع نطاقاً ويتضمن انتقالاً للمعلومات. وإحدى الفِكر الأكثر تكرراً في الخيال العلمي هو استعراض علاقة البشرية بمنشآتها المادية الخاصة احتفاءً بالتقدم في بعض الأحيان، لكن في أحيان أخرى يسود تلك الموضوعات انطباع أكثر سلبية يرتبط بما وصفه إسحاق أزيموف مراراً بفوبيا التكنولوجيا، وتنعكس في الأدب الذي يعبر عن مخاوف الاستبدال البشري[28].

والجدير بالذكر، أن الذكاء الاصطناعي يمثل أهم مخرجات الثورة الصناعية الرابعة[29*] لتعدد استخداماته في المجالات العسكرية والصناعية والاقتصادية والتقنية والتطبيقات الطبية والتعليمية والخدمية، ويتوقع له أن يفتح الباب لابتكارات لا حدود لها، وأن يؤدي إلى مزيد من الثورة الصناعية بما يحدث تغييراً جذرياً في حياة الإنسان؛ إذ مع التطور التكنولوجي الهائل والمتسارع وما يشهده العالم من تحولات في ظل الثورة الصناعية الرابعة، سيكون الذكاء الصناعي محرك التقدم والنمو والازدهار خلال السنوات القليلة القادمة، وبإمكانه وما

---

28 ديفيد سيد: الخيال العلمي «مقدمة قصيرة جداً»، ترجمة: نيفين عبدالرؤوف، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، الطبعة الأولى، 2016، القاهرة، ص49

29* قامت الثورة الصناعية الرابعة على أسس وقواعد الثورة الصناعية الثالثة المتمثلة في تطور تكنولوجيا الكمبيوتر والإنترنت، وتعتمد على ربط ودمج العلوم الفيزيائية أو المادية بالأنظمة الرقمية والبيولوجية في عمليات التصنيع، أو بمعنى آخر هي أنظمة آلات يتم التحكم فيها إلكترونياً؛ أي آلات ذكية متصلة بالإنترنت، وسبق الثورة الصناعية الرابعة ثلاث ثورات صناعية الأولى من 1760 المحرك البخاري، والثانية بدأت في نهاية القرن الـ19 واستمرت حتى أوائل القرن الـ20 مدعومة بالكهرباء، والثالثة ظهرت في الستينيات من القرن نفسه عبر الحوسبة الرقمية والكمبيوترات المركزية ثم الشخصية والإنترنت لتصل إلى ذروة تطبيقاتها في الذكاء الاصطناعي والتكنولوجيا الحيوية والطباعة ثلاثية الأبعاد والثورة بمجال التواصل الاجتماعي والعالم الرقمي. وكانت ألمانيا المبادرة إلى إطلاق الثورة الصناعية الرابعة عبر أتمتة الصناعة وتقليل الأيدي العاملة لديها، حيث يقتصر الدور البشري على المراقبة والتدقيق، ويشترط في الوصول إلى ذلك وجود قدرات علمية يتم توظيفها في امتلاك البنية التقنية والرقمية المتطورة. كانت بداية الثورة الصناعية الرابعة في مطلع القرن الحالي الـ21 معتمدة على الثورة الرقمية والإنترنت المتحرك، والطباعة ثلاثية الأبعاد، والذكاء الاصطناعي، والتقنيات الرقمية والأنظمة الذكية، والمركبات ذاتية الحركة وتكنولوجيا النانو والتكنولوجيا الحيوية، وعلوم المواد وتخزين الطاقة، والحوسبة الكمية، وحرس الحدود الآلي، والكمبيوترات شديدة البراعة التي بإمكانها كتابة القصص ومنافسة خيال رواد الروايات.

يستتبعه من ابتكارات أن يؤسس لعالم جديد قد يبدو الآن من دروب الخيال، ولكن البوادر الحالية تؤكد أن خلق هذا العالم بات قريباً[30].

يشير الذكاء الاصطناعي إلى قدرة الآلة مثل أجهزة الحاسوب على اكتساب الذكاء والتفكير بشكل منطقي يشبه قدرة الإنسان على التفكير[31]. يتم ذلك من خلال برامج يتم تزويد الحاسب بها لتساعده على الاستفادة من البيانات والتفكير بشكل منطقي للوصول إلى النتيجة المرجوة مثل إجراء عمليات حسابية، والتعرف على لغة البشر (الكلام) أو ترجمة كميات كبيرة من البيانات سواء مكتوبة أو مسموعة على سبيل المثال.

5- كيف نشأت فكرة الذكاء الاصطناعي؟

قد يعتقد البعض أن مصطلح الذكاء الاصطناعي جديد على عالمنا. في الحقيقة فكرة الذكاء الاصطناعي تعود للباحث جون ماكارثي في عام 1956، حيث تركزت أبحاث العلماء في ذلك الوقت على كيفية منح الآلة صفة الذكاء البشري.

أول محاولة لبناء آلة ذكية يمكنها تقليد (محاكاة) العقل البشري كانت للعالم فرانك نبلات عام 1957، عندما قام بوضع نموذج مبسط للشبكة العصبية تشبه إلى حد كبير الخلايا العصبية في الدماغ البشري. في نفس السياق، قام البروفيسور كيفن وارويك أستاذ علم التحكم الآلي بجامعة ريدينج البريطانية في عام 1998 بدراسة مدى تفاعل الحاسب الآلي والجهاز العصبي للإنسان، من خلال زرع شريحة إلكترونية في ذراعه وتوصيلها لاسلكياً بالحاسب الآلي، بهدف إرسال إشارات من الدماغ يستقبلها الحاسب الآلي ويحولها لحركة، فكانت تفتح الأبواب وتضئ المصابيح بمجرد أن يتجول في الجامعة[32]. في منتصف القرن العشرين، شهدت أبحاث الذكاء الاصطناعي تقدماً كبيراً، وتطور علم التحكم في الآلة، بالاستفادة من التقدم المُحقق على صعيد الحواسيب الرقمية، حيث تعددت المحاولات والتجارب إلى أن أصبح الذكاء الاصطناعي يُستخدم على نطاق واسع، شمل التشخيص الطبي، وجمع البيانات، والعديد من المجالات المختلفة الأخرى التي حلت فيها الآلات المُجهزة محل البشر للقيام بالأعمال الروتينية[33].

تعلم الآلة هو فرع من فروع الذكاء الاصطناعي الذي يُشير إلى منح الآلات القدرة على التعلم واتخاذ القرار بالاعتماد على نفسها دون الحاجة إلى برمجتها من قبل الإنسان، حيث يمكنها التعلم من الإجراءات

30 مركز البحوث والمعلومات: الذكاء الاصطناعي، المملكة العربية السعودية، 2021، ص3

31 نرمين مجدي: الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة، سلسلة كتيبات تعريفية العدد (3)، صندوق النقد العربي، أبو ظبي – الإمارات العربية المتحدة، 2020، ص5

32 Woodrow Barfield et al (2017). “Cyborgs and Enhancement Technology”, University of Washing, Seattle.

33 Rockwell Anyoha (2017). “The History of Artificial Intelligence”, Blog, Special edition on artificial intelligence, August. “Harvard University”.

السابقة، وتخزين البيانات للاستفادة منها والتحسين من أدائها في أي عمل مستقبلي. يتم ذلك عن طريق استخدام برامج يتم تصميمها لتوليد الأفكار من خلال البيانات التي تُعرض عليها، وتطبيقها على عمليات مثل اتخاذ القرارات، والتعرف على الأصوات، أو حتى التنبؤ بالمستقبل.

أصبح تعلم الآلة يدخل في كثير من المجالات التي نتفاعل معها على مدار اليوم، مثل البنوك، والتسوق الإلكتروني، واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي وغيرها الكثير[34].

وهناك أيضاً التعلم العميق الذي يُمثل فرع من فروع تعلم الآلة، الذي تعتمد فكرته على تقليد عمل الخلايا العصبية الموجودة في العقل البشري من خلال ابتكار شبكة عصبية اصطناعية تستطيع تحليل كميات ضخمة من البيانات غير المُنظمة مثل اللغات المختلفة والصور وترجمتها عبر تمريرها من خلال الشبكة العصبية للتعرف عليها من خلال عدة مراحل، من هنا جاء مصطلح «العميق». تشمل تطبيقات التعلم العميق على سبيل المثال، التعرف على الكلام، والأصوات، والصور.

مما سبق، نستخلص أن الذكاء الاصطناعي هو المجال الأوسع، في حين أن كلا من تعلم الآلة والتعلم العميق، هما بمثابة مجالات يتم من خلالها توظيف الذكاء الاصطناعي لتحقيق أهداف محددة.

6- شات جي بي تي (TPGtahC)، وأفلام تحكم الروبوتات في الحياة:

كان الأمر كما لو أن تعويذة سحرية قد أُلقيت على هذا العالم لإيقاظ حقبة جديدة من الاحتمالات، فمع كل سطر من التعليمات البرمجية الخاصة به، يبث الذكاء الاصطناعي الحياة في الآلات، ويمنحها القدرة على التعلم والتفكير وربما الإبداع، ناقلا العالم اليوم إلى زمان الآلات الذكية الذي ربما لم يتوقعه أحد قبل عقود.

يغربل الذكاء الاصطناعي بلا كلل مجموعات هائلة من البيانات، ويكشف عن الأنماط والرؤى التي كانت مخبأة سابقا، ومثل الكيميائي السحري الذي يُحوِّل المعادن الأساسية إلى ذهب، حوَّل الذكاء الاصطناعي

34 Bernard Marr (2018). “What is Deep Learning AI? A Simple Guide With 8 Practical Examples”, Forbes.

المعلومات الأولية إلى معرفة قيّمة ووجَّه البشرية نحو آفاق جديدة من الاكتشاف. يُعَدُّ هذا انتصارا كبيرا حُقَّ لرجل مثل «جيفري هينتون»، الأب الروحي للذكاء الاصطناعي، أن يفخر به، كيف لا وهو الذي قضى حياته يُطوِّر خوارزميات الذكاء الاصطناعي والتعلم العميق. لكن هينتون اختار أن يسلك طريقا مغايرا بدلا من ذلك، متنازلا عن منصبه في غوغل، ومتفرغا للتحذير والتوعية من مخاطر الذكاء الاصطناعي الذي شارك في وضع أُسسه الأولى يوما ما[35].

ولا شك أنه بعد إطلاق روبوت المحادثة «شات جي بي تي» تغير كل شيء نحو الأفضل كما يزعم البعض، وأحدث ثورة في طريقة عملنا. وتبعه بعد قليل أدوات أخرى للذكاء الاصطناعي، كان الكثير منها من تطوير شركة «أوبن إيه آي آبي» (OpenAI API). لا يمكن إنكار أن أدوات الذكاء الاصطناعي تلك تعمل على تغيير الطريقة التي نعمل بها في العديد من الصناعات[36].

يمكن لأدوات مثل «Durable» و«Mixo» و«Butternut» إنشاء مواقع الويب في ثـوانٍ، ويمكن لاستوديوهات مثل «وندر ديناميكس» (Wonder Dynamics)، القائمة على الذكاء الاصطناعي، أن تنتج شخصيات مولدة عن طريق الحاسوب (CG) تنبض بالحياة بطريقة سحرية من خلال تآزر الرسوم المتحركة والإضاءة والتأليف في مشهد حي.

علاوة على ذلك، نجحت الشركات الكبرى مثل «كانفا» و«أدوبي» و«مايكروسوفت إيدج» في دمج الذكاء الاصطناعي في أدواتها، مما يوفر بُعدا جديدا تماما للطريقة التي نعمل بها. على المنوال نفسه، قدم مستودع «غيتهاب» (GitHub) مساعدا يعمل بالذكاء الاصطناعي، الذي يمكن أن يساعدك بشكل مستقل في إنجاز مهامك إذا كنت تعمل بأحد مجالات علوم الحاسب.

الحقيقة أن الكثير من المبرمجين والناشطين استخدموا «شات جي بي تي»، كما انتشرت على منصات التواصل الاجتماعي وبالأخص يوتيوب طرائق متعددة لاستخدام «شات جي بي تي» في الحصول على الأموال، أو استخدامه لأتمتة العمل (Automation) وجعل الذكاء الاصطناعي يعمل مساعدك الشخصي، الذي إن لم يساعدك في إنجاز جزء كبير من المهمات، فعلى الأغلب سينظم لك العمل جزئيا، وإذا أتقنت مدخلاتك أو الأوامر التي تعطيها له (prompts) فلربما أنهى لك بعض المهام بشكل كامل وتلقائي[37]. حتى «شات جي

35 إيمان الشامخ: انقلب السحر على الساحر: لماذا قرر جيفري هينتون الأب الروحي للذكاء الاصطناعي الاستقالة الآن؟، مقال منشور على موقع الجزيرة بتاريخ: 2023/05/15م، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/15م.

https//:www.aljazeera.net/midan/miscellaneous/technology%/15/5/2023/D8%A7%D986%%D982%%D984%%D8%A8%-D8%A7%D984%%D8%B3%D8%AD%D8%B1%-D8%B9%D984%%D9%-89%D8%A7%D984%%D8%B3%D8%A7%D8%AD%D8%B1%-D984%%D985%%D8%A7%D8%B0%D8%A7-%D982%%D8%B1%D8%B1%-D8%AC%D98%A%D981%%D8%B1%D98%A

36 (Introducing ChatGPT) https://openai.com/blog/chatgpt

37 https://www.zdnet.com/article/what-is-auto-gpt-everything-to-know-about-the-next-powerful-ai-tool/ (What is Auto-GPT? Everything to know about the next powerful AI tool)

بي تي» نفسه قرر أن يمضي قُدما في طريق الأتمتة، عن طريق «أوتو جي بي تي» (Auto GPT) الذي ينسج الحكايات ويؤلف سيمفونيات النثر ويرقص بالأفكار، كل ذلك بأمر من عقلك الفضولي. «أوتو جي بي تي» -الذي ربما تكون قد شاهدته ينفجر على وسائل التواصل الاجتماعي مؤخرا- هو تطبيق مفتوح المصدر أُنشِئ بواسطة مطور الألعاب «توران بروس ريتشارد» الذي يستخدم نماذج إنشاء النصوص من «OpenAI». لذا، فهو بشكل أساسي يعتمد على «GPT-3.5» و«GPT-4» للعمل «بشكل مستقل»؛ أي إنه يمكنه أن يصدر الأوامر لنفسه.

والآن ننعطف على مناقشة بعض الأفلام التي تناولت الذكاء الاصطناعي والروبوتات والغزو الآلي، والتي توهمنا أن الأمر بعيد المنال، كأحلام البعيد الأفق والتخيّلات الساحرة. وعزف الخوف من الذكاء الاصطناعي ورقته المبالغة في عزف السينما، حيث يتناثر من صناع الأفلام تهديداتٍ قد تهدد الإنسانية جمعاء وتجعل كوكب الأرض في شظايا محطمة - لعلّ حروب البشر ببعضهم قد انكمشت في حجم بسيطٍ أمام تلك الشرور المحتملة؟ ولكن مع تقدم التكنولوجيا وتطورها الذي يستعرض أمام أعيننا يومًا بعد يوم، أصبحت تلك المخاوف حقيقة ملموسة. فقد تحوّلت قصص الرقائق الزرقاء المزروعة داخل جسد البشر إلى حقيقة واقعية. وظهر أمامنا روبوتٌ يُدعى صوفيا تجري مقابلات مع مشاهير العالم، وبدت تلك اللحظات العابرة كنقاط تجمع بين خيال السينما وواقعنا الملموس، ولو اختلفت التفاصيل العلمية.

قد يبدو هذا التطور العلمي والتكنولوجي الهائل جذابًا ومبهرًا، ولكن ينبغي علينا أن نتساءل عن الثمن الذي قد ندفعه مقابله؛ هل سيؤدي ذلك إلى فقدان هويتنا وإبادة كل ما نعرفه ونحبه؟ أم ستكون هناك طرائق للتعايش والتفاهم بين البشر والآلات المتطورة؟

نشهد هذه الأيام الكثير من الأخبار التي تتحدث عن الذكاء الاصطناعي، تتحدث تقارير طويلة عن كيفية اندماج الذكاء الاصطناعي في حياتنا المستقبلية، وبالطبع هناك العديد من أفلام الخيال العلمي التي تناولت هذه الفكرة.

ففي فيلم (Robot & Frank) فيلم أمريكي إصدار عام 2012، يتلقى فرانك العجوز الذي كان يعمل كلص جواهر نفيسة هدية من ابنته عبارة عن إنسان آلي مخصص لرعاية كبار السن، لبعض من الوقت كانت تسير الأمور في إطارها الطبيعي حتى سرعان ما شكل فرانك مع الإنسان الآلي فريقا متميزا في السرقة لحد كبير. الفيلم من بطولة الممثل القدير فرانك لانجيلا، ويؤدي دور الإنسان الآلي بيتر سارسجارد والممثلتان ليف تايلر وسوزان سارندون، كانت تكلفة الفيلم 2.5 مليون دولار فقط كما حصل على تقييم 7.1 على موقع IMDb.

أما فيلم (Transcendence)، فهو فيلم خيال علمي وإثارة أمريكي صدر عام 2014 من إخراج والي فيستر (في أول تجربة إخراجية له) ومن كتابة جاك باغلين. الفيلم من بطولة جوني ديب، مورغان فريمان، ريبيكا هول، بول بيتاني، كايت مارا، كيليان مورفي، وكول هوسر، ويتتبع مجموعة من العلماء الذين يتسابقون لإنهاء

مشروع ذكاء اصطناعي أثناء استهدافهم من قبل منظمة راديكالية مناهضة للتكنولوجيا. نرى سعي العالم ويل كاستر بمساعدة زوجته إيفلين وصديقه ماكس إلى صناعة آلة ذكية تستطيع أن تجمع معرفة وذكاء البشر، الأمر الذي حفز بعض الجماعات المتطرفة لاغتياله حتى يتوقف عما يقوم به بعدما تسبب سعيه في صناعة هذه الآلة في إكسابه شهرة على نطاق واسع.

أما فيلم (A.I. Artificial Intelligence)، فهو فيلم خيال علمي أمريكي إنتاج عام 2001 من إخراج ستيفن سبيلبرج وبطولة جود لو ووليام هورت وهالي جويل.، ويتناول حياة ديفيد الطفل الآلي الذي يمتلك مشاعر كالبشر، تتبناه أسرة كانت تعاني من مرض ابنها البشري، نشأت علاقة قوية وحب شديد بين ديفيد وأمه من التبني، لكن الأمر لم يدم فما إن عاد ابنهم البشري إلى المنزل حتى تخلت الأسرة عن ديفيد، ليقرر ديفيد أن يعود لأمه مرة أخرى ولكن كبشري. هذا الفيلم تحديدا يحمل كما من المشاعر القوية والمؤثرة في العديد من مشاهده، ويطرح تساؤلات عدة، منها هل حقا يمكن الوصول لطفل ذي ذكاء اصطناعي متقدم لهذه الدرجة؟ وهل حقا مهما امتلكت الآلات من ذكاء فلن تتساوى بالبشر؟.

وكذلك فيلم (Wall-E) هو فيلم رسوم متحركة أمريكي من نوع الخيال العلمي صَدر في 2008 من قبل استديوهات بيكسار ومن إخراج أندرو ستانتون. تم عرضه أول مرة في 23 يونيو، 2008. تدور أحداث الفيلم حول الروبوت وول-ي، وهو روبوت مُصمم لتنظيف الأرض المهجورة والمغطاة بالنفايات في المستقبل البعيد. يقع وول-ي في حب روبوت آخر اسمها إيف، فيتبعها إلى الفضاء الخارجي في مغامرة تُغير مصير جنسه والجنس البشري. يُظهر كل من الروبوتين مظاهر من حرية الإرادة والمشاعر، التي تتطور مع تقدم أحداث الفيلم. والروبوت الرائع (وول-ي) تركه البشريون على الأرض بعد أن هجروها للعيش في الفضاء بعد أن أصبحت مكبا كبيرا للنفايات، وظيفة Wall-E هي التعامل مع هذه النفايات التي خلفها البشر خلفهم، يقضي Wall-E بعضا من الوقت بمفرده على الأرض إلى أن قرر البشر إرسال الإنسانة الآلية إيفا في مهمة البحث عن دليل يوضح صلاحية الأرض لمعيشة الإنسان فيها مرة أخرى ليساعدها Wall-E في رحلتها هذه. هذا الفيلم العائلي ممتع للغاية في شكله الدرامي، كما أنه ينوه بالعديد من المشكلات التي ستعاني منها الأرض إن لم يتخذ البشر احتياطاتهم، الفيلم من بطولة جون راتزنبرجر وفريد ويلارد وجيف جارلين.

وفي فيلم (Ex Machina) هو فيلم إثارة تم إنتاجه في المملكة المتحدة وصدر في سنة 2015. من بطولة أليسيا فيكاندير وأوسكار إسحاق، قصة الفيلم تبدأ بشاب مبرمج نال العديد من الجوائز وعمره 24 سنة واسمه كالب سميث، يتم اختياره هو وناثان بيتمان لصنع انسانة آلية تدعى إيفا ويقوم كالب بنقل المشاعر البشرية إليها. بعد اختراعها يبدأ كالب بحبها. ويحظى كاليب المبرمج المتميز للغاية بوظيفة فريدة من نوعها في إحدى المؤسسات التقنية ليعمل مع إنسانة آلية تُدعى آيفا ليدرس معدل ذكائها من خلال مجموعة من الجلسات معها، لكن الأمر ينقلب على كاليب ورئيسه بالعمل لتبدأ آيفا بالتلاعب بكاليب في مسعى لتحقيق مرادها. نال الفيلم الكثير من النقد بناء على أطروحته الفكرية والفلسفية.

أما فيلم (Chappie)، فهو فيلم تم إنتاجه في الولايات المتحدة وصدر يوم 6 مارس 2015. الفيلم من إخراج نيل بلومكامب وكتابة نيل بلومكامب. ويتناول حياة شاب آلي يمتلك القدرة على الشعور والإدراك بذاته يسعى لأن يغير نظرة البشريين للآليين مثله من خلال تجربته الشخصية، خاصة في عالم اعتمد فيه البشر على الآليين بشكل رئيس لمكافحة الجريمة والحد منها. أخرج الفيلم المخرج نيل بلوماكامب الذي أخرج أيضا فيلمي Elysium و District 9، الفيلم من بطولة شارلتو كوبلي وديف باتيل وهيوجاكمان.

وأيضاً فيلم (Robocop)؛ هو فيلم خيال علمي وحركة أمريكي صدر في 2014 من إخراج جوزيه باديا. هو إعادة صنع لفيلم روبوكوب (1987)، روبوكوب من بطولة جويل كينمان وغاري أولدمان ومايكل كيتون وصامويل جاكسون وآبي كورنيش. ويحكي الفيلم أن في سنة 2028 في شيكاغو يتعرض الشرطي أليكس ميرفي لانفجار سيارة تصيبه بجروح بليغة، فترى شركة تقنيات روبوتات «أومني كورب» فرصتهم هنا لصنع شرطي جزء منه بشري وجزء آخر روبوت. علماً بأن أليكس كان مخلصا لعمله جدا، وهذا العرض من الشركة يجعل حياة أليكس تنقلب رأسا على عقب بعد أن وافق بعد اقتراح من سلك الشرطة الذي يعمل به أن يصبح شرطيا نصفه بشري ونصفه الآخر آلي. وللفيلم العديد من الأجزاء القديمة والجديدة كذلك.

وكذلك فيلم (I, Robot) هو فيلم خيال علمي، وفيلم مقتبس أُصدر في 20 يونيو 2004، و5 أغسطس 2004، في ألمانيا، وقد أخرجه أليكس برورياس، وكَتَب السيناريو جيف فنتار، وأكيفا جولدسمان. الفيلم مقتبسٌ من «أنا، روبوت»، وكهوف الصلب من تأليف إسحق عظيموف. تدور الأحداث في المستقبل، وبالتحديد عام 2035؛ حين تطورت التكنولوجيا وصنعت آليين فائقي القدرات يساعدون البشر في كل الأنشطة الممكنة. في هذه الأجواء، يعيش ضابط شرطة شيكاغو ديل سبونر الكاره للآليين، الذي يُكلَّف بالتحقيق في جريمة قتل خبير تطوير للآليين. وعندما يكتشف شواهد تشير إلى تورط آلي يدعى سوني في الجريمة، يتحول الأمر إلى خوف حقيقي؛ لأن خرق الآليين اتفاق الاحترام المتبادل مع البشر يعني أن يتمكنوا من السيطرة على العالم بسهولة فائقة. يبدأ ديل التحقيق في الأمر وحماية مصير البشر، مستعينًا بالطبيبة النفسية سوزان كالفن المتخصصة بدراسة الحالة النفسية للآليين.

هكذا نرى من مجمل هذه الأفلام وغيرها كيف يتحكم الذكاء الاصطناعي والروبوتات في الحياة الإنسانية، ويكون لهم حياتهم الخاصة التي تزاحم حياة البشر على كوكب الأرض، والصناعات الحديثة للروبوت تؤكد أن هناك العديد من الأفلام الخيالية أصبحت واقعاً حقيقاً ملموساً، وهو ما يؤكد على فرضية هذا البحث.

ومن المحتمل أن تمول حكومات العالم مزيدًا من البحث حول تقنيات التحكم في العقل والسيطرة عليه. ففي الآونة الأخيرة اقترح منشور على مدونة من جامعة ميامي وسيلة لربط العقول البشرية بواجهات الكمبيوتر، ليس عن طريق رقائق وأسلاك كمبيوتر تشبه Neuralink، ولكن مع الجسيمات النانوية التي تتفاعل مباشرة مع الخلايا العصبية البشرية. وفي عام 2019 حصل فريق من الباحثين، بقيادة شركة تطوير

العلوم والتكنولوجيا الأمريكية "Battelle"، على عقد من وكالة مشاريع الأبحاث الدفاعية المتقدمة الأمريكية (DARPA)، لتطوير مشروع التكنولوجيا العصبية غير الجراحية (N3) من الجيل التالي، والذي يهدف إلى تصميم وإنتاج واجهات تقنية التحكم في الدماغ ثنائية الاتجاه للجنود لاستخدامها في مجالات المعركة[38].

يُطلق على مجموعة المشاريع البحثية الشاملة التي تمولها وكالة DARPA اسم نظام الدماغ لنقل أو استقبال الإشارات الكهربية المغناطيسية (Brain STORMS)، وتضمنت تصميم وإنتاج محول طاقة نانوي يمكن حقنه مباشرة في مناطق دماغية محددة؛ لنقل الأوامر من النشاط العصبي إلى جهاز إرسال واستقبال خارجي قائم على خوذة. وفي الأسبوع الماضي كشف منشور على مدونة من جامعة ميامي أنه تم إحراز تقدم كبير نحو هذا الهدف، ووصف كيف يمكن للجسيمات النانوية المغناطيسية الكهربية (MENPs) أن تتحرك عبر مجرى الدم البشري، وتتخلل الدماغ، وتتعرف على الإشارات الدقيقة من الخلايا العصبية الخاصة بك، وتنقل المعلومات إلى جهاز كمبيوتر خارجي[39].

38 سارة طارق: كيف تعمل حكومات العالم على تطوير تقنيات التحكم في الدماغ؟، مقال منشور على الإنترنت بتاريخ: 2021/03/25، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/22

https//:www.techmag.net%/D8%AA%D8%B7%D988%%D98%A%D8%B1%D8%AA%D982%%D986%%D98%A%D8%A7%D8%AA%D8%A7%D984%%D8%AA%D8%AD%D983%%D9%-85%D981%%D98%A-%D8%A7%D984%%D8%AF%D985%%D8%A7%D8%BA%D89%F/

39 سارة طارق: كيف تعمل حكومات العالم على تطوير تقنيات التحكم في الدماغ، المراجع السابق.

خاتمة عامة:

وفي الختام يبدو لي -مرة أخرى- أن صناعة التسلية في العالم تعكس الحقيقة؛ لأن كثيراً من تلك العروض السينمائية والكتب والقصص تمثل أشياء واقعية مغلفة بحبكة تخيلية محكمة، تاركة إيَّانا – نحن المشاهدين أو المتلقين عموماً- في حيرة من أمرنا: هل ما نشاهده يمكن أن يحدث فعلاً. أو حدث حقاً، أو أن الأمر لا يعدو أنه براعة من المؤلفين وإعمال أذهانهم لتصوير ما نشاهده؟ وهذا ما جعل العالم ولتر بشوب يوجز هذا الأمر في سلسلة الهُداب التلفازية، في جملة واحدة؛ «العقل حاسوب.. حاسوب عضوي، ولهذا يمكن اختطافه مثل أي شيء آخر».

من جهة أخرى، لم تكن الأفلام السينمائية تمثل حتى مجرد البداية لحصر الحالات جميعها التي تستخدم فيها السيطرة على العقل خطة ونهجاً في أدب جيل الشباب، وفي مختلف الأفلام السينمائية والتلفازية، وسواء استخدمت في السيطرة على الطبقات الاجتماعية الدنيا، أو بوصفها نوعاً من التنويم المغناطيسي للعثور على شخص ما، أو وسيلة لإخراج شخص ما عن طوره- أو حتى أداة للقتل- فإن الأمر يبقى مثير للاهتمام، ومؤشراً دامغاً لأهميته في صراعاتنا ضد الأنانية، في عالم يبدو اليوم عازماً بقوة على جعلنا نعيش جميعاً في دولة واحدة آمنة خانعة. إنه صراع نفسي داخلي عميق، حيث نعيش في دولة قاسية، حتى لو كنَّا نقاتل من أجل حرية التعبير بين أقراننا وبين أعدائنا، والأهم أنها تطرد عنا الخوف، وتزيدنا قوة، فالمعرفة قوة كما يقولون[40].

والجدير بالذكر، أن «الدماغ البشري هو ساحة المعركة في القرن الحادي والعشرين»، كرّر ذلك عالم الأعصاب الأميركي جيمس جيوردانو[41*] أكثر من مرة، وأكد على أن أسلحة السيطرة على العقول البشرية ستكون صامتة وماكرة وأكثر فتكاً من البارود والأسلحة النارية، كما أن علم التحكم الآلي، الذي يهدف إلى تكرار العقل البشري داخل آلة، يعزز آليات القوة ويحول الذكاء الاصطناعي إلى رافعة قوية في عملية استعمار العقول. بحلول عام 2040، ستكون قرصنة الدماغ ممكنة.

كل ذلك، يؤكد على فرضية هذه الورقة البحثية التي تؤكد على أن السيطرة على العقول في الأفلام السينمائية تحولت من الخيال العلمي إلى واقع ملموس، يتطور باستمرار، فابتداء من فكرة السيطرة على الحشود، وخلق المشاعر والأفكار وتكوين الاتجاهات وانتهاء بالتحكم شبه الكامل بالعقول البشرية عن طريق الذكاء الاصطناعي.

ولا شك أن نهايات معظم أفلام الخيال العلمي تعكس الواقع المفترض أن يحدث، وهو أن التحكم في عقل الإنسان يؤدي إلى أن تكون الغلبة في نهاية الصراع بين الإنسان وسواه لا يمكن أن تكون لصالح الأول. الإنسان،

---

40 ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل، مرجع سابق، ص28

41* المدير التنفيذي لمعهد أبحاث الدفاع البيولوجي وأستاذ علم الأعصاب في جامعة جورج تاون.

في أفضل حالاته، سيجد نفسه وقد تحوّل إلى مرتبة ثانية من مراتب المجتمع. عبد للمخلوقات الشريرة التي تعوم فوقه أو تسيطر على دنياه. هذا في بعض الحالات فقط. في الحالات الأخرى سيخسر المواجهة كلياً وسينتصر الشر ويصيب الدمار الأرض كلها، وهذا ما رأيناه وشاهدناه في أفلام الخيال العلمي الكثيرة والمتعددة الرؤى.

إن عملية تشريع القوانين الخاصة لحماية الناس من عمليات التحكم بالعقل ستكون عديمة الجدوى، وعملياً فإن لدى كل مجتمع مدني بعض القوانين و/أو مجموعة من القوانين التي تحكمي الناس وتعاقب المشاركين بعمليات التحكم بالعقل، وتتعزز القوانين من خلال تفسيرات المشرعين للغة القانونية الخاصة التي صيغت بها القوانين. إن الافتقار إلى وسائل تعزيز القانون في الكتب التي ستحمينا من أذى التحكم بالعقل يرجع إلى التفسيرات القانونية المطبقة وإلى حجب وكالة الأمن القومي (NSA) والاستخبارات المركزية لشهادات الناجين بذريعة حماية الأمن القومي[42]. إن الفظاعات المصاحبة لعملية التحكم بالعقل، إذا ارتكبت من قبل أي شخص له صلة بالحكومة فسيتم إخفاؤها والتستر عليها، وستوضع العوائق من قبل خبراء قانونيين لتحول دون وصول الناجين من هذه العمليات إلى المحاكم. إن تحديد معنى عبارة (التحكم بالعقل) قريب من تحديد معنى القانون الصادر عام 1947 والخاص بالأمن القومي، لقد أصبح واضحاً أن قانون الأمن القومي وضع بشكل خاص ليحمي النشاط الإجرامي للطبقات العليا ليحمي الأسرار العسكرية.

****

42 كاثي أوبراين ومارك فيليبس: غيبوبة الولايات المتحدة الأمريكية، ترجمة: التعريب والبرمجة، الدار العربية للعلوم «ناشرون» الطبعة الأولى، 2004م، ص11

المصادر والمراجع:

المراجع باللغة العربية:

- ماري د. جونز ولاري فلاكسمان: حروب العقل (تاريخ سيطرة الحكومات والإعلام والجمعيات السرية على العقل ومراقبته وإدارة شؤون الناس)، ترجمة: نور الدائم بابكر أحمد، مكتبة العبيكان، الرياض، 2012م.
- كاثي أوبراين ومارك فيليبس: غيبوبة الولايات المتحدة الأمريكية، ترجمة: التعريب والبرمجة، الدار العربية للعلوم «ناشرون» الطبعة الأولى، 2004م.
- وينشتاين، هارفي، م. الطب النفسي والاستخبارات المركزية الأمريكية: ضحايا التحكم بالعقل، مطبعة الطبق النفسي الأمريكي، 1990م.
- ديفيد سيد: الخيال العلمي «مقدمة قصيرة جداً»، ترجمة: نيفين عبدالرؤوف، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، الطبعة الأولى، القاهرة، 2016م.
- مركز البحوث والمعلومات: الذكاء الاصطناعي، المملكة العربية السعودية، 2021م.

المراجع باللغة الأجنبية:

- Woodrow Barfield et al (2017). "Cyborgs and Enhancement Technology", University of Washing, Seattle.
- Rockwell Anyoha (2017). "The History of Artificial Intelligence", Blog, Special edition on artificial intelligence, August. "Harvard University".
- Bernard Marr (2018). "What is Deep Learning AI? A Simple Guide With 8 Practical Examples", Forbes.

الدوريات العلمية:

- نور علي كريم: المضامين الفكرية لأفلام الخيال العلمي المعاصرة، مجلة الأكاديمي، العدد 89، السنة 2018، ص142.
- مروان نايف فائز وعرفات مفتاح معيوف: أفلام الخيال العلمي، المضامين والمخاطر النفسية، كلية الفنون والإعلام، جامعة طرابلس، ليبيا. مجلة الأستاذ، العدد16، ربيع، 2019، ص39.
- نرمين مجدي: الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة، سلسلة كتيبات تعريفية العدد (3)، صندوق النقد العربي، أبو ظبي – الإمارات العربية المتحدة، 2020م.

روابط الإنترنت:

- محمد ثابت: 3 أفلام تبرز كيفية سيطرة الحكومات على عقول شعوبها، مقال منشور على الإنترنت بتاريخ: 2017/09/01، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/25. https://www.vetogate.com/2772831
- سارة يحيى محمد: أفلام تفجر عقلك من التفكير؛ لن تستطيع النوم بعدها، مقال منشور على الأنترنت بتاريخ: 2021/06/29، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/25.

- إيمان الشامخ: انقلب السحر على الساحر: لماذا قرر جيفري هينتون الأب الروحي للذكاء الاصطناعي الاستقالة الآن؟، مقال منشور على موقع الجزيرة بتاريخ: 2023/05/15م، تاريخ مراجعة الرابط: 2023/08/15م.
- https://www.aljazeera.net/midan/miscellaneous/technology/2023/5/15/انقلب-السحر-على-الساحر-لماذا-قرر-جيفري
- https://www.arageek.com/art/movies-that-blow-your-mind
- Introducing (ChatGPT) https://openai.com/blog/chatgpt
- https://www.zdnet.com/article/what-is-auto-gpt-everything-to-know-about-the-next-powerful-ai-tool/ (What is Auto-GPT? Everything to know about the next powerful AI tool)

Mominoun
MominounWithoutBorders
@ Mominoun_sm

info@mominoun.com
www.mominoun.com