

بسمه تعالی

معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی
سازمان سینمایی و سمعی و بصری
طرحنامه (پروپوزال) پیشنهادی پژوهش



مشخصات مجری طرح:

اشخاص حقیقی: نام : اسماعیل نام خانوادگی : افقهی نام پدر : کدملی :
سال تولد : محل تولد : تحصیلات : دکتری رسانه رشته تحصیلی : مدیریت رسانه
آدرس :
شماره همراه : تلفن ثابت :
اشخاص حقوقی: به نمایندگی از موسسه:

رزومه مجری طرح

- استادیار پژوهشگر ارتباطات؛ پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
 - دکترای مدیریت رسانه از دانشگاه تهران و فوق لیسانس مدیریت رسانه از دانشگاه علامه طباطبائی
 - دارای فرصت مطالعاتی از دپارتمان مطالعات رسانه در دانشگاه اسلومتروپولیتن نروژ
 - مدرس و پژوهشگر حوزه رسانه‌های دیجیتال
 - دارای کتاب‌های تألیفی و ترجمه؛ طرح‌های پژوهشی و مقالات پژوهشی در حوزه رسانه‌های جدید.
- رزومه کامل پیوست می‌شود.

عنوان پژوهش

فارسی : مطالعه رویکرد و کنش گفتمانی هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی ایران: تحلیل تطبیقی گفتمان هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی ایران و غرب

لاتین : Studying the discourse approach and action of AI in the production of Iranian cinematographic works: a comparative analysis of the discourse of AI in the production of Iranian and western cinematographic works

نوع تحقیق:

بنیادی ☐ کاربردی * توصیفی ☐ تبیینی ☐ اکتشافی * کمی ☐ کمی-کیفی ☐

واژگان کلیدی (حداقل ۵ کلمه)

فارسی:	هوش مصنوعی، سینمای ایران، تحلیل گفتمان انتقادی،
لاتین:	Artificial Intelligence, Iranian Cinema, Critical Discourse Analysis

۱	مشخصات پژوهش
۱-۱	مقدمه امروز هوش مصنوعی ظرفیتهایی دارد که زمانی از ویژگی‌های منحصر به فرد انسان تلقی می‌شد. پیشرفت این فناوری سؤالاتی فلسفی در مورد رابطه فناوری با هویت انسانی را پیش می‌کشد. هوش مصنوعی امروز می‌تواند موسیقی، شعر و آثار خلاقانه هنری دیگری را خلق کند. اما زمانی که هوش مصنوعی وارد قلمرو ذهنی انسان شود، این پرسش مطرح خواهد شد که تا چه اندازه می‌توانیم بر هوش مصنوعی تکیه کنیم. برای کودکانی که با هوش مصنوعی بزرگ می‌شوند ممکن است گرفتن مشاوره شخصی از ماشین بسیار طبیعی و حتی رضایت‌بخش به نظر بیاید. اما طبیعی است که هوش‌های مصنوعی با سوگیری‌های داخلی همراه هستند. در نتیجه ممکن است رای نسل‌های آینده درک دیدگاه‌های جایگزین غیر ممکن شود. همچنین محرک‌های ناخوشایندی که با باورهای ما در تضاد هستند اما همین محرک‌ها باعث می‌شوند که شخصیتی روشنفکر و انعطاف پذیر پیدا کنیم (کسینجر و همکاران، ۱۴۰۱). استفاده از هوش مصنوعی در سینما یکی از جوان‌ترین و مهم‌ترین تکنولوژی‌هایی است که به صنعت سینما و تلویزیون اضافه شده است. شخصیت‌های دیجیتالی و جلوه‌های ویژه از جمله مهم‌ترین موارد استفاده هوش مصنوعی در سینما هستند. از هوش مصنوعی برای ایجاد شخصیت‌های دیجیتالی واقع‌گرایانه و با توانایی‌های هوش مصنوعی مانند مکالمه و تصمیم‌گیری استفاده می‌شود. این شخصیت‌ها می‌توانند در داستان‌ها شرکت کنند و با بازیگران انسان در تعامل باشند. هوش مصنوعی می‌تواند به بهبود شخصیت‌سازی و انیمیشن کمک کند. از آن جمله می‌توان به استفاده از ابزارهای مبتنی بر هوش مصنوعی برای تولید حرکت‌ها، چهره‌ها، و انیمیشن‌های واقع‌گرایانه اشاره کرد. هوش مصنوعی حتی قادر به ایجاد یک دنیای مجازی و کامپیوتری برای فیلم و سریال‌هاست. هوش مصنوعی به تولید دنیاهای دیجیتال با توجه به خلاقیت و سبک خاص کارگردانان کمک می‌کند؛ از قبیل تولید مناظر طبیعی، ساختمان‌ها، و اجسام متحرک در دنیای دیجیتال. امروزه بسیاری از جلوه‌های ویژه در صحنه‌های اکشن و دارای انفجار محیطی، با استفاده از هوش مصنوعی ساخته می‌شوند. با تحلیل داده‌هایی از تعامل تماشاگران با فیلم‌ها، هوش مصنوعی می‌تواند برای ارتقاء تجربه تماشاگران و بهبود آینده تولیدات سینمایی مورد استفاده قرار گیرد. حتی بازخورد آنها در بخش‌های برجسته فیلم نیز تحلیل شده و می‌تواند صحنه‌های آتی را با عملکردی بهتر تولید کند. در کل، هوش مصنوعی به عنوان یک ابزار قدرتمند و آینده‌دار در سینما به کار می‌رود و به کارگردانان و تیم‌های تولید امکانات جدیدی را برای خلق داستان‌ها و تجربه‌های بصری بیشتری می‌دهد.

تعریف مسأله :

در حال حاضر آثار سینمایی در نتیجه دیجیتالی شدن در حال تغییر است. هوش مصنوعی نقش مهمی در این فرآیند ایفا می‌کند و در حال حاضر سوژه بسیاری از فیلم‌های سینمایی را شکل می‌دهد از جمله فیلم‌های او، من مادر هستم، مگان، سکو و خالق؛ حتی می‌توان به فیلم‌های قدیمی‌تر از قبیل ماتریکس و ترمیناتور نیز اشاره کرد. باید بدانیم که هوش مصنوعی چیزی نیست که بتوان به آن اعتماد کرد بلکه مجموعه‌ای از تکنیک‌های توسعه نرم‌افزار است. به‌طور کلی، استفاده از کاربردهای هوش مصنوعی در آثار سینمایی چالش‌هایی را نیز در سطوح مختلف ایجاد می‌کند که به خود فناوری‌ها و همچنین به شیوه‌ها و هنجارهای اجتماعی در برخورد با هوش مصنوعی در سینما مربوط می‌شود.

برنامه‌های کاربردی هوش مصنوعی می‌توانند کار تیم‌های ساخت فیلم را کارآمدتر کنند، کیفیت جلوه‌های بصری را افزایش دهند و در نتیجه ارتباطات رسانه‌ای قابل اعتماد را ارتقا دهند. همین امر باعث شده است تا مجموعه آثار سینمایی در این قالب به عنوان یکی از ژانرهای پرطرفدار سینمایی طبقه‌بندی شوند. این نفوذ از آنجا برآمده که این آثار برای مخاطب و تماشاگر امروزی که زندگی‌اش قرار است تحت تأثیر هوش مصنوعی باشد، قابل درک و ملموس است. با این حال، ضرورت دارد تا فناوری‌های هوش مصنوعی به‌طور مسئولانه و مطابق با استانداردهای کیفیت سینمایی و اصول اخلاقی مبتنی بر اجتماعی توسعه یافته آموزش داده شده و سپس در کارهای سینمایی ادغام شوند.

هوش مصنوعی سال به سال در تولید محتوای انسان‌مانند توسعه می‌یابد. مدل‌های زبانی مانند چت‌جی‌پی‌تی می‌توانند فیلمنامه را به تنهایی بر اساس یک اعلان تک خطی که به عنوان ورودی داده می‌شود، بنویسند. شبکه‌های عصبی عمیق معمولاً برای ایجاد تصاویر یا ویدیوهای غیرواقعی به نام دیپ فیک استفاده می‌شوند. به‌طور کلی، ما به جایی رسیده‌ایم که این ابزارها ممکن است ما را بهتر از خودمان بشناسند. الگوریتم‌ها و داده‌های زیربنایی، اطلاعات مرتبط کافی در مورد ما به دست آورده‌اند که نه تنها می‌توانند ما را درک کنند، بلکه با پردازش آن اطلاعات، می‌توانند ما را نیز مهندسی کنند. بنابراین، صاحبان این ابزار ممکن است کشف کنند که چه نوع فشاری برای متقاعد کردن تماشاگر به یک ایده خاص لازم است. افزایش قدرت محاسباتی و داده‌های موجود، ما را به این ایده نزدیک می‌کند که به زودی، برخی از شرکت‌ها و دولت‌ها قادر خواهند بود به‌طور سیستماتیک افراد را هک کنند. در مورد آثار سینمایی، در حال حاضر، تولیدکنندگان فیلم به سمتی حرکت می‌کنند که قادر باشند به تولید فیلم بدون هیچ کمکی از نیروهای انسانی اقبال یابند. بنابراین، ما باید پرسیم که چه محدوده‌های استقلال انسانی از جمله استعدادها، دانش‌ها و مهارت‌ها را می‌توان در آثار سینمایی با هوش مصنوعی حفظ کرد. این عوامل ضرورت برخورداری از دانش کافی برای مواجهه مناسب با هوش مصنوعی را ایجاب می‌کند.

با نگاهی بر سینمای کشور مشخص می‌شود که سازوکارهای گفتمانی تولید آثار سینمایی مبتنی بر هوش مصنوعی در کشور مبهم است. تحلیل گفتمانی مبتنی بر تطبیق آثار سینمایی می‌تواند درک بهتری از چگونگی کاربرد هوش مصنوعی در صنعت فیلم ایران در مقایسه با غرب نشان دهد. اینکه آثار سینمایی بر اساس چه الگوهای گفتمانی هوش مصنوعی تولید می‌شوند از دریچه این تحقیق قابل شناسایی است.

۳-۱	جنبه جدید بودن و نوآوری طرح : جایگاه، نقش و نحوه برخورد با هوش مصنوعی در سینمای ایران مبهم است؛ سیاست و روش مشخصی نیز چه از طرف فعالان سینمایی از قبیل تهیه‌کنندگان و کارگردانان و چه از طرف مدیران دولتی فرهنگ و هنر برای مواجهه مناسب با آن تعبیه نشده است. یکی از دلایل آن فقدان و یا کمبود منابع مرجع و تحقیقات علمی است تا زوایای این مفهوم یا ابزار و رویکردها و پارادایم‌های حاضر و فعال در این زمینه شناسایی شوند. در این صورت، زاویه دید کارهای سینمایی مرتبط با هوش مصنوعی با مراجعه به ادبیات موجود و چارچوب‌های نظری مطرح، مشخص می‌شود. نگاه گفتمانی به هوش مصنوعی کسب دانش از زوایای آشکار و پنهان صحنه‌های فیلم‌های هوش مصنوعی بر روی پرده سینماست و نگاه تطبیقی با نمونه‌های مشابه داخلی، نقاط قوت و ضعف صنعت فیلم‌سازی هوش مصنوعی در کشور را آشکار می‌کند.
-----	---

۴-۱	ضرورت و اهمیت تحقیق : تحلیل عرصه تولید آثار سینمایی مرتبط با هوش مصنوعی باعث غنی شدن ادبیات این حوزه می‌شود که از رهگذر آن فلسفه هر فیلم هوش مصنوعی به گفتمانی وصل می‌شود که از قبل کانتکست آن برای اهالی فن و نقادان مشخص شده است. لذا، پیامدها و اثرگذاری‌ها قابل تحلیل و تبیین می‌شوند. جلوه‌های ویژه، ابزارهای هوش مصنوعی، فناوری‌های نوین و ... همگی در سینمای روز دنیا علاوه بر اینکه ساخت فیلم‌ها را تسهیل کرده است بلکه هزینه‌ها را نیز کاهش داده است که نمونه‌های زیادی از سینمای روز دنیا از قبیل فیلم‌های علمی و تخیلی و حتی فیلم‌های تاریخی قابل مثال زدن هستند. سینمای کشور نمی‌تواند و نباید از پیشرفت‌های روز سینمای دنیا عقب بیفتد زیرا پیشرفت‌های فناوری خیلی سریع و روز به روز رخ می‌دهند و بر فرض مثال، عقب‌ماندگی یک ساله در صنعت هوش مصنوعی، شاید یک دهه سینمای ما را تحت تأثیر قرار دهد و بیشتر و بیشتر از فناوری‌های مبتنی بر هوش مصنوعی سینمای دنیا فاصله بگیریم. شناخت زوایای مختلف تولید فیلم با محوریت هوش مصنوعی در صنعت سینما بجز با بررسی نمونه آثار سینمایی غرب و مطالعه تطبیقی آن با فیلم‌های داخلی مبتنی بر هوش مصنوعی بعید بنظر می‌رسد. مطالعه تطبیقی زاویه دیدها، فناوری‌های مورد استفاده، نگاه ایدئولوژیکی، نگاه انسان‌گرایانه، نگاه ابزاری و ... همگی در گرو مطالعه تطبیقی است که تفاوت‌ها و شباهت‌ها برای تصمیم‌گیری‌های آینده مشخص می‌شود.
-----	--

۵-۱	اهداف طرح : هدف اصلی (این پژوهش قصد حل کدام مساله اصلی سینما را دارد): هدف کلی از تحقیقات هوش مصنوعی بیشتر وقوف یافتن به نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به ارتباطات فردی و جمعی و نیز ارتباطات انسان و ماشین است. در عین حال، هدفی که از گذر این مطالعه محقق می‌شود درک بهتر از سازوکارهای گفتمانی (رویکردها و کنش‌های گفتمانی) هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی کشور و مقایسه آن با تولیدات غربی است. این هدف از طریق تحلیل گفتمانی که روشی بیشتر مسئله‌محور است تا نظریه‌محور برآورده می‌شود. اهداف فرعی: ۱. شناسایی رویکردهای گفتمانی هوش مصنوعی مورد استفاده در تولید آثار سینمای ایران
-----	--

۲. شناسایی رویکردهای گفتمانی هوش مصنوعی مورد استفاده در تولید آثار سینمای غرب	
۳. درک کنش‌های هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی غرب	
۴. درک کنش‌های هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی ایران	

۶-۱	سوالهای اصلی تحقیق: ۱. رویکردهای گفتمانی هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی معاصر ایران و غرب چگونه است؟ ۲. کنش‌های گفتمانی هوش مصنوعی در تولید آثار سینمایی معاصر ایران و غرب چگونه است؟
-----	---

۷-۱	فرضیات تحقیق: این تحقیق چون اکتشافی است فاقد فرضیه است.
-----	--

۸-۱	تعریف مفاهیم تحقیق (نظری / عملی): هوش مصنوعی: این مفهوم به مجموعه‌ای از تکنیک‌های توسعه نرم‌افزار گفته می‌شود که جزو فناوری‌های نوین عرصه ارتباطات و اطلاعات محسوب می‌شود. در این تحقیق منظور از هوش مصنوعی، ابزارهای فناورانه جدید هست که عموماً تحت عنوان هوش مصنوعی از آنها یاد می‌شود. دیالوگ‌های مرتبط با این ابزار به عنوان داده‌های این تحقیق محسوب می‌شوند. آثار سینمایی: منظور از آثار سینمایی، فیلم‌هایی است که مرتبط با هوش مصنوعی هستند و یا اینکه از این ابزارها بصورتی که برای مخاطب عیان است در ساخت فیلم استفاده می‌کنند که تأثیر قابل ملاحظه‌ای بر فیلم بجا می‌گذارد به نحوی که تحت عنوان فیلم مرتبط با هوش مصنوعی از آن تعبیر می‌شود. تحلیل گفتمان انتقادی: در تحلیل انتقادی گفتمان فرض بر این است که فقط یک معنا در متن وجود ندارد، بلکه بطور بالقوه هر متن معنای متنوعی دارد که بعضی از آنها به دلایل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و ... در مواقع مختلف بر بقیه الویت دارند. در تحقیق حاضر نیز، تلاش می‌شود تا معناهای غیر آشکار متن در کنار معانی واضح و عیان بررسی و در جهت تحلیل متن رسانه‌ای بررسی شوند. تحلیل گفتمان انتقادی اغلب در اشاره به رویکرد نورمن فرکلاف مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ چراکه رویکرد وی در مقایسه با سایرین، مدون‌ترین روش برای پژوهش در حوزه ارتباطات، فرهنگ و جامعه است. این رویکرد به بررسی روابط میان رویدادهای کلامی و عوامل فرهنگی، سیاسی و اجتماعی می‌پردازد، البته بصورت اختصاصی، به نحوه تأثیرپذیری ایدئولوژی گفتمان و نحوه تأثیرگذاری گفتمان بر روابط قدرت در جامعه تأکید دارد (کریستال؛ ۲۰۰۸، ص ۱۲۳).
-----	--

۹-۱	مبانی نظری تحقیق (در تحقیق کیفی) هوش مصنوعی فناوری است که از نرم‌افزار کامپیوتری برای تقلید از هوش انسانی استفاده می‌کند. هوش مصنوعی مدت زیادی است که در زندگی بشر وارد شده است اما اخیراً به بخش مهمی از فیلم‌سازی تبدیل
-----	--

شده است. این فناوری پتانسیل آن را دارد که صنعت فیلم‌سازی را متحول کند. صنعت فیلم فعلی تا حد زیادی توسط خلاقیت و تخیل انسان هدایت می‌شود، اما هوش مصنوعی می‌تواند آن را تغییر دهد. نحوه خلق و تماشای فیلم‌ها از فیلمنامه و بازیگری تا جلوه‌های ویژه و توزیع با هوش مصنوعی متحول می‌شود. هوش مصنوعی، پتانسیل بهبود کارایی تولید، کاهش هزینه‌ها و افزایش درآمد را با خودکارسازی انواع وظایفی که در حال حاضر توسط انسان انجام می‌شود را داراست. حتی از دیدگاه مصرف، نیز امکان گزینه‌های جدیدی برای داستان‌سرایی را در اختیار دارد (قش؛ ۲۰۲۳، ص ۱۲).

اگر استفاده از هوش مصنوعی را در تولید فیلم در سه بخش تهیه فیلم‌نامه، پیش تولید و پس از تولید مورد مطالعه قرار دهیم. با توجه به این سه جنبه، مزایای هوش مصنوعی در فیلم‌نامه‌نویسی با کارایی بالا و خلاقانه‌تر منعکس می‌شود؛ در حالی که ایراد آن عمدتاً فقدان احساسات انسانی در فیلم‌نامه است. واقعیت آن است که هیچ توقفی در پیشرفت علم و فناوری در عصر مدرن وجود ندارد. هیچ صنعتی نمی‌تواند از تأثیرات هوش مصنوعی در امان بماند. بنابراین، تغییرات اجتماعی آینده بدون شک با پیشرفت هوش مصنوعی ایجاد خواهد شد. این تغییرات از طریق تغییرات در فیلم‌سازی می‌تواند به جامعه منتقل شود (سان؛ ۲۰۲۴، ص ۳). لذا، شناخت بیش جهانی به هوش مصنوعی، نحوه تعامل انسان و ماشین در فیلم‌های هالیوودی و مقایسه آن با فیلم‌های داخلی چشم‌اندازهای مناسب و کاربردی را برای صنعت فیلم هوش مصنوعی کشور ایجاد می‌کند.

در کل باید گفت که هوش مصنوعی در حال ایجاد تغییرات قابل ملاحظه‌ای در تجارت فیلم است. جدا از بهبود کل فرایند فیلم‌سازی، صرفه‌جویی در زمان و منابع و افزایش درآمد، دارای طیف وسیعی از کاربردهای خلاقانه در فرایند ساخت فیلم است که این گزینه را قصد داریم در این تحقیق با توجه بیشتری بررسی کنیم. همچنین نباید فراموش کرد که علاوه بر خصوصیات مثبت و کارکردی که درباره هوش مصنوعی در صنعت فیلم‌سازی اشاره کردیم اشکالاتی نیز وجود دارد که آنها را نیز شناسایی خواهیم کرد. نتیجه اینکه ایجاد تعادل بین مزایای فناوری و اهمیت خلاقیت انسان با توسعه هوش مصنوعی از اهمیت زیادی برخوردار است.

بنظر فرکلاف (۱۳۷۹)، در تحلیل گفتمان انتقادی، زبان فرصتی برای طرح ظریف و غیرمستقیم ایدئولوژی‌ها فراهم می‌کند. لذا، در این میان، فیلم‌های سینمایی با استفاده از ضریب نفوذ در افکار عمومی، جدای از انتقال گفتمان‌های رایج در فضای مناسبات سیاسی، اجتماعی و فرهنگی، به شکل بینامتنی و غیرصریح به نهادهایی گفتمان‌ساز تبدیل می‌شوند. صنعت فیلم‌سازی غرب و در رأس آن هالیوود که متعلق به جریان اصلی صنعت فیلم در خارج از کشور است با بکارگیری شیوه‌های متنوع انتقال پیام، جدای از انعکاس ظاهر وقایع در بسیاری از موارد، به‌صورت آشکار و غیرآشکار ضمن عبور از چارچوب‌های سنتی رسانه، خود نقش گفتمان‌ساز را ایفا می‌کنند. در اینجا نقش ایدئولوژی در گفتمان‌سازی اهمیت بسیار پیدا می‌کند که تحلیل گفتمان انتقادی نگاهی خاص به این قضیه دارد.

در تحلیل انتقادی گفتمان فرض بر این است که فقط یک معنا در متن وجود ندارد، بلکه بطور بالقوه هر متن معنای متنوعی دارد که بعضی از آنها به دلایل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و ... در مواقع مختلف بر بقیه الویت دارند. در تحقیق حاضر نیز، تلاش می‌شود تا معناهای غیرآشکار فیلم در کنار معانی واضح و عیان بررسی و در جهت تحلیل متن رسانه‌ای بررسی شوند.

چارچوب نظری تحقیق (در تحقیق کمی)

۹-۲

روش انجام تحقیق و مراحل انجام آن

روشی که در این تحقیق از آن بهره می‌بریم تحلیل گفتمان انتقادی رویکرد فرکلاف^۴ است. چرا که با استفاده از این رویکرد می‌توانیم به پرسش‌های این تحقیق پاسخ دهیم. وی در کتابش (تحلیل گفتمان انتقادی)^۵ بیان می‌کند که: «من گفتمان را مجموعه به هم تنیده‌ای از سه عنصر عمل اجتماعی، عمل گفتمانی (تولید، توزیع و مصرف متن) و متن می‌دانم. تحلیل یک گفتمان خاص تحلیل هر یک از این سه بعد و روابط میان آنها را طلب می‌کند. فرضیه ما این است که پیوندی معنادار میان ویژگی‌های خاص متون، شیوه‌هایی که متون با یکدیگر پیوند می‌یابند و تعبیه می‌شوند و ماهیت عمل اجتماعی وجود دارد. (ص ۹۷)»

در این تحقیق دو فیلم سینمایی مرتبط با هوش مصنوعی یکی ایرانی و دیگری غربی به عنوان بستر پژوهش انتخاب می‌شود.

برای انجام تحلیل گفتمان در تحلیل متن یا مرحله توصیف^۶ براساس الگوی فرکلاف (نمونه فرهنگی و اجتماعی) یازده مقوله واژگان (مثبت و منفی)، مشارکت، قطب‌بندی، استناد، استنباط (پیش‌فرض، تلقین و تداعی)، مؤلفه‌های اجماع و توافق، سبک بیان، انسجام موضعی، استعاره، واژگان ایدئولوژیک و گزاره‌های اساسی به عنوان شاخص‌های ارزیابی انتخاب شدند.

در تحلیل فرایند یا مرحله تفسیر^۷ به تفسیر بافت موقعیتی و بافت بینامتنی و پیش‌فرض‌ها پرداخته می‌شود. تفسیرها ترکیبی از محتویات خود متن و ذهن مفسر هستند. از منظر مفسر، ویژگی‌های صوری متن در حقیقت سرخ‌هایی هستند که عناصر دانش زمینه‌ای ذهن مفسر را فعال می‌سازند و تفسیر محصول ارتباط دیالکتیکی این سرخ‌ها و دانش زمینه‌ای ذهن مفسر خواهد بود. (فرکلاف، ۱۳۷۹، ص ۲۱۵). در این مرحله به دنبال پاسخ به این پرسش‌ها هستیم: ماجرا چیست؟ چه کسانی درگیر ماجرا هستند؟ روابط بین آنها چیست؟ متن متعلق به کدام مجموعه است؟ پیش‌فرض‌ها چه هستند؟

در تحلیل اجتماعی یا مرحله تبیین^۸ توصیف گفتمان بخشی از یک فرایند اجتماعی محسوب می‌شود. در تبیین به تأیید دوسویه ساختارها بر گفتمان و گفتمان بر ساختارها پرداخته می‌شود. در اینجا باید از نقش گفتمانی که متن را تولید کرده، سخن گفت. در این مرحله به دنبال پاسخ به این پرسش‌ها هستیم که این گفتمان‌های تولیدکننده متن متعلق به کدام فرایندهای نهادی و اجتماعی هستند. مرحله تبیین نشان می‌دهد که گفتمان‌ها چه تأثیر بازتولیدی می‌توانند بر ساختارها بگذارند- تأثیری که منجر به حفظ یا تغییر آن ساختار بشود.

4. Fairclough

5. Critical discourse analysis

6. Discourse practice

7. Text analysis (description)

8. Processing analysis (interpretation)

9. Social analysis (explanation)

بررسی تحقیقات پیشین :

در داخل کشور با محوریت هوش مصنوعی فیلم‌های بسیار اندکی تولید شده است. یکی از آنها فیلم دیگه چه خبر بود؟ که در سال ۱۳۷۰ توسط تهمیه میلانی ساخته شد. داستان فیلم بدین صورت است که رفتار و شوخی‌های فرشته، دانشجوی باهوش رشته ادبیات، موجب سوء تفاهم برای مسئولان دانشکده می‌شود. آن‌ها او را از تحصیل معلق می‌کنند. برادرش عباس، که به کار با کامپیوتر علاقه دارد، به او توصیه می‌کند که کاری پیدا کند. فرشته در یک شرکت انتشاراتی مشغول به کار می‌شود و عباس یک ربات هوش مصنوعی به نام مبارک می‌سازد تا در کارهای خانه به او کمک کند. فیلم «دیگه چه خبر!» داستان عشقی پر از چالش بین دو جوان به نام‌های رضا و فرشته را روایت می‌کند. فیلم دوم با موضوع هوش مصنوعی در این تحقیق مورد بررسی قرار می‌گیرد که در بخش روش تحقیق و جامعه مورد بررسی به آن اشاره می‌شود.

تحقیقات اندکی نیز با محوریت سینما و هوش مصنوعی در داخل کشور انجام شده است. یکی از این تحقیقات در سال ۱۳۹۹ توسط فاطمه مهرابی و بهروز عوض‌پور با عنوان «نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به روابط انسان و ماشین در آثار سینمایی معاصر» انجام شد. آن‌ها با تمرکز بر هنر سینما که در سال‌های اخیر به بازنمایی فرصت‌ها و چالش‌های این مقوله پرداخته، این مسئله را در بستر این هنر و به‌طور خاص فیلم «او» اثر اسپایک جونز بررسی کرده تا به نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به ارتباطات انسانی و روابط انسان و ماشین آگاهی یابند. روش انتخابی برای تحلیل این فیلم، روش اسطوره‌کاوی بود که تحلیل آثار هنری را با عنایت به پس‌زمینه اجتماعی‌شان فراهم می‌کند. یافته‌های این پژوهش حاکی از آن است که در نمونه مطالعاتی مذکور و دیگر آثاری که هم‌زمان و با مضامین مشابه خلق شده‌اند، روایات اسطوره‌ای مرتبط با هوش نقش محوری در شکل دادن به وقایع فیلم داشته‌اند؛ که این مسئله، خود نیز متأثر از زندگی شخصی مؤلف و اندیشه غالب مکان-زمان خلق اثر است. درواقع نمونه مطالعاتی این پژوهش، در موضوعی که بدان پرداخته بود، آینه تمام‌نمای زمانه خویش است و از همین رو است که اقبال تماشاگران و متخصصان را به‌صورت توأمان دارد، چراکه همه افرادی که در زمان-مکان خلق این اثر زیست می‌کنند، نحوه و نوعاً تحت تأثیر روایات اسطوره‌ای مرتبط با هوش هستند.

فیلم‌های زیادی با موضوع هوش مصنوعی در خارج از کشور ساخته شده است. از جمله مشهورترین و تأثیرگذارترین آنها می‌توان به ماتریکس، ترمیناتور، او، هوش مصنوعی، من مادر هستم، سکو، ارتقاء، غول آهنی، من مرد هستم، گزارش اقلیت و ... اشاره کرد.

در هندوستان محقق به نام سناگا در سال ۲۰۲۰ به بررسی همین فیلم «او» پرداخته است و نتیجه‌گیری می‌کند که سیستم عامل‌های هوش مصنوعی، شخصیت اصلی فرد را از درون تغییر می‌دهند و اگر هم باعث خوشبختی افراد شوند این صرفاً یک تأثیر موقتی است و خوشکوفایی اصلی و پایدار زمانی اتفاق می‌افتد که وابستگی به هوش مصنوعی و سیستم عامل‌های مرتبط با آن وجود نداشته باشد.

با بررسی این تحقیقات و مطالعه میدانی مشخص می‌شود که ماهیت فیلم «او» رویکردی انتقادی به دخالت هوش مصنوعی در زندگی شخصی و خصوصی افراد داشت. به عبارت دیگر، این فیلم علاوه بر اینکه جذابیت‌ها و تازگی‌های منحصر به فردی برای مخاطب ایجاد کرد و حس کنجکاوی او را به رابطه با چنین سیستم عامل-هایی ترغیب کرد اما در نهایت نگاه انتقادی به این قضیه داشت و این حس و خوشبختی حاصل از هوش مصنوعی را موقتی قلمداد کرد که ممکن است آثار روانشناختی مضر بر روی افراد استفاده‌کننده به جا بگذارد.

جامعه آماری (در تحقیق کمی)

-

جامعه مورد بررسی (در تحقیق کیفی)

دو فیلم سینمایی « مگان » تولید ایالات متحده در سال ۲۰۲۳ و فیلم « آلفا و ربات نابودگر » تولید ایران در سال ۲۰۲۳ جامعه مورد بررسی این تحقیق را شامل می‌شوند. فیلم مگان یک اثر علمی تخیلی ترسناک به کارگردانی جرارد جانستون با بازی آلیسون ویلیامز، ویولت مک گراو، رونی چینگ و برایان جردن آوارز است. فیلمنامه براساس طرحی از جیمز وان، توسط آکلا کوپر نوشته شده است. نگان یک فیلم پر از کلیشه‌ها و چیزهای رایج موجود در این ژانر است و در عین حال یک فیلم علمی تخیلی با رویکرد ترسناک و کنایه‌آمیز است. خلاصه داستان بدین صورت است دختری که به تازگی والدین خود را از دست داده است، یک عروسک اندرویدی دریافت می‌کند که با هوش مصنوعی ساخته شده است. در ظاهر این عروسک اندرویدی به عنوان یک همراه چیزی جز جذابیت و دوستی برای صاحب خود ندارد؛ اما پشت این سکوت و مهربانی یک قاتل مخوف پنهان شده است که با کوچک‌ترین مشکل برای میزبان اصلی خود، به کوچک و بزرگ رحم نمی‌کند. فیلم سینمایی «آلفا و ربات نابودگر» به کارگردانی شهرام قدیری متعلق به ژانر کودک و قصه ربات نابودگر و قدرتمندی است که به قصد نیت‌های شوم یک جادوگر اهریمن از سیاره خود ربوده می‌شود تا با قدرت گرفتن بتواند جهان را به تسخیر این جادوگر دریاورد. در این مسیر تیم ربانیک آلفا که دانشمندان ربانیک هستند تهدید می‌شوند که باید به این جادوگر کمک کنند. آنها هم توسط جادوگر ربوده می‌شوند تا مجبور به راهاندازی ربات شوند. آلفا و ربات نابودگر اولین فیلم ربانیک سینمای ایرانی محسوب می‌شود که از چندین ربات ساخته شده توسط دانشجویان دانشگاه شریف در این فیلم استفاده می‌کند.	
--	--

محاسبه حجم نمونه این تحقیق فاقد نمونه‌گیری است و بصورت سرشماری انجام می‌شود با این تفاوت که تمام دیالوگ‌های مرتبط با هوش مصنوعی در دو فیلم مورد بررسی مورد تحلیل گفتمان قرار می‌گیرند.	۱۳-۱
---	------

ابزار گرد آوری اطلاعات : از دیالوگ‌های با محوریت هوش مصنوعی در فیلم‌های مورد بررسی فیش‌برداری می‌شود.	۱۴-۱
--	------

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات: روش انجام تحلیل بدون صورت است که پس از اینکه متون مستخرج از دیالوگ‌ها بر اساس ۱۱ شاخص مورد نظر تطبیق داده شدند مقولاتی بدست می‌آید. این مرحله مرحله تحلیل متن نام دارد. در مرحله بعدی، برای هر فیلم از مقولات حاصل، رویکردهایی حاصل می‌شود که بررسی آنها محقق را به کنش‌ها رهنمود می‌کند. این مراحل نیز مرحله تفسیر و تبیین هستند. کنش‌هایی که برای هر کدام از فیلم‌ها بدست می‌آیند مبنای تطبیق و مقایسه قرار می‌گیرند تا تفاوت‌ها و شباهت‌ها و زوایای دید آنها با محوریت گفتمانی مورد بررسی تطبیقی قرار بگیرد. کنش‌ها، استدلال‌هایی هستند که از خلاصه مقولات که به آنها رویکرد گفته می‌شود حاصل می‌شوند.	۱۵-۱
---	------

فهرست منابع و ماخذ (الف- فارسی ب- عربی ج- لاتین) به شرح زیر:	۲
---	---

فرکلاف، نورمن (۱۳۷۹). <i>تحلیل/انتقادی گفتمان</i>. ترجمه پیران و دیگران. تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها. کسینجر، هنری؛ اشمیدت، اریک؛ هوتلوچر، دانیل (۱۴۰۱). عصر هوش مصنوعی و آینده ما انسان‌ها. تهران: ذهن آویز. مهرابی، فاطمه؛ عوض‌پور، بهروز (۱۳۹۹). نقش هوش مصنوعی در شکل‌دهی به روابط انسان و ماشین در آثار سینمایی معاصر. <i>فصلنامه مطالعات فرهنگ - ارتباطات</i> ۲۱(۵۰): ۱۷۱-۱۹۳. Crystal, D. (2008). <i>A dictionary of linguistics and phonetics</i>. Oxford: Blackwell. Ghosh, A. (2023). Artificial intelligence as an innovation in the film industry. <i>Research Inspiration</i>.3(3): 12-16. Mehrabi, F., & Avazpour, B. (2020). The Consequence of Artificial Intelligence in Shaping Human-Machine Relations in Contemporary Cinema (Case Study: Spike Jonze's "Her" film). <i>Journal of Culture-Communication Studies</i>, 21(50), 171-193. doi: 10.22083/jccs.2019.152109.2582 Sawczyn M. (2022). Artificial intelligence in movies and TV: its consciousness and humanness. <i>Philosophy Pulp</i> vol. 2 Sun, P. (2024). A study of artificial intelligence in the production of film. <i>SHS Web of Conference</i> 183, 03004.	

برنامه زمانی اجرای پژوهش:			۳
عنوان فعالیت	زمان آغاز	زمان پایان	
تکمیل کلیات و مبانی نظری تحقیق	۱۴۰۳/۸/۱	۱۴۰۳/۹/۱	
تکمیل فصل روش تحقیق و گردآوری داده‌ها	۱۴۰۳/۹/۱	۱۴۰۳/۱۰/۱	
تکمیل تجزیه و تحلیل داده‌ها	۱۴۰۳/۱۰/۱	۱۴۰۳/۱۲/۲۸	
تکمیل نگارش یافته‌ها و نتایج	۱۴۰۳/۱۲/۲۸	۱۴۰۴/۳/۱	

اعضای تیم پژوهشی طرح:				۴
نام و نام خانوادگی	مدرک و رشته تحصیلی	نوع تخصص	مدت زمان همکاری (ساعت)	
اسماعیل افقهی	دکتری مدیریت رسانه	رسانه‌های دیجیتال	۷۰ ساعت در ماه	
توحید محرمی	دکترای علوم سیاسی	امنیت فرهنگی	۲۰ ساعت در ماه	

هزینه اجرای طرح:				ه
عنوان	تعداد	فی	جمع	
ساعت کاری مجری	۴۹۰ ساعت	ساعتی ۲ میلیون ریال	۹۸۰ میلیون ریال	
ساعت کاری همکار	۱۴۰ ساعت	ساعتی ۲ میلیون ریال	۲۸۰ میلیون ریال	
تجهیزات و ایاب ذهاب و تهیه منابع و ...	-	-	۳۰ میلیون ریال	
جمع کل			۱ میلیارد و ۲۹۰ میلیون ریال	

