المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل: العلوم الإنسانية والإدارية
Scientific Journal of King Faisal University: Humanities and Management Sciences

من يصنع الفن؟ التعاون بين الفنان والآلة في عصر الذكاء الاصطناعي التوليدي

لينا محمد علي قطان
قسم الرسم والفنون، كلية التصاميم والفنون، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية

Who Creates Art? Artist–Machine Collaboration in the Age of Generative AI

Lina M. A. Kattan
Department of Drawing and Arts, College of Arts & Design, University of Jeddah, Jeddah, Saudi Arabia

LINK الرابط	RECEIVED الاستقبال	ACCEPTED القبول	PUBLISHED ONLINE النشر الإلكتروني	ASSIGNED TO AN ISSUE الإحالة لعدد
https://doi.org/10.37575/h/art/250081	25/12/2025	02/02/2026	02/02/2026	01/03/2026
NO. OF WORDS عدد الكلمات	**NO. OF PAGES عدد الصفحات**	**YEAR سنة العدد**	**VOLUME رقم المجلد**	**ISSUE رقم العدد**
8344	9	2026	27	1

الملخص

يتناول البحث العلاقة بين الإبداع البشري والذكاء الاصطناعي التوليدي. وتتمحور مشكلة البحث حول فكرة أن انتشار فن الذكاء الاصطناعي قد يُمثل استمراراً لتطور الفن، لكنه قد يُنذر بانفصالٍ جذري يتحدى المفاهيم الأساسية في الفن، مثل: التأليف، والأصالة، والهوية الفنية. واستناداً إلى أوجه التشابه التاريخية لاختراع المطبعة والتصوير الفوتوغرافي مع الفن التوليدي، يتتبّع البحث: التوتر الثقافي الذي أحدثته الأدوات التقنية الجديدة، ومخاوف استبدال الفنان، وجدلية الأصالة الفنية، مع دراسة إيجابية توسّع نطاق الإمكانات الإبداعية. ويتبع البحث منهجية متعددة التخصصات والتي تجمع بين الاستعراض التاريخي للفن، والتحقيق الفلسفي، ونتائج الدراسات التجريبية. ويستكشف البحث كيفية توليد أنظمة الذكاء الاصطناعي للصور، وردة فعل الفنان لتبنّيها أو مقاومتها؛ وكيفية تقييم الجمهور فنَّ الذكاء الاصطناعي مقابل الأعمال البشرية؛ وكيف تزعزع الصور المصطنعة الثقة في الثقافة البصرية. وخلص البحث إلى أن الذكاء الاصطناعي التوليدي أدخل توترات غير مسبوقة حول الفنان والعمل الفني البشري، لكنه فتح آفاقاً جديدة للاستكشاف الإبداعي؛ وطالَب بتجديد الثقافة النقدية والأطر الأخلاقية في مستقبل تنتشر فيه الصور الاصطناعية التي يصعب تمييزها عن الأعمال البشرية. ويوصي البحث بعمل دراسات حول النماذج الإبداعية الهجينة بين الإنسان والذكاء الاصطناع؛ وتأسيس حماية قانونية قوية للفنانين؛ ودعم البحث متعدد التخصصات حول الإدراك والتحيّز والمعنى الثقافي في عصر الفن الخوارزمي.

ABSTRACT

This research examines the relationship between human creativity and generative AI, arguing that while AI art continues art's development, it also introduces a rupture that challenges core concepts such as authorship, originality, and artistic identity. Drawing on historical parallels with earlier disruptions - including the printing press and photography - the study traces recurring cultural tensions, fears of the artist's replacement, and debates around authenticity, while acknowledging the creative possibilities opened by generative systems. Using an interdisciplinary methodology integrates art-historical inquiry, philosophical analysis, and empirical research, the study investigates how AI models generate images, how artists adopt or resist these tools, how audiences perceive AI versus human-made artworks, and how the synthetic imagery destabilizes trust in contemporary visual culture. The findings suggest that generative AI intensifies longstanding questions about the artist's role while simultaneously expanding avenues for experimentation and creative exploration. The research calls for renewed critical and ethical frameworks to navigate a future in which machine-generated images are increasingly indistinguishable from human work. It recommends further studies on hybrid human–AI creative models, stronger legal protections for artists, and broader interdisciplinary research on perception, bias, and cultural meaning in the age of algorithmic art.

KEYWORDS
الكلمات المفتاحية
artistic authorship, contemporary art, creative practice, hyperreality, intellectual property, visual literacy
التأليف الفني، الثقافة البصرية، العمل الإبداعي، الفن المعاصر، الملكية الفكرية، الواقعية الفائقة

CITATION
الإحالة
Kattan, L.M.A. (2026). Man yasnae alfana? altaeawun bayn alfanaan walalat fi easr aldhaka' aliastinaeii altawlidii 'Who creates art? Artist–machine collaboration in the age of generative AI'. *Scientific Journal of King Faisal University: Humanities and Management Sciences*, **27**(1), 59–67. DOI: 10.37575/h/art/250081 [in Arabic]
قطان، لينا محمد علي. (2026). من يصنع الفن؟ التعاون بين الفنان والآلة في عصر الذكاء الاصطناعي التوليدي. *المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل: العلوم الإنسانية والإدارية*، **27**(1)، 59–67.

1. المقدمة

لطالما كان الفن مختبر التجارب الإنسانية، فهو يقدّم مساحة تسمح بالمغامرة والتعبير وإثارة التساؤلات. وعبر الأزمنة والثقافات، وظّف الإنسان الفن لطرح تساؤلاته الفلسفية حول نفسه والعالم المحيط به: لماذا نُبدع؟ وكيف يمكن لتجاربنا أن تساعدنا في فهم العالم؟ فقليلٌ من الأعمال الفنية تستطيع أن تُظهر قوة الإبداع الإنساني اللامتناهي. واليوم، لا تُواجه "شرارة الإبداع" منافساً بقدر ما تُواجه امتداداً لها في تقنيات الذكاء الاصطناعي. فمنصّات توليد الصور مثل (DALL-E)، تتيح لأي شخص (حتى لمن يظن أنه بلا موهبة فنية) إنتاج صور مدهشة، في حين تفتح هذه التقنيات باباً واسعاً للتساؤل حول الأبعاد الفلسفية والأخلاقية.

وهناك مفارقة حول هدف الذكاء الاصطناعي هل لمساعدة الإنسان لإنجاز المهام التافهة والتي تتطلب وقتاً طويلاً، أو منافسته في إنسانيته؟ في عام 1950، حذّر عالم النفس (Joy Guilford) من مفارقة حلول الآلة محل الفكر البشري، حيث ستكون "القيمة الاقتصادية الوحيدة المتبقية للعقل البشري هي ما يقدر عليه من التفكير الإبداعي." (West, 2008) فحتى الفنون البصرية التي كانت تعتبر ذات يوم آخِرَ مَعقل للتعبير البشري، يتم إعادة تشكيلها بواسطة الخوارزميات، حيث تقوم الآلة بأتمتة الأفعال التي كان يُعتقد أنها خاصة بالإنسان فقط. وزاد هذا القلق عندما فاز العمل التوليدي: "مسرح أوبرا الفضاء" (*Théâtre D'opéra Spatial*) للفنان (Jason Allen) بمسابقة معرض كولورادو للفنون. (Batycka, 2022) وعقّب عليه النقاد بأنه "إذا لم تكن الوظائف الإبداعية في مأمن من الآلات، فسنشاهد موت الفن أمام أعيننا؛ فحتى الوظائف ذات المهارات العالية صارت مُعرّضة لأن تكون بلا قيمة". (Schrader, 2023) وبدلاً من التحرّر من الجهد أثناء الممارسة الفنية، يشعر الفنان اليوم بقلق متزايد بشأن غزو الذكاء الاصطناعي لصميم عمله. ويثير هذا التحوّل العديد من التساؤلات، ليس فقط فيما تبقى للبشر من عمل، ولكن أيضاً حول معنى الإبداع الفني في عصر يمكن للآلة المنافسة فيه.

بالنسبة لمُناصري الإنتاج الآلي، يعتبرون الذكاء الاصطناعي أداةً يمكن توظيفها للتواصل مع أنفسهم ومع الآخرين. ومع ذلك، يشعرون بالانفصال. فمع أن الذكاء الاصطناعي سريع ومُقنع، ولكنه مُجوّف. يمكن للآلة أن تُنتج الجمال بدون فهم، والمعنى بدون نية. فالآلة يتم تدريبها على يد البشر؛ وبالتالي تقدّم أشكالاً لانهائية من الأساليب ودون تعب، وتوفّر حداثة بدون عُمق. ومن هذا المنطلق، هناك خوف مُتبطّن: صار الإنسان لا يُنتج لإثراء العالم، ولكن لأنه ببساطة يستطيع ذلك؛ فتتشوّش الحياة بالتكدّسات البصرية نظراً لانفصالها عن مصادر المعنى الحقيقي. وأحيانًا، قد يُجبِر

Corresponding Author: Lina M. A. Kattan 00966506641130 ,Lina.m.kattan@gmail.com المؤلف المراسل: لينا محمد علي قطان

صدى هذا الإبداع المجوّف الفردَ على مواجهة تساؤلات مُقلقة كإعادة التفكير في ماهية الفن: من الذي يمكنه إنشاؤه؟ وهل لا يزال الإبداع الفني مجالاً إنسانياً فريداً؟ وأضافت أدوات الذكاء الاصطناعي مثل (Midjourney) طابعاً جماهيرياً على صناعة الصور، مما يمكّن أي شخص من إنشاء صور مقنعة، بدون تدريب متخصص.

ونظراً للتطور السريع لهذه الأدوات وشعبيتها المتزايدة، فإنها تثير استفهامات فلسفية: هل يمكن لقيمة الفن أن تتجاوز أصلها، أم أنها مرتبطة بإنسانية الفنان؟ فإذا كان بإمكان الآلة محاكاة الإلهام عبر عدد من "الأوامر النصية" (Prompts)، فهل لا يزال الإبداع الفني سمة بشرية؟ وإذا رحبنا بعصر يكون فيه "الفنان" مجرّد برنامج حاسوبي؛ فماذا يعني "التأليف الفني"؟ إن هذه الأسئلة ليست جديدة، وتناولها العديد من المفكرين بعُمق للوصول إلى إجابات مُقنعة. على سبيل المثال، كتاب "الفنان في الآلة" (*The Artist in the Machine*) للكاتب (Arthur Miller)، وكتاب "شفرة الإبداع" (*The Creativity Code*) للكاتب (Marcus du Sautoy)؛ قد وضعا حجر الأساس لفهم الإمكانات الإبداعية للذكاء الاصطناعي. ويقدم كتاب ميلر رحلة تاريخية رائعة حول كيفية وصول الإنسان إلى هذه اللحظة، ويمزج بين رؤى التقنيين والفنانين الذين غالباً ما يجسّدون كلا الدَورين لاستكشاف تطوّر الفن. وفي المقابل، يتخذ عمل دوسوتوي منظوراً رياضياً، حيث يستكشف كيف تولّد الخوارزميات الإبداع وحدود براعة الآلة مقارنةً بالخيال البشري.

تُثير مثل هذه الكتب التساؤلات حول قدرات الذكاء الاصطناعي ومكانتها في العملية الإبداعية. فقد تدل نتاجات الذكاء الاصطناعي على القيم والمخاوف والنقاط العمياء أكثر من الخوارزميات التي تصنع هذا كله. لذا، يواجه فن الآلة انتقادات بسبب فراغه الجمالي والأخلاقي، بالإضافة لطمس الخطوط الفاصلة بين إبداع الإنسان والآلة. وفي هذا السياق، يتساءل المشككون في جودة وأصالة الفن التوليدي، ويخشى الفنانون اندثار مصدر رزقهم؛ كما يحذر المختصون من انتهاكات حقوق الملكية والتجانس المحتمل للتعبير الإبداعي. فلدى الفرد اليوم فرصة جديدة، ليس فقط لإعادة تعريف ماهية الفن، ولكن لإعادة التفكير فيمن سيشارك في صنعه.

يستكشف هذا البحث التوتر القائم بين الحِرفية البشرية والإنتاج الآلي، ويتساءل عن مفهوم الإبداع الفني اليوم، ومعنى أن تكون إنساناً في عالم لا تكون فيه الآلة مجرد أداة، إنما شريك ومُعاون في سير العملية الفنية. ويعتمد البحث منهجاً متعدد التخصصات لتحليل أثر الذكاء الاصطناعي التوليدي في مفاهيم التأليف والأصالة ودور الفنان فيه، بهدف إعادة فهم العمل الفني في سياق الإنتاج الخوارزمي، وتقديم إطار نقدي وأخلاقي يدعم تطوير ممارسات إبداعية هجينة واعية.

2. تطورات الفن في ظل التقنية الحديثة

منذ زمن طويل، كان تطور الفن والتقنية الحديثة يسير بشكل متوازي، حيث يعيد كل منهما تشكيل بعضهما بطرق غير مسبوقة، مع أنها يمكن أن تكون هذه التداخلات فوضوية أحياناً. ويعتبر اختراع أنبوب الطلاء في القرن التاسع عشر مثالاً على ذلك، حيث قدّمت هذه القطعة البسيطة للرسامين شيئاً جذرياً، وهو القدرة على الخروج من الأستوديو والرسم المباشر من الطبيعة. فهذا الابتكار الذي قد يبدو بسيطاً في الظاهر، ساعد في ظهور الحركة "الانطباعية" (Impressionism).

جاءت الكاميرا بحلول القرن التاسع عشر، وقد استقبلها البعض بإعجاب وآخرون بتخوّف. وفي عام 1901، قالت (Henriette Clopath): "يتخوّف البعض من أن التصوير الفوتوغرافي مع مرور الوقت سيتجاوز فن الرسم تماماً." (Teicher, 2016) فلماذا يقضي الفنان ساعات في التقاط لمعان ماء البحيرة أو انحناء الخد، في حين يمكن للآلة القيام بذلك فوراً وبشكل دقيق جداً؟ ومع ذلك، لم يندثر الرسم اليدوي؛ بالعكس، لقد تطور إلى حد أبعد من ذي قبل. قدّمت الكاميرا الأسلوب الطبيعي الواقعي، مما أتاح للرسامين استكشافَ النفس والعقل والأحلام؛ تألقت الانطباعيةُ إلى الكينونة؛ واستحضرت السرياليةُ اللاوعي؛ وحطّمت التكعيبيةُ الفضاءَ نفسه. ومرةً أخرى، لم يتراجع الفن أمام أداة جديدة، بل غيّر وِجهة دفّته، وتطرّف في أحيان، وأعاد تعريف نفسه في أحيانٍ أخرى.

جلب القرن العشرون جهة رقمية جديدة، حيث أصبح بإمكان الفنانين التخلي عن الرسم بالفرشاة واستبدالها "بالشيفرات الرقمية" (Codes). وقدمت أدوات وبرامج الرسوم الحاسوبية المبكرة صوراً عالية الدقة وسهلة التحكم، مما سمح للفنانين بالدمج بين التقليدي والرقمي. وظهرت مفردات جديدة، مثل أخذ عينات الألوان وصُنع الطبقات وإعادة المزج بينها. وبحلول التسعينيات، لم يساعد الحاسوب البشر في صنع الفن فحسب، بل بدأ يصنع الفن بنفسه. فتعاون الفنانون والتقنيّون في برمجة خوارزميات ترسم مناظر طبيعية خلّابة باستخدام "مولّدات فراكتالية" (Fractal Generators). (Dans, 2022) ولكن، مثل هذه التجارب المبكرة لم تجتز بعد السؤال: هل هذا فن؟ فلمعظم المشاهدين، كانت هذه التجارب بمثابة نذير أكثر منها مُبشّراً بخير. ولم تعد الآلة شريكاً صامتاً، بل بدأت تهمس بالفعل.

تعتبر العلاقة بين الفن وأدواته علاقة حميمية ومُثيرة للجدل. فلطالما تبنّى الفنانون التقنيات الجديدة ليس فقط من أجل راحتهم، بل أيضاً من أجل توسيع الإمكانات الإبداعية. ومع ذلك، فالتاريخ مليء بالمقاومة، حيث يناهض النقاد كل أداة جديدة يعتقدون بأنها تهديد لأصالة أو معنى الفن. ففي القرن التاسع عشر، كانت ردة الفعل حول التصوير الفوتوغرافي مزيجاً بين الفضول والخوف. وكان بعض الرسامين قلقين من أن هذه الأداة الجديدة ستهمّش دورهم كفنانين؛ في حين رآها آخرون فرصةً لالتقاط العالم بطرق لم يستطع الفنان أن يفعلها من قبل. (Teicher, 2016) ما هو ثابتٌ أن التقنية الحديثة لا تغيّر فقط شكل الفن، بل تغيّر من يصنعه، ومن يمكنه الوصول إليه، وما الغرض منه؛ فكل تحوّل في الأدوات كان تحوّلاً في الثقافة ذاتها. واليوم، تمكّنت "أداة فنية" لا تحتوي على الطلاء ولا تلتقط الضوء فقط؛ من توليد تكوينات فنية كاملة من مجرد سلسلة من الأوامر النصية.

3. بدايات فن الذكاء الاصطناعي

في عام 1956، ظهرت أول الشائعات حول دمج الذكاء الاصطناعي في الفن، عندما صاغ عالم الحاسوب (John McCarthy) مصطلح "الذكاء الاصطناعي" (Artificial Intelligence: AI)، وعرّفه بأنه "برمجة الحاسوب ليقوم بمهام تتطلب الذكاء من البشر." (Kavlakoglu, 2024) ورغم أن هذه العبارة قد تستحضر صوراً لروبوتات شريرة أو مستقبلٍ بائس، إلا أن الواقع آنذاك كان أقل درامية منه اليوم. لذا، ركز الباحثون في خمسينيات وستينيات القرن الماضي ليس على بناء آلات مستقلة ذات عقولٍ خاصة بها، بل على منحها القدرة على "حل المعادلات الرياضية المعقدة وعمليات المنطق". (Bellaiche et al., 2023: 2) قام الباحثون في جامعة شتوتغارت (University of Stuttgart) بتجربة الرسم بالحاسوب، مستخدمين خوارزميات بسيطة لتوليد أنماط هندسية. (Kavlakoglu, 2024) ووضعت هذه التجارب حجر الأساس لنوع جديد من العملية الفنية لا تساعد فيها الحوسبة الفنان فحسب، بل بدأت في تشكيل الجماليات. ومع بساطتها، لمّحت هذه الأعمال إلى مستقبل تكون فيه التقنية الحديثة ليست مجرد أداة، بل شريكاً إبداعياً.

ومن أشهر مفكّري هذه الحركة المبكرة هو (Max Bense)، الذي ابتكر مصطلح "الجماليات المعلوماتية" (Information Aesthetics)، ويرى بأن الفن لا يحتاج أن يكون عاطفياً حتى يكون ذا معنى؛ وأن الاستجابة العاطفية لا يجب أن تكون المقياس الوحيد للقيمة الفنية؛ فبالنسبة لبنِسه، لم يكن الحل هو التخلّي عن الفن، بل "إعادة بنائه على أسس جديدة من المنطق، والرياضيات، والموضوعية". (Nake, 2012: 68) وكان يعتقد أنه باستخدام الخوارزميات، يُمكن للفنانين توليد أعمال خالية من التحيّز أو التلاعب؛ فكانت رؤية جريئة لعالم ما بعد الحرب العالمية أن يكون الفن قائماً على الهيكلية البنائية والوضوح، "وليس على العاطفة أو الاستعراض المرئي". (Nake, 2012: 69)

وبحلول السبعينيات، قدّم الفنان (Harold Cohen) برنامج (AARON)، وهو برنامج حاسوبي صُمّم لإنتاج فن أصيل وبشكل مستقل. (Kavlakoglu, 2024) وقد كان (Cohen) - الذي عرض أعماله في بينالي البندقية - تحوّل من الرسم

التقليدي إلى البرمجة، ليس بدافع خيبة الأمل، بل بدافع الفضول؛ حتى إنه علّم برنامج "هارون" كيفية محاكاة عدم انتظام خط اليد البشرية؛ ليُضيف عيوباً تجعل إنتاجه يبدو أكثر "فنية" (McNeil, 2024). وكانت النتائج غريبة وجذابة في نفس الوقت: خطوط جريئة ومتكررة تبدو وكأنها تشير إلى نية الفنان، وإن كانت غير موجودة. وعُرضت إنتاجات "هارون" في الصالات الفنية، مما أثار الفضول والجدل معاً. أُعجب البعض بهذه الغرابة، فكيف يمكن لآلة أن تُنتج شيئاً يبدو إنسانياً؟ وشكّك آخرون: إذا لم يكن هناك فنان يمسك بالفرشاة، فهل يمكن اعتباره فناً؟ وأصرّ (Cohen) على أن "هارون" نفسه لم يكن واعياً، بل كان متعاوناً إلى حدٍ ما؛ فالنظام يمكن أن يفاجئ من صممه، لكنه لا يتحدث عن نفسه. (McNeil, 2024)

واستمرت هذه المخاوف حتى التسعينيات، حيث تراجع الاهتمام بالذكاء الاصطناعي، وذلك لفشل الآلة في تحقيق الوعود الكبرى، وانخفض التمويل والحماس في هذا المجال، وأطلق على هذه الفترة "شتاء الذكاء الاصطناعي" (*AI Winter*). (Kavlakoglu, 2024) وعلى الرغم من استمرار الباحثين في استكشاف الجماليات الحاسوبية، إلا أن أعمالهم بقيت محصورة في مختبرات الجامعات، وعروض المؤتمرات، وتركيبات المعارض الغامضة. وشهدت بدايات الألفية الثالثة بعض التجارب الإبداعية، خاصةً في "التصميم التوليدي" (Generative Design) "والوسائط التفاعلية" (Interactive Media)، لكن لم يخترق أيٌّ منها التيارَ الثقافي السائد.

4. الذكاء الاصطناعي التوليدي

يُعَدُّ عام 2022 فترة مفصلية لاكتشاف الغموض حول فن الذكاء الاصطناعي، وذلك مع انطلاق منصات مثل (DALL-E) و(Midjourney) وانضمامها إلى التيار الثقافي السائد. (Kavlakoglu, 2024) فبضعة أسطرٍ فقط، بإمكان المستخدم توليد صور معقّدة عالية الدقة وغالباً ما تكونُ قريبة من الفكرة التي كان يتوقعها. وبالنسبة للكثيرين، فالأمر أشبه بالسحر، خاصةً لأولئك الذين لديهم خبرة قليلة في صناعة الفن. وفي حين لمّح برنامج (*Deep Dream*) إلى هذه الاحتمالات في السابق؛ قدّمت الأدوات الجديدة شيئاً أكثر تطوراً، فلم تعد الصور إعادة تفسير مجرّدة، بل محاكاة بصرية دقيقة لمشهد متخيّل. وتكمُن خلف الستار أنظمة مثل "الشبكات التوليدية التنافسية" (Generative Adversarial Networks) أو (GANs)، بحيث تدعم "نماذج الانتشار المستقر" (Stable Diffusion) عن طريق المواجهة الإبداعية بين الشخص المولّد للعمل الفني والناقد له. (Varughese, 2020)

وما مكّن "نماذج الانتشار المستقر" من الانتشار الحقيقي، لم يكن فقط عامل السرعة، بل القدرة على توليد صور جديدة تماماً بدقة مذهلة من مجرد أمر نصّي. تميل الأنظمة السابقة مثل شبكات (GANs) إلى مزج أو إعادة تكوين الأشكال الموجودة، لكن "نماذج الانتشار المستقر" يمكنها استحضار أدق التفاصيل في كل بيكسل وبدون أي صورة أولية، وأُطلق عليه "الضوضاء النقية" (*Pure Noise*). (Varughese, 2020) ولأول مرة، لم تعتمد الآلة الرؤية البشرية فقط، بل استطاعت أن تبتكر مشهداً ليس له وجود من قبل، وصارت تقود العملية الإبداعية بدلاً من أن تتبعها. وفي أواخر عام 2022، كان برنامج (DALL-E) يولّد أكثر من مليوني صورة يومياً؛ وتصدّر برنامج (Midjourney) العناوين عندما فاز عمل "مسرح أوبرا الفضاء" بالجائزة الأولى. (Schrader, 2023) كما حطّمت "نماذج الانتشار المستقر" الحاجز بينها وبين المستخدم عندما أصبحت مصدراً مفتوحاً للجميع. حتى تطبيقات الجوال، مثل (*Dream*) من (*Wombo*) أتاحت الإبداع التقني لأي شخص وعن طريق بعض النقرات فقط. وبذلك، تحوّل التعبير البصري اليوم إلى مجرّد كلمات مكتوبة .

وكنتيجة لذلك، تذبذبت ردود فعل العامة بين الانبهار والقلق. فقد اعتبرها المؤيدون فرصةً من الإبداع المتساوي؛ في حين تخوّف المناهضون من فقدان عنصر "التأليف الفني" (Authorship)، وتجميع "بيانات غير موثقة" (Uncredited Dataset)، وتدفّق "الأعمال الفنية المشتقة" (Derivative Work). فلعقود من الزمان، غذّت أفلام الخيال العلمي القلق حول إمكانات الذكاء الاصطناعي، مثل: "المدمر" (*The Terminator:* 1984)، "ملحمة الفضاء" (*A Space Odyssey:* 2001)، "هي" (*Her:* 2013)، وحتى شخصية (Data) في (*Star Trek:* 1966)، فقد تخيّلت السينما آلات يمكنها الشعور والتفكير والإبداع المستقل، ولكنها دوماً تنتهي بعواقب غير مُحبّذة للبشرية. وفعلياً، يعتبر الذكاء الاصطناعي (حتى الآن) أقل سينمائية: فلا تزال التقنية أقل قدرةً على السيطرة على العالم، لكنها مناسبة كمساعد شخصي لصنع بطاقة تهنئة، أو رسم قصص مصورة، أو تصميم منتج.

ومع ذلك، تفاقم القلق بشكل قوي مؤخراً. فمثلاً، انتشرت صورة مولّدة بالذكاء الاصطناعي لانفجار بالقرب من مبنى "البنتاغون الأمريكي" (Pentagon)، أثارت الذعر بين العامة قبل أن يتم دحض الخبر. (Clayton, 2023) وكذلك في مدينة (Kingston)، أثارت جدارية "عيد الميلاد" التي أنشئت بالذكاء الاصطناعي غضب الجمهور وتمت إزالتها بسرعة بعد اكتشاف أخطاء فيها مثيرة للسخرية؛ إذ تضمن المشهد الاحتفالي في اللوحة وجوهاً ملتوية، وأشكالاً مشوهة وهجينة بين الإنسان والحيوان، فسّرها البعض على أنها تعليق سياسي خفي عن الهجرة. (Gooch, 2025) وفي حين برمجت بعض المنصات عدم إمكانية نشر الصور المفبركة، ازدحمت منصات التواصل الاجتماعي بالصور المزيّفة ذات الإنتاج السريع. وبالنسبة للبعض، كان هذا بمثابة وفرة معلومات؛ ولآخرين كان مجرّد تشبّع مُفرط.

هناك إشكالية في مصير النية واليد البشرية البطيئة نسبيًّا في مقابل التوليد الآلي الفوري والدقيق. فالذكاء الاصطناعي التوليدي لن يكون موضة عابرة، إنما هو فصل جديد في كيفية صُنع الثقافة ومشاركتها ومناقشتها. وهذا يثير تساؤلات قلقة حول معنى الفن، والجهد، والحقيقة، والهوية. وهنا يقف الفرد عند عتبة ثقافية لا تُرسم فيها الصور ولا تُصوّر فوتوغرافياً، وإنما يتم إنتاجها آلياً وتنتشر في كل مكان وبشكل متزايد. فلطالما غيّرت الآلة من وجه الفن: أنبوب الطلاء سمح للفنانين بمغادرة الأستوديو؛ والمطبعة ضاعفت ما تصنعه اليد البشرية؛ والتقطت الكاميرا العالم في لحظة؛ ومع كل ذلك، لم تستطع الآلة حتى وقتٍ قريب من اختراع صورة بشكل مستقل. فهذه الأداة التقنية الجديدة، على عكس سابقاتها، لا توسع مدى الفنان فحسب، بل تجاوزت الفنان تماماً. وهذا غيّر من شكل الفن، ومن يصنعه، ومكان رؤيته؛ ويتساءل عما إذا كان "الصنع" بالمعنى البشري ضرورياً. ولأول مرة، يمكن أن تتواجد قطعة فنية بدون لحظة واحدة من تدخّل الحِرفية البشرية أثناء إنتاجها (فيما عدا إعطاء الأوامر بالتنفيذ). وهذا ليس شيئاً إيجابياً بالضرورة، لأنه يجبر الفرد على مواجهة تساؤلات لم يكن مضطراً للإجابة عنها من قبل: حول التأليف، والنوايا، ومعنى الإبداع الفني.

غالبًا ما يرتبط التفكير في الذكاء الاصطناعي باستدعاء صورة الآلة الواعية التي تتحكم بهدوء في القرار، كما جسّدها فيلم "ملحمة الفضاء" من خلال شخصية حاسوبية أيقونية تُمارس سُلطة عقلانية تتجاوز الإنسان. فغالباً ما يُصوَّر الذكاء الاصطناعي في الثقافة الشعبية على أنه غامض، كُلّي القدرة، ولديه قليل من الشر؛ لأنه كيان قادر على عمل مخططات كبيرة وتأملات وجودية. لكن في الحقيقة، ما نسميه اليوم بالذكاء الاصطناعي (على الأقل وقت كتابة هذا البحث) يعتبر أقل درامية ولا يعمل على منع البشر من الرجوع لمركبتهم الفضائية مثلاً؛ فهو يعمل خلف الكواليس: كأن يقترح مسلسل للمشاهدة، أو الرد على بريد إلكتروني، أو المساعدة في السير أو الملاحة. وفي جوهره، يُعد الذكاء الاصطناعي حاسبة متطورة للأرقام والاحتمالات الإحصائية التي تعمل بدقة وبسرعة ملحوظة. ونتيجةً لتصميمه "بواجهات استخدام" (Interfaces) أنيقة، قد يبدو للعديد وكأنها أدوات سحرية في قدراتها: فهو يفحص كميات هائلة من البيانات ليعطي أفضل تخمين ويرد على استفسارات المستخدمين بشكل مدهش. فكيف يعمل هذا الذكاء؟

وقبل شرح كيفية عمل الذكاء الاصطناعي، من المهم توضيح نوعه في الثقافة الشعبية، يستحضر الذكاء الاصطناعي صوراً مثل "هال" أو "المدمر"، وهذه الآلات تتمتع بوعي كامل وهي قادرة على تجاوز مهارة الإنسان، وتسمّى "الذكاء الاصطناعي العام" (Artificial General Intelligence) أو (AGI). (Coeckelbergh, 2017: 285) ولحسن الحظ، فهذا ليس الذكاء الاصطناعي الذي يتعامل معه البشر اليوم (حتى الآن). ويركز هذا البحث على الذكاء الاصطناعي التوليدي المُصمَم لإنتاج وسائط جديدة (ومستعارة من محتوىً إنساني). وعلى عكس المُتخيَّل عن نظيره العام، فالذكاء الاصطناعي التوليدي ليس واعياً، ولا يمتلك ما يعادل المشاعر البشرية، ولا يحمل فِهماً

للعالم؛ ويعمل كمحاكاة رقمية لا أكثر، حيث يدرس مجموعات ضخمة من البيانات لإنتاج أعمال جديدة تعكس الأساليب التي تم تغذيته بها فقط. فهذه الأنظمة لا تفكّر مثل البشر، لكنها تستطيع إنتاج صور تجعلنا نفكر؛ ومع أن هذه الأدوات لا تشعر، إلا أنها تولّد أعمالاً تُثير المشاعر. لأنها تعكس الأشكال البشرية التي تم تغذيتها بها، بدلاً من عكس مشاعر شخص معيّن.

يكون فهم العملية التي يعمل بها الذكاء الاصطناعي لتوليد الصور، معتمد على فهم عمل الخوارزميات ومجموعة البيانات التي تحرّكها. ولتقريب الفكرة، يمكن تخيل الذكاء الاصطناعي على أنه متدرّب متحمّس يعمل لأول مرة في معرض فني. فهذا المتدرب يمتلك ذاكرة متيقظة وقدرة عالية على اكتشاف الأنماط، لأنه شاهد الكثير من الأعمال الفنية ويعرف بالضبط ما الذي يجذب انتباه الزوار. لكن هناك مشكلة: فهو لا يفهم جاذبية هذه الأعمال الفنية؛ هو فقط يعرف ما الذي يثير ردة الفعل، بناءً على البيانات التي تم تغذيته بها. وبنفس الطريقة، لا يفهم الذكاء الاصطناعي جوهر الفن، لأنه يعتمد على خوارزميات ومجموعة بيانات ضخمة ليعرف نوعية الأنماط التي يحبّذها الجمهور، ومن ثم يستخلص منها ويعيد إنتاجها.

هذه الخوارزميات عبارة عن مجموعة من التعليمات التي توجّه الذكاء الاصطناعي في معالجة المعلومات، ورصد الاتجاهات، ثم في النهاية يولّد شيئاً جديداً. والخوارزميات في هذا السياق مجرد تعليمات يجب اتباعها، كالتعليمات التي يعطيها معلم الرسم لطلابه لتحويل لوحة فارغة إلى منظر طبيعي. تعمل الخوارزميات بنفس الطريقة، لكن بدلاً من رسم منظر طبيعي، تعالج الخوارزميات البيانات المدخلة عن طريق عمليات رياضيّة مُبرمجة، والتي توجّه النظام كيف يتعلّم من الصور، ويتعرّف على الأنماط، ويولّد شيئاً جديداً. بالطبع، لا تحدث هذه الأخطاء من فراغ، حيث تعتمد هذه الأنظمة على التعليمات التي يصممها المستخدمون البشر، وعلى أساسها تفسّر الخوارزمية الأسلوب والنبرة والمحتوى.

تظهر أهمية استيعاب الطريقة التي يتم فيها تجميع دروس الرسم هذه كمعطيات للإبداع الفني الاصطناعي، حيث يستخدم "نماذج تعلّم الآلة" (Machine-Learning Models)، وهي عبارة عن "مجموعات بيانات ضخمة تحوي ملايين الصور والأساليب والتقنيات الفنية". (Coeckelbergh, 2017: 286) فمثلاً، عند تغذية البرنامج بآلاف اللوحات من عصر النهضة، ومناظر الأحلام السريالية، والتصاميم الجرافيكية الحديثة، فإن الذكاء الاصطناعي بالإضافة إلى حفظه كل تلك الصور واستحضاره لها أثناء العملية؛ يحدد الأنماط الأساسية المرئية (مثل شكل ضربات الفرشاة، والمجموعة اللونية، والتقنيات، والتكوين الفني). يشبه ذلك أن تطلب من فنان أن يبتكر صورة جديدة بناءً على كل اللوحات التي رآها في متحف فني، لكن يختلف الذكاء الاصطناعي من حيث المعالجة السريعة للصور في الثانية الواحدة. وفي هذا السياق، يعتبر تعلّم الأنماط هو فقط الخطوة الأولى؛ وخلف الكواليس، هناك تفاعل معقّد بين "الشبكات العصبية" (GANs).

تشبه شبكات (GANs) اثنين من الفنانين المتنافسين، أحدهما يُنتج صوراً، في حين ينتقدها الآخر ليصلا معاً إلى نتائج أفضل. ويستمر النقاش بينهما حتى يعترف الناقد (المعروف بصعوبة إرضائه) أنه وصل إلى شيء مقبول نوعاً ما. والنتيجة هي صورة مولّدة بواسطة الذكاء الاصطناعي تم تحسينها عن طريق هذه الدورة المستمرة من الإنتاج والنقد.

أما "نماذج الانتشار المستقر" فإنها تتبع نهجاً أكثر توازناً في توليد الصور. كأن يبدأ الفنان بلوحة فارغة تماماً، أو بشاشة التشويش على التلفاز؛ وببطء، بِكسل بعد الآخر، يقل هذا التشويش وتبدأ الأشكال بالظهور. ويقوم النموذج بتحسين هذه العشوائية خطوة بخطوة، محولاً إياها إلى شيء متماسك، وبعد عدة تكرارات، يصبح جميلاً. (Varughese, 2020) ويحسّن النموذج قدرته على "إزالة التشويش" من الصورة بطريقة مضبوطة وذلك عن طريق ملايين من الدورات التدريبية، ليضمن أن كل خطوة تقربه من إنتاج صورة تجسّد رسالة المستخدم النصية.

إن المزج بين العشوائية والدقة هو ما يجعل الفن المولد بالذكاء الاصطناعي مثيراً للاهتمام. فبينما تلتزم الخوارزميات بشكل صارم بالتعليمات، تترك الصور التوليدية مجالاً لتحولات غير متوقعة أو ما يمكن تسميته "الأخطاء الصغيرة السعيدة"، كما أسماها الفنان (Bob Ross). وهذا التوتر بين البِنية وعنصر المفاجأة غالباً ما يؤدي إلى نتائج تبدو وكأنها إبداع حقيقي، حتى مع العلم بأن الذكاء الاصطناعي يفتقر إلى الوعي والعاطفة.

وفي حين تتحكم شبكات (GANs) "ونماذج الانتشار المستقر" حالياً في فن الذكاء الاصطناعي، إلا أنها ليست الأدوات الوحيدة التي تم اكتشافها. ويواصل الباحثون تجريب أنواع جديدة من النماذج، بما في ذلك الأساليب القائمة على المحوّلات والتقنيات الهجينة التي تجمع بين إستراتيجيات التعلم الآلي. ومع استمرار تطور هذه الأنظمة، ستتطور الخوارزميات والأساليب التي تحرّكها، لتقدّم إمكانات جديدة، خصوصاً فيما يتعلق "بالحوسبة الكمية" (Quantum-Computers). فبينما تعتمد أنظمة الذكاء الاصطناعي التقليدية على الحاسوب في معالجة البيانات، يمكن للحواسيب الكمية إجراء حسابات يصعب على الحواسيب التقليدية التعامل معها حالياً. (Varughese, 2020) وقد يؤدي هذا إلى تطوير نماذج تولّد صوراً بسرعة وتعقيد غير مسبوقين، مما سيدفع حدود إبداعات الذكاء الاصطناعي إلى أبعد من ذلك.

5. الفنان في عصر الذكاء الاصطناعي

في السابق، كانت صناعة الأعمال الفنية المعقدة والجذابة محصورة على أولئك الذين يمتلكون موهبة فنية فطرية، ولديهم القدرة على دراسة الجوانب النظرية والتقنية لحِرفتهم. لكن، في عصر الذكاء الاصطناعي أصبح من الممكن لأي شخص (بدون أي موهبة فنية) أن يُنشئ صوراً معقدة كتلك التي يصنعها الفنانون المحترفون، وكل ما يحتاجه فقط هو إعطاء أوامر نصية للنظام. وهذه الديمقراطية في الوصول، فتحت المجال لأولئك الذين لا يمتلكون قدرة إبداعية.

وبالنسبة للفنان فقد وفّرت منصات توليد الفن الاصطناعي المزيد من الحرية الإبداعية، وشاركت الأدوات الجديدة في المساعدة في تطوير التكوينات الفنية؛ وتوسيع مدارك الفنان؛ والعمل كمساعد رقمي لا يتعب أبداً ولا يشعر بالإحباط أو حتى يعاني من "الحبسة الإبداعية". ومن هذا المنظور، يصبح الذكاء الاصطناعي أقل تهديداً للإنسان (الفنان) وأكثر مساعدةً لتوسيع حدود الخيال البشري والمهارة الفنية.

ومن جهةٍ أخرى، قد يبدو الذكاء الاصطناعي وكأنه غزو أكثر من كونه خطوة نحو عصر تطلّعي جديد. وتثير منصات الفن الاصطناعي مخاوف جِدّية بخصوص استبدال أو تهميش الفنان؛ أو التقليل من قيمة المهارة والإبداع الإنساني؛ أو زوال مفهوم الأصالة والتأليف الفني. فعندما تستطيع الآلة إنتاج أعمال فنية معقّدة بنقرة زر واحدة، ماذا سيحدث للفنانين البشر؟ هل سيستمر تقديرهم كما كان من قبل؟ وهل سيكون الجمهور مستعداً لدفع ثمن إتقان العمل الفني؟

في عام 2022، أحدث العمل "مسرح أوبرا الفضاء" جدلاً كبيراً ليس بسبب فوزه بالمركز الأول في مسابقة الفن الرقمي، بل لأنه أثار الذُعر والشك بشأن مستقبل الفن البشري. فللوهلة الأولى، يبدو العمل وكأنه مشهد سريالي، في قاعة بطراز باروكي تحدّق شخصيات كلاسيكية في مشهد يبدو من "الخيال العلمي". (Coeckelbergh, 2017: 289) ولم تكن الصورة نفسها هي التي أثارت الجدل، بل عندما اعترف ألين أنه أنشأ عمله باستخدام منصة (Midjourney) لتوليد الذكاء الاصطناعي. ووصف بعض الحاضرين العمل بأنه "موت الحِرفة الفنية" (The Death of Artistry)، وكان هذا ادعاءً استفزازياً ليعكس القلق العميق الذي شعر به الكثيرون أثناء مشاهدة إنتاجات الذكاء الاصطناعي في مسابقات كانت مخصصة سابقاً للأيدي البشرية. (Schor, 2024) وبدوره، دافع ألين عن استخدامه الذكاء الاصطناعي بقوله: "هذا لن يتوقف. الفن مات، يا رجل. انتهى. الذكاء الاصطناعي فاز. وخسر البشر." (Vallance, 2022) وأكّد ألين أنه لم يقدّم النتيجة الأولى التي ظهرت له بعد كتابته للأمر النصي، بل قضى أسابيع في تحسين الصورة وتنسيق ما يقرب من ألف نموذج قبل أن يختار النسخة النهائية. (Farfan, 2024)

في نظر ألين، تتطلب العملية مُدخلاً إبداعياً إستراتيجياً. أما بالنسبة للنقاد، فلم تكن المشكلة في كمية العمل المتطلب، بل في التأليف ذاته، عندما تكون

الفرشاة عبارة عن شيفرة وخوارزميات، واللوحة موجودة في المنصة السحابية، فمن يستحق لقب فنان؟ وأصبح الجدل حول "مسرح أوبرا الفضاء" واحداً من أهم الأمثلة على أثر فن الذكاء الاصطناعي على العالم الفني التقليدي. فلم يكن الأمر افتراضياً أو هامشياً، فقد شارك في مسابقة رفيعة المستوى، وحصل على جائزة كبرى، مما أثار غضب الجمهور. وكشف عن الانزعاج الثقافي العميق الذي يشعر به الكثير عندما لا تساعد الآلة فقط في صناعة الفن، بل احتلالها الصدارة في هذا المجال.

تناقش دراسة Leong (2025) البعد الفلسفي والأخلاقي للأعمال التي تُنتجها خوارزميات الذكاء الاصطناعي، مع التركيز على مفاهيم الكاتب/المؤلف، والأصالة، والهوية الفنية في سياق الإنتاج الآلي. يبيّن الباحث أن الذكاء الاصطناعي يزعزع التصوّر الكلاسيكي للمؤلف الفرد، ويطرح نماذج بديلة مثل "التأليف المشترك بين الإنسان والآلة"، أو اعتبار الآلة "أداة مُضخِّمة" لتأليف الفنان، ويربط ذلك بأسئلة المسؤولية الأخلاقية والملكية الفكرية.

مع تطور منصات فن الذكاء الاصطناعي من حيث التعقيد والتدريب على استقبال مجموعة أكبر من البيانات، بدأ الفنانون في ملاحظة تبعات هذه الأدوات بشكل أعمق. حيث بدا أنها تقلّد أساليبهم المميزة، وأحياناً تكاد تكون محاكية لها بالضبط. ونظراً لمخاوف التقليد والتكرار الناتج من استخدام إبداعات الفنانين في تدريب أنظمة الذكاء الاصطناعي، قامت بعض الشركات مثل شركة (OpenAI) بتعديل سياساتها ورفض طلبات المستخدمين لإنشاء صور تحاكي أعمال الفنانين الأحياء عند كتابة النص: "على غِرار" ("in the style of"). (Brachmann, 2024)

ومع ذلك، لا يزال العديد من الفنانين غير مرتاحين، خاصةً مع استمرار تداول أسمائهم وأساليبهم في المنصات المتاحة للجمهور. ولجأ بعض الفنانين إلى الدعاوى القضائية، وقاوم آخرون عن طريق توظيف تقنية أكثر سرية، مثل" تسميم البيانات" (Data Poisoning). وهي عبارة عن ممارسة التلاعب المتعمد بالبيانات المستخدمة لتدريب نماذج الذكاء الاصطناعي، وذلك بهدف إفساد أو تضليل مُخرجات تلك الأنظمة. (Kavlakoglu, 2024) فبالنسبة للفنانين، يعني ذلك تعديل بَكسلة أعمالهم الرقمية وبطريقة غير مرئية للعين البشرية، لكنها تعطّل نماذج التعلم الآلي. وعند تركيبها في مجموعة بيانات التدريب، يمكن لهذه الصور المسمومة أن تسبّب تشوهات كبيرة في النماذج التوليدية.

وواحدة من أشهر أدوات الاحتجاج الرقمي هي (Nightshade)، التي تدمج تشويشات غير مرئية في الصورة، مما يجعلها بمثابة فخ لتضليل أنظمة الذكاء الاصطناعي وتكوين ارتباطات خاطئة؛ مثل الخلط بين الأشكال ذات المسميات المتقاربة، أو زيادة عدد أصابع اليد. فالهدف هو التقليل من جودة المخرجات بحيث تبدو غير متماسكة ولا دقيقة أسلوبياً. وما يزيد قوة أدوات التشويش هو دقتها؛ فبمجرد تضمين صورة مسمومة في مجموعة بيانات مثل (LAION-5B) (وهو مستودع ضخم يضم أكثر من خمس مليارات صورة مأخوذة من الفنانين)، يصبح من الصعب على المطوّرين التعرّف عليها ولا حتى إزالتها. (Farfan, 2024) ويتطلب تنظيف البيانات عملاً يدوياً مُكثفاً وأدوات كشف متطورة؛ فعملية إزالة عينة مسمومة واحدة يشبه محاولة العثور على إبرة في كومة من القش.

وقد أشار رائد فن الذكاء الاصطناعي (Mario Klingemann) إلى هذه المقاومة على أنها: "نوع من السباق المسلّح. يحاول الفنانون معرفة كيفية توظيف نفس الأنظمة التي استغلتهم في السابق كخط دفاع ضدها." (Silva, 2024) ويعترف كلينغمان في نفس الوقت بالإمكانات الإبداعية للذكاء الاصطناعي، ويرى أيضاً أن تسميم البيانات يعتبر وسيلة فعالة للفنانين للدفاع عن حقوقهم عندما يتم تجاهل موافقتهم. (Silva, 2024) وبشكل أوسع، "تسميم البيانات" ليس مجرد تقنية دفاعية، بل هو بمثابة اتخاذ موقف. فالفنان ليس مجرّد مزوّد محتوى في خط إنتاج سير تعلّم الآلة، إنما هو مبدع ومساهم وصاحب مصلحة في النُظم الثقافية والتقنية. ومع ذلك، فإن هذه الطريقة لم تسلم أيضاً من الانتقاد، حيث يجادل البعض بأن تسميم البيانات قد يُعيق عمل منصات الذكاء الاصطناعي ذات "المصدر المفتوح" (Open Source)، أو قد يسبّب أضراراً جانبية في أنظمة تتجاوز عالم الفن بكثير. ويرى آخرون أن "تسميم البيانات" عبارة عن إجراء تصحيحي أساسي في عالم أصبحت فيه وتيرة الابتكار متجاوزة للنقاشات حول الأخلاقيات والعدالة. وهذه الأدوات لا تحمي الأعمال الفنية (البشرية) من الذوبان في مجموعة بيانات التدريب فحسب، بل أصبحت تفرض على الفنان إما قبول فن الذكاء الاصطناعي بشروطه، أو أن يصبح خلف الرَّكب.

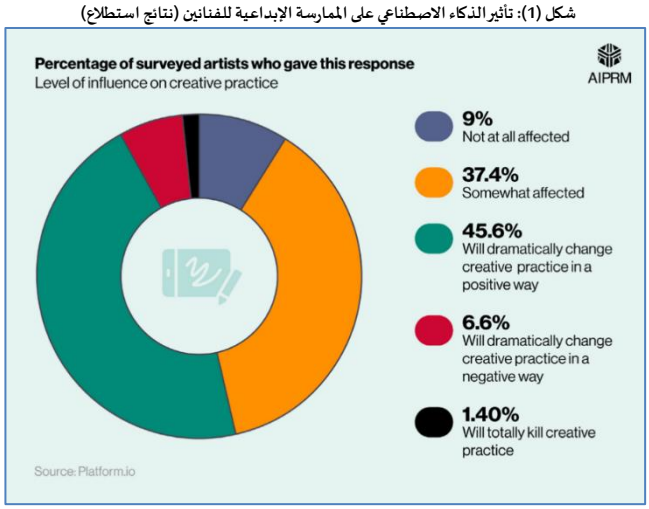
وفي حين توفر هذه الأساليب التقنية في الدفاع عزاءً مؤقتاً لبعض الفنانين؛ يسعى العديد منهم أيضاً إلى الحماية القانونية. مثلاً، حُكم القاضي (William Orrick) على الشركات: (Midjourney) و (DeviantArt) و (Stability AI) بانتهاك حقوق الفنانين عن طريق استخدام أعمالهم بشكل غير قانوني لتدريب منصات الذكاء الاصطناعي التوليدي. (Schor, 2024) وفي قضية أخرى لا تزال جارية، رفع مجموعة من المصورين المحترفين دعوى قضائية ضد (Alphabet) الشركة الأم لمنصة (Google) بسبب استخدام صورهم الفوتوغرافية لتدريب منصة (Imagen) الخاصة بها. (Brittain, 2024)

وعلى الرغم من تزايد عدد الدعاوى القضائية، لم تقدّم الدول حتى الآن قوانين واضحة لحقوق الطبع والنشر. وفي قلب هذه التحدّيات القانونية يكمُن السؤال: هل من القانوني لشركات الذكاء الاصطناعي أن تجمع الأعمال الفنية البشرية لغرض تدريب النماذج التوليدية؟ وهل يمكن حماية مُخرجات هذه النماذج بحقوق الطبع والنشر؟ تشير الحالات السابقة إلى الإجابة بالنفي. فعندما حاول ألين تسجيل حقوق نشر لعمله المولّد بواسطة الذكاء الاصطناعي، رفض مكتب حقوق النشر الأمريكي طلبه بحجة نقص شرط "المؤلف البشري" (Human Authorship). (Schrader, 2023) وبالمثل في عام 2022، في قضية (Thaler) ضد "مكتب حقوق النشر الأمريكي"، أيّد القاضي رفض حق النسخ لصورة مولّدة بالذكاء الاصطناعي بحجة أن "التأليف البشري هو شرط أساسي للحصول على حقوق النشر." (Brittain, 2024) وبعدها بعام، قام "مكتب حقوق النشر الأمريكي" بتقنين هذا الموقف رسمياً في المادة القانونية (313.2)، حيث نص على أنه "لن يتم تسجيل الأعمال التي يتم إنشاؤها بالكامل بواسطة آلة أو عملية آلية وبدون تدخل بشري." (U.S. Copyright Office, 2023) ومع ذلك، لا يزال الواقع غامضاً فيما يخص الصور المولّدة آلياً، والتي لا تزال تتطلب برمجة بشرية، ومحفزات مكتوبة من قِبل الإنسان. وهذا يُثير تساؤلاً حول ما إذا كان قانون حقوق الملكية مُجهزاً بالفعل للتعامل مع الإبداع التعاوني المشترك بين الإنسان والآلة.

تُشير هذه المعارك القانونية والأخلاقية إلى قلق أعمق وهو الخوف من أن الفن التوليدي قد يحل محل الإبداع البشري بدلاً من تعزيزه. فالمنصات التوليدية تنتج صوراً لا نهائية، إلا أن معظمها مشتق من أعمال فنية بشرية، وهذا يُنذر بمستقبل قد تغرق فيه الأصالة الفنية في فيض الخوارزميات. لا يخشى الفنان من فقدان نسبة أعماله إليه فحسب، بل أيضاً من تآكل الأصالة التي لطالما عرّفت الصناعة الفنية. وهذا القلق ليس جديداً على المجال الفني، فقد تمت الإشارة سابقاً إلى ما أعربت عنه الفنانة (Henriette Clopath) في عام 1901 من قلق مُماثل بشأن التصوير الفوتوغرافي وأنه "قد يحل محل فن الرسم مع مرور الوقت.. وأنه عندما تصبح الصور الفوتوغرافية ملونة ستصبح منتشرة بما فيه الكفاية، وساعتها لن يبقى للرسام ما يفعله." (Teicher, 2016) وبعد أكثر من قرن، يواجه الفنان اليوم نوعاً جديداً من التهميش، ليس بسبب أداة جديدة في يد الفنان (الكاميرا)، بل بسبب أداة توليدية تجعل وجود الفنان غير ضروري لإنتاج الأعمال الفنية. فقد دفعت ثورة الذكاء الاصطناعي إلى مواجهة قيمة الفن: هل هي الجهد؟ أو النية؟ أو هي تفرّد الرؤية البشرية؟ وهذه ليست أسئلة سهلة، بل هي أسئلة جوهرية ومُلحّة ويجب على الفنان مواجهتها اليوم، ليس فقط في قاعات المحاكم وأنظمة الخوارزميات، بل في الأستوديو وفي المجتمع وعند تشكيل الهوية الإبداعية.

تُشير إحصاءات حديثة حول فنون الذكاء الاصطناعي إلى أن ما يقارب نصف الفنانين (45.6%) يرون أن برمجيات تحويل النص إلى صورة سيكون لها تأثير إيجابي كبير على الممارسات الإبداعية، وهي النسبة الأعلى بين المشاركين، في حين يعتقد أكثر من ثلثهم (37.4%) أن هذه التقنيات ستؤثر في العملية الإبداعية إلى حدٍّ ما (شكل: 1) (AIPRM, 2024).

شكل (1): تأثير الذكاء الاصطناعي على الممارسة الإبداعية للفنانين (نتائج استطلاع)



وفي حين عبّر بعض الفنانين عن مخاوفهم بشأن سيطرة الذكاء الاصطناعي على المجالات الإبداعية، بدأ آخرون في استكشاف كيفية توظيف هذه الأدوات لتعزيز أعمالهم الفنية. وبدلاً من اعتبارها تهديدات، صاروا يتعاملون معها كأدوات جديدة قادرة على تبسيط العمل، واكتشاف أفكار جديدة، وتمكين أشكال تعبيرية كانت بعيدة المنال سابقاً. وواحدة من أبرز مزايا هذه المنصات هي قدرتها على تعزيز الكفاءة والإنتاجية، حيث يوظف الفنانون أدوات الذكاء الاصطناعي للمساعدة في تجسيد المفاهيم المبدئية، وتوليد المسودات والاسكتشات، وطرح نماذج أولية للأفكار البصرية وبسرعة فائقة. وهذا سمح بمزيد من الوقت وتقليل الجهد وزيادة التركيز على تحسين الصورة الفنية النهائية، واتخاذ قرارات أسلوبية، والانخراط في أعمال إبداعية أكثر عمقاً. وفي هذا السياق، يصبح الذكاء الاصطناعي أقل اهتماماً باستبدال الفنان وأكثر منه في توسيع الإمكانيات المتاحة له. وغالباً ما يشير هؤلاء الفنانون إلى قيمة أدوات الذكاء الاصطناعي في تخفيف المهام المتكررة أو التي تستغرق وقتاً طويلاً في صناعة الفن مثل: التغيرات التركيبية، أو التجريب اللوني، أو تكرار التفاصيل، أو المساعدة في عملية العصف الذهني، أو السرعة في اختبار الإمكانات البصرية التي قد تتطلب ساعات من التجربة اليدوية.

والأهم من ذلك، أن هذه الأدوات ليست فعّالة فقط، بل هي مثيرة أيضاً. ويصف الفنانون الذكاء الاصطناعي بأنه نوع جديد من الوسائط، لا يختلف كثيراً عن الطين أو الطلاء. وعلى عكس الوسائط التقليدية، فالذكاء الاصطناعي لا ينتظر التعليمات فقط، لكن يدفع المستخدم للرد عليه. وهذا مفاجئ؛ حيث يمكن أن تنحرف مُخرجاته في اتجاهات غير متوقعة: هلوسة، أو غريبة، أو غير كاملة، وبطريقة يمكن أن تولّد أفكاراً جديدة تماماً. وقد تتحوّل هذه "الأخطاء" إلى اضطرابات في النظام وتكشف عن إمكانات ربما لم يسعَ لها الفنان بوعي مُسبق. ويمكن وصف هذه الديناميكية كنوع من الحوار الإبداعي. فالأمر ليس مجرّد تلاعب بأداة، بل تفاعل وعمل مشترك، أو ما يطلق عليه "الوحدة المتيقظة" (Attentive Unity): "وهي حالة يكون فيها الفنان والذكاء الاصطناعي متشابكين في العملية الإبداعية لدرجة يصبح من الصعب التمييز بين بداية ونهاية دور أحدهما". (Coeckelbergh, 2017: 289)

تتطلب هذه العملية من العطاء والأخذ نوعاً من الحدس. فقد لاحظ بعض الفنانين الذين يوظفون الذكاء الاصطناعي تطوّر إحساسهم بكيفية كتابة الأوامر النصية، وكيف يمكن أن يتفاعل النظام مع أي تغيير في الصياغة اللغوية أو ما يسمّى "بذرة الصورة" (Image Seed) كنقطة انطلاق رقمية تساهم في تحديد الطريقة التي ستتطوّر بها الصور. (Martins, 2025) حتى عندما لا يفهم الفنان الشيفرة الأساسية، إلا أنه يمكن تطوير إحساس بتوجّهاتها. فالأمر أقل من برمجة آلة، وأقرب ما يكون إلى تعلّم العزف على آلة موسيقية. ويرى بعض الفنانين أن "التفاعل المطوّل مع الذكاء الاصطناعي قد غيّر من طريقة تفكيرهم حول التكوين الفني أو الملمس أو حتى السرد القصصي". (Nake, 2012: 69)

ومع ذلك، لا يأتي هذا التكيّف بدون تكلفة، فبعض الفنانين يظهر تأثرهم بهذا التكيّف حتى على أعمالهم اليدوية. وفي دراسات أخرى، أفاد بعض الفنانين بأنهم شعروا بالضغط والتوتر للدفاع عن أعمالهم الفنية من اتهامها بأنها "شبيهة جداً بإنتاجات الذكاء الاصطناعي"، مع أنها مصنوعة يدوياً بالكامل. (Nake, 2012: 69) ومع ازدياد معرفة الجمهور بالصور المولّدة بالذكاء الاصطناعي، صاروا ينظرون إلى أعمال الفنانين اليدوية بتشكّك ويجبرونهم على شرح سير عمليتهم الفنية حتى يتأكدوا من أصالتها الفنية.

ورغم كل هذا التوتر، يجد العديد من الفنانين طريقاً وسطاً بين هذا كله. وأصبحوا يتعاملون مع الذكاء الاصطناعي كأداة للإلهام والمساعدة في المهام التكرارية ليستفيدوا منه في بداية العملية الإبداعية، لكنه ليس بديلاً لرؤيتهم الخاصة بأي حال من الأحوال. فالخيارات اللانهائية من التنسيق، والتحرير، والنية العاطفية، لا تزال بيد الإنسان. وفي تلك المساحة بين الأمر النصي والمنتج الفني، بين الاقتراح والاختيار، يبقى دور الفنان قائماً. فقد يغيّر الذكاء الاصطناعي من نسيج العمل الإبداعي، لكنه (حتى الآن) لم يحل محل النية، أو الرؤية الفنية البشرية، أو الإرادة الجمالية.

6. التشاركية بين الفنان والذكاء الاصطناعي

عند الوقوف اليوم في معرض أمام أعمال فنية، فلن يكون السؤال الأول عن أيها أجمل، إنما: هل الفنان إنسان أم آلة؟ فمع تطوّر منصات وأدوات توليد الصور، صار المستخدم قادراً على إنتاج صور تنافس تعقيد الأعمال الفنية البشرية. فما كان يعتبر في السابق تقنية محدودة على عدد قليل من الفنانين، أصبحت الآن في متناول الملايين؛ فأي شخص يمكنه إنتاج صور جذابة وبتكلفة قليلة. أثارت هذه الديمقراطية في إنتاج الصور تساؤلات في عالم الفن من حيث: التأليف، والأصالة، والقيمة الفنية، ولم تعُد الجودة والإتقان التقني محصورة على الإنسان.

إذن، ما الذي يؤثر على حكمنا الجمالي؟ تكمُن في هذا السؤال فكرة بسيطة، ولكنها خادعة، ألا وهي "نسبة العمل". ففي عصر الأنظمة التوليدية، تحمل "نسبة العمل" (التي قد تبدو بسيطة) عبئاً ثقيلاً. فتحديد ما إذا كان العمل الفني قد أنشئ بواسطة إنسان أو بواسطة آلة ليست مجرد مسألة فضول؛ إنما إعادة تشكيل طريقة رؤيتنا للعمل الفني والشعور به وتقييمه. يمكن أن تتغير تصوّرات المشاهدين للعمل الفني بناءً على من صنعه: هل الصورة من صُنع الإنسان أو مولّدة بالذكاء الاصطناعي؟ حيث يُشاد بالعمل اليدوي لعُمقه العاطفي ومهارته التقنية، في حين قد يُرفض باعتباره بارداً أو غير مُلهم إذا تبين أنه مصنوع آلياً. وبالعكس، يمكن أن تعتبر الصورة الآلية جيدة ومثيرة للإعجاب إذا نُسبت إلى الخوارزميات. وهنا، تصبح "نسبة العمل" مجرّد مصفاة إدراكية لبناء المعنى ولنوع الاستجابة العاطفية. وبهذه الطريقة، لا تكفي "نسبة العمل" للإجابة عن السؤال: من المنتج؟ وحده، لكن أيضاً عن: كيف ولماذا؟ وهذا يؤثر على تفسير الصورة الفنية، هل هي عمل جمالي، أو منتج عبقري، أو إنجاز هندسي، أو مجرد خدعة برمجية؟ يؤثر كل ذلك على تحديد القيمة الجمالية للعمل الإبداعي، وشرعيته، وملكيته الفكرية.

تناقش هذه الفقرة سؤالين مترابطين: هل يمكن للجمهور التمييز بدقة بين الأعمال الفنية التي صنعها الإنسان ونظيرتها المولّدة بالذكاء الاصطناعي؟ وسواء أكان الرأي صحيحاً أم لا، نتساءل عن أثره في تقييم الصورة؟ لذا من الضروري استيعاب تطور الأطر الإدراكية والثقافية التي يتشكّل عبرها معنى الفن في عصر الخوارزميات. فمع ترسيخ الأنظمة التوليدية في الثقافة البصرية اليوم، سيعتمد مستقبل الفن على قدرة الجمهور على تقييم ما يرونه وفهم سبب حكمهم عليه، لأنه أصبح ركيزة الوضع الثقافي للإبداع الفني.

موضوع "نسبة العمل" تجاوز عالم الفن، وصار يتقاطع مع قضايا حياتية تخص الحقيقة، والثقة، والنزاهة. وأصبح هذا التوتر بين الواقعية والواقع واضحاً عندما انخدع كثيرون بصورة مولدة بالذكاء الاصطناعي للبابا فرنسيس (Pope Francis) وهو يرتدي سترة عصرية بيضاء. (Golby, 2023) ورغم أنها غير ضارة نسبياً، إلا أنها وضّحت سهولة تقبّل الصور المصطنعة على أنها حقيقية عندما يلتقي المرئي بالرغبة في التصديق. وتكشف مثل هذه

الحوادث كيف يمكن أن تُؤثر "نسبة العمل" أو غيابها على كيفية تفسير الصورة وتداولها ومصداقيتها. فعلى الرغم من أن عنصريّ الابتكار والطرافة هما من أهم ما يجذب في المنصات التوليدية، إلا أن توليد الصور أصبح مرتبطاً بقضية نشر المعلومات المضلِّلة. وبسبب سهولة الانتشار وسرعته، يمكن للصور المصطنعة أن تغيّر من فِكر الجمهور بطريقة مُخالفة لنوايا أو سيطرة البشر. واستجابةً لذلك، طوّر الباحثون أدوات جديدة للكشف عن الصور المصطنعة عبر وضع "علامات مائية" (Watermarks) لحمايتها ضد الاستخدام التوليدي. (Farfan, 2024) مثلاً، في معهد (MIT) ابتكر الباحثون تقنية تغيّر البيكسلات بطريقة لا يمكن إدراكها بالعين المجردة، ولكن يمكن اكتشافها بواسطة أنظمة التعلم الآلي؛ وتمنع هذه التغييرات الذكاء الاصطناعي من التعلّم بفعالية من المحتوى المحمي. (Farfan, 2024)

إذا كان الجمهور يتأثر بما يراه، فالخطر لن يكون فقط في "نسبة العمل"، بل في سوء التقدير. أي أن "نسبة العمل" لصانعه الحقيقي ليس للتحقق من صحة المعلومة، بل هو تساؤل إدراكي وأخلاقي. وبحسب الدراسات، "معظم الأفراد غير قادرين على تحديد ما إذا كانت الصورة حقيقية أو مُفبركة". (Coeckelbergh, 2017: 290) والمثير للاهتمام، أن تقييم المشاهد لنفس العمل الفني قد يتغيّر عندما يُعرف (ولو مجازاً) بأنه مصنوع آلياً. ففي عصر أصبح فيه المحتوى الاصطناعي منتشراً وأكثر إقناعاً، تصبح القيود الإدراكية والتحيزّات التي تلها أمراً بالغ الأهمية. فإذا كان من الصعب تحديد ما إذا كانت الصورة قد التقطها إنسان أو أنها خوارزمية؛ واذا كان تفاعل الجمهور معها يعتمد على من صنعها، فالسؤال المنطقي التالي هو: هل فن الذكاء الاصطناعي جيّد؟ يظل هذا السؤال يلاحق الفن التوليدي منذ بداياته في الستينات. ففي ذلك الوقت، كان المجتمع يسخر من فناني الحاسوب، وكانوا يُجرّمون بأنهم خونة للإبداع الفني. بعد عقودٍ مضت، فازت أعمال الذكاء الاصطناعي في المسابقات، وصارت تجذب الجماهير، وحققت مبالغ ضخمة في دُور المزادات الكبرى. فلا يمكن إنكار هذا التحوّل الجذري في رأي الجمهور، رغم أنه لا يزال غير متكافئ. وذلك أن اعتبار الأعمال التوليدية فناً أو لا، يعتمد جزئياً على كيفية تعريف الفن: وهي قضية لا تزال جدلية حتى اليوم.

تراوحت تعريفات الفن من أشياء صُنعت لإثارة المشاعر إلى إبداعات تقدّر لخصائصها الجمالية أو التفسيرية. فإذا كان المعيار هو الاستجابة العاطفية أو الفكرية، فالعديد من الصور المصطنعة تُحقق ذلك بالفعل. ويجادل البعض بأنه يمكن الحكم على الأعمال الفنية بناءً على السمات الشكلية (مثل الوحدة أو التناغم)، والانطباعات الذاتية (مثل الجمال أو القبح). فإذا كانت هذه هي الخصائص التي تؤهل الصورة لأن تكون فناً، فإن الصور المولّدة بالذكاء الاصطناعي تحقق هذه المعايير بالفعل أيضاً. لكن، حتى لو اجتاز فن الذكاء الاصطناعي اختبار "هل هو فن؟"، لا يزال السؤال: هل هو فنٌ جيد؟ في دراسة نشرت عام 2019، وجد الباحثون أن الجمهور لم يتردّد في تصنيف صور الذكاء الاصطناعي على أنها فن، لكنهم كانوا متردّدين في وصفها "بفنٍ جيد". (Bellaiche et al., 2023: 3) ويكشف هذا التمييز عن أمرٍ مهم، هو أن الاستجابة للفن التوليدي لا يمكن أن تُترجم تلقائياً إلى إعجابٍ جمالي أو ارتباط عاطفي.

وتساعد نظرية "الإبداع الحاسوبي" (Computational Creativity) في تفسير هذا التوتر في استجابة الجمهور، حيث تُعرّف الإبداع في الذكاء الاصطناعي، لا عن طريق الوعي أو النية، بل عن طريق إدراك أصالة وقيمة المخرجات. (O'Neill, 2017) وبعبارةٍ أخرى، ليس على الذكاء الاصطناعي أن يكون مُلهماً؛ فهو ينتج شيئاً يجده الناس مثيراً للاهتمام فحسب. وعلى ذلك، اقترح بعض الباحثين اختبار (*Lovelace Test*)، لقياس ما إذا كانت أنظمة الذكاء الاصطناعي قادرة على أن تكون مبدعة حقاً. (O'Neill, 2017) وحتى الآن، لم يجتز هذا الاختبارَ أي فن توليدي، لكنه لم يمنع الآلة من إنتاج أعمال يجدها الجمهور ذات معنى، أو حتى جميلة.

ولا يزال الشك قائماً. في واحدة من أقدم التجارب لفهم الذكاء الاصطناعي، عُرض على المشاركين لوحتان للفنان (Piet Mondrian) واحدة حقيقية والأخرى نسخة مولّدة بالحاسوب؛ وفشل معظمهم في تحديد أيتهما الحقيقية، والأدهى من ذلك أن بعضهم فضّل النسخة المصطنعة. (O'Neill, 2017) وهذا يخلق مُفارقة كون الفن المصطنع تنافسياً أو مُفضلاً من الناحية الجمالية، لكن تتناقص قيمته بسبب افتقاره إلى العنصر البشري. ولا يزال الجهد، والنية، والوعي، معايير لها أهميتها في تقييم الفن. فحتى لو أثارت الصورة المصطنعة المشاعر أو الإعجاب، يتردد البعض في إعطائها قيمة عالية لأنها ليست من صُنع البشر. وفي المقابل، وجدت الدراسات أن الأشخاص الأكثر انفتاحاً على التقدم التقني يكونون "أقل احتمالاً لتقدير فن الذكاء الاصطناعي". (Nake, 2012: 71) في النهاية، يكون السؤال: هل فن الذكاء الاصطناعي جيد؟ أقل صلةً بالمخرجات وأكثر ارتباطاً بما نتوقعه من الفن ومن الآلة. أي من الممكن أن تكون الإجابتان صحيحتين: نعم، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يجعل الصور جميلة، وجديدة، بل ومؤثرة؛ ولا، لأنه لم يكسب ثقتنا كشريك إبداعي بعد، على الأقل ليس كشريك نعتبره على قدم المساواة.

إذا تحدّى فن الذكاء الاصطناعي افتراضاتنا حول قضية التأليف والإبداع الفني، فقد يوسّع مدركاتنا وعلاقتنا بالواقع نفسه. فقبل عقود قليلة، حذّر الفيلسوف (Jean Baudrillard) من عالم تصبح فيه التمثيلات، والعلامات، والصور أكثر "واقعية" من الواقع الذي كانت تشير إليه سابقاً، وأطلق عليها "الواقعية الفائقة" (Hyperreality): عالم يختفي فيه الأصل، "ولا يبقى سوى تقليداته التي تبحث عن قيمة". (Baudrillard, 2010: 11) ولاستيعاب كيفية تجسيد هذا المفهوم في عصر الخوارزميات، من الضروري استعراض "مراحل المحاكاة" (*Stages of Simulacra*) التي نظّرها بودريار:

- الواقع (The Real): شيء أو تجربة أصلية (مثلاً مبنى). ويُمثل المبنى في هذا المثال واقعاً حقيقياً.
- النسخة (The Copy): تمثيل صادق لذلك الواقع (مثلاً، صورة فوتوغرافية للمبنى). وتتضمن الصورة الواقع الأساسي.
- التشويه (The Distortion): نسخة تضفي طابعاً أسلوبياً على الواقع (مثل رسم خيالي لمبنى). وهنا تتضمن الصورة غياب الواقع الأساسي. وكل من النسخة والتشويه لا ينفي الوجود الأصلي للواقع.
- المحاكاة الخالصة (The Simulacrum): نسخة بدون واقع على الإطلاق (مثلاً صورة مبنى غير موجود، تم توليده بالذكاء الاصطناعي المدرّب على آلاف الأشكال المشابهة). وهنا تنفصل الصورة تماماً عن أي واقع وتصبح هي نفسها "الواقع الجديد". (Baudrillard, 2010: 4).

واليوم، قد تظهر مرحلة محاكاة خامسة، أو ما يسمى "بالواقع الفائق التوليدي" (Generative Hyperreality)؛ وهنا، لا يقتصر الذكاء الاصطناعي على النسخ أو إعادة المزج فقط، إنما ينتج أعمالاً منفصلة عن أي أصلٍ محدد، لكنها لا تزال قادرة على أن تكون مؤثرة عاطفياً أو ذات معنى ثقافي. وهذه صور ليس لها وجود على الإطلاق، وتشير إلى لحظة في الزمان أو المكان. وهذا لا يُربك التأليف الفني فقط؛ إنما يُزعزع فكرة وجود مؤلف أصلاً.

فإذا كانت الصورة تبدو رائعة، فهل يُهم عدم وجود إنسان ليرسمها؟ وهل غياب المصدر كفيلٌ بأن تُستبعد أم يمكن أن تكون طريقة جديدة لصنع الصور؟ إن هذا التحوّل الفكري لا يؤثر فقط على الفنانين، بل على كيفية رؤيتنا للفن، ومشاركتنا له، والحكم عليه. وبهذه الطريقة، يبدأ الفن في الانجراف بعيداً عن مصدره. فالصورة لا تملك مصدراً واضحاً، أو وسيطاً محدداً، أو نية واعية؛ ومع ذلك يمكنها أن تُحرّكنا، أو تُلهمنا، أو حتى تخدعنا. وهذا ما يشير إليه "الواقع الفائق التوليدي": مرحلة جديدة حيث الأصالة، والوسيط، والنية أقل أهمية من الانطباع الذي تتركه الصورة في أنفسنا. وهذه ليست مسألة تقنية فقط؛ إنها مسألة ثقافية. لذا ربما يكون السؤال الحقيقي ليس: هل هذه صورة حقيقية؟، بل: لمن هي حقيقية، وما هدفها؟ ومع استمرار تطور فن الذكاء الاصطناعي، قد نحتاج إلى طرق جديدة للتفكير في معنى الإبداع، ليس فقط كفعل تعبيري، بل كنظام لصنع المعنى يستعين بمشارك غير بشري.

7. الخلاصة

باختصار، يُعيد فن الذكاء الاصطناعي تشكيل مشهد الإنتاج الفني بطرق أكثر حرية، ولكنها مُزعزعة للاستقرار. فبينما يغمر مستخدميه بديمقراطية في إنشاء الصور، ويوفّر طرقاً جديدة للتجريب، ويتيح التعاون بين الفنان والآلة، إلا أنه يزيد من القلق بشأن قضايا الأصالة، والتأليف، والجهد،

واندثار الهوية الفنية البشرية. إضافةً إلى ذلك، كشفت الدراسات تأثر تصوّر الجمهور بشكل كبير بما يتعلق بمؤلف الصور، مما يكشف عن تحيزّات متجذّرة في تشكّل المعنى وقيمة الأعمال الفنية. كما وتزيد صور الذكاء الاصطناعي المضلّلة تعقيد الواقع، مما يدعو بإلحاح لتعزيز الثقافة البصرية، ووضع أطر قانونية واضحة، وإعادة التفكير في الحدود الأخلاقية. وفي النهاية، لا يلغي الذكاء الاصطناعي الحاجة للإبداع البشري، بل يُجبر الفنان على إعادة تعريف معنى الإبداع في عصر يمكن فيه توليد الصور فوراً ودون نية أو وعي بشري.

توفر البيانات

البيانات التي استندت إليها نتائج هذه الدراسة متوفرة لدى الباحثة، ويمكن إتاحتها للباحثين عند الطلب وفق ما تقتضيه الأصول العلمية.

الشكر والتقدير

تتقدّم الباحثة بجزيل الشكر والتقدير إلى السادة المحكّمين على ما قدّموه من مراجعات علمية دقيقة، وملاحظات منهجية بنّاءة، ومقترحات ثرية كان لها أثر بالغ في تطوير هذا البحث وتعزيز مستواه العلمي.

التمويل

لم يتلقَّ هذا البحث أي دعم مالي من جهات ممولة.

تضارب المصالح

تؤكّد الباحثة عدم وجود أي تضارب في المصالح.

نبذة عن المؤلفين

لينا محمد علي أحمد قطان

قسم الرسم والفنون، كلية التصاميم والفنون، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية، Lina.m.kattan@gmail.com ،00966506641130

د. قطان (دكتوراه متعددة الاختصاصات) من (جامعة تكساس تك الأمريكية)، سعودية، أستاذ مشارك في الفنون البصرية والأدائية. شغلت سابقًا رياسة قسم الرسم والفنون، وتشغل حاليًا رياسة فريق الفنون الأدائية لمبادرة تطوير مناهج الفنون في التعليم العام بالمملكة العربية السعودية، وتجمع في ممارستها بين البحث النظري والتطبيق الفني والنقد الثقافي. تحمل شهادة تخصصية في دراسات المرأة وحقوق الملكية الفكرية، وتركّز أبحاثها على فنون الإنترنت وفن الذكاء الاصطناعي التوليدي، والاستشراق الفني، ومفهوم الجسد في الفن المعاصر، وصورة المرأة في الثقافة البصرية، وتحليل الدلالات والرموز الفنية.

رقم الأوركيد (ORCID): 0000-0003-4963-6061

المراجع

AIPRM. (n/a). *AI in Art Statistics 2024*. Available at: https://www.aiprm.com/ai-art-statistics (accessed on 01/11/2025)

Batycka, D. (2022). *An AI-Generated Artwork Won First Prize at a Colorado State Fair: Human Artists Are Infuriated*. Available at: https://news.artnet.com/art-world/colorado-artists-mad-ai-art-competition-2168495 (accessed on 01/11/2025)

Baudrillard, J. (2010). *Simulacra and Simulation*. USA: The University of Michigan Press.

Bellaiche, L., Shahi, R., Turpin, M. H., Ragnhildstveit, A., Sprockett, S., Barr, N. and Seli, P. (2023). Humans versus AI: Whether and why we prefer human-created compared to ai-created artwork. *Cognitive Research: Principles and Implications*, **8**(1), 1-22. DOI:10.1186/s41235-023-00499-6

Brachmann, S. (2024). *Thaler, Copyright Office Fight Over Human-Authorship Requirement for AI-Created Artwork Continues*. Available at: https://ipwatchdog.com/2024/04/15/thaler-copyright-office-fight-human-authorship-requirement-ai-created-artwork (accessed on 15/11/2025)

Brittain, B. (2024). *Google Sued by US Artists Over AI Image Generator*. Available at: https://www.reuters.com/legal/litigation/google-sued-by-us-artists-over-ai-image-generator-2024-04-29 (accessed on 30/11/2025)

Clayton, A. (2023). *Old Fake AI-Generated Image of Explosion Near Pentagon Spreads on Social Media*. Available at: https://www.theguardian.com/technology/2023/may/22/pentagon-ai-generated-image-explosion (accessed on 22/11/2025)

Coeckelbergh, M. (2017). Can machines create art? *Philosophy and Technology*, **30**(3), 285-303. DOI:10.1007/s13347-016-0231-5

Dans, E. (2022). *It's AI: But is it Art?* Available at: https://medium.com/enrique-dans/its-ai-but-is-it-art-fb7861e799af (accessed on 25/11/2025)

Farfan, I. (2024). *Who Owns the Copyright for an AI-Generated Artwork?* Available at: https://hyperallergic.com/957357/who-owns-the-copyright-for-an-ai-generated-artwork (accessed on 09/11/2025)

Golby, J. (2023). *I Thought I Was Immune to Being Fooled Online, Then I Saw the Pope in a Coat*. Available at: https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/mar/27/pope-coat-ai-image-baby-boomers (accessed on 27/11/2025)

Gooch, B. (2025). *AI-Generated Christmas Mural Blasted as a 'Lovecraftian Horror' Removed after Backlash*. Available at: https://shorturl.at/NDDQW (accessed on 21/11/2025)

Kavlakoglu, S. (2024). *What is Artificial Intelligence (AI)?* Available at: https://www.ibm.com/think/topics/artificial-intelligence (accessed on 11/11/2025)

Leong, W.Y. (2025). Ethical and philosophical perspectives on artificial intelligence-generated art. *International Journal of Social Sciences and Artistic Innovations,* **5**(2), 0007. DOI:10.35745/ijssai2025v05.02.0007

Martins, J. (2025). *What is an AI Image Seed?* Available at: https://runwayml.com/resources/what-is-an-ai-image-seed (accessed on 10/11/2025)

McNeil, J. (2024). *Harold Cohen's AARON What a Prescient Work of Computer Art Tells Us about AI*. Available at: https://yalereview.org/article/joanne-mcneil-aaron-harold-cohen (accessed on 24/11/2025)

Nake, F. (2012). Information aesthetics: An heroic experiment. *Journal of Mathematics and the Arts*, **6**(2-3), 65-75. DOI:10.1080/17513472.2012.679458

O'Neill, S. (2017). *How Creative is Your Computer?* Available at: https://slate.com/technology/2014/12/lovelace-test-of-artificial-intelligence-creativity-better-than-the-turing-test-of-intelligence.html (accessed on 21/11/2025)

Schor, Z. (2024). *Andersen Vs. Stability AI: The Landmark Case Unpacking the Copyright Risks of AI Image Generators*. Available at: https://jipel.law.nyu.edu/andersen-v-stability-ai-the-landmark-case-unpacking-the-copyright-risks-of-ai-image-generators (accessed on 02/11/2025)

Schrader, A. (2023). *Another AI-Generated Artwork Was Denied Copyright Protection, Adding a New Knot to the Complexities of Creative Ownership*. Available at: https://news.artnet.com/art-world/ai-art-copyright-2367590 (accessed on 26/11/2025)

Silva, D. (2024). *Mario Klingemann, Exploring the Frontiers of AI, Data Poisoning, Ethical Challenges and Art*. Available at: https://clotmag.com/interviews/mario-klingemann-exploring-the-frontiers-of-ai-data-poisoning-ethical-challenges-art (accessed on 07/11/2025)

Teicher, J. (2016). *When Photography Wasn't Art*. Available at: https://daily.jstor.org/when-photography-was-not-art (accessed on 06/11/2025)

U.S. Copyright Office. (2023). *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*. Available at: https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf (accessed on 16/11/2025)

Vallance, C. (2022). *"Art is Dead Dude" - The Rise of the AI Artists Stirs Debate*. Available at: https://www.bbc.com/news/technology-62788725 (accessed on 13/11/2025)

Varughese, J. (2020). *What Are Generative Adversarial Networks (GANs)?* Available at: https://www.ibm.com/think/topics/generative-adversarial-networks (accessed on 04/11/2025)

West, R. (2008). *Our Creative Society: The Visionary JP Guilford in 1950*. Avaialable at: https://www.byuipt.net/rickwest/2008/01/12/our-creative-society-the-visionary-jp-guilford-in-1950 (accessed on 12/11/2025)

Copyright

Copyright: © 2025 by Author(s) is licensed under CC BY 4.0. This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)