



معلومات البحث

تاريخ الاستلام: 2026/09/27

تاريخ القبول: 2026/10/28

Printed ISSN: 2352-989X

Online ISSN: 2602-6856

أنسنه الكائنات غير البشرية وبناء القيم في الميكرو الدراما المولودة بالذكاء

الاصطناعي: مقارنة مفاهيمية

Humanizing non-human beings and constructing values in AI-generated micro-drama: A conceptual approach

يحيوي مباركة¹¹جامعة عبد الرحمان ميرة - بجاية - (الجزائر)،mebarka.yahiaoui@univ-bejaia.dz

الملخص: تعالج هذه الورقة البحثية ظاهرة أنسنه الكائنات غير بشرية في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي من خلال الوقوف على خصائصها المفاهيمية، وفهم صلتها ببناء القيم داخل السرد الرقمي. وتركز الدراسة على الكيفية التي تتحول بها هذه الكائنات من مجرد عناصر غير بشرية الى شخصيات تؤدي أدوارا سردية كما تسعى إلى تحديد الكيفية التي تتشكل بها القيم من خلال ما تقوم به الشخصيات من أفعال واختيارات وما تواجهه من صراعات وما يترتب عن ذلك من نتائج. ولتحقيق هذه الغاية تعتمد الدراسة على مقاربه مفاهيمية تستند إلى الأدبيات المرتبطة بالذكاء الاصطناعي والأنسنه ونظرية السرد والقيم في البيئة الرقمية وفي ضوء ذلك تقترح الدراسة تصورا مفاهيميا يوضح العلاقة بين الأنسنه والبنية السردية والمسار القيمي داخل الميكرو دراما الرقمية. الكلمات المفتاحية: الأنسنه، الميكرو دراما، القيم، الذكاء الاصطناعي التوليدي، السرد الرقمي.

ABSTRACT

This research paper addresses the phenomenon of anthropomorphizing non-human entities in AI-generated microdrama by examining its conceptual characteristics and understanding its connection to value construction within digital narrative. The study focuses on how these entities transform from mere non-human elements into characters who play narrative roles. It also seeks to determine how values are formed through the characters' actions, choices, conflicts, and resulting consequences. To achieve this, the study adopts a conceptual approach based on literature related to artificial intelligence, anthropomorphism, narrative theory, and values in the digital environment. In light of this, the study proposes a conceptual framework that clarifies the relationship between anthropomorphism, narrative structure, and value trajectory within digital microdrama.

Keywords: Humanization, micro-drama, values, generative AI, digital storytelling.

1. مقدمة:

لم يعد المحتوى الرقمي القصير يقتصر على ما يقدمه المؤثرون البشريون، ولا حتى على الشخصيات الافتراضية ذات الملامح والسلوكيات القريبة من الإنسان، وهي النماذج التي حظيت باهتمام متزايد في الدراسات الإعلامية والاتصالية خلال السنوات الأخيرة. فخلال الفترة الممتدة من سنة 2024 إلى سنة 2026 ظهر نموذج سردي مختلف يتمثل في الميكرو دراما القائمة على أنسنة الكائنات غير البشرية، حيث أصبحت الفواكه والخضروات والحيوانات تؤدي أدوار البطولة في قصص قصيرة، تنتج في الغالب باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي، ولم تبقى هذه الظاهرة ضمن حدود التجربة الطريفة أو الفضول العابر، بل سرعان ما اتسع حضورها على المنصات الرقمية وجذبت جمهورا كبيرا إلى درجة أن بعض الحسابات تمكنت من جمع ملايين متابعين خلال فترة زمنية قصيرة، غير أن ما يلفت الانتباه في هذا المحتوى لا يرتبط فقط بكونه جديدا أو مختلفا من الناحية البصرية فهذه الكائنات غير البشرية تحمل داخل قصصها مجموعة من الصراعات والمواقف والقيم التي من المفترض تكون مقتصرة فقط على العالم الإنساني. فقد تصبح الفاكهة أو الحيوان طرفا في قصة خيانة أو غيرة أو شخصية تسعى لتحقيق طموح اجتماعي أو تدخل في رحلة انتقام أو تدافع عن عائلتها وتثبت ولائها لها. وهنا تتجاوز الأنسنة مجرد اعطاء الكائن مظهرا بشريا لتصل إلى منحه دورا داخل عالم سردي تحكمه اختيارات وعلاقات تترتب عنها نتائج.

ومن خلال هذه العناصر يمكن للشخصية المؤنسة ان تحمل دلالات ترتبط بتجارب الانسان وعلاقاته وقيمه، ومن ثم لا يعود حضور الكائن غير البشري داخل القصة مجرد اختيار جمالي أو بصري بل يمكن أن يتحول إلى وسيلة سردية تطرح من خلالها قيم مثل التضامن والوفاء والتضحية والعدالة كما يمكن أن تعبر في المقابل عن مواقف وقيم أخرى كالخيانة والانتقام. ومن هنا تبرز أهمية النظر إلى الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي من زاوية تتجاوز قدرتها التقنية على انتاج الصور والشخصيات والأحداث فالمساءلة هنا لا تتعلق فقط بما يستطيع الذكاء الاصطناعي انتاجه وإنما أيضا بكيفية انتظام هذه العناصر داخل القصة وبالطريقة التي يتحول بها الفعل والاختيار والصراع ومن يترتب عنها من نتائج الى دلالات ذات طابع قيمي وبهذا المعنى تفتح هذه الظاهرة مجالا للتفكير في العلاقة المتداخلة بين التكنولوجيا والسرد والأنسنة وبناء القيام داخل البيئة الرقمية.

وانطلاقا من ذلك، تتناول هذه الدراسة أنسنة الكائنات غير البشرية وبناء القيم في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي من خلال مقاربه مفاهيمية تركز على العلاقة بين الشخصية المؤنسة والبنية السردية وعلى المسار الذي تتشكل من خلاله الدلالة القيمية داخل القصة.

2. إشكالية الدراسة:

أعادت البيئة الرقمية تشكيل طرق انتاج المحتوى السردى وتداوله، فلم تعد صناعة القصة مرتبطة حصرا بالأشكال التقليدية للإنتاج. ومع تطور المنصات الرقمية ظهرت أنماط سردية تقوم على الاختصار وتكثيف الأحداث وتسريع الانتقال بين المواقف، ومن بينها الميكرو دراما التي تقدم شخصيات وأحداث وصراعات مكثفة في مدة زمنية قصيرة مع حضور لافت للعناصر العاطفية والتفاعلية. وقد جعلت هذه الخصائص، الميكرو دراما من الأشكال السردية التي تنسجم مع طبيعة الاستهلاك المتسارع للمحتوى في البيئة الرقمية.

وجاء انتشار هذه الأشكال متزامنا مع تطور المتسارع للذكاء الاصطناعي التوليدي الذي أتاح إنتاج النصوص والقصص والشخصيات والأحداث انطلاقا من أوامر يحددها المستخدم ولم تعد هذه التقنيات مجرد وسائل مساعدة للكاتب بل أصبحت قادرة على المشاركة في انتاج مواد سردية يمكن إخضاعها للتحليل من منظور علم السرد فقد اظهرت دراسة ان النماذج مثل جي بي تي 3.5 وجي بي تي 4 استطعت

انتاج قصص يمكن تحليلها باستخدام مفاهيم وأدوات سردية وهو ما يفتح المجال أمام التفكير في طبيعة السرد الذي تنتجه هذه النماذج ومكوناته (Begos, 2024)

وفي هذا السياق يظهر بشكل أكثر خصوصية من الميكرو دراما يتمثل في القصص التي تمنح الكائنات غير البشرية أدوارا كانت تسند إلى الشخصيات الإنسانية، فالقطط والحيوانات وغيرها من الكائنات قد تظهر داخل القصة في صورة أم أو أب أو صديق أو خصم وقد تدخل في علاقات وتتخذ قرارات وتواجه صراعات ثم تتحمل نتائج ما تقوم به ولا يتعلق الأمر هنا بمجرد تغيير في الشكل الخارجي للكائن وإنما بإسناد صفات وسلوكيات ومشاعر ودوافع إنسانية إليها وهو ما يندرج ضمن مفهوم الأنسنة.

ومن خلال هذه العناصر يمكن للشخصية المؤنسنة أن تحمل دلالات ترتبط بتجارب الإنسان وعلاقاته وقيمه ومن ثم لا يعود حضور الكائنات غير البشرية داخل القصة مجرد اختيار جمالي أو بصري بل يمكن أن يتحول إلى وسيلة سردية تطرح من خلالها قيم مثل التضامن والوفاء والتضحية والعدالة كما يمكن أن تعبر في المقابل عن مواقف وقيم أخرى كالخيانة والانتقام ومن هنا تبرز أهمية النظر إلى الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي من زاوية تتجاوز قدرتها التقنية على انتاج الصور والشخصيات والأحداث فالمسألة لا تتعلق فقط بما يستطيع الذكاء الاصطناعي انتاجه وإنما أيضا بكيفية انتظام هذه العناصر داخل القصة وبالطريقة التي يتحول بها الفعل والاختيار والصراع وما يترتب عنها من نتائج إلى دلالات ذات طابع قيمي وبهذا المعنى تفتح هذه الظاهرة مجالا للتفكير في العلاقة المتداخلة بين التكنولوجيا والسرد والأنسنة وبناء القيام داخل البيئة الرقمية.

وانطلاقا مما سبق تتمحور إشكالية دراستنا حول السؤال الرئيسي التالي:

كيف تساهم أنسنة الكائنات غير البشرية في بناء القيم داخل الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي؟

ويتفرع عن هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

- 1- ما هو المقصود بالميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي، وماهي أبرز خصائصها السردية؟
- 2- كيف تتجلى أنسنة الكائنات غير البشرية في الميكرو دراما التوليدية، وكيف تتحول لشخصيات سردية؟
- 3- كيف تبنى القيم من خلال الكائنات غير البشرية المؤنسنة في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي؟

3. أهداف وأهمية الدراسة:

- 1- تحديد المفاهيم المؤسسة لظاهرة الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي التوليدي القائمة على أنسنة الكائنات غير البشرية.
- 2- فهم آليات بناء المعنى القيمي داخل الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي التوليدي.
- 3- تحليل العلاقة بين الأنسنة وبناء القيم في السرد الرقمي المولد بالذكاء الاصطناعي.

وتكتسب الدراسة أهميتها من معالجتها لظاهرة اتصالية ناشئة في البيئة الرقمية المتجددة والتي تتمثل في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي، عبر تقديم مقارنة مفاهيمية تأصل لدراسة الظاهرة في ميدان الإعلام والاتصال، كما أن الظاهرة المدروسة تحاول أن تبني جسرا مفاهيميا بين ثلاثة حقول: دراسات السرد، دراسات الإعلام والاتصال ودراسات ما بعد الإنسانية دون أن تمحي خصوصية أية منها.

4. الإطار المفاهيمي للدراسة

1.4. الأنسنة:

ورد تعريف الأنسنة في الدراسة العلمية، للباحثين محمد مرتاض وبن عمارة يسمينة بأنها مصطلح نقدي يقصد بها تحويل الجمادات والحيوانات إلى كائنات بشرية تعقل وتشعر، وقد أشار إليها ابن رشد بتعبير "إقامة الجماد مقام الناطقين" (محمد، 2021). وتعتبر الأنسنة في السياق النفسي الاتصالي، بأنها ميلا إنسانيا فطريا لإدراك خصائص بشرية كالعقل والوعي والمشاعر في كائنات غير بشرية، سواء كانت حيوانات أو كائنات طبيعية أو أشياء مصنوعة (Waytz, 2010)

إجرائيا، نقصد بالأنسنة في سياق هذه الدراسة هي إسناد القدرات البشرية كالكلام والتفكير والإحساس والقيم والانفعالات العاطفية إلى كائنات غير بشرية كالحیوانات والفواكه والخضر ومنحها وجوه تعبيرية باستخدام الأساليب التقنية والبصرية والصوتية التي يوفرها الذكاء الاصطناعي التوليدي، بهدف ادماجها في البنية الدرامية بوصفها فاعلا يحمل قيمة أو ينتج تفاعلا.

2.4. الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي:

وفقا للباحث البريطاني روي هاني Roy Hanney، فإن الميكرو دراما التي يشار لها أيضا بـ "دراما الشاشة العمودية" أو دراما جيل التيك توك"، تشير إلى ذلك الشكل السردى الدرامى القصير جدا، يعرض غالبا بتنسيق عمودي على منصات الفيديو القصير، وتتراوح مدة الحلقة فيه بين دقيقة إلى دقيقتين، ويبنى على إيقاع سريع ونحايات مفتوحة لإبقاء المشاهد متابعاً (Hanney, 2025)

وتشير الباحثة Wei li وزملائها إلى أن الميكرو دراما الرقمية تتمثل في الفيديوهات السردية القصيرة التي لا تتجاوز فيها الحلقة الواحدة خمس دقائق، وتختص بمميزات تتمثل في الإيجاز، كثافة الأحداث والحضور القوي للعناصر العاطفية والتفاعلية (Li, 2025)

في سياق هذه الدراسة نقصد بالميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي، ذلك الشكل الحديث من السرد الدرامى القصير الذي ينتشر في شكل مقاطع فيديو تتراوح مدتها من دقيقة إلى خمس دقائق عبر منصات التواصل الاجتماعي، والتي يتم إنتاج شخصياتها وبيئتها باستخدام أساليب وتقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي، وتقوم حيكمتها الدرامية على دلالات قيمة أخلاقية واجتماعية.

3.4. الذكاء الاصطناعي التوليدي:

يقدم الباحث Bandi وزملاؤه تعريفا للذكاء الاصطناعي التوليدي بأنه فرع من الفروع المتقدمة من الذكاء الاصطناعي، حيث يعتمد على النماذج اللغوية الضخمة ونماذج التوليد البصري لإنشاء محتوى أصيل، وهو محتوى يتجاوز مجرد إعادة إنتاج البيانات القائمة ليبتكر أنماطا دلالية وسردية جديدة تحاكي الانتاج الفكرى والفنى البشرى. (Bandi, 2023)

يشير مصطلح الذكاء الاصطناعي التوليدي إلى أنظمة قادرة على إنتاج محتوى جديد استجابة لأوامر أو بيانات يقدمها المستخدم، وفي المجال السردى، يمكن لهذه الأنظمة توليد نصوص وقصص وشخصيات وأحداث، وهو موضوع بات يشكل محورا للدراسات في حقل السرديات ومجال العلوم الإنسانية الرقمية. وتقدم دراسة بيغوش (Begus) مثالا جليا على ذلك من خلال تحليل نصوص سردية ولدها نماذج جي بي تي 4 و جي بي تي 3,5 (Begus, 2024)

ونقصد بالذكاء الاصطناعي التوليدي في سياق هذه الدراسة، بأنه ذلك النظام الذكي المتقدم من نماذج الذكاء الاصطناعي، القادر على توليد محتوى سردي بصري بما في ذلك شخصيات غير بشرية، وأحداث ومشاهد وصور تدخل في إنتاج الميكرو دراما موضوع الدراسة الحالية.

4.4. بناء القيم:

يعرف عالم النفس والاجتماع ألبرت باندورا Albert Bandura بناء القيم في إطار نظرية التعلم الاجتماعي، بأنها تلك العلمية التي تتم عندما يستوعب المتلقي المعايير والسلوكيات الملائمة من خلال مراقبة نموذج ما ومحاكاته، سواء كان هذا النموذج حقيقيا أو خياليا، حيث يترسخ هذا النوع من القيم عبر ملاحظة العواقب المترتبة على أفعال ذلك النموذج داخل سياق السرد (Bandura, 1977)

تعرف الدراسة بناء القيم، بأنه المسار الذي تتشكل من خلاله الدلالة القيمة داخل الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي التوليدي، من خلال الكائنات غير البشرية المؤنسة واختياراتها وصراعاتها ونتائج أفعالها، بما يجعل القيمة جزءا من بنية القصة سواء ظهرت بصورة صريحة أو ضمنية.

أولا: الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي التوليدي: شكل سردي جديد

1- نشأة الميكرو دراما وتطورها في البيئة الرقمية:

ظهرت الميكرو دراما أو الدراما القصيرة جدا في الصين، في أواخر العقد الثاني من القرن الواحد والعشرين، مدفوعة بانتشار الهواتف الذكية وشبكات الجيل الرابع والخامس ومنصات الفيديو القصيرة مثل Douyin و WeChat video . وتتميز بقصر حلقاتها التي تتراوح غالبا بين 60 و 90 ثانية، وبسرعة وإيقاعها وكثافة أحداثها واعتمادها على النهايات المعلقة، بينما قد يتكون العمل الكامل من عشرات الحلقات المتتالية. وقد ساهم انخفاض تكاليف الإنتاج وسهولة المشاهدة عبر الهاتف في انتشار هذا الشكل السردى وتحوله إلى صناعة ثقافية وتجارية مهمة في الصين. كما تنوعت موضوعاته بين الرومانسية والدراما الاجتماعية ودراما العمل، مع اعتماد متزايد على الإنتاج والتوزيع عبر المنصات الرقمية (Hanney, 2025) . وبعد أن ارتبطت الميكرو دراما في بداياتها بالسوق الصينية، أخذت خلال السنوات الأخيرة في تجاوز هذا الإطار المحلي، مع توسع إنتاجها وتوزيعها في أسواق ومناطق مختلفة، ويعكس تقرير Global Info Research الصادر سنة 2024 هذا التحول من خلال تناوله الميكرو دراما بوصفها سوقا عالمية ورصده تطورها في مناطق تشمل أمريكا الشمالية وأوروبا وآسيا والمحيط الهادئ وغيرها (Research, 2024)

وفي مارس 2026، براز اتجاه أكثر خصوصية تدخل الميكرو دراما الرقمية، تمثل في إنتاج أعمال تستبدل الشخصية البشرية بكائنات غير بشرية مؤنسة بالكامل بواسطة تقنية الذكاء الاصطناعي التوليدي. وقد شكلت سلسلة أرض فاكهة الحب Fruit love Island التي بدأت نشر حلقاتها في 13 مارس 2026، مثالا لافتا على هذا الاتجاه إذ قدمت فواكه في هيئة شخصيات بشرية تدخل في علاقات عاطفية وصراعات واختيارات متتالية، وحققَت السلسلة خلال فتره وجيزة انتشارا واسعا على منصات الرقمية متجاوزة 300 مليون مشاهدة فيما تجاوزت إحدى حلقاتها 39 مليون مشاهدة (Nico Franks, 2026). وقد أدى هذا الانتشار السريع إلى ظهور نسخ وحسابات مقلدة في سياقات مختلفة مما يكشف قابلية هذا الشكل السردى الجديد للانتقال والتكيف داخل البيئة الرقمية العالمية (Prestimonaco, 2026) .

2- الخصائص السردية للميكرو دراما في البيئة الرقمية:

تتميز الميكرو دراما ببنية انتاجية وسردية تتلاءم مع البيئة الرقمية ولا سيما الهواتف ومنصات التواصل الاجتماعي، ويعد التصوير العمودي أحد أبرز سماتها البصرية إذ يتيح ابتكار لغة بصرية مكثفه تتعد عن الأعراف السينمائية التقليدية للشاشات العريضة وتتماشى مع أسلوب السرد المباشر وسريع الإيقاع. كما تتميز هذه الأعمال بسرعة الإنتاج مما يسمح بالإنجاز موسم كاملة تضم حلقات عديدة في فترة زمنية وجيزة وهو ما يتيح مواكبة الموضوعات الرائجة واهتمامات الجمهور. وعلى الصعيد السردى تعتمد الميكرو دراما على تكثيف الأحداث وتسارع الإيقاع مع التركيز على الصراعات والمشاعر والمفاجئات والتحويلات السريعة وعادة ما تكون الحلقات قصيرة، وغالبا ما تنتهي بحديث مثير أو لحظات تشويق تدفع المشاهد لمتابعة الحلقات التالية. وتتميز الأداءات التمثيلية بمشاعر مكثفه بما يتماشى مع ضرورة نقل المواقف والمشاعر وسرعة في ظل حيز زمني محدود وبذلك تعمل الميكرو دراما وفق مبدأ الاقتصاد الزمني والسردى جاعلة من الفعل والصراع والتحول العناصر الجوهرية في بناء القصة (Chen, 2025)

3- إنتاج الميكرو دراما في سياق الذكاء الاصطناعي التوليدي:

أحدث الذكاء الاصطناعي التوليدي تحولا في أفاق إنتاج المحتوى السردى إذ أتاح توليد النصوص والصور والمقاطع الصوتية والمرئية استنادا إلى أوامر يحددها المستخدم وتمتد هذه القدرات لتشمل إنتاج الأعمال الدرامية القصيرة جدا أو ما يعرف بالميكرو دراما، حيث يمكن توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي لبناء الشخصيات وصياغة الحوارات وتوليد المشاهد وتطوير مسارات الحبكة ضمن قصص قصيرة ومتتابعة. وتظهر الدراسات التي تتناول السرديات المولدة بالذكاء الاصطناعي أن هذه النصوص قابله للتحليل السردية بما يشير إلى التحول في دور الذكاء الاصطناعي من مجرد أداة تقنية إلى مشارك فاعل في تشكيل المحتوى السردى (Bandi, 2023). لا تقتصر أهمية هذا التحول على تسريع عملية الانتاج فحسب بل تمتد لتشمل توسيع آفاق بناء الشخصيات والعوالم السردية، فقد أصبح من الممكن ابتكار شخصيات لا تعتمد بالضرورة على ممثلين بشريين بل تبنى رقميا وتمنح سمات وأصواتا وحركات وأدوارا محددة داخل القصة وتكتسب هذه المسألة أهمية خاصة في الأعمال الدرامية القصيرة التي توظف كيانات غير بشرية كالحیوانات أو الفواكه في أدوار تحاكي السلوك البشرية حيث تأخذ هذه الكيانات علاقات وصراعات وتتخذ قرارات وتظهر مشاعر ودوافع إنسانية. وهكذا يفتح الذكاء الاصطناعي التوليدي آفاقا جديدة لتشكيل الشخصيات السردية وبمهد الطريق لنوع من الدراما المصغرة التي تتجاوز فيها عملية اضافة الطابع البشري على الكيانات غير البشرية مجرد التمثيل، تتحول هذه الكيانات إلى فاعلين ناشطين داخل القصة وحاملين للأدوار والمعاني والقيم، وهذا يسلط الضوء على العلاقة التي تعد جوهرية في هذا البحث بين الذكاء الاصطناعي التوليدي واطفاء الطابع البشري على الكيانات الغير البشرية والبناء القيمي للسرد.

ثانيا: أنسنه الكائنات غير البشرية في السرد الرقمي.

1- مفهوم الأنسنه في إطار السرد الرقمي:

تعد الأنسنه (Anthropomorphism) ظاهرة تتمثل في اضافة خصائص أو سمات أو حالات بشرية على كيانات غير بشرية مما يصورها وكأنها تمتلك دوافع ونوايا ومشاعر وقدرات شبيهة بتلك التي يتمتع بها البشر. ويعرف ايلي Epley وزملائه، الأنسنه بأنها إسناد خصائص ودوافع ونوايا وحالات ذهنية بشرية إلى كيانات أو فاعلين غير بشريين، ومن هذا المنظور لا تقتصر الأنسنه على منح الكيان مظهرها بشريا فحسب بل تشمل أيضا نسب سلوكيات ومشاعر ودوافع وعلاقات اجتماعية إليه (Epley, 2007).

وفي مجال السرد الرقمي تكتسب الأنسنة بعدا أوسع إذ تتيح التقنية الرقمية إعادة تشكيل الكيانات غير البشرية ومنحها حضورا فاعلا داخل العالم السردى، فقد تظهر الحيوانات أو النباتات أو حتى الجملادات في هيئة شخصية تتحدث وتتحرك وتقيم علاقات وتتخذ قرارات وتحوض صراعات وتحمل عواقب أفعالها وبذلك تتحول الأنسنة من مجرد تصوير بصري لكيان غير بشري إلى آلية لبناء شخصية قادرة على أداء وظيفة سردية. تكتسب هذه الظاهرة أهمية خاصة في مجال الأعمال الدرامية القصيرة أو ما يعرف بالميكرو دراما المنتجة بواسطة الذكاء الاصطناعي، تتيح أدوات التوليد ابتكار شخصية غير بشرية تتمتع بملامح وحركات وأصوات وسلوكيات بشرية كما تسمح بدمجها في تسلسل للأحداث ضمن إطار زمني وجيز، ونتيجة لذلك تتحول عملية إضفاء الطابع البشري إلى وسيلة لتحويل الكيان غير البشري إلى فاعل سردي قادر على تجسيد مواقف ودوافع وصراعات ومعالم تتجاوز طبيعته الأصلية.

2- الكائن غير البشري بوصفه شخصية سردية في الميكرو دراما التوليدية:

لا يقتصر مفهوم الشخصية السردية على الكائنات البشرية، إذ يمكن لأي كيان غير بشري أن يؤدي وظيفة سردية متى أصبح مشاركا فاعلا في تشكيل الأحداث والعلاقات والصراعات. ويتيح نموذج الفواعل لدى غريغاس النظر إلى الشخصية من منظور وظيفتها داخل القصة فالفاعل لا يشترط أن يكون بشريا بل قد يكون حيوانا أو عنصرا غير بشري شريطة أن يؤدي دورا في مجال الأحداث كأن يكون ذاتا تسعى نحو موضوع أو مساعدا أو خصما، وعليه فإن تحول الحيوان أو النبات أو الجماد إلى شخصية سردية لا يتحدد بناء على مظهره بل استنادا إلى الدور الذي يؤديه داخل البيئة السردية (Pilipoveca, T, 2017).

3- مستويات بناء الشخصية غير البشرية في الميكرو دراما التوليدية:

استنادا إلى التقاطع النظري بين الأنسنة والسمائيات السردية الخاصة بالباحثين إيلي وغريغاس (Epley, 2007) يمكن تحديد بناء الشخصيات غير البشرية في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي التوليدي عبر عدة مستويات مترابطة تتمثل في:

- **المستوى الشكل والتعبيري:** حيث يضيف على الشخصية سمات أو هيئة مادية أو حركات تربطه بالعالم البشري.
- **المستوى السلوكي:** فيتجلى بإسناد أفعال وممارسة بشرية إلى هذه الشخصية مثل التصرف واتخاذ الخيارات والمبادرة ورد الفعل.
- **المستوى النفسي:** الذي يتجلى من خلال إسناد مشاعر والدوافع ونوايا للشخصية مما يتيح لها اتخاذ قرارات تؤثر في مجريات الأحداث.
- **المستوى الاجتماعي والعلاقاتي:** يبرز عندما تدخل الشخصية في علاقات مع الآخرين وتقمص أدوارا كالأب أو الصديق أو الخصم، مما يحدد هويتها ضمن شبكه من العلاقات السردية. وأخيرا قد يضاف **المستوى القيمي:** حيث تجسد أفعال الشخصية وخياراتها ومواقفها مفاهيم مثل الولاء أو التضحية أو الخيانة أو الانتقام.

وعليه فإن إضفاء الطابع البشري لا يقتصر على التحول البصري للشخصية غير البشرية إلى هيئة بشرية بل هو عملية تدريجية لبناء شخصية سردية تتطور من مجرد وجود مادي إلى كيان فاعل، يمتلك دوافع وعلاقات ومواقف وصولا إلى دلالات مشحونة بالقيم، وهذا يحول الشخصية المضفى عليها الطابع البشري إلى مشارك فعال في توليد الأحداث وتوجيه مسار السرد بدلا من كونه مجرد عنصر بصري داخل القصة وتكتسب هذه الأبعاد أهمية خاصة في الأعمال الدرامية القصيرة التي يولدها الذكاء الاصطناعي حيث تتيح التقنيات التوليدية تشكيل ملامح الشخصية وصوتها وحركتها وسلوكها وعلاقاتها ضمن حيز سردي موجز ومكثف.

ثالثا: بناء القيم في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي

1- القيمة بوصفها مكونا دلاليا في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي:

لا تنفصل القيم في أعمال الميكرو دراما المنتجة بواسطة الذكاء الاصطناعي عن طبيعة هذا القالب السردى القائم على التكثيف والإيجاز وتسارع الأحداث، إذ يفرض حيز الزمن السردى المحدود اختزال المواقف والعلاقات والصراعات، مما يجعل أفعال الشخصيات وخياراتها وما يترتب عليها من عواقب عناصر جوهرية في تشكيل المعنى القائم على القيمة وعليه فإن القيمة لا تظهر بالضرورة في صورة الخطاب المباشر بل يمكن أن تتشكل وتنبور من خلال مسار الفعل السردى وما ينجم عنه من مآلات وتحولات.

ويكتسب هذا البناء أهمية متزايدة عندما تكون الشخصيات عبارة عن شخصيات غير بشرية مضافى عليها طابع بشري، إذ يتيح الذكاء الاصطناعي التوليدي ابتكار شخصيات سواء كانت حيوانات أو نباتات أو جمادات تتمتع بخصائص بشرية مثل القدرة على الكلام والحركة والتفاعل والتعبير عن المشاعر واتخاذ القرارات وبذلك تتحول هذه الشخصيات من مجرد عناصر بصرية إلى شخصيات تساهم في بناء السردية وتكتسب أفعالها وخياراتها دلالات قيمة ومعنوية. (Epley, 2007).

في هذا السياق، تتشكل القيمة من خلال العلاقة بين الشخصية المؤنسة وبين الفعل السردى. فالقيمة ليست سمة ثابتة تلازم الشخصية بل تنبثق من سلوكها في موقف محدد ومن الخيارات التي تتخذها والصراعات التي تواجهها والنتائج المترتبة على ذلك. وتكتسب هذه الديناميكية أهمية خاصة في السرد الدرامى الرقمي وبالأخص في الميكرو دراما التوليدية التي تعتمد على الانتقالات السريعة بين المواقف والأحداث حيث يمكن لفعل أو قرار واحد أن يؤدي دورا محوريا في تحديد حبكة القصة ودلالاتها القيمة الكامنة.

2- دور أفعال واختيارات الكائنات غير البشرية المؤنسة في بناء القيمة:

لا تكتسب الكائنات غير البشرية التي أضيفت عليها سمات بشرية، وظيفتها السردية بمجرد نسخ خصائص أو مشاعر إنسانيه إليها، بل تتشكل شخصيتها من خلال الأفعال التي تؤديها والخيارات التي تتخذها داخل القصة. ففي حين تمنح عملية الأنسة الكائنات غير البشرية سمات إنسانية فإن الفعل والاختيار يحولانها إلى فاعل يؤثر في مجريات الأحداث. ومن منظور السرديات يمكن للشخصية غير البشرية أن تؤدي دورا فاعلا بمجرد أن تصبح مشاركة في الأفعال والعلاقات والصراعات التي يتضمنها السرد (Pilipoveca.T, 2017).

فإذا واجهت قطة مؤنسة موقفا يتعرض فيه صغيرها للخطر واختارت حمايته رغم ما ينطوي عليه ذلك من مخاطرة شخصيه فإن القيمة هنا لا تنبع لمجرد كونها أما بل من الفعل المحدد الذي أقدمت عليه ومن الخيار الذي اتخذته. تتجلى دلالة التضحية أو الحماية من خلال تفاعل بين الموقف والفعل والنتيجة. وبالمثل إذا اختارت شخصية حيوانية مساعدة شخصية أخرى على حساب مصلحتها الذاتية، فإن هذا الخيار من شأنه أن يرسخ شعورا بالولاء أو التضامن.

في المقابل إذا كانت هناك شخصية غير بشرية تمتلك موردا أو معلومة تحتاج إليها شخصية أخرى واختارت حجب ذلك أو استغلاله لمصلحتها الخاصة فإن القيمة لا تكمن في وصف تلك الشخصية بأنها أنانية أو خائنة، بل في سلوكها وقرارها الذي تتخذه وما يترتب على ذلك من عواقب داخل القصة. وهكذا يصبح الفعل وسيلة للكشف عن القيمة بدلا من التصريح بها صراحة.

وتتجلى هذا المبدأ بوضوح خاص، في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي، حيث يمكن ابتكار شخصيات غير بشرية واكسابها سمات وأصوات وحركات وعلاقات شبيهة بتلك التي يتمتع بها البشر ومع ذلك فإن الذكاء الاصطناعي لا يضفي قيمة على الشخصية بشكل

تلقائي بل ينشأ المعنى من كيفية صياغة أفعال الشخصية المؤسنة وخياراتها داخل السياق السردى، ونتيجة لذلك ترتبط القيمة بمسار الشخصية. أي ماذا فعلت الشخصية؟ ولماذا اتخذت ذلك الخيار؟ وما الصراع الذي واجهته؟ وماذا كانت نتيجة ذلك الخيار؟

3- الصراع والتحول في تشكيل الدلالة القيمية في الميكرو دراما التوليدية:

بعد الصراع عنصرا جوهريا في بناء الدلالة القيمية، إذ يضع الشخصية في مواقف متضاربة تقتضي منها اتخاذ موقف أو حسم خيار محدد. وتكتسب هذه الوظيفة أهمية خاصة في الميكرو دراما نظرا لما تتسم به من تكثيف للأحداث وتسارع في وتيرة الصراع وتقدم سريع نحو الحل (Hanney R. , 2026).

تتجلى هذه العملية عند الكائنات غير البشرية التي أضيفت عليها سمات بشرية فعندما تواجه شخصية ما صراعا بين مصالحها الخاصة ومصالح الطرف الآخر ثم تختار التضحية أو تقديم المساعدة فإنها لا تبرز قيمة التضحية بشكل صريح، بل من خلال الفعل ذاته والاختيار المتخذ وما يترتب عليهما من عواقب، وفي المقابل قد يكشف اختيار الانتقام أو الخيانة عن دلالات قيمية مختلفة. وهكذا يصبح الصراع ميدانا لاختبار القيم والكشف عنها داخل السرد. بينما تتيح لنا عملية التحول تتبع التغير في موقف الشخصية أو سلوكها نتيجة الأحداث التي تواجهها.

وفي الميكرو دراما المنتجة بواسطة الذكاء الاصطناعي التوليدي، يمكن تجسيد هذه التحولات في شخصيات غير بشرية تتمتع بدوافع وعلاقات ومواقف شبيهة للكائنات البشرية، مما يتيح للشخصية المؤسنة الانتقال من حالة أولية إلى حالة جديدة نتيجة للصراع، مما يؤدي إلى تشكيل دلالة قيمية عبر مسار مكثف يمكن تلخيصها على النحو التالي: صراع، اختيار، نتيجة، تحول، دلالة قيمية.

وهكذا لا تعد القيمة مجرد سمة من سمات الشخصية المؤسنة، بل هي معنى يتولد من أفعالها وتحولاتها داخل السرد. ويتمشى هذا الطرح مع المقاربات المعاصرة للعلاقة بين السرد والقيم، والتي تنظر إلى السرد بوصفه مجالا تتشكل فيه القيم وتنتقل عبر البنية السردية.

خاتمة

وفي الختام يمكن القول إن اضفاء الطابع البشري على الكائنات غير البشرية في الميكرو دراما المولدة بالذكاء الاصطناعي، يتجاوز مجرد إسناد الصفات والأشكال البشرية إلى الحيوانات أو الخضر أو النباتات، بل يتطور إلى آلية سردية تمكن من بناء شخصيات فاعلة داخل القصة فعندما يمنح كائن غير بشري القدرة على الكلام والتصرف واتخاذ القرارات والتعبير عن المشاعر والانخراط في العلاقات والصراعات، فإنه يتحول من مجرد عنصر بصري إلى شخصية تؤثر في مسار الأحداث وتجسد معاني تتجاوز طبيعته الأصلية.

يوضح الإطار المفاهيمي الذي بنيت عليه الدراسة أن تشكل القيم لا ينبع من العنصر السردى وحده بل يتحقق من خلال دمجها في البنية السردية، إذ تجسد أفعال الكائنات غير البشرية بحكم طبيعتها وما يترتب عليها من عواقب قيما يمكن أن تؤثر في مفاهيم مثل التضحية بالذات والولاء والتضامن والحماية أو على النقيض من ذلك الخيانة والانتقام وما شبه ذلك، وهكذا تتشكل القيمة بناء على كيفية بناء الشخصية ومسار حركتها داخل القصة لا من خلال التعبير المباشر عن القيمة ذاتها بصورة مباشرة.

في هذا السياق يضيف الذكاء الاصطناعي التوليدي بعدا تقنيا إلى العملية إذ يتيح انشاء شخصيات غير بشرية مجسدة بصريا وصوتيا وحركيا ودمجها في الأحداث والعلاقات والصراعات ضمن أشكال سردية قصيرة ومكثفة. مع ذلك لا يعني هذا أن الذكاء الاصطناعي يولد القيم

أنسنة الكائنات غير البشرية وبناء القيم في الميكرو الدراما المولودة بالذكاء الاصطناعي: مقارنة مفاهيمية يحيى مبارك

بشكل مستقل بل يوفر قدرات إنتاجية وسردية تسمح بتجسيد منظومات القيم من خلال تنظيم الشخصيات والأفعال والأحداث داخل الميكرو دراما.

وبناء على ذلك تجيب الدراسة على اشكالياتها الأساسية بالقول إن مساهمة الكائنات غير البشرية في بناء القيم يتحقق من خلال تحويل هذه الكائنات إلى شخصيات سردية فاعلة ومن ثم توظيف أفعالها وخياراتها وعلاقاتها وصراعاتها لتوليد معان قيمة ضمن السرد. ويكشف هذا التقاطع بين الأنسنة والسرد والذكاء الاصطناعي عن مجال مفاهيمي جديد لدراسة الميكرو دراما التوليدية مما يمهد الطريق لبحوث تطبيقية مستقبلية تدرس هذه العلاقة باستخدام عينات فعلية من المحتوى المولد بواسطة الذكاء الاصطناعي.

Bibliographie

- Bandi, A. A. (2023). *Future Internet*, 8(15), 260–281. doi: <https://doi.org/10.3390/fi15080260>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Begus, N. (2024). Experimental narratives: A comparison of human crowdsourced storytelling and AI storytelling. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1392). doi:<https://doi.org/10.1057/s41599-024-03868-8>
- Chen, Z. (2025). Micro-drama in the digital era: An analytical overview of the emerging micro-drama industry. *Communications in Humanities Research*, 86(1), 159–164. doi:<https://doi.org/10.54254/2753-7064/2025.KM27560>
- Epley, N. W. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 4(114), 864–886. doi:<https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Hanney, R. (2025). Micro-drama: From Chinese phenomenon to global trend [Preprint]. *Zenodo*, 4. Récupéré sur <https://zenodo.org/records/18043168>
- Hanney, R. (2026). New directions in vertical storytelling: creative shifts in micro-drama for mobile audiences. *Media Practice and Education*, 1–19. doi:<https://doi.org/10.1080/25741136.2026.2705748>
- Li, W. C. (2025). Impact of content features of digital micro-dramas on active aging: The serial mediation effect of emotional engagement and social connectedness. *Frontiers in Psychology*(16). doi:<https://doi.org/10.3389>
- Nico Franks. (2026, March 31). “Fruit Love Island Takes Social Media by Storm as AI Microdramas Set to Surge,”. *C21Media*,. Récupéré sur <https://www.c21media.net/news/fruit-love-island-takes-social-media-by-storm-as-ai-microdramas-set-to-surge/>.
- Pilipoveca.T. (2017). Interpreting “The Snow Queen”: A comparison of two semantic universes. *Sign Systems Studies*, (1/2)(45), 181–193. doi:<https://doi.org/10.12697/SSS.2017.45.1-2.12>
- Prestimonaco, L. (2026, mars 27). « L’île de la Skibidi Tentafruit », « Fruit Love Island » : ces télérealités générées par IA aux dizaines de millions de vues sur TikTok », *Le Parisien*,. Récupéré sur <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/tv/lile-de-la-skibidi-tenta>
- Research, G. I. (2024). *Global Micro Short Drama Market 2024 by Company, Regions, Type and Application, Forecast to 2030*. Global Info Research. Récupéré sur <https://www.globalinfosearch.com/reports/2048685/micro-short-drama>
- Waytz, A. C. (2010). Who sees human? The stability and importance of individual differences in anthropomorphism. *Perspectives on Psychological Science*, 3(5), 219–232. doi: <https://doi.org/10.1177/1745691610369336>
- ع. ب. محمد (2021). 2(10), مجلة إشكالات في اللغة والأدب. لعز الدين جلاوي “الفراشات والغيلان” إشكالية أنسنه الحيوان في رواية. ع. ب. محمد 61. Récupéré sur <https://asjp.cerist.dz/en/article/152818>