



نقد فیلم WarGames (۱۹۸۳)

کارگردان: John Badham

بازیگران: متیو برودریک، الای شیدی، دابنی کلمن، جان وود

ژانر: علمی تخیلی، تریلر، درام، سیاسی

امتیاز IMDb: ۷/۱

دقیقه

فاطمه نصیر
دانشجوی مهندسی کامپیوتر
دانشکده فابریک دانشگاه تهران
fatemen.eng@gmail.com



خلاصه داستان

دیوید لایتمن، نوجوانی علاقه‌مند به کامپیوتر، هنگام جست‌وجوی بازی‌های جدید، به‌طور اتفاقی وارد یک ابررایانه نظامی متعلق به وزارت دفاع آمریکا می‌شود. او تصور می‌کند در حال انجام یک بازی رایانه‌ای است، اما در حقیقت سامانه‌ای را فعال می‌کند که مسئول تصمیم‌گیری درباره‌ی جنگ هسته‌ای است. اکنون دیوید باید قبل از آنکه یک اشتباه ساده به جنگ جهانی سوم تبدیل شود، سیستم را متوقف کند.

??? آیا باید تصمیم‌های حیاتی بشر را به ماشین‌ها سپرد؟

یکی از مهم‌ترین پرسش‌هایی که WarGames

احتمال موفقیت یک عملیات را محاسبه کنند، اما نمی‌توانند ارزش صلح را درک کنند.

نکات مثبت فیلم

نمایش واقع‌گرایانه‌ی فرهنگ هکرها: برخلاف بسیاری از فیلم‌های هالیوودی، WarGames هک را با جادوی کامپیوتری نمایش نمی‌دهد. دیوید با مودم، شماره‌گیری تلفنی و جست‌وجوی سیستم‌ها به شبکه‌های مختلف متصل می‌شود؛ روشی که برای آن دوران کاملاً واقع‌گرایانه بود.

تعليق بالا: فیلم بدون نیاز به انفجارهای متعدد یا صحنه‌های اکشن اغراق‌آمیز، تنها با افزایش تدریجی تنش، مخاطب را تا پایان درگیر نگه می‌دارد.

مطرح می‌کند، این است که مرز اعتماد به فناوری کجاست؟ در فیلم، ابررایانه‌ای به نام Joshua برای مدیریت و شبیه‌سازی جنگ هسته‌ای طراحی شده است. منطق پشت این تصمیم ساده است؛ ماشین احساس ندارد، اشتباهات انسانی مانند خستگی، ترس یا هیجان را تجربه نمی‌کند و می‌تواند در کسری از ثانیه میلیون‌ها محاسبه انجام دهد. اما فیلم خیلی زود نشان می‌دهد که همین منطق، اگر بدون در نظر گرفتن قضاوت انسانی دنبال شود، می‌تواند به فاجعه ختم شود. فیلم در واقع هشدار می‌دهد که هوش مصنوعی و سامانه‌های خودکار، هر قدر هم پیشرفته باشند، به‌خودی‌خود فاقد قضاوت انسانی درباره‌ی مفاهیمی مانند اخلاق، همدلی، ارزش جان انسان یا پیامدهای اجتماعی تصمیم‌های خود هستند. آن‌ها می‌توانند

امنیت سایبری، اعتماد به سیستم‌های خودکار و مسئولیت اخلاقی مهندسان را وارد داستانی سرگرم‌کننده می‌کند. نقطه‌ی قوت فیلم این است که تهدید اصلی را نه یک هکر نابغه یا یک ابرشرور، بلکه اشتباه انسان در طراحی و استفاده از فناوری معرفی می‌کند.

فیلم همچنین مفهوم بازدارندگی هسته‌ای را زیر سؤال می‌برد. Joshua پس از شبیه‌سازی هزاران سناریوی جنگ به نتیجه‌ای می‌رسد که شاید مهم‌ترین پیام کل فیلم باشد: برخی بازی‌ها اساساً برنده‌ای ندارند.

نتیجه‌گیری

وقتی WarGames در سال ۱۹۸۳ اکران شد، هوش مصنوعی بیشتر یک ایده‌ی علمی‌تخیلی بود. امروز، در دورانی که مدل‌های زبانی، خودروهای خودران و سامانه‌های تصمیم‌یار در حال ورود به بخش‌های حساس زندگی هستند، پرسش اصلی فیلم همچنان پابرجاست: فناوری تا کجا باید اختیار داشته باشد و از کجا به بعد، تصمیم‌نهایی باید در اختیار انسان بماند؟ شاید به همین دلیل است که WarGames پس از چهار دهه، نه فقط یک فیلم کلاسیک، بلکه هشداری برای آینده به‌شمار می‌رود.

بنابراین برخی سکانس‌ها برای مخاطب امروزی کند به نظر می‌رسند و جلوه‌های بصری آن نیز محدودیت‌های فناوری زمان خود را نشان می‌دهند. شخصیت‌پردازی محدود: به‌جز دیوید و Joshua، بسیاری از شخصیت‌ها عمق کافی ندارند و بیشتر برای پیشبرد داستان حضور دارند.

دیالوگ برتر فیلم

“A strange game. The only winning move is not to play.”

چه بازی عجیبی... تنها راه پیروزی، بازی نکردن است.

نقد فیلم

WarGames را نباید صرفاً یک فیلم علمی‌تخیلی دهه‌ی هشتاد دانست؛ این فیلم هشداری است درباره‌ی رابطه‌ی انسان و فناوری؛ هشداری که با گذشت بیش از چهار دهه، نه‌تنها کهنه نشده، بلکه با ظهور هوش مصنوعی، سامانه‌های خودکار و حملات سایبری، حتی واقعی‌تر به نظر می‌رسد.

جان بدهام، بدون آنکه مخاطب را با اصطلاحات پیچیده خسته کند، مفاهیمی مانند

پرداختن به مفهوم Human in the Loop: امروزه در هوش مصنوعی اصطلاحی وجود دارد به نام Human in the Loop؛ یعنی انسان باید در تصمیم‌های حساس حضور داشته باشد. جالب اینجاست که WarGames بیش از چهل سال قبل، همین ایده را به تصویر کشیده است و نشان می‌دهد حذف انسان از فرایند تصمیم‌گیری چه پیامدهایی دارد.

تأثیر تاریخی: فیلم WarGames تنها یک فیلم موفق نبود؛ پس از اکران آن، نگرانی‌ها درباره‌ی آسیب‌پذیری سامانه‌های رایانه‌ای در آمریکا افزایش یافت و توجه دولت این کشور به امنیت سایبری بیشتر شد. این فضای نگرانی در شکل‌گیری و تصویب Computer Fraud and Abuse Act (CFAA) در سال ۱۹۸۶ نیز مؤثر بود؛ قانونی که دسترسی غیرمجاز به سامانه‌های رایانه‌ای و بسیاری از جرایم سایبری را جرم‌انگاری کرد.

بازیگران: متیو برودریک در نقش «دیوید لایتمن» بازی باورپذیری ارائه می‌دهد. او شخصیتی را به تصویر می‌کشد که نه یک نابغه شکست‌ناپذیر، بلکه نوجوانی کنجکاو و گاهی بی‌احتیاط است؛ ویژگی‌ای که باعث می‌شود مخاطب راحت‌تر با او همذات‌پنداری کند. همچنین شخصیت «Joshua» با وجود نداشتن حضور فیزیکی، تنها از طریق صدا و تعامل با دیگر شخصیت‌ها، به یکی از به‌یادماندنی‌ترین کاراکترهای فیلم تبدیل می‌شود.

نکات منفی فیلم

قدیمی‌شدن برخی جنبه‌های فنی: بخش زیادی از فناوری‌های فیلم متعلق به دهه‌ی ۸۰ است و برای مخاطب امروز شاید کند یا ساده جلوه کند.

ساده‌سازی برخی مفاهیم امنیتی از نگاه متخصصان امنیت: نفوذ دیوید به سامانه‌ی نظامی بیش‌ازحد آسان نمایش داده شده است. امروزه چنین سطحی از دسترسی معمولاً با موانع امنیتی بسیار بیشتری روبه‌روست و حتی در همان زمان نیز برخی منتقدان آن را ساده‌سازی شده می‌دانستند.

ریتم کند برای مخاطب امروز: فیلم با استانداردهای دهه‌ی ۸۰ ساخته شده است؛

