

Παιδαγωγικός Λόγος

Τόμ. 32, Αρ. 1 (2026)

Λόγος περί της Τεχνητής Νοημοσύνης

**Η Τέχνη της Παραγωγικής Τεχνητής
Νοημοσύνης: Από την Πρόθεση στην Ερμηνεία.
Φιλοσοφικές και Πολιτισμικές Συνέπειες**

Βασίλειος Πολυχρονιάδης

doi: [10.12681/plogos.35835](https://doi.org/10.12681/plogos.35835)

Copyright © 2026, Βασίλειος Πολυχρονιάδης



Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Πολυχρονιάδης Β. (2026). Η Τέχνη της Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης: Από την Πρόθεση στην Ερμηνεία. Φιλοσοφικές και Πολιτισμικές Συνέπειες. *Παιδαγωγικός Λόγος*, 32(1), 118–131.
<https://doi.org/10.12681/plogos.35835>

Βασίλειος ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΑΔΗΣ

*Η Τέχνη της Παραγωγικής Τεχνητής
Νοημοσύνης: Από την Πρόθεση
στην Ερμηνεία. Φιλοσοφικές και
Πολιτισμικές Συνέπειες*

doi:<https://doi.org/10.12681/plogos.35835>

I. Εισαγωγή

Η ΣΧΕΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΥΠΗΡΞΕ ΠΑΝΤΟΤΕ ΔΗμιουργική αλλά και αμφίσημη. Από την εφεύρεση της προοπτικής στην Αναγέννηση, την ανάπτυξη της φωτογραφίας τον 19ο αιώνα και την εμφάνιση της βιντεοτέχνης (video art) τον 20ό, η καλλιτεχνική πρακτική τροφοδοτήθηκε και ταυτόχρονα αμφισβητήθηκε από τις τεχνολογικές καινοτομίες. Η είσοδος της τεχνητής νοημοσύνης στον χώρο της καλλιτεχνικής δημιουργίας σηματοδοτεί έναν ακόμη, ίσως τον πιο ριζικό, μετασχηματισμό. Για πρώτη φορά στην ιστορία της τέχνης, η δημιουργική διαδικασία δεν προϋποθέτει άμεσα έναν έλλογο και συνειδητό άνθρωπο, αλλά μπορεί να παραχθεί από ένα υπολογιστικό σύστημα που «μαθαίνει» πρότυπα, αναγνωρίζει συσχετίσεις και παράγει νέα έργα χωρίς εμπειρία, συνείδηση ή πρόθεση. Στη σύγχρονη εποχή, η παραγωγή εικόνων από Π.Τ.Ν. για παράδειγμα, βασίζεται κυρίως σε Generative Pre-trained Transformers (GPTs) και σε ειδικά image generators όπως τα diffusion models (π.χ. DALL·E, Stable Diffusion, Midjourney). Τα GPTs εκπαιδεύονται σε τεράστιες βάσεις δεδομένων κειμένου ώστε να κατανοούν τη γλώσσα και να μεταφράζουν λεκτικές περιγραφές σε δομημένες εντολές. Οι image generators, με τη σειρά τους, «μεταφράζουν» αυτές τις εντολές σε οπτικό περιεχόμενο. Για παράδειγμα, ένα diffusion model ξεκινά από θόρυβο και, βήμα προς βήμα, «καθαρίζει» την εικόνα ώσπου να εμφανιστεί η τελική μορφή που ανταποκρίνεται στην περιγραφή. Έτσι, η

φράση «ένας πίνακας με το στυλ του Βαν Γκογκ που απεικονίζει ένα ηλιο-βασίλεμα πάνω από τη θάλασσα» μπορεί να παραχθεί σε ελάχιστα δευτερόλεπτα. Αυτή η διαδικασία καθιστά την Π.Τ.Ν. όχι μόνο εργαλείο ανα- παραγωγής, αλλά και μηχανισμό σύνθεσης, ικανό να συνδυάζει στυλ, μο- τίβα και αισθητικές αναφορές με τρόπους που ξεπερνούν την ανθρώπινη μνήμη ή φαντασία. Η δυναμική αυτή φαίνεται στην πράξη: εκατομμύρια εικόνες, βίντεο και μουσικές συνθέσεις παράγονται καθημερινά, συχνά με εντυπωσιακή αισθητική ποιότητα. Τα έργα αυτά εκτίθενται σε μουσεία, πωλούνται σε δημοπρασίες και συζητούνται σε διεθνές επίπεδο. Το 2018, το έργο *Portrait of Edmond de Belamy* που δημιουργήθηκε από το γαλλικό συλλογικό Obvious με τη χρήση GAN, πουλήθηκε στον οίκο Christie's για 432.500 δολάρια – γεγονός που σηματοδότησε την είσοδο της Π.Τ.Ν. στην παγκόσμια αγορά τέχνης. Η εξέλιξη αυτή εγείρει θεμελιώδη φιλοσοφικά ερωτήματα. Η τέχνη, όπως την κατανοούμε παραδοσιακά, συνδέεται με την ανθρώπινη πρόθεση, τη δημιουργικότητα, την εμπειρία και την αυθεν- τικότητα. Μπορεί, όμως, ένα μηχανικό σύστημα να θεωρηθεί δημιουρ- γός; Είναι τα έργα της Π.Τ.Ν. απλώς προϊόντα υπολογιστικής επεξεργα- σίας, ή μπορούν να ενταχθούν σε αυτό που ονομάζουμε «τέχνη»; Και αν ναι, με ποια κριτήρια; Τα ερωτήματα αυτά δεν είναι αμιγώς θεωρητικά, αλλά έχουν βαθιές πολιτισμικές και κοινωνικές συνέπειες. Η αποδοχή της Π.Τ.Ν. ως καλλιτεχνικού υποκειμένου μπορεί να αναδιαμορφώσει τον ρόλο του ανθρώπινου δημιουργού, να επηρεάσει την αγορά τέχνης, να δη- μιουργήσει νέα ηθικά και νομικά διλήμματα, και να προκαλέσει κρίση αξιών γύρω από την έννοια της αυθεντικότητας. Από την άλλη πλευρά, μπο- ρεί να ανοίξει νέους ορίζοντες δημιουργικότητας, να εκδημοκρατίσει την πρόσβαση στην καλλιτεχνική παραγωγή και να προσφέρει νέα εργαλεία έκφρασης σε καλλιτέχνες και κοινό.

Στόχος του παρόντος κειμένου είναι να προσεγγίσει τη δημιουργία μέσω Π.Τ.Ν. με φιλοσοφικούς και πολιτισμικούς όρους. Ειδικότερα:

- να αναλύσει θεωρητικά ερωτήματα γύρω από τον ορισμό της τέ- χνης (θεσμικές θεωρίες, το ωραίο, η πρόθεση, η προοπτική του Βιτγκενστάιν),
- να αποτιμήσει τις συνέπειες της αναγνώρισης της Π.Τ.Ν. ως τέ- χνης, τόσο στο επίπεδο της αισθητικής αξίας όσο και στο επίπεδο της κοινωνικής και θεσμικής πρακτικής,
- και να προτείνει κατευθύνσεις πολιτισμικής πολιτικής για μια δί- καιη, συμπεριληπτική και ηθικά τεκμηριωμένη συνύπαρξη ανθρώ- πινης και τεχνητής δημιουργικότητας.

Το κείμενο αυτό δεν φιλοδοξεί να δώσει έναν τελικό ορισμό της τέχνης· αντίθετα, επιδιώκει να δείξει πώς η εμφάνιση της Π.Τ.Ν. αναδεικνύει την αστάθεια και τη δυναμικότητα της έννοιας «τέχνη» και μας καλεί να την ξανασκεφτούμε υπό νέο πρίσμα.

II. Ο Ορισμός της Τέχνης

Το ερώτημα «*τι είναι τέχνη;*» βρίσκεται στον πυρήνα της φιλοσοφικής αισθητικής και παραμένει ανοιχτό εδώ και αιώνες. Η πολυπλοκότητα της τέχνης δεν επιτρέπει έναν καθολικό, διαχρονικό ορισμό¹. Από την αρχαιότητα έως σήμερα, οι θεωρίες για την τέχνη ποικίλλουν: άλλοτε την ταυτίζουν με την ομορφιά, άλλοτε με τη μιμητική ικανότητα, άλλοτε με την έκφραση συναισθημάτων, άλλοτε με τη θεσμική αναγνώριση. Στην παρούσα ενότητα θα εξετάσουμε τέσσερις βασικές φιλοσοφικές προσεγγίσεις που έχουν καθορίσει τον διάλογο και αποκτούν νέα επικαιρότητα στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης.

Η Θεωρία των Καλλιτεχνικών Θεσμών

Η πιο επιδραστική θεωρητική απόπειρα του 20ού αιώνα να οριστεί η τέχνη είναι η *θεσμική θεωρία*², που διατυπώθηκε από τον Τζορτζ Ντίκι (George Dickie) το 1974 και επηρεάστηκε από τις ιδέες του θεωρητικού τέχνης Άρθουρ Ντάντο (Arthur Danto). Σύμφωνα με αυτήν, ένα αντικείμενο δεν είναι τέχνη εξαιτίας κάποιων εγγενών αισθητικών ιδιοτήτων (όπως η ομορφιά ή η αρμονία), αλλά επειδή εντάσσεται και αναγνωρίζεται από τον λεγόμενο «κόσμο της τέχνης» (*artworld*)³. Για να είναι κάτι έργο τέχνης, πρέπει:

1. να είναι ένα τεχνούργημα, δηλαδή να έχει δημιουργηθεί ή επιμεληθεί από κάποιον,

¹ Arthur Danto. *History and Theory*, Vol. 37, No. 4, Theme Issue 37: Danto and His Critics: Art History, Historiography and After the End of Art. (Dec., 1998), 134.

² George Dickie. *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca, (New York: Cornell University Press, 1974), 34.

³ Ο όρος «κόσμος της τέχνης» (*artworld*) καθιερώθηκε στη φιλοσοφία της τέχνης από τον Ντάντο, Danto, Arthur C. (1964). "The Artworld". *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, No. 19, pp. 571–584.

2. και να έχει αναγνωριστεί θεσμικά από τους φορείς του κόσμου της τέχνης (μουσεία, γκαλερί, επιμελητές, ειδικό κοινό).

Η θεωρία αυτή έχει το πλεονέκτημα ότι αναγνωρίζει τη σχετικότητα και την ιστορικότητα της τέχνης: το τι θεωρείται έργο μπορεί να αλλάζει ανά εποχή και πλαίσιο. Ωστόσο, έχει δεχθεί κριτική για το ότι φαίνεται κυκλική: για να ξέρουμε τι είναι τέχνη, πρέπει να ρωτήσουμε τον κόσμο της τέχνης, αλλά για να ξέρουμε ποιος ανήκει στον κόσμο της τέχνης, πρέπει ήδη να ξέρουμε τι είναι τέχνη. Η περίπτωση της Π.Τ.Ν. οξύνει αυτές τις ενστάσεις. Αν ένα έργο που δημιουργείται από αλγόριθμο εκτίθεται σε μουσείο και συζητείται από κριτικούς, πληροί ήδη τα κριτήρια του Ντίκι. Άρα το ζήτημα μετατοπίζεται: όχι αν είναι τέχνη, αλλά τι είδους τέχνη είναι και πώς νοείται όταν ο δημιουργός δεν είναι άνθρωπος.

Η Τέχνη του Ωραίου

Μια αρχαιότερη και πιο διαισθητική προσέγγιση συνδέει την τέχνη με την ομορφιά. Από τον Πλάτωνα, που θεωρούσε την τέχνη ως μίμηση του ιδεατού κάλλους, έως τον Καντ, που είδε την αισθητική κρίση ως ανιδιοτελή απόλαυση, η τέχνη συχνά ορίστηκε ως μέσο αποκάλυψης του ωραίου. Ωστόσο, ήδη από τον 18ο αιώνα, στοχαστές όπως ο Ντέιβιντ Χιούμ (David Hume) επεσήμαναν τη υποκειμενικότητα της αισθητικής κρίσης: το όμορφο δεν βρίσκεται στο αντικείμενο, αλλά στο πνεύμα που το αντιλαμβάνεται⁴. Η νεότερη τέχνη απομακρύνθηκε ακόμη περισσότερο από το «ωραίο»: το έργο του Μουνκ (*Η Κραυγή*), οι προκλητικές εγκαταστάσεις του Ντυσάν (Marcel Duchamp) όπως το έργο *Κρήνη* (Fountain, 1917) ή η σκόπιμη ασχήμια του Μπέικον δείχνουν ότι η τέχνη δεν εξαντλείται στο όμορφο. Στην περίπτωση της Τ.Ν., η παραγωγή εικόνων «όμορφων» ή «καλαισθητών» είναι σχετικά εύκολη, χάρη στους αλγόριθμους εκμάθησης προτύπων. Αλλά η ομορφιά από μόνη της δεν αρκεί για να αποδώσει καλλιτεχνική αξία. Ένα ηλιοβασίλεμα ή ένας πολύτιμος λίθος είναι όμορφα, αλλά δεν είναι τέχνη. Χρειάζεται πλαίσιο, πράξη και νόημα. Άρα, ακόμα κι αν η Π.Τ.Ν. παράγει κάτι όμορφο, το ερώτημα παραμένει: είναι αυτό τέχνη;

⁴ David Hume. Four Dissertations: Of the Standard of Taste, (London: A. Millar, 1751), §678.

Η Πρόθεση και το Τελικό Αίτιο

Ο Αριστοτέλης (*Μετά τα Φυσικά*) υποστήριξε ότι κάθε δημιουργία εξηγείται μέσω τεσσάρων αιτιών⁵: υλικό, μορφικό, ποιητικό και τελικό. Ιδιαίτερα το *τελικό αίτιο* – η πρόθεση, ο σκοπός – είναι αυτό που προσδίδει νόημα στο έργο. Ένα αγγείο δεν είναι απλώς πηλός (υλικό) και σχήμα (μορφή), ούτε μόνο αποτέλεσμα του κεραμίστα (ποιητικό αίτιο), αλλά υπηρετεί έναν σκοπό: να χρησιμοποιηθεί ή να διακοσμήσει. Στην περίπτωση της τέχνης, η πρόθεση θεωρείται κεντρική. Χωρίς αυτήν, η τέχνη μοιάζει να στερείται βάθους. Η Π.Τ.Ν., όμως, δεν έχει συνείδηση ή σκοπό. Απλώς εκτελεί υπολογιστικές διαδικασίες, όπως έδειξε και το διάσημο επιχείρημα του Τζον Σέαρλ (John Searle) με το «Κινέζικο Δωμάτιο» (1980): ένα σύστημα μπορεί να χειρίζεται σύμβολα χωρίς να κατανοεί το νόημά τους⁶. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι η πρόθεση μπορεί να «μετατεθεί» στον άνθρωπο που προγραμματίζει ή εισάγει την εντολή στο σύστημα. Ωστόσο, όσο πιο αυτόνομα λειτουργούν τα μοντέλα, τόσο δυσκολότερο είναι να εντοπίσουμε ποιος είναι ο πραγματικός «δημιουργός». Έτσι, η Π.Τ.Ν. αμφισβητεί ευθέως την αριστοτελική παράδοση.

Ο Βίτγκενστάιν και η Οικογενειακή Ομοιότητα

Μια εναλλακτική προσέγγιση είναι αυτή του Βίτγκενστάιν (Ludwig Wittgenstein), ο οποίος στις *Φιλοσοφικές Έρευνες* (*Philosophical Investigations*, 1953), υποστήριξε ότι πολλές έννοιες της γλώσσας μας (π.χ. «παιχνίδι», «τέχνη») δεν έχουν αυστηρό ορισμό, αλλά λειτουργούν με βάση την οικογενειακή ομοιότητα⁷. Δεν υπάρχει ένα ενιαίο χαρακτηριστικό που να ισχύει για όλα τα παιχνίδια ή όλα τα έργα τέχνης: υπάρχουν, όμως, συστάδες ομοιοτήτων που δημιουργούν δίκτυα νοήματος⁸. Από αυτήν την προοπτική, δεν χρειάζεται να αναζητήσουμε μια απόλυτη ουσία της τέχνης. Αρκεί να δούμε πώς ένα έργο λειτουργεί μέσα σε πολιτισμικά συμφραζόμενα. Έτσι, η τέχνη της Π.Τ.Ν. μπορεί να θεωρηθεί απλώς μια νέα «οικογένεια» εκφραστικών πρακτικών: δεν είναι λιγότερο τέχνη επειδή

⁵ R. B. Todd, 1976, "The Four Causes: Aristotle's Exposition and the Ancients," *Journal of the History of Ideas*, 37: 319–322.

⁶ John Searle. *Minds, Brains, and Programs*. Behavioral and Brain Sciences 3, Cambridge University Press, (1980), 417-424.

⁷ Ludwig Wittgenstein. *Philosophical Investigations*. Trans. G.E.M. Anscombe. Blackwell, 2001 (Translation of the 1953 original edition). Part II, 200-242.

⁸ *Ibid.*, Part I, 23

δεν πληροί τον ορισμό της πρόθεσης, αλλά ούτε είναι αυτομάτως ισότιμη με την ανθρώπινη δημιουργία. Το ζήτημα δεν είναι «είναι τέχνη;» αλλά «πώς λειτουργεί ως τέχνη;».

Συμπερασματικά, οι διαφορετικές θεωρίες που εξετάσαμε – από τη θεσμική μέχρι την αριστοτελική και τη βιτγκενσταϊνική – δείχνουν ότι η τέχνη δεν επιδέχεται έναν μοναδικό και οριστικό ορισμό. Η Π.Τ.Ν. αναδεικνύει ακόμη πιο έντονα αυτό το αδιέξοδο, αφού μπορεί να ικανοποιεί κάποια κριτήρια και να αμφισβητεί άλλα. Επομένως, αντί να προσπαθούμε να δώσουμε έναν τελικό ορισμό, το ουσιαστικό ερώτημα είναι ποιες συνέπειες έχει η αποδοχή της Π.Τ.Ν. ως μορφής τέχνης για τον τρόπο που κατανοούμε την ανθρώπινη δημιουργικότητα, την αυθεντικότητα και τα όρια της καλλιτεχνικής πράξης. Στο επόμενο κεφάλαιο θα στραφούμε σε αυτές ακριβώς τις συνέπειες.

III. Συνέπειες της Αναγνώρισης της Τέχνης της Π.Τ.Ν. ως Πραγματικής Τέχνης

Η αποδοχή της Π.Τ.Ν. ως καλλιτεχνικού υποκειμένου δεν αποτελεί απλώς ένα θεωρητικό παιχνίδι. Συνοδεύεται από ευρύτατες συνέπειες που αφορούν τον τρόπο με τον οποίο νοούμε την τέχνη, τον ρόλο του ανθρώπινου δημιουργού, αλλά και θεμελιώδη ζητήματα ηθικής και δικαίου.⁹ Στην ενότητα αυτή θα εξετάσουμε τρεις όψεις του προβλήματος: (α) τον επαναπροσδιορισμό της αξίας της ανθρώπινης τέχνης, (β) τα ζητήματα αυθεντικότητας και εμπειρίας, και (γ) τα ηθικά και νομικά διλήμματα που προκύπτουν.

Επαναπροσδιορισμός της Αξίας της Ανθρώπινης Τέχνης

Η ιστορία της τέχνης έχει συνδεθεί στενά με την μοναδικότητα και την ανεπανάληπτη προσωπική σφραγίδα του καλλιτέχνη. Από τον ρομαντισμό

⁹ Επιπλέον, η καλλιτεχνική και - πιο ειδικά - η μουσική δημιουργικότητα προτείνεται ως κριτήριο απόδοσης νοημοσύνης σε συστήματα Τ.Ν. και έχει οδηγήσει στο σχεδιασμό και επιτέλεση ενός πλήθους μουσικών εκδοχών της 'Δοκιμασίας Turing' (Turing Test). Για μια σύνοψη αλλά και κριτική ανάλυση αυτού του εγχειρήματος, δείτε: George Kosteletos and Anastasia Georgaki, "A Turing Test for the Singing Voice as an Anthropological Tool: Epistemological and Technical Issues," *Proceedings of the ICMC*, Ljubljana, Slovenia, (2012):46-51. <http://hdl.handle.net/2027/spo.bbp2372.2012.008>.

και μετά, η τέχνη θεωρήθηκε η αυθεντική έκφραση ενός μοναδικού υποκειμένου που μετουσιώνει το βίωμα, τον πόνο, τη χαρά και το όραμά του σε μορφή. Ένα ποίημα του Σεφέρη ή ένας πίνακας του Βαν Γκογκ δεν έχουν αξία επειδή είναι «όμορφα»: έχουν αξία επειδή αποτελούν μαρτυρίες ζωής, κρυσταλλώσεις μιας υποκειμενικότητας που πάλεψε να βρει έκφραση. Η μαζική παραγωγή έργων από Π.Τ.Ν. απειλεί να υποβαθμίσει αυτή την αξία. Αν ένας αλγόριθμος μπορεί μέσα σε δευτερόλεπτα να παράγει χιλιάδες εικόνες υψηλής αισθητικής ποιότητας, τι σημαίνει αυτό για τον πίνακα που ένας καλλιτέχνης δούλεψε μήνες; Υπάρχει ο κίνδυνος η ανθρώπινη τέχνη να φανεί πιο «αργή» ή «αναποτελεσματική» μπροστά στην αλγοριθμική υπερπαραγωγή. Ωστόσο, αυτή η κρίση μπορεί να λειτουργήσει και αναστοχαστικά. Η ανθρώπινη τέχνη δεν αξίζει επειδή είναι τεχνικά αξεπέραστη (ήδη η φωτογραφία, ο κινηματογράφος, η ψηφιακή τέχνη έχουν δείξει ότι η τεχνική υπεροχή δεν είναι το κριτήριο), αλλά επειδή είναι υπαρξιακά ειλικρινής. Η Φρίντα Κάλο έχει αξία όχι γιατί δεν μπορεί να την μιμηθεί η Π.Τ.Ν., αλλά γιατί τα έργα της αποτελούν άμεση αντανάκλαση της προσωπικής της εμπειρίας, της σωματικής οδύνης, των τραυμάτων και της βαθιάς της σχέσης με την ταυτότητα και τον πολιτισμό της. Αυτές οι εσωτερικές και βιωματικές διαστάσεις δεν μπορούν να παραχθούν από μηχανές που στερούνται εμπειρία ζωής.

Ζήτημα Αυθεντικότητας και Εμπειρίας

Η έννοια της αυθεντικότητας βρίσκεται στο επίκεντρο. Ο Γουόλτερ Μπέντζαμιν (Walter Benjamin) είχε ήδη επισημάνει ότι η τεχνική αναπαραγωγή (φωτογραφία, κινηματογράφος) απειλεί την «αύρα» του έργου τέχνης, την μοναδικότητα που το συνδέει με τον δημιουργό και τον χρόνο του¹⁰. Στην περίπτωση της Π.Τ.Ν., η αναπαραγωγή φτάνει σε ακραίο βαθμό: η μηχανή μπορεί να δημιουργήσει «νέες» εικόνες συνδυάζοντας και αναμειγνύοντας προϋπάρχουσες. Το ερώτημα που αναδύεται είναι: μπορεί ένα τέτοιο έργο να θεωρηθεί αυθεντικό; Αν η αυθεντικότητα ορίζεται ως μοναδική προσωπική έκφραση, τότε η Π.Τ.Ν. αδυνατεί να την προσφέρει. Αν, όμως, την ορίσουμε λειτουργικά, δηλαδή ως την εμπειρία που προκαλεί σε εμάς, τότε η Π.Τ.Ν. μπορεί να δημιουργήσει έργα που συγκινούν, προβληματίζουν ή εμπνέουν, ακόμη και αν στερούνται προσωπικής πρόθεσης. Άλλωστε, ακόμη και η ανθρώπινη τέχνη δεν είναι ποτέ

¹⁰ Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of mechanical reproduction* (J. A. Underwood, Trans.). Penguin Books, 100.

πλήρως «καθαρή» ή αυτόνομη· κάθε καλλιτέχνης επηρεάζεται από την παράδοση, τα έργα άλλων δημιουργών και το πολιτισμικό του πλαίσιο. Έτσι, η αυθεντικότητα μπορεί να γίνει κατανοητή όχι ως απόλυτη πρωτοτυπία, αλλά ως ιδιαίτερη και ανεπανάληπτη ερμηνεία αυτού του πλούσιου δικτύου επιρροών. Η εμπειρία του θεατή είναι επίσης κρίσιμη. Ο θεατής που γνωρίζει ότι βλέπει έργο Π.Τ.Ν. συχνά βιώνει **διπλή ανάγνωση**: από τη μια απολαμβάνει την αισθητική, από την άλλη στοχάζεται πάνω στο ίδιο το φαινόμενο της μηχανικής δημιουργικότητας. Αυτό το «μετα-καλλιτεχνικό» στοιχείο προσδίδει μια ιδιότυπη αξία που δεν υπήρχε στην παραδοσιακή τέχνη.

Ηθικά και Νομικά Διλήμματα

Η παραγωγή τέχνης από την Π.Τ.Ν. φέρνει στο προσκήνιο τρία κρίσιμα ζητήματα: την ευθύνη, την πνευματική ιδιοκτησία και τα προσωπικά δεδομένα. Πρώτον, το ζήτημα της ευθύνης είναι περίπλοκο. Αν ένα έργο παράγει ρατσιστικό ή βίαιο περιεχόμενο, ποιος λογοδοτεί; Ο προγραμματιστής, ο χρήστης ή η εταιρεία που ανέπτυξε το μοντέλο; Η απουσία πρόθεσης από την ίδια τη μηχανή δεν αναιρεί τον κοινωνικό αντίκτυπο που μπορεί να έχει το έργο, γεγονός που δημιουργεί σημαντικά κενά ευθύνης, τα οποία η τρέχουσα νομοθεσία δυσκολεύεται να καλύψει. Δεύτερον, το ζήτημα της πνευματικής ιδιοκτησίας αναδεικνύεται χαρακτηριστικά μέσα από παραδείγματα όπως το *Portrait of Edmond de Belamy*, το οποίο δημιουργήθηκε με τη χρήση GAN και πωλήθηκε σε δημοπρασία όπως προαναφέραμε. Σε ποιον ανήκουν τα δικαιώματα; Στους δημιουργούς του αλγορίθμου, στο συλλογικό Obvious που το παρουσίασε, ή στους καλλιτέχνες των έργων που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπαίδευση του συστήματος; Οι Ηνωμένες Πολιτείες έχουν ξεκαθαρίσει ότι μόνο άνθρωπος μπορεί να θεωρηθεί δημιουργός (U.S. Copyright Office, 2023), ενώ η Ευρωπαϊκή Ένωση φαίνεται να αναζητά πιο ευέλικτες λύσεις (AIPPI, 2022). Τρίτον, η εκπαίδευση των μοντέλων στηρίζεται σε τεράστιες βάσεις δεδομένων εικόνων, συχνά χωρίς την ρητή συναίνεση των δημιουργών ή των υποκειμένων που απεικονίζονται. Αυτό εγείρει σοβαρά ζητήματα προστασίας της ιδιωτικότητας, αφού μπορεί να οδηγήσει στην παραγωγή εικόνων που μοιάζουν με πραγματικά πρόσωπα ή ακόμη και σε παραπλανητικές αναπαραστάσεις τύπου *deepfake*. Η προστασία των δεδομένων, επομένως, καθίσταται μια κατεξοχήν ηθική και πολιτική προτεραιότητα.

Συνοψίζοντας, η αποδοχή της Π.Τ.Ν. ως μορφής τέχνης προκαλεί μια διπλή κρίση: από τη μία πλευρά μια οντολογική κρίση, που αφορά το τι

σημαίνει τέχνη, δημιουργικότητα και αυθεντικότητα, και από την άλλη μια θεσμική και ηθική κρίση, που αφορά την ευθύνη, την ιδιοκτησία και την προστασία των εμπλεκομένων. Ωστόσο, ταυτόχρονα ανοίγει και νέους δρόμους, καλώντας μας να επαναστοχαστούμε τι πραγματικά εκτιμούμε στην ανθρώπινη τέχνη και πώς μπορούμε να διαμορφώσουμε ένα δίκαιο και ισορροπημένο πλαίσιο για τη συνύπαρξη ανθρώπινης και τεχνητής δημιουργικότητας.

IV. Πιθανές Λύσεις

Η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στο πεδίο της καλλιτεχνικής δημιουργίας δεν είναι μια ουδέτερη τεχνολογική καινοτομία· είναι μια πολιτισμική πρόκληση που απαιτεί συντονισμένες απαντήσεις σε αισθητικό, θεσμικό και κοινωνικό επίπεδο. Αντί να αντιμετωπιστεί ως απειλή ή ως πανάκεια, η τέχνη της Π.Τ.Ν. χρειάζεται πλαίσια που θα διασφαλίσουν ότι συμβάλλει στον εμπλουτισμό της καλλιτεχνικής εμπειρίας χωρίς να υπονομεύει τον άνθρωπο. Στην ενότητα αυτή προτείνονται πέντε βασικές κατευθύνσεις.

Διαχωρισμός Ανθρώπινης και Τεχνολογικά Υποβοηθούμενης Τέχνης

Μια πρώτη λύση θα μπορούσε να είναι η καθιέρωση ενός συστήματος σήμανσης που θα ενημερώνει το κοινό για τον βαθμό εμπλοκής της Π.Τ.Ν. στη δημιουργία ενός έργου. Όπως τα τρόφιμα φέρουν ετικέτες προέλευσης που επιτρέπουν στον καταναλωτή να γνωρίζει την πηγή και τον τρόπο παραγωγής τους, έτσι και τα καλλιτεχνικά έργα θα μπορούσαν να φέρουν ενδείξεις σχετικά με το αν αποτελούν αποκλειστικά ανθρώπινη δημιουργία, αν είναι προϊόν συνεργασίας ανθρώπου και Π.Τ.Ν., ή αν έχουν παραχθεί αποκλειστικά από μηχανικά συστήματα. Η διαφάνεια αυτή θα δίνει στον θεατή τη δυνατότητα να κατανοεί καλύτερα το πλαίσιο παραγωγής του έργου και να αποδίδει ανάλογη αξία στην εμπειρία του. Παράλληλα, η πιστοποίηση αυτή μπορεί να λειτουργήσει ως δείκτης αυθεντικότητας, προστατεύοντας τον ρόλο του ανθρώπινου καλλιτέχνη και, ταυτόχρονα, αναγνωρίζοντας την Π.Τ.Ν. ως μια ξεχωριστή και αυτόνομη δημιουργική δύναμη.

Δημιουργία Διακριτής Αγοράς για Έργα Π.Τ.Ν.

Όπως η φωτογραφία απέκτησε τη δική της αυτόνομη αγορά τον 20ό αιώνα, έτσι και η τέχνη που παράγεται με Π.Τ.Ν. μπορεί να αναπτύξει διακριτούς μηχανισμούς αποτίμησης. Αντί τα έργα αυτά να ανταγωνίζονται άμεσα την παραδοσιακή ζωγραφική ή γλυπτική, θα μπορούσαν να ενταχθούν σε έναν παράλληλο χώρο, όπου θα αξιολογούνται με διαφορετικά κριτήρια, όπως η καινοτομία του αλγορίθμου που χρησιμοποιείται, η δημιουργική αξιοποίηση των δεδομένων και η πολιτισμική απήχηση που αποκτά το έργο. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγεται η άδικη απαξίωση των ανθρώπινων δημιουργών και, ταυτόχρονα, ενθαρρύνεται η ανάπτυξη νέων μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης που αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητες της τεχνολογίας.

Θεσμική Υποστήριξη και Εκπαίδευση

Η μετάβαση σε μια εποχή όπου η Π.Τ.Ν. διαδραματίζει ενεργό ρόλο στην τέχνη απαιτεί θεσμική μέριμνα και στήριξη προς τους καλλιτέχνες. Είναι αναγκαία η ανάπτυξη προγραμμάτων επιμόρφωσης που θα τους επιτρέπουν να κατανοούν και να αξιοποιούν δημιουργικά τα νέα εργαλεία, η παροχή χρηματοδότησης σε έργα που συνδυάζουν ανθρώπινη και τεχνητή δημιουργικότητα, καθώς και η δημιουργία διεπιστημονικών εργαστηρίων όπου καλλιτέχνες, προγραμματιστές και θεωρητικοί θα μπορούν να συνεργάζονται και να πειραματίζονται. Παράλληλα, χρειάζεται να δοθεί έμφαση και στην εκπαίδευση του κοινού, ώστε να αναπτύξει μια κριτική στάση απέναντι στα έργα της Π.Τ.Ν. Μόνο όταν οι θεατές κατανοούν τόσο τις δυνατότητες όσο και τους περιορισμούς των αλγορίθμων θα μπορέσουν να αποδώσουν σωστά την αισθητική και κοινωνική σημασία αυτών των έργων.

Εκδημοκρατισμός της Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης

Υπάρχει ο κίνδυνος η καλλιτεχνική χρήση της Π.Τ.Ν. να περιοριστεί στις μεγάλες εταιρείες που ελέγχουν τα πιο ισχυρά μοντέλα, δημιουργώντας έτσι μια νέα τεχνοκρατική ελίτ. Για να αποφευχθεί αυτό, είναι κρίσιμο να διασφαλιστεί η ισότιμη πρόσβαση σε όλους τους δημιουργούς¹¹.

¹¹ Όσοι αναφέρονται στον εκδημοκρατισμό της τεχνητής νοημοσύνης επιχειρηματολογούν λέγοντας ότι η ευρεία χρήση και η προσβασιμότητα στο τεχνολογικό μέσο

Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα από την ανάπτυξη ανοιχτών λογισμικών και εργαλείων δημιουργίας, τη διαφάνεια στα δεδομένα εκπαίδευσης και την ενίσχυση κοινοτήτων ανοιχτού κώδικα¹². Με αυτόν τον τρόπο, η Π.Τ.Ν. μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο ενδυνάμωσης και όχι ως μέσο αποκλεισμού, προσφέροντας ακόμη και σε καλλιτέχνες χωρίς τεχνικές γνώσεις ή οικονομικούς πόρους τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιούν δημιουργικά.

Συνεργατικά Μοντέλα Δημιουργίας

Η πιο γόνιμη προοπτική για τη σχέση τέχνης και Π.Τ.Ν. ίσως δεν βρίσκεται στην αντιπαράθεση, αλλά στη συνεργασία. Αντί να αντιμετωπίζεται η Π.Τ.Ν. ως αυτόνομος δημιουργός, μπορεί να ιδωθεί ως συνεργατικός εταίρος. Ο καλλιτέχνης προσφέρει την πρόθεση, την ιδέα και το βίωμα, ενώ η μηχανή συνεισφέρει την υπολογιστική ισχύ, την ταχύτητα και την ικανότητα επεξεργασίας τεράστιων όγκων δεδομένων. Σε αυτό το υβριδικό πλαίσιο, η τέχνη μετατρέπεται σε προϊόν διαλόγου ανθρώπου και μηχανής. Δεν χάνεται ο άνθρωπος· αντίθετα, η δημιουργικότητά του επεκτείνεται, καθώς αναλαμβάνει τον ρόλο του «σκηνοθέτη» ή «ενορχηστρωτή» που αξιοποιεί την Π.Τ.Ν. ως μέσο πειραματισμού και πηγή έμπνευσης.

Συμπερασματικά, οι παραπάνω προτάσεις δεν συνιστούν εξαντλητικές λύσεις αλλά κατευθύνσεις που μπορούν να διαμορφώσουν μια νέα προοπτική. Το κρίσιμο ζητούμενο είναι να οικοδομηθεί ένα πολυεπίπεδο πλαίσιο που θα συνδυάζει τη διαφάνεια μέσω σαφούς σήμανσης των έργων, τη δικαιοσύνη με την προστασία των ανθρώπινων δημιουργών, την εκπαίδευση τόσο του κοινού όσο και των καλλιτεχνών, την ισότητα πρόσβασης μέσα από τον εκδημοκρατισμό των εργαλείων και, τέλος, τη συνεργασία μέσω νέων μοντέλων δημιουργικότητας. Με αυτόν τον τρόπο, η τέχνη που παράγεται με τη βοήθεια της Π.Τ.Ν. μπορεί να πάψει να αντιμετωπίζεται ως απειλή και να αναδειχθεί σε ευκαιρία για μια πιο πλούσια, πολυφωνική και δημοκρατική καλλιτεχνική εμπειρία.

αποτελούν ένα κριτήριο δημοκρατικού χαρακτήρα της τεχνητής νοημοσύνης αν λάβουμε δεδομένη την παραδοχή ότι οι χρήστες έχουν επίγνωση των πράξεών τους, δηλαδή ξέρουν τι κάνουν (Γούναρης & Κωστελέτος, 2024)

¹² Andreas Sudmann, ed. *The Democratization of Artificial Intelligence. Net Politics in the Era of Learning Algorithms*. Transcript Verlag, 2019, 9.

V. Συμπέρασμα

Η εμφάνιση της Π.Τ.Ν. στον χώρο της τέχνης αποτελεί ίσως το πιο ριζοσπαστικό σημείο καμπής στην ιστορία της αισθητικής. Για πρώτη φορά, η δημιουργικότητα δεν αποδίδεται αποκλειστικά σε ανθρώπινη συνείδηση, αλλά αναδύεται από αλγοριθμικά συστήματα που στερούνται εμπειρίας, συναισθήματος ή βιώματος. Η εξέλιξη αυτή θέτει σε δοκιμασία τις παραδοσιακές θεωρίες για τον ορισμό της τέχνης. Η θεσμική θεωρία του Ντίκκι δείχνει ότι η κοινωνική αναγνώριση αρκεί για να προσδώσει τον τίτλο του έργου τέχνης, ενώ η θεωρία του «ωραίου» αποκαλύπτει τα όρια της αισθητικής απόλαυσης ως μοναδικού κριτηρίου. Η αριστοτελική έννοια της πρόθεσης αναδεικνύει το πρόβλημα της απουσίας σκοπού στις μηχανές, την ίδια στιγμή που η προοπτική της οικογενειακής ομοιότητας του Βιτγκενστάιν επιτρέπει την ένταξη της Π.Τ.Ν. σε ένα νέο πεδίο καλλιτεχνικών πρακτικών. Οι συνέπειες αυτής της αποδοχής είναι διπλές. Από τη μια πλευρά, αναδύονται κρίσεις αυθεντικότητας, ευθύνης και πνευματικής ιδιοκτησίας· από την άλλη, ανοίγονται νέες δυνατότητες για τον εκδημοκρατισμό της δημιουργίας και τον εμπλουτισμό της καλλιτεχνικής εμπειρίας. Το μέλλον της τέχνης που παράγεται με τη συνδρομή της Π.Τ.Ν. δεν θα κριθεί αποκλειστικά από τα ίδια τα έργα, αλλά κυρίως από το πλαίσιο που θα οικοδομηθεί γύρω τους. Αν αφεθεί στην αγορά και στην τεχνοκρατία να μονοπωλήσουν τον χώρο, υπάρχει κίνδυνος να απαξιωθεί η ανθρώπινη δημιουργικότητα και να χαθεί η πολιτισμική ποικιλομορφία. Αντίθετα, η επιλογή του δρόμου της διαφάνειας, της εκπαίδευσης, της θεσμικής υποστήριξης και της συνεργασίας μπορεί να καταστήσει την Π.Τ.Ν. καταλύτη μιας νέας ανθρωπιστικής αναγέννησης. Εν τέλη, η ουσία της τέχνης ίσως δεν βρίσκεται αποκλειστικά ούτε στον καλλιτέχνη ούτε στο εργαλείο, αλλά στη σχέση που αναδύεται ανάμεσα στο έργο και τον θεατή. Από αυτή την άποψη, η Π.Τ.Ν. δεν σηματοδοτεί το «τέλος της τέχνης», αλλά μια νέα αρχή που μας καλεί να ξανασκεφτούμε όχι μόνο τι είναι τέχνη, αλλά και τι σημαίνει να είμαστε άνθρωποι.

Βιβλιογραφία

- AIPPI. *Approaches to IP Protection for Works Generated by Artificial Intelligence: European Standards*. AIPPI, 2022.
- Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Trans. J.A. Underwood. Penguin, 2008. (Originally published 1936).
- Γούναρης Α., & Κωστελέτος Γ. (2024). Γράφοντας τον αλγόριθμο του Καλού: Η Τεχνητή Νοημοσύνη ως μηχανή απόδοσης Δικαιοσύνης. Ηθική. Περιοδικό φιλοσοφίας, (19).
<https://doi.org/10.12681/ethiki.39654>
- Danto, Arthur C. (1964). "The Artworld". *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, No. 19.
- Danto, Arthur. History and Theory, Vol. 37, No. 4, Theme Issue 37: Danto and His Critics: Art History, Historiography and After the End of Art. (Dec., 1998), 134.
- Dickie, George. *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1974.
- Hume, David. *Four Dissertations: Of the Standard of Taste*, London: A. Millar, 1751. R. B., 1976, "The Four Causes: Aristotle's Exposition and the Ancients," *Journal of the History of Ideas*.
- Kosteletos, George., and Anastasia Georgaki. "A Turing Test for the Singing Voice as an Anthropological Tool: Epistemological and Technical Issues," *Proceedings of the ICMC, Ljubljana, Slovenia*, (2012):46-51. <http://hdl.handle.net/2027/spo.bbp2372.2012.008>.
- Searle, John. *Minds, Brains, and Programs*. *Behavioral and Brain Sciences* 3, Cambridge University Press, 1980.
- Sudmann, Andreas, ed. *The Democratization of Artificial Intelligence. Net Politics in the Era of Learning Algorithms*. Transcript Verlag, 2019, 9.
- U.S. Copyright Office. *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*. Washington, D.C., 2023.
- Ludwig Wittgenstein,. *Philosophical Investigations*. Trans. G.E.M. Anscombe. Blackwell, 2001 (Translation of the 1953 original edition).



Περίληψη

Η εργασία εξετάζει τη σχέση τέχνης και τεχνολογίας με έμφαση στη ριζική τομή που φέρνει η παραγωγική τεχνητή νοημοσύνη (Π.Τ.Ν.). Από την αναγεννησιακή προοπτική και τη φωτογραφία του 19ου αιώνα έως τη βιντεοτέχνη του 20ού, η καλλιτεχνική δημιουργία διαρκώς επηρεαζόταν από τεχνολογικές καινοτομίες. Σήμερα, τα συστήματα Π.Τ.Ν. όπως τα GANs, το DALL·E 2, το Midjourney και το Stable Diffusion παράγουν μαζικά έργα με εντυπωσιακή αισθητική ποιότητα, εγείροντας νέα φιλοσοφικά και πολιτισμικά ερωτήματα: Μπορεί ένα μηχανικό σύστημα χωρίς συνείδηση και βίωμα να θεωρηθεί δημιουργός; Είναι τα έργα της Π.Τ.Ν. απλώς προϊόντα υπολογιστικής επεξεργασίας ή μπορούν να ενταχθούν στην έννοια της τέχνης; Η μελέτη αξιοποιεί αισθητικές και φιλοσοφικές προσεγγίσεις για να δείξει ότι η τέχνη της Π.Τ.Ν. αποσταθεροποιεί παραδοσιακούς ορισμούς, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει νέους ορίζοντες δημιουργικότητας. Επιπλέον, συζητούνται ηθικά και νομικά διλήμματα σχετικά με την αυθεντικότητα, την ευθύνη και τα πνευματικά δικαιώματα, καθώς και κατευθύνσεις πολιτισμικής πολιτικής για δίκαιη και συμπεριληπτική συνύπαρξη ανθρώπινης και τεχνητής δημιουργίας. Συμπεραίνεται ότι η Π.Τ.Ν. δεν σηματοδοτεί το «τέλος της τέχνης», αλλά μια νέα αρχή που μας καλεί να ξανασκεφτούμε τόσο την έννοια της τέχνης όσο και την ίδια την ανθρώπινη ταυτότητα.

Λέξεις Κλειδιά: Παραγωγική Τεχνητή Νοημοσύνη, Τέχνη και Τεχνολογία, Αισθητική Φιλοσοφία, Πρόθεση, Δημιουργικότητα, Πολιτισμική Πολιτική, Ηθική, Αυθεντικότητα

Keywords: Generative Artificial Intelligence, Art and Technology, Aesthetic Philosophy, Intention, Creativity, Cultural Policy, Ethics, Authenticity

Βασίλειος Πολυχρονιάδης
 vpolychroniadis@gmail.com
 Εργαστήριο Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας, ΕΚΠΑ
 ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-0846-5614>