

# Τι είναι το AI Art και τι μπορούμε να κάνουμε για αυτό;



Αργά ή γρήγορα θα έφτανε και στην Ελλάδα το ερώτημα του AI art και της σχέσης του με τα κόμικς. Η συζήτηση έχει ήδη ανοίξει στο εξωτερικό, είναι ιδιαίτερα (και δικαιολογημένα) τεταμένη, συνδέοντας ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, αισθητικής, εργασίας/ανεργίας και νέας τεχνολογίας. Στην ελληνική σκηνή κόμικς, η αφορμή ήταν κατά βάση το 27<sup>ο</sup> τεύχος **Μικρός Καουμπόυ (εκδόσεις Άγρια Δύση)**, όπου τα σκίτσα που παραδοσιακά συνοδεύουν τα διηγήματα της «θρυλικής τετράδας» παρήχθησαν με πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης, κατά παραδοχή και των επιμελητών της έκδοσης. Σε δεύτερο και μικρότερο βαθμό, το ίδιο ζήτημα προέκυψε με το **εξώφυλλο του τεύχους #37 από το περιοδικό Φανταστικά Χρονικά που εκδίδεται από την Αθηναϊκή Λέσχη Επιστημονικής Φαντασίας (ΑΛΕΦ)** — σε αυτή την περίπτωση, ένα σκίτσο AI (ένα φιλί μεταξύ Robocop και Terminator) «τοποθετήθηκε» μέσα σε μία φωτογραφία του ιστορικού κτηρίου Αβέρωφ από το Πολυτεχνείο.

Τα ερωτήματα πάρα πολλά. **Είναι αυτό τέχνη; Έχει δικαίωμα ένας δημιουργός και ένας εκδοτικός οίκος να πουλάει σκίτσα (ή και ολόκληρα κόμικς) που έχουν δημιουργηθεί από τεχνητή νοημοσύνη; Τι απειλές προκύπτουν για τους κομίστες και κομίστριες σε μια μικρή αλλά ανερχόμενη σκηνή κόμικς, όπως η ελληνική, αν καθιερωθεί αυτή η πρακτική; Πρέπει να ρυθμιστεί αυτή η επιλογή και αν ναι, με ποιο τρόπο; Και, τελικά, μήπως βρισκόμαστε μπροστά στην «αρχή του τέλους» για τα κόμικς ή και για την τέχνη γενικότερα;**

Ας κάνουμε ένα βήμα πίσω.

## **Γενετική τεχνητή νοημοσύνη και λογοκλοπή – Move fast and break things!**

Γενικώς, την τελευταία δεκαετία βρισκόμαστε μπροστά σε μια **αναγέννηση της τεχνητής νοημοσύνης**. Οι νέες εφαρμογές της είναι ήδη διάχυτες και παρούσες σε πάρα πολλά κομμάτια της ζωής μας, πολύ περισσότερα από όσα νομίζουμε. Το γεγονός ότι δεν το κατανοούμε σχετίζεται (εν μέρει) και με το πώς στη συλλογική φαντασία των δυτικών κοινωνιών –επηρεασμένη και από την επιστημονική φαντασία– η τεχνητή νοημοσύνη και η ρομποτική είναι σχεδόν ταυτόσημοι όροι που συχνά χρησιμοποιούνται εναλλάξ. Συνεπώς, καθόσον περιμέναμε τα ρομπότ να μας πάρουν τις δουλειές/να μας καταστρέψουν/να μας λύσουν όλα τα προβλήματα (ή και όλα μαζί), κάπως μας ξέφυγε η επέκταση της τεχνητής νοημοσύνης, η οποία καθιερώθηκε στις πλατφόρμες streaming (για να μας προτείνουν σειρές), στα social media (για να μας «προστατεύουν», π.χ., από βίαιο και γενικά ακατάλληλο περιεχόμενο), στις πλατφόρμες διανομής φαγητού (για να κατευθύνουν και να αξιολογούν τους διανομείς).

Μέχρι στιγμής, **η τεχνητή νοημοσύνη δεν έφερε κάποια ριζική επανάσταση ή συντριπτική απώλεια θέσεων εργασίας ούτε κάποια εκτόξευση παραγωγικότητας – ζήτημα βέβαια που ήδη προκαλεί προβληματισμό σε σχέση με τα δισεκατομμύρια που έχουν επενδυθεί ήδη στην τεχνητή νοημοσύνη**. Σε κάποιες περιπτώσεις, όπως στα social media, «αποτρέπει» την άνοδο συγκεκριμένων θέσεων εργασίας. Για παράδειγμα, με τη διόγκωση της χρήσης τους, ο έλεγχος του περιεχομένου θα απαιτούσε μια ραγδαία άνοδο εργατικού δυναμικού, αντ' αυτού, οι εταιρείες των social media στράφηκαν σε εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης. Όμως αυτό δεν συνιστά ακριβώς επιχείρημα ότι φέρνει κάτι τρομερά καινοτόμο στην παραγωγή ή ότι εξαφανίζει μαζικά θέσεις εργασίας. Επιπλέον, στο πεδίο εκείνο της παραγωγής που η χρήση τεχνητής νοημοσύνης είναι πλέον διαδεδομένη, στις πλατφόρμες, **η τεχνητή νοημοσύνη έχει περισσότερο ρόλο «μάνατζερ», επιτηρώντας, συντονίζοντας και «καταστέλλοντας» (με την απειλή της κακής βαθμολογίας/δυσνητικής απόλυσης) την εργασία, παρά αντικαθιστώντας την**.

Το πλέον καινούριο κομμάτι που αφορά την τεχνητή νοημοσύνη, είναι οι εφαρμογές της λεγόμενης **Γενετικής Τεχνητής Νοημοσύνης**. Τεχνολογικά, βασίζεται στη βαθιά μάθηση (άσχημη μετάφραση του deep learning), έναν ειδικό κλάδο μηχανικής μάθησης (άσχημη μετάφραση

του machine learning), ένα πεδίο που εκπαιδεύει αλγόριθμους στο πώς να «μαθαίνουν» με ελάχιστη ανθρώπινη επίβλεψη, η οποία συνήθως περιορίζεται σε μια αρχική τροφοδότηση με δεδομένα. Οι αλγόριθμοι εκπαιδεύονται πάνω σε αυτές τις (τεράστιες και αναλυτικά ταξινομημένες) βάσεις δεδομένων, και προχωρούν εντοπίζοντας μοτίβα και συσχετίσεις. Στην πρώτη της εκδοχή, η βαθιά μάθηση μπορούσε να χρησιμοποιήσει αυτή την εκπαίδευση για να εφαρμόσει τα μοτίβα πάνω σε νέα δεδομένα — για παράδειγμα, εκπαιδευμένο σε μια βάση δεδομένων με φωτογραφίες από σκύλους και γάτες, ένας αλγόριθμος βαθιάς μάθησης μπορούσε στη συνέχεια να αναγνωρίσει αν το ζώακι σε μια φωτογραφία είναι σκύλος ή γάτα. **Το νέο στοιχείο που μπαίνει είναι ότι οι σύγχρονοι αλγόριθμοι έχουν τη δυνατότητα, αξιοποιώντας το τι «έμαθαν» από αυτές τις βάσεις δεδομένων», να δημιουργήσουν πρωτογενώς νέα δεδομένα, νέο περιεχόμενο**, είτε αυτό αφορά κείμενο (ChatGPT), εικόνα (Dall-e), ήχο (SUNO) και, προοπτικά, έναν συνδυασμό αυτών — αυτό αποτελεί τη Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη (Generative AI), κομμάτι της οποίας είναι και το AI Art αλλά και το διάσημο πλέον ChatGPT που μπήκε στο επίκεντρο της δημόσιας συζήτησης εδώ και ένα χρόνο.

## Είναι τέχνη το AI Art;

Στο σημείο αυτό, μπαίνει το πρώτο καίριο ερώτημα: **πρόκειται πραγματικά για δημιουργία;** Μπορούμε να θεωρήσουμε ότι αυτοί οι αλγόριθμοι πραγματικά παράγουν κάτι καινούριο ή **μοναδικό**, όπως το παρουσιάζουν συχνά σε δημοσιογραφικά κείμενα. Νομίζω ότι πρόκειται για δημιουργία μόνο αν συρρικνώσουμε την έννοια του όρου και τον υποβαθμίσουμε ουσιαστικά. **Η Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη αναπαράγει μοτίβα και συσχετίσεις, με πιθανοκρατικό τρόπο** — το ChatGPT, για παράδειγμα, δεν «γνωρίζει» πραγματικά για τι θέμα μιλάει κάθε φορά αλλά με βάση το πλαίσιο στο οποίο βρίσκεται κάθε φορά (τι οδηγία-prompt του δίνει ο χρήστης, για ποια θεματική συζητάει κλπ) βρίσκει βάσει πιθανοτήτων ποια είναι η επόμενη κατάλληλη «λέξη» και κάπως έτσι «παράγει» λόγο που έχει υψηλό επίπεδο ομοιότητας με μια ανθρώπινη συνδιαλλαγή. **Από αυτή την άποψη, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα επιτυχημένο κολλάζ ή μια μίμηση — με μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό επιτυχίας στην περίπτωση του σχεδίου όπου συχνά εμφανίζονται παραμορφωμένα πρόσωπα, χέρια με 6 δάχτυλα και ούτω καθεξής. Απουσιάζει το στοιχείο της δημιουργίας ως πρωτότυπης εσωτερίκευσης, επεξεργασίας και πρωτότυπης σύνθεσης εμπειριών, σκέψεων, συναισθημάτων και αισθητικών επιρροών.** Δεν μπορεί να σταθεί δηλαδή το επιχείρημα των υποστηρικτών του AI art ότι ούτως ή άλλως δεν υπάρχει παρθενογένεση στην τέχνη και ότι η τεχνητή νοημοσύνη «εμπνέεται» από δημιουργίες άλλων κατά παρόμοιο τρόπο με το πώς εμπνέονται καλλιτέχνες από άλλους εδώ και χιλιάδες χρόνια. Η έμπνευση προϋποθέτει μια αξιολόγηση και επεξεργασία του έργου τέχνης που σε εμπνέει. **Τα προγράμματα γενετικής τεχνητής νοημοσύνης δεν αξιολογούν, δεν έχουν προτιμήσεις, δεν εμπνέονται αλλά απλώς έχουν εντοπίσει μοτίβα.** Η εφαρμογή [Alcomicfactory](#) που σου επιτρέπει να μιμηθείς καλλιτέχνες από τον Klimt μέχρι τον δημιουργό του Asterix, Uderzo. Δεν εμπνεύστηκε από κανέναν τους αλλά απλώς «εκπαιδεύτηκε»

πάνω στο έργο τους.

## «Λογοκλοπή υψηλής τεχνολογίας»

Εδώ προκύπτει το δεύτερο ερώτημα. Από ποιον πήρε το δικαίωμα η εκάστοτε εταιρεία που διαθέτει, είτε δωρεάν εξ ολοκλήρου είτε (συχνότερα) με free/premium μοντέλο, στο διαδίκτυο τις εφαρμογές της; Από κανέναν! Μπορούμε να υποθέσουμε ότι έχει αξιοποιηθεί εκείνο ή το άλλο έργο τέχνης, εκείνη ή η δίπλα βάση δεδομένων με κείμενο αλλά σε κάθε περίπτωση γνωρίζουμε με σιγουριά ότι **οι αντίστοιχες εταιρείες τεχνολογίας κινήθηκαν χωρίς να πάρουν άδεια από κανέναν, χωρίς να σεβαστούν τα αντίστοιχα πνευματικά δικαιώματα**. Για αυτό, πλέον ανοίγουν νομικές «κόντρες» με πλέον γνωστή τη μήνυση των *New York Times* στην OpenAI (εταιρεία του ChatGPT) μετά την ανακάλυψη της εφημερίδας ότι το πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης εκπαιδεύτηκε (και) πάνω σε χιλιάδες ιδιαίτερα **δημοφιλή** άρθρα της. Ακόμα πιο ενδιαφέρον όμως είναι ένα υπόμνημα της ίδιας της OpenAI προς τη βρετανική Βουλή των Λόρδων όπου παραδέχεται ότι η εκπαίδευση της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης θα ήταν **αδύνατη** αν περιορίζοταν μόνο σε υλικό που αποτελεί κοινό κτήμα και δεν υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα — υπό αυτή την άποψη, η εταιρεία θεωρεί ότι θα πρέπει να συνεχίσει να χρησιμοποιεί κατά βούληση κείμενο που τυπικά προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα προκειμένου να παράγει τα προϊόντα της. **Όχι τυχαία, ο Τσόμσκι (που είναι ζωντανός ο άνθρωπος...), είχε δηλώσει πριν ένα χρόνο ότι το ChatGPT ουσιαστικά είναι «λογοκλοπή υψηλής τεχνολογίας».**

Η επιλογή των αντίστοιχων εταιρειών να κινηθούν τελείως αυθαίρετα έχει μακρά ιστορία πλέον. Είναι η βασική πεποίθηση των ισχυρών εταιρειών τεχνολογίας (Big Tech) ότι αυτό που κάνουν είναι τόσο καινοτόμο και ριζοσπαστικό που δεν μπορεί να υπόκειται στις συμβατικές ρυθμίσεις — αυτές είναι για τους κοινούς θνητούς. Το *move fast and break things* που αποδίδεται στον Μαρκ Ζάκερμπεργκ συμπυκνώνει αυτή την κουλτούρα. Η συμπληρωματική πλευρά αυτής της λογικής είναι **αυτό που περιγράφει η Σοσάνα Ζούμποφ στο βιβλίο της *The Age of Surveillance Capitalism/Η Εποχή του Κατασκοπευτικού Καπιταλισμού ως η λογική του «καλύτερα να ζητάς συγχώρεση παρά άδεια να κάνεις κάτι» (“better ask forgiveness than permission”).*** Έτσι, οι εταιρείες τεχνολογίας προχωράνε στα πρότζεκτ που θέλουν (όπως η ουσιαστικά παράνομη καταγραφή φωτογραφιών από το επίπεδο του δρόμου στο πλαίσιο των google maps) και αν η κατάσταση ξεφύγει από κάθε όριο και οι αντιδράσεις είναι πολύ έντονες, τότε αναγνωρίζουν το λάθος τους, πληρώνουν ένα μικρό πρόστιμο και συνεχίζουν, κάνοντας παράλληλα εντατικό λόμπινγκ ώστε να μην υπάρξει πραγματικά αποτελεσματικό ρυθμιστικό πλαίσιο που θα αποτρέπει την επόμενη παρατυπία τους.

Χωρίς να θέλουμε να αποθεώσουμε τη λογική του copyright και των πνευματικών δικαιωμάτων, είναι προφανές ότι εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με κάποιο μεγάλο βήμα προς την ελεύθερη πρόσβαση στην τέχνη ή τη δημοσιογραφία, αλλά με την **υφαρπαγή της κοινής, πολιτιστικής παραγωγής της ανθρωπότητας από ελάχιστες εταιρείες που έχουν τους πόρους, τη δυνατότητα και την**

πολιτική επιρροή ώστε να αξιοποιήσουν τους ασύλληπτους όγκους δεδομένων που έχουν παραχθεί και καταγραφεί ειδικά τα τελευταία 20 χρόνια.

## «Εκδημοκρατισμός» της τέχνης;

Υπάρχει όμως ένα σχετικό επιχείρημα από τους οπαδούς του AI art: αυτό που εξελίσσεται τώρα είναι ένας «εκδημοκρατισμός» της τέχνης καθώς άνθρωποι χωρίς σχετικές δεξιότητες ή χρόνο, μπορούν πλέον να φτιάξουν τα δικά τους σκίτσα ή ολόκληρα κόμικς ή και να γράψουν τραγούδια. **Πρόκειται για μία προφανή κακοποίηση της παλιάς συζήτησης για το αν η τέχνη πρέπει να (ανα)παράγεται μαζικά και εύκολα.** Το 1935, ο Walter Benjamin έγραψε για το έργο τέχνης στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής, εστιάζοντας στις εξελίξεις του κινηματογράφου και στη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας “πολιτικής της τέχνης”. **Αυτή η νέα προσέγγιση θα έφερνε στο προσκήνιο μια μαζική γενιά καλλιτεχνών που δεν προέρχονταν αποκλειστικά από τις ανώτερες κοινωνικές τάξεις, καθώς και ένα πλατύ κοινό που θα είχε πιο εύκολη και προσιτή πρόσβαση στα έργα τέχνης. Αυτό το όραμα στηριζόταν σε ένα ευρύτερο κοινωνικό κίνημα που ανέδειξε τη σημασία της μαζικής παραγωγής και κατανάλωσης τέχνης, προωθώντας έτσι ένα νέο συνδυασμό τέχνης και απόπειρας κοινωνικής αλλαγής.** Σήμερα, οι υποστηρικτές του AI art δεν έχουν τίποτα από αυτά στην οπτική τους, δεν τους νοιάζει πώς θα μπορέσουν όλο και περισσότεροι άνθρωποι να γίνουν καλλιτέχνες και να εκφράσουν τη δημιουργικότητα τους αλλά το πώς, με λίγες οδηγίες, θα μπορούμε να «μιμηθούμε» τους αγαπημένους μας δημιουργούς.

Ας έρθουμε πιο συγκεκριμένα στο κομμάτι των κόμικς. Πάρα πολλοί και πολλές αγαπάμε τα κόμικς αλλά κανείς μας δεν είναι κομίστας ή κομίστρια. Κάποιοι μπορεί να ήθελαν να γίνουν, κάποιοι δεν ενδιαφερόμαστε για αυτό. Όμως, μέσα από την ενασχόληση μας με τα κόμικς, έχουμε μια κατανόηση του πόσο απαιτητική είναι η σχεδίαση μιας σελίδας, πόσο σύνθετο είναι το στήσιμο ενός πάνελ, ανεξαρτήτως μεγέθους, το πόση δουλειά και σκέψη απαιτείται πριν ακουμπήσει το πενάκι σε χαρτί (ψηφιακό ή αναλογικό). **Δεν θα θέλαμε αυτό να αντικατασταθεί από μια σειρά οδηγίες σε ένα πρόγραμμα χωρίς πραγματική κατανόηση της δημιουργικής διαδικασίας.** Αυτό δεν είναι κάποια εμμονική υπεράσπιση του αφηρημένου στάτους των δημιουργών αλλά προϋπόθεση για να υπάρχει στοιχειώδης πλουραλισμός στη δημιουργία και προοπτική να δημιουργηθεί κάτι πραγματικά καινούριο. **Επιστρέφοντας στην εφαρμογή Alcomicfactory, είναι εμφανές ότι μπορεί να μιμηθεί κάποια στυλ σχεδίου, αλλά δεν μπορεί να τα συνδυάσει και έχει ελάχιστες παραλλαγές στο πώς στήνει κάθε πάνελ.** Όσο και να παίξουμε με το πρόγραμμα, τελικά οι επιλογές είναι περιορισμένες και, προφανώς, είναι ακόμα πιο περιορισμένες όσον αφορά την επεξεργασία του τελικού «αποτελέσματος». **Φανταστείτε και το επόμενο βήμα: AI art που εκπαιδεύεται πάνω σε AI art, σε μία διαρκή λούπα της ίδιας τυποποιημένης αισθητικής, το κοινό νομίζει ότι παράγει το ίδιο, ενώ την ίδια στιγμή δεν αναπτύσσει καμία πραγματική ικανότητα να παρέμβει στο «έργο τέχνης».**

Όλα αυτά δεν είναι απλά ζήτημα τεχνικών περιορισμών, δεν είναι κάτι που θα λυθεί αν έχουμε ακόμα καλύτερα προγράμματα γενετικής τεχνητής νοημοσύνης αλλά ουσίας: δεν είμαι/είμαστε κομίστες, δεν έχουμε ούτε τις ικανότητες ούτε το αναγκαίο αισθητικό κριτήριο. **Η «λύση» στο πρόβλημα του εκδημοκρατισμού των κόμικς δεν βρίσκεται στην περαιτέρω ανάπτυξη τέτοιων μηχανών λογοκλοπής αλλά σε άλλα ζητήματα: την πιο φτηνή πρόσβαση στα ίδια τα κόμικς (που είναι ένα ιδιαίτερα ακριβό χόμπυ), την πρόσβαση σε όλες τις ηλικίες σε καλλιτεχνική εκπαίδευση και, αν θέλουμε να το πάμε πιο μακριά, τη μείωση του χρόνου εργασίας για μια κοινωνία που θα μπορεί και να δημιουργεί και να απολαμβάνει την τέχνη.**

## Τι κάνουμε όμως τώρα;

Αρχικά, πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι, όσο υπερβολικά και αν φαίνονται, οι έντονες αντιδράσεις της κοινότητας των κόμικς, στην Ελλάδα και διεθνώς, είναι απόλυτα εύλογες. Το ζήτημα δεν είναι μόνο η απειλή των θέσεων εργασίας αλλά μια συνολική απαξίωση του/της δημιουργού υπό την προοπτική μιας ακραία τυποποιημένης αισθητικής (εύκολα καταλαβαίνει κανείς ότι η μεγάλη πλειοψηφία του AI art μοιάζει πάρα πολύ) που θα προτιμηθεί γιατί είναι πιο γρήγορη και φτηνή. Υπό αυτό το πρίσμα, βλέπουμε καλλιτέχνες στα social media να εκφράζονται σταθερά απέναντι στο AI Art και τα αντίστοιχα προγράμματα γενετικής τεχνητής νοημοσύνης, να μπλέκονται σε καυγάδες και συχνά να στοχοποιούν εκδοτικούς οίκους αλλά και καλλιτέχνες που προσπάθησαν να γλυτώσουν λίγο χρόνο χρησιμοποιώντας και οι ίδιοι το AI art για να μιμηθούν στα γρήγορα το προσωπικό τους στυλ — αυτή φαίνεται δυστυχώς να είναι η περίπτωση του αγαπημένου, κατά τα άλλα, [Andrea Sorrentino](#) (Old Man Logan, Gideon Falls, Bone Orchard Mythos). Πέρα όμως από την αγανάκτηση και την ανάγκη να γίνει κάποιος ή κάτι “cancel”, καταλαβαίνουμε ότι όλο αυτό απαιτεί πολύ παραπάνω πράγματα — αν επιστρέψουμε στην αρχική αφορμή, μάλλον δεν προσφέρει τίποτα σήμερα το cancel του Μικρού Καουμπόυ ή της (ερασιτεχνικής αλλά πάντα αξιόλογης) προσπάθειας που κάνουν τα Φανταστικά Χρονικά και η ΑΛΕΦ.

Για αρχή, καλό είναι να ξέρουμε **τα όρια και τις δυνατότητες του παρόντος ευρωπαϊκού νομοθετικού πλαισίου, του AI Act που ψηφίστηκε από το ευρωπαϊκό κοινοβούλιο τον Μάρτιο του 2024 και θα τεθεί σε ισχύ σε δύο χρόνια.** Όμως, οι διατάξεις για τη γενετική τεχνητή νοημοσύνη (που αναφέρεται ως «μοντέλο Τεχνητής Νοημοσύνης γενικού σκοπού») θα τεθούν σε εφαρμογή μέσα σε ένα χρόνο. Από τις πιο σημαντικές σχετικές [διατάξεις](#) είναι οι παρακάτω:

Άρθρο 50, παράγραφος 2:

- Οι πάροχοι συστημάτων TN, συμπεριλαμβανομένων των συστημάτων TN γενικού σκοπού, που παράγουν συνθετικό περιεχόμενο ήχου, εικόνας, βίντεο ή κειμένου, διασφαλίζουν ότι τα στοιχεία εξόδου του συστήματος TN επισημαίνονται σε μηχαναγνώσιμο μορφότυπο και είναι δυνατόν να ανιχνευθεί ότι έχουν παραχθεί ή υποστεί χειρισμό τεχνητά

Άρθρο 53, παράγραφος 1 – Οι πάροχοι μοντέλων TN γενικού σκοπού:

- α) καταρτίζουν και επικαιροποιούν τον τεχνικό φάκελο του μοντέλου, συμπεριλαμβανομένης της διαδικασίας εκπαίδευσης και δοκιμών του και των αποτελεσμάτων της αξιολόγησής του, ο οποίος περιέχει, τουλάχιστον, τις πληροφορίες που ορίζονται στο παράρτημα XI για τον σκοπό της παροχής του, κατόπιν αιτήματος, στην Υπηρεσία TN και στις εθνικές αρμόδιες αρχές,...
- δ) καταρτίζουν και δημοσιοποιούν επαρκώς λεπτομερή περίληψη σχετικά με το περιεχόμενο που χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση του μοντέλου TN γενικού σκοπού.

Παρά τις γενικές ελλείψεις και σοβαρά προβλήματα του AI Act, **κατοχυρώνει κάποια βασικά πράγματα που μπορεί να είναι χρήσιμα**. Από τη μία, το άρθρο 50 κατοχυρώνει το δικαίωμα των καταναλωτών στη διαφάνεια σε σχέση με το αν έχει παραχθεί από τεχνητή νοημοσύνη το περιεχόμενο που καταναλώνουν. Συνεπώς, **πολύ σύντομα κόμικς που θα έχουν εξ ολοκλήρου ή εν μέρει παραχθεί με προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης θα είναι υποχρεωμένα να φέρουν σχετική σήμανση**. Μάλιστα, σύμφωνα με την παράγραφο 4, η δέσμευση της παραγράφου 2 ισχύει και για όσους εφαρμόζουν τέτοια συστήματα AI — συνεπώς αφορά τόσο την εταιρεία λογισμικού όσο και τον εκδοτικό οίκο κόμικς. Από την άλλη, **το άρθρο 53 αποτελεί μια γενική κατοχύρωση διαφάνειας σε σχέση με τις βάσεις δεδομένων πάνω στα οποίες εκπαιδεύεται η Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη**. Ακόμα δεν έχει παρουσιαστεί στην πράξη πόσο λεπτομερής θα είναι η «επαρκώς λεπτομερής περίληψη» της βάσης δεδομένων που χρησιμοποιείται για αυτά τα συστήματα AI· όμως αυτό αποτελεί μια πρώτη διασφάλιση για τους δημιουργούς κόμικς να δουν ποια από τα έργα τους έχουν «αξιοποιηθεί» στην εκπαίδευση αυτών των προγραμμάτων.

Ωστόσο, όπως είναι προφανές, τα παραπάνω από μόνα τους σημαίνουν λίγα πράγματα. Καταρχάς, ήδη το ίδιο το AI Act ανοίγει τα πρώτα παραθυράκια στην παράγραφο 2 του άρθρου 53:

- Οι υποχρεώσεις που ορίζονται στην παράγραφο 1 στοιχεία α) και β) δεν ισχύουν για τους παρόχους μοντέλων TN που διατίθενται βάσει δωρεάν και άδειας ανοικτού κώδικα

α φανεί στην πράξη αν και πώς θα επικαλεστούν εταιρείες τον ανοιχτό κώδικα, ο οποίος είναι κάτι που προφανώς αναπτύχθηκε για μη κερδοσκοπικούς σκοπούς, για να μπορούν να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν προγράμματα γενετικής τεχνητής νοημοσύνης χωρίς να υπόκειται σε υποχρεώσεις διαφάνειας.

Κατά δεύτερον, στα πλαίσια της πίεσης και του [λόμπινγκ](#) που ήδη εξελίσσεται εκ μέρους των παρόχων AI, **δεν αποκλείεται και αυτές οι ελάχιστες υποχρεώσεις διαφάνειας να αναιρεθούν, με επίκληση ίσως ότι τεχνικά είναι ανέφικτο** να παραδοθεί μια πλήρης καταγραφή του υλικού που χρησιμοποιήθηκε για την εκπαίδευση του AI.

Πέρα από αυτά, έχουμε πολλά να μάθουμε από τις **ΗΠΑ** για το πώς μπορούμε να σταθούμε απέναντι στο AI art. Εκεί, μπορεί το νομοθετικό πλαίσιο να είναι ακόμα πιο έωλο από ό,τι στην ΕΕ, όμως τα κοινωνικά κινήματα και ειδικά τα σωματεία φτιάχνουν τα ίδια ένα πλαίσιο προστασίας. **Στην περσινή απεργία των 118 ημερών από τους συγγραφείς και τους ηθοποιούς, το συνδικάτο (SAG-AFTRA/ Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists) έθεσε**

**επιτακτικά το ζήτημα της οριοθέτησης της τεχνητής νοημοσύνης.** Στην τελική συμφωνία με τις εταιρείες του Χόλυγουντ περιλαμβάνεται ο **όρος** ότι τα στούντιο δεν θα μπορούν να χρησιμοποιούν γενετική τεχνητή νοημοσύνη για να γράφουν ή να ξαναγράφουν υλικό και ό,τι περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί από τεχνητή νοημοσύνη δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πηγή υλικού. Στην ίδια κατεύθυνση, το συνδικάτο SAG AFTRA προχώρησε σε προειδοποιητική απεργία απέναντι στις εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών καθώς έχει προκύψει ζήτημα με την αντικατάσταση ηθοποιών φωνής από προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης. Η **συμφωνία** του Ιανουαρίου του 2024, η οποία αφορά καλλιτέχνες, στούντιο αλλά και τη Replica, εταιρεία-πάροχο AI, δεσμεύει εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών ότι θα έχουν πρόσβαση μόνο σε υλικό που στηρίζεται σε φωνές ηθοποιών που συναίνεσαν εξ αρχής στο διαθέσουν τη φωνή τους για να εκπαιδευτεί σχετικό πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης.

## Επιλογικά...

Ανεξαρτήτως του αν θεωρεί κανείς επαρκείς ή όχι αυτές τις πρώτες συμφωνίες (που εξάλλου αποτελούν κάποιες πρώτες προσπάθειες ρύθμισης), είναι **ενδεικτικό μιας τάσης οργάνωσης και διεκδίκησης από τους καλλιτέχνες που πλήττονται περισσότερο από όλους από τη γενετική τεχνητή νοημοσύνη.** Με αυτό τον τρόπο, αναγκάζουν τις εταιρείες -που βλέπουν στο AI μια μεγάλη προοπτική μείωσης κόστους και επιτάχυνσης της παραγωγής- να μπουκώσουν σε διαπραγματεύσεις και να συμπεριλάβουν τα σωματεία ως ρυθμιστικούς παράγοντες. Πιο σημαντικό από τις ίδιες τις συμφωνίες, είναι **η αντιστροφή της τάσης των τελευταίων 30 χρόνων που ήθελε τα σωματεία και τους εργαζόμενους να είναι απλοί αποδέκτες της νέας τεχνολογίας, χωρίς λόγο στο πώς και αν θα εφαρμοστεί.** Φυσικά, όλο αυτό βασίστηκε στη βαθιά λανθασμένη πεποίθηση ότι η τεχνολογία είναι κάτι το «αναπόφευκτο», κάτι με δική του ζωή που εξελίσσεται αυτόνομα, ανεξάρτητα από τις πραγματικές κοινωνικές ανάγκες κάθε στιγμής. **Η Kate Crawford, στο βιβλίο της *Atlas of AI*, αναφέρεται στο «δόγμα της αναπόφευκτης εξέλιξης» (dogma of inevitability) που περιβάλλει ιδεολογικά την τεχνητή νοημοσύνη για να καταλήξει ότι, αν το αποδεχθούμε, τότε θα είμαστε αδύναμοι να θέσουμε οποιοδήποτε πλαίσιο ρύθμισης. Για να σταθούμε απέναντι σε αυτό, για να μην επιτρέψουμε τον κανιβαλισμό της τέχνης ούτε στα κόμικς ούτε κάπου αλλού, χρειάζεται να μάθουμε από τους αγώνες των καλλιτεχνών στην Αμερική αλλά και να σταματήσουμε να σκεφτόμαστε την τεχνολογία ως κάτι αυτόνομο από εμάς.**

Αναδημοσίευση από το [Smassing Culture](#)