

Ρυθμιστική Μεταβολή
Τεχνητή Νομοσύνη
Πνευματική Ιδιοκτησία

5 σημεία και μια σκέψη

Dr. Πρόδρομος
Ποταβός
prodonassisi.org
@prodromos
Διευθυντής
Ψηφιακής Ανάπτυξης
και Καινοτομίας
Τόρμα Ωνάση

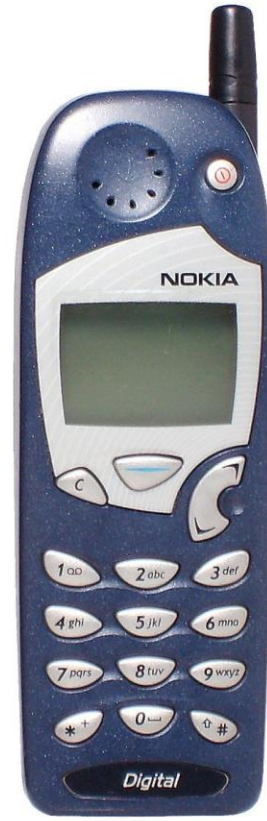
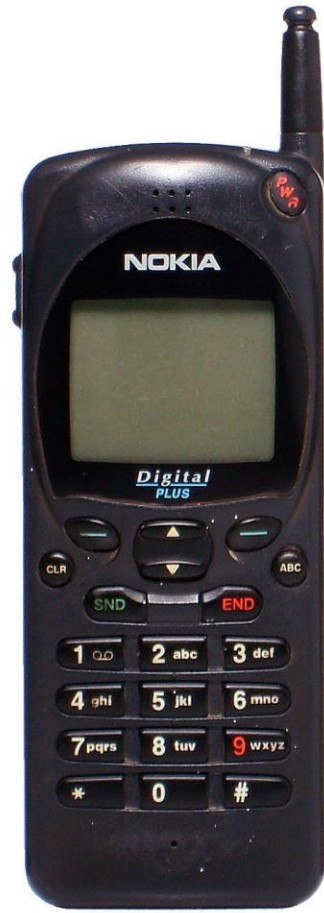


Δομή

- 1 Η εξαφάνιση του ψηφιακού
- 2 Ο μύθος της Τεχνολογικής Ουδετερότητας
- 3 Η ρύθμιση για την ΤΝ πέρα από την Πράξη για την ΤΝ
- 4 Από-παγκοσμιοποίηση και ΤΝ
- 5 Πού είναι ο δημιουργός;

1 Η εξαφάνιση του ψηφιακού







04
10

Sun, September 10

80%



04
10

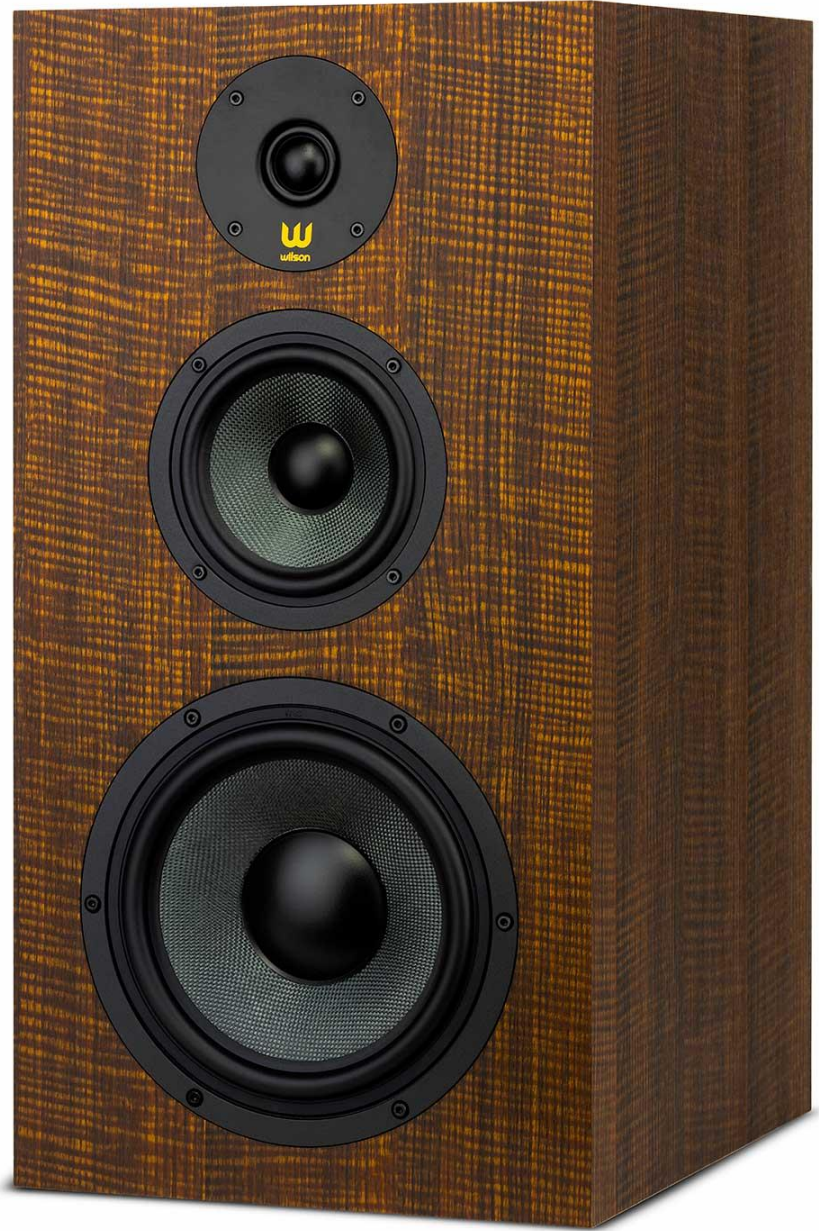
72

SUN
10


Now 71°

4PM 5PM 6PM 7PM

99%





The image features a collection of smart speakers and voice assistants against a dark blue background. On the left is a white and grey Google Home speaker with a pink speech bubble. In the center are several Amazon Echo speakers in various colors (black, grey, white) with a black rectangular speech bubble. On the right is a dark grey Apple HomePod with a dark grey speech bubble. In the foreground, there is a small black Amazon Echo Dot with a blue light ring.

Hey
Google

Adios
Alexa

Say, Siri...




Matthew L. Jones, AI in History, *The American Historical Review*, Volume 128, Issue 3, September 2023, Pages 1360–1367, <https://doi.org/10.1093/ahr/rhad361>

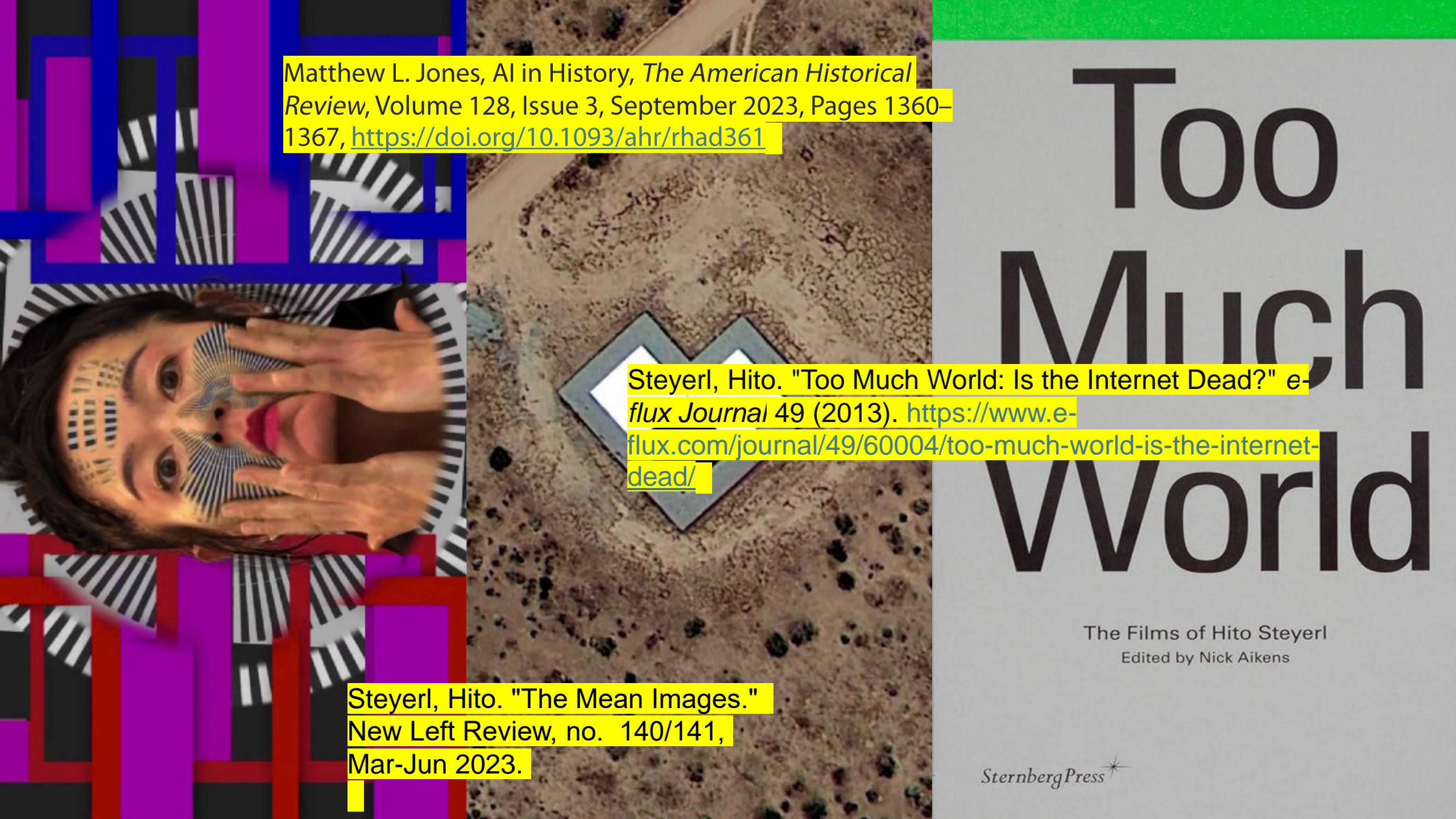
Steyerl, Hito. "Too Much World: Is the Internet Dead?" *e-flux Journal* 49 (2013). <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

Steyerl, Hito. "The Mean Images." *New Left Review*, no. 140/141, Mar-Jun 2023.

The Films of Hito Steyerl
Edited by Nick Aikens

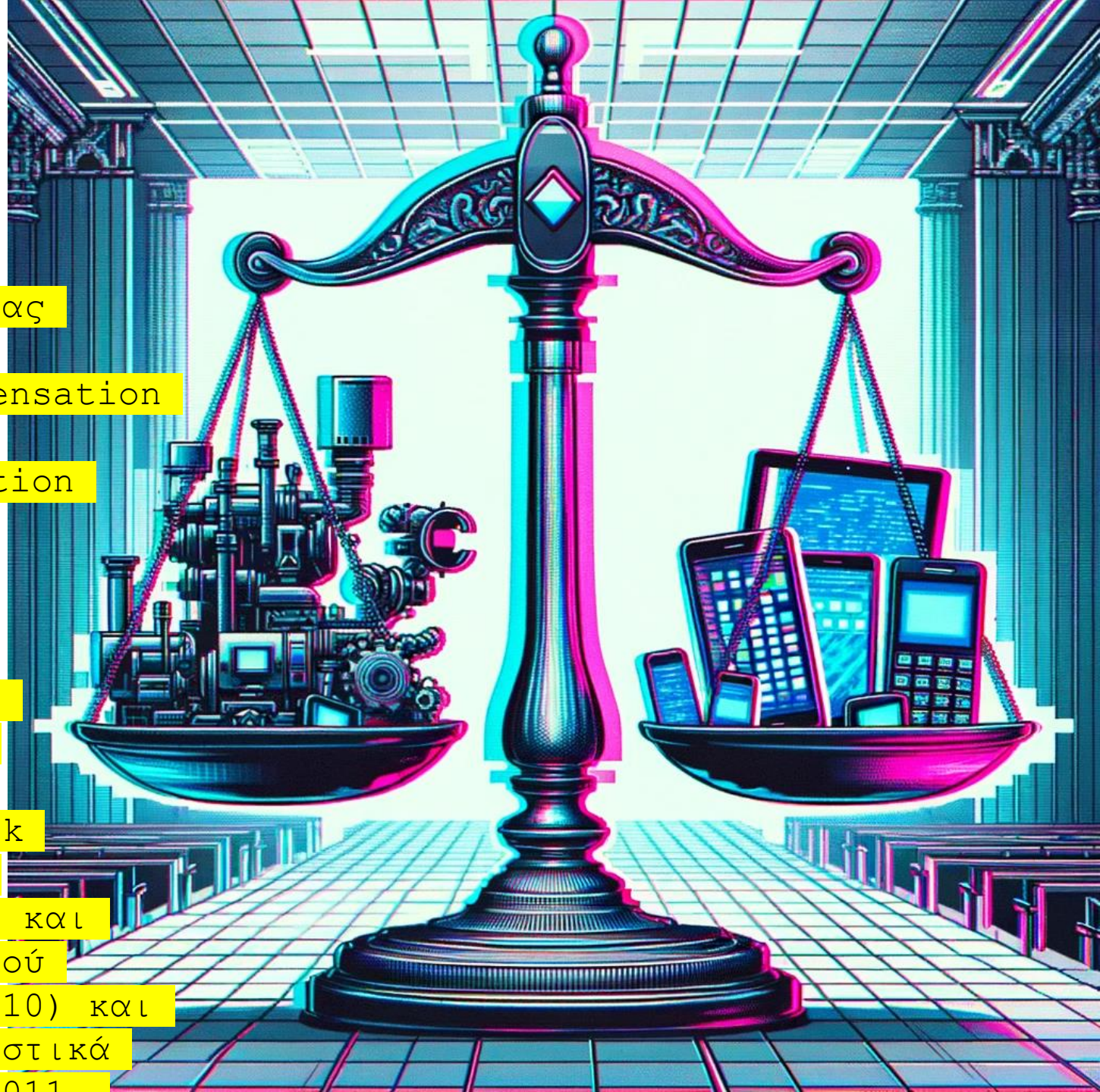
SternbergPress 

Too Much World



2 Ο μύθος της Τεχνολογικής Ουδετερότητας

- Πλευρές της Τεχνολογικής Ουδετερότητας (Hildebrandt & Tielemans (2013))
 - Ο σκοπός της εξισορρόπησης (compensation objective)
 - Ο σκοπός της καινοτομίας (innovation objective)
 - Ο σκοπός διατηρησιμότητας (sustainability objective)
- Η τεχνολογική ουδετερότητα μπορεί να προϋποθέτει τεχνολογική εξειδίκευση
- Από το Δίκαιο του Αλόγου (Easterbrook 1996), στη Ρύθμιση από το Σχεδιασμό (Cavoukian, 2009; Hildebrandt 2011) και στις νέες μορφές πληροφοριακού υλισμού (DeLanda (2005), Coole and Frost (2010) και το πληροφοριακό αντικείμενο ως ουσιαστικά οντολογικό αντικείμενο (Kallinikos 2011)



The Nudge Principle

“any aspect of the choice architecture that alters people’s behavior in a predictable way without forbidding any options or significantly changing their economic incentives”

Thaler, Richard H., Cass R. Sunstein and John P. Balz. “Choice Architecture”, SSRN Electronic Journal, 2014, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2536504> (link as of 26/11/20).

“Instead of trying to debias mindsets, the evidence suggests that we should focus on debiasing systems.”

Bohnet, Iris. What Works: Gender Equality by Design, The Belknap Press of Harvard University Press, 2018.



Η Ηθική ως Σχεδιαστικό Πρόβλημα

Ανθρωποκεντρικός ρυθμιστικός σχεδιασμός

Η Ηθική αποτελεί ανθρώπινη ιδιότητα, κι όχι ένα γενικότερο συμφραζόμενο εντός του οποίου η συμπεριφορά λαμβάνει χώρα

Οι ηθικές προθέσεις (καλές ή κακές) του ανθρώπινου υποκειμένου οδηγούν σε (καλές ή κακές) ηθικά πράξεις

Η ηθική συλλογιστική οδηγεί στην ηθική συμπεριφορά

Τεχνοκεντρικός ρυθμιστικός σχεδιασμός

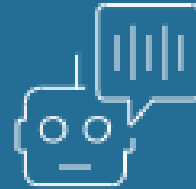
Οι πολιτικές που ενθαρρύνουν μια ηθική συμπεριφορά θα πρέπει να στοχεύουν στο σχεδιασμό του περιβάλλοντος που επηρεάζει τρεις βασικές ψυχολογικές διαδικασίες που κατευθύνουν την ανθρώπινη συμπεριφορά: προσοχή (attention), ερμηνεία (construal), κίνητρο (motivation)

③ Η ρύθμιση για την ΤΝ πέρα από την Πράξη
για την ΤΝ

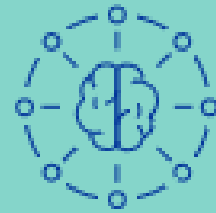
Βιντεοπαιχνίδια,
φίλτρα
ανεπιθύμητων
μηνυμάτων



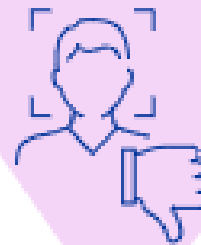
Διαλογικά ρομπότ
(chatbots)



Μεταφορές, βαθμολόγηση
εξετάσεων, προσλήψεις,
χορήγηση δανείων



Κοινωνική βαθμολόγηση,



Η προσέγγιση «εκ του σχεδιασμού»
“by-design” I: Εφαρμογές

- GDPR (Regulation (EU) 2016/679)

Τεχνικά και οργανωτικά μέτρα

Δικαίωμα πρόσβασης σε λήψη αλγοριθμικών αποφάσεων

- Copyright Directive (Directive (EU) 2019/790)

νέοι κανόνες ευθύνης για τους παρόχους υπηρεσιών διαδικτύου

- DMA (Regulation) (EU) 2022/1925 of the European Parliament and of the Council of 14 December 2022 on contestable and fair markets in the digital sector (Digital Markets Act))

Διατάξεις διαφάνειας αλγορίθμων

Διατάξεις κοινής χρήσης δεδομένων

- DSA (Regulation (EU) 2022/868 of the European Parliament and of the Council of 30 May 2022 on European data governance (Data Governance Act))

Διατάξεις διαφάνειας αλγορίθμων

Ηθική από τον σχεδιασμό

- DGA (Regulation (EU) 2022/868 of the European Parliament and of the Council of 30 May 2022 on European data governance (Data Governance Act))

Κανόνες κοινής χρήσης δεδομένων

- AI Act

Διατάξεις για την ρύθμιση τεχνολογίας και ηθικής από τον σχεδιασμό

Η προσέγγιση «εκ του σχεδιασμού»
“by-design” II: Κοινά στοιχεία

- Έμφαση στον αλγοριθμικό σχεδιασμό:
 - Predictability
 - Explicability
 - Explainability
- Έμφαση στον οργανωσιακό σχεδιασμό:
 - Υποχρεωτικές οργανωτικές δομές και ρόλοι (π.χ. DPO)
 - Δημιουργία δομών ελέγχου (auditing processes)
- Υποστήριξη με δευτερογενείς ρυθμίσεις σε χρηματοδοτικά εργαλεία (π.χ. έκθεση ηθικής στα προγράμματα Horizon)
- Outsourcing του ρυθμιστικού ελέγχου
 - Επαυξημένη ευθύνη των εταιριών Big Tech (gateways/ platform service providers etc)
 - Υποχρεώσεις παρακολούθησης και αφαίρεσης
 - DPOs
 - Έμφαση λυσιμετώπων ΤΠ

4 Από-παγκοσμιοποίηση και TN



Η προσέγγιση «εκ του σχεδιασμού»
“by-design” III: Ψηφιακή Αυτονομία

- Έλεγχος ροής τεχνολογίας μέσω της εισαγωγής κανόνων πιστοποίησης (π.χ. Με βάση το επίπεδο κινδύνου μιας τεχνολογίας TN)
- Αντίστοιχη είναι η λειτουργία της DSA επιτρέποντας την εισαγωγή συγκεκριμένων ελεγκτικών μηχανισμών:
 - Υποχρεώσεις Διαφάνειας και Επιμέλειας
 - Υπηρεσίες Υψηλού Κινδύνου (έκθεση αντικτύπου κλπ)
 - Εμπλοκή εθνικών αρχών και πρόστιμα
 - Εισαγωγή κανόνων προστασίας δικαιωμάτων χρηστών
 - Περιορισμός γεωγραφικών περιορισμών
- European Chips Act
 - Έλεγχος προσφοράς και ανθεκτικότητα
 - Ευρωπαϊκό Συμβούλιο Ημιαγωγών

5 Που είναι ο δημιουργός;

Τεστ 4 σταδίων

1. Παραγωγή σε λογοτεχνικό, επιστημονικό ή καλλιτεχνικό πεδίο: Το έργο πρέπει να είναι δημιουργία σε έναν από αυτούς τους τομείς.
2. Ανθρώπινη Διανοητική προσπάθεια : Πρέπει να υπάρχει αποδεδειγμένη ανθρώπινη συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας.
3. Πρωτοτυπία /δημιουργικότητα: Το έργο πρέπει να επιδεικνύει ένα επίπεδο πρωτοτυπίας που απορρέει από δημιουργικές επιλογές.
4. Έκφραση: Οι δημιουργικές επιλογές πρέπει να μεταφράζονται σε μια συγκεκριμένη μορφή (π.χ., γραφή, κώδικας, εικόνα).

Αναπαραγωγή

Μετάδοση

1980s

Αναπαραγωγή

Πρωτοτυπία
(Βάσεις
Δεδομένων,
Φωτογραφίες,
Προγράμματα
H/Y)

1990s

Αναπαραγωγή

Διάθεση στο
Κοινό
Ευθύνη

2000s

Ευθύνη

Εξαιρέσεις

2010s

Παράγωγα
Έργα
Πρωτοτυπία
(TN)

2020s

03

Panos Sklavenitis

2023

#thehead | Zéte

Performance, installation, digital video

What is the role of masquerade today? How can AI empower local traditions?

The project #thehead | Zéte is based on Panos Sklavenitis' ongoing research on Ioannina, Epirus, and the Balkans. Existing and fabricated narratives intertwine and give shape and substance to a collective performance led by a heterogeneous crowd. Zoomorphic and phytomorphic costumes, as well as polyphonic singing, dominate this performance, building the feeling of celebrating an inclusive world. The project opens a dialogue with tradition while deploying Artificial Intelligence.

Commissioned by Onassis Stegi for the Plásmata II: Ioannina exhibition.

Panos Sklavenitis, born on the island of Ithaca, Greece, is a visual artist. In his recent work, he explores the world of masquerade and the carnivalesque. He was a founding member of Voices (2011, coordinated by Elpida Rikou), the Temporary Academy of Arts (PAT) (2014, curated by Elpida Karaba), and Most Mechanics Are Crooks. In 2021, he founded the art group Sinodi Papu. He lives and works in Athens.

Plásmata II: Ioannina - Human, strange, digital, metaphysical

ONASSIS



onassis.link/PLII02



01 Quantum Memories - Probability

Refik Anadol

2021

Video, dataset

18'

Can technology reveal parallel worlds or help us see this one through different eyes?

Through the ages, humans have used machines to reach and dream of other worlds. Artificial intelligence and machine learning technology transform data from the world around us into a bold display of visuals and colours that represent spaces inside our minds.



04 ماه طلعت، Moon-faced

Morehshin Allahyari

2021 - 2022

Video

2'5"

Technologies are often deployed to reproduce colonial power relations; how can we reverse these narratives?

A machine program learns to paint new genderless portraits, in an effort to undo and repair a history of Western influences that overshadowed and ended the queer representation of genders in Persian visual culture.



Maenads**2023**

The Passing

Ηχητική εγκατάσταση

How does revisiting the Epirotic lament from an algorithmic perspective reveal voice as a plural force?

The site-specific sound installation The Passing creates an artificial chorus of many voices, from human and non-human laments, performing an algorithmically generated and continuously changing piece. Drawing on Epirotic laments from the area of Pogoni and utilizing machine-learning technologies, the southern gate of the Ioannina Castle becomes a space where past and future, sorrows and joys become vocalized. It empowers voices that are commonly excluded both from the archive of political economy and from the voice datasets.

Commissioned by Onassis Stegi for the Plásmata II: Ioannina exhibition.

Maenads is a growing collective and a platform for sonic, visual, performative, and text-based projects. On this occasion, it was inhabited by Eleni Ikoniadou, Alikí Leftherioti, and Afroditi Psarra.

onassis.link/PLI17

07 Helin (Pedion tou Areos)

Christian Mio Locklair

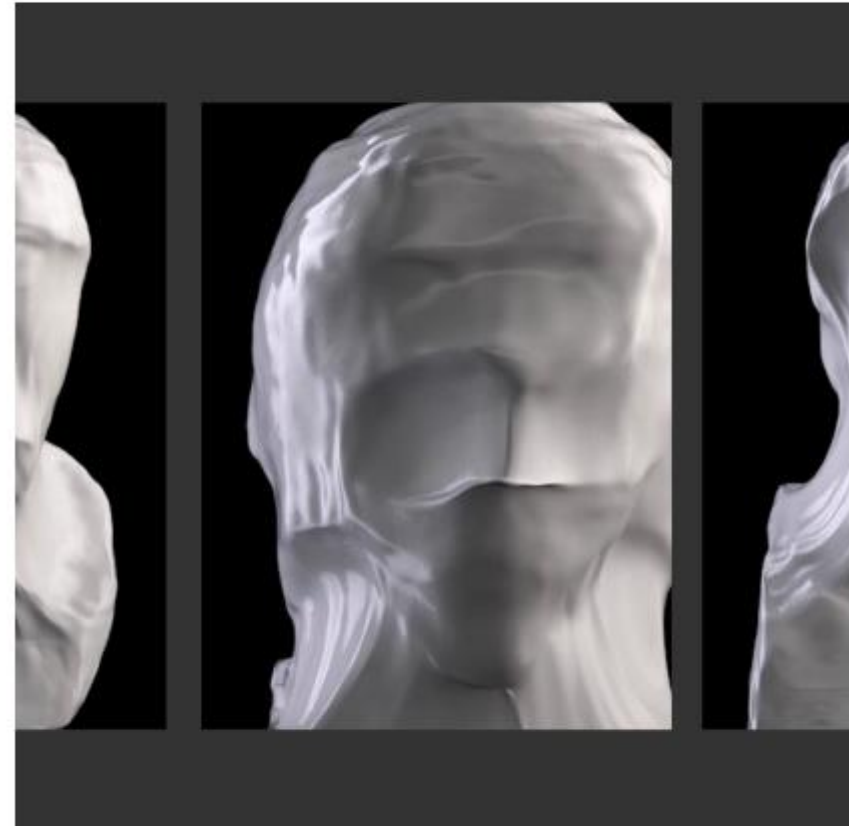
2020, 2022

Video, Marble Stone Sculpture

10'30"

What is the meaning of authorship and collective creativity in a digital era?

In direct dialogue with the sculptures in the park, Helin - created using data from publicly available historical busts from across epochs and cultures - embodies a collective historical heritage data archive. It is a bust emerging from thousands of preexisting busts exploring the relationship between individual artistic intention and the collective nature of human expressions.



The sculpture was adapted for the "Plásmata: Bodies, Dreams, and Data" exhibition.



Matthew Niederhauser, Marc Da Costa

2023

Parallels

Responsive machine learning installation

What does the Lake of Ioannina look like through the eyes of Artificial Intelligence?

This responsive machine-learning installation transforms an LED wall into a portal that places the natural landscape in conversation with a series of AI image generation models. Drawing on the deep history of the site, as well as sensor data about the ambient environment nearby, *Parallels* performs a live digital decoding of a changing landscape, dreaming and reframing it in conversation with those who encounter it.

The work has been developed through ONX Studio, the accelerator for interactive and immersive XR works of the Onassis Foundation in New York.

Commissioned by Onassis Stegi and ONX Studio for the *Plásmata II: Ioannina* exhibition.

Matthew Niederhauser is an artist and educator. His work pushes the limits of emerging interactive and immersive technologies within a wide range of mediums. He studied anthropology at Columbia University before earning his MFA in Art Practice from SVA while acting as a Visiting Artist at the MIT Center for Art, Science, and Technology (CAST) and Member of NEW INC. At NEW INC he co-founded "Sensorium," an experiential studio working at the forefront of immersive storytelling. When not focusing on new media projects that have premiered at Sundance New Frontier, Tribeca Storyscapes, and IDFA DocLab, he also teaches at NYU Tisch and Tandon. Most recently, Matthew became a Studio Fellow and Technical Director at ONX Studio in New York., Marc Da Costa is an artist and anthropologist whose work explores the relationship between emerging technology and lived experience. Da Costa's artistic research and interactive installations examine how data and technical infrastructures focus our attention on the world in particular ways and, in so doing, shape the structures of experience available to us. Da Costa's anthropological scholarship has explored these themes through studies of placemaking practices in the Anthropocene, with particular focus on Antarctic research expeditions and critical cartography. Da Costa's work has been exhibited widely in the US and Europe and his writing on the intersection of data and society has appeared in "The New York Times," "The Guardian," "Vice," and elsewhere.



onassis.link/PLI107



ROOM 9

UUmwelt – Annlee, 2018-2024. Deep image reconstruction, generated in real time, face recognition, sensors, brain waves sound / *Cancer Variator, 2016*. Incubator, human cells, sensors / *Mind's Eyes, 2024*. Materialized deep image reconstruction, synthetic and biological material aggregate



UUmwelt – Annlee, 2018-2024

UUmwelt – Annlee is a co-production of imagination. Human imagination is reconstructed by an inhuman cognition. It has been externalized without the subject predetermining the outcome, bypassing all known modes of expression such as language or those vehiculated by the senses.

Mental images are produced by a brain-computer interface, that captures the brain activity of a person imagining Annlee, herself an imaginary character. The mental images are reconstructed by a deep neural network, using processes of continuous optimization, learning, and recognition.

Once exhibited, the sequences of mental images are endlessly modified by several parameter linked to the surrounding conditions.

Cancer Variator, 2016

Cancer Variator functions as a clock. Any change occurring in the environment modifies the conditions in which *in vitro* cancer cells accelerate or slow down their division.

As the rhythm of the cells' division changes, new images appear on a screen: images reproducing themselves like metastases or memes.

Mind's Eyes, 2024

Mind's Eyes is a physical manifestation of a mental image extracted from *UUmwelt – Annlee*, an artifact of the imaginary realm. Mental images can indeed circulate from mind to mind or be externalized from the subjects' minds. *Mind's Eyes* is an aggregate of synthetic, biological matter evolving over time.



Huyghe, Pierre. (2024). Liminal. Palazzo Grassi - Punta

della Dogana - Collection Pinault. [Exhibition website].

Retrieved April 23, 2024,

from <https://lesoeuvres.pinaultcollection.com/en/artist/pierr>

e-huyghe

Τελικές σκέψεις

Design
n
Always
s
Wins



Τελικές

Σκέψεις

1. Η αλγοριθμοποίηση της ζωής επιβάλλει μια πολυκεντρική προσέγγιση (Black and Murray (2019))
2. Δεν μπορούμε να δούμε το ΑΙΑ ως την μόνη μορφή ρύθμισης ΤΝ.
3. Δεν υπάρχει τεχνολογική ουδετερότητα
4. Το ρυθμιστικό πλαίσιο της ΤΝ περιλαμβάνει όχι μόνο ρύθμιση του κλειστού, αλλά και του ανοικτού
5. Η αποανθρωποποίηση της ΤΝ αποτελεί ένα σύμπτωμα της αναγνώρισης υποκειμενικοτήτων πέραν των ανθρωπίνων ως φορείς δικαιωμάτων

