15 -ാം കേരള നിയമസഭ

16 -ാം സമ്മേളനം

നക്ഷത്രചിഹ്നമിട്ട ചോദ്യം നം. 225 **24-02-2026 - ൽ മറുപടിയ്ക്ക്**

കലാ സാംസ്കാരിക മുന്നേറ്റത്തിൽ നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെ സ്വാധീനം

ചോദ്യം		ഉത്തരം	
ശ്രീ. പി. ബാലചന്ദ്രൻ, ശ്രീ. ഇ. ടി. ടൈസൺ മാസ്റ്റർ , ശ്രീമതി സി. കെ. ആശ, ശ്രീ ഇ ചന്ദ്രശേഖരൻ		ശ്രീ സജി ചെറിയാൻ (മത്സ്യബന്ധനം, സാംസ്കാരികം, യുവജനകാര്യ വകുപ്പ് മന്ത്രി)	
(എ)	കലാ സാംസ്കാരിക സാഹിത്യ രംഗങ്ങളിൽ വിവരസാങ്കേതികവിദ്യയും നിർമ്മിത ബുദ്ധിയും വലിയ രീതിയിൽ സ്വാധീനം ചെലുത്തുന്ന സാഹചര്യം വിശകലന വിധേയമാക്കിയിട്ടുണ്ടോ; വ്യക്തമാക്കുമോ;	(എ)	കേരള സംസ്ഥാന ചലച്ചിത്ര നയരൂപീകരണത്തിന്റെ ഭാഗമായി 2025 ഓഗസ്റ്റ് 2,3 തീയതികളിൽ കേരള നിയമസഭയിലെ ശങ്കരനാരായണൻ തമ്പി ഹാളിൽ സംഘടിപ്പിച്ച ഫിലിം പോളിസി കോൺക്ലേവിൽ, കലാ-സാംസ്കാരിക-സാഹിത്യ രംഗങ്ങളിൽ വിവരസാങ്കേതിക വിദ്യയും നിർമ്മിത ബുദ്ധിയും (Artificial Intelligence) സൃഷ്ടിക്കുന്ന വ്യാപകമായ സ്വാധീനത്തെ കുറിച്ച് വിശദമായ ചർച്ചകൾ നടന്നിരുന്നു. ചർച്ചയിൽ ചുവടെ പറയുന്ന മേഖലകൾ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരുന്നു. **1. Converging Realities-** സിനിമ, അനിമേഷൻ, ഗെയിമിംഗ്, ഡിജിറ്റൽ ആർട്ട് , മെറ്റാവേഴ്സ് അനുഭവങ്ങൾ എന്നിവയുടെ സംഗമം **2. Building Talent and Trust in the AVGC-XR Ecosystem -** Animation, Visual Effects, Gaming & Comics (AVGC) മേഖലയിലെ നൈപുണ്യ വികസനവും വിശ്വാസ്യതയും. **3. Establishing Centres of Excellence & Industry-Academia Collaboration** ഗവേഷണം, നവീകരണം, പരിശീലനം എന്നിവയ്ക്ക് സ്ഥാപനപരമായ ഘടന. **4. Safeguarding Cinema Policy Tools against Piracy & Defamation** -ഡിജിറ്റൽ പൈറസി, Deepfake, AI Manipulation എന്നിവയ്ക്കെതിരെ നിയമപരവും സാങ്കേതികവുമായ പ്രതിരോധം. **5. Cinema 4.0, XR, AI & the Future of Ethical Filmmaking Artificial Intelligence, Extended**

			Reality (XR), Virtual Production സിനിമ നിർമ്മാണം, വിതരണരീതി, പ്രേക്ഷകാനുഭവം, ഉള്ളടക്ക സൃഷ്ടി, പകർപ്പവകാശ സംരക്ഷണം, എന്നിവയിൽ ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഘടനാപരമായ മാറ്റങ്ങൾ വിലയിരുത്തപ്പെട്ടു. പ്രത്യേകിച്ച് Artificial Intelligence, Virtual Production, Extended Reality (XR), Animation-VFX-Gaming സംയോജനം എന്നിവ ഭാവി ചലച്ചിത്രരംഗത്തെ നിർണ്ണയിക്കുന്ന ഘടകങ്ങളാണെന്ന് ചർച്ചയിൽ അഭിപ്രായപ്പെട്ടു. നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെ സൃഷ്ടിപരമായ സാധ്യതകളും അതോടൊപ്പം, നിയമപരവും പകർപ്പവകാശ സംബന്ധിയുമായ വെല്ലുവിളികളും സമഗ്രമായി പരിഗണിക്കേ ണ്ടതിന്റെ ആവശ്യകത കോൺക്ലേവ് ഊന്നിപ്പറഞ്ഞു. പ്രസ്തുത ചർച്ചയിൽ ഉയർന്ന നിർദ്ദേശങ്ങളും നിരീക്ഷണങ്ങളും സമഗ്രമായി ക്രോഡീകരിച്ച് സംസ്ഥാന ചലച്ചിത്ര നയത്തിന്റെ അന്തിമ രൂപം തയ്യാറാക്കുന്നതിനുള്ള നടപടികൾ പുരോഗമിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുകയാണ്. ദൃശ്യ കലാമേഖലയിൽ AI നിർമ്മിത ബുദ്ധി അല്ലെങ്കിൽ ജനറേറ്റീവ് സാങ്കേതികവിദ്യകൾ ഒരു പുതിയ സൃഷ്ടിപരമായ മീഡിയം അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണം എന്ന നിലയിൽ Transdisciplinary ആർട്ടിൽ കലാകാരന്മാർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വലിയ ഡാറ്റാസെറ്റുകളിൽ പരിശീലിപ്പിച്ച അൽഗോരിതങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, AI ടെക്സ്റ്റ് പ്രോംപ്റ്റുകളെ ചിത്രങ്ങളിലേക്കോ വീഡിയോകളിലേക്കോ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രവർത്തനങ്ങളിലേക്കോ വിവർത്തനം ചെയ്യുന്ന സാങ്കേതികവിദ്യ അതിവേഗം വികസിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന കാര്യം വിശകലന വിധേയമാക്കുന്നുണ്ട്.
(ബി)	നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെ പ്രഭാവം പുത്തൻ തലമുറയുടെ സർഗാത്മകശേഷിയെയും ചിന്താശേഷിയെയും തളർത്തുന്നുവെന്ന രീതിയിലുള്ള നിരീക്ഷണങ്ങൾ ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടിട്ടുണ്ടോ; വ്യക്തമാക്കുമോ;	(ബി)	നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെ (Artificial Intelligence) അതിവ്യാപകമായ ഉപയോഗം പുതുതലമുറയുടെ സൃഷ്ടിപരമായ ശേഷിയെയും സ്വതന്ത്രമായ ചിന്താശേഷിയെയും ദുർബലപ്പെടുത്താൻ ഇടയാക്കുന്നുവെന്ന തരത്തിലുള്ള നിരീക്ഷണങ്ങൾ വിവിധ വിദേശ രാജ്യങ്ങളിൽ നടത്തിയ പഠനങ്ങളിൽ നിരീക്ഷിക്കുന്നുണ്ട്. പ്രത്യേകിച്ച് വിദ്യാഭ്യാസ, മാധ്യമ, ഡിജിറ്റൽ ഉള്ളടക്ക നിർമ്മാണ മേഖലകളിൽ AI ഉപകരണങ്ങളുടെ അമിത ആശ്രയം വിമർശനാത്മക ചിന്ത, സൃഷ്ടിപരമായ പ്രശ്നപരിഹാര കഴിവ്, സ്വതന്ത്രമായ ആശയരൂപീകരണം തുടങ്ങിയ മേഖലകളിൽ കുറവ് വരുത്താൻ സാധ്യതയുണ്ട്.

			അതേസമയം, AI-യുടെ ഉത്തര വാദിത്വപരമായ ഉപയോഗം സൃഷ്ടിപരമായ പ്രക്രിയകളെ പിന്തുണയ്ക്കുകയും പുതിയ സാധ്യതകൾ തുറക്കുകയും ചെയ്യുമെന്ന് ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്ന പഠനങ്ങളും നിലവിലുണ്ട്. പുതു തലമുറയുടെ സർഗ്ഗാത്മക ശേഷിയെയും ചിന്താശേഷിയെയും AI നിർമ്മിത ബുദ്ധി അനുകൂലമായും പ്രതികൂലമായും ബാധിക്കുന്നുണ്ട്. അപകടങ്ങളിലേക്ക് വഴുതി വീഴാൻ സാധ്യത ഏറെയാണ്, നിയന്ത്രണങ്ങൾ അനിവാര്യമാണ്. പൊതുവെ പുതുതലമുറ AI യെ അമിതമായി ആശ്രയിക്കുന്നത് അവരുടെ അന്വേഷണത്വരയെയും സ്വാഭാവികമായ സർഗ്ഗാത്മകശേഷിയേയും മുരടിപ്പിക്കുമെങ്കിലും നിർമ്മിതബുദ്ധിയെ സർഗ്ഗാത്മകമായി വിനിയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള പദ്ധതികളാണ് കലാരംഗത്ത് വളർത്തിയെടുക്കേണ്ടത്. പുതിയ സാങ്കേതികവിദ്യകൾ ക്രിയാത്മകമായി ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് പകരം അമിതമായി ആശ്രയിക്കുന്നത് ചിന്താശേഷിയെ ബാധിക്കുമെന്ന തരത്തിലുള്ള ചില ആശങ്കകൾ ഉയർന്നു വന്നിട്ടുണ്ട്. സാംസ്കാരിക പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ക്രിയാത്മകമായി പ്രയോജനപ്പെടുത്താൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഉപാധിയായാണ് ഇതിനെ വിലയിരുത്തുന്നത്.
(സി)	നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെയും വിവരസാങ്കേതികവിദ്യയുടെയും സഹായത്തോടെ പുത്തൻ തലമുറയുടെ സർഗ്ഗശേഷി മെച്ചപ്പെടുത്താൻ പദ്ധതി തയ്യാറാക്കിയിട്ടുണ്ടോ; വിശദാംശം നൽകുമോ;	(സി)	അന്താരാഷ്ട്ര ചലച്ചിത്രമേളയോടനുബന്ധിച്ച് 2023,2024, 2025 വർഷങ്ങളിലായി KSFDCയുടെ ആഭിമുഖ്യത്തിൽ സംഘടിപ്പിച്ച കേരള ഫിലിം മാർക്കറ്റിന്റെ ഭാഗമായി, നിർമ്മിത ബുദ്ധിയും (AI) വിവരസാങ്കേതിക വിദ്യയും പ്രയോജനപ്പെടുത്തി പുതുതലമുറയുടെ സൃഷ്ടിപരമായ കഴിവുകൾ വർധിപ്പിക്കുന്നതിനും വിവിധ നവസാങ്കേതിക വിദ്യകളെ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നതിനുമായി വിവിധ സെമിനാറുകളും മാസ്റ്റർക്ലാസുകളും സംഘടിപ്പിച്ചു. KSFDCയുടെ നേതൃത്വത്തിൽ സംഘടിപ്പിച്ച ഈ പരിപാടികളിലൂടെ AI, Virtual Production, AVGC, ഡിജിറ്റൽ പോസ്റ്റ്-പ്രൊഡക്ഷൻ, പുതിയ മീഡിയ സാങ്കേതിക വിദ്യകൾ തുടങ്ങിയ മേഖലകളിൽ വിദഗ്ധരുടെ പങ്കാളിത്തത്തോടെ അറിവ് കൈമാറ്റവും പ്രായോഗിക പരിശീലനവും നടപ്പാക്കി. മൂന്ന് വർഷങ്ങളിലായി ഏകദേശം 400ഓളം പേർക്ക് ഈ ഫിലിം മാർക്കറ്റ് പദ്ധതിയിലൂടെ നേരിട്ട് പ്രയോജനം ലഭിച്ചിട്ടുണ്ടെന്ന് വിലയിരുത്തുന്നു. ആധുനിക സാങ്കേതിക സാധ്യതകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തി യുവതലമുറയുടെ സർഗ്ഗശേഷി

			വികസിപ്പിക്കാനുള്ള പദ്ധതികൾ സർക്കാർ പരിഗണിക്കുന്നതാണ്. നിർമ്മിത ബുദ്ധിയുടെയും വിവരസാങ്കേതിക വിദ്യയുടെയും സഹായത്തോടെ പുത്തൻ തലമുറയുടെ സർഗ്ഗശേഷി മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന്റെ ഭാഗമായി കേരള സംസ്ഥാന ചലച്ചിത്ര അക്കാദമിയുടെ 2025-26 സാമ്പത്തിക വർഷത്തെ പുതിയ പദ്ധതികളിൽ 'സിനിമയിൽ നിർമ്മിതബുദ്ധിയുടെ പ്രായോഗിക പരിശീലനം' എന്ന പദ്ധതി ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. ചലച്ചിത്ര നിർമ്മാണത്തിൽ നിർമ്മിത ബുദ്ധി എങ്ങനെയെല്ലാം ഉപയോഗപ്പെടുത്താമെന്ന് പഠിപ്പിക്കുന്ന പരിശീലന പരിപാടി സംഘടിപ്പിക്കുകയാണ് പദ്ധതിയുടെ ലക്ഷ്യം.
(ഡി)	കേരളത്തിന്റെ സാംസ്കാരിക പൈതൃകവും കലകളും പുത്തൻ തലമുറകളിലേക്കും വിജ്ഞാനകുതുകികളിലേക്കും എത്തിക്കുവാൻ സോഷ്യൽ മീഡിയ കാര്യക്ഷമമായി ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നതിന് ഉദ്ദേശിക്കുന്നുണ്ടോ; വിശദമാക്കാമോ?	(ഡി)	ഉദ്ദേശിക്കുന്നുണ്ട്. എല്ലാ സാംസ്കാരിക സ്ഥാപനങ്ങളും കേരളത്തിന്റെ സാംസ്കാരിക പൈതൃകവും കലകളും പുത്തൻ തലമുറകളിലേക്കും വിജ്ഞാനകുതുകികളിലേക്കും എത്തിക്കുവാൻ സോഷ്യൽ മീഡിയ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നുണ്ട്.

സെക്ഷൻ ഓഫീസർ