



தமிழ்மணம் சர்வதேசத் தமிழ் ஆய்விதழ்

Monthly Peer-Reviewed Open Access Crossref Google Scholar
SJIF Impact Factor3.5 Multidisciplinary International

Issue DOI: <https://doi.org/10.63300/tm0201.01>



Vol. 2 No. 01 (2025): August 2025, p1009-1021 | Available online at: www.tamilmanam.in

Original Research Paper

வாய்மொழி மரபிலிருந்து நெறிமுறைக்கு: செயற்கை

நுண்ணறிவு வழியிலான தமிழ் நாட்டார் கதைகளின்

உருமாற்றம்

From Oral Tradition to Algorithm:
The AI-Driven Transformation of Tamil Folklore

பேராசிரியர் தி. உமா தேவி,

தமிழ்ப் பேராசிரியர், இந்திய மொழிகள் மற்றும் இலக்கிய ஆய்வுகள் துறை,

தில்லிப் பல்கலைக்கழகம், புது தில்லி-110007

மின்னஞ்சல்: umadchitra@gmail.com,

Prof. D. Uma Devi^{id*},

Professor of Tamil, Department of Indian Languages & Literary Studies, University of Delhi, New Delhi-110007

Email: umadchitra@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7422-2843>

Article history

Received: 20-07-2025

Revised: 30-07-2025

Accepted: 01-08-2025

*Corresponding Author Email:
umadchitra@gmail.com

Abstract: Artificial Intelligence (AI) technology is rapidly enhancing its capacity to generate narratives that closely resemble traditional folklore. However, unlike human societies, artificial intelligence possesses no direct lived experience, cultural memory, or ritual participation. Instead, it analyzes structural patterns within massive textual datasets and recombines them into new narrative forms through computational algorithms. This paper analyzes how AI constructs folklore-like structures by borrowing structural elements from traditional folklore and embedding contemporary technological and social themes.

Through a sample AI-generated narrative and its critical textual analysis, this study comprehensively examines digital folklore, hybrid folklore, and the emerging threat of "fakelore" in an era of algorithmic creativity. This paper argues that AI folklore represents a form of "experience-less creativity," wherein cultural forms are simulated through computational modeling rather than being inherited across generations through collective memory or oral tradition.

Keywords: Artificial Intelligence, Digital Folklore, Fakelore, Algorithmic Creativity, Hybrid Folklore, Cultural Memory.

ஆய்வுச் சுருக்கம்

செயற்கை நுண்ணறிவுத் (Artificial Intelligence - AI) தொழில்நுட்பமானது, பாரம்பரிய நாட்டார் வழக்காற்றியலை (folklore) ஒத்த கதையாடல்களை உருவாக்கும் திறனை நாளுக்கு நாள் கணிசமாக அதிகரித்து வருகிறது. இருப்பினும், மனிதச் சமூகங்களைப் போலன்றி, செயற்கை நுண்ணறிவுக்கு நேரடி வாழ்வனுபவமோ, சமூகப் பண்பாட்டு நினைவகமோ (cultural memory), சடங்குசார் பங்கேற்போ கிடையாது. மாறாக, பிரம்மாண்டமான உரைத் தரவுத்தொகுப்புகளில் (textual datasets) காணப்படும் வடிவங்களை ஆய்வு செய்து, கணக்கீட்டு நெறிமுறைகள் மூலம் அவற்றைப் புதிய கதையாடல் வடிவங்களாக மீண்டும் ஒருங்கிணைக்கிறது. இக்கட்டுரை, பாரம்பரிய நாட்டார் வழக்காற்றின் அமைப்பியல் கூறுகளைக் கடனாகப் பெற்று, தற்காலத் தொழில்நுட்ப மற்றும் சமூகக் கருப்பொருள்களை உள்ளடக்கி, செயற்கை நுண்ணறிவு எவ்வாறு நாட்டார் கதை போன்ற வடிவங்களைக் கட்டமைக்கிறது என்பதைப் பகுப்பாய்வு செய்கிறது. ஒரு மாதிரி AI-உருவாக்கிய கதையாடல் மற்றும் அதன் கூராய்வுப் பகுப்பாய்வு மூலமாக, டிஜிட்டல் நாட்டார் வழக்காறு (digital folklore), கலப்பு நாட்டார் வழக்காறு (hybrid folklore) மற்றும் நெறிமுறைப் படைப்பாற்றல் சகாப்தத்தில் தோன்றும் போலி மரபு (fakelore) ஆபத்து ஆகியவற்றை இவ்வாக்கம் விரிவாக ஆராய்கிறது. கூட்டு நினைவகம் அல்லது வாய்மொழி மரபு வழியாகத் தலைமுறை தலைமுறையாகப் பெறப்படுவதற்குப் பதிலாக, பண்பாட்டு வடிவங்கள் கணிப்பொறி வழியிலான மாதிரி உருவாக்கத்தால் போலி செய்யப்படுவதால், AI நாட்டார் வழக்காறானது "அனுபவமற்ற படைப்பாற்றலின்" (experience-less creativity) ஒரு வடிவத்தைக் குறிக்கிறது என்று இக்கட்டுரை வாதிகிறது.

முக்கியச் சொற்கள்: செயற்கை நுண்ணறிவு, டிஜிட்டல் நாட்டார் வழக்காற்றியல், போலி மரபு (Fakelore), நெறிமுறைப் படைப்பாற்றல், கலப்பு நாட்டார் வழக்காறு, பண்பாட்டு நினைவகம்.

1.0 அறிமுகம்

செயற்கை நுண்ணறிவுத் தொழில் நுட்பமானது மனிதர்களைப் போன்ற தனிப்பட்ட வாழ்வனுபவங்களையோ, உணர்ச்சிகளையோ, ஆழமான பண்பாட்டு நினைவகத்தையோ கொண்டிருக்கவில்லை. இருப்பினும், பிரம்மாண்டமான உரைத் தரவுத்தொகுப்புகளைப் பகுப்பாய்வு செய்து, அத்தரவுகளுக்குள் மீண்டும் மீண்டும் தோன்றும் வடிவங்கள், கதையாடல் அமைப்புகள், குறியீட்டுக் கூறுகள் மற்றும் மையக்கருக்களைக் கண்டறிவதன் மூலம் படைப்பாற்றல் மிக்க வெளியீடுகளை உருவாக்கும் திறனை அது வெளிப்படுத்துகிறது. இதன் விளைவாக, செயற்கை நுண்ணறிவு அமைப்புகள் "புதிய" கதையாடல்களை உருவாக்குவது போல் தோற்றமளிக்கின்றன. ஆனால் நடைமுறையில், கதைகள், தொன்மங்கள், கவிதைகள் மற்றும் நாட்டார் வழக்காறுகள் போன்ற நிலவும் உரைகளிலிருந்து கற்றுக்கொண்ட வடிவங்களை அது கணிப்பொறி நெறிமுறைகள் வாயிலாக மீண்டும் ஒருங்கிணைக்கிறது.

வாழ்ந்த பண்பாட்டு அனுபவத்திலிருந்து தோன்றாமல், கணிப்பொறி முறை வடிவ அங்கீகாரத்திலிருந்து தோன்றுவதால், இந்த வடிவிலான படைப்பாற்றலை "அனுபவமற்ற படைப்பாற்றல்" (experience-less creativity) என்று வரையறுக்கலாம். மனிதர்களின் பாரம்பரிய நாட்டார் வழக்காறானது கூட்டு நினைவகம், சமூக வாழ்வனுபவம், சடங்குப் பயிற்சி மற்றும் தலைமுறைகளாகக் கடத்தப்படும் வாய்மொழி மரபு ஆகியவற்றிலிருந்து இயற்கையாக உருவாகிறது. எனவே, AI அமைப்புகளால் உருவாக்கப்படும் கதையாடல்களைக் கடுமையான மானுடவியல் அல்லது வழக்காற்றியல் அர்த்தத்தில் பாரம்பரிய நாட்டார் வழக்காறாகக் கருத முடியாது. மாறாக, அவை "டிஜிட்டல் நாட்டார் வழக்காறு" (Digital Folklore) என்று அழைக்கப்படக்கூடிய ஒரு புதிய பண்பாட்டு நிகழ்வைக் குறிக்கின்றன.

2.0 பாரம்பரிய நாட்டார் கதைகளின் கதைச் சட்டகமும் அமைப்பும்

பாரம்பரிய நாட்டார் கதைகள் பொதுவாகப் பல மீண்டும் மீண்டும் தோன்றும் கதையாடல் கூறுகளைப் பகிர்ந்து கொள்கின்றன. பெரும்பாலான நாட்டார் கதைகள் கிராமப்புற அல்லது சிற்றூர் சூழலில் அமைக்கப்பட்டு, மலைகள், காடுகள், ஆறுகள் மற்றும் வயல்கள் உள்ளிட்ட இயற்கை நிலப்பரப்புடன் நெருங்கிய தொடர்பு கொண்டவையாக இருக்கின்றன. இக்கதையாடல்களில் மனித சமூகங்களுடன் தொடர்பு கொள்ளும் சிறுதெய்வங்கள், ஆவிகள் அல்லது சூப்பர்நேச்சரல் உயிரினங்கள் இடம்பெறுகின்றன. நன்மைகளுக்கும் தீமைகளுக்கும் இடையிலான ஒரு மைய அறநெறி முரண்பாடு கதையின் போக்கை இயக்குகிறது; மேலும் கதை வழக்கமாக சமூக விழுமியங்களை உறுதிப்படுத்தும் ஒரு தர்ம போதனையுடன் முடிவடைகிறது. தமிழ் நாட்டார் மரபின் சூழலில், இத்தகைய கதையாடல்கள் பெரும்பாலும் ஐயனார் போன்ற கிராமக் காவல் தெய்வங்களுடன் தொடர்புடையவை. ஐயனார் வழிபாடானது புனித நம்பிக்கை, உள்ளூர் புவியியல் மற்றும் சமூக நினைவகம் ஆகியவற்றை ஒன்றிணைக்கிறது. பிரம்மாண்டமான உரைத் தரவுச் சேகரிப்புகளிலிருந்து இந்த கதையாடல் வடிவங்களைக் கற்றுக்கொள்வதன் மூலம் செயற்கை நுண்ணறிவு அமைப்புகள் நாட்டார் கதை போன்ற கதைகளை உருவாக்குகின்றன.

ஒரு கதையை உருவாக்கும் போது, AI வழக்கமாக மூன்று முதன்மை செயல்முறைகளை மேற்கொள்கிறது:

1. பாரம்பரிய கதையாடல்களில் பொதுவான அமைப்பியல் வடிவங்களை அடையாளம் காணுதல்.
2. வீரர்களின் போராட்டங்கள், தெய்வங்களின் தலையீடு அல்லது அறநெறித் தீர்வுகள் போன்ற ஒத்த கதையாடல் சட்டகங்களை மறுஉருவாக்கம் செய்தல்.
3. நவீன தொழில்நுட்பங்கள், எதிர்காலக் கதாபாத்திரங்கள் அல்லது தற்கால சமூகப் பொருண்மைகள் போன்ற புதிய கூறுகளை உட்புகுத்துதல்.

இச்செயல்முறையின் மூலம், நவீன கற்பனைக் கூறுகளை உள்ளடக்கிய அதே வேளையில், பாரம்பரிய நாட்டார் கதைகளை ஒத்த கதையாடல்களை AI அமைப்புகள் உற்பத்தி செய்கின்றன.

3.0 செயற்கைப் படைப்பாற்றல் மற்றும் எந்திர உருவாக்கக் கதையாடல்கள்

செயற்கைப் படைப்பாற்றல் (Artificial Creativity) என்பது உற்பத்திசார் நெறிமுறைகள் (generative algorithms) மூலம் கணக்கீட்டு அமைப்புகளால் உருவாக்கப்படும் படைப்பு வெளியீடுகளைக் குறிக்கிறது. உணர்ச்சிப்பூர்வமான ஈடுபாடு, பண்பாட்டு அனுபவம் மற்றும் நோக்கம் கொண்ட வெளிப்பாடு ஆகியவற்றை உள்ளடக்கிய மனித படைப்பாற்றலைப் போலன்றி, AI படைப்பாற்றலானது புள்ளிவிவர மாதிரியாக்கம், வடிவ அங்கீகாரம் மற்றும் சாத்தியக்கூறு உருவாக்கத்திலிருந்து எழுவதாகும்.

ஆர்த்தர் ஜே. க்ரோப்லி மற்றும் அவரது சகப்பணியாளர்களின் (2022, 2023, 2025) ஆய்வுகளின்படி, செயற்கைப் படைப்பாற்றல் மனித படைப்பாற்றலிலிருந்து பல முக்கிய வழிகளில் வேறுபடுகிறது. AI படைப்பாற்றல் வாழ்வனுபவத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டிருக்காமல் தரவுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டது. நெறிமுறைச் செயல்முறைகள் மூலம் நிலவும் உரை அமைப்புகளை மீண்டும் ஒருங்கிணைப்பதையே அது நம்பியுள்ளது. இதில் உத்தேசிக்கப்பட்ட அர்த்தமோ, உணர்ச்சிப்பூர்வ ஈடுபாடோ, நேரடிப் பண்பாட்டுப் பங்கேற்போ இல்லை. அதே நேரத்தில், AI அமைப்புகள் மிகக் குறைந்த காலத்திற்குள் பெருமளவிலான கதையாடல் வேறுபாடுகளை உருவாக்கும் திறன் கொண்டவை.

க்ரோப்லி, மேடிரோஸ் மற்றும் தமட்ஸிக் (2022) சுட்டிக்காட்டுவது போல, மனிதப் படைப்புச் சிக்கல் தீர்க்கும் செயல்முறையானது முன்முனையில் சிக்கல் வரையறை (problem definition) மற்றும் பின்முனையில் தீர்வு சரிபார்ப்பு (solution validation) ஆகிய இரண்டு தனித்துவமான மனித நிலைகளுக்கு இடையே இயங்குகிறது³. AI தானாகவே குருட்டுத்தனமான மாற்றங்களை (blind variations) உருவாக்க முடியுமே தவிர, மனித சமூகத்திற்கு எது உகந்தது என்ற தீர்வுச் சரிபார்ப்பைச் செய்ய முடிவதில்லை³.

3.1 படைப்பாற்றலின் நிலைகளும் செயற்கை நுண்ணறிவின் பங்கும்

படைப்பாற்றல் ஆய்வாளர்கள் படைப்பாற்றலை நான்கு நிலைகளைக் கொண்ட ஒரு தொடர்ச்சியாக விவரிக்கின்றனர்¹:

1. **Mini-c படைப்பாற்றல்:** கற்றல், விளக்கம் மற்றும் யோசனைகளை ஆராய்வதோடு தொடர்புடைய தனிப்பட்ட படைப்பாற்றல் கற்றலார் கதைக் யோசனைகளை உருவாக்கவும், கதைச் சாத்தியங்களை ஆராயவும் AI கருவிகள் இதில் உதவுகின்றன.

2. **Little-c படைப்பாற்றல்:** அன்றாட வாழ்வில் வெளிப்படும் படைப்பாற்றல் (சாதாரண கதைகூறல், கைவினைப் பொருட்கள்) டிஜிட்டல் சூழலில் மீம்கள் மற்றும் சிறு கதைகளை உருவாக்க AI பயன்படுகிறது.
3. **Pro-C படைப்பாற்றல்:** பயிற்சி பெற்ற எழுத்தாளர்கள் மற்றும் அறிஞர்களால் பயிற்சி செய்யப்படும் தொழில்முறைப் படைப்பாற்றல். இதில் AI ஒரு கூட்டாளி கருவியாகச் செயல்பட்டு யோசனை உருவாக்கம் மற்றும் வரைவுச் செயல்முறைகளுக்கு உதவுகிறது.
4. **Big-C படைப்பாற்றல்:** தலைமுறைகளைக் கடந்து அங்கீகரிக்கப்படும் வரலாற்றுச் சிறப்புமிக்க படைப்பாற்றல். AI படைப்புகள் இந்த நிலையை எட்டுமா என்பது ஐயத்திற்குரியது, ஏனெனில் பிகே-சி படைப்பாற்றல் ஆழமான பண்பாட்டு அனுபவத்திலிருந்தும் நீடித்த மனித ஈடுபாட்டிலிருந்தும் மட்டுமே உதிக்கிறது.

4.0 மனித-செயற்கை நுண்ணறிவு கூட்டுப் படைப்பாக்கமும் சான்றாண்மை ஆய்வுகளும்

4.1 கூட்டு உருவாக்கக் கோட்பாட்டுச் சூழல்கள்

கியோம் வின்சான் (Guillaume Vinchon et al., 2023) உள்ளிட்ட ஆய்வாளர்கள் மனிதப் படைப்பாற்றலுக்கும் AIக்கும் இடையிலான உறவை விளக்கும் நான்கு சாத்தியமான சூழல்களை அடையாளம் கண்டுள்ளனர்¹:

1. **மனித-AI கூட்டுப் படைப்பாக்கம் (Human-AI Co-Creation):** AI மனித படைப்பாற்றலை அதிகரிக்கும் ஒரு துணைக்கருவியாக இயங்குகிறது.
2. **உண்மையான படைப்பாற்றலாக மனிதன்-மட்டும் படைப்பாற்றல் (Human-Only Authentic Creativity):** முழுமையாக மனிதர்களால் உருவாக்கப்பட்ட படைப்புகள் "கைவினை விளைவு" (handmade effect) போல அதிக பண்பாட்டு மதிப்பு பெறுகின்றன.
3. **AI-ஆதிக்கம் செலுத்தும் படைப்பாற்றல் (AI-Dominated Creativity):** மனித தலையீட்டின்றி AI-யே படைப்புகளை முழுமையாக உருவாக்குகிறது; இது ஆளுமை மற்றும் அசல் தன்மை குறித்த கேள்விகளை எழுப்புகிறது.
4. **கலப்புப் பண்பாட்டுப் படைப்பாற்றல் (Hybrid Cultural Creativity):** மனிதர்களுக்கும் AI அமைப்புகளுக்கும் இடையிலான தொடர்ச்சியான தொடர்புகளிலிருந்து வெளிப்படும் புதிய பண்பாட்டு வடிவங்கள்.

4.2 கதை சொல்லலில் AI-ன் தாக்கம்: பயன்பாட்டு ஆய்வுத் தரவுகள்

நகுல் தோஷி மற்றும் மைக்கேல் ஹவுசர் (Nakul Doshi & Michael Hauser, 2023/2024) நடத்திய பயன்பாட்டு ஆய்வு, படைப்பு எழுத்தில் AI உதவியின் தாக்கத்தை ஆராய்ந்தது. திறந்த கடலில்

ஒரு சாகசம் குறித்த எட்டு வரிக் கதையை எழுதுமாறு பங்கேற்பாளர்கள் கேட்டுக் கொள்ளப்பட்டனர்.

ஆய்வின் முடிவுகள் பின்வருவனவற்றை வெளிப்படுத்தின¹:

- ChatGPT பயன்படுத்திய பங்கேற்பாளர்கள் அதிக நவீனம் (novelty) மற்றும் பயன்பாடு கொண்ட கதைகளை உருவாக்கினர்.
- கதைகள் சுவாரசியமாகவும், எதிர்பார்க்காத திருப்பங்களுடனும் இருந்தன.
- இருப்பினும், முக்கியப் பலவீனம்: AI உதவியுடன் எழுதப்பட்ட கதைகள் ஒன்றுக்கொன்று மிகவும் ஒத்திருந்தன. இது கூட்டுக் கதையாடல் பன்முகத்தன்மையை (collective narrative diversity) கணிசமாகக் குறைத்தது.
- மேலும், தொடக்க நிலையில் குறைந்த படைப்பாற்றல் கொண்ட நபர்களுக்கே AI அதிகளவில் உதவியது.

5.0 போலி மரபும் நெறிமுறை மரபியக்கமும்

நாட்டார் வழக்காற்றியல் ஆய்வில் 'போலி மரபு' (Fakelore) என்ற கருத்தாக்கம் ரிச்சர்ட் எம். டார்சன் (Richard M. Dorson, 1971/1976) என்பவரால் அறிமுகப்படுத்தப்பட்டது. உண்மையான நாட்டார் வழக்காறு போல சித்தரிக்கப்படும் செயற்கையாக புனையப்பட்ட பாரம்பரியங்களை இது குறிக்கிறது.

டிஜிட்டல் யுகத்தில், AI உருவாக்கும் கதைகூறல் இத்தகைய கதைகளின் உற்பத்தியை முடுக்கிவிடுகிறது. வரலாற்றுத் தொடர்ச்சியோ சமூக வாய்மொழிப் பரவலோ இல்லாத கதைகளை AI கணநேரத்தில் உருவாக்குகிறது. இவை சமூக ஊடகங்களில் பரவும் போது, பார்வையாளர்கள் இவற்றை உண்மையான வரலாற்று மரபு என தவறாக நம்பக்கூடும். இது "நெறிமுறை மரபியக்கம்" (algorithmic tradition) உருவாக வழிவகுக்கிறது.

6.0 AI உருவாக்கிய நாட்டார் கதையாடல்: "நெட்வொர்க் அம்மன்"

"மலை அடிவாரத்தில் அமைந்திருந்த ஒரு கிராமத்தில், மக்கள் முதன்மையாக விவசாயத்தையே தங்கள் வாழ்வாதாரமாகக் கொண்டிருந்தனர். ஒரு வருடம் மழை பெய்யாமல் பொய்த்ததால், கடுமையான வெயிலில் பயிர்கள் வாடத் தொடங்கின. வறட்சியையும் நிச்சயமற்ற தன்மையையும் எதிர்கொண்ட கிராம மக்கள், தங்களைப் பாதுகாக்கும் மற்றும் செழிப்பளிக்கும் தங்கள் பாரம்பரிய கிராம பெண் தெய்வமான அம்மனைப் பிரார்த்தித்தனர்.

ஒரு நாள் இரவு, மீனாட்சி என்ற இளம் பெண்ணின் கனவில் ஒரு ஒளிமயமான உருவம் தோன்றியது. அந்த உருவம் மெதுவாகவும் உறுதியாகவும் கூறியது: 'நான் இந்த கிராமத்தின் நெட்வொர்க் அம்மன். இயற்கையுடனான உங்கள் தொடர்பை நீங்கள் இழந்துவிட்டீர்கள், அதனால்தான் மழை நின்றுவிட்டது. மரங்களை வெட்டாதீர்கள். நீரைப் பாதுகாக்கவும். நிலத்துடன் இணைந்து பணியாற்றுங்கள்.'

மறுநாள் காலையில் மீனாட்சி தன் கனவைக் கிராம மக்களிடம் பகிர்ந்து கொண்டாள். அவளது தரிசனத்தால் ஈர்க்கப்பட்ட மக்கள் மரங்களை நடவும், நீரைச் சேமிக்கவும், மழைநீரைச் சேகரிக்கச் சிறிய நீர்த்தேக்கங்களைக் கட்டவும் தொடங்கினர். சில மாதங்களுக்குள் மீண்டும் மழை பெய்து வயல்கள் மீண்டும் செழித்தன. நன்றியுணர்ச்சியுடன், கிராம மக்கள் மனிதர்களுக்கும் இயற்கைக்கும் இடையிலான இணக்கத்தின் செய்தியை நினைவுகூர்ந்து, ஆண்டுதோறும் நெட்வொர்க் அம்மன் திருவிழாவைக் கொண்டாடத் தொடங்கினர். இக்கதையாடலின் அறநெறி, சமூகங்கள் இயற்கை உலகத்துடன் சமநிலையோடு வாழும்போது செழிப்பு உருவாகிறது என்பதை வலியுறுத்துகிறது."¹

7.0 நாட்டார் வழக்காற்றியலில் AI அறிமுகப்படுத்தும் உருமாற்றங்கள்

7.1 கால அடிப்படையிலான உருமாற்றமும் பண்பாட்டுக் கலப்பும்

AI கதையாடல்கள் கால உருமாற்றத்தை (temporal transformation) மேற்கொள்கின்றன. பழங்கால தொன்மக் கட்டமைப்புகள் தற்காலச் சூழலியல் சவால்களுக்கு (காடழிப்பு, நீர் பற்றாக்குறை, பருவநிலை மாற்றம்) ஏற்ப மறுவிளக்கம் செய்யப்படுகின்றன.

மேலும், இது பண்பாட்டுக் கலப்பை (cultural hybridization) உருவாக்குகிறது. "நெட்வொர்க் அம்மன்" என்பதில், 'அம்மன்' என்ற பாரம்பரியத் தமிழ் கிராமத் தெய்வத்தின் கருத்தாக்கம், 'நெட்வொர்க்' என்ற நவீன தொழில்நுட்ப உருவகத்துடன் இணைக்கப்படுகிறது.

7.2 பாலின மறுசீரமைப்பும் பெண்ணியப் பார்வையும்

பாரம்பரிய நாட்டார் கதைகளில் பெண்கள் பெரும்பாலும் செயலற்ற உருவங்களாகவோ அல்லது தியாகத்தின் குறியீடுகளாகவோ சித்தரிக்கப்படுகிறார்கள். ஆனால், AI கதையாடலில் மீனாட்சி என்ற பெண் கதாபாத்திரம் சமூக மாற்றத்தின் முதன்மை முகவராகக் கட்டமைக்கப்படுகிறாள். இது நாட்டார் வழக்காற்றியலின் பெண்ணிய மறுசீரமைப்பாகும் (feminist reconstruction).

8.0 கதையாடலின் கூராய்வுப் பகுப்பாய்வு

இக்கதையில் நான்கு முக்கிய மாற்றங்கள் உள்ளன¹:

1. பாரம்பரியம் மற்றும் நவீனத்துவத்தின் இணைப்பு: 'அம்மன்' என்ற வழிபாட்டுச் குறியீடு 'நெட்வொர்க்' என்ற தொழில் நுட்ப உருவகத்துடன் கலக்கப்படுகிறது.
2. பாலின உருமாற்றம்: மீனாட்சியின் குரல் சூழலியல் விழிப்புணர்வின் ஊடகமாக மாறுகிறது.
3. அறநெறிச் சட்டக மாற்றம்: வறட்சி என்பது தெய்வக் கோபம் என்ற நிலையிலிருந்து மாறி, மனிதனின் சுற்றுச்சூழல் அழிவின் விளைவு என விளக்கப்படுகிறது.
4. சடங்கு போலி செய்தல் (Ritual simulation): "நெட்வொர்க் அம்மன் திருவிழா" என்ற புதிய சடங்கு கதையளவில் மட்டுமே உள்ளது; அதற்கு வரலாற்றுத் தொடர்ச்சியோ சமூக வாழ்வோ இல்லை.

9.0 AI கதையாடல்களும் டிஜிட்டல் நாட்டார் வழக்காறும்

AI கதையாடல்கள் டிஜிட்டல் தளங்களில் பரவலாகப் பகிரப்படும் போது, அவை புதிய பண்பாட்டுச் செயல்பாடுகளைப் பெறுகின்றன. இத்தகைய கதைகள் மீம் கலாச்சாரமாக உருவாகலாம், "பண்டைய" கதைகளாக இணையத்தில் பரவலாம் அல்லது சுற்றுச்சூழல் இயக்கங்களால் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட குறியீட்டுக் கதைகளாக மாறலாம். டிஜிட்டல் இடைவெளிகளில் இக்கதைகளை எதிர்கொள்ளும் இளைய தலைமுறையினர் இவற்றை உண்மையான நாட்டார் வழக்காறாக ஏற்றுக்கொண்டாலும் ஆச்சரியப்படுவதற்கில்லை. இவ்வாறாக, AI கதையாடல்கள் டிஜிட்டல் நாட்டார் வழக்காற்றின் வளர்ந்து வரும் வடிவங்களில் படிப்படியாக ஒருங்கிணைக்கப்படுகின்றன.

10.0 பண்டைய போர்வீர எந்திர மனிதன் ஐயனார்: தமிழ் நாட்டார் மரபின் டிஜிட்டல் மறுபடைப்பு

தமிழ்நாட்டின் கிராமக் காவல் தெய்வமான ஐயனார் வழிபாடும், கோயில் எல்லையில் வைக்கப்படும் பிரம்மாண்டமான சுடுமண் (terracotta) குதிரைகளும் தொன்மையான வரலாற்றுப் பின்னணி கொண்டவை⁷. ஸ்டீபன் இங்லிஸ், ரோன் டு போய்ஸ் மற்றும் ஸ்டீபன் ஹாய்லர் போன்ற ஆய்வாளர்கள் சுடுமண் குதிரைகளை உலகின் மிகப்பெரிய வெற்றுச் களிமண் சிற்பங்களாக அடையாளப்படுத்துகின்றனர்⁹. AI இந்த பாரம்பரியத்தை அறிவியல் புனைகதையோடு இணைத்து ஒரு டிஜிட்டல் மறுபடைப்பை உருவாக்குகிறது.

10.1 கிராமத்தின் இரகசியமும் சுடுமண் குதிரைகளும்

"பல ஆயிரம் ஆண்டுகளுக்கு முன்பு, மலைகளாலும் அடர்ந்த காடுகளாலும் சூழப்பட்ட ஒரு தமிழ் கிராமம் இருந்தது. கிராம எல்லைகளின் காவலராகப் பாரம்பரியமாக worshipped ஐயனார், அக்கிராமத்தைப் பாதுகாத்து வந்தார். இருப்பினும், இந்த மறு கற்பனைக் கதையாடலில், ஐயனார் வெறும் divine உருவமாக மட்டும் சித்தரிக்கப்படவில்லை. மாறாக, அவர் மிகவும் முன்னேறிய ஆரம்பகாலத் தமிழ் நாகரிகத்தால் உருவாக்கப்பட்ட ஒரு பண்டைய போர்வீர எந்திர மனிதனாக (ancient warrior robot) தோன்றுகிறார்.

இக்கதையாடலின்படி, இப்பகுதியில் வாழ்ந்த மக்கள் இயற்கை பற்றிய ஆழமான அறிவையும் மேம்பட்ட அறிவியல் புரிதலையும் கொண்டிருந்தனர். அவர்கள் இயற்கையோடு இணக்கமாக வாழ்ந்தபோதே, இயற்கை ஆற்றலைப் பயன்படுத்தக்கூடிய தொழில்நுட்பங்களையும் உருவாக்கினர். வெளிப்புற அச்சுறுத்தல்களிலிருந்து தங்கள் குடியிருப்புகளைப் பாதுகாக்க, சேமிக்கப்பட்ட இயற்கை ஆற்றல் மூலம் இயக்கப்படக்கூடிய ஒரு சக்திவாய்ந்த காவல் அமைப்பை அவர்கள் வடிவமைத்தனர். அந்த காவலனே 'போர்வீர எந்திர மனிதன் ஐயனார்' என்று அறியப்பட்டார்.

கிராமத்தின் எல்லைகளில் பெரிய சுடுமண் குதிரைகள் நின்றன. நாட்டார் நம்பிக்கையில் இக்குதிரைகள் ஐயனார் வழிபாட்டுத் தலங்களுடன் நெருங்கிய தொடர்புடையவை⁶. கிராம

மக்கள் இக்குதிரைகளை வெறும் அடையாளப் பொருட்களாகப் பார்க்காமல், கிராமத்தைப் பாதுகாக்கும் ஒரு படையின் அங்கமாகக் கருதினர். இக்குதிரைகள் சாதாரண சிலைகள் அல்ல, இரவில் உயிர்பெற்று கிராமத்தைப் பாதுகாக்கும் திறன் கொண்ட காவல் அமைப்புகள் என்று வாய்மொழி கற்பனை கூறியது. இக்கதை மறுவிளக்கத்தில், சுடுமண் குதிரைகள் பண்டைய மக்களால் உருவாக்கப்பட்ட மறைக்கப்பட்ட தொழில்நுட்ப அமைப்பைக் குறிக்கின்றன."¹

10.2 விழிப்படைந்த இரவு மற்றும் எல்லைப் போர்

"ஒரு நாள் இரவு, காட்டுச் சூறையாடுபவர்கள் கிராமத்தை ஆக்கிரமிக்க முயன்றபோது, தொடர்ச்சியான விசித்திரமான நிகழ்வுகள் வெளிப்படத் தொடங்கின. நிலவு வழக்கத்திற்கு மாறாகப் பிரகாசமாக ஒளிர்ந்தது, சுடுமண் குதிரைகள் நடுங்கின, கோயில் மணி தானாகவே ஒலித்தது. அந்த கணத்தில், ஐயனாரின் களிமண் சிலை மெதுவாக வெடித்துத் திறந்தது.

அச்சிலையிலிருந்து சக்திவாய்ந்த ஒளியை வீசும் ஒரு உலோக உருவம் வெளிப்பட்டது. அவரது கண்கள் நீல நிற ஒளியுடன் மின்னின, கையில் ஆற்றல் ஈட்டியைப் பிடித்திருந்தார். அவரது கவசத்தில் சூரியனின் குறியீடு பொறிக்கப்பட்டிருந்தது, அது அவரை பண்டைய போர்வீர எந்திர மனிதன் ஐயனார் என்று அடையாளம் காட்டியது.

உடனடியாக, ஐயனார் தனது எந்திரக் குதிரைக் காவலர்களை இயக்கினார், அவை அதிவேகத்தில் கிராம எல்லைகளை நோக்கிப் பாய்ந்தன. ஆக்கிரமிப்பாளர்களை எதிர்கொண்ட அவர், இந்த நிலம் மனிதர்களுக்கு மட்டுமே உரியதல்ல, மரங்களுக்கும், மண்ணுக்கும், மழைக்கும் உரியது என்று பிரகடனம் செய்தார். தனது ஈட்டியிலிருந்து வெளிப்பட்ட சக்திவாய்ந்த ஆற்றல் அலையினால் அவர் தாக்குதல் நடத்தியவர்களை விரட்டியடித்து கிராமத்தைக் காப்பாற்றினார்."¹

10.3 இரகசிய உடன்படிக்கை மற்றும் பண்பாட்டுப் பகுப்பாய்வு

"போர் முடிந்ததும், ஐயனார் மெதுவாகக் களிமண் சிலையாகத் தன் அமைதியான வடிவத்திற்குத் திரும்பினார். மீண்டும் அசைவற்ற நிலையை அடைவதற்கு முன், அவர் கிராம மக்களுக்கு ஒரு செய்தியை விட்டுச் சென்றார்: அவர்கள் இயற்கையைப் பாதுகாக்கும் வரை, தாமும் அவர்களைத் தொடர்ந்து பாதுகாப்பதாகக் கூறினார்.

இக்கதையின்படி, கிராம எல்லைகளில் சுடுமண் குதிரைகளை வைக்கும் பாரம்பரியம், மனிதர்களுக்கும், இயற்கைக்கும், தொழில்நுட்பத்திற்கும் இடையிலான அந்தப் பண்டைய பாதுகாப்பு உடன்படிக்கையின் அடையாள நினைவூட்டலாக இன்றைக்கும் தொடர்கிறது."¹

பகுப்பாய்வுப் பார்வையிலிருந்து, இக்கதையாடல் தமிழ் நாட்டார் நம்பிக்கையின் டிஜிட்டல் மறுவிளக்கத்தைக் குறிக்கிறது. ஐயனாரைச் சுற்றியுள்ள கலாச்சார மரபை அறிவியல் புணைகதையோடும் தொழில்நுட்பக் கற்பனையோடும் இணைத்து, டிஜிட்டல் யுகத்திற்கு ஏற்ற ஒரு "கலப்பு நாட்டார் வழக்காற்றை" (hybrid folklore) இது உருவாக்குகிறது.

1.0 மனித நாட்டார் வழக்காறு vs. செயற்கை நுண்ணறிவு நாட்டார் வழக்காறு

பகுப்பாய்வுக் கூறுகள்	மனித நாட்டார் வழக்காறு (Human Folklore)	செயற்கை நுண்ணறிவு நாட்டார் வழக்காறு (AI Folklore)
தோற்றுவாய் (Origin)	கூட்டு வாழ்வனுபவம் மற்றும் சமூக நினைவகம் ¹	தரவு சார்ந்த உருவாக்கம் மற்றும் நெறிமுறை சேர்க்கை ¹
பரவல் முறை (Transmission)	தலைமுறைகடந்த வாய்மொழிப் பரவல் ¹	டிஜிட்டல் நெட்வொர்க்குகள் மற்றும் உடனடிப் பகிர்வு ¹
சடங்குப் பங்கேற்பு (Ritual Participation)	சமூகத்தின் நேரடிச் சடங்கு வாழ்வு ¹	சடங்குகளைப் போலி செய்தல் (Simulated Rituals) ¹
பண்பாட்டு நினைவகம் (Cultural Memory)	பரம்பரை பரம்பரையாகப் பேணப்படும் வரலாற்று நினைவகம் ¹	தரவுத் தொகுப்புகளின் வடிவ அங்கீகாரம் ¹
படைப்பாற்றல் மூலம் (Source of Creativity)	உணர்ச்சிப்பூர்வமான ஈடுபாடு மற்றும் வாழ்வியல் சூழல் ¹	அனுபவமற்ற வடிவ அங்கீகாரம் ¹
கதையாடல் பன்முகத்தன்மை (Diversity)	பிராந்திய கலாச்சாரத்திற்கு ஏற்ப மாறுபடும் அதிக பன்முகத்தன்மை ¹	கூட்டமைப்பு பன்முகத்தன்மை குறைவு ¹

12.0 கோட்பாட்டுப் பார்வைகள்

- இரண்டாம் நிலை வாய்மொழித் தன்மை (Secondary Orality): வால்டர் ஜே. ஓங் (Walter J. Ong, 1982) கருத்தாக்கம் - டிஜிட்டல் ஊடகங்கள் மின்னணு சூழலில் வாய்மொழித் தொடர்பைப் போன்ற உணர்வை மீளுருவாக்கம் செய்கின்றன.
- அதிநிஜ மரபு (Hyperreal Tradition): போலி செய்யப்பட்ட மரபுகள் உண்மையானவை போன்ற தோற்றத்தை அளித்து, உண்மையான பண்பாட்டுப் நடைமுறைக்கும் புனையப்பட்ட கதைக்கும் இடையிலான எல்லையை மங்கச் செய்கின்றன.

3. **பெண்ணிய மறுசீரமைப்பு (Feminist Reconstruction):** பாரம்பரிய கதையாடல்களில் பெண்களின் பாத்திரங்களை தற்கால பாலின சமத்துவப் பார்வைகளின் வழியே மறுவாசிப்பு செய்தல்.

13.0 முடிவுரை

செயற்கை நுண்ணறிவு உருவாக்கும் கதையாடல்கள் வாழ்ந்த பண்பாட்டு அனுபவத்தின் விளைபொருட்கள் அல்ல. மாறாக, அவை பண்பாட்டு வடிவங்களின் நெறிமுறை சார்ந்த மறுஒருங்கிணைப்பிலிருந்து உருவாகின்றன. இருப்பினும், எதிர்கால தலைமுறையினர் மரபையும் பண்பாட்டுப் பாரம்பரியத்தையும் எவ்வாறு கற்பனை செய்கிறார்கள் என்பதில் இக்கதைகள் ஆழமான தாக்கத்தை ஏற்படுத்தக்கூடும்.

AI கதைகூறலின் எழுச்சி பல முக்கிய வினாக்களை முன்வைக்கிறது¹:

- AI பண்பாட்டைப் பாதுகாக்கிறதா அல்லது அதை உருமாற்றுகிறதா?¹
- நெறிமுறை சார்ந்த கதையாடல்கள் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட மரபுகளாக மாற முடியுமா?¹
- டிஜிட்டல் யுகத்தில் "உண்மையான நாட்டார் வழக்காறு" (authentic folklore) என்பதன் பொருள் என்ன?¹

எனவே, AI நாட்டார் வழக்காறானது மரபுவழியாகப் பெறப்பட்ட பாரம்பரியம் என்பதை விட "நெறிமுறை சார்ந்த கற்பனை" (algorithmic imagination) என்ற ஒரு புதிய பண்பாட்டுப் பிரிவையே குறிக்கிறது.

14.0 நூலடைவு (References - MLA Style 9th Edition)

- [1]. Cropley, David H., Kelsey E. Medeiros, and Adam Damadzic. "Creativity and Artificial Intelligence: The Integration of Human and Artificial Cognition." *Creative Provocations: Speculations on the Future of Creativity, Technology & Learning*, edited by Danah Henriksen and Punya Mishra, Springer, 2022, pp. 19-34.
- [2]. Cropley, David H., et al. *Creations: The Nature of Creative Products in the 21st Century*. Springer Nature, 2025.
- [3]. Dorson, Richard M. *Folklore and Fakelore: Essays Toward a Discipline of Folk Studies*. Harvard University Press, 1976.
- [4]. Doshi, Anil R., and Oliver P. Hauser. "Generative AI Enhances Individual Creativity but Reduces the Collective Diversity of Novel Content." *Science Advances*, vol. 10, no. 28, 2024, p. eadn5290.
- [5]. Du Bois, Ron. "Terracotta Aiyandar Horses of Tamil Nadu." *Ceramics Today*, 1980.

- [6]. Inglis, Stephen R. "Night Riders: Massive Temple Figures of Rural Tamil Nadu." *India Magazine*, 1980.
- [7]. Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Routledge, 2002.
- [8]. Uma Devi, D. "From Oral Tradition to Algorithm: Transformation of Tamil Folktales through Artificial Intelligence." *Department of MIL & LS, University of Delhi*, 2024.
- [9]. Vinchon, Guillaume, et al. "Artificial Intelligence and the Future of Creativity: Human-AI Co-Creation Scenarios." *Journal of Creative Behavior*, 2023.

15.0 ஆசிரியர் சுய அறிவிப்புக் கூற்று (Author Declaration Statement)

நலன் முரண்பாடு பற்றிய அறிவிப்பு (Conflict of Interest Statement): இவ்வாக்கம் எந்தவொரு வணிக, நிதி அல்லது தனிப்பட்ட நிறுவனங்களின் நலன் முரண்பாடுகளும் இன்றி, முற்றிலும் கல்வி மற்றும் ஆராய்ச்சி நோக்கங்களுக்காக மட்டுமே மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது என்பதை ஆசிரியர் உறுதியளிக்கிறார்.

Works cited

1. Artificial Intelligence Reshapes Creativity: A Multidimensional Evaluation - PMC, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12702588/>
2. (PDF) Creativity and Artificial Intelligence: The Intersection of Human and Artificial Cognition, https://www.researchgate.net/publication/372825934_Creativity_and_Artificial_Intelligence_The_Intersec tion_of_Human_and_Artificial_Cognition
3. Recording the Nation: Folk Music and the Government in Roosevelt's New Deal, 1936–1941 - eScholarship.org, <https://escholarship.org/content/qt7960b6qq/qt7960b6qq.pdf>
4. Walter J. Ong, S. J.: - Saint Louis University, <https://www.slu.edu/arts-and-sciences/ong-center/-pdf/ong-bibliography.pdf>
5. Terracotta Guardians & The Antique Decors Of Chettinad - Kindle & Kompass, <https://kindleandkompass.com/2021/09/16/terracotta-guardians-the-antique-decors-of-chettinad/>
6. Aiyandar - Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Aiyandar>
7. Street Gods of South India : Ayyanar Religion World, <https://www.religionworld.in/street-gods-south-india-ayyanar/>
8. Horse Shrines in Tamil India Reflections on Modernity - Project MUSE, <https://muse.jhu.edu/article/364595>
9. Cropley D. Creations. The Nature of Creative Products in The 21st Century 2025 - Scribd, <https://www.scribd.com/document/991883217/Cropley-D-Creations-The-Nature-of-Creative-Products-in-the-21st-Century-2025>
10. The Intersection of Human and Artificial Creativity - ResearchGate, https://www.researchgate.net/publication/366783517_The_Intersection_of_Human_and_Artificial_Creativity

11. Human-AI Co-Creativity: Exploring Synergies Across Levels of Creative Collaboration, <https://arxiv.org/html/241.12527v1>
12. Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content - PMC, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11244532/>
13. Full text of "North Carolina folklore journal" - Internet Archive, https://archive.org/stream/northcarolinafol2527nort/northcarolinafol2527nort_djvu.txt
14. Journal of Ethnology and folkloristics - OJS, <https://ojs.utlib.ee/index.php/JEF/issue/download/1820/72>
15. Terracotta Aiyandar Horses of Tamil Nadu | PDF | Pottery | Ceramic Art - Scribd, <https://www.scribd.com/document/46186767/Aiyandar-Horse>
16. Details for Orality and literacy : > Mzuzu University Library and Learning Resources Centre catalog, <https://opac.mzuni.ac.mw/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=4917>



Copyright © 2024 by the author(s). Published by Department of Library, Nallamuthu Gounder Mahalingam College, Pollachi. This is an open access article under the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).