

AI TRONG GIÁO DỤC LIÊN NGÀNH: CƠ HỘI VÀ THÁCH THỨC ĐỐI VỚI NGHỆ THUẬT, THIẾT KẾ VÀ VĂN HÓA

Bùi Thanh Thoại Trần¹
Email: buithanhthoaitran@tdtu.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.908

Tóm tắt: Bài viết này phân tích vai trò hai mặt của trí tuệ nhân tạo (AI) trong bối cảnh giáo dục và nghiên cứu liên ngành thuộc lĩnh vực nghệ thuật, thiết kế, kiến trúc và khoa học nhân văn. Trên cơ sở tổng hợp các công trình nghiên cứu quốc tế và các trường hợp điển hình tại Việt Nam, bài viết chỉ ra rằng AI vừa là công cụ mở rộng khả năng sáng tạo, thúc đẩy bảo tồn di sản và đổi mới sư phạm, vừa tiềm ẩn những nguy cơ sai lệch về văn hóa, đạo đức và thẩm mỹ. Các minh chứng tích cực có thể thấy trong sách minh họa thiếu nhi, dự án số hóa di sản và ứng dụng AI trong giảng dạy thiết kế; trong khi những tranh cãi gần đây về việc lạm dụng AI trong sản phẩm văn hóa đại chúng cho thấy nguy cơ xuyên tạc lịch sử và làm suy giảm bản sắc. Qua đó, bài viết đề xuất một khung tiếp cận “AI có trách nhiệm” trong giáo dục nghệ thuật và nhân văn, nhấn mạnh vai trò của đào tạo phê phán, kết hợp thủ công và công nghệ, cùng chính sách tích hợp công nghệ bền vững nhằm bảo vệ bản sắc văn hóa trong kỷ nguyên số.

Từ khóa: di sản văn hóa, giáo dục liên ngành, minh họa, nghệ thuật và thiết kế, nhân văn số, trí tuệ nhân tạo

I. Giới thiệu

Trong hai thập kỷ gần đây, sự phát triển bùng nổ của công nghệ số đã làm thay đổi căn bản cách thức con người sáng tạo, giao tiếp và học tập. Nếu như trước đây, các hoạt động nghiên cứu và giảng dạy trong lĩnh vực nghệ thuật, thiết kế, kiến trúc và nhân văn chủ yếu dựa trên tri thức truyền thống, kỹ năng thủ công và sự

tiếp nối văn hóa, thì ngày nay, với sự xuất hiện của trí tuệ nhân tạo (AI), toàn bộ hệ sinh thái tri thức này đã bước sang một giai đoạn mới. AI không chỉ là một công cụ kỹ thuật mà đã trở thành yếu tố trung tâm trong các thảo luận học thuật, được coi như “công nghệ nền tảng” có khả năng định hình lại triệt để các phương thức tư duy, phương pháp nghiên cứu và cách

¹ Trường Đại học Tôn Đức Thắng

thức sáng tạo. Ở Việt Nam, tác động này ngày càng rõ rệt khi ngành giáo dục nghệ thuật - thiết kế tìm cách hội nhập với thế giới, đồng thời vẫn gắn bó với nhiệm vụ bảo tồn và phát huy di sản văn hóa dân tộc. Trong bối cảnh đó, việc phân tích vai trò hai mặt của AI - vừa mở ra tiềm năng sáng tạo, vừa đặt ra nguy cơ sai lệch văn hóa - trở thành yêu cầu cấp thiết, nhằm định hình khung tiếp cận phê phán và có trách nhiệm trong đào tạo và nghiên cứu liên ngành.

II. Tổng quan nghiên cứu và cơ sở lý thuyết

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu định tính, dựa trên tổng hợp tài liệu học thuật quốc tế kết hợp với phân tích trường hợp điển hình tại Việt Nam. Phương pháp mô tả - phân tích - phê phán được áp dụng để nhận diện vai trò hai mặt của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục và sáng tạo nghệ thuật liên ngành. Dữ liệu nghiên cứu gồm các nguồn thứ cấp (bài báo, công trình lý thuyết, dự án minh họa, sản phẩm văn hóa) và các ví dụ điển hình trong bối cảnh Việt Nam như NXB Kim Đồng, TiredCity hay MV Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam. Kết quả phân tích hướng tới việc hình thành một khung tiếp cận “AI có trách nhiệm” (Responsible AI Framework) trong giáo dục và nghiên cứu nhân văn số. (Repko & Szostak, 2020)

2.2 Nghiên cứu quốc tế về giáo dục liên ngành, công nghệ và AI trong nghệ thuật

Trên thế giới, nhiều học giả đã bàn luận về sự hội tụ giữa công nghệ và nhân văn. Repko và Szostak (2020) cho rằng giáo dục liên ngành là chìa khóa để giải quyết những vấn đề phức tạp trong xã hội đương đại, bởi nó khuyến khích người học vượt ra khỏi giới hạn chuyên ngành để tiếp cận các phương pháp đa chiều.

Jenkins (2006) với khái niệm “văn hóa tham dự” đã mở ra một hướng nhìn mới về vai trò của công nghệ trong việc hình thành cộng đồng sáng tạo, nơi khán giả không còn là người tiếp nhận thụ động mà trở thành đồng sáng tác. Trong lĩnh vực nghiên cứu hình ảnh, Hall (1997) nhấn mạnh tính chất kiến tạo của bản sắc văn hóa, cho rằng mọi hình thức biểu đạt đều là quá trình thương thảo giữa các hệ thống ký hiệu và bối cảnh xã hội. Gần đây hơn, các nghiên cứu về AI trong nghệ thuật (Elgammal et al., 2017; Crawford, 2021; Floridi, 2019) cho thấy công nghệ này không chỉ dừng ở mức công cụ hỗ trợ mà đang định nghĩa lại cách thức sáng tác, từ đó đặt ra hàng loạt vấn đề đạo đức, pháp lý và triết học.

2.3. Bối cảnh nghiên cứu tại Việt Nam

Ở Việt Nam, tuy nghiên cứu về AI trong nghệ thuật còn hạn chế, nhưng đã xuất hiện nhiều trường hợp thực tiễn cho thấy sự va chạm giữa công nghệ và văn hóa. Từ những nỗ lực số hóa di sản tại các trường đại học, đến các dự án minh họa dân gian kết hợp kỹ thuật số của Tamypu hay Killien Huỳnh, cho tới những tranh cãi xoay quanh MV Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam (VNExpress, 2023), có thể thấy AI vừa được chào đón như công cụ sáng tạo, vừa bị lo ngại như mối đe dọa đối với tính xác thực văn hóa. Như vậy, cơ sở lý thuyết toàn cầu kết hợp với thực tiễn Việt Nam cho phép chúng ta xây dựng một khung phân tích đa chiều về vai trò hai mặt của AI trong giáo dục và nghiên cứu liên ngành.

III. AI và các lĩnh vực khác nhau

3.1. AI và thiết kế

3.1.1. Tiềm năng ứng dụng trong quy trình sáng tạo và đào tạo

Trong lĩnh vực thiết kế, AI được xem là công cụ có khả năng thay đổi toàn diện quá trình sáng tạo. Các phần mềm

như MidJourney, Stable Diffusion, hay Adobe Firefly cho phép nhà thiết kế tạo ra hàng loạt hình ảnh chỉ từ mô tả văn bản. Điều này mang lại lợi ích to lớn: tốc độ thiết kế được tăng lên gấp nhiều lần, quá trình thử nghiệm phong cách và phối màu trở nên dễ dàng, đồng thời mở ra khả năng cá nhân hóa trải nghiệm thiết kế theo nhu cầu của từng khách hàng. Đối với giáo dục thiết kế, AI tạo điều kiện để sinh viên vượt qua khủng hoảng ý tưởng, thử nghiệm nhanh nhiều phương án, từ đó phát triển kỹ năng phân tích và đánh giá. Trong bối cảnh toàn cầu hóa, khả năng làm việc với AI cũng trở thành yêu cầu mới của thị trường lao động, nơi nhà thiết kế cần biết cách tận dụng công nghệ để nâng cao hiệu quả và cạnh tranh.

Ở Việt Nam, một số lớp học thiết kế đã bắt đầu khuyến khích sinh viên thực hành “đồng sáng tạo người-máy” (human-machine co-creation), kết hợp bản phác tay với hình ảnh do AI gợi ý. Cách tiếp cận này giúp người học hiểu rõ giới hạn của công nghệ và phát triển tư duy phản biện về “thẩm mỹ AI” (AI aesthetics) - tức là khả năng của hệ thống máy học trong việc tạo hình ảnh có giá trị cảm xúc và biểu tượng. Tuy nhiên, “thẩm mỹ AI” vẫn phụ thuộc vào dữ liệu huấn luyện toàn cầu, nên việc gắn kết với chất liệu và biểu tượng văn hóa Việt Nam trở thành yêu cầu quan trọng trong đào tạo thiết kế hiện nay. (Manovich, 2019; Elgammal et al., 2017)

3.1.2. Nguy cơ chuẩn hóa thẩm mỹ và vấn đề bản quyền

Tuy nhiên, mặt trái của AI trong thiết kế cũng ngày càng rõ rệt. Trước hết, do AI học từ cơ sở dữ liệu khổng lồ có sẵn, sản phẩm tạo ra thường mang tính chuẩn hóa, thiếu sự độc đáo và chiều sâu văn hóa. Một logo, poster hay bìa sách được AI tạo ra có thể đẹp mắt, nhưng lại khó tạo dấu ấn cá nhân - yếu tố vốn là cốt lõi trong nghề thiết kế. Hơn nữa, nguy cơ mất bản

sắc dân tộc cũng là vấn đề lớn, khi nhiều sinh viên quá phụ thuộc vào AI mà quên đi việc khai thác chất liệu truyền thống. Điều này dẫn tới sự đồng dạng trong sản phẩm thiết kế, khiến chúng dễ bị lẫn lộn và thiếu chiều sâu biểu tượng. Về mặt pháp lý, việc AI sử dụng dữ liệu huấn luyện từ hàng triệu hình ảnh có bản quyền mà không xin phép đã gây ra tranh cãi toàn cầu, làm dấy lên câu hỏi: tác phẩm do AI tạo ra thuộc về ai - người viết lệnh, hay chính hệ thống AI? Trong môi trường giáo dục, điều này đặt ra trách nhiệm cho giảng viên khi phải định hướng sinh viên cách sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ, chứ không thay thế tư duy thiết kế độc lập.

3.2. AI và văn hóa

3.2.1. Cơ hội bảo tồn và tái hiện di sản

Tác động của AI đến văn hóa là một quá trình hai chiều, vừa mở ra cơ hội bảo tồn, vừa tiềm ẩn nguy cơ xuyên tạc. Ở mặt tích cực, AI kết hợp với công nghệ thực tế ảo (VR) và thực tế tăng cường (AR) đã cho phép tái hiện các công trình kiến trúc, lễ hội và ký ức văn hóa dưới dạng nhập vai. Nhiều bảo tàng trên thế giới như Smithsonian đã ứng dụng AI để số hóa hiện vật, tạo ra trải nghiệm tham quan trực tuyến. Ở Việt Nam, các dự án tái hiện chùa Một Cột hay Hoàng thành Thăng Long bằng công nghệ số cho thấy tiềm năng của AI trong việc kết nối thế hệ trẻ với di sản. Nhờ khả năng xử lý dữ liệu hình ảnh, AI còn có thể phục dựng các bản khắc, tranh dân gian hay tư liệu lịch sử đã hư hỏng, góp phần lưu giữ ký ức tập thể.

3.2.2. Nguy cơ xuyên tạc và thương mại hóa văn hóa

Song, AI cũng có thể làm méo mó văn hóa nếu thiếu sự giám sát học thuật. Trường hợp MV *Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam* (2023) là một ví dụ điển hình. Dù đạo diễn mong muốn tạo ra sản phẩm

nghệ thuật nhân dịp kỷ niệm quốc gia, nhưng việc lạm dụng AI để dựng hình ảnh đã dẫn đến nhiều chi tiết sai lệch về lịch sử và văn hóa, từ trang phục đến biểu tượng kiến trúc. Công chúng phản ứng dữ dội, coi đây là minh chứng cho nguy cơ của việc sử dụng AI thiếu kiểm soát. Điều này cho thấy, AI có thể biến văn hóa thành sản phẩm tiêu dùng nhanh, đánh mất chiều sâu biểu tượng và làm xói mòn ký ức tập thể. Trong bối cảnh giáo dục, đây là lời cảnh báo cho việc đưa AI vào giảng dạy văn hóa - lịch sử: nếu không có khung phê phán và cơ chế kiểm định, AI có thể dẫn dắt người học tới những hiểu biết sai lệch, gây tổn hại lâu dài đến tri thức xã hội.

3.3. AI và minh họa

3.3.1. Ứng dụng trong minh họa sách thiếu nhi và đào tạo

Minh họa là một trong những lĩnh vực chịu ảnh hưởng trực tiếp và rõ rệt nhất từ AI. Các công cụ như DALL·E hay MidJourney có thể tạo ra hình ảnh minh họa cho truyện thiếu nhi, báo chí hay quảng cáo chỉ trong vài giây. Ở mặt tích cực, điều này giúp sinh viên và họa sĩ tiết kiệm thời gian phác thảo, có thêm nguồn cảm hứng phong phú, đồng thời thử nghiệm nhiều phong cách hình ảnh khác nhau. Trong các lớp học minh họa ở Việt Nam, giảng viên đã bắt đầu khuyến khích sinh viên dùng AI để gợi ý bố cục hoặc bảng màu, sau đó phát triển thành tranh vẽ tay hoàn chỉnh. Điều này không chỉ giúp người học mở rộng khả năng sáng tạo mà còn rèn luyện tư duy phê phán khi so sánh sự khác biệt giữa “hình ảnh máy tạo” và “hình ảnh con người tạo”.

3.3.2. Thách thức về cảm xúc, tính thủ công và bản quyền

Trái lại, nguy cơ của AI đối với minh họa cũng không thể bỏ qua. Một bức tranh do AI tạo ra thường thiếu chiều sâu cảm xúc, không có sự “thủ công” và “hồn

cốt” mà nghệ sĩ truyền vào từng nét vẽ. Người đọc có thể cảm nhận sự “vô hồn” này, khiến tác phẩm khó chạm tới trái tim. Thêm vào đó, việc AI học từ hàng triệu bức tranh có bản quyền mà không xin phép đã gây ra nhiều vụ kiện quốc tế. Điều này đặc biệt nhạy cảm trong bối cảnh Việt Nam, nơi nghề minh họa vẫn đang khẳng định vị thế và giá trị lao động sáng tạo. Nếu sinh viên quá phụ thuộc vào AI, nghề minh họa có nguy cơ bị “thay thế”, làm mất đi không gian sáng tạo thủ công vốn là bản sắc của ngành. Chính vì vậy, nhiều họa sĩ Việt Nam như Tamypu hay Killien Huỳnh vẫn trung thành với kỹ thuật thủ công kết hợp kỹ thuật số, coi đó là cách gìn giữ linh hồn của minh họa trong thời đại công nghệ.

3.4. AI và học thuật

3.4.1. Cơ hội đổi mới sư phạm và nghiên cứu nhân văn số

Trong học thuật, AI cũng mang lại nhiều cơ hội nhưng đồng thời đặt ra không ít thách thức. Về mặt tích cực, AI có thể hỗ trợ giảng viên trong việc tạo ví dụ minh họa nhanh chóng, phân tích dữ liệu lớn và trực quan hóa kết quả nghiên cứu. Trong lĩnh vực nhân văn số, AI giúp khai phá kho lưu trữ văn bản và hình ảnh, từ đó mở ra những hướng tiếp cận mới cho nghiên cứu lịch sử, văn hóa và nghệ thuật. Với sinh viên, AI có thể trở thành trợ lý học tập, cung cấp phản hồi tức thời và cá nhân hóa quá trình học.

3.4.2. Thách thức về đạo văn, tri thức sai lệch và bất bình đẳng số

Theo khảo sát không chính thức tại một số trường đại học nghệ thuật Việt Nam năm 2024, khoảng 60-70% sinh viên đã từng sử dụng AI hình ảnh hoặc văn bản trong các bài tập sáng tạo. Con số này phản ánh tốc độ lan tỏa mạnh mẽ của công nghệ trong đào tạo, đồng thời cho thấy nhu cầu cấp thiết về việc xây dựng quy

tắc và chuẩn mực sử dụng AI trong môi trường học thuật nghệ thuật.

Tuy nhiên, AI cũng làm gia tăng nguy cơ đạo văn và sự lệ thuộc vào công nghệ. Sinh viên có thể sử dụng AI để viết luận văn, tạo hình ảnh hoặc thiết kế dự án mà không trải qua quá trình tư duy sáng tạo, dẫn đến sự suy giảm năng lực phân tích và phản biện. Nguy hiểm hơn, AI có thể tạo ra nội dung sai lệch nhưng được trình bày thuyết phục, khiến người học dễ tiếp nhận mà không kiểm chứng. Trong bối cảnh hạ tầng công nghệ giữa các trường đại học Việt Nam còn chênh lệch, sự phát triển của AI cũng làm gia tăng khoảng cách số, tạo ra bất bình đẳng trong tiếp cận tri thức. Do đó, AI vừa là cơ hội đổi mới sư phạm, vừa là thách thức buộc học thuật phải xây dựng cơ chế kiểm soát và giáo dục phê phán.

IV. Nghiên cứu các trường hợp

Ở Việt Nam, nhiều ví dụ cho thấy sự đan xen giữa AI, thiết kế và văn hóa. NXB Kim Đồng từ năm 2015 đã xuất bản sách tranh dân gian như *Cây Khế*, kết hợp minh họa truyền thống với công nghệ AR, cho phép trẻ em trải nghiệm truyện cổ bằng hình ảnh động và âm thanh. TiredCity với các cuộc thi Illustration Challenge đã giúp thế hệ họa sĩ trẻ làm mới truyện Tấm Cám, mang đến sự kết hợp thú vị giữa phong cách đương đại và chất liệu dân gian. Ở bậc đại học, sinh viên Trường Đại học Tôn Đức Thắng và Đại học Mỹ thuật TP.HCM đã thử nghiệm xây dựng sách tranh AR, hành trình lịch sử tương tác và thậm chí sử dụng AI để thiết kế concept art, đồng thời được hướng dẫn cách phân tích rủi ro bản quyền và tính xác thực văn hóa. Ở chiều ngược lại, MV *Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam* đã trở thành ví dụ tiêu cực khi lạm dụng AI, gây sai lệch chi tiết văn hóa và nhận phản ứng gay gắt từ công chúng. Trong khi đó, ở tầm quốc tế, các dự án tại Smithsonian hay ETH Zurich cho thấy

AI có thể được tích hợp thành công khi đi kèm với khung học thuật chặt chẽ, đảm bảo tính xác thực và giá trị bảo tồn.

V. Thảo luận và khuyến nghị

5.1. Thảo luận

Ở Việt Nam, nhiều ví dụ cho thấy sự đan xen giữa AI, thiết kế và văn hóa. NXB Kim Đồng từ năm 2015 đã xuất bản sách tranh dân gian như *Cây Khế*, kết hợp minh họa truyền thống với công nghệ AR, cho phép trẻ em trải nghiệm truyện cổ bằng hình ảnh động và âm thanh. TiredCity với các cuộc thi Illustration Challenge đã giúp thế hệ họa sĩ trẻ làm mới truyện Tấm Cám, mang đến sự kết hợp thú vị giữa phong cách đương đại và chất liệu dân gian. Ở bậc đại học, sinh viên Trường Đại học Tôn Đức Thắng và Đại học Mỹ thuật TP.HCM đã thử nghiệm xây dựng sách tranh AR, hành trình lịch sử tương tác và thậm chí sử dụng AI để thiết kế concept art, đồng thời được hướng dẫn cách phân tích rủi ro bản quyền và tính xác thực văn hóa. Ở chiều ngược lại, MV *Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam* đã trở thành ví dụ tiêu cực khi lạm dụng AI, gây sai lệch chi tiết văn hóa và nhận phản ứng gay gắt từ công chúng. Trong khi đó, ở tầm quốc tế, các dự án tại Smithsonian hay ETH Zurich cho thấy AI có thể được tích hợp thành công khi đi kèm với khung học thuật chặt chẽ, đảm bảo tính xác thực và giá trị bảo tồn.

5.2. Khuyến nghị

Để tích hợp AI vào giáo dục nghệ thuật và nhân văn một cách bền vững, cần có những khuyến nghị cụ thể. Trước hết, chương trình đào tạo cần bổ sung các học phần về AI và đạo đức sáng tạo, giúp sinh viên hiểu rõ mặt tích cực và tiêu cực của công nghệ. Thứ hai, cần khuyến khích sự kết hợp giữa thủ công và công nghệ, để sinh viên vừa rèn luyện kỹ năng vẽ tay, vừa biết cách sử dụng AI như công cụ hỗ trợ. Thứ ba, các cơ quan quản lý cần xây

dựng chính sách rõ ràng về bản quyền trong sáng tạo với AI, tránh tình trạng vi phạm quyền tác giả. Thứ tư, cần mở rộng hợp tác quốc tế, học hỏi từ các mô hình như MIT Media Lab hay ETH Zurich, nhưng đồng thời gắn chặt với bản sắc văn hóa Việt Nam. Cuối cùng, cần tạo diễn đàn học thuật về AI và văn hóa, nơi học giả, nghệ sĩ và sinh viên có thể thảo luận, phản biện và cùng nhau định hình một khung tiếp cận “AI có trách nhiệm”.

Bên cạnh việc học hỏi các mô hình quốc tế, Việt Nam cũng có thể tận dụng mạng lưới UNESCO Creative Cities, nơi các thành phố như Hà Nội, Huế và Đà Lạt đang phát triển chiến lược văn hóa số. Việc tích hợp AI vào chương trình sáng tạo của các thành phố này không chỉ thúc đẩy hợp tác quốc tế mà còn giúp lan tỏa mô hình “AI có trách nhiệm” trong cộng đồng nghệ thuật - thiết kế Việt Nam. (UNESCO, 2023)

VI. Kết luận

AI đang và sẽ tiếp tục định hình lại toàn bộ bối cảnh giáo dục và nghiên cứu trong nghệ thuật, thiết kế và nhân văn. Việt Nam với nền văn hóa giàu bản sắc đứng trước cơ hội lớn để tận dụng AI cho việc bảo tồn di sản, đổi mới sự phạm và hội nhập quốc tế. Tuy nhiên, những tranh cãi như MV Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam cho thấy nguy cơ tiềm ẩn nếu AI bị lạm dụng và thiếu giám sát học thuật. Bài học quan trọng là cần xây dựng một khung phê phán và có trách nhiệm, nơi AI không thay thế mà hỗ trợ sáng tạo con người, không làm méo mó mà góp phần làm phong phú thêm bản sắc văn hóa. Giáo dục liên ngành trong kỷ nguyên số vì thế không chỉ là sự kết hợp giữa nghệ thuật, công nghệ và nhân văn, mà còn là hành trình định hình cách con người chung sống với AI - một cách sáng tạo, phê phán và bền vững.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Airey, D. (2019). *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*. Rockport Publishers.
- [2]. Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- [3]. Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks, generating “art” by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv preprint arXiv:1706.07068*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068>
- [4]. Floridi, L. (2019). *The ethics of artificial intelligence*. Oxford University Press.
- [5]. Gramazio, F., & Kohler, M. (2008). *Digital Materiality in Architecture*. Lars Müller Publishers.
- [6]. Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.
- [7]. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- [8]. Kenderdine, S. (2016). Embodiment, entanglement, and immersion in digital cultural heritage. *Computers and the Humanities*, 50(3), 375-391. <https://doi.org/10.1007/s10579-016-9341-0>
- [9]. Kim Đồng Publishing House. (2018). *Cây Khế* [The Starfruit Tree]. Hà Nội: Nhà xuất bản Kim Đồng.
- [10]. Killien Huỳnh, & Quang, P. N. (2017). *The First Journey*. Scholastic Asia.
- [11]. Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- [12]. Nodelman, P. (2008). *The hidden adult: Defining children's literature*. Johns Hopkins University Press.
- [13]. Repko, A. F., & Szostak, R. (2020). *Interdisciplinary research: Process and theory* (4th ed.). Sage.
- [14]. Smith, L., & Akagawa, N. (2009). *Intangible heritage*. Routledge.

- [15]. Tamypu, T. M. P. (2015). *Vietnamese fairy tale: The Starfruit Tree*. Hà Nội: Nhà xuất bản Kim Đồng.
- [16]. TiredCity. (2019). *Illustration Challenge: Folklore Reimagined*. Hà Nội: TiredCity Press.
- [17]. Tran, B. T. T. (2022). *Vietnamese's historical journey* [Unpublished MA dissertation]. University for the Creative Arts.
- [18]. UNESCO. (2023). Creative Cities Network: Vietnam. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/creative-cities>
- [19]. VNExpress. (2023, September 5). *MV “Kiếp Sau Vẫn Là Người Việt Nam” bị nhận xét lạm dụng AI*. VNExpress. <https://vnexpress.net/mv-kiep-sau-van-la-nguoi-viet-nam-bi-nhan-xet-lam-dung-ai-4924481.html>
- [20]. Vu, V. (2018). *Son Tinh - Thủy Tinh* [Film adaptation and illustrated edition]. TP.HCM: Zing/Phuong Nam Film.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN INTERDISCIPLINARY EDUCATION: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES FOR ART, DESIGN, AND CULTURE

Bui Thanh Thoai Tran²

Abstract: *This article analyzes the dual role of Artificial Intelligence (AI) in interdisciplinary education and research across art, design, architecture, and the humanities. Based on international scholarship and representative case studies from Vietnam, it argues that AI not only enhances creative capacities, supports heritage preservation, and fosters pedagogical innovation, but also poses risks of cultural misrepresentation, ethical concerns, and aesthetic homogenization. Positive examples are found in children's book illustration, heritage digitization projects, and the integration of AI into design pedagogy; however, recent controversies over the excessive use of AI in popular cultural productions highlight the dangers of distortion and the erosion of cultural identity. Accordingly, the article proposes a framework of “responsible AI” in art and humanities education, emphasizing critical pedagogy, hybrid manual-digital practices, and sustainable technological integration to safeguard cultural authenticity in the digital era.*

Keywords: *artificial intelligence, art and design, cultural heritage, digital humanities, illustration, interdisciplinary education*

² Ton Duc Thang University