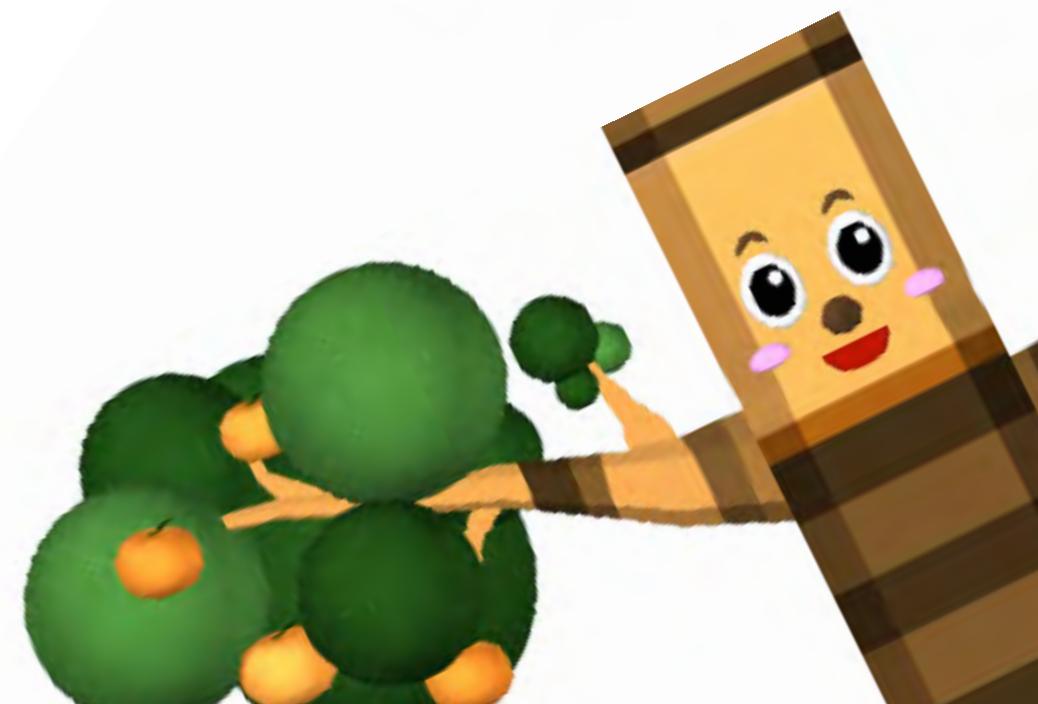


AI時代における創造の デザインとは

九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授

松隈 浩之



芸術工学部、松隈の活動紹介 10分

松隈のAI利用事例 10分

アジアデジタルアート大賞展座談会 20分

学生の状況 5分

まとめ 5分

※著作権侵害等については深掘りしていません。

九州大学 芸術工学部 2003~

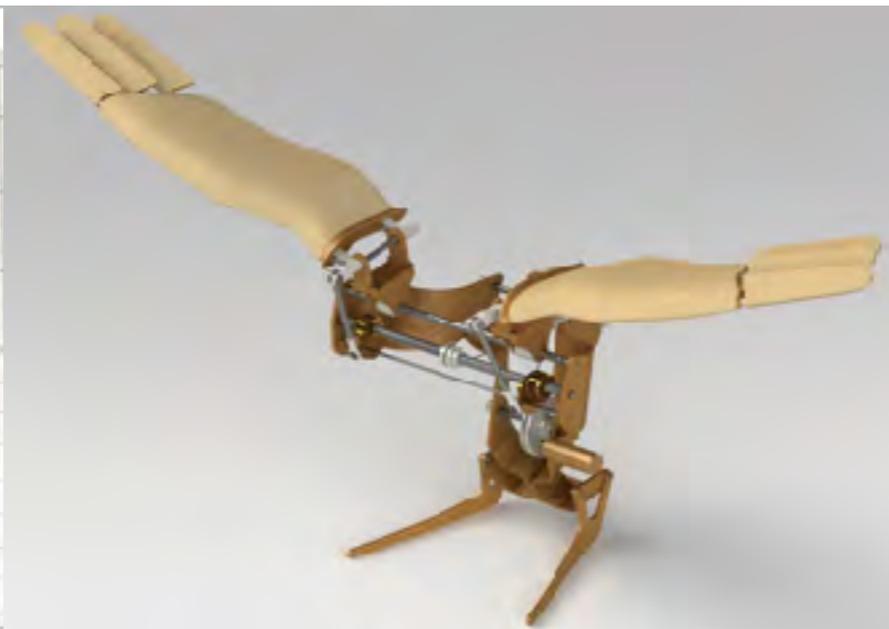
Kyushu University | School of **Design**

● 5つのコース

環境設計 インダストリアルデザイン

音響設計 メディアデザイン

未来構想デザイン



アートとデザイン

芸術学部

芸術工学部

松隈の活動 ~2026

シリアスゲームプロジェクト

マルチバース社会デザイン研究拠点形成
プロジェクト

アジアデジタルアート大賞展 (ADAA)

ナラティブデザイン講座

シリアスゲームプロジェクト (SGP) 2009 - 2026

ゲームを使って社会問題を解決。

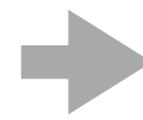
▶ **医療 (九大病院) 連携**

高齢者の

リハビリ
ヘルスケア

+

GAME



健康社会



起立訓練支援



開眼片足立ち訓練支援



半側空間無視回復訓練支援



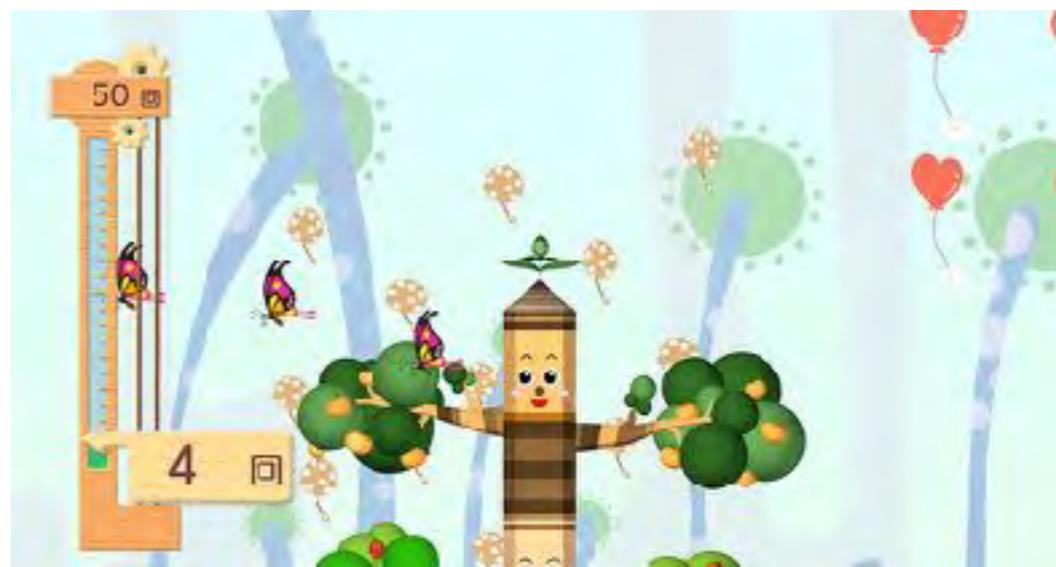
『リハビリウム起立くん』

起立訓練支援 立ち座りにより木を伸ばす

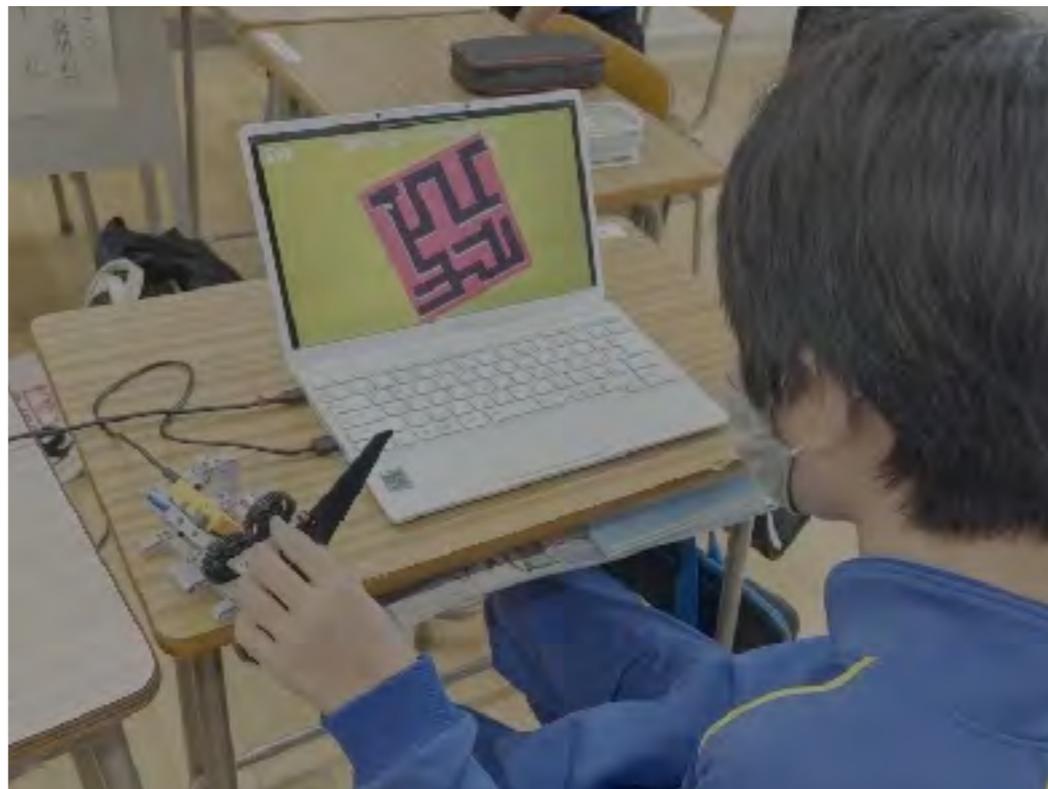
SEIKO ELECTRIC
正興ITソリューション株式会社



MCメディアカ出版



イベント関連



春日南中学校
特別支援学級

2024.7.11



マルチバース社会デザイン研究拠点形成プロジェクト 2024～

MuSHIP



リアル × バーチャル

バーチャル大橋キャンパス

2021～



バーチャル大橋キャンパス

別のイベントを用意！



リアル

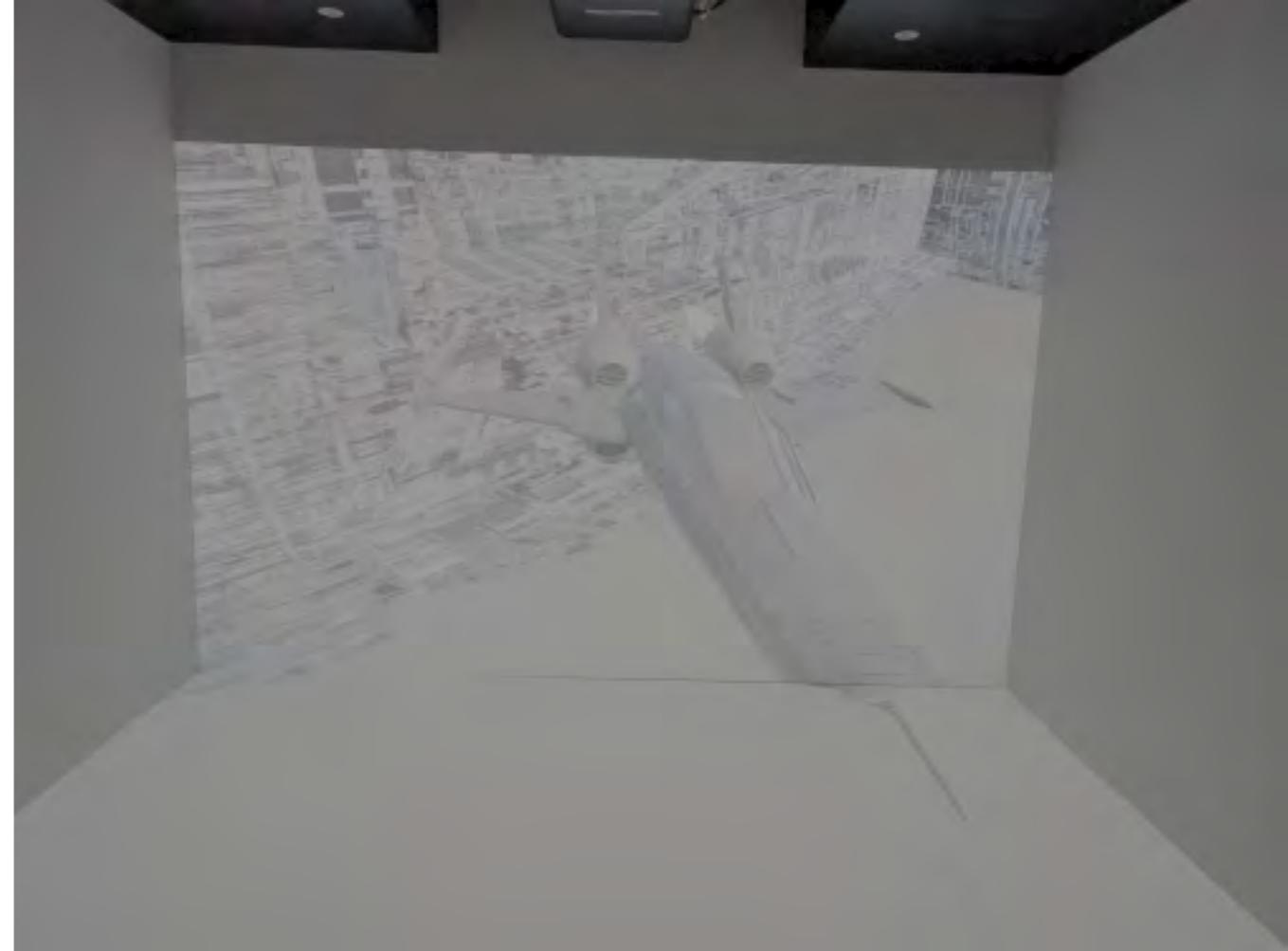


バーチャル

バーチャル大橋キャンパス







九州大学大学院芸術工学研究院

NT.DESIGN

ナラティブデザイン講座

一般財団法人雲孫財団からの寄附講座 2023.10～2027.03

令和6年度前期集中講義

ストーリーテリングデザイン (芸術工学部 メディアデザインコース 深化・展開科目)

ナラティブデザイン (芸術工学専攻 ストラテジックデザインコース 展開科目)



安藤 親広 Chikahiro Ando
映画プロデューサー



山野辺 一記 Kazuki Yamanobe
株式会社エッジワークス代表取締役



山村 浩二 Koji Yamamura
アニメーション作家・絵本作家



石丸 健二 Kenji Ishimaru
株式会社謙誠社 VR ラボ代表取締役
プロデューサー

ゲスト講師紹介

さまざまな分野で活躍するクリエイターをゲスト講師として招き、ストーリー・ナラティブの講義やワークショップ、シンポジウムを行いました。



小森 陽一 Yoichi Komori
漫画原作・小説家



梁瀬 洋平 Yohei Yanase
東京大学先端科学 芸術研究センター連携研究員
大阪芸術大学客員教授



岩井 俊雄 Toshiro Iwai
絵本作家・メディアアーティスト



佐渡島 清平 Yohei Sadcshima
株式会社コルク代表取締役社長
一般財団法人雲孫財団理事



岸田 浩和 Hirokazu Kishida
株式会社ドキュメンタリー 4 代表



小川 洋子 Yoko Ogawa
小説家



吉浦 康裕 Yasuhiro Yoshiura
アニメーション監督

■ 芸術工学部、松隈の活動紹介

■ **松隈のAI利用事例**

■ アジアデジタルアート大賞展座談会

■ 学生の状況

■ まとめ

松隈のAI活動事例

その1 2023

ADAA2023

作品募集用イメージ



通常は情報収集



Web、書籍、博物館

生成AI SeaArtにて画像生成 <https://www.seaart.ai/home>



プロンプト：

アジア 古代遺跡 模様
壁画 縄文 弥生

ネガティブプロンプト：

(nsfw:1.5),verybadimagenegative_v1.3, ng_deepnegative_v1_75t,
(ugly face:0.8),cross-eyed,sketches, (worst quality:2), (low quality:2),
(normal quality:2), lowres, normal quality, ((monochrome)),
((grayscale)), skin spots, acnes, skin blemishes, bad anatomy,
DeepNegative, facing away, tilted head, {Multiple people}, lowres,
bad anatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit,
fewer digits, cropped, worstquality, low quality, normal quality,
jpegartifacts, signature, watermark, username, blurry, bad feet,
cropped, poorly drawn hands, poorly drawn face, mutation,
deformed, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifacts,
signature, watermark, extra fingers, fewer digits, extra limbs, extra
arms,extra legs, malformed limbs, fused fingers, too many fingers,
long neck, cross-eyed,mutated hands, polar lowres, bad body, bad
proportions, gross proportions, text, error, missing fingers, missing
arms, missing legs, extra digit, extra arms, extra leg, extra foot,
((repeating hair))

サンプラー DPM++ 2M Karras

モデル ReV Animated

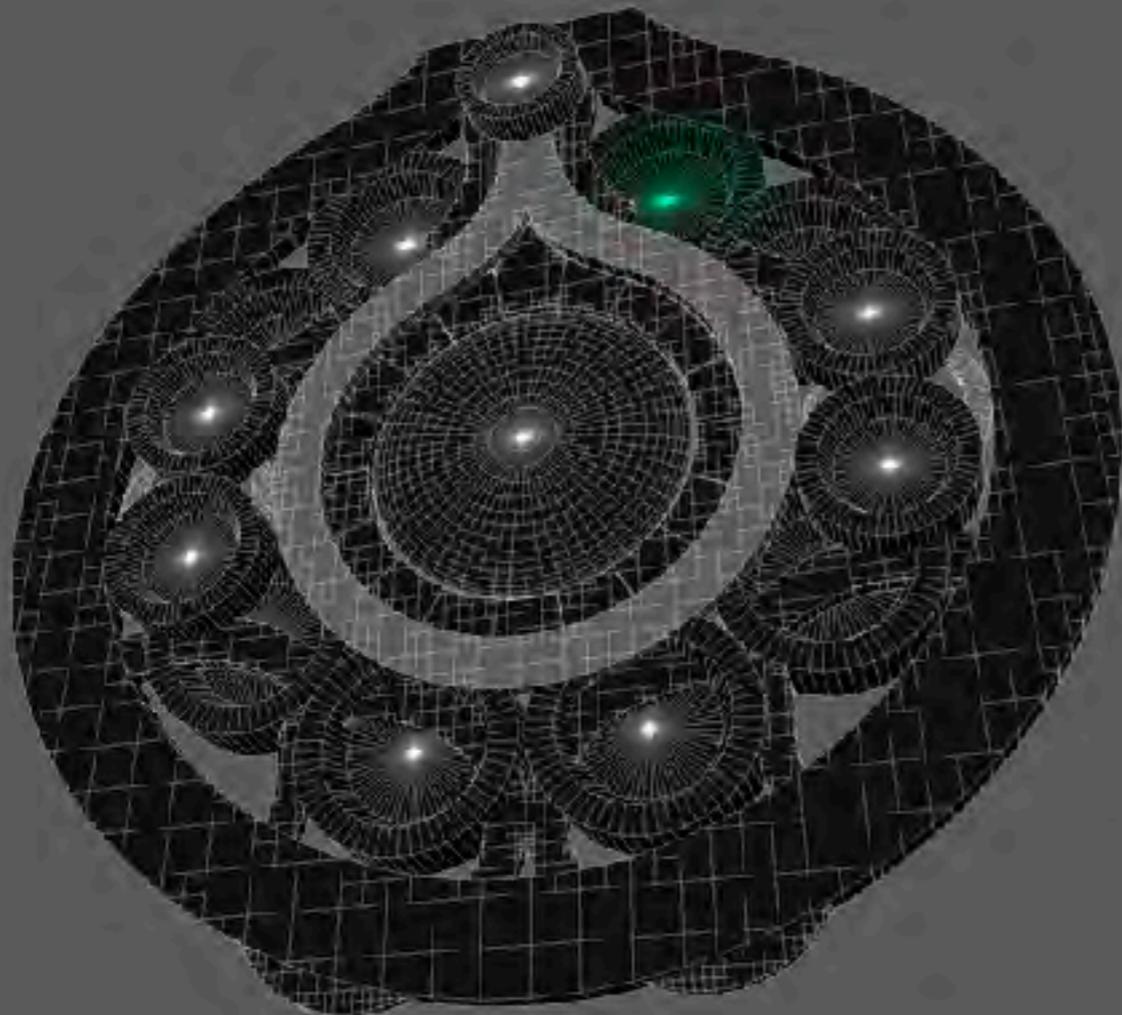
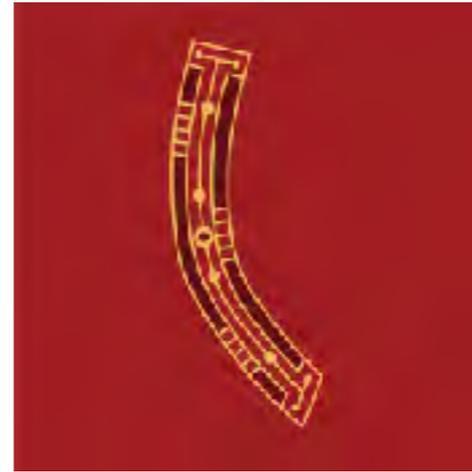
CFGスケール 8

ステップ 40

シード -1

画像サイズ 1024 X 1024

Mayaでモデリング



完成

感想

モヤっと感が残る

大事な部分を他人に
任せてる感

AIの方がいいのでは

2024はAI利用なし



松隈のAI活動事例

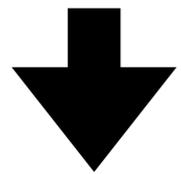
その2 2025

キャラクターイラスト



Mayaでモデリング

静止画のみ



生成AIで
動画作成



生成AIでアニメーション作成

プロンプト： キャタクターが傘回しながら黒い枡を回転させる



Adobe Firefly



生成AIでアニメーション作成

追加プロンプト：背景は白で キャラクターの鼻はなし
口を正確にタラコ唇にする



Adobe Firefly





Adobe Firefly

生成AIでアニメーション作成

プロンプト：キャラクター2体によるドタバタのアニメーション
1940年～1950年代のアメリカのカートゥーンアニメーション風に作成
白背景で作成 キャラクターの造形、顔について参照画像を正確に反映





Adobe Firefly

生成AIでアニメーション作成

プロンプト：キャラクター2体によるドタバタのアニメーション

1940年～1950年代のアメリカのカートゥーンアニメーション風に作成

白背景で作成 キャラクターの造形、顔について参照画像を正確に反映





Adobe Firefly

生成AIでアニメーション作成

追加プロンプト：眉毛なし 歯もなし 青とオレンジのキャラは入れ替えない
羽など他の造形要素は追加しない 顔を構成する要素は変えない



生成AIでアニメーション作成



Adobe Firefly

感想

アニメーション化には可能性を感じる

コントロールは面倒そう

ベースがオリジナルなので他人のもの感は薄い

■ 芸術工学部、松隈の活動紹介

■ 松隈のAI利用事例

■ **アジアデジタルアート大賞展座談会**

■ 学生の状況

■ まとめ

2025ADAA概要

ADAAアジアデジタルアート大賞展FUKUOKAとは

高度な技能と豊かな感性を持つクリエイター発掘育成の場として2001年にスタートした国際メディアアートコンペティション

芸術的感性と**論理的思考**の双方を併せ持つ作品を高く評価

芸術的
感性

+

論理的
思考

募集カテゴリー

一般

学生

募集部門 **静止画部門** コンピュータ・グラフィックス、画像処理等により制作された静止画像作品

動画部門 コンピュータ・グラフィックス、動画画像処理等のデジタルテクノロジーを用いて制作された動画作品

インタラクティブアート部門

メディアテクノロジーを応用してインタラクティブ性を組み入れた作品が対象です。パフォーマンスアートやインスタレーション作品など、「人間とマシン」、「人間と人間」といった相互の関係性に注目した芸術作品

エンターテインメント（産業応用）部門

ゲーム、スマートフォンアプリ、CM・プロモーション映像など産業応用を目的として制作及び試作された作品





革新的デジタルコンテンツが集積する国際拠点

▶ **イノベーション促進**

九州大学、福岡県、福岡市を中心に25年間継続する国際デジタルアートコンペティション「アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA」による革新的作品およびクリエイター人材発掘、育成、発信。 ▶ **メディアアーティストの登竜門的存在**

2022年度実績 応募総数 **894**点 参加国・地域：**22**

日本、ウクライナ、ドイツ、台湾、イギリス、香港、スペイン、アメリカ、中華人民共和国、インドネシア、フィリピン、スロバキア、マレーシア、チェコ、大韓民国、スロベニア、オーストラリア、シンガポール、インド、オーストリア、ロシア

2001年～
25
年間
継続
開催

文部科学大臣賞
経済産業大臣賞
総務大臣賞

授与

協力

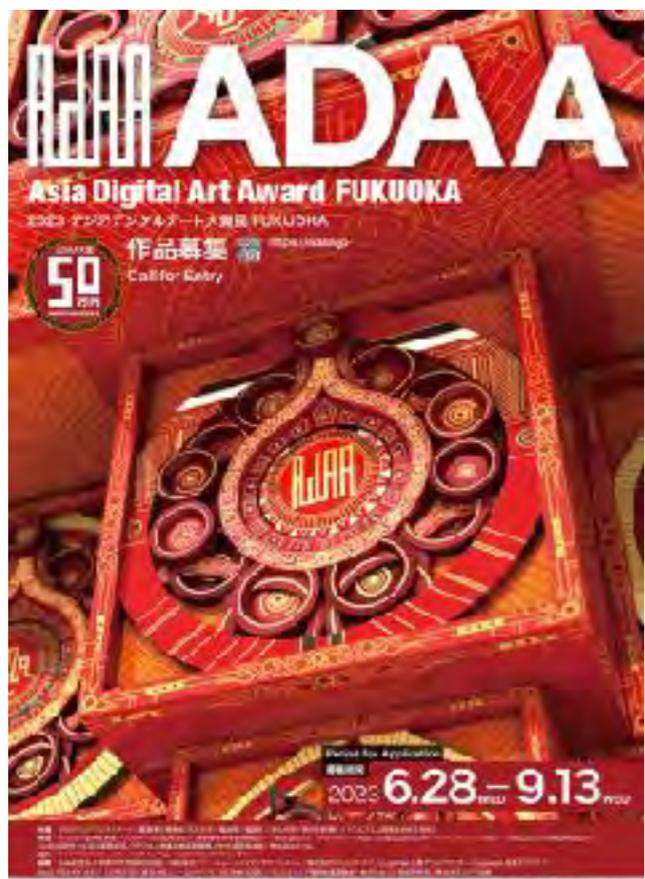
アジアデジタルアートアンドデザイン学会
ADADA



協賛

公益財団法人 柿原科学技術研究財団

Sony Music LEVELS
Cygames Saga Studio neuromagic
GA SCSK ジオ技術研究所 NIKKEN
DNP 大日本印刷 株式会社 ミドリ印刷 M.O.L.+



AIコンテンツシンポジウム



表彰式



レセプション

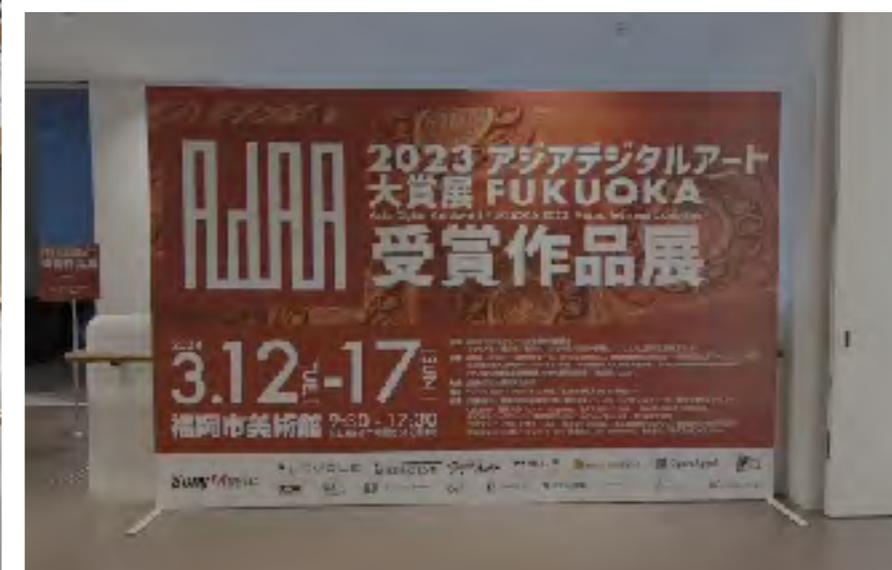
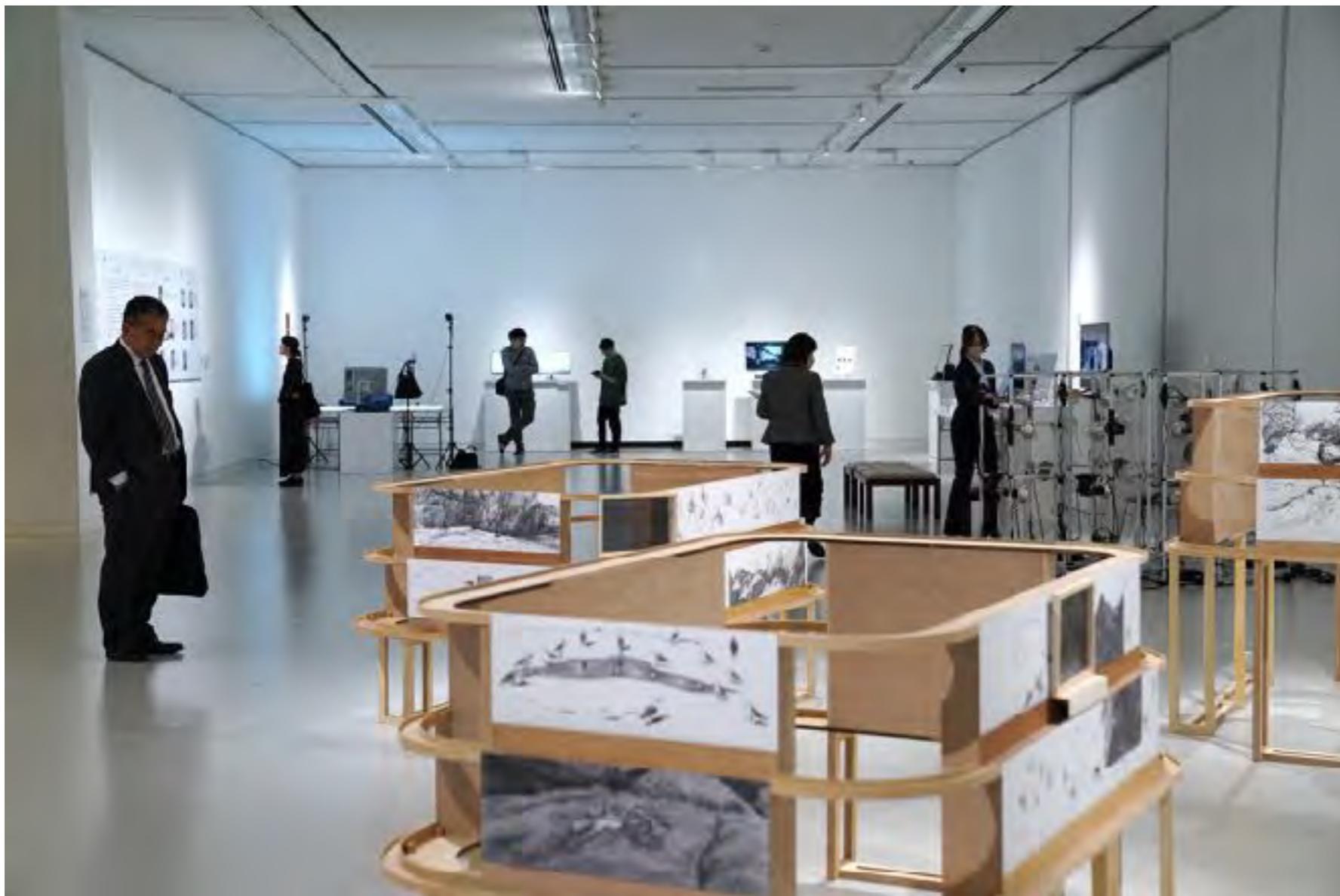


受賞作品展

会期：2024年3月12日（火）～3月17日（日） 9:30～17:30

会場：福岡市美術館 2FギャラリーA～F 入場無料

来場者数：**1,182**名

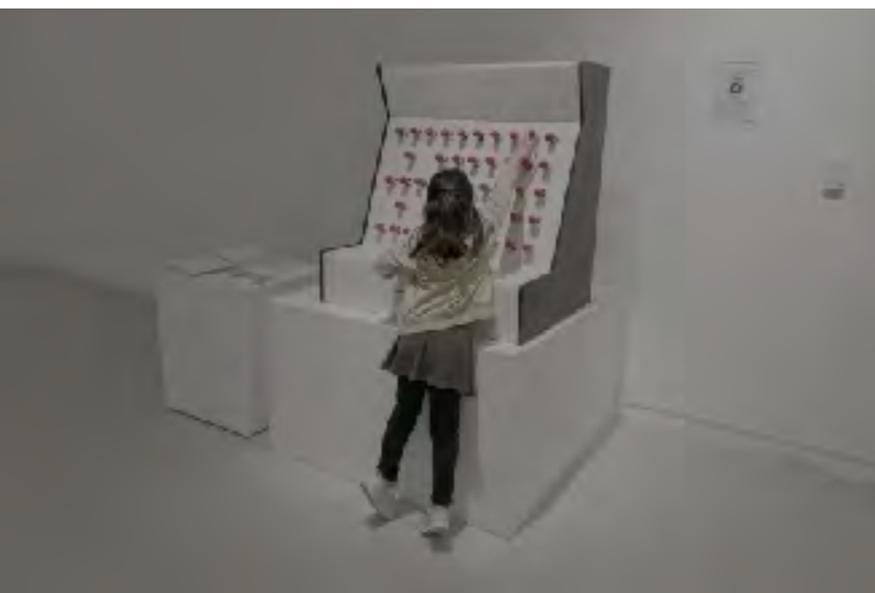




受賞作品展

展示作品：インタラクティブ系 11点他

合計 **55**点



どう評価するか

コンセプトと制作手法によりプロセス
と結果を評価

静止画と動画は審査員の知識量が必要

CGは今やアナログ的手法？！

『幻視影絵』 実験東京（安野 貴博、山根 有紀也）
インタラクティブアート部門 大賞 / 福岡県知事賞

幻視影絵

Ha Uenator Puopot

実験東京



ADAAメディア芸術シンポジウム

『AI時代における論理と感性の融合とは』

ADAAメディア芸術シンポジウム
AI時代における論理と感性の融合とは

第2部 | 教育現場の現状と課題



ADAAメディア芸術シンポジウム

『AI時代における論理と感性の融合とは』



ADAAメディア芸術シンポジウム

『AI時代における論理と感性の融合とは』



ADAAメディア芸術シンポジウム

『AI時代における論理と感性の融合とは』

- AIは人間の創造性を奪う存在ではなく、可能性を拡張する強力なツールである。
- 明確な目的や方向性を持たなければ、AIに飲み込まれてしまう危険性もある。
- 教育の役割は技術の使い方だけでなく「何を作りたいのか」「なぜ作るのか」を学生自身が問い続けられる力を育てることにある。

- 芸術工学部、松隈の活動紹介
- 松隈のAI利用事例
- アジアデジタルアート大賞展座談会
- **学生の状況**
- まとめ

学生の生成AI利用状況調査

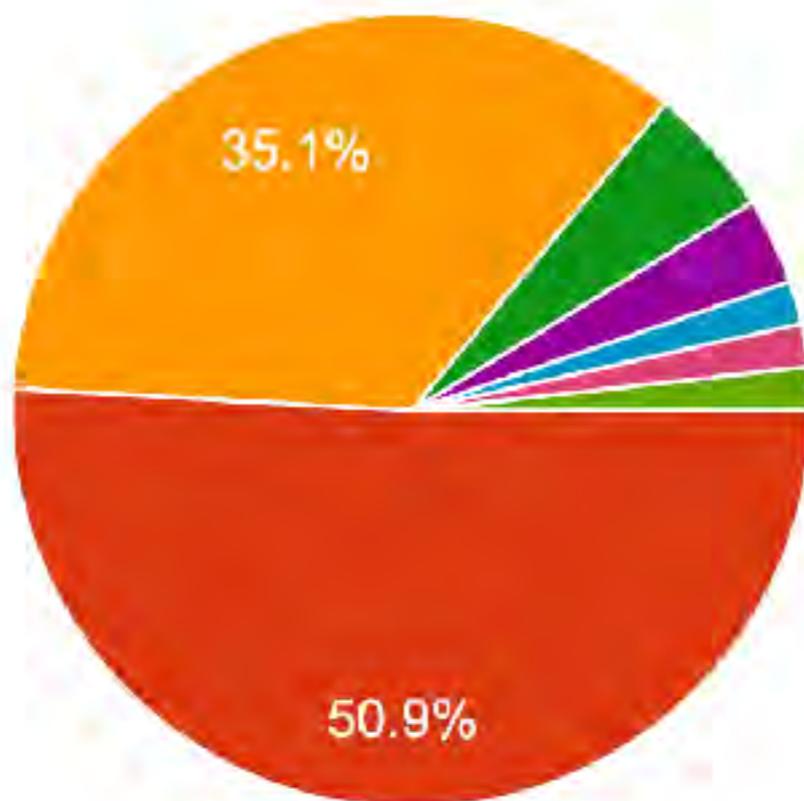
実施日：2026.1 対象：芸術工学部の学生 回答：57件

1. 学年
2. 主な専攻・制作領域
3. 生成AI（ChatGPTや画像生成AIなど）を使ったことはあるか
4. （使ったことがある人）使用頻度はどのくらいか
5. 主に使っている生成AIは
6. 生成AIをどんな用途で使っているか
7. 生成AIを作品制作のどの段階で使うか
8. 生成AIを使うことで「制作が楽になった」と感じるか
9. 生成AI利用で不安に感じることはあるか
10. 授業や課題での生成AI利用について、あなたの考えに近いものは？

学生の生成AI利用状況調査

1. 学年

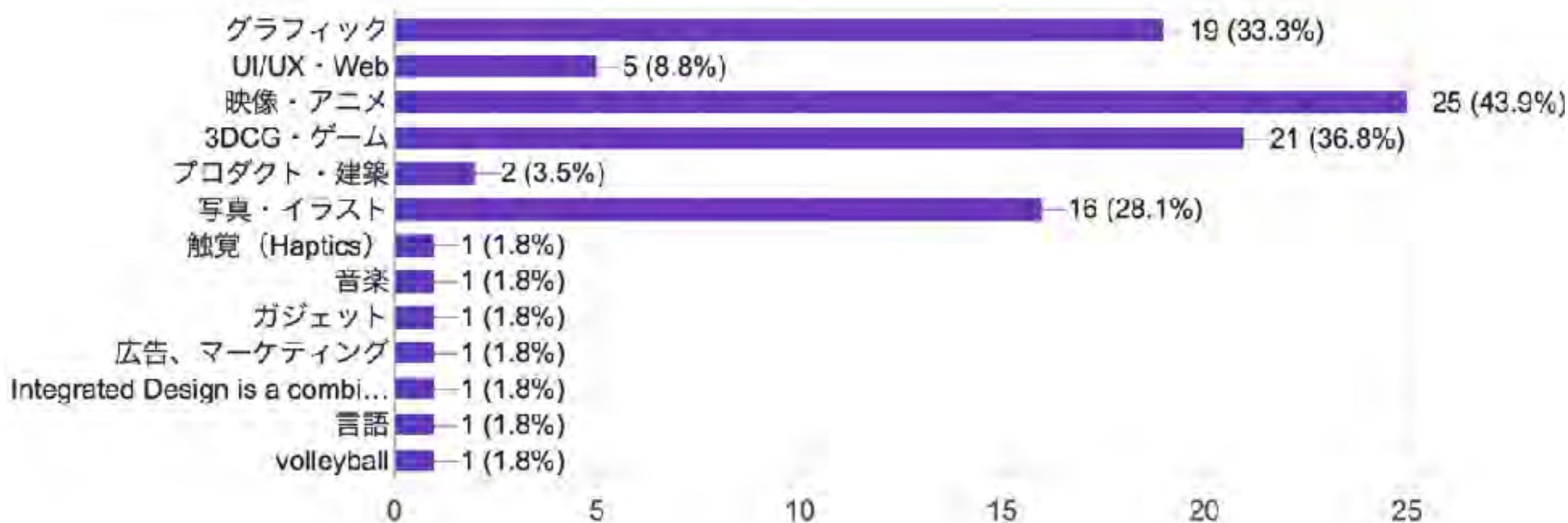
57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

2. あなたの主な専攻・制作領域は？

57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

3. 生成AI（ChatGPTや画像生成AIなど）を使ったことはありますか？

57件の回答

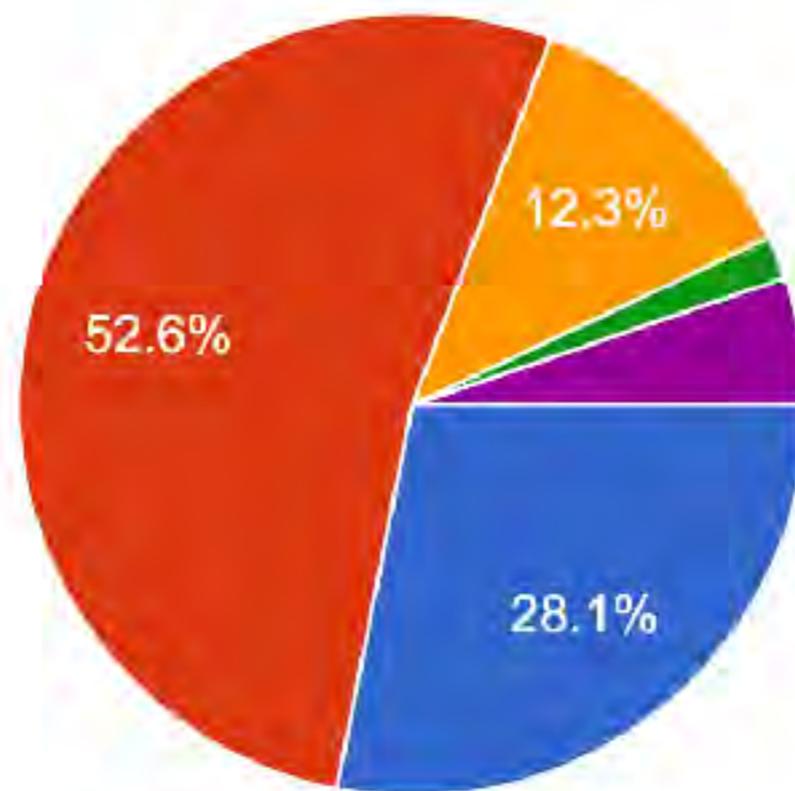


● ある
● ない

学生の生成AI利用状況調査

4. (使ったことがある人) 使用頻度はどのくらいですか？

57件の回答

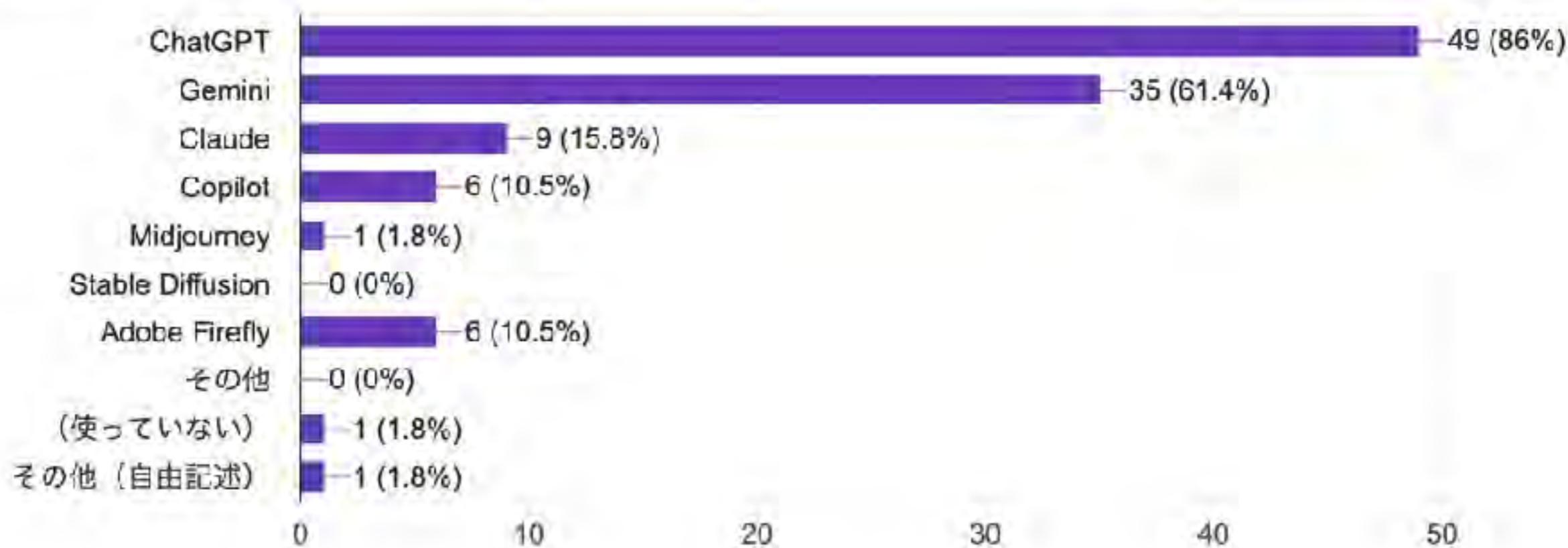


- ほぼ毎日
- 週に数回
- 月に数回
- たまに
- ほとんど使わない

学生の生成AI利用状況調査

5. 主に使っている生成AIはどれですか？

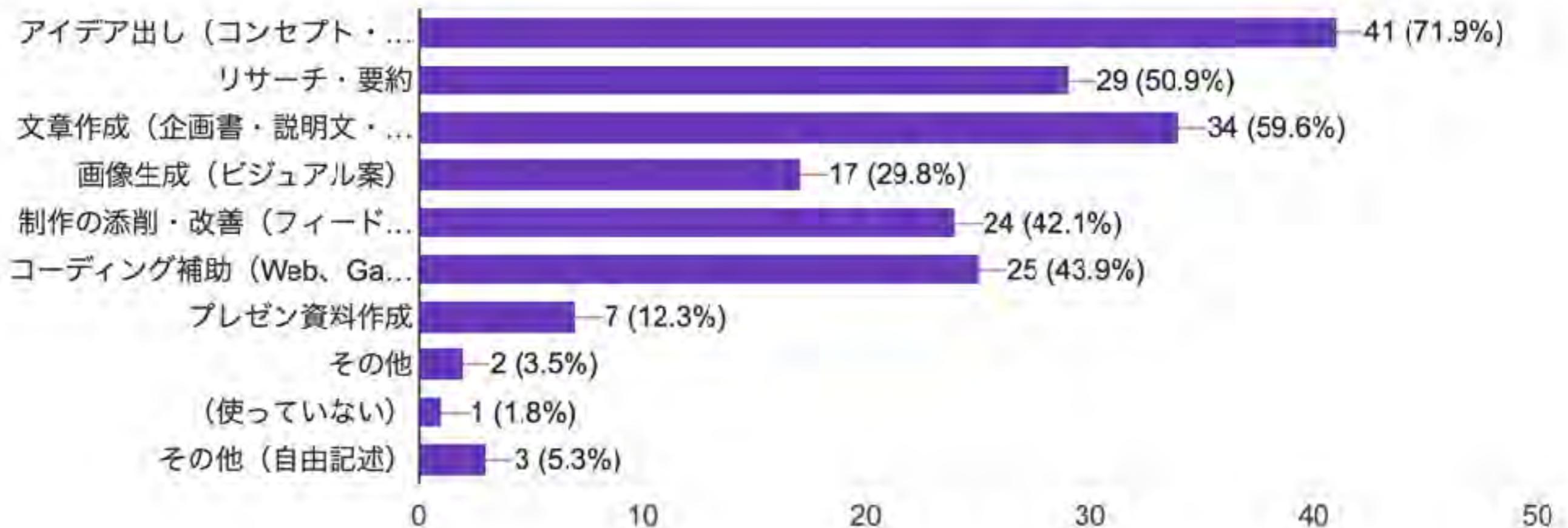
57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

6. 生成AIをどんな用途に使っていますか？

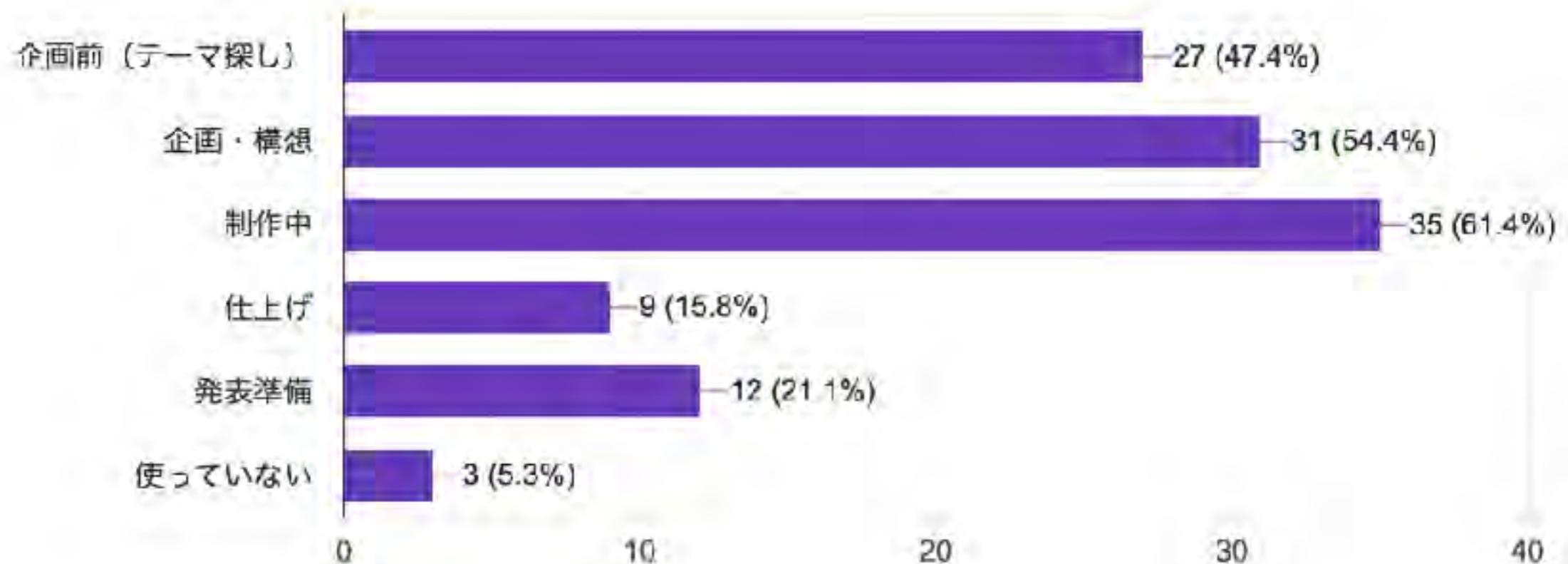
57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

7. 生成AIを作品制作のどの段階で使いますか？

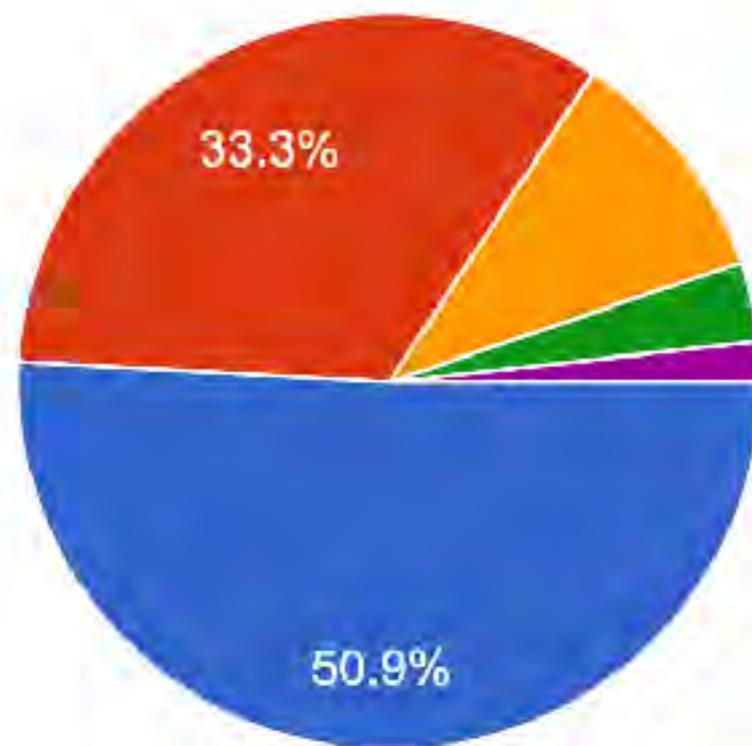
57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

8. 生成AIを使うことで「制作が楽になった」と感じますか？

57件の回答

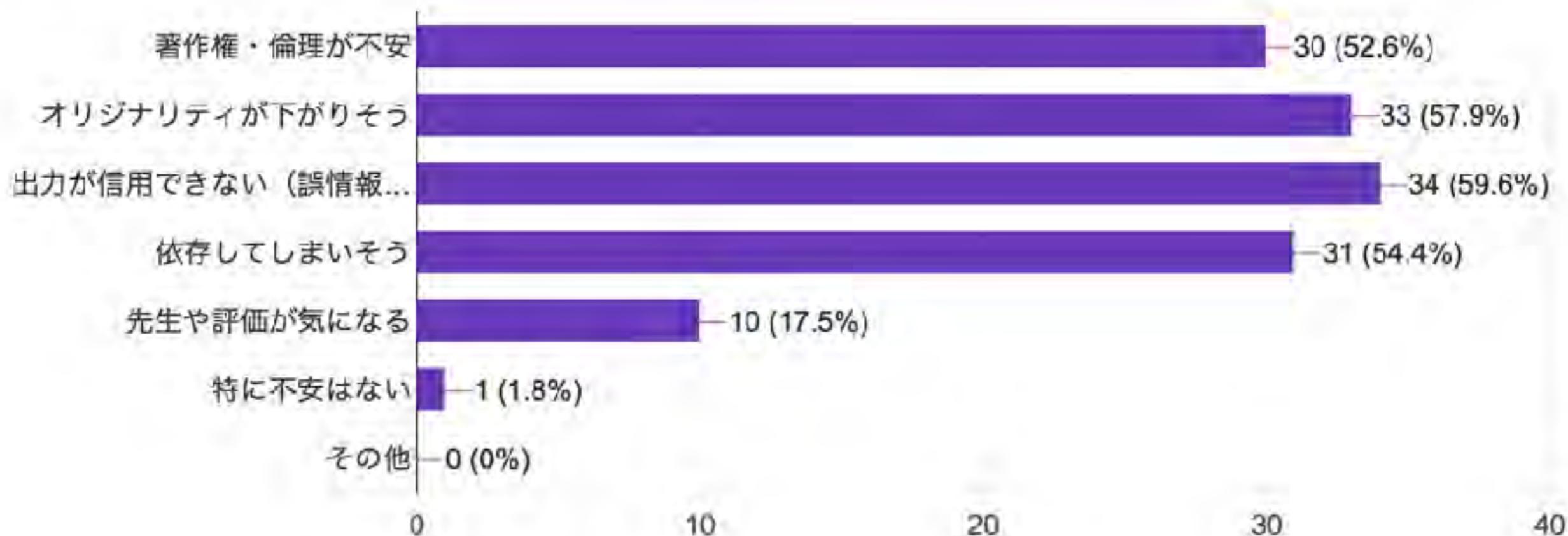


- とてもそう思う
- そう思う
- どちらでもない
- あまり思わない
- 思わない

学生の生成AI利用状況調査

9. 生成AI利用で不安に感じることはありますか？

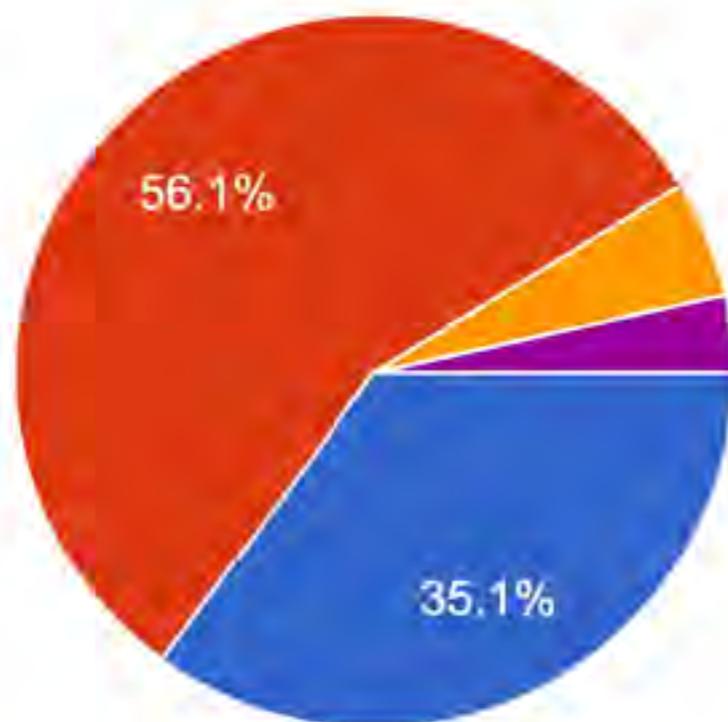
57件の回答



学生の生成AI利用状況調査

10. 授業や課題での生成AI利用について、あなたの考えに近いものは？

57件の回答



- 基本的に自由に使ってよいと思う
- 補助的に使うならよいと思う
- できれば使わない方がよいと思う
- 禁止すべきだと思う
- 分からない

学生の生成AI利用状況調査

- 学生の生成AI利用は完全に普及しており、利用頻度も高い
(週数回～毎日が中心)
- 利用ツールはChatGPT・Geminiが中心で、主にテキスト生成AIが使われている
- 活用はアイデア出し・文章化・リサーチなどの思考支援が主で、制作の企画～制作中に多い
- 効果実感は高い一方で、誤情報・**独自性低下**・**依存**・著作権への不安も強く、授業利用は「補助的ならOK」が主流
- ゲーム等のプロトタイプ制作でコード生成支援に活用

- 芸術工学部、松隈の活動紹介
- 松隈のAI利用事例
- アジアデジタルアート大賞展座談会
- 学生の状況
- **まとめ**

まとめ

AI時代における創造性のデザインとは？

AIの発展の具合によって変わる

AIは便利な道具として活用して問題ない

空いた時間でなにをするか

制作プロセスが重要

「私」がそこに居るのか

文化芸術活動基盤強化基金「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」事業

芸術×科学による分野横断型

2026年度～

高度クリエイティブ人材育成プログラム

DANC

DANC（ダンク）= Design + Art + Next-generation + Creativity

AI、XR時代において映像、音楽、プロダクト、建築等のデザイン分野を融合し、従来のコンテンツにアップデートをかけると共に、新たな魅力あるデザイン領域を創出する。加えて海外への展開力を強化し日本の文化的・経済的優位性を確立する。

キックオフシンポジウム

3/21（土）

九州大学 大橋キャンパス

