

クリエイティブな AI の使い道

筑波大学 芸術系 准教授 山田 博之

AI の登場は、美術やデザインのプロセスや業界の構造に大きな変化をもたらしています。AI ツールの活用により、作業の効率が向上し、デザイナーはより創造的な業務に集中しやすくなりました。たとえば、Adobe の「Generative Fill」は、従来数時間かかっていた作業をわずか数分で完了させることができるため、デザイン業務の生産性を大幅に向上させています。また、AI は意外性のあるデザインを提案し、クリエイターのインスピレーションを刺激する役割も果たします。DeepDream や Runway ML などのツールは、アーティストが新たな表現を探求する手助けをし、これまでにないスタイルを生み出す機会を提供しています。さらに、AI の導入によってパーソナライズされたデザインの作成が容易になり、E コマース分野では顧客ごとのニーズに応じたデザインを自動生成する技術が活用されています。

しかし、AI の活用には課題もあります。AI が既存のデータをもとに作品を生成する性質上、独創性が低下し、類似したデザインが増加する懸念があります。また、AI の学習データには著作権のある作品が含まれることが多く、その使用に関する法的・倫理的な問題が指摘されています。特に、Stability AI や MidJourney などの企業が著作権侵害を理由に訴えられた事例は、今後の AI の活用に影響を与える可能性があります。さらに、AI による自動生成が進むこと

で、広告業界を中心にデザイン業務の一部が代替され、デザイナーの仕事が減少する可能性もあります。加えて、AI に過度に依存することで、人間のデザインスキルや創造力が低下するリスクも無視できません。

このように、AI はデザインの分野に多くの利便性をもたらしながらも、創造性や倫理的な問題を考慮しなければならぬ課題も抱えています。今後は、AI を補助的なツールとして活用しながら、人間の独自性や価値観を尊重することが求められます。そのためには、法律やガイドラインの整備を進め、AI と人間の役割を明確にし、より良い形で共存する道を模索する必要があるでしょう。

さて、ここまでの文章は ChatGPT4o が作成しました。事実について客観的に述べていると思います。現在の AI が答えられる事というのは、インターネットに公開されていたり、既に文献になっている情報がベースになっています。文章化されたノウハウを元に議論することにおいては、もう人間の能力をはるかに超えているとってよいでしょう。しかし、実際のデザイン業務において課題となっていることは AI ですべて解決できるのでしょうか。

デザインの業務というのは、絵を描くことよりも、実は意思決定の方が多くの割合を占めています。人間が望む目的に

対して、作り手が理想とする手段で、思い描いた完成度になるまでチューニングして最終成果物を構築します。私は大学卒業後、しばらくは自動車のスタイリングデザインを行っていましたが、3次元空間に線を1本引く作業をとっても、どれが正解というのはありません。ほぼ無限にある選択肢の中で、その時の状況にあった1本を、ほぼ偶然、奇跡的に選び出します。今の AI には、アイデアを乱発する能力はありますが、まだこの「リアルタイムで空気を読む」という機能を駆使して「意思決定をする」という機能が備わっていません。

デザインの業務では、この「リアルタイムで空気を読む」能力をとにかく使います。これは、人間の持っているセンサーをフル活用して、それまでに蓄積した経験や知識の引き出しの上に最適解を導き出す作業です。人間というハードウェアはとても高性能で、このいいかげんで面倒な作業をこなすことができます。果たして、こんな面倒な作業を未来の世界で機械にやらせることが出来るでしょうか。できるかもしれませんが、間違いなくコストが悪いですよね。1台数億円の人間と同じ機械、果たして誰が買うのでしょうか。

ではもう一方、「意思決定」という作業をこれからの未来、AI にお任せするのでしょうか？ そうした方が良くとも世の中には多く存在します。例えば、工

場設備が老朽化しないようセンサーで監視し、必要であれば予算内で勝手に修理する。あり得る未来かもしれません。ではその予算はどうやって決めるのでしょうか。会社が傾かない程度に適切に執行してくれれば AI が決めてもよい。これもあり得る未来です。ではその会社がどう成長するべきかは AI が決めるべきでしょうか。世の中がどうなって欲しいかを決めるのは AI でしょうか。AI が示した回答には「人間の独自性や価値観を尊重することが求められます」と書かれています。実は AI にとって、一番面倒な仕事は人間にやらせてしまえ、というのが実際のところかもしれません。

現在の AI に関するクリエイティビティの議論は、1970 年代に生まれたヒップホップの議論に似ているところがあります。ヒップホップは、2つのターンテーブルを使ってレコードの音をつなぎ合わせて作ります。サンプラーが登場して以降は、音楽に限定する事なく世の中の音をサンプリングで切り取って使います。つまり、素材を自分で作らなくとも、切り貼りして作ることができることを前提とした音楽です。これが世の中に登場した時には、やはりオリジナリティについての議論がありました。作曲もしないで何が音楽だと。では 2025 年の現在ではどうでしょうか。ヒップホップはオリジナリティのない音楽でしょうか。

昨今の AI に関する議論は、このヒップホップが登場して以降の議論に似てい

ます。オリジナリティをどこに見出すかについては、結局のところその道具を使いこなした上にしか成立しません。議論の過程では、コピー品が氾濫したり、著作権を侵したりすることも勿論あるでしょう。しかしそれは、使わない外野ではなく、使った人が前向きに議論して決定していくものです。皆さんも明日から、レポートを AI で作成したり、作品を AI に描かせたりしていったら、その中でオリ

ジナリティとは何かという問題を肌で感じて空気を読み、自分の目指す方向に意思決定をしてくれることを願います。

ちなみにこれは、ChatGPT4o に「筑波大学のイメージをイラストで表現してください」と指示して作成させたイラストです。このセンス、嫌いじゃないので私は AI とこれからも仲良くしたいと思います。

