1. 付録

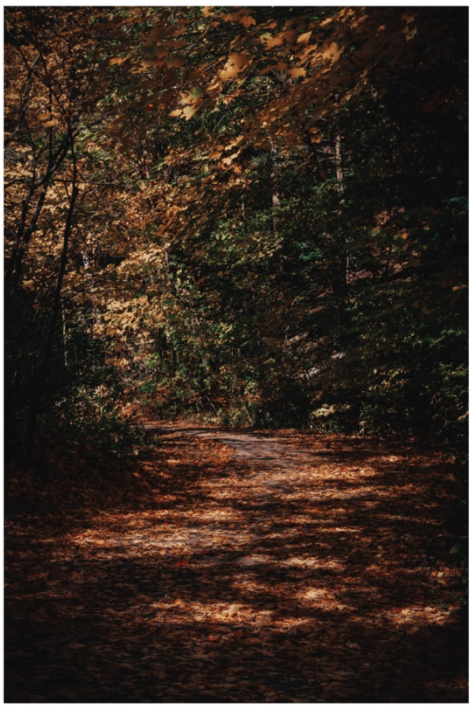
実験内で制作した作品、アンケートへの回答、インタビュー議事録を付録として記載する。なお、インタビュー内容は一部編集している。

参加者 A

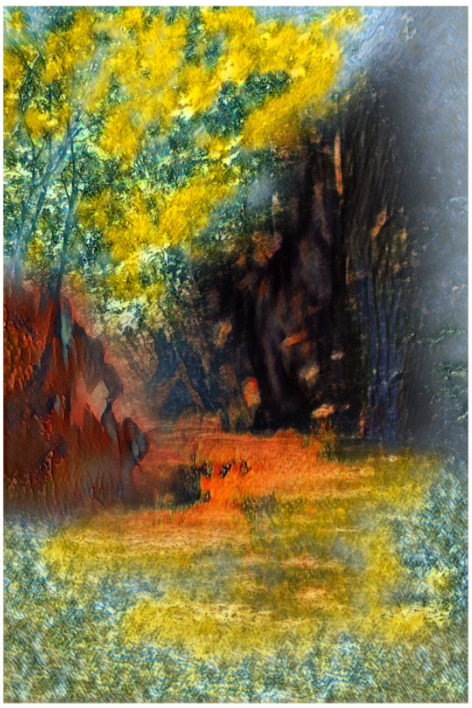
【アウトプット構想】

画面全体が暗めなので陽の差し込んでいるファンタジー感のある感じにしたい

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答
1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	3 ヶ月に 1 回

2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	趣味
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	Instagram、Google フォトの編集
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ
5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	4
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	自分の想定した変化とは異なっていたが、より自分のイメージしていた雰囲気や明るさに近い色味を出せた箇所もあった。自分の想定した色味を出せた時が嬉しさを感じた。ただ、元画像がごちゃごちゃしている箇所は、画像を変化させてもよく分からないものになってしまった。
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	3（後日に回答）
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	自分の想定していた雰囲気・テイストにはならなかった。自分の作りたかった色が出なかった。（後日に回答）
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	自由記述

【インタビュー議事録】

筆者：(アンケート設問 7 から)「自分の想定した変化とは異なっていた」とあるが、具体的にどの部分か？

A：もともと全体的に影になっていて暗い画像だったため、想定としては、元画像の明るさを反転させるくらいにしたかった。(良かったのは) 左上の黄色の強いところ。自分が思ったよりも明るくできた。緑を想定していたが、黄色、青がかった緑になったが、想定よりも明るさを表現でき良かった。赤みのある部分も自分が思っていたより明るくできた。画面右の暗い部分はもっと幹のテクスチャを表現できるかなと思っていたが、画像がごちゃごちゃしてしまった。何回か試行錯誤したが、抽象絵画のようになってしまいそれは望ましいものではなかった。総じて明るさのパラメータは予測不可能だった。絵のタッチも予測できなかった。リアルなデッサンみたいなものを想定していたが、抽象絵画っぽいものになった。

筆者：抽象絵画のようなテクスチャはマイナス面として捉えている？

A：良い面も悪い面もある。最初に左上にフィルターをかけたときに、「こういうのもありだな」という思いと、AI ツールの表現をある程度予測できた。「明るくする」という意識はぶらさずに、AI の表現に自分の表現を寄せた。AI の表現に乗っかったというイメージ。

筆者：当初のゴール設定はどこまで明瞭なものだった？

A：割と明確なイメージがあった。明るさや色味は想定して制作に望んでいた。

筆者：「明るさ」というパラメータは明確なイメージを持って制作に望んだと思うが、絵のタッチやテクスチャの部分は AI に委ねた部分が多かった？

A：チュートリアルで見た参照動画のイメージが強く残っていた。そのため、もっとリアルな表現が生まれると思っていた。

筆者：抽象絵画的な表現は受け入れられるものだった？

A：はい。AI がこのような表現をするのであれば、それに合わせるというスタンス。

筆者：（アンケート設問 7 から）自分の想定したところの色味を出せたところの嬉しさとは？

A：赤い部分、紅葉の赤みを出せた。下のフィルターを重ねがけした部分。この部分は、左上の部分と色味を合わせるためにフィルターを重ねた。この箇所は AI ツールを意図的に使って理想のガイドライン（画面左上）に寄せていくことができた。

筆者：制作物に対して「妥協した」という感覚がある？

A：妥協はしていない。手段を変えたという感覚。通常の制作環境とは別のフィールドの中で自分の理想形を目指すことができた。決して理想が下がったというわけではない。最初と意識した点や気をつけようとした点は変化した。

筆者：AI の変化量が大きい中でも、変化が生じる部分とそうでない部分の割り切りみたいなものが明確にあった？

A：表現の上限はないけど、下限はあるイメージ。あまりにも抽象絵画のようになってしまい何がなんだかわからないというのは避けたかった。

筆者：アーティストのスタイルを使い続けた理由は？

A：統一感を失いたくなかった。画像スタイルだと絵のタッチが大きく変わってしまいそうという感覚があった。統一しすぎるのも嫌だったが、タッチが崩れすぎるのは嫌だった。

筆者：「ファンタジー感」への評価は？

A：制作していく中でその表現への欲求はなくなった。絵のタッチからそのテーマはそぐわないと感じた。

筆者：「ファンタジー感」というイメージがなくなったことで色味のイメージがぶれてしまうのではと思うが、色味に対しての明確なイメージはあった？

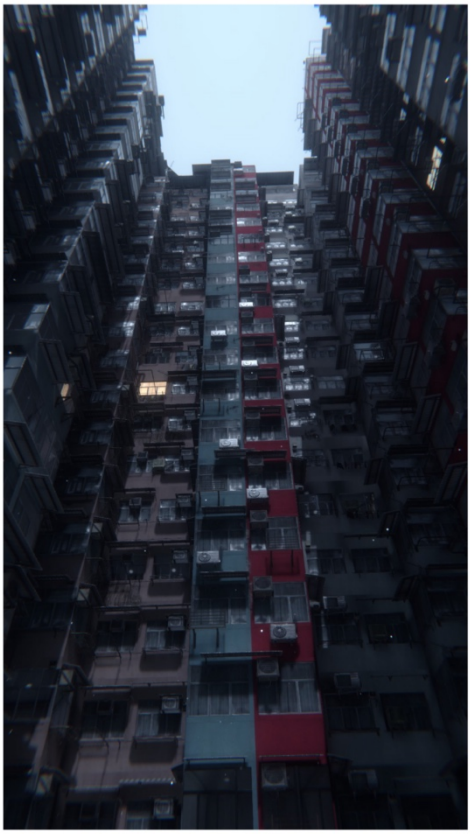
A：黄色と赤の明るい感じは入れたい。画面右の暗いところは編集を進める中で色を完全に変えることはできないと気づいた。そこ（画面右の暗い部分）のイメージは希薄だった。左側で表現したい要素は出し切っており、そのため、右側ではそれを崩さないように注意した。

参加者 B

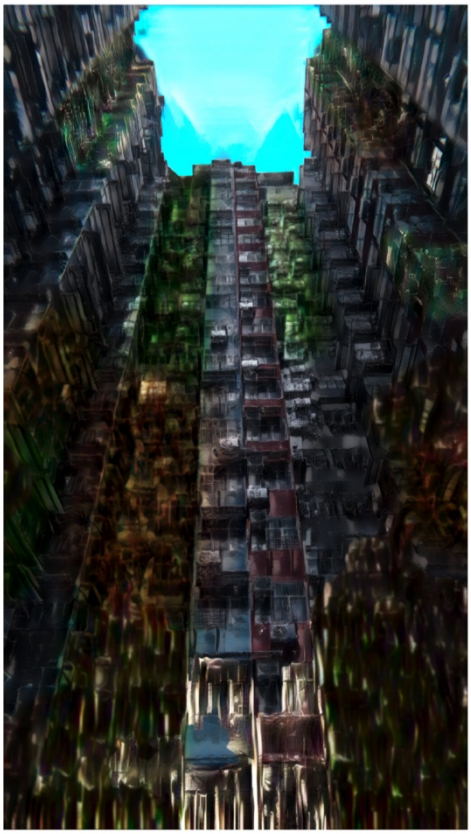
【アウトプット構想】

人工物を風化させてみたい、自然に還す

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答
1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	ほぼ毎日

2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	趣味・仕事
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	Illustrator Photoshop aftereffect substance painter cinema4d blender unity Fusion360
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ
5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	4
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	元の画像と比較してだいぶ変化が起こったから
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	4（後日に回答）
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	一部融通が効かなくて思い通りな結果を得られなかったものの、概ね想定通りのものが作れたから。（後日に回答）
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	—

【インタビュー議事録】

筆者：（アンケート設問 7 から）「元の画像と比較してだいぶ変化が起こった」とは具体的に何を指している？

B：色味の変化、テクスチャの変化

筆者：テクスチャの変化は建物そのものを指している？

B：はい。

筆者：歪んだような、液状化しているようなテクスチャはその変化に該当する？

B：廃墟感みたいなものを目指したかった。壊れている感じは出たと思う。抽象的な壊れている要素は表現できた。

筆者：その変化は予想できたものなのか、予想できなかったものなのか？

B：（テクスチャの変化自体は）狙ってはいたが、このような変化（液状化したようなテクスチャ）は予想外だった。だが、これはこれでありだという感覚がある。

筆者：風化させてみたい、自然に還したいとあるが、そのイメージと液状化したテクスチャは離れていると思うが、それは許容できる？

B：緑色の部分は木の画像をサンプリングした。純粋に木や葉を生やしたかったが、なかなかそうはうまく行かなかった。結果的に、風化や腐敗は表現できたが、「自然に還す」という要素は表現できなかった。

筆者：総じて予測不可能な点の方が多かった？

B：全体的に「スタイルの適用」は自分の予想する挙動をしてくれなかった。最初のうちは「こういうふうになるのね」という感覚。ツールの仕様に慣れてくると「それを使ってどうするか」という思考にシフトした。クリエイターならではの性みたいなもので、どう使いこなしてやろうか、という考えになったと思う。

筆者：制作全体を通して、「妥協した」という感覚はあった？

B：「妥協」という言葉を使うとネガティブなイメージすぎる。作品の完成度が低いみたいに聞こえてしまう。「自然に還す」という要素など、叶わなかった表現はあるが、「スタイルの適用」を用いて表現をすることそのものを諦めたわけではない。できる範疇で出

来る限りのことをした。ツールの操れない部分との折り合いがついたという感覚の方が近いかもしれない。

筆者：制作経験の豊富さによって AI ツールに対する感覚が変わってくると感じており、予測不可能性やギャンブル性に身を委ねることへの抵抗感があるのではと思う。AI の表現をどれほど受け入れられるのか？

B：仕事で使うかと言われたら NO。やはり使いこなせて、ツールの挙動が分かっていないと実用は難しい。しかし、アイデア出しや、制作の前段階のリサーチとしてはおもしろい。AI ツールであっても、使いこなせるようになったら使うのかもしれない。

参加者 C

【アウトプット構想】

異空間をつくりたい、推しの蜘蛛の新たなかわいい一面を探りたい

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答
1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	ほとんどない。年に一回程度。
2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	趣味・サークル活動
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	Aviutl, ゆっくりムービーメーカー
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ
5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	4
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	作りたいと思っていたものを作ることはでき、この点に関しては非常に満足した。しかし、プリセット以外に関しては絵柄という概念をきちんと理解してくれなかったことがあった（2/3 くらいの頻度で）。色を修正すれば想定した通りにできたかもしれない（そこまで思考が思いつかなかった）が、意外とわかってくれないんだな〜とは思ってしまった。だが、それができたらもはや人間いらないのでは？とも思うのでこれくらいでいいのかもしれない。加えて、想定内

		のいいものは出てきたが、想定外のいいものは出してくれなかったように感じる
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	4（後日に回答）
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	プリセット素材に関しては思った通りに動いたが、自分で用意した類似の素材に関しては必ずしもそうではなかったから。(後日に回答)
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	所詮エフェクトなのでは？ぐらいにしか思っていなかったが、思ったよりもイメージを具体化することが出来て感動した。一般論ではあるが、ずっと自分で壁打ち（ソロ練習）することも大事ではある。しかし、やはり「他者」との交流によって得られるものは壁打ちから得ることはできないが、この機能を使えばひとりの時でも、ある程度十分に他者を感じながら作業を行うことができるのではないかと思う。案出しブレストの際に使用すれば、いい意味でアルゴリズムは忖度をしないから、予定調和を避けることができそうである。

【インタビュー議事録】

筆者：(アンケート設問 7 から)「プリセット以外に関しては絵柄という概念をきちんと理解してくれなかったことがあった」「『意外とわかってくれないんだな〜』とは思ってしまった。」とはカスタム機能利用時のことを指している？

C：はい。具体的にはテクスチャを表現してほしいのに、色ばかりを出力している印象だった。

筆者：(アンケート設問 7 から)「それができたらもはや人間いらないのでは？とも思うのでこれくらいでいいのかもしれない」とは具体的にどういう意味なのか？

C：完全に人間の思考を先回りしてしまっていたら、人間そのものの存在意義が揺らぐように思える。「こいつに勝てるのか？」と思わされる。

筆者：(アンケート設問 7 から)「想定内のいいものは出てきたが、想定外のいいものは出してくれなかった」とは具 体的にどのようなことか？

C：斜め上から良いものを提示してくれるという感覚はなかった。フィルターを二重でかけたときには、変化量に驚くことはあった。

筆者：変化量の大きさが「望ましい・望ましくない」の尺度になっている側面もある？

C：はい。

筆者：カスタム機能の予測不可能性は良くない方向性のものだった？

C：はい。もっと頑張ってほしいという気持ちもありつつ、制作者自身の存在意義が薄れるのでは、とも思う。

筆者：サンプル画像は検索して使おうと思っている時点で、求めるテクスチャが明確にあった？

C：そういうわけではない。手当り次第試していた。元画像のテクスチャを活かしつつ、プラスアルファで表現がしたかった。カスタム画像でやりたかったのは、某イラストレーターの画風を反映させる、といった操作だった。それが達成できなかった。

筆者：どちらかというと技術そのものに対するマイナスな感情が多かった？

C：はい。でも技術としておもしろい。作業は非常に楽しかった。

筆者：最初のゴール設定とのギャップは？

C：良い意味であった。

筆者：それはゴールに近づいたから良いのか、ゴールとは関係ない部分で良いと感じたのか？

C：同じベクトルで絶対値が高いイメージ。ベクトルが違って良い表現はあまりなかった印象。そこに人間が介入する余地はありそうで安心した。

筆者：ゴールのベクトルと似通ったものとそうでないもの、どちらが多かった？

C：最初の試行錯誤の段階では、大きく異なるものが多かった。ツールに慣れていく中でベクトルが定まった印象。

筆者：制作全体を通して、「妥協した」という感覚はある？

C：本当だったらパーツごとに分けてフィルターをかけたかった。時間的制約で断念。ツールを利用することへの妥協はなかった。

筆者：他に何かあれば教えて下さい。

C：人間って無意識に思考を節約していると思う。「以前これでうまくいったから、今回も同じ方法でいこう」という思考になることが多い。絵柄とかが冒険できない。AI によって思考を節約しつつ、斜め上の提案が得られるのでは？マンネリ化のひとつのブレイクスルーとなりうる。人間の勘みたいなものを感じるのは、人間しかできない。AI を利用する中で、まだ人間の感性まで理解されていないということを感じ、安心したという側面もある。

参加者 D

【アウトプット構想】

自分の絵を自分で絶対描かない絵柄にしたい（設定時点では「絶対描かない絵柄」は未定）

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答
1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	2 日に 1 度
2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	趣味・仕事
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	ibis Paint, canva, capcut, iMovie（illustrator, photoshop）
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ

5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	5
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	初めて使ってみて、最初は普段 ibisPaint で使っている素材の合成やフィルターでの加工に似ているかな？と思ったが、実際やってみるとプリセットの素材写真からは想像もつかないような効果が得られたり、逆に予想しているものを作り出すのは難しかったりと、普段の作業とは異なる感覚を得られて面白かったから。いくつかは自分が想定していたよりも良いのでは?! という結果も得られて楽しかった。
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	4（後日に回答）
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	自分の絵を「自分が普段絶対に描かない絵柄」にするという目標にしたが、結局「自分が普段やりたいと思っているが技術的に再現できていなかった理想の絵柄」になったから。少しベクトルがずれたのと、思ったより自分の中の抑制が強くて冒険しきれなかった。(後日に回答)
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	自分が制御できて思い通りに作れることと、それだからこそ自分の力が全てという発想（自分の技術と力量＝出力のクオリティ）があったが、AI と一緒に作る経験を通して、もっと AI を頼っていいのか！と思えた。ベースは自分の作りたいものや発想がありつつ、AI が提案してくるものも生かして（採用したりしなかったりして）作るのがこれからの時代のクリエイターなんだな〜と感じた。

【インタビュー議事録】

筆者：(アンケート設問 7 から)「プリセットの素材写真からは想像もつかないような効果」とは具体的にどのような効果だった？

D：悪い効果としては、ベストの部分。一回試して「これが良い」と思う表現が出力されたが、保存に失敗してしまった。その後同じプリセットを使ったが、全く同じ表現は生まれなかったことが思い通りにいかなかった点。毎回処理が変わるみたい。表現に対して「いい感じ」と思うことは人間の主観。その主観が AI とわかりあえない点かもしれない。良い効果としては、炎の部分。もともと自分で描いたときもこだわっていたが、AI の方から「こういうタッチも良いな」と思わせる結果が出てきた。プリセットからどのような画像が生まれるか、予想できるものとできないものがあった。色のイメージから発想して画像を選んでいたが、どちらかというとテクスチャの表現に向いているのではないかと感じた。テクスチャを意識して AI の出力を想像することが面白かった。その方が望ましい表現が多かった。

筆者：どちらかというと望ましい予測不可能性の方が多かった？

D：はい。

筆者：(アンケート設問 7 から)「普段の作業とは異なる感覚を得られて」とは具体的にどのような違いがあった？

D：普段の絵を描くという作業では、すべて自分がつくる 0→1 の作業。今回は自分がテクスチャを作っていくというよりは、AI から提案されているような感覚があった。制作者の力量を超える結果を提示してくることがある。その点は共創している感覚があった。ツール側から提示される感覚があることが大きな差異。

筆者：具体的に自分の力量を超えた表現はどこか？

D：炎の部分。元絵では人物の炎のテクスチャと分けたい、という思いがあった。それを新しい形で提示してくれた。

筆者：技術的に難しいからできないのか、思いつかなかったからできないのか？

D：どちらもある。ブラシのアウトラインの表現は技術的に難しいと感じるし、細かいグラデーションは自分にはない発想だった。

筆者：最初のアウトプットの構想はどれほど達成できた？

D：リメイクを AI と一緒にやった感覚。思っていた絵のタッチを変化させるという方向ではなかった。自分のこのような表現をしてみたいという思いに、表現を自分から寄せていった感覚がある。結果的には、自分の絵柄から脱却することはできなかった。逆に自分の絵柄をアップデートする方向性にシフトしていった。結局自分の絵柄が好きだからこそ、そこから抜け出すことはできなかった。もともと自分らしさを表現した絵を素材にすると、その自分らしさを強化する方向性に向かうのでは。

筆者：今回の制作を通じて「妥協した」という感覚はあった？

D：もう少し変化を持たせたかった。せっかく AI を使って遊ぶならもっと遊びたかった。もっと様々なテクスチャを試したかった。抽象画やデフォルメしたテクスチャを試せなかった。自分の嗜好が写実的な表現に寄っているのもひとつの要因かもしれない。思っていた操作と方向性は違ったかもしれないが、「妥協した」という感覚はない。むしろ「よくできた」という満足感の方が強い。

参加者 E

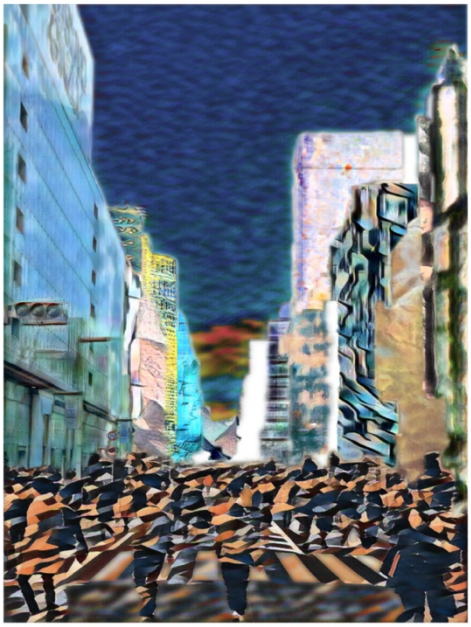
【アウトプット構想】

絵画っぽくしたい、青が好きなので全体的に青っぽく

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答
1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	週 1〜2 ぐらい
2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	サークル活動
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	イラレ、Ae
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ

5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	4
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	予想していた以上に加工の幅が広くて、作っていて楽しかったから。元の写真では下の方に人がたくさん写っていましたが、それがいい感じに形が変わったので気に入っています。
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	4
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	絵画っぽくなったとは思うから。ただ彩度や明るさの統一感が出ればもっと良かったと思います。
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	—

【インタビュー議事録】

筆者：今回の制作で予測不可能だった点はどこか？

E：急に形が変わるフィルターがあった。それが個人的には割と好きで面白かった。

筆者：予測不可能だったのはプリセットの画像と生成された画像のギャップ？

E：はい。

筆者：望ましい変化と望ましくない変化は具体的にどの部分？

E：空は暗めにしたかった。何回かフィルターを重ねてそれっぽくなったので良かった。右側の建物のぐにゃぐにゃした質感は望ましくなかった。

筆者：どちらかというと変化量が大きい方が望ましい変化だった？

E：はい。

筆者：「彩度や明るさの統一感が出ればもっと良かった」という気づきは終わってみて気づいたもの？

E：はい。なんかごちゃごちゃしているなと感じた。制作中でもその認識はあったが、フィルターによって色の差が大きく、なかなか統一できなかった。

筆者：フィルターは色々なものを複数使っている？

E：はい。楽しくて片っ端から試していった。どのプリセットを選んだらどのように変化するかが全くわからなかったので、片っ端から使ってみた。その中で絵画っぽいものを選んでいく、という感じだった。

筆者：今回の制作において、妥協したという感覚はある？

E：建物の部分はマスクかけるのが途中でめんどくさくなってしまった、その点は妥協した点かもしれない。

筆者：AI の予測不可能性が理由で妥協したというわけではない？

E：はい。

筆者：日常的に行っている制作と今回のワークショップでの制作の違いは？

E：普段はクライアントから依頼が来て、オーダーありきで制作をしている。目標がある状態でいかにその目標に近づけていくかという形。今回は、「絵画みたいな」といったざっくりとした目標で、自由度も高く、ツールについて調べるということもせず、なすがまま制作をしていた。

筆者：AI と共に制作している、という感覚はあった？

E：なんとなくそんな感じはした。自分が使う側なだけではなく、半分使われる側みたいな

感じがした。

筆者：今回の制作において、自分でなくてはできなかったと思える点はある？

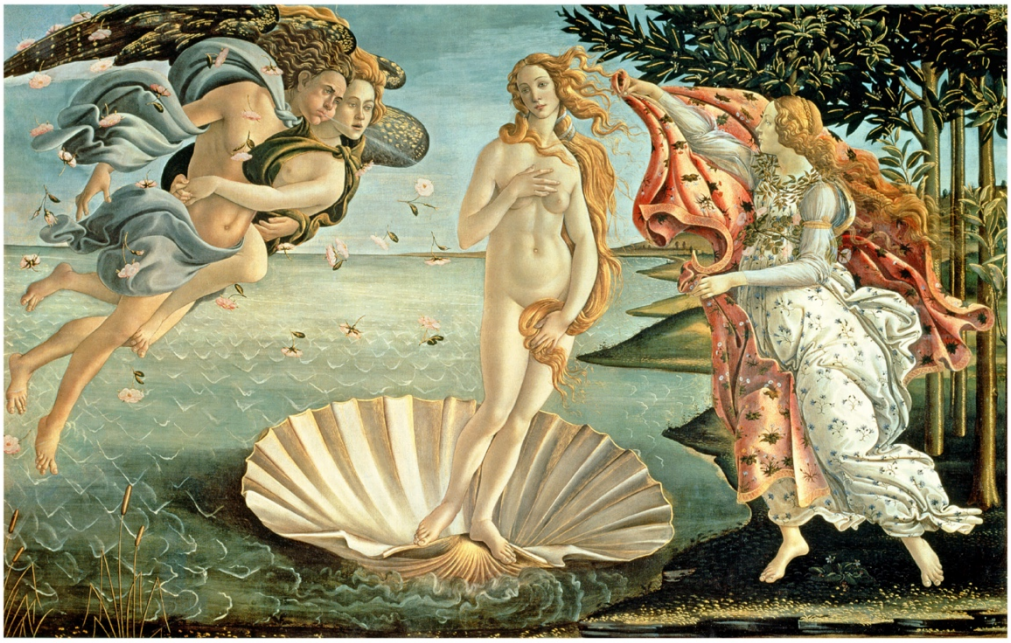
E：あまりそういった感覚はなかった。自分で意思を持って作ったわけでもなく、他の人でも同じようなものは作れる気がしている。

参加者 F

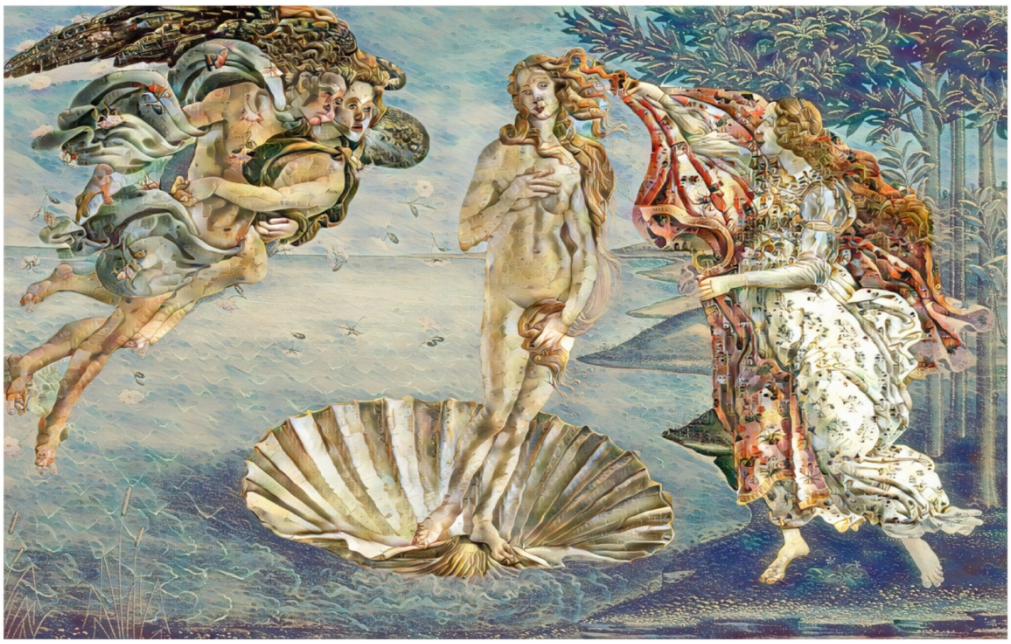
【アウトプット構想】

米津玄師の絵（CD のジャケットのイラスト）みたいにしたい
平面っぽく、2D っぽくすることで解像度を落としたい

【作品画像】



入力画像



完成した作品

【アンケート回答】

	質問事項	回答

1	どれくらいの頻度でデジタル制作ツールを用いてグラフィック制作をしていますか？	ほとんどしない
2	どのような理由でグラフィック制作をしていますか？	趣味・仕事
3	主に使用するデジタル制作ツールは何ですか？ （静止画制作ツールに限りません）	フォトショ
4	過去に AI 制作ツールを利用したことはありましたか？（midjourney, stable diffusion 等の画像生成 AI、Photoshop「ニューラルフィルター」など）	いいえ
5	上記質問で「はい」と回答した方にお聞きします。それはどのような用途や意図で利用しましたか？	—
6	本実験において、AI ツールを用いて完成したグラフィックへの満足度を 5 段階評価で表してください。	4
7	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	想定外の面白さ、発見があった。特にフィルター一枚目の鉛筆画の質感が、個人的に好みだった。
8	最初に設定した作品のゴールはどれほど再現、達成できましたか？5 段階評価で表してください。	1（後日に回答）
9	上記の数値を選択した理由を教えて下さい。	イメージとは全く異なるものが出来上がった。ニューラルフィルターが、自分の再現したい質感を感知してくれなかったように思う。
10	この実験を通して何か気づきなどあれば教えて下さい。	AI はアイデアを発散させるツールとしては有効そう。ただ最終的な意思決定は人間。たくさん人が集まって相談しながら作品を作れば、AI フ

		ィルターと同じような効果が得られそう。

筆者：（アンケート設問 7 から）具体的に想定外の面白さとは何か？

F：自分の完成イメージに近い画像がこの世に存在するため、今回はカスタム機能をたくさん利用した。しかし、自分の反映してほしいテクスチャではない部分ばかり抽出する印象だった。鉛筆画のようにしたかったが、白黒にもならなかった。それはそれで面白かった。3D を 2D にしたい、という思いがあったが、そこは達成されているような気がする。自分の思い通りではなったところと、そうでないけれどなんか好きだなと思えるところがあった。なんだか渋谷のハチ公前にあるやつみたいな、壁画の立体版みたいな質感になっていて良かった。

筆者：アウトプット構想にそぐわないという点では望ましくないが、新しいテクスチャに出会えたという点ではプラスにとらえている？

F：はい。発見という意味だと、新しく生まれたこのような質感が自分は割と好きなんだな、という自分の好みを自己理解できたこと自体が発見だったかもしれない。それは日常的には自分から触れに行かない表現だった。

筆者：2 つのゴール設定のうち、平面っぽくしたいという方は割と達成された？

F：はい。若干達成された気がする。であれば、1 にしたのはやりすぎだったかもしれない

筆者：1 にしたということは、「米津っぽくしたい」というゴール設定のほうが第一義にあったから？

F：そうかもしれない。もっとイラストっぽく、漫画っぽくしたかったがそれができなかった。絵のタッチを寄せたかったが、テクスチャの表現ばかり反映された印象。

筆者：ゴール設定の変容はあった？

F：ゴールを結構序盤で捨てた。そこから先は、フィルターを使ったらどうなるんだろう、という興味で制作していた。終盤は、生成されたグラフィックをどう調和させるかに執着していた。

筆者：回の制作において、妥協したという感覚はあるか？

ある。まず漫画っぽいのは無理だと早々に妥協した。

F：ゴール設定が曖昧になったから、そこからは際限なくなっていった。いつ終わっても良いみたいな状態になった。完成度の追求や、自分の理想に近づけるという点は妥協した。

筆者：日常的に行っている制作と今回のワークショップでの制作の違いは？

F：ゴール設定の強度。

筆者：今回の制作において、自分でなくてはできなかったと思える点はある？

F：背景の淡いパステルカラーのような部分。レイヤーの不透明度を編集したこと。全体のバランスを整えた。