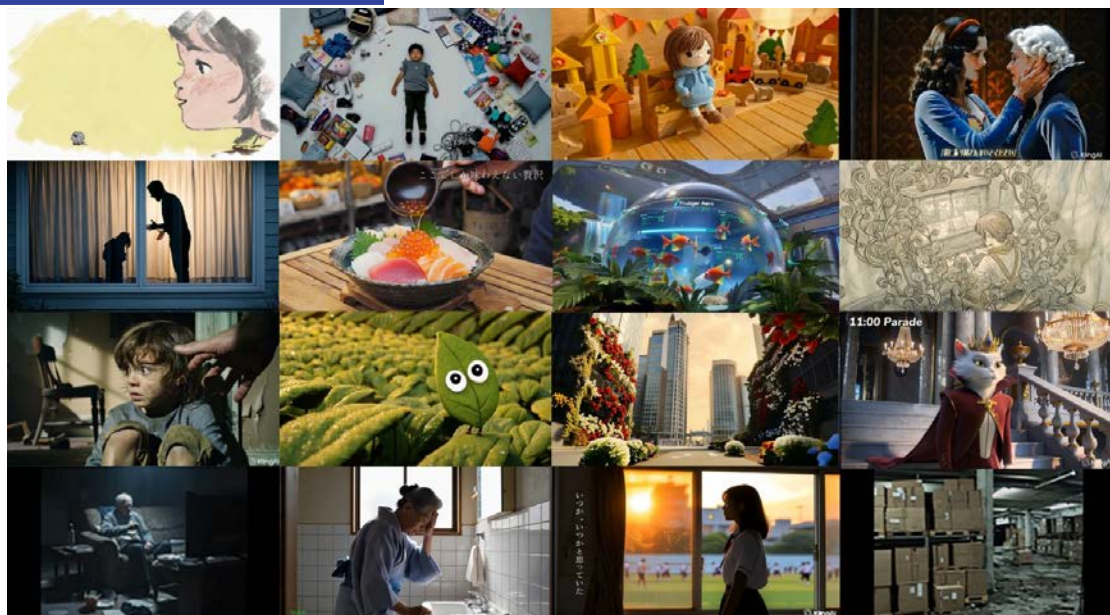




完全にAIで製作された映像作品

教員特別研究(その他研究)成果報告書

配分研究費:495千円

映像生成AIの可能性及び限界

目的・概要

デザインを学ぶ学生達が生成AI(動画生成ツール)を用い短編映像を制作する2件の実験を行った。AIツールとどう向き合い進めていくのか、教育上どのような障害に直面するかを観察した。本研究は、その障害の多くが一時的なものではなく構造的なものであり、これらのモデルが学習時にも生成時にもテキストによる媒介を通じてのみ動作することに起因すると論じる。

期間

令和7年4月1日～令和8年3月31日

研究担当者

デザイン学部 デザイン学科 教授 ブルバス・ジェローム(研究代表者)

スケジュール

令和7年4月～9月
令和7年10月
令和7年11月～12月
令和8年2月
令和8年1月～3月

事前リサーチ等
学生との実験①
授業内の実験②
学生との実験①(続き)
まとめ

研究成果

二件の実験を通じ、生成AI動画ツールの教育上の障害の多くが、技術の未成熟という一時的要因ではなく構造的な根を持つことを明らかにした。
これらのモデルは学習時にも生成時にもテキストを介してのみ動作するため、映像制作における非言語的なもの「暗黙知や身体的経験」を十分に扱えない。
これら経験上でしか得られない知は、まさに学生達が大学教育において習得していくべきものであると考えられる。
結果として学生達は自らの直観や経験を活かせず、モデルが返したものをそのまま受け入れる他なくなってしまう結果に至った。
本研究ではこれを「受容の閾値」と呼ぶ。これは不満や諦めによる承認であり、教育上の行き止まりを示す。
第一の実験はこの限界を直接的に露呈させたが、AIを撮影後の映像から映像への変換に限定した第二の実験では、学習過程が保たれる用途を示唆した。
最も深刻なリスクは、映像教育がAIツールの許容範囲に逆に適応してしまうことである。批判的メディア教育の重要性は一層高まるが、それは失われた実技教育を代替できるものでは決していない。



実写(上)とAI変換後(Mago.AI、下)の比較

今後の研究成果の還元方法

本研究の成果は、日本映像学会52回大会において発表した。また、本研究に基づく論文を執筆中であり、公表に向けて準備を進めている。
さらに、映像制作におけるAIのより具体的な側面を扱う後続研究へと展開しつつある。それは、低コストのモーションキャプチャーとAIによるモーションキャプチャー技術を組み合わせる試みであり、本研究で明らかになった限界の一部に直接応えようとするものである。