

大学コンソーシアム京都／FD・SD フォーラム

学校教育における生成 AI 活用の現在と今後の課題

なぜ生成 AI は嫌われるのか？

——学校における生成 AI 教育への実務家からの提言——

すがやみつる

(マンガ家／日本マンガ学会会長)

自己紹介

1950 年、静岡県生まれ

1971 年、『仮面ライダー』のコミカライズでデビュー

代表作『ゲームセンターあらし』『こんにちはマイコン』

2005 年、54 歳で早稲田大学人間科学部 e スクール入学

2011 年、60 歳で早稲田大学大学院人間科学研究科修士課程修了

2013～21 年、京都精華大学マンガ学部専任教員

2024 年、日本マンガ学会会長就任

2024 年、生成 AI で炎上 3 回

生成 AI の利用は 2023 年 1 月から

ChatGPT に連載マンガのストーリー作りを相談

生成 AI は使える！

編集者のかわり→朝まで

対話しても疲れ知らず

フィクションではハルシネーションが面白いことも！

Python プログラミング

自著で 1 冊かけて作ったスカッシュのプログラム

ChatGPT は 20 秒で生成

最初はバグを出すも、即座に修正

(ChatGPT とのやりとり)

<https://chatgpt.com/share/157bdb56-fd66-4760-b451-d522f1fb8016>

進化する ChatGPT

2023 年 1 月／2023 年 2 月 成長のあとが……／2025 年 1 月 大進化をとげる！ ユーザーが誰かを AI が認識！ ホラー？

2024 年 生成 AI で絵を描いたら 3 度炎上！

1 度目：生成 AI が出力した『ゲームセンターあらし』の絵を X に掲載したら炎上

2 度目：生成 AI で描いた自著のカバー絵が X で叩かれた！

ChatGPT 経由 DALL-E3 で画像生成

3 度目：マンガイラストの背景に生成 AI が出力した月の絵を入れたら炎上。

なぜ生成 AI は嫌われるのか？

絵を描くこと＝フィジカルな体験

ベンジャミン・ブルームの学習目標の分類学（タキソノミー）

- 1) 認知的領域＝知識
- 2) 情意的領域＝態度
- 3) 精神運動的領域＝運動スキル

絵を描く＝運動能力

反復繰り返しのトレーニングによって上達する

絵が描けるようになるまでに時間と費用がかかる

既存の絵を学習した AI に絵を生成させる→他人のフンドシで相撲を取る

生成 AI に作らせた絵を販売する人も多い

生成 AI が作画した絵を模写したら……

著作権法と生成 AI

絵柄・画風は保護しない

技術・技能も保護しない

創意が認められれば3歳の子どもが描いた絵にも著作権が認められる

絵描きはどうかしたらいいのか？

無名の絵描きは「いらすとや」の登場で仕事を失っている

コモデティ（平準化）した絵は生成 AI が代替

生き残るのは代替の利かないオンリーワンの絵

コピーできないアナログの絵

「のこす！ いかす!？」 保存すべき対象になれるか？

教育の面から生成 AI を考える

美術教育

絵を描くことはフィジカルな体験／絵を描く「喜び」は得られるか？

反復繰り返しのトレーニングによって身につくもの／子どもに生成 AI で絵を描かせていいのか？

生成 AI はインテリジェントミラー

生成 AI はユーザーの〈知性を映す鏡〉です

生成 AI を使いこなすには

生成 AI に指令を出せるか？／生成 AI の提出物を評価できるか？（真贋を見きわめられるか？）

→深い知識と教養が必要

生成 AI との付き合い方の参考になる本

『100日チャレンジ 毎日連続100本アプリを作ったら人生が変わった』

（大塚あみ・著／日経 BP／2025/1月刊）