

二次元でも盛り上げる岡崎

～生成AIを用いた地元岡崎のマンガづくり～

愛知県立岡崎商業高等学校 ITビジネス科3年

石川 丈 杉山 優樹

概要



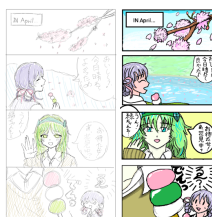
私たちの地元「岡崎」には、岡崎城や八丁味噌など、見てもらいたいものがたくさんあるにも関わらず、若者の観光客はあまり訪れていません。そんな状況を改善する案として、私たちは1年生のときに、「岡崎を題材にした漫画を作成し、SNSに投稿して魅力を発信する」という内容で未来探究祭2024に応募し、銅賞（第3位）を受賞しました。

3年生になった今、「課題研究」の授業において、そのアイデアの実現を目指し、漫画の作成を始めました。今年度から始まった「二次元でも盛り上げる岡崎」講座は、来年度以降も継続的に活動を行い、地元岡崎のあまり知られていない魅力をたくさん紹介していきたいと考えています。

これまでの取り組み紹介・現状と課題

実際に活動を始めてみると、人によって描いたイラストにタッチの差があることがわかりました。また、同じキャラクターを描いても違って見える、絵を描くのが苦手な人は作成に時間がかかってしまうなど、様々な問題が発生しました。

そのため、構図やラフ画までは手書きで、清書や色塗り等の完成作業を生成AIに行わせることで、タッチの差を減らし、時間を短縮することにしました。タッチを揃えるための元データや、キャラクターの原画など、一部のデータを生成AIに読み込ませることで、ある程度の作品を作ることはできています。今後はプロンプトの具体性を高め、効率的に作業を行う方法を検討します。



まとめと今後の展望



アイディアの考案やイメージ作成など、0から1を生み出す作業は人間が行い、背景の作成や荒削りのアイディアの磨き上げなど、1から2へ進める作業を生成AIが行うことで、効率的に作業を進めていくことができます。その一方、私たちらしさを失わないよう、オリジナリティを残す作業も重要です。そのためにも生成AI活用技術も学び、バランスよく活用していきたいと考えています。

9月より実際に取材に出かけ漫画を作成し、Instagram等のSNSを使って公開していく予定です。メンバー12人で力を合わせ、私たちができる方法で、少しでも岡崎市の魅力を発信したいと考えています。