

# 生成AIの生成物を見分けることができるのか

浅野学園物理部

梶原 悠己

2024年9月28日

## 要旨:

本研究は、人間が生成AIによって作成されたテキスト、画像、動画コンテンツと人間が作成したコンテンツを識別できるのかどうかを検証することを目的とした。社会人130名を対象としたWebアンケート調査を行い、テキスト、画像、動画それぞれについて、生成AIと人間が作成したコンテンツを提示し、識別精度を評価した。その結果、テキスト、画像、動画全てにおいて認識率が低く、平均正答率は15%~40%と低くなった。これは、人間が生成AIの生成物を見分けることが困難であることを示唆している。

## 1. はじめに

近年、人工知能 (AI:Artificial intelligence) 技術は目覚ましい発展を遂げており、その中でも特に注目を集めているのが、テキスト、画像、動画など、様々な種類のコンテンツを自動生成する生成AI (Generative Artificial Intelligence) 技術である。2021年11月に発表された GPT-3.5 を皮切りに、生成AIは急速な進歩を遂げ、生成されるコンテンツの品質は飛躍的に向上し、人間の作成したものとの区別が困難になりつつある。この技術は、コンテンツ制作の効率化や新たな表現の可能性を開く一方で、著作権侵害や偽情報拡散などのリスク<sup>1</sup>もはらんでおり、社会に大きな影響を与える可能性を秘めている。先行研究では、GPT-4 を用いたチューリングテストにおいて、人間がAIを人間と誤認する割合が有意に高いことが示されている (Jones & Bergen, 2024)<sup>2</sup>。

しかしながら、現状では生成AIにも限界が存在する。例えば、画像生成AIでは光の反射や影の表現に課題が残る場合があり、テキスト生成AIでは特定の文体<sup>3</sup>や単語の過剰使用<sup>4</sup>といった特徴が見られる。

そこで本研究では、人間が生成AIによって作成されたテキストだけではなく、画像、動画コンテンツと人間が作成したコンテンツを識別できるのかどうかを検証することを目的とする。具体的には、主に社会人の方を対象としたアンケート調査をweb上でを行い、テキスト、画像、動画それぞれについて、生成AIによって作成されたコンテンツと人間が作成したコンテンツを提示し、参加者が両者のコンテンツをどの程度正確に見分けられるかを評価する。本研究の結果は、生成AI技術の倫理的な利用や、生成AIによって作成されたコンテンツの適切な取り扱いに関する議論に貢献するものであると考えられる。

## 2. 研究方法

### 2.1 参加者

本研究の参加者は、インターネット上、第45回打越祭第2部文化祭(浅野学園文化祭)を通じて募集した一般社会人130名である。打越祭では受験生の親を主なターゲットとして募集した。

---

<sup>1</sup>政治家を「再現」、生成AI偽情報の脅威 日本にも迫る. 日本経済新聞. 2024-02-04.  
<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC221IX0S4A120C2000000/>, (参照 2024-08-23)

<sup>2</sup> Cameron R. Jones, Benjamin K. Bergen. People cannot distinguish GPT-4 from a human in a Turing test.  
<https://arxiv.org/pdf/2405.08007>

<sup>3</sup>井関 龍太. 人工知能の文章に文体はあるか. 日心第87回大会 (2023).  
[https://doi.org/10.4992/pacjpa.87.0\\_1D-066-PL](https://doi.org/10.4992/pacjpa.87.0_1D-066-PL)

<sup>4</sup>ChatGPTの口癖、私に伝染 単語「delve」論文で急増. 日本経済新聞. 2024-06-21.  
<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC190OK0Z10C24A5000000/> (参照 2024-08-13)

## 2.2 アンケート内容

アンケートは、付記に示したようなアンケートをGoogleフォームを用いて作成した。質問は参加者の年代、職業、生成AIの利用経験などを尋ねるものと、生成AIが作成したコンテンツと人間が作成したコンテンツを識別するもので構成した。また、識別する設問は、大きくテキスト、画像、動画の3つのカテゴリーに分けられ、各カテゴリーに複数の問題が設定された。

設問はすべて複数選択形式を採用し、問題によっては複数の正解を設定した。これにより、回答者が消去法で解答することを防ぎ、より正確な識別能力を測定することを目指した。

## 2.3 データの収集方法

アンケートは、2024年8月15日から9月16日までの期間、インターネット上で公開し、回答を収集した。

## 2.4 データの分析方法

収集したデータの分析には、記述統計を用いた。当初は、回答者の属性（生成AIの利用経験など）と正答率の関係を調べるために、カイ二乗検定などの統計的検定を用いることを検討した。しかし、全ての問題で複数選択が可能となり、問題によっては解答を2つ設定した。そのため、各選択肢の選択に独立性があると言い切れないことなど、検定の前提条件を満たしていないと判断し、検定の実施は断念した。そのため、各問題の正答率を算出し、回答者の属性別に正答率を比較することで、生成AIの生成物に対する識別能力に影響を与える要因を分析した。

また問題の正答率の算出については、もし完全一致のみ認めるとすると、解答の選択肢は選んでいるが、さらに不正解の選択肢も選んだ場合、不正解となる。しかし、この方法で算出される正答率は正確な正答率ではないと判断し、部分点を付与した。部分点の付与方法は以下の通りである。正解が1つの問題では、正解を選択した場合に100%、不正解を選択するごとに50%減点し、最低点は0%とした。正解が2つの問題では、正解を1つ選択するごとに50%加点し、不正解を選択するごとに50%減点し、最低点は0%とした。ただし、無回答、動画の問題で動画が見られないといった回答は平均点算出などから除外した。

## 3. 結果

### 3.1 被験者の属性

今回のアンケートでの年代、職業、生成AIの利用状況については図1、2のようになった。

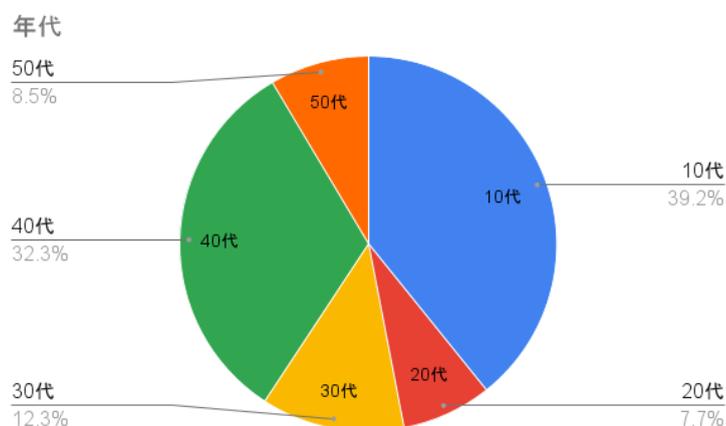


図1 被験者の年代分布

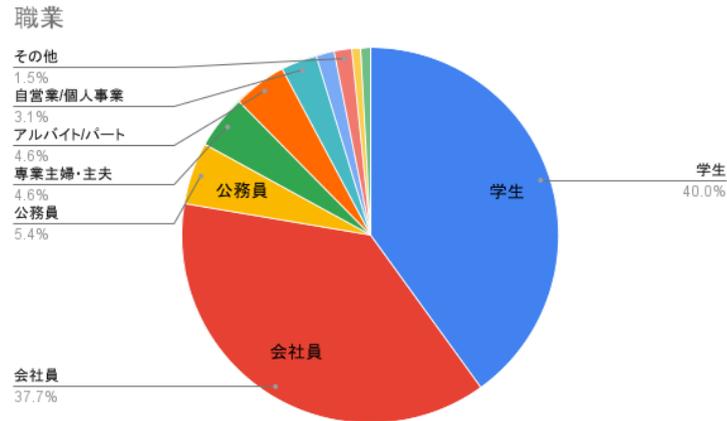


図2 被験者の職業分布

今回は主に文化祭でアンケートを収集したため、職業は学生(40%)、会社員(38%)という順になった。

また、生成AIの利用目的についてカテゴリー別に分類した結果、図3のようになった。使用目的では業務効率化が半数を占め(50%)、続いて創作活動(17%)、学習・研究(14%)、娯楽(12%)という順になった。

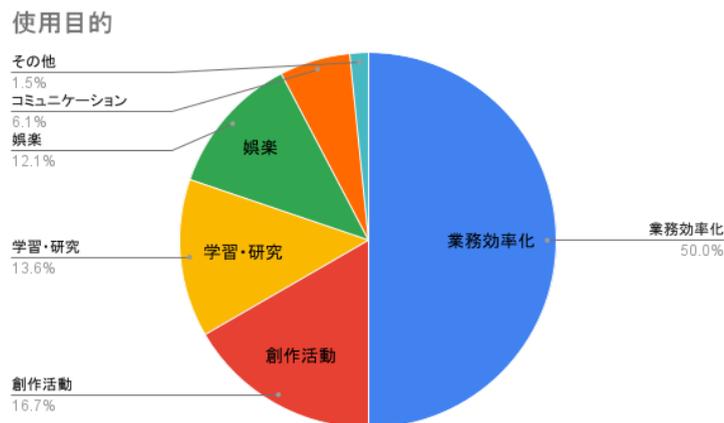


図3 生成AIの使用目的

生成AIの利用状況については図4、5となった。生成AIは約60%の人が使ったことがあると回答した。また、図5では生成AIの利用経験無しと答えた人は除外している。

生成AIを(何かしら)使ったことはありますか？

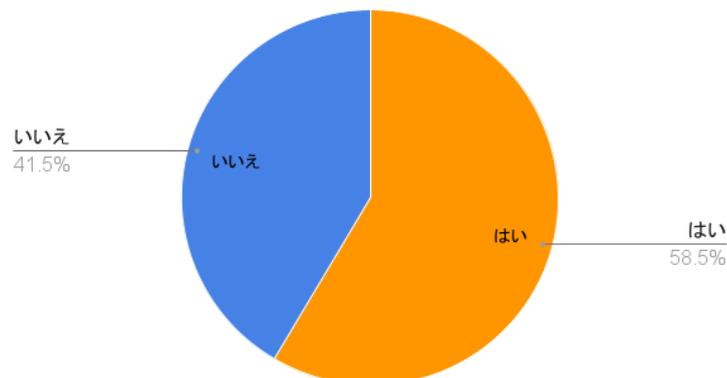


図4 生成AIを使ったことがあるか

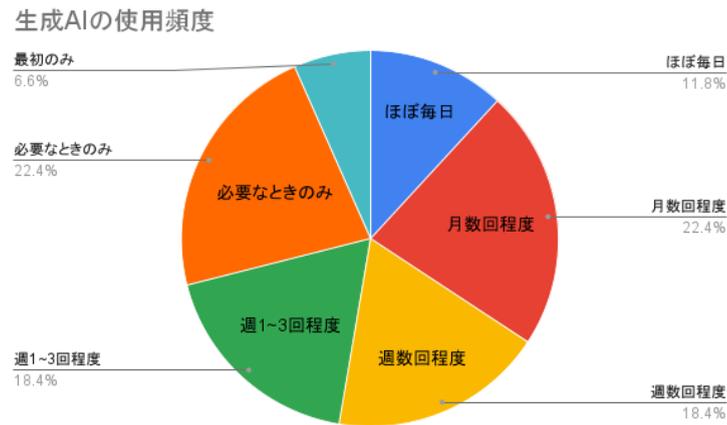


図5 生成AIの使用頻度

### 3.2 各設問ごとの正答率

図6は、問題の種類別に、全体、AI利用経験無し、AI利用経験有りの3つのグループの平均正答率を示したものである。テキストの第1問、第2問は、Wikipediaの最初の1段落のような説明の文章を4つの選択肢の中から1つ選ぶ問題である。テキストの第3問、第4問は小説の1節から人間のものを、第3問は4つの中から1つ、第4問は5つの中から2つの解答を選ぶ問題である。画像の第1問、第2問は風景写真で4つから写真を1つ選ぶ問題、第3問、第4問は人物写真5枚の内写真を1枚選ぶ問題である。第5問、第6問は人物のイラスト4つから人間が描いたものを、第5問では1つを、第6問では2つを選ぶものである。

#### 問題ごとの正答率

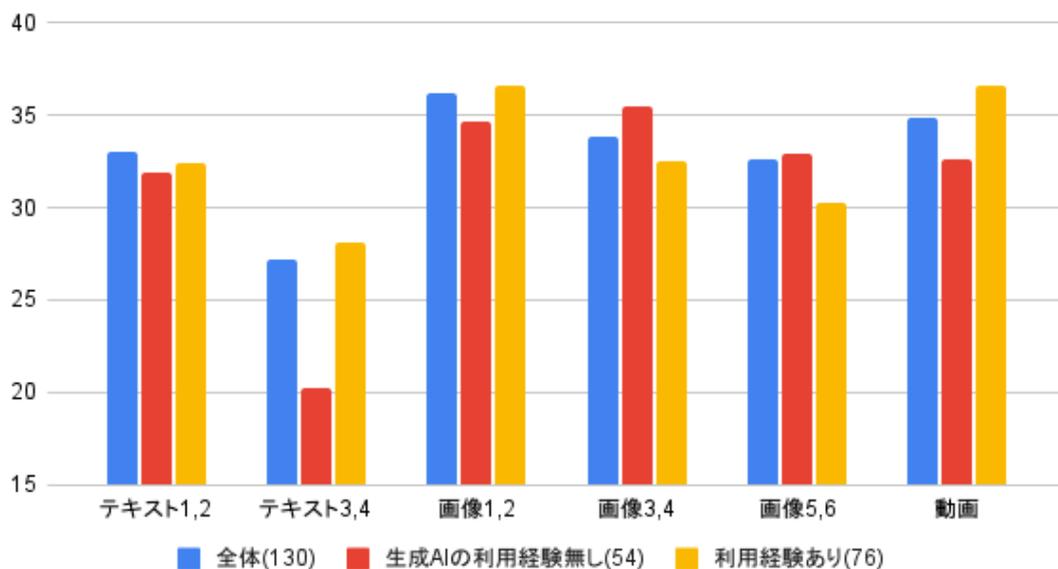


図6 アンケートの各設問カテゴリごとの正答率

また、図7~12は一部の問題の選択肢の選択割合を示したものである。それぞれのグラフで緑色のものが正解の選択肢である。

テキスト 問1 選択状況

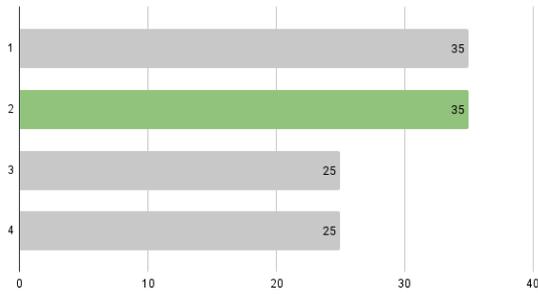


図7 テキスト問1 選択肢選択状況

テキスト 問2 選択状況

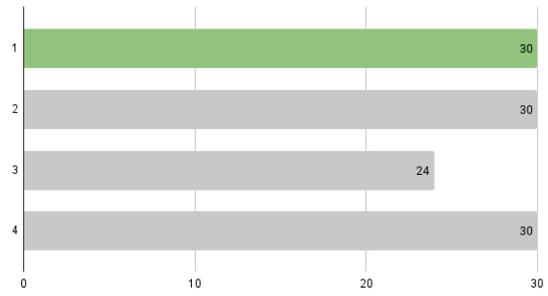


図8 テキスト問2 選択肢選択状況

テキスト 問3 選択状況

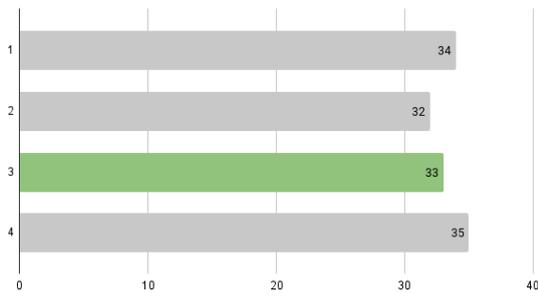


図9 テキスト問3 選択肢選択状況

テキスト 問4 選択状況

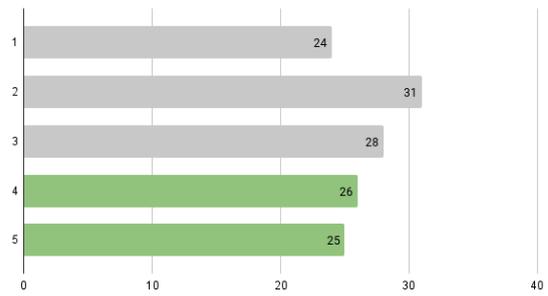


図10 テキスト問4 選択肢選択状況

画像 問3 選択状況

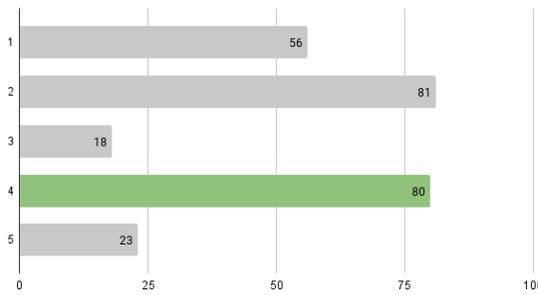


図11 画像問3 選択肢選択状況

画像 問5 選択状況

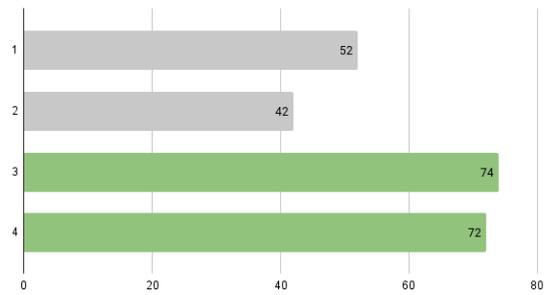


図12 画像問5 選択肢選択状況

画像 問6 選択状況

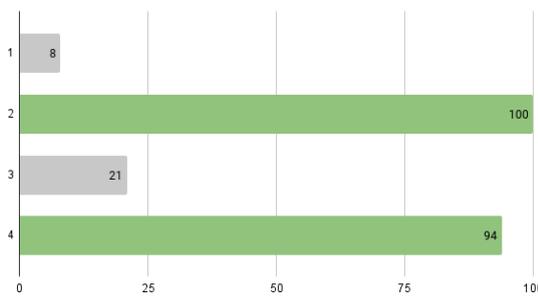


図13 画像問6 選択肢選択状況

## 4. 考察

図1、2に示すように、今回のアンケートでは、主に文化祭で募集をしたため、回答者の年代、職業に偏りが見られた。特に、学生と会社員の割合が高く、他の属性の回答者は少なかった。このサンプルの偏りは、結果の一般化可能性を制限する可能性があるため、結果の解釈には注意が必要である。

### 4.1 テキスト問題の考察

#### 4.1.1 Wikipedia風文章に関する考察 (問1, 2)

図6が示すように、テキストの第1、2問では、全体の平均正答率は約32%となった。また、この問題については生成AIの利用経験の有無によって大きな正答率の差は見られない。この2つの問題では人間のものと生成AIの選択率が同程度だった(図7,8)。これは、プロンプト(生成AIへの指示)に「Wikipediaの最初の1段落のように記述する」ことを明記し、設問を1段落のみに限定したため、AI特有の表現の特徴を見出すための情報量が不足し、識別が困難であった可能性がある。

#### 4.1.2 小説の文章に関する考察 (問3, 4)

テキストの第3,4問では、全体的な正解率が最低となった(図6)。また、この問題では生成AIの利用経験がある人のほうが正答率が高くなっている。これは生成AIが使う表現を知っているからだと考えられる。また、これらの問題もAIの生成物のほうが人間のものよりも選択された件数が多かった(図9,10)。この問題の正答率が低く、生成AIが書いたもののほうが人間のものよりも選ばれた理由は以下のように考える。1つ目は前の問題と同様、文章量が短いためだと考える。2つ目は、問3は『二科展院展急行瞥見記』という青空文庫で公開されている昭和8年の小説の1文の途中から引用した。しかし、生成AIには小説の一節を書くように指示をしたが、小説の最初の方を書いてきた。そのため、小説の1節としても、使用した場所が異なるため、難しくなった可能性もある。さらに、青空文庫の文章はAIの学習データとして使用されている可能性があり、AIがその文章を模倣した可能性も考えられる。3つ目は問4について、小説の途中まで書いたものの続きをAIに書かせたため、前までの人間の部分の影響を受けた可能性が指摘される。そのため、生成AI固有の特徴的な表現が失われた可能性がある。また、問4の解答を2つにしたことも原因と考えられる。

## 4.2 画像の問題の考察

### 4.2.1 風景写真に関する考察 (問1, 2)

画像の問1、問2は約38%の正解率となった(図6)。また、この設問のグループが今回のアンケートの中で一番出来がよかった。これは生成AIが作成した画像には水面の反射や水の流れなどに不自然なところが見られるため、わかる人は正しく選択できたためと考えられる。しかし、正答率が40%に満たなかったことより、この結果は風景写真における生成AIのものとの判断が難しくなっていることを示唆している。

### 4.2.2 人物写真に関する考察 (問3, 4)

画像の第3,4問は約35%の正答率となっている(図6)。しかし、第4問では正解の2番よりもFLUX.1 [pro]で生成された画像の4番のほうが選択者が多かった(図11)。これは、画像生成AI、とりわけFLUX.1 [pro]の技術進歩により、人物写真の生成においても、水面の反射など、従来は不自然さが目立ちやすかった部分が、よりリアルに表現されるようになったためと考えられる。

### 4.2.3 人物イラストに関する考察 (問5, 6)

画像の第5問、第6問では正答率は約35%となった(図6)。しかし、選択肢別に見ると正解を選んでいる人が多いように見える(図12、13)。これはイラストについては生成AIのものを概ね判断できていると考えられる。特に問6は生成AIの画像はイラストと言うよりも3Dモデルに近いような書き方となっており、明らかにイラストとは違うので判断しやすかったと考える。また、この問題も他と同様、正答率が低くなったのは人間のイラストをすべて選択しなければいけないところを、問題をよく読んでいなかったため、1つしか選択していない人が多いためだと考える。

### 4.3 動画の問題の考察

動画の問題の正答率は35%程度となった。今回の結果から、動画生成AIは、ドローン映像のような比較的シンプルな動画においては、ある程度自然な映像を生成できることが示唆された。しかし、生成AIで作成した動画にはすべてウォーターマーク(動画の右上などにあるロゴ)が含まれていた。これは今回使用したどの動画生成AIのサービスでも無料ユーザーでは削除できない設定となっている。そのため、正答率がそこまで高くないということからウォーターマークが何を意味しているのかが知られていない可能性がある。

## 5. 終わりに

本研究では生成AIの生成物を見分けられるのかどうかについてアンケートを行うことで検証を行った。その結果、平均正解率が15%~40%と全体的に低い結果となった。生成AIの利用経験の有無による差は問題の種類によって違った。これにより人間は生成AIの生成物を見分けることが困難であることが示唆された。今回の研究ではアンケートの設問形式を複数選択にしたことより統計的処理が困難になったため、二択の問題にするなど適切な形に修正してこのような調査を行っていく必要がある。また、今回の研究では、サンプルに偏りが見られたため、結果の一般化可能性が限定的である可能性がある。今後の研究では、より多様な属性の参加者を確保することで、サンプルの偏りを軽減し、より一般化可能な知見を得る必要がある。さらに、識別能力に影響を与える要因(年齢、職業、AI利用経験など)を特定するために、より詳細な分析や実験を行うことが重要である。

## 6. 謝辞

本研究の実施にあたり、アンケートにご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。特に、予備調査にご協力いただいた浅野生の皆様には、アンケートの改善に貴重なご意見をいただき、深く感謝いたします。また、論文作成にあたって貴重なアドバイスをくださったADeLさんや物理部のOBの方にも深く感謝いたします。さらに、本論文の一部において、文章の構成や表現の改善に Gemini 1.5 Pro を利用させていただきました。

## 7. 付記

### 今回使用したアンケートとその解答

アンケートの一部を抜粋して掲載している。

#### 生成AIの利用調査

年代、職業

生成AIを使ったことはありますか?

どのような目的で使用していますか?(自由記述)

生成AIをどれぐらいの頻度で使っていますか?

以下の中から使ったことのあるAIをすべて選択してください。(複数選択式)

## テキスト

すべての問題について、人間がかいた、もしくは本当の写真、動画をすべて選択してください。

### 第1問

1. コレステロールは、細胞膜の構成要素であり、ホルモンやビタミンDの合成に必要な脂質である。体内で肝臓によって生成されるほか、食事からも摂取されるが、過剰なコレステロールは動脈硬化を引き起こし、心血管疾患のリスクを高める要因となる。
2. コレステロール(英: cholesterol)は、ステロイドの中で、ステロールと呼ばれているサブグループに属する有機化合物の一種である。トリテルペノイドの一つでもある。1784年に胆石からコレステロールが初めて単離された。室温で単離された場合は白色もしくは微黄色の固体である。生体内ではスクアレンからプロトステロール(ラノステロールなど)を経て合成される。
3. コレステロールは、ステロイド系の脂質の一種であり、動物の細胞膜や血漿中に存在する重要な化合物である。体内で合成されるほか、食事からも摂取される。細胞膜の構造維持や、ステロイドホルモンの前駆体として重要な役割を果たす一方で、血中濃度が高くなりすぎると動脈硬化などの健康問題を引き起こす可能性がある。
4. コレステロールは、動物の細胞膜やホルモン、胆汁酸の合成に不可欠な脂質の一種である。肝臓で合成されるほか、食事からも摂取され、血液の中ではリポタンパク質と結合して全身を循環している。コレステロールは生命維持に必須だが、過剰になると血管壁に蓄積し、動脈硬化を引き起こすリスクを高めるなど、健康への影響も懸念される物質である。

1:GPT4o ,2:Wikipedia ,3:Claude3.5 Sonnet ,4:Gemini 1.5 Pro Experimental 0801

### 第2問

1. エドゥアール・マネ(フランス語: Édouard Manet, 1832年1月23日 - 1883年4月30日)は、19世紀のフランスの画家。近代化するパリの情景や人物を、伝統的な絵画の約束事にとらわれずに描き出し、絵画の革新の担い手となった。特に1860年代に発表した代表作『草上の昼食』と『オランピア』は、絵画界にスキャンダルを巻き起こした。印象派の画家にも影響を与えたことから、印象派の指導者あるいは先駆者として位置付けられる。
2. エドゥアール・マネ(Édouard Manet, 1832年1月23日 - 1883年4月30日)は、19世紀フランスの画家で、印象派の先駆者として知られる重要な芸術家である。パリの裕福な家庭に生まれ、伝統的な美術教育を受けたが、既存の芸術規範に挑戦する革新的な作品で注目を集めた。
3. エドゥアール・マネは、19世紀フランスの画家であり、印象派の先駆者として知られている。彼の作品は、伝統的なアカデミズム美術に挑戦し、現代的なテーマや技法を取り入れることで美術界に大きな影響を与えた。代表作には「草上の昼食」や「オランピア」があり、これらの作品は当時の社会的・美術的な規範に挑戦するものとして評価されている。
4. エドゥアール・マネ(Édouard Manet, 1832年1月23日 - 1883年4月30日)は、19世紀フランスの画家である。近代絵画の創始者の一人とみなされている。写実主義と印象主義の橋渡し役を担い、伝統的な絵画技法と近代的な主題を融合させた革新的な作品で知られる。代表作には『草上の昼食』や『オランピア』などがあり、それらの作品は当時スキャンダルを巻き起こしたが、後の芸術家たちに大きな影響を与えた。彼の作品は、印象派の画家たちの登場を促し、近代美術の重要な転換点となった。大胆な筆致と斬新な構図、そして日常的な主題の選択は、それまで

のアカデミズム絵画の規範に挑戦するものであった。マネは、絵画における近代性の概念を確立した重要な画家の一人である。

1:Wikipedia ,2:Claude3.5 Sonnet ,3:GPT4o ,4:Gemini 1.5 Pro Experimental 0801

### 第3問

1. 夕暮れの街に、ゆっくりと闇が忍び寄っていた。雨上がりの舗道には、街灯の光が水たまりに映り込み、揺らめいている。古びた本屋の前を通り過ぎる時、私は足を止めた。ショーウィンドウに並べられた本の背表紙が、何か語りかけてくるようだった。
2. その瞬間、風が強くなり、木々がざわめき始めた。葉が舞い上がり、まるで何か近づいてくるような気配がした。少女は息を呑み、心臓が高鳴るのを感じた。何が起こるのか、彼女自身も分からなかった。ただ、この場所が特別な場所であることを知っていた。
3. 美術院はほとんど素通りした。どちらを見ても近寄ってよく見ようというような誘惑を感じるものはほとんどなかった。絵でも人間でも一と目で先ず引き付けられないようなものにはやはり何か足りないものがあるかと思う。美術批評家でも何でもない自分等は、そういう第一印象を無視して無理に職務的に理論的に一つ一つの絵の鑑賞点を虫眼鏡で掘り出す気にはどうにもなれないのである。
4. 雨上がりの路地裏。石畳はまだ濡れていて、街灯の光をぼんやりと反射していた。路地の奥から、三味線の音がかすかに聞こえてくる。それはどこかもの悲しい音色で、聴く者の心を締め付けるような、それでいてどこか懐かしさを感じさせるような、不思議な魅力を持っていた。

1: Claude3.5 Sonnet ,2:GPT4o ,3:『二科展院展急行瞥見記』より ,

4: Gemini 1.5 Pro Experimental 0801

### 第4問

1. 優希蒼生は2045年、AIサービス開発の第一線で活躍していた。以前は自らがアイデアを出して開発に携わっていたが、AIの台頭によりその役割は変化した。今やアイデア出しとAIが生成したサービスの監査が優希の仕事となっていた。
2. 廃墟となった遊園地は、かつての賑わいを忘れさせるような、静寂と不気味さに包まれていた。色あせたメリーゴーランドの馬たちは、虚ろな目で空を眺め、錆びついたジェットコースターは、まるで巨大な鉄の骨のように空に突き刺さっていた。政次たちAI反対派のメンバーは、遊園地の入り口に立ち尽くし、その異様な光景に息を呑んだ。
3. 数週間が経ち、クリスマス当日の夜、2人はイルミネーションイベントへ行った。きらびやかなイルミネーションの下、たくさんの人で賑わう通りを、政次と珠李は手をつないで歩いていた。クリスマスの飾りつけで彩られた街並みは、どこか懐かしさと温かさを醸し出している。
4. このように人々AIに付いて神代のようにAIを潰すべきだという意見もあり、それに反対して神代のようにAIは便利であり、仕事がなくともお金が入ってくるのでこのままでいいのではという2つに分断されてしまった。
5. 政次が企画書を完成させ、AI上司を経由して社長に許可を得て、仕事を終えた頃にはあたりが暗くなっていた。最近ではAIの進歩によって仕事量が減ったことで日の入り前には仕事を終えるのが基本となっていたが、今日は、何とんでもこの計画を今日中に終わらせたかったため、残業することにした。本来は残業はしたくなかったが、ライバル企業、だけではなく最近ではAI、に対抗するためだ。

1: Claude3 Sonnet ,2:Gemini1.5Pro ,3:Gemini1.5Pro ,4:人間 ,5:人間

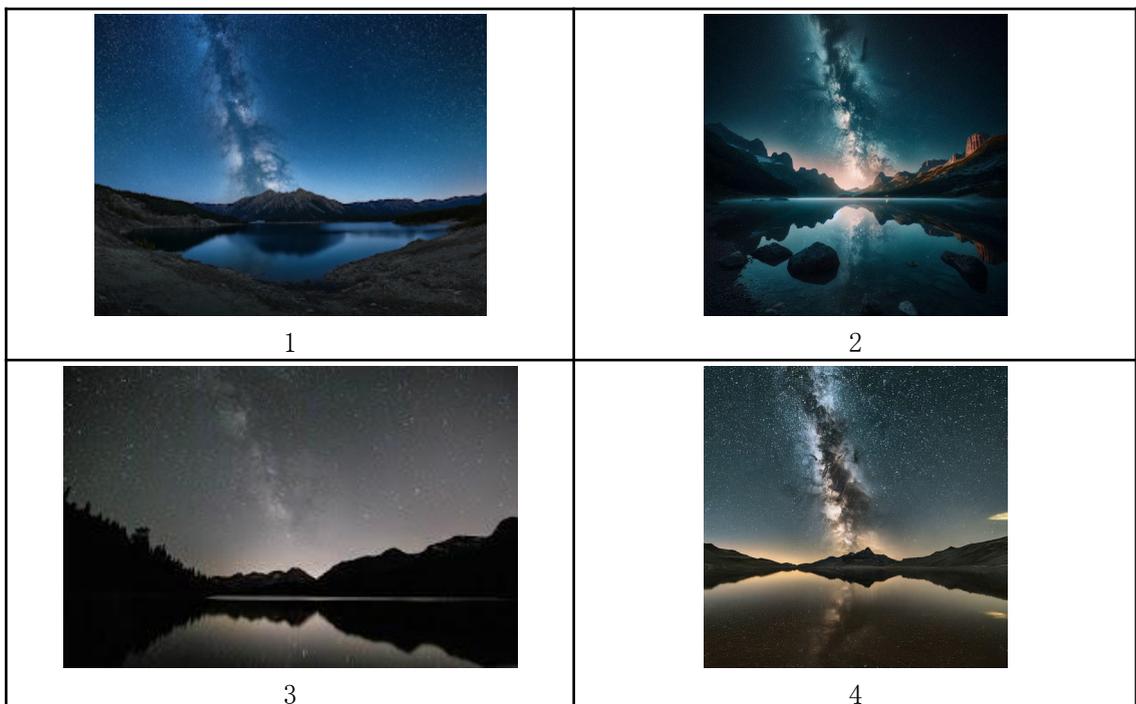
画像

第1問



1: 写真(<https://publicdomainq.net/photo-river-sunshine-0081984/>) ,2:DALL-E 3  
3:Imagen2 ,4:Stable Diffusion 3 Medium

第2問



1: Stable Diffusion 3 Medium ,2:DALL-E 3  
3:写真(<https://publicdomainq.net/photo-night-sky-stars-0081283/>) ,4:Imagen2

第3問



1: FLUX.1 [pro] ,2:Imagen3 ,3:Stable Diffusion 3 Medium

4:写真(<https://publicdomainq.net/man-sofa-smartphone-0020642>) ,5:DALL-E 3

第4問





1:写真(<https://publicdomainq.net/photo-girl-woman-portrait-0082082>)

2:Stable Diffusion 3 Medium ,3:Imagen3 ,4:FLUX.1 [pro] ,5:DALL-E 3

第5問



1: DALL-E 3 ,2:Stable Diffusion 3 Medium

3:人間のイラスト(<https://publicdomainq.net/children-enjoy-festival-illustration-0073444>)

4: 人間のイラスト(<https://publicdomainq.net/illustration-couple-yukata-0080906/>)

## 第6問



1:Stable Diffusion 3 Medium

2:人間のイラスト(<https://publicdomainq.net/illustration-children-sea-bathing-0082069>)

3:FLUX.1 [pro]

4:人間のイラスト(<https://publicdomainq.net/illustration-children-sea-bathing-0082070>)

## 動画

1. その1: <https://youtu.be/Xa1UtFoKFFY> →映像  
(<https://www.pexels.com/video/aerial-view-of-a-winding-road-in-the-mountains-27361835/>)
2. その2: <https://youtu.be/oTLCjW7Ryvw> →Gen 2
3. その3: <https://youtu.be/UBHPMQHEgo4> →Pika
4. その4: <https://youtu.be/BM5gPf3p0lk> →Luma Dream Machine
5. (動画が見られない)

## 各設問ごとの正答率

設問	全体(140) (%)	利用経験無し(54) (%)	使用経験有り(76) (%)
テキスト 問1	36.8	30.6	37.5
テキスト 問2	29.2	33.3	27.4
テキスト 問3	33.8	15.7	38.1
テキスト 問4	20.5	24.8	18.0
画像 問1	34.5	32.9	34.7
画像 問2	37.9	36.5	38.4
画像 問3	30.9	30.6	31.1
画像 問4	36.8	40.3	33.9
画像 問5	33.6	30.9	32.9

設問	全体(140) (%)	利用経験無し(54) (%)	使用経験有り(76) (%)
画像 問6	31.6	35.0	27.7
動画	34.9	32.6	36.6

---

## 感想など

本来は論文に書くべきではない内容ですが部誌として掲載するにあたって追加しています。

まず、アンケートについてですが、今回の敗因は具体的にどのように処理をするのかを全く考えずに問題を作ったことだと思っています。この研究は夏休み中、生成AI(特にGeminiやstable diffusion)を使っていたときにたまたま思いついて始めました。その時は統計とかほとんどわかっていなかった(一応統計的確率とか授業でやったぐらい)ため、あとでなんとかなるかって感じで調子に乗ってとても難しい問題を作っていました。そのため、平均点が100点中約30点(部分点込、未回答の設問は平均点算出から除外)という浅野のテストでもないぐらい、低い平均点をたたきだしてしまいました。その後、文化祭が終わりアンケートを締め切った後、結果の処理について調べたりAIに聞いたりして数時間は溶かしました。次に私がこんな感じでアンケートを取るのがいつになるのかはわかりませんがこれからはどのように分析するのかを考えてからアンケート問題を作成するようにします。

ちょっとページが余ったので今回の人物写真のやつで誤答率トップだったFLUX.1 [pro]で生成した画像でも貼っておきます。



多分これらを何も説明無しに見させられたらおそらく本物の写真だと勘違いすると思います。