

自主制作 CG アニメアーカイブ事業

CG アニメコンテストの入選作品及びその関連情報を収集し、データベース化等の整理を行った上で、web 等で公開する作業

団体名 株式会社 ドーガ

■ 概要／課題

◇概要

本事業では、CG アニメコンテストを中心とする自主制作 CG アニメの作品や作者、それらに関する様々な情報を収集し、データベース化などの整理を行っている。

そしてそれらを専用の web サイト「CG アニメ ARCHIVES」で公開している。

<https://archives.CGanime.jp/>



web サイト「CG アニメ ARCHIVES」トップ画面

◇現状と課題

自主制作 CG アニメ界は、現在国内外で活躍する商業アニメ監督などのクリエイタを多数輩出しており、人材や技術を育てる土壌となってきた。

中でも、CG アニメコンテストは、CG アニメの黎明期である 1988 年から現在まで継続して行われている唯一のコンテストであり、その入選作群は、CG アニメの発展を語る上で重要な作品のほとんどを網羅している。

しかし、それらの作品や、関連情報などが、HDD などの記録媒体の破損や記憶の風化などによって、現在刻々と失われつつあり、それらをまとめて保存する必要がある。

◇活動概要

そこで本事業では、大きく分けて、以下のような活動を行っている。

- 1) CG アニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
- 2) 関連情報のデータベース化
- 3) 関係者等の証言や解説の文書化

■ 収集、整理、公開した成果物

(1) CG アニメコンテストの入選作品のアーカイブ化

◇作品の収集

- ・昨年度、CG アニメコンテストの全入選作と思われる 530 本を収集した。
- ・これらは、HDD の他、様々なテープメディアにも収録されていた。

◇視聴可能な形式に変換

- ・昨年度の段階で、上記の 530 本のうちの 183 本を、mp4 形式に変換するなどして、視聴可能な状態にした。
- ・今年度は、残り 347 本の状態を確認し、必要に応じて、mp4 形式に変換していった。

- ・この 347 本の内、57 作品は、古い様々な形式のデジタルデータで残っていた。

例： dvc や CanopusMotionJPEG 形式などの avi、m2v、DVD-Video、BDMV、mov、mpg、wmv 等

- ・これら 57 作品は、すべて mp4 形式に変換することができた。

- ・しかし、現在使用されていない特殊な業務用テープメディアにしか収録されていない作品が 113 本あった。その内訳は、

DVCAM 113 本

BETACAM 54 本

(重複しているが、BETACAM の方が画質がよいことが期待できる)

- ・これらは、業務用機材を所有している方を見つけ、本事業の趣旨にご賛同頂き、ご協力して頂いた。

しかし、一部のテープメディアは劣化しているようで、正常に再生することができなかった。そのため、76 本が、mp4 化できていない。

- ・今年度の目標は 300 作品前後を視聴可能な状態にするとしていたが、274 作品を視聴可能にすることができた。達成率は、91%で、おおよそ目標を達成できた。

◇作品の公開

- ・昨年度からの継続項目として、本事業公開用の web サイト「CG アニメ ARCHIVES」内の「AWARD WORKS」に、CG アニメコンテストの各入選作品の web ページを作成し、公開・紹介していった。

「AWARD WORKS」 <https://works.CGanime.jp/>



入選作品紹介サイト「AWARD WORKS」トップ画面

・昨年度の段階で、15 本の作品を紹介済みであったが、今年度は残り 533 本(第 31 回を含む)を公開・紹介した。

・本事業で、MP4 化した作品を全編公開するためには、まず作者と連絡を取り、許諾を得る作業から行った。

その際は、作品公開の可否だけではなく、掲載するコメントや作者の HP・SNS といった関連情報も問い合わせた。



全編公開した作品ページ例

・作者に連絡が付かなかった、あるいは許諾が得られなかった作品については、作品自体は公開せず、静止画像のみの作品紹介ページを作成した。

・目標としては、150 作品を公開する予定だったが、まだ公開していなかった 466 作品のすべての web ページを作成し、公開した。(達成率 311%)

・このうち、作者の許諾が取れて、作品全編の公開を行った作品は、53 作品。(目標 50 作品/達成率 106%)

・今後の問題点としては、まず、特殊な業務用テープメディアに収録され、視聴できない作品がまだ 76 本残っている。

また、アーカイブはできたものの、作者に連絡を取り、作品の公開許諾を取ることは難しく、公開のためには今後も地道な作業を必要とする。

(2) 関連情報のデータベース化

・昨年度と今年度に、以下のような情報を集め、整理、データベース化し、本事業公開用の web サイト「CG アニメ ARCHIVES」内の「DATA BASE」に公開していった。

<https://archives.CGanime.jp/database/>



「DATA BASE」トップ画面

1) CG アニメコンテスト入選作品 詳細情報

- ・昨年度、入選作品 530 作品について、詳細な情報を収集した。
- ・応募当時の記録や、当時の紙媒体などから、例えば以下のような詳細な情報を得た。

作品名、作者名、それぞれの読み方といった主要情報、
尺、制作年度、制作期間、使用ソフト、使用ハード、解像度 等

「入選作品 データベース」画面例

2) CG アニメコンテスト入選者 情報

- ・これも昨年度、上記1)の入選作品の詳細情報と同じように、入選者の経歴や現在の職業などの情報を収集し、データベース化した。
- ・但し、個人情報に該当すると思われる情報については、公開していない。

3) CG アニメコンテスト入選者 活躍情報

- ・昨年と今年度に、CG アニメコンテストの入選者が、その後、各業界でどのような活躍をしているのか調査した。
- ・活躍が期待される方を中心に、昨年度と今年度、それぞれ 100 名程度を調査した。そのうち、有益な情報を得られた方を、データベース化して公開した。

(3) 関係者等の証言や解説の文書化

◇概要

- ・自主制作 CG アニメの歴史を語る上で重要な事柄を、その当事者や関係者、または専門家や研究者が解説する歴史解説文書のサンプルを9編作成し、公開した。

◇ジャンルの設定

- ・まず、本文書の内容やジャンルを検討し、以下のように定めた。

作品	:	自主制作 CG アニメ作品の解説 等
人	:	クリエイターや団体の活動 等
技術	:	CG アニメのハードやソフト、技法の紹介 等
イベント	:	上映会や映画祭といった出来事 等
文化・産業	:	他の文化・産業への影響 等

◇筆者の選定

- ・次に、上記のジャンルの当事者・関係者・専門家などに該当しつつ、本事業の趣旨にも賛同頂け、協力してもらえそうな執筆者を選定し、依頼を行った。
- ・具体的には、
 - ・初期のレイトレース CG ソフト「彩 clone」開発者本人である吉田裕之様
 - ・VR 業界で著名な株式会社エクシヴィの代表取締役である GOROman 様
 - ・声優団体の代表で、初期の CG アニメから声を提供してきた川妻美穂様といった方々、8名に依頼することができた。

◇弊社内での執筆

- ・同時に、弊社内部でも、2 編の歴史解説文書を執筆してみた。
例:「CG アニメコンテストの創設と第 1 回の状況」

◇書式の検討と編集

- ・これらに平行して、歴史解説文書を読みやすく、統一感を持たせるために、文書の書式について検討した。これには、学会の論文の書式や、パソコン雑誌の書式を参考にした。
- ・そして執筆頂いた文書を、この書式に合わせる編集作業を行った。

◇掲載サイトの仕様検討と公開

- ・歴史解説文書を公開するための web サイト「CHRONICLE:歴史解説文書」の、必要なページや機能等の仕様を検討した。
- ・昨年度から構築している本事業の成果物を公開する web サイト「CG アニメ ARCHIVES」に、追加する形で、歴史解説文書を掲載するサイト「CHRONICLE:歴史解説文書」を追加し、2023 年 2 月 1 日に公開した。

<https://archives.CGanime.jp/chronicle/>



「CHRONICLE: 歴史解説文書」の文書一覧ページ

◇今後の問題点など

- ・今年度はサンプルを作成しただけで、本格的に歴史解説文書を作成するのは、来年度以降の事業となる。
- ・しかし、今年度も執筆者の依頼が難しかったことから、来年度、多くの執筆者を集めるのは簡単ではないと予想される。
- ・また、今年度作成した書式などについても、問題点が見つかったので、一部見直す必要があると思われる。

■社会的な成果・反響

（１）web サイトの利用状況

- ・上記の公開用 web サイト「CG アニメ ARCHIVES」へのアクセスは、2021 年9月～2023 年1 月 25 日の約1年半の間で、来場者数が 11,500 人以上、閲覧ページ数が 48,000 ページ以上となっている。
- ・CG アニメコンテストの公式サイトは、「CG アニメ ARCHIVES」以前から存在していたため、上記の数字には含まれていない。
- ・「CG アニメ ARCHIVES」の全てのページがカウントできる状態にはなっていなかったため、実数はさらに多いものと思われる。
- ・特に、CG アニメコンテストの入選作品の各ページが、多く閲覧されている。

（２）朝日新聞社主催の配信イベント

◇概要

- ・朝日新聞社主催で、本事業の成果物を活用し、自主制作 CG アニメの歴史等に関する映像配信イベント「アニメ監督が生まれるトコロ ～自主制作 CG アニメの世界～」を実施した。
- ・これに関連して、朝日新聞紙面上でも、1/2 ページを使った2種類の特集記事が、同年 5 月 16 日と6 月 23 日の二度掲載された。

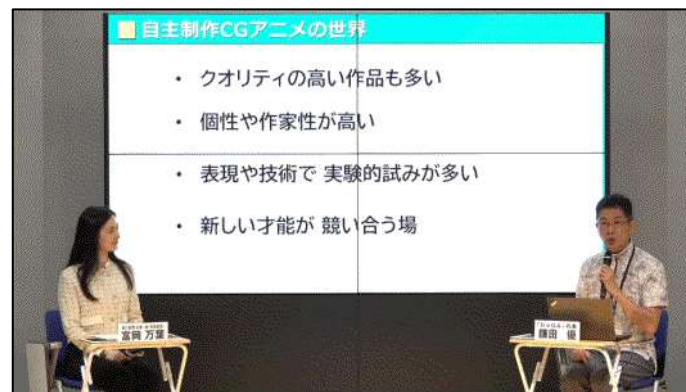
◇イベントの要項

- ・開催日時 : 2022 年 6 月 5 日(日) 14 時～16 時
- ・会場 : 朝日新聞大阪本社 アサコムホール
- ・出演者 : 弊社代表 鎌田 優
- ・司会 : 朝日新聞社 記者 富岡万葉様
- ・入場料等 : 無料(ただし、入場も視聴もアサヒサロン会員に限定)

◇イベントの内容

- ・自主制作 CG アニメとは
- ・自主制作 CG アニメの歴史
- ・自主制作 CG アニメ界から輩出されたクリエイタの紹介
- ・上記に関連する CG アニメコンテストの入選作品の上映と解説

その他



イベントの配信画面例

◇紙面との連動

- ・イベントの前後に、朝日新聞紙面(関西版)で、以下のように取り上げられた。
- 1) 5月 16 日朝刊 : 出演者である弊社代表と CG アニメに関する活動の紹介。
1 ページの約半分を占める特集記事。
- 2) 不明 夕刊 : 配信イベントの告知記事
- 3) 6月 23 日朝刊 : 配信イベントの内容紹介と有識者のコメント。
1 ページの約半分を占める特集記事。



5月 16 日朝刊の特集記事



6月 23 日朝刊の特集記事

◇その他

- ・配信イベントの視聴者数などは、公開されていないため不明。
- ・弊社で同種のイベントを行っても、既に自主制作 CG アニメをよく知っている固定的なファ

ンしか集まらない。その点、朝日新聞の主催だったため、新聞等を通じて広く告知され、今まで自主制作 CG アニメの世界を全くご存じない層に、PR し、興味を持って頂くことができたのは有意義だった。

・なお、本イベントは、本事業の計画時には想定していなかったため、当初の計画案や予算には入っていない。実施に費やした時間(人件費)も記録していないため、費用等は本事業と別枠として処理している。

(3) 歴史解説文書の小冊子

◇概要

- ・歴史解説文書の執筆者からの提案で、今年度作成した9編のサンプル文書をまとめた小冊子を 150 部作成した。
- ・イベント等で実費頒布することを想定していたが、非常に関心が高く、希望者が殺到し、すぐに頒布終了した。

◇目的

- ・本事業の PR。
- ・来年度、歴史解説文書の執筆を、広く募集するための告知。

◇小冊子の要項

- ・タイトル : Oh! CG アニメ
- ・ページ数 : 68ページ
- ・大きさ : 変形 A4版
- ・カラー : 表紙カラー、本文モノクロ
- ・頒布価格 : 印刷代(680 円) + 交通費等の任意(上限 320 円)
- ・印刷部数 : 150 部

◇小冊子の内容

- ・本事業で今年度作成した9編の歴史解説文書のサンプル(小冊子用に再編集したもの)
 - ・執筆者の紹介
 - ・来年度の歴史解説文書の執筆者募集告知
- ・なお、小冊子のタイトルや表紙等のデザインは、自主制作 CG アニメの黎明期に CG アニメに関する連載を行っていた雑誌「Oh!X」をオマージュしたものとなっている。



小冊子の表紙



小冊子の本文

◇頒布結果

- ・頒布するイベントとしては、関係者が多く集まる可能性が高いと思われるコミックマーケット（コミケ）と、CG 合宿等を想定していた。
- ・2022 年 12 月 30 日に開催された、コミックマーケット 101 に、120 部を持って参加した。その結果、1 時間半程度で完売した。
- ・コミックマーケットに行けない方から、通信販売を希望する声が多かったので、残り 25 部を、2023 年 1 月 1 日の 0 時より通信販売した。この 25 部は、3 分間で完売した。
- ・上記で全て無くなってしまった（関係者頒布分を除く）ため、CG 合宿など、他のイベントで頒布することはできなくなった。

◇その他

- ・改めて、この分野に対する関心が高いことが分かった。
- ・早速、読者から感想などが届いた。その際、本誌の中でも不明とされていた点に関する情報が提供され、詳細が判明した。
- ・なお本誌は、本事業の計画時には想定していなかったため、当初の計画案や予算には入っていない。実施に費やした時間（人件費）も記録しておらず、相見積もり等も行っていないため、費用等は本事業と別枠として処理している。