

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、必要に応じて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 2023 年まで継続して行われていた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きた。

- 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

・本事業は、令和 3 年度からの継続事業で、本年度は、不完全だった部分の仕上げと成果の公表という面が強い。そこで、「収集、整理、公開した成果物」と「社会的な成果・反響」については、令和 3 年度から今年度分をまとめて記述する。

(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

- ・CG アニメコンテストの全入選作と思われる 564 本を収集した。
- ・これらは、HDD の他、様々なメディアに、様々なデータフォーマットで収録されていた。

テープメディアの例：

DVCAM 113 本

BETACAM 54 本

データフォーマットの例：

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

◇視聴可能な形式に変換

- ・収集した作品のすべてを、mp4 形式に変換するなどして、視聴可能な状態にした。
- ・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もあった。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既に劣化しており、正常に再生することができなかった。
- ・そういった作品は、他のメディアで収録されているものをもう一度探し出した。
- ・最終的には、当初の目標通り、全作品を視聴可能な状態にできた。

◇作品の公開

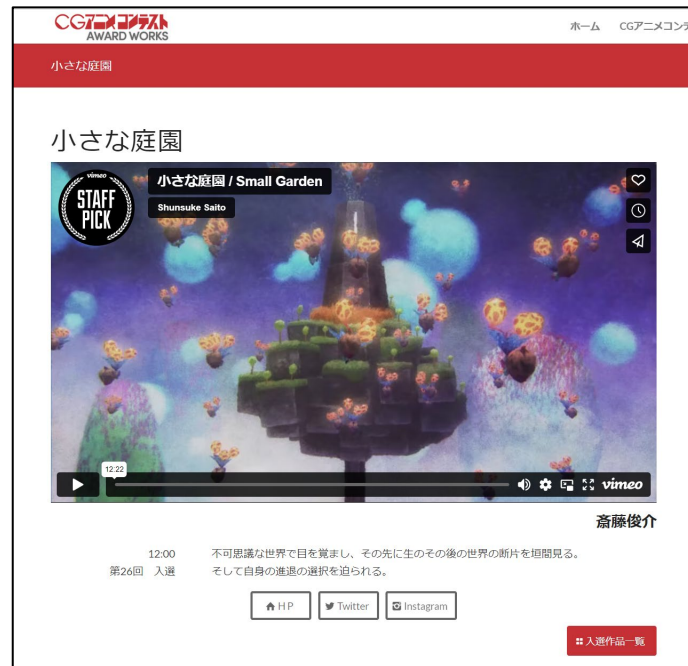
・本事業公開用の web サイト「CG アニメ ARCHIVES」内の「AWARD WORKS」に、CG アニメコンテストの各入選作品毎に web ページを作成し、公開・紹介していった。

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



入選作品紹介サイト「AWARD WORKS」トップ画面

・本事業で MP4 化した作品を全編公開するためには、作者の承諾が必要なので、まず作者と連絡を取った。しかし、歳月が経っており、連絡が取れる人は、ごく一部に限られた。



全編公開した作品ページ例

- ・最終的には、入選作品 564 本の全ての紹介ページを作成することができた。
また、その内、作者の許諾が得られた作品、84 本を全編公開した。

(2) 関連情報のデータベース化

- ・全入選作品 564 本について、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

- ・全入選作品 564 本について、応募当時の記録や、当時の紙媒体などから、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、縦横比 等

▼ CGアニメコンテスト入選作品一覧

作品詳細

制作年度

入選回

審査結果

作品名

総時間

音声

BGM著作権

画面解像度

画面縦横比

FPS

制作開始年月

制作終了年月

27

入選

だいたいようぶ。

11分03秒

声(台詞、効果音、BGM、

フリー映画演

1689

24

2015年8月

2016年1月

27

入選

ROBBER'S COMPANY

06分04秒

声(台詞、効果音、BGM、字幕あり

自作

1689

24

2014年3月

2016年6月

26

入選

鬼動研 再戦

01分18秒

声(台詞、効果音、BGM、

自作

1920x1080

1689

24

2014年3月

2014年7月

26

入選

Whereabouts

04分07秒

BGM、

自作

1280x720

1689

2012年5月

2012年7月

26

入選

アノハルは突然に...

03分05秒

効果音、BGM、

許諾済

960x540

1689

30

2013年12月

2014年8月

26

佳作

水の溜池石の屋

11分05秒

声(台詞、効果音、BGM、

許諾済

1920x1080

1689

29.97

2013年7月

2014年3月

26

佳作

Between Times

14分20秒

声(台詞、字幕あり

自作

1920x1080

1689

23.976

2011年9月

2014年4月

26

佳作

【SDR2プラットフォーム】NINCHOU FIGHT with HUMAN BEAT BOX

05分30秒

声(台詞、効果音、BGM、字幕あり

自作

1920x1080

1689

23.976

2014年5月

2014年7月

検索:

548件中61から80まで表示

123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404142434445464748495051525354555657585960616263646566676869707172737475767778798081828384858687888990919293949596979899100

「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

- ・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

- ・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について、特に活躍が期待される方を中心に、200 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を13編執筆してもらい、公開した。

◇ジャンルの設定

- ・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

◇筆者について

- ・昨年度は、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。
- ・昨年度の文書をサンプルとして公開し、本年度は、同様の文書を執筆して頂ける方を広く一般からも募集した。しかしながら、文書の投稿はほとんどなかった。
- ・クリエイタや関係者の方々は、本文書の意義や必要性には強く賛同し、自ら執筆すべき

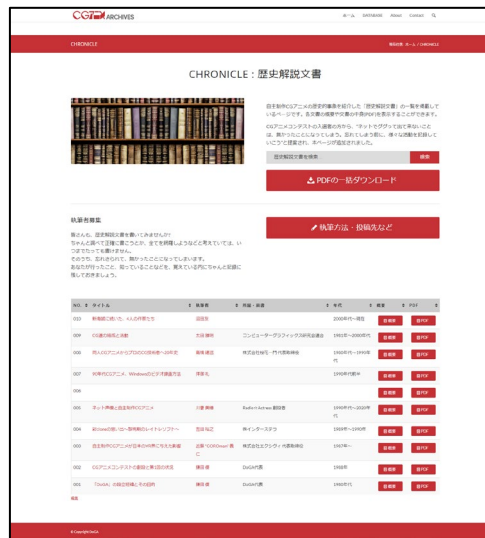
事柄があるとは述べている。しかし、執筆には、当時の調査を含め、かなりの手間が必要
なため、書いてみたいと言いつつも、本年度中には執筆頂けないことが多かった。

・そこで本事業では、歴史解説文書を公表する場を設け、13編を公開するととどめ、今後
も投稿を待ちたい。

◇掲載サイトの作成と公開

・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 日か
ら公開した。

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



「CHRONICLE: 歴史解説文書」の文書一覧ページ

■ 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、本事業の成果を公表
始めた 2021 年 9 月以来、来場者数が 約 2 万人、閲覧ページ数が 約 8 万 5 千ページと
なっている。

・CG アニメコンテストの公式サイトは、本事業以前から存在していたため、CG アニメコンテ
ストの公式サイトへのアクセスは、上記の数字には含まれていない。

・2023 年 4 月頃に、Google アナリティクスバージョンが変わった。上記は、昨年度 (2023
年 1 月 25 日まで) 集計した数字に、現在分かっている数字を加えたもの。2023 年 1 月 25
日から同年 4 月ごろの数字が含まれていない可能性がある。

・「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。

・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

・2022 年 6 月 5 日 (日) に、朝日新聞社主催で、本事業の成果物を活用した自主制作
CG アニメの歴史を紹介する映像配信イベント「アニメ監督が生まれるコロ ～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。

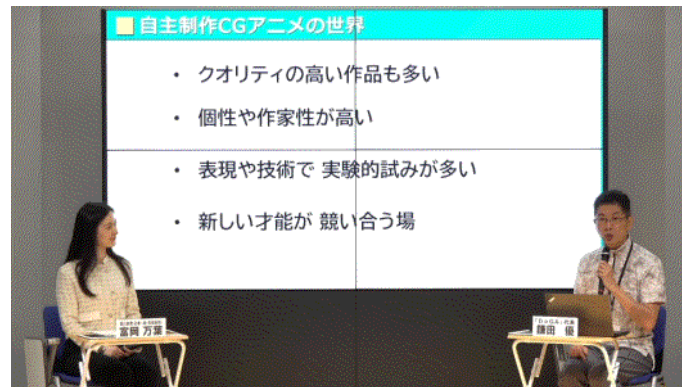
◇イベントの要項

- ・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自主制作 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た場合、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、昨年度完成した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、すぐになくなってしまった。

◇目的

- ・本事業のPR。
- ・来年度、歴史解説文書を広く募集するための告知。

◇小冊子の要項

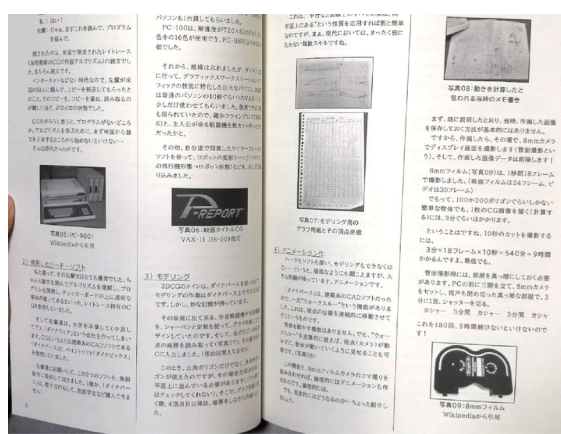
- ・タイトル : Oh! CG アニメ
- ・ページ数 : 68ページ
- ・大きさ : 変形 A4版
- ・カラー : 表紙カラー、本文モノクロ
- ・頒布価格 : 印刷代(680円) + 任意(上限320円)
- ・印刷部数 : 150部

◇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



小冊子の表紙



小冊子の本文

◇頒布結果

- ・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時間半程度で無くなった。

- ・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、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。

(4) ライブ配信イベントの実施

◇概要

- ・本事業の成果を広く一般にご覧頂くために、2024 年 1 月 7 日(日)に、YouTube にて、ライブ配信イベントを、約4時間 20 分(休憩時間を含む)に渡って実施した。
- ・これは、昨年末に「CG アニメコンテスト」自体が終了するタイミングに合わせて実施することで、業界内外から、広く注目を集め、大きな反響を得ることができた。



YouTube のライブ配信ページ

◇ダイジェストの作成

- ・全入選作品 564 本の全てを見ることは、現実的には不可能である。そこで、配信イベントの前に、各作品を 10 秒程度ずつピックアップしたダイジェスト映像を作成した。
- ・CG アニメコンテストの第1回から、第 32 回まで、各回毎にまとめて、32 本のダイジェスト映像を作成した。
- ・このダイジェスト映像は、本配信イベント後も、本事業公開用の web サイト「AWARD WORKS」に掲載し、公開している。



ダイジェスト映像例

◇告知

- ・配信イベントの告知は、主に X(ツイッター)にて、一ヶ月前、2 週間前、1 週間前の 3 回行った。
- ・これらのツイートは、CG アニメコンテスト出身の著名なクリエイタがコメントを付けて拡散してくれたこともあって、3 回の合計で 約 130 万回表示された。



2 回目の告知ツイート

- ・また、著名なクリエイタ達が、本配信イベントへの出演を表明したことも話題を呼んだ。

◇準備など

- ・本配信イベントの準備の一つとして、入選作品 564 本の解説ができるように、それぞれの作品に関するメモを作成した。このメモには、本事業で作成した作品や作者に関するデータベースを活用し、または歴史解説文書のエピソードなどを加えた。
- ・本配信イベントに実施に対して、配信イベントなどのプロの方々もボランティアとして協力してくれたり、業務用の本格的な機材を提供頂いた。これらによって、当初予定していたイベントより、かなり本格的なライブ配信となった。

◇配信内容

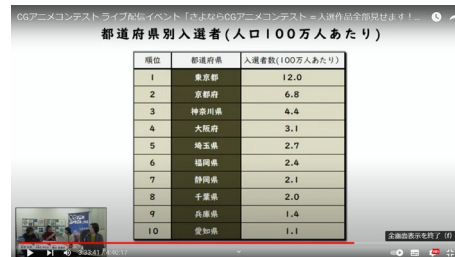
- ・各回のダイジェスト映像の上映
- ・各回から、代表的な作品をピックアップして、上映しながら解説。
- ・出演したゲストの方々が、気に入った作品を指定して上映。
- ・オンライン(Discord を使用)で、ピックアップ作品の作者の出演とコメント。
- ・本事業で作成した作品や作者に関するデータベースを様々な角度から分析するコーナー
- 「CG アニメコンテスト 傾向と対策」を 3 回実施。
- ・本事業(メディア芸術アーカイブ推進支援事業)の紹介



ライブ配信画面（スタジオ）



クリエイターのライブ出演



データベースの活用

◇配信結果

- ・視聴者数 : 約 3500 人
- ・コメント数 : 約 2700 件（ライブ配信時のチャット欄）
- ・最大同時視聴者数 : 437 人
- ・平均視聴時間 : 51 分 21 秒

・以下、ツイッターなどの感想コメントなどから抜粋。

飯田二歩

2024 年 1 月 8 日 07:23

昨日の 1 月 7 日、YouTube にてライブ配信が始まりました。

内容は過去 32 回で入選した作品をダイジェストで流しつつ、トークする配信でした。

かまだゆたかさんによる入選作品への熱い解説が歴史に長く付き合っていないと言葉に出ない内容で凄いと感じました。ゲストで登壇された多田文彦さん、熊谷英美子さんなどの入選者によるトークも貴重な話が聴けて良かったです。

4 時間近い長丁場でありながら、物足りないぐらい楽しめました。

私はコンテストに参加したことがないですが、コンテストでクリエイターさんを知ることになり、映像制作をするキッカケになった一つでもあります。

そのような表現できる場所は今後において必要だなと感じました。

マイノリティ V4 済【♂】17y♀

@minority2010

4 時間に渡る受賞作品の紹介、圧巻だった。パソコンの発展の歴史、作家の動向などもわかる。動画を集めるだけでも苦勞するのに、それらを編集してコメントして配信して、大変だったと思います。日本の CG アニメ界の歴史に残る素晴らしい配信だと思います。

午後 1:16 ・ 2024 年 1 月 8 日

yunyun

@yunyun40830566

配信で個人的に興味深いというか貴重だったのは、当初の入選基準が「上位から VHS120 分に入るだけの順位」だったこと。こういう内規？とかその主旨って後の歴史に意外と残らなくて、関係者が言及しないといずれ消えていく情報。

コンテストの存在意義のひとつが「ネット動画配信のない時代に新進の创作者の作品を一般に紹介する」ことであり、そのために可能な限り紹介する枠としての「入選」であったことは書籍や電子ライブラリーとして後世に伝えていきたいところ。

午後 7:40 ・ 2024 年 1 月 8 日

アオキタクト

@tactaoki

1 月 7 日

お疲れ様でした。懐かしい作品にたくさん触れる事ができて、とても楽しかったです。

HAL9000

@HAL9000_X68k

1 月 7 日

当時、誌面の紹介写真でしか見られなかった作品の映像を観られたのは非常に有難かったです。

かふえ馬鹿(日本語版)

@fool_barista

1 月 7 日

懐かしい映像もあったり

新しい発見もあったり

コメだけでなく当時入選した方からのポストもあったり

ともかく鎌田さんの解説が楽しいです

金子怜史/KWANED(クワネド)

@kaneko19880816

今日は「さよなら CG アニメコンテスト」の YouTube ライブ配信を観てました。

途中(自分が大学生だった 2010 年初頭あたり)から、コンテストを知り、(結果を)追い始めた時期の、入選者の方々とその作品を改めて観て、やはり凄いな、と言うリスペクトと当時感じた才能へのジェラシーも甦り笑 また、その頃の自分の環境を懐かしく感じたり…。

コンテストから羽ばたいて今や大活躍している作家さん達が何人もいるので、やはり登竜門と言うか、重要なキッカケの場だったのだなあと。

そして、同時に審査員の方々の審美眼も凄いと思った。

午後 6:59 2024 年 1 月 7 日

くすのき

@kusunoki7100

1 月 7 日

す、凄い配信だ…

受賞作を振り返ってる…CG 史やん…

>CGアニメコンテスト ライブ配信イベント

道化ペンギン

@clownPenguin

1 月 7 日

DoGA の CG アニメコンテストが終わってしまったのは非常に辛い。この辺りの作品、今後もネットで見られるかも知れないが、キュレーションしてもらわないと、見るべきものを見つけるのが困難。また、他のコンテストもあるかも知れないけど、業界外の人にも上映会など広く広報してくれるところは知らない

コンブ

@koudorou1

1 月 7 日

さよなら CG アニメコンテスト凄く面白かった。人生について色々考えさせられた。アーカイブも残るらしいしまた今度見てみよう。

shinta

@APlantScientist

1 月 7 日

本日の CG アニメコンテスト ライブ配信イベント、見ていました。30 年以上？の作品たちをざっと見れて感動です。自分が主に見にいていたのは 2000 年～で、本当に刺激になりました。

谷口崇さんや、irodori のたつきさん、アオキタクトさん、ポエ山さんなど有名な方々の登竜門でもありました。感謝。

かまださんが途中で言っていた、新海さんの「彼女と彼女の猫」の後に、こういうのが金になると急に話がたくさん来た、というのは、イノベーションはやはり先読みできないのを示しているよなぁと思いました。

もともと KMC とかマイコンクラブの方々が好きで(ここ大事)始めて続けていて、広がっていき裾野も広がり(これも大事)、才能ある人たちが集まる。そこでとんでもない作品が出て(新海さんの「ほしのこえ」)、より世界が広がる、と。

日本にはジョブズがいない的な言説があるけど、CG、アニメ系で世界を席卷する人たちがたくさんいて、そこに大きな役割を果たしたのが CG アニメコンテスト。

樹ひかり●Hikari Itsuki

@ARTIFACTS777

1 月 7 日

見入っちゃった。自主制作 CG アニメって自主制作ゲームと歴史がカブってるとこあるから、年追うごとの作品の進化に目が離せなかった。同人ゲームの進化とシンクロしてるもん。

tama-style

@tamaron1206

自分は CG アニメコンテストはラスト 1 回のみの応募で入選すら叶わなかったレベルですが、今日名前の上がった多くの作家さん達と出会えたおかげで今も映像制作を続けられていると思っています。

いつか作品でまた同じ舞台に立ってご挨拶させて頂きたいと願いながら、これからも創作活動を続けていきます！

NASHIRA

@NCC02045

1 月 7 日

面白かった。でももっと詳しく話聞きたかった。

あいこーと(i-coat)

@i_gaitoooo

1 月 7 日

CG アニメコンテストの配信、もっと各作品のアレコレ聴きたいー
膨大な時間になるから仕方がないが！

Piro🌀”シス管系女子”シリーズ累計 5 万部突破!!🌀

@piro_or

DoGA の CG アニメコンテストは日本の CG アニメ黎明期から開催されていて、入賞作を見ていくと、トゥーンシェードなどの CG 技術の発展の歴史がそのまま見て取れる。VTuber(V ライバー)の「3D」もそういった技術の延長線上にあるのは間違い無い。

おっく

@okku_oxn

1 月 6 日

CG アニメコンテストの配信、明日 13:00 からです🎬すごいゲストの方いっぱい来るみたい！！

私は今日から 3 日間子守りなので残念ながら見られなさそうですが、多分絶対永久保存版なので是非映像つくるひととか映像すきなひととかにその雄姿見届けてほしいです！！

おっく

@okku_oxn

やばそうだって覚悟しながら見たけどその 877689 倍やばかったので全クリエイター特に映像界限はマジで見てほしいです
最早このアーカイブの円盤がほしいです

村上寛光 Hiromitsu MURAKAMI

@kaetama

1 月 7 日

DoGA CG アニメコンテストの歴代の入選作品は、文化庁の「メディア芸術アーカイブ事業」により、以下のサイトにまとめられているようです。

<https://works.cganime.jp/>

以上