

# 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

●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して整理していく。そして、それらを専用のwebサイト「CGアニメARCHIVES」(右図)で公開している。



●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る。

●そこで本事業では、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

## 成果

■今年度は、最終年度と位置づけて、不十分だったアーカイブに追加・修正を加えた。

- 1) CGアニメコンテストの入選作品のアーカイブ化
  - ・まだ揃っていなかった76作品を、業務用テープメディア(D2)などで発見し、視聴可能な形式(mp4)に変換した。
  - ・これにより、CGアニメコンテストの全入選作品564本のアーカイブ化が完了した。
  - ・収集した作品を紹介するwebサイトに、作者の承諾を得て、今年度は新たに48作品を全編公開した。(右図)



- 2) 関連情報のデータベース化
  - ・入選作品のデータベースに、尺、制作年度、使用ソフトといった詳細情報を、16作品分追加し、公開した。(右図)
  - ・これにより、全入選作品のデータベースが完成した。



- 3) 関係者等の証言や解説の文書化
  - ・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等に、4編執筆頂いた。
  - ・これを専用webサイトで公開した。(右図)



## 社会的な成果・反響

- ・公開したwebサイトへのアクセスは、今年度だけで、来場者数が約9千人、閲覧ページ数が約4万ページとなっている。
- ・本事業の成果を広く一般にご覧頂くために、2024年1月7日に、YouTubeにて、4時間20分のライブ配信イベントを実施した。約4900人が視聴し、SNS上でも大きな話題となった。(右図)
- ・現在も、本イベントに関連して新聞やTVから取材を受けている。

