

令和3年度 メディア芸術アーカイブ推進支援事業 実施計画書

1. 実施計画の名称	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
2. 実施計画の期間	令和3年 6月 1日 ~ 4年 1月 31日
3. 実施計画の趣旨・目的	
<p>CGアニメコンテストは、CGアニメの黎明期である1988年から現在に至るまで継続して行われている国内で唯一の自主制作デジタルアニメのコンテストである。特に1980年代、90年代は、類するコンテストがほとんどないため、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と言える。</p> <p>そして本コンテストは、「君の名は。」の新海監督、「けものフレンズ」のたつき監督、「ポプテピピック」の青木監督など、別紙参考資料①のように、現在アニメ業界の最先端で活躍するクリエイタを多数輩出してきている。</p> <p>彼らの入選作は、現在、そして将来のトップクリエイタ達が、アマチュア時代に制作した作品であり、単体でも資料価値が高い。さらには、TVアニメ「ケムリクサ」のように、本コンテストの入選作品が、同タイトルのまま、作者自身の手で、商業アニメ化された事例もある。</p> <p>同時に、本コンテストは、トゥーンレンダリングなど、現在のアニメのベースとなっている様々な表現手法や技術が生まれてきた場でもあり、CGアニメの発展の歴史とそのものと言える。</p> <p>しかし、それらの作品自体、関連情報、当時の記憶などが、ハードディスクなどの記録媒体の破損や、作者自身が既に亡くなっている可能性すらあり、現在刻々と失われつつある。</p> <p>よって、現在のアニメ文化を発展させた土壌ともいえるこれらの作品群とその情報を、早急に集め、保存していく必要がある。そして、公開可能なものについては、webや紙媒体で、積極的に公開していきたい。</p>	
4. 実施計画の概要（実施計画の詳細は様式2-2（別紙）、様式5 年次計画及び実施体制に記載）	
<p>本事業は、本コンテストを設立し、現在も運営を行っている弊社が、当事者でもある本コンテストの入選者の方々を中心とする連絡組織である「CGアニメ作家ネットワーク（CGAAN）」の協力を得て実施する。</p> <p>また、本コンテストは、2009年以降、京都のコンテンツ振興事業「KYOTO CMEX」（別紙参考資料②）のオフィシャルイベントとして実施しているため、本事業には京都市側も期待しており、成果物の利用などを検討中である。</p> <p>①収集： ・三十数年間にわたる本コンテストの入選作品約500本と、その関連情報を収集する。 ②整理： ・その作品情報をデータベース化する。 ・その作品情報をまとめた冊子を作成する。 ③公開： ・そのデータベースを、webサイト上で公開する。 ・作者の承諾が得られた作品も、上記サイト上で公開していく。 ・作品情報をまとめた冊子を、関係者や希望者に頒布する。</p> <p>また、来年度は、上記の一部を継続する他、下記も行っていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・収集した作品データの半永久的な保存方法の検討 ・当時の状況に関する、関係者の聞き取り調査 ・入選者のその後の活躍状況の調査 	
5. 実施計画の達成目標（文化的・社会的・経済的効果等）	
<p>近年の作品については、弊社内に、作品やその関連情報のデジタルデータが残っていると予想される。それ以前の作品については、例えばパソコン専門誌に掲載された審査結果など、紙媒体の資料が残っている可能性が高い。しかし、初期の作品については、あまり情報が残っていないと思われる。</p> <p>よって、入選作品のデジタルデータについては、全体（約500本）の60%程度を、作品情報については、全体の90%程度集めたい。ただし、作品情報については、作品名や作者名だけで、詳細まで分からない作品が出て来ることが予想される。</p> <p>そして、その作品情報のデータベース（個人情報等は除く）を、webサイト上に公開する。それには、昨年開設したCGアニメコンテストの入選作を紹介するサイト「AWARD WORKS」（別紙参考資料③）を活用する。</p> <p>さらに、上記の公開情報に、各作品の画像（カラー）などを加えた約250ページの冊子を数百部作成し、関係者や希望者に、直接あるいはイベントなどを通じて頒布する。この頒布については、今期に限定せず、来年度以降も、機会があるごとに実施したい。</p>	