

# 「DoGA」の設立経緯とその目的

執筆者 DoGA 代表 鎌田 優

執筆日 2022年 11月17日

## 概要

1985年に、自主制作CGアニメの振興団体であるDoGAが設立された経緯と目的を、少し話を遡って紹介します。

高校・大学で、実写の自主制作映画を作った経験から、PCを使えば、個人でももっと手軽に映像制作できると考えました。それを近畿地方の大学のコンピュータクラブの集まりで発表した結果、賛同する大学の共同研究プロジェクトとして、DoGAが設立されました。

## (1) はじめに

---

DoGAの設立経緯は、雑誌、新聞などの取材でよく質問されるので、割とよく覚えています。ただ、その種のインタビューでは、結局掲載されるのは概略だけになってしまうので、この機会に詳細まで書いておこうと思います。

ただそうすると、話は高校時代に遡り、DoGAが出てくるまでがかなり長くなってしまいますが、その点はご了承ください。

## (2) 高校での映画制作

---

子供の頃から、映画はとても好きで、よく見に行きました。しかし、映像制作なんて、プロ等のごく限られた人が行うことで、自分のような一般市民には、関係のない世界だと思っていました。

ところが、高校3年のとき、映画を作らないかと誘われたのです…

### 1) 映画の内容

当時の高校(大阪府立 四條畷高校)は、すごく自由な校風で、生徒会や文化祭実行委員会を中心に、変なことをしている学生がたくさんいました。

その文化祭実行委員のグループで、文化祭向けに、映画を企画しているというのです。



写真01:「飯盛原人」  
ポートピアからの逃走シーン

その映画は、「飯盛原人」(写真01)というタイトルでした。高校のシンボルであった飯盛山(生駒山地)に、突如原人が復活します。しかし、その1人が、悪い科学者に連れ去れら、ポートピア(1981年に神戸で開催された博覧会)に展示されてしまいます。それを仲間の原人が助けに行く…という話です。

…はい、内容は無いです。脚本すらちゃんと作ってなかったかもしれません。撮影時には、原人に扮したまま、ポートピア内で無断撮影するなど、相当無茶なこともしました。

### 2) 私の担当

当時はビデオカメラなどなく、すべて8mmフィルムです。

私は、主に特撮を担当しました。戦闘シーンで、屋根から飛び降りるのを逆転撮影して、屋根までジャンプするカットを作ったり、多重露光によって原人が分裂していく(バルタン星人のパロディ)など、初歩的な特撮で遊んでました。



写真02: MZ-80Kによる  
「飯盛原人」のタイトル画

CGは使っていません。というか、当時私が持っていたパソコン(マイコン?)は、シャープのMZ-80Kです。モノクロディスプレイですし、グラフィック機能は基本的にありません。

それでも、アスキーアート(文字を並べて、図や絵を作る手法)でタイトル画を作りました(写真02)。それをプログラムでランダムに文字単位で移動させていき、逆転コマ撮りしました。グチャグチャな点が画面中央にワラワラ集まってきて、タイトル画像になる…というよくあるヤツです。

でも、パソコンという言葉すら知られて無かった時代ですから、少し驚かれました。

### 3) ターニングポイント



写真03: 高校の同窓会で頒布  
されていた記念品のDVD

この自主制作映画が、なぜか大ヒットしました。文化祭が終わってからも、何度も追加上映会を開催したぐらいです。(写真03)

いつだったか大阪で、高校生向けの講演を依頼されたことがあります。講演が終わった後、四條畷高校の生徒が質問に来て、“先ほどの講演の中の映画って、もしかして「飯盛原人」じゃないですか？ 私達も見ました！”と言っていたので、今でもときどき上映されているのかもしれない。

ただ、誤解されては困るのは、この映画は、決して私の映画ではありません。監督は、クラスメイトの三小田君です。

私にとって重要なのは、“一般の人でも、映像制作は決して不可能ではない”と分かったことです。これが、大きなターニングポイントになりました。

## (3) 大学での映画制作

大学生になったら、自分で映画を作りたい…と考えたものの、そのチャンスはなかなか訪れません。

まず、映画研究会に入ったのですが、ここで自分の映画を作るのは難しいと感じました。何しろ二十人以上の部員がいるのですが、年に1本ぐらいしか制作していません。これでは、卒業までに、監督の順番は回ってきそうにありません。



写真04: CGのシーン集

そして1985年、大学3年のときに、OUCC(大阪大学コンピュータクラブ)で、CGを使った映画(写真04)を作ることになりました。なぜ、コンピュータクラブで？ その辺の経緯は、まったく覚えていません。(そのときのチーム名は、まだDoGAではなく、「Prodige」でした)

## 1) 当時のハード・ソフト

でも、この時代に自主制作映画で、CGを使おうなどと考えるのは、ちょっと頭がおかしいです。



写真05:PC-9801  
Wikipediaから引用

まず、当時の一般的なパソコンと言えば、NECのPC-9801(写真05)でした。グラフィックのスペックは、色が16色のみ。解像度が640×480です。

もっと問題なのは、メインメモリが640kバイトしか無いという点。この中に、OSとアプリケーションとデータを収めなければいけません。そして、HDDなど標準ではありません。

つまり、仮にCG画像を作ることができたとしても、それを保存することができないのです。(5インチフロッピーディスクはありましたが、それでも2,3枚の画像しか記録できません)

これでは映像制作など、できる訳がありません。

また、ソフトもほとんどありません。少なくとも、アニメーションを制作し、表示できるようなソフトはありませんでした。

確か、OUCCに入部した際、こんな会話をしたのを覚えています。

先輩：君はCGに興味ある？

私：はい！

先輩：じゃあ、まずこれを読んで、プログラム組んで。

渡されたのは、米国で発表されたレイトレース(当時最新のCGの作画アルゴリズム)の論文でした。もちろん英文です。

インターネットなどない時代なので、先輩が米国の知人に頼んで、コピーを郵送してもらったとのこと。そのコピーも、コピーを重ね、読み取るのが難しいほど、ボロボロの状態でした。

CGを作ろうと思うと、プログラムがないどころか、アルゴリズムを学ぶために、まず米国から論文を入手するところから始めないといけない…そんな時代だったのです。

## 2) 使用したハード・ソフト

私と違って、その先輩方はとても優秀でした。ちゃんと論文を読んでアルゴリズムを理解し、プログラムを開発し、チェッカーボードの上に透明な球体が置いてあるといった、レイトレース特有のCGを制作していました。

そして、大学を卒業して(中退して?)、「ダイナウェア」という会社を作ってしまう。CGというよりは、建築系のCADソフト「ダイナパース」と、ペイントソフト「ダイナピックス」を発売していました。

先輩達にお願いして、この2つのソフトを、映画制作に提供して頂きました。(確か、「ダイナパース」は、数十万円もして、到底学生など購入できません)

また、さらに厚かましいことに、PC-100というパソコンも1台貸してもらいました。

PC-100は、解像度が720×512ドット、512色中の16色が使用でき、PC-9801よりかなり高価でした。



写真06:映画タイトルCG  
VAX-11 DS-301使用

それから、経緯は忘れましたが、ダイキン工業に行って、グラフィックスワークステーション(グラフィックの性能に特化した巨大なパソコン。お値段は普通のパソコンの10倍ぐらい)のVAX-11を、少しだけ使わせてもらいました。使用できる日数も限られていたので、確かフライングロゴ(写真06)と、主人公が乗る戦闘機を数カット作っただけだったかと。

その他、自分達で開発したワイヤーフレームのソフトを使って、ロボットの変形シーン(「マクロス」の飛行機形態→ロボット形態)などを、少しだけ盛り込みました。

### 3) モデリング

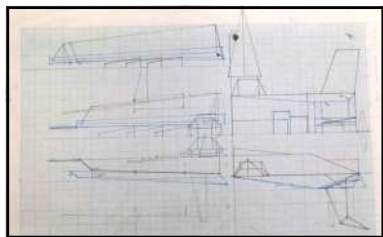


写真07:モデリング用の  
グラフ用紙とその頂点座標

3DCGのメインは、ダイナパースを使ったので、モデリングの作業はダイナパース上で行えたはずですが、妙な記憶が残っています。

映画に出て来る、宇宙戦闘機や宇宙戦艦を、シャーペンと定規を使って、グラフ用紙上でデザインしていたのです。そして、全ポリゴンの各頂点の座標を読み取って(写真07)、その数字をPCに入力しました。(理由は覚えてません)

このとき、三角ポリゴンだけでなく、多角形ポリゴンが使えたのですが、その場合全頂点が同一平面上に並んでいる必要があります(ソフト側ではチェックしてくれない)。そこで、グラフ用紙に描く際は、4頂点目以降は、暗算をしながら作画しました。

これは、“平行な2直線上のすべての点は、同一平面上にある”という性質を応用すれば割と簡単なのですが、まあ、現代においては、まったく役に立たない無駄スキルですね。

### 4) アニメーション化

ハードもソフトも揃い、モデリングもできなくはない…というと、順風なようにも見えますが、大きな問題が残っています。アニメーションです。

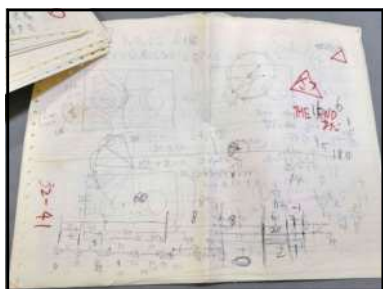


写真08:動きを計算したと思われる当時のメモ書き



写真09:8mmフィルム  
Wikipediaから引用

「ダイナパス」は、建築系のCADソフトだったので、一応“ウォークスルー”という機能がありました。これは、視点の位置を連続的に移動させて行くというものです。

物体を動かす機能はありません。でも、“ウォークスルー”を逆算的に使えば、視点(カメラ)が動かずに、物体が動いていくように見せることも可能です。(写真08)

この機能と、8mmフィルムカメラのコマ撮りを組み合わせれば、論理的にはアニメーションも作れるのです。論理的には。

でも、現実的にはどうなるのか…ちょっと紹介しましょう。

まず、既に説明したとおり、当時、作画した画像を保存しておく方法が基本的にはありません。ですから、作画したら、その場で、8mmカメラでディスプレイ画面を撮影します(管面撮影と言う)。そして、作画した画像データは削除します！

8mmフィルム(写真09)は、1秒間18フレームで撮影しました。(映画フィルムは24フレーム、ビデオは30フレーム)

でもって、100か200ポリゴンぐらいしかない簡単な物体でも、1枚のCG画像を描く(計算する)には、3分ぐらいはかかります。

ということはですね、10秒のカットを撮影するには、  
 $3分 \times 18 \text{フレーム} \times 10 \text{秒} = 540分 = 9時間$   
かかるんですよ。最低でも。

管面撮影時には、部屋を真っ暗にしておく必要があります。PCの前に三脚を立て、8mmカメラをセットし、雨戸も閉め切った真っ暗な部屋で、3分に1回、シャッターを切る。

カシャ… 3分間 カシャ… 3分間 カシャ… 3分間  
これを180回、9時間続けたいといけないのです！

## 5) 続 アニメーション化

でも、それで終わりではありません。

まず、先ほど、“物体を動かす代わりに、視点を動かす”と書きましたが、複数の物体が別々の動きをする場合はどうするのでしょうか？

これは、そのカットの頭までフィルムを巻き戻し、視点を別の軌道に変更して、2つ目の物体を同じように撮影するのです。(この場合、2つの物体が重なると透けて見えるので、重ならないように計算しておく必要があります)

この作業は、同じ撮影をもう一度やり直す感があり、精神的なダメージが強く、物体は2つが限界でした。

次に、8mmフィルムは、貧乏学生にとって結構な値段でしたが、1本で約3分20秒しか撮影できません。

とはいっても、3DCGだけで、3分以上撮影するのはキツすぎます。単純に計算すると、毎日8時間撮影しても20日間かかってしまいます。

だから、フィルムの冒頭数カットをCG撮影に使い、残りは実写撮影で使うことが多かったです。つまり、CG撮影後も、実写撮影が終わるのを待つ必要があります。

こうして1本撮影しても、すぐには見ることはできません。フィルムには、“現像”という行程があります。

現像は、専門の現像所に出すのですが、具体的な方法はよく覚えてないです。現像所に郵送したのでしょうか？ いや、近所のカメラ屋に持って行くだけでよかったのかも。

現像にも結構時間がかかります。戻ってくるのは、大体2週間後です。

こうして、現像所から郵送されて来たフィルムを、映写機にかけて、真っ暗な部屋でスクリーンに映します。これで始めて、撮影したCGアニメがどんな動きだったのかを確認することができるのです。

でもって、暗闇での撮影時、たぶんトイレに行った際、少し三脚に触れてしまったのでしょうか。カットの途中で、8mmカメラの向きがガタッと動いていました。

はい、やり直しです！

このように、当時は3DCGアニメを制作するには、非人道的な手間がかかりました。

だから、この映画の中でも、ちゃんと3DCGアニメと言えるところは、数分ぐらいしかなかったと思います。あとは静止画だったり、静止画をスライドするだけだったり、姑息な技を駆使しました。

最もひどいのが、AIがしゃべるカット。AIっぽい画像を1枚表示し、ディスプレイの背後の色調整つまみ(アナログのブラウン管には、いろいろついてた)をリアルタイムにいじって、色がグニャグニャと変わっていく様子を撮影しただけでした。

## 5) 機材の謎

少し余談になりますが、当時の様子を思い出してちょっと不思議なことがあります。

この映画の撮影には、ZC-1000という8mmカメラを使っていました。たぶんこれは、当時の8mmカメラの中で、最高機種だと思います。正確なフレームカウンタとか、逆転コマ撮り撮影とか、普通の8mmカメラには無い機能がありました。

当時、自主制作で特撮をする際には必須というか、垂涎の的のような高級カメラだったようです。

ところが、なぜ私がそんな高級なカメラを持っていたのか、さっぱり分からないのです。カメラだけでなく、映写機や編集機など、8mmフィルム映画を作ろうとすると、それなりの機材が必要です。

それらを当時学生だった私が、購入できる訳がありません。自宅にあったはずもありません。どなたかから、譲り受けたのでしょうか？

とにかく、不思議なことに、映画を作ろうと思った際、最初から機材一式揃っていたのです。

## 6) 映画の内容

ここで改めて、制作した映画、「P-REPORT」(画像10)の内容をご紹介します。

まあ、一言でいうと、月と地球の間を舞台にした「STAR WARS」のドタバタコメディです。



画像10:「P-REPORT」の  
イメージCG

月政府が地球連邦に対して独立を宣言し、その中間地点にある大型宇宙ステーション「Peace3」を前線基地にします。

これに対して、地球連邦は「Peace3」に大規模な攻撃を仕掛けますが、これは陽動で、本隊は月政府を直接叩く作戦。

主人公達は、陽動作戦に参加するのですが、早々に本隊が殲滅され、部隊は孤立してしまいます。

また月側も、地球地上を攻撃すべきという過激派がいて、「Peace3」の対地上兵器を起動させてしまう…

なんとも学生らしいストーリーじゃありませんか。

全編で50分ぐらいでした。その内CGは、上記のなんちゃってCGも含めて、20分ぐらいありました。結構な量です。



画像11:「Oh!PC」  
1985年11月号の特集

完成した作品は、大阪大学の学祭で上映したぐらいでしょうか。当時は、インターネットもありませんし、映画を作っても上映する機会はありません。自主制作映画なんて、そんなものです。

でも学祭では、それなりに人は入りましたし、割とちゃんとウケてました。それから、パソコン専門誌の取材を受け、誌面には割と大きく紹介(写真11)されたりしました。



## 7) 実写撮影の問題

まあ、この映画の大半は実写な訳ですが、そちらの撮影も大変苦労しました。

スタッフも役者も、映画制作経験者なんかほとんどいません。というか、実写の部分は、コンピュータクラブのメンバーではどうにもならないので、他のサークルなどから動員していて、ほとんどが名前も知らない方々でした。

セットなんか作れないので、司令艦の艦橋は、専門学校のHALの受付をお借りしました。主人公が乗る戦闘機「RX-78 ラッタッタ」のコックピットだけは、ちゃんと作りました。二人が乗り込めるかなり大きなセットです。

音声はアフレコで、これは演劇をやっているサークルにお願いしたような記憶があります。

スケジュール的に、1日というか、一晩でやってしまう必要があり、完全に徹夜でした。大学の教室で行ったのですが、深夜になると役者がみんな寝てしまいます。各カットごとに必要な役者を叩き起こしてました。

でも、なんといっても大変なのが、撮影時の人の管理です。

多くのカットで、役者やカメラマン、進行管理など、十人近くのスタッフがいないと撮影できません。しかし、何しろいい加減な大学生達ですから、何時にどこどこに集合と伝えていても、必ず何人かは遅刻します。

彼らを待っている間に、“こらからバイトなので、そろそろ帰らないといけない”という者が出てきます。それをなだめて、やっと全員そろったと思ったら、雨が降ってきて撮影中止。

“それじゃ、明日、同じ時間に集合” “いや、私は明日は授業がある” “明後日は、私はバイトがある” …

こんな話が延々と続きます。

## 8) 映画を作ってみた結論

こうして、実際に自分で自主制作映画を作ってみて、心底分かりました。

“映像制作はとても楽しいし、見るより、作る方が面白い！でもたくさんの人達の、無条件の協力が必要で、もう大変すぎる！”

なるほど、この世の中で、自主制作映画を作っているのが、ごく一部の人に限られる理由がよくわかった。こんな大変なこと、普通の人達にできる訳がない…

極めて常識的な結論にたどり付き、それで自主制作映画をやめてしまえば、私も平和な人生を送っていたと思います。

しかし、ふと忘れてしまったのです…

“じゃあ、もっと手軽に、個人でも映像制作できるようにすれば、もっと多くの人達が映像作品を作り、発表するのではないか？”

でも、どうやって？

もう、役者もスタッフもセットも、みーんなPCの中に突っ込んでしまって、人間は監督だけをすればいい…

そう、それがCGアニメなのです。

あれだけCGアニメーションに苦勞しながらも、そこに新たな可能性を感じてしまったのです。

## (4) DoGAの設立

---

当時の関西のコンピュータクラブには、近畿コンピュータ連合(近コン連)という、交流連絡会がありました。

京大マイコンクラブ(KMC)、大阪大学コンピュータクラブ(OUCC)、大阪府立大学 RANDAM、神戸大学コンピュータ部(?)等が参加していました。

割と活発に活動し、いろんなイベントとかもしていたようです。ただ、神戸大学のOBの方が中心だったり、ちょっと良くない噂もあって、OUCCとしては、まあそれなりに顔を出してました。

でも個人的には、この会を通じて、ASCIIの西社長やソフトバンクの孫社長、上新電機の藤原常務といった業界の方々とのコネクションができたのは、とてもありがたかったです。

藤原常務は、この会の顧問的な方でし、西さんや孫さんは、交流会にゲストとして何度かいらっしゃいました。

### 1) 共同研究プロジェクト



画像12:元 テクノランドビル

さて、1985年の12月に、この近コン連の交流会(クリスマス会)が、大阪日本橋の上新電機「J&P テクノランド」(写真12)にて行われました。

毎年クリスマス会では、各大学のコンピュータクラブが、その年の活動成果などを発表していました。我々OUCCは、開発したゲーム等を紹介しつつとともに、この年は映画「P-REPORT」を上映しました。

よく覚えていませんが、特にKMCが、CGでこんな映像が作れるんだと食いついてきました。

そこで、他の大学に対して、強く提案しました。

“現在は、このようなCGアニメを制作するのは、ものすごく大変だった。でも、今後、PCやソフトの発達によって、どんどん改善していこう。

近い将来、PCを活用し、個人が映像作品を制作し、それを発信するような時代が必ず来る。それはきっと、TVや劇場映画とは異なる、新しい映像文化となるだろう。

そのために、今から、いっしょにこの分野を共同研究してみないか？”

## 2) Project team DoGAの設立

この提案に、KMCとRANDAMが賛同してくれました。

そして、クリスマス会の後、別室に3団体だけ集まって、具体的な話し合いをしました。

これが、CGアニメ振興団体、「Project team DoGA」の設立経緯です。

ただ、大阪府立大学RANDAMは、その後具体的な活動にはあまり参加してもらえず、第1回のCGアニメコンテストに作品を応募してきたぐらいでした。

事実上DoGAは、OUCCとKMCの共同研究プロジェクトと言えます。

なお、「DoGA」という団体名が決まったのは、もっと後です。この名称は、もちろん「動画」の意味もありますが、“Do Graphics Animation”の略です。(だから「o」は小文字) 確か、X68000の「ko-Window」(画像13)の作者として有名な小林君(OUCC)のアイデアです。



画像13:ko-Window

## 3) 最初の難問

DoGAとして、最初に取り組む課題は明白でした。PC上で動作する、CGアニメ制作ソフトの開発です。

誰でもCGアニメを作れるようにするには、まずソフトを開発しないと行けないとか、なおさら、米国からCGの論文を取り寄せないと行けないといった状況を変えなければいけません。

しかし、私はみんなに提案した時点で、大きな問題があることが分かっていました。というか、大学のコンピュータクラブで、大がかりなソフトの開発なんて、現実問題無茶な話でした。

体育系のクラブならまだしも、大学のコンピュータクラブなんて、ゆるい組織に過ぎず、部員の半分ぐらいが幽霊部員でした。強制とか大嫌いで、悪く言えば無責任でいい加減です。

確かに、毎年学祭に向けて、2,3人のチームを作って、プログラム開発することはよくありました。しかし、その規模でも分担やスケジュールを守らず、プログラムが完成しないケースはザラにあります。

CGアニメ制作ソフトなんて、巨大なシステムです。学生なら数十人が協力しないとイケません。2, 3人ですら破綻するのに、数十人の学生が足並みを揃えて分業し、1つのシステムを構築できる訳がないのです。

それともう一つ。当時はインターネットなどありませんから、OUCCとKMC間で、ファイル1つ送る方法がありません。

実際、大阪から京都まで、阪急電車とバスを乗り継いで、手で運んでいました。それだけで1日掛かりですし、貧乏な学生にとっては、交通費はバカになりません。ですから、年に1, 2回しか、ファイルを受け渡しできなかったです。

こんな状況で、OUCCとKMCの部員達が、協力して、巨大なシステムを共同開発するなんて、どう考えても不可能に思われました。

#### 4) CGA共通規格

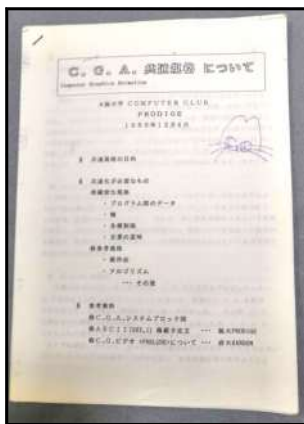


写真14:CGA共通規格  
この資料は、1986年12月に  
OUCCからKMCに送った  
草案と思われる

しかしこの難問は、テクノランドの別室に入って打合せを始めて、すぐに解決してしまいました。というか、この問題点を他のクラブに説明している途中で、解決法を思いついたので

プログラムを開発する前に、入出力データのフォーマット(写真14)を決めてしまうのです。形を記述するデータ、画像のデータ、色や材質のデータ等。

そして各プログラマは、それらのデータを読み込み、出力するようなツールを、個別に自由に開発すればいいのです。

ある部員が、モデラを開発して、形状データを出力する。別の部員が、その形状データを読み込むレンダラだけを開發する。色や材質を設定するツールもまた別の者が開發する。極端な話、レンダラが2種類できても構わない…

コンピュータクラブの部員達は、自分が作りたいツールを、あったら便利だと思うツールを、勝手に作っていきます。

そうすれば、複数のプログラマが、同じソースコードを触る必要が無くなりますし、開発中に打合せすることもほとんど必要ありません。OUCCとKMC間で、ソースやプログラムの受け渡しも、年に1, 2回で済むのです。

もちろん、この方式には弊害も多くありました。

1つのシステムというよりも、ツールの寄せ集めにすぎません。一つの作業が、一つのツールで完結せず、複数のツールで、データをやり取りしながら進めないといけなくなります。

各々のツールのユーザーインターフェイスも統一されません。似たようなツールがOUCC側とKMC側で同時に開発されるといった効率の悪いこともありました。

しかし、どんなに弊害があっても、不可能と可能の差からすれば、微々たるものです。

この日、この場所で、“データフォーマットを先に決めてしまう”というアイデアがでなかったら、DoGAは存在しなかったと言えます。

## 5) ASCIIの連載

この日、もう一つ、面白い偶然がありました。この大学のコンピュータクラブの交流会に、パソコン専門誌「ASCII」の編集部の方が、取材に来ていたのです。

今では、インターネットで膨大な量の情報を簡単に入手することができます。しかし、インターネットが無かった当時、PCに関する情報は、毎月発売されるパソコン専門誌に頼っていました。「ASCII」は、その中でも、最大手の雑誌と言えます。

また当時はまだPCは一般的なものではなく、個人でPCを持っているのは、一部のオタクというか、大学のコンピュータクラブ員ぐらいでした。ですから、パソコン専門誌が大学のコンピュータクラブの活動取材するのは、そんなに珍しいことではないのです。

取材に来られていたのは、ASCII編集部の吉田さんでした。(編集部の中でも、力のある方です)

その吉田さんが、我々のCGアニメに関する活動に興味を持ち、我々が別室で具体的な打合せをする際にも、出席されました。

そして、このCGアニメのデータフォーマットを先に決めるという話を、ASCII誌上で連載してみないかと提案してきたのです。まったくド素人の学生に対して。

こうして、DoGAが設立すると同時に、パソコン専門誌での連載がまりました。「Computer Graphics Animation デジタル世代のクリエイターへの提案」という妙に長い連載名でした。これは、ASCII編集部側でつけられたものです。

何しろ、“材質のデータのフォーマットはこんな感じにします”といった内容ですから、読み物としては、あまり面白く無かったと思います。それでも、1年半ほど、連載が続きました。(1987年4月号～1988年10月号)



写真15:Oh!X  
本格的な連載が始まった  
1989年7月号

連載なので、毎月毎月、締切があります。これが、DoGAにとっては結果的には良かったように思います。ぐうたらな学生達は、明確な締切がないとなかなか動かないし、決まりませんから。

しかしながら、「Oh!X」(写真15)も含めて)原稿の執筆は、大学生の身にとってかなり荷が重かったです。だって、1回分の原稿量は、ちょっとした卒論ぐらいあったので、毎月卒論を1つ仕上げていくようなものだったのです。

私が連載1回目の原稿を書き上げ、ASCII編集部に送った際、吉田さんから頂いたお言葉は、今でもよく覚えています。

“う～ん、いや、別にどこが悪いってことはないんですが、まあ、全部書き直してください”

## (5) 法人化



写真16:雑誌の付録ディスク  
CGAシステム Ver.2.50  
「Oh!X」1992年2月号付録

DoGAは、その後、日本初のPC上で動作するCGアニメ作成ソフト「DoGA CGAシステム」を開発し、これをパソコン雑誌の付録(写真16)として、コピーフリーで頒布します。

また、作品の発表の場として、「CGアニメコンテスト」も創設します。

そして、パソコン雑誌「ASCII」、そして「Oh!X」で10年以上連載し、CGアニメ制作に関する様々な情報を発信続けます。

この辺のことは、また別の原稿にまとめる機会があれば、幸いです。

これらの活動の結果、DoGAの活動に賛同する全国の方々から、多数のカンパが寄せられました。それがちょっとシャレにならない金額になったのです…。

私の父が税理士だったもので、ちゃんと法人化して、税金を納めるように指導されました。

皆さんから頂いたカンパが原資なので、私は非営利法人にしたいと考えました。しかし、当時はNPO法がまだなく、非営利法人は、社団法人とか、宗教法人とかになってしまい、法律の壁がすごく高かったのです。

某所に、社団法人化の相談に行った際には、“天下りの役人を何人受け入れられますか？”とか質問され、うんざりしたのを覚えています。

ということで、選択枝としては、有限会社か株式会社しかありませんでした。株式会社の方が、社会的な信用が得られやすいということで、1993年に株式会社となった次第です。

このようにして、CGアニメの振興を目的とした「Project team DoGA」という任意団体が、その活動を支援するための子会社として「株式会社 ドーガ」を持つ…という、世にも珍しい組織となりました。

なお、現在でも、完全な営利活動を行う場合は、「株式会社 ドーガ」、CGアニメコンテストなどの非営利活動を行う場合は、「DoGA」と使い分けていて、DoGAのロゴも、前者は青、後者は赤となっています。

## (6) DoGAの目的

---

DoGAの目的は、極めてシンプルで、

“パソコンを活用することで、個人でも映像作品を制作し、発信できるようにして、それを新しい映像文化にする”  
ということです。

幸いにして、当初実現しようと思っていたことが、7割ぐらいは達成され、今や、パソコンで個人が映像制作することは、ごく当たり前の世界になりました。

しかし、決してそれは、最初から当たり前だった訳ではありません。

今となっては信じられないかもしれませんが、DoGAが設立して最初の15年間(つまり2000年ごろまで)は、世の中からは、

“パソコンで？ 個人で？ アニメを作る？ そんなことにいったい何の意味があるの？”  
と、バカにされ続けました。

当時は、CGアニメの制作は、ごく一部のプロが、その会社組織内で、グラフィックワークステーションなどの専用のハード、ソフトを使って行うことだというのが、一般常識だったのです。

でも、15年間バカにされ続けても、自分の考えが間違っているとか、自分の目標は実現されないとか、悩むことはまったくありませんでした。

単純に、“ふ～ん、この人にはわからないんだな”と、気にもとめなかったです。

そのことを人に話すと、“確固たる信念があったんですね”とか、“強い意志だったんだ”とか言われるのですが、そんな立派なものでは全然ありません。

私にとっては、“自分が高校・大学時に映画を作って、とても苦労したので、これから映像を作ろうとする人はもっと手軽に作れるようにしたい”という、すごく当たり前で単純な話に過ぎなかったのです。