

# CGアニメコンテストの創設と第1回の状況

執筆者 DoGA 代表 鎌田 優

執筆日 2022年 8月24日

## 概要

1988年に「CGアニメコンテスト」が設立された経緯と、第1回の入選作品や上映会について紹介します。

元々は、コンテストではなく、大学のコンピュータクラブによるCGアニメ上映会を行う企画でした。そこから、“コンテスト形式にすれば、それを目標として作品を作る人が出てくる”と考え、「CGアニメコンテスト」が誕生しました。

第1回は、応募数も少なく、全ての作品が入選しました。しかし、CGアニメ作品の方向性を示すことができた歴史的に重要な回だったと思います。

## (1) はじめに

---

まず、この資料を書くにあたって、当時の記録はほとんど残っておらず、曖昧な記憶と前後からの類推が頼りになってしまいます。

そもそも、CGアニメコンテストが設立されたのが、1988年であることも、最近(2019年ごろ)やっと判明したばかりです。1988年のCG雑誌に、コンテストの作品募集記事が掲載されていたという情報が、入選者の方から寄せられました。

しかし、その雑誌についても、詳細が不明のままです。1988年のパソコン・CG雑誌をお持ちの方がいらっしゃいましたら、情報提供をお願いします。

## (2) 設立経緯

---

### 1) 創設のタイミング



写真01:CGAシステムの  
マニュアルの裏表紙

上記の雑誌記事が発見されるまで、CGアニメコンテストの設立は、1989年だと思われていました。たった1年の差ですが、これはちょっと意味が違ってきます。

というのは、DoGAが日本初のパソコン用CGアニメ制作ソフト「DoGA CGAシステム」を発表したのが、1989年8月です。(これは、CGAシステムのマニュアルから判明しています(写真01))

つまり、DoGAは、ソフトを発表するより先に、コンテストという発表の場を設けたということです。

その後、いくつかのCGソフト(3D、2D)が発売され、そのソフトの販促を目的としたコンテスト(主に静止画)が創設されました。しかし、CGアニメコンテストの場合は、CGAシステムがまだありませんでしたから、ソフトの販促を目的としていなかったことが分かります。

そもそも「DoGA CGAシステム」は、販売とか、ビジネスを全然考えていなかったのも、ある意味当然なのですが。その辺の経緯については、また別の機会に書こうと思います。

### 2) 設立当時の状況

まず、DoGA自体は、1985年12月設立ですので、1988年といえば、設立3年目、CGAシステムの開発で忙しかった時期です。

CGAシステムは、単一のプログラムではなく、CGアニメ制作に必要なたくさんのツール集という形態だったので、1988

年には、既に多くのツールが完成していたはずですが。

そして、CGアニメ作品制作も、平行して行われていました。というか、当時は、あまり計画的なシステム開発は行っておらず、作品制作をしていて、必要なツールがあれば、その都度誰かが開発するといった感じでした。(単純に、自分の興味のあるツールを勝手に開発しているスタッフもいましたが)

### 3) 上映会の企画

当時のDoGAは、事実上、OUCC(大阪大学コンピュータクラブ)とKMC(京大マイコンクラブ)のCGアニメ開発班という感じでした。

そのOUCC側でも、KMC側でも、何本かのCGアニメ作品が完成していたと思います。

しかしながら、当時はインターネットもほとんど普及していませんし、動画を配信するなんて到底できません。我々には作品を発表する機会が、ほとんどなく、阪大と京大の学祭が、ほぼ唯一の発表の場だったと言えます。(その際は、お互いに表敬訪問していました)

そこで、阪大側、京大側の両作品を集めて、合同上映会を行おうという話が出てきたのです。

### 4) コンテストへの反対

しかし、私はこの合同上映会の企画に反対しました。そして、合同上映会ではなく、広くCGアニメ作品を募集して、コンテスト形式にすべきだと主張しました。

でも、私の主張は、DoGAのスタッフ全員に反対されました。その理由の多くは、“募集をしても、作品が応募される訳がない”と。

当時は、CGAシステムが配布される前、つまりまだCGアニメ制作ソフトが無い時代です。CGアニメ作品を作ろうと思ったら、まずプログラムを開発するところから始めないといけません。

個人ではかなり難しく、一部の大学のコンピュータクラブに限定されるでしょう。いやもっとはっきり言って、それが可能なのは、日本初の自主制作CGアニメと思われる「INTO THE BLUE」を発表した東北大学の3人組(チーム名不明)と東京大学のTSG(正式名称不明)ぐらいだと思われました。

“作品が応募される訳がない”というのは、当然の主張だったのです。

## 5) コンテストの狙い

それでも、私は、強行にコンテストの開催を主張しました。

”作品が集まらないのは、承知の上。それは構わない。

でも、DoGAの活動目的は、自主制作CGアニメを新しい映像文化として振興すること。だから、コンテストを開催するぞと、広く一般に告知すれば、それを目標にしてCGアニメ作品を作る人が必ず現れる。

だから、合同上映会よりも、コンテスト形式の方がよい”

私は、この主張に絶対の自信がありました。

それは、高校生のころから、(実写ですが)自主制作映画を制作していたので、そのジャンルの映像文化を振興するためには、作品発表の場を設けることが絶対に必要だと分かっていたからです。

こうして、DoGA内部にも、かなり不満の声があったものの、CGアニメコンテストの開催が決まったのです。

## (3) 第一回の開催内容

---

### 1) 入選作品

第1回のCGアニメコンテストは、コンテストとは名ばかりで、実質的にはOUCCとKMCの合同上映会のようなものでした。

応募作品は、たった11作品。比較的短い作品ばかりなので、選外はなく、全作品上映しました。

入選作品は、下記の通りです。

「PCGA」	不明
「TEAM ART」	鳥取大学 電子計算機研究会
「THE FIREWORKS」	大阪府立大学 RANDAM
「将棋倒し」	KMC
「UNDO」	KMC
「BREAK SHOT」	KMC
「鶴の舞－白鶴－」	KMC
「つの虫君の大冒険」	KMC
「ずんぐり_&_むっくり」	OUCC
「Mの喜劇」	OUCC
「冬の終わる夜」	OUCC

一応、DoGA以外からの応募もありました。

「PCGA」は、確か高校の先生が生徒達と作った作品でした。「TEAM ART」は鳥取大学の電子計算機研究会です。

大阪府立大学は、DoGA設立時にも立ち会っているので半分仲間のような団体ですが。

## 2) 大阪上映会 会場

第1回のコンテストというか、上映会は、関西家電大手のジョーシン(上新電機)の「テクノランド」(現在の「ジョーシン日本橋店」:大阪市浪速区日本橋5丁目6-7)の最上階、催物用の部屋で行われたと記憶しています。

当時、個人でPCを持っているのは、大学のコンピュータクラブ員が中心でした。テクノランドは、多分関西で始めて本格的にPC関連商品を取り扱いだしたお店だったので、関西の大学のコンピュータクラブ員からすると、メッカ的な存在だったと言えるでしょう。

そのテクノランドを立ち上げたのは、上新電機の藤原常務だったと聞いています。藤原常務は、大学のコンピュータクラブの活動に非常に好意的で、実に様々な支援をしてくださいました。

この会場も、無償で提供して頂きました。(なにしろ、大学のコンピュータクラブに、そんな予算などありませんから)

## 3) 大阪上映会の上映方法

この上映会で、作品をどうやって上映したのか、よく覚えていません。

当時のPCのスペックは非常に貧弱で、1本のアニメーション作品をPCで再生するなんて、基本的に不可能でした。ですから、PCから直接上映はしてないはずで。

ビデオデッキ(VHS等)は、存在していて、かなり普及していました。しかし、ビデオデッキでは上映はできないはずで。

なぜなら、当時大型ディスプレイとかはありませんし、プロジェクターがあったとも思えません。(エプソンがプロジェクターの第一号機を発表したのがちょうど1989年なので)

となると、一度8mmフィルム(当時、自主制作映画で使われていた映画メディア)に焼き直して、8mmフィルム用映写機で上映したのではないかと考えられます。

しかし、応募されたCGアニメをどうやって8mmフィルム化したのか等、いろいろ疑問は残ります。

## 4) 大阪上映会の様子

上映会の開催は、1988年の12月だったと思います。でも、状況はほとんど覚えていません。

来場者は数十名。OUCC、KMCの部員を中心に、応募関係者がほとんどだったと思います。他の大学のコンピュータクラブの方も来ていたかも。

もしかすると、当時、近畿地方の大学のコンピュータクラブの交流会が年末に開催されていたので、その会合と同時開催だったかもしれません。

でもまあ、一般の方は多分いなかったと思います。

司会進行はどうしたのか？ 表彰式はあったのか？  
今となっては、知る術もありません。

## 5) 大阪上映会での賞

大阪上映会では、事前審査制ではなく、全応募作品を上映して、来場者の人気投票で賞を決めるという形式だったと思います。

しかし、どうやって投票したのかはさっぱり覚えていませんし、どの作品が賞を取ったのかも定かではありません。

うろ覚えですが、以下の作品が、入賞していたように思います。

「鶴の舞－白鶴－」	KMC
「つの虫君の大冒険」	KMC
「冬の終わる夜」	OUCC

私が制作した「冬の終わる夜」が一位で、最優秀賞か何かを頂きました。“一応、このコンテストを言いだした面子は保たれたかな？”と思ったのを覚えています(笑

## 6) 東京上映会

以上で、第1回CGアニメコンテストは、無事終了したかに思えたのですが、まだ続きがあります。

シャープの方から、“東京の市ヶ谷に、シャープの上映ホールがあるので、CGアニメコンテストの上映会をしないか？”とのお誘いを頂いたのです。

どのようなルートで、話が来たのか、覚えていません。

もしかすると、大阪上映会に、シャープの方が来ていたのかもしれません。(当時DoGAは、シャープ製のパソコンであるX68000関連の機材をシャープから提供されていたので)

あるいは、上新電機の藤原常務が、尽力下さったのかもしれません。

## 7) 再審査

さて、東京でも上映会をするに当たって、もう少しまともなコンテストらしくしようと、外部の審査員を設け、審査してもら

うことにしました。

大変失礼な話ですが、どなたに審査員をお願いしたのか、まったく覚えていません。シャープの方にもお願いしたような記憶があるぐらいです。

ただここで、一つ問題が生じました。主催者側の代表として、私自身が審査員に加わることになったのですが、私は応募作品「冬の終わる夜」の作者でもあるのです。

結局、「冬の終わる夜」は、審査の対象外とすることにしました。そのため、大阪上映会と東京上映会では、作品が異なるという、妙なことになってしまったのです。

なお、審査の方法や審査結果についても、まったく覚えていません。

## 8) 東京上映会の様子

この辺のことも、まったく覚えていません。

しかしながら、その後2,3回市ヶ谷で上映会を実施したので、シャープ側からもそれなりに評価されたんだと思います。(市ヶ谷で上映されなくなったのは、単にホールが無くなったからだったかと)

大阪上映会とは違って、東京まで行ける関係者は少ないので、来場者の多くは一般の方々だったはずですよ。

## (4) 入選作品の紹介

それでは、第1回の入選作品を簡単に紹介しましょう。まずは、DoGA(OUCC、KMC)以外から応募された作品から、紹介していきます。

### 「PCGA」



画像01:「PCGA」

制作:不明

・制作されたのは高校の先生で、独自に開発したソフトを使って、その高校のコンピュータクラブの生徒達とデータを作ったと伺いました。

・ワイヤーフレームで描かれていて、一見ポリゴンのように見える部分も、密度の高いワイヤーです。

・特にストーリーなどは無く、「PCGA」という文字や、「2001年宇宙の旅」のオデッセイ号などが脈絡無く登場します。

・PCGAは、「Personal CG Animation」のことでしょう。

## 「TEAM ART」



画像02:「TEAM ART」

制作:鳥取大学 電子計算機研究会 ART

・「TEAM ART」というのは、作品名ではなく、制作チーム名だと思われそうですが、特にタイトルらしいものが見あたらないので、このように表記しました。

・独自に開発したソフトで制作しており、確かアルゴリズムはレイトレースだったはずですが。

・内容は、ビリヤードの球が転がったり、けん玉が現れたり、机の上にトロピカルな飲み物が置かれていたり、脈絡はありません。

・最後に、エンジンの内部構造が出てくるのですが、モデラーが無かった当時、これをモデリングするのは相当大変だったと思います。また、尺も11分あり(内2分半はエンディングクレジット)、なかなかの力作でした。

## 「THE FIREWORKS」



画像03:  
「THE FIREWORKS」

制作:大阪府立大学 Computer House RANDAM  
Main Programmer:Hiroyuki Yabuno

・独自に開発した花火のシミュレーションソフトによる映像で、ストーリーなどは特にありません。

・どこまでシミュレーションしているのか、尋ねたら、“割と適当”とのことでした。

・エンディングクレジットを見ても、監督は特に居ないようで、Main Programmerが代表者となっています。

以下は、KMCとOUCCからの応募作です。使用されたソフトは、すべてDoGA CGAシステムです。

## 「つの虫君の大冒険」



画像04:「つの虫君の大冒険」

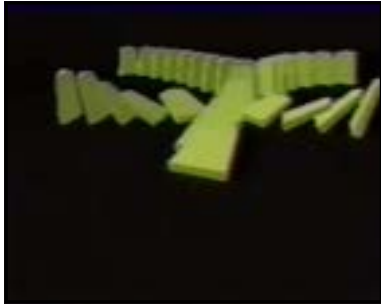
制作:KMC C班 満田 成紀、池田 光男、箕浦 一哉

・つの虫君が、ラッパ(?)の中に入るものの、キョンシーがそのラッパを吹いたために、音符と共に飛んで行ってしまいます。

・つの虫君が、伸び縮みしながら前進するのは、プログラムでその動きを記述していると思われます。



### 「将棋倒し」



画像05:「将棋倒し」

制作:KMC G班 山城 敦、斎藤 華子、横山 浩之

・大の字状に並べられた将棋の駒が倒れていくだけの10秒ほどの作品です。(カメラもまったく動きません)

・ちゃんと衝突判定などを行っている物理シミュレーションなのか、単にそれっぽく見せているのかが不明なのです。ドミノではなく、将棋の駒は歪な形状をしているため、衝突判定はなかなか大変だと思いますが、KMCなら、ちゃんと計算していてもおかしくありません。

### 「UNDO」



画像06:「UNDO」

制作:KMC G班 山城 敦、斎藤 華子、横山 浩之

・「将棋倒し」と同じ制作チーム。

・内容は、箱状の人体モデルが、ラジオ体操していたら、戦闘機が飛んできて、戦闘機の離陸シーンに…という感じで脈絡はほとんどありません。

・タイトルから考えて、たぶん当初の企画は、ラジオ体操のアニメ化だったかと。動きをつける段階で、すぐ飽きてしまったのでしょ。

### 「BREAK SHOT」



画像07:「BREAK SHOT」

制作:KMC A班 高見 利也、斎藤 誠、宮田 順子

・文字通りビリヤードのナインボールのブレイクショットです。そのまま9番がポケットに入るまでを1カットで描いています。

・ただ、ちゃんと物理シミュレーションをしているのかどうかは疑問です。9番がポケットに入るように設定するのは、相当難しいでしょうから。

### 「鶴の舞 - 白鶴 -」



画像08:「鶴の舞 - 白鶴」

制作:KMC A班 高見 利也、斎藤 誠、宮田 順子

・「BREAK SHOT」と同じ制作チーム。

・内容は、月夜に卵からピンクの折り鶴が生まれ、お酒を飲んで酔っ払い、青い折り鶴と仲良くなります。最後は折り鶴が増えてるので、子供が生まれたということでしょうか？

・若干よく分からないものの、一環して伝えたいイメージ(恋愛?)を感じます。

## 「ずんぐり & むっくり」

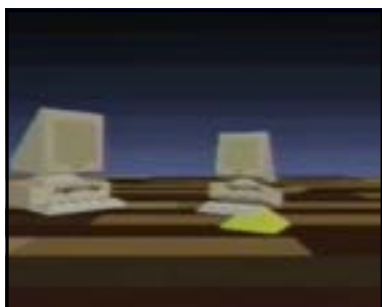


画像09:「ずんぐり&むっくり」

制作:OUCC やました かおる

- ・著作権上問題のある作品ですね。「スタートレックII カーンの逆襲」のエンタープライズ号とリライアント号が、仲良く遊んでいて、最後にワープして飛んでいきます。
- ・エンタープライズ号をモデリングしてみた→リライアント号もモデリングした→なんか動かしてみた…という感じで、ストーリーとか考えずに制作していました。

## 「Mの喜劇」



画像10:「Mの喜劇」

制作:OUCC 松村 源史

- ・ピクサーの「Luxo Jr.」のパロディで、PCの子供が、四角錐と遊んでいて、踏み潰してしまいます。
- ・松下電器産業(現在のPanasonic)から、MシリーズというPCを提供して頂いた記念に、私がMをモデリングしました。そのデータを松村君が動かして、「Luxo Jr.」にした次第です。私は、せめてオチは変えるように言ったのですが…

## 「冬の終わる夜」



画像11:「冬の終わる夜」

制作:OUCC 鎌田 優

- ・裏庭に放置された雪だるまが、故郷の雪の世界を思い出し、歩きだします。森を越え、丘を登っていき、そのまま空に消えていきます。
- ・たくさんの木を配置するとポリゴン数が多くなってしまい、ラストショットで、白い雪だるまが星と区別付かなくなるまでカメラを引くと、カメラ位置の上限に達しました。CGAシステムの限界に挑戦した作品です。

なお、この頃の作品を見ると、エンディングクレジットには、「Special thanks DoGA」と表記されている作品は多いものの、DoGA自体が制作という形にはなっていません。

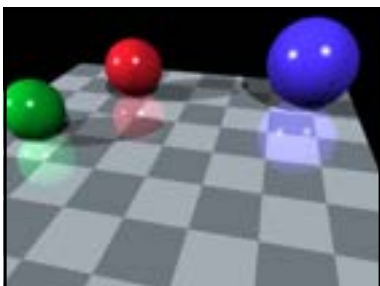
OUCC側は、DoGA設立以前からある映像制作チーム「p rodige」のロゴが表示されますし、KMC側は、「KMC」のロゴが表示されています。

“DoGAが行っているコンテストにOUCCとKMCが応募している”というスタンスだったのでしょう。

## (5) 第一回の意義

さて、これはほぼ偶然の話ですが、第1回のCGアニメコンテストは、このコンテストが始まったという以外に、重要な意味があったと思います。

### 1) 旧タイプの作品



画像12:当時の典型的な作品

これ以前の自主制作CGアニメは、例えばチェッカーボードの上に、複数の球体が回転しているといった作品が多く、映像作品というよりは、単にレンダリング(作画計算)ソフトのサンプルデモのようなものばかりでした(画像13)。

なにしろ、当時はCGソフトが市販されていなかったので、CGアニメの制作者=レンダリングプログラム開発者という関係でした。

作者は、あくまでもレンダリングプログラムを開発したかっただけで、映像作品を作りたいと思っていたか、多少疑問です。そういう意味で、私はこれらのデモは、自主制作CGアニメ作品ではないと考えています。

「THE FIREWORKS」、「PCGA」、「TEAM ART」もそれに近い作品と言えるでしょう。

チーム内の一人が、プログラムを開発し、他のメンバーにデータフォーマットを提示し、自由にアニメを作ってもらう。そしてできたカットを適当につなげて、BGMをつけて完成…。

作者自身に、“こんな映像作品を作ろうという意思是、乏しかったと思います。

### 2) 中間的な作品

しかし、DoGA内(OUCCやKMC)では、既に多くのツールが完成していて、CGアニメ制作者=レンダリングプログラムの開発者という構図が変わってきていました。こちらのCGアニメの制作者には、サンプルデモを作る意思はありません。

ただ、「ずんぐり\_&\_むっくり」や「UNDO」は、映像作品として、計画に作ってはいませんでした。

“なんかこんなアニメを1カット作ってみた”、“面白かったので、もう1カット加えてみた”…といった感じで、無計画につなげています。

映像作品としてのストーリーとか、テーマといったものは、まだありません。

### 3) 新しいタイプの作品

しかし、「鶴の舞ー白鶴ー」や「冬の終わる夜」は、かなり稚拙だとはいえ、“表現したいイメージ”があったと言えます。

また、「冬の終わる夜」では、最初におおよその絵コンテを切ってますし、イメージに合わせた曲をまで用意してから、CG制作に入りました。ですから、ストーリーというほどではなくても、起承転結の構成はあります。

表現したいイメージやストーリー、構成…、どれも現在のCGアニメ作品には必要不可欠のもので、常識といえるものです。しかしそれは、第1回以前には、無かったものなのです。

つまり、第1回のCGアニメコンテストは、従来のサンプルデモから脱却し、“これからのCGアニメ作品は、こういったものになるべき”という大きな方針を提示したという意義があったと思う次第です。

## (6) 終わりに

---

CGアニメコンテストを設立した当初は、“3年ぐらい続けたいな”ぐらいの感覚だったと思います。それがまさか、35年も続けることになるとは思いませんでした。

CGアニメコンテストの開催趣旨は、当初から“自主制作CGアニメに発表の場を設け、その質的向上を促進する”と公表しています。でも、時代毎にもっと具体的な目的や目標もありました。

例えば、“映像作品の一ジャンルとして、認められる”とか、“自主制作映画のレベルに追いつく”とか…

しかし、もうそれらの目的や目標の多くは、忘れてしまいました。

忘れてしまったということは、たぶん、全ての目標を達成してしまったんだと思います。とても幸いなことに。