

ネット声優と自主制作CGアニメ

執筆者 声優ナレーション 川妻 美穂

執筆日 2022年 11月8日

概要

自主制作のアニメや動画、ゲームに声がついていることに驚いたのは何年前だったのでしょうか？今から25年前くらいだったのでは？と記憶しております。

その次の年くらいには発表される同人ゲームや動画の声も、どう聴いても素人さん(制作者の友人や知り合い)ではなく多少なり声優？と思えるレベルの声が少しずつ聞こえてくるようになってきました。

特にネット環境が各家庭に整いはじめたころ、同人の18禁ゲーム等が大量に作られ始め、その前後くらいからその同人ゲームや自主制作アニメに声をあてる人達がたくさん現れ、「ネット声優」「ネト声」(ねとせい)という言葉が頻繁に使われるようになってきました。

(1) ネット声優

《プロダクションに所属せず自宅収録を行い声を提出し、ネット上のみで活動する人》を主に指します。趣味の人、声優を目指している人、役者、老若男女が参戦してきました。

その人達のご依頼1つで日本中どこからでも音声をアップしてくれるのです。個人でアニメーションを作る方が増えてくる中、たくさんの声が必要になったわけですので、ネット声優の団体やネット声優を探せる「専門サイト」がたくさんできました。

制作者もそこに募集告知をアップすれば、それはもうすごい数の応募が来るわけです。とはいえ、ネット上でのやりとりがメインですので、良い事ばかりではありません。

(2) ネット声優を使うメリット

- 1, 上手な人が見つければ作品のクオリティーがアップする。
- 2, 映像を見た人達がキャラクターの声やナレーションでがっかりすることが減る。
(映像はすごいのに！！キャラの声が…というのは本当にたくさんありました。)
- 3, 声なしで幕間に文字画面を出さずとも声ありきで制作できる。
- 4, 声なし前提で作らなくてもよくなる。
- 5, 声優を集めてスタジオ収録を行うより個別に声優報酬を支払うほうが安い場合がある。

プロジェクトチームDoGA主催CGアニメコンテストの入選作品でも、ネット声優ではなく声優プロダクションにご依頼されてプロの声優を起用されている作品が過去、何作品もありました。

入選作品ですので映像はもちろん素晴らしいのですが、それにプラスされた声が圧巻でした。「個人制作でも声優プロダクションへ正規の手順でスタジオ代や報酬を払えば雇えるんだ」と、上映会に参加していた入選作品の作者やスタッフをしていたクリエイターの皆さんが「いくら払えば…」とプロダクションへご依頼した制作者へ詰め寄っていたのが印象的でした。

(3) ネット声優を使うデメリット、制作者側の問題点

- 1, 個々に依頼をするので収録環境がそれぞれなので音質が揃わない。ノイズ等。
- 2, 対面での指示ができず、責任感がない人はリテイク指示を出すと依頼放棄。
- 3, リテイク指示の難しさ。
- 4, 途中で連絡がつかなくなる。
- 5, 音声提出の納期を守らない。

報酬については「報酬有・無報酬」についてもこの界限ではかなり問題になっていました。無報酬が横行していたので声を生業とするプロとの衝突。実際、プロの仕事を無報酬で奪う事になり「ネット声優」という人達は業界から嫌われることになりました。

また、音声を提出した途端に制作者と連絡が取れなくなる。報酬を支払わない。といった問題も多く見受けられました。顔が見えない者同志の制作者とネット声優ですので些細なトラブルもお互いにご依頼放棄といった残念な結果になりがちです。トラブルは未だ耳にします。

昔は声優オーディションをしたいだけの制作グループも現れ作品は作られず音声だけを提出し続ける、という事も多々ありました。

ネット声優は身元を明かさない人がほとんどで、これは制作者にも言えることですが、会社や所属している俳優や声優のように営業や業務の規定がないので、トラブルがあった際は対処に困ることが多いとは思いますが。

ご依頼の際、しっかりと契約書やトラブルにならない為の約束を相互で確認することが大切です。

ネット上で映像に声を当てる為の選考オーディションを行ったものの、収録は制作者宅へ呼ばれる、といった案件もあり、男性制作者のお宅へ女性声優が一人で伺うといった話も耳にしました。何もなければ問題にはなりません、スタジオで収録する予算がないにしてもオススメはできない方法です。

(4) 自主制作CGアニメに声をあてる

制作側が募集サイト等で声優を募り、選考音声を聴いて決定します。

キャストが決定すると、台本、収録の録音レート、作品の資料、納期等を声優に伝えます。

ここで絵コンテだけではなく絵コンテムービーや音がない状態の完成した映像があると遠隔で直接指示を頂けない状態でもパク(キャラクターの口の動き)に合わせる事が可能です。

通常のテレビアニメではほとんど完成していない絵コンテ動画のような映像に声をあてることが多いですが、自主制作は、映像もない状態で声だけ先に収録するプレスコが多いように感じます。

稀に、全て映像を完成させてから声の収録をご依頼される制作者もいらっしゃいますが、演技がしやすく場面の理解も深まり、演じる側としてはとてもありがたいです。

とはいえ、映像をギリギリまで作っているからなのか音声納品がとてもタイトになります。

受け取った資料を元に収録して音声をセリフ毎に切り取り、圧縮ファイルへ。それなりのデータ量になりますのでネットにアップします。受け取った制作側がチェックやリテイク指示。これらが終わると報酬が振り込まれたり、販売目的の映像であれば完成品を頂戴することもあります。

(5) 実際の例

1) 「URDA—ウルダー」2002年 ロマのフ比嘉監督

ロマのフさんがご依頼されたのは私の音声団体「Team_Radio☆Actress」(大阪)でした。

キャラクター毎に別々のネット声優にではなく、収録環境による音質の違いもなく二十数名が一度に使えるということで、毎話キャスト集まったの収録でした。

自主制作CGアニメには珍しく監督が大阪まで来られて収録に立ち会いました。

予算の関係で比較的防音の部屋を借り、私のノートPCで収録を行いました。

設備がないので映像を見ながらの収録できません。

監督からの細かな説明を聞きながら一つ一つのセリフを演じました。

キャストの緊張は相当なものだったと記憶しております。

ロマのフさんの絵コンテと絵コンテ動画は線が少ないのに分かりやすく、とにかくわくわくしたことを覚えています。

普段、直接指示を頂けることがほぼない団体メンバー達には初の貴重な経験でした。

エルナのセリフではロマのフさんから何度もリテイク指示を頂き、ネットで何度もやりとりをしてようやくOKを頂いたシーンもありました。

毎話、ネットにアップされるとロマのフさんからキャストにビデオテープ(VHS)が送られてきました。

ラベルには演じたキャラが描かれていてとても感動したことを覚えています。

2) 「スペースネコシアター」 2008年 青木純監督

<https://www.youtube.com/watch?v=ZT5AKavLQXM>

青木さんから大学の卒業制作映像に声を、とご依頼いただきました。

青木さんもネットでのやりとりはせずに、東京から大阪まで収録に参加されました。

小さな収録スタジオでしたが音響もいて収録に集中できる案件でした。

関西弁パートは当団体のおじさんメンバーと青木さんが相談して上手くまとめていたのを覚えています。猫がたくさん出てくるということで当時私が飼っていた猫数匹の声も採用されました。

この作品にはガヤ(大勢のモブの声)が必要だったので、講師をしていた専門学校の声優科の生徒に、タイトルコールや観客の「わー!」「おおお!」拍手等、担当してもらいました。

授業の一環として収録を行いました。学生にとって貴重な経験になりました。

青木さんは面白いと思ったら積極的にアドリブを採用してくださる方でした。

監督をされている「ポプテピピック」を観ていても「このシーン、本当はセリフがないんだろうな」と思う箇所が多々あります。

3) 「ロボと少女(仮)」 2010年 アオキタクト監督

制作 田中翔子さん ちきねさん

<https://www.youtube.com/watch?v=huDXaXYV5MA>

この作品では、主役のロボくんと少女ちゃんを担当させていただきました。他のキャラクターはすべて当団体のメンバーです。第1話のみ主要キャストと東京の監督のお宅へ収録に伺いました。

監督のお宅には猫ちゃんがいて、キャストの一人が猫アレルギーだったため、お薬を飲んでの収録でした。自主制作現場ならではの猫ちゃん案件でした。

監督から目の前で指示をいただいたのはこの第1話のみでした。

この作品は1話100秒です。おおよそ3ヶ月で毎回2話ずつ、台本と絵コンテと絵コンテ動画が届きます。メンバーは集まって収録し、費用削減の為、私だけが自宅収録でした。

個人制作でこの周期を遅れることなく制作し続ける制作チームのモチベーションとテンションに、毎回、演者としてキャスト皆、テンションが上がっていました。

エンディング曲は監督の奥様が歌っていらして、更に自主制作の「熱量」を強く感じた作品でした。

上記3作品はネットでのやりとりだけでなく、制作側としてしっかり顔を合せられたことで、作品への思いや細かな指示も頂くことができ、私を含めメンバーが成長できた大きなきっかけとなりました。

色々と活動制限がある人もいると思いますが、制作サイドと顔をつきあわせたからこそ分かる、もしくは生まれてくる想いがあることは肌で感じました。一対一では難しい事もありますがコミュニケーションが取れるのであれば、作品の監督とお話することはプラスになると思います。

(6) プロダクションに所属せずとも

アニメや映像に声をあてられる時代

この20年でネット上だけでの声優活動であっても、しっかり稼いで生業として成り立っている人もいます。自主制作CGアニメを作る方が増えたからというのも1つの要因です。

いわゆるテレビのアニメに出演するためにはプロダクションのオーディションを経て、声優事務所等に所属し、各作品のキャラクターオーディションに合格しなければ出演は難しいですが、そこを目指さないのであれば、自宅で仕事ができるようになってきました。

フリーのナレーターも自宅で仕事を受け、自宅収録納品という方も少なくありません。スタジオ収録のほうがそれはもう楽しく、仕事をしている！ という充実感もありますが、制作側も予算の関係で自宅収録できるなら自宅収録してほしい。というご依頼がほとんどです。

この自宅収録は楽なようでそうでもありません。まず目の前で制作者からリテイク指示が頂けません。他の方との掛け合いもなく、一人で相手の芝居を想像しながらの収録です。

目の前でリテイク頂ければ即対応できますが、一人で収録→提出→リテイク指示→収録し直し、となると提出した音声を何度も聞き直し、また気持ちを一から作り、再度収録に臨む事になります。

この1つ1つで適当なお芝居を続けていると次のご依頼はありません。事務所に所属せず、表舞台にも出ずに一人でこの作業を行っていかなければならないのが「ネット声優」なのです。

とはいえ、かなりの金額を支払い、スタジオを押さえ、声優を集め、自分の作品に声を、となると個人制作者には厳しいものがあるかと思います。そういった点では自宅で収録を行い、音声をアップする「ネット声優」は便利で、個人制作者には頼もしい存在なのだと思います。

(7) 自主制作に出演したのがきっかけで

自主制作のCGアニメ、映像に声で出演したのをきっかけに自分の力を見極め、道を見つけ、声優プロダクション所属へ進む人もいます。

完成した映像を見て、同じ仕事を目指す人達と自分の声を聞き比べ、「自分が目指す仕事」と、判断することもできます。

この30年近く、自主制作してくださる制作者さんがいらっしゃるおかげで、映像に声をあてる夢を叶えた人も大勢います。普通ならプロにならなければキャラクターに声をあてるなんてことはできなかったのです。大きなアニメ会社ではなく個人の映像を作る力や技術が「声優」を目指す人のチャンスを広げました。

物語を思い描き形(映像)にできるクリエイターの皆様に尊敬しております。声をあてることができるのは映像を作る人がいればこそ！感謝しかございません。自主制作CGアニメの恩恵を一番受けているのはネット声優だと思います。

大昔には成し得ず、手にすることにできなかったチャンスを、自主制作CGアニメはこの20数年、作ってきたと確信しています。

(8) デジタル合成音声の登場

初音ミクが登場したときに、ボーカルとしても歌わせていただいていた私は衝撃でした。

音を外さず、どこまでも高く、低く…。人間のボーカルを探さなくても、自分の曲を歌わせる事ができるツールがボーカルの仕事を奪っていきました。

テストボーカル、ガイドボーカルの仕事をされている方は死活問題だったと思います。

最近、デジタル合成音声が現れ、街の中や、乗り物のアナウンスが合成音声になってきました。

CGアニメを制作される方々もこのツールで声をあてる方が増えそうな気がしてなりません。

これはナレーター・声優・ネット声優のどの仕事も奪っていきそうです。

昨今、AIに仕事を奪われる業種が増えてきておりますが、微力ながらその技術に逆らって行きたいと思っております。仕事が減るのは死活問題ですので。

とはいえ、時代の流れは認識しております。己の仕事としては残念ではありますが、これが技術の進歩であり、これからの時代なのでしょう。

(9) 最後に

当初から風当たりの強かった「ネット声優」ですが、自宅で収録する事が特別な事ではなくなり、声優ごっこのルールを守らない人たちがまた極一部にいるものの、ちょっとした映像のナレーションやキャラクターボイス等、自主制作CGアニメの欠かせないパートナーとなっていることは事実です。

しかし、常識的な活動をしている人とこれからも自主制作CGアニメやクリエイターがタッグを組んでいけると心より願っております。

しばらくは「合成音声に負けないぞ！」と。
これが声優ナレーション業の課題です。