

CG アニメーション「Synapi」のシリーズ展開

The project of CG animation 「Synapi」

佐谷 秀美¹⁾ 篠田 学²⁾
Hidemi SATANI Manabu SHINODA

- 1) 有限会社 ゲノムエンタテインメント
(〒151-0063 東京都渋谷区富ヶ谷 2-13-21 LUCERIA #OC E-mail: satani@genome-ent.com)
2) エヌ・ティ・ティ・ラーニングシステムズ株式会社 映像制作事業部 制作技術部
(〒106-8566 東京都港区南麻布 1-6-15 アパネット麻布ビル 6 階 E-mail: mana@azb.nttts.co.jp)

ABSTRACT. “Synapi” is the CG animation series. It tells the essence of communication. Many unique characters appear in “Synapi”, and they have a different communication style, respectively. One or two or more characters appear about each episode. “Synapi” is created by Bak Ikeda gets increased media attention at home and abroad. We start up the Synapi’s project with multifaceted approach and search for the possibility of the new expression at the same time. That is the purpose of the project.

1. 背景

はじめに

今後のメディアやコンテンツは、地上波のデジタル放送化、ブロードバンド、モバイルにより、大きく変わろうとしている。放送番組、Web サイト、モバイルサイト、電子図書、映像・音楽パッケージ、ゲーム、映画などのコンテンツは、もはや単独のメディアのみならず、複合的に多メディアに対応していくことができるようになった。この事は、これからのメディア戦略を考える上で重要なポイントとなっている。

また、どれだけインフラが整ったところで、肝心のコンテンツ自体に魅力がなければ論外である。技術的な開発、新しいマーケティングやプロモーションに基づくビジネスモデルの構築、そして魅力的なコンテンツ、これらの理想的な統合を目指すことが成功への鍵となると思われる。

2. 目的

「他者とのコミュニケーション」は、国や年齢を問わず人々に共通する願望であり、人間が基本的に欲する快楽の一つでもある。携帯電話やインターネットなどのツールは、時や場所を選ばない手軽なコミュニケーションを私たちに提示し、多様な表現と無限の可能性を感じさせるものとして急速に発展を遂げてきた。しかしその一方、ネットに依存し、実社会の中で上手に人間関係を築く事ができないディスコミュニケーション型の人間も増えている。一見矛盾しているが、これもまた高度情報化社会が生んだ一つの現実である。

ボタン一つで世界とつながる世の中で、隣人の顔もしらないままに情報化社会を生きる私たち。「コミュニケーション」とはいったいなんなのか。

本プロジェクト作品「Synapi」は、各話にユニークなキャラクターたちが登場し、各々独自のコミュニケーションスタイルで物語を展開していく。一話完結ながらもそれぞれは微妙に絡まりあっており、全体を通して一つ

の大きな物語を構築している。その根底にあるキーワードは「コミュニケーション」である。

作者はクリエイター・池田爆発郎。従来のCGアニメーションのイメージを払拭するその作風は、代表作「PiNMeN」により、既に国内外から広く注目を集めている。本作「Synapi」にあたっては、親しみやすいキャラクターとシンプルなストーリー設定、さりげなく醸し出されるシュール観など、独自の世界は顕在である。

CGアニメーション「Synapi」をコンテンツに、あらゆるデジタルメディアを通じた複合的な展開を試みつつ、新たな表現の可能性を模索すること、これが本制作の目的である。

デジタルの技術にアナログな感性をのせて、CGアニメーション「Synapi」は「コミュニケーションの喜び」を世界へ向けて発信するのである。

3. 「Synapi」の事業計画

(1) コンテンツ制作内容

a) 作品内容

「Synapi」は、顔を持たない主人公 Synapi を中心とする複数のキャラクター達が、コミュニケーションをテーマにストーリーを展開するCGアニメーション。各キャラクターは、それぞれのコミュニケーションスタイルで物語を展開し、多種多様なコミュニケーションの在り方を表現する。

第一話、声をかけても周囲に気がついてもらえない Synapi は、自分には顔がないから認識してもらえないのだということに思い当たる。そこで彼は様々な表情の面を彫り、再度他者とのコミュニケーションを試みる。顔や表情が如何に重要であるかということに気がつく Synapi。そして笑顔の面をつけたラスト、他者と思いが通じたという喜びの果てに、Synapi は自分自身の真の笑顔も獲得するのだった。

以降、シリーズ10～12話を予定(クリエイター支援型コンテンツ制作事業のシードマネーでは、プロトタイプとして第2話までを制作)。

b) キャラクター設定

- sono1 -

・Synapi (シナピ)

シリーズ全体を通して物語の中心に位置するキャラクター。自分のアイデンティティを探すために、外部との接触を積極的に図る。

- sono2 -

・Cromo (クロモ) - 匹狼的な謎のキャラクター。他人とのコミュニケーションを否定し、自らのスタイルだけを尊重する。・Cag (キャグ)

集団意識に支配されているキャラクター。その行動の大半は集団意識の名の下に、暴走として行われる。

- sono3 -

・開発準備中

(2) 第1フェーズ

まず10数種類のキャラクター原盤制作と、それぞれのキャラクターが繰り広げる独立した10話～12話の短編CGアニメーション(プロトタイプとして作成した1話、2話を含む)の制作が可能な開発を行う。

開発に関わる経費は、パートナーズ方式で出資者を募る。パートナーズは、共同原盤権を持つことで、コンテンツ利用等における優先権を取得すると共に、「Synapi」によって派生する収益が、出資比率に対し還元される仕組みを作る。(表1)

(表1)キャラクター原盤及びCGアニメーション共同制作

制作費 7,200万円 (出資4,200万円+CGアニメーション制作費3,000万円)				
ビジネス支援	1) IPA	現金出資	1,000万円	-
パートナーズ会社	2) Genome Ent.	現金出資	1,000万円	31.25% (権利比率)
	3) NML	現金出資	1,000万円	31.25% (権利比率)
	交渉中企業	現金出資	1,000万円	31.25% (権利比率)
プロデュース会社	プロダクション	稼動出資	200万円	6.25% (権利比率)

1) 情報処理振興事業協会

2) (有)ゲノムエンタテインメント

3) エヌ・ティ・ティ・ラーニングシステムズ(株) 制作技術部(通称 NTT MEDIA LAB)

(3) 以降のフェーズ

「Synapi」各話の放映、登場キャラクターによるグッズの販売等、多角的なビジネス展開を行い(表2)、権利料やロイヤリティなどによって資金を回収する。

(表2) 以降のフェーズ内訳

放映	権利料
劇場	権利料 + ロイヤリティ
タレント	権利料 + ロイヤリティ
ブロードバンドでの配信	課金
iモード、FOMAでの配信	課金
・ 絵本	権利料 + ロイヤリティ
・ ゲーム	権利料 + ロイヤリティ
・ フィギュア	権利料 + ロイヤリティ
・ 衣類	権利料 + ロイヤリティ
・ 文具	権利料 + ロイヤリティ
・ 玩具	権利料 + ロイヤリティ
・ 食品	権利料 + ロイヤリティ
その他	権利料 + ロイヤリティ

(4) 資金の回収(表3～6)

第一フェーズ並びに以降のフェーズによる展開から、権利料とロイヤリティを得ることで資金の回収をはかる。各出資社への分配は表1の比率に基づいて行われる。

(表3) 回収内訳

権利料 (幹事手数料・原作者印税10%控除後)	合計	4,050万円
ロイヤリティ (商品事業者を提供する場合の原盤ロイヤリティはパートナーズで協議)	合計	+?????円
プロダクションロフィット等 (制作を担当した事業者の利益)	合計	+?????円

(表4) 回収シュミレーション

		権利料収入	ロイヤリティ収入
パートナーズ 会社	²⁾ Genome Ent.	12,656,250 円	+????万円
	³⁾ NML	12,656,250 円	+????万円
	交渉中企業	12,656,250 円	+????万円
ブレイクス 会社	プロダクション	2,531,250 円	+????万円

*表中表記は表1に同じ

(表5) 第一フェーズ

CGアニメーション 制作 (パッケージ)	3,000 万円	権利料	500 万円	ロイヤリティ
		制作費	2,500 万円	

(表6) 以降のフェーズ

放映 (10~12話)		権利料	300 万円	-
		制作費		
劇場 (90~100分)	2,000 万円	権利料	1,000 万円	ロイヤリティ
		制作費	19,000 万円	
タレント (1キャラ出演)		権利料	100 万円	ロイヤリティ
		制作費		
ネットワーク系 (BB、i-MODE)		権利料	300 万円	ロイヤリティ
		制作費		

マーチャндаイジング

絵本	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
ゲーム	権利料	500 万円	ロイヤリティ
	制作費		
フィギュア	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
衣類	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
文具	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
玩具	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
食品	権利料	300 万円	ロイヤリティ
	制作費		
その他	権利料	???円	
	制作費		

4. 参加企業及び機関

エヌ・ティ・ティ・ラーニングシステムズ株式会社