

平成23年度 事業報告書

(平成23年4月1日～平成24年3月31日)



財団法人画像情報振興協会は、画像情報分野における人材育成と文化振興を図り、学術・教育・文化の向上に寄与することを目的に ①人材育成事業 ②文化振興事業 ③教育・文化振興に関する出版等事業 の3事業での活動を行った。

また当協会は公益財団法人に求められるガバナンス体制の構築と経理的基礎、技術的能力の向上に注力し、平成24年4月1日付けで公益財団法人へ移行した。

平成23年度事業計画書に基づき行った主な事業活動は以下のとおりである。

事業報告

〔1〕人材育成事業

1. 画像情報に関する検定の実施と奨励
2. 画像情報教育に関するセミナーの開催
3. 画像情報教育に関する調査・研究の実施
4. 画像情報教育の普及活動

〔2〕文化振興事業

1. 文化庁メディア芸術関連事業の企画・運営
2. 学生CGコンテストの開催

〔3〕教育・文化振興に関する出版等事業

1. 画像情報教育に関する出版物の発行
2. 画像情報に関するセミナー事業
3. 情報発信&コミュニケーションサイトの企画・運営
4. アートマネジメント/展覧会プロデュース事業

〔1〕人材育成事業

人材育成事業は画像情報に関する検定の実施、教育指導者向けセミナー、教育カリキュラムを構築するための調査研究等の活動を通じ、画像情報分野で真に必要とされる人材の育成を目指した。

1. 画像情報に関する検定の実施と奨励

1-1 検定の実施

本年度は、CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、マルチメディア検定の5つの検定試験を次のとおり実施した。

前期試験	平成23年 7月10日(日)	全国139会場
後期試験	平成23年 11月27日(日)	全国169会場

応募者総数は16,130名(前年比83.3%)、内訳としては前期が6,144名(前年比65.4%)、後期が9,986名(前年比100.1%)であった。前期試験において東日本大震災の影響が大きく、前年比65.4%となったが、後期試験においては震災の影響から脱し、平成22年度に応募者総数を若干上回る結果となった。

合格者に対しては合格証の交付、成績優秀者に対してはCG-ARTS協会賞を表彰した。

平成23年度 検定応募者数・合格率

検定名	レベル	前期		後期		年間	
		応募者数	合格率	応募者数	合格率	応募者数	合格率
CGクリエイター検定	エキスパート	632	34.2%	1,027	26.5%	1,659	29.4%
	ベーシック	1,588	64.0%	1,891	65.2%	3,479	64.7%
	計	2,220		2,918		5,138	
Webデザイナー検定	エキスパート	480	48.4%	712	39.9%	1,192	43.3%
	ベーシック	751	62.0%	855	59.3%	1,606	60.7%
	計	1,231		1,567		2,798	
CGエンジニア検定	エキスパート	226	39.9%	526	30.9%	752	33.5%
	ベーシック	705	61.1%	1,204	60.5%	1,909	60.7%
	計	931		1,730		2,661	
画像処理エンジニア検定	エキスパート	272	29.7%	309	25.8%	581	27.6%
	ベーシック	337	61.9%	434	62.0%	771	61.9%
	計	609		743		1,352	
マルチメディア検定	エキスパート	474	30.4%	832	31.9%	1,306	31.4%
	ベーシック	679	65.9%	2,196	62.4%	2,875	63.3%
	計	1,153		3,028		4,181	
合計		6,144		9,986		16,130	

1-2 文部科学大臣奨励賞の表彰

文部科学省から文部科学大臣奨励賞交付の承認をうけ、優秀な成績を収めた個人と、画像情報分野の人材育成に取り組んだ優秀な団体へ文部科学大臣奨励賞を表彰した。

表彰は受賞者の学校や企業を訪問し執り行った。受賞者は所属している学校や企業の中で高い評価を受け、学習の奨励に大きな成果があった。

文部科学大臣奨励賞(個人)

CGクリエイター検定、Webデザイナー検定、CGエンジニア検定、
画像処理エンジニア検定、マルチメディア検定の各レベルの成績優秀者 20 名

文部科学大臣奨励賞(団体)

4 校

高専・高校部門

佐賀県立有田工業高等学校

専修・各種学校部門

HAL 名古屋

大学・大学院・短期大学部門

東京工科大学

企業部門

リカレント



2. 画像情報教育に関するセミナーの開催

2-1 立体視 3DCG アニメーション教育「教育者向けワークショップ」

大学・専門学校・企業の教育者や指導者 15 名を対象に、平成 23 年 8 月 25 日(木)・26 日(金)・30 日(火)・31 日(水)の 4 日間のプログラムでワークショップを実施した。参加者には、立体視 3DCG アニメーション教育に必要な知識と制作スキルを講義と演習で習得してもらい、その上で、独自の授業を行うためのカリキュラムの作成とそれに対応した教材の作成・改良方法を実習形式で習得してもらった。

また、平成 23 年 10 月 21 日(金)に、日本科学未来館「みらい CAN ホール」で、シンポジウム「S3DCG アニメーションの実践的教育の普及」(デジタルコンテンツエキスポ参加プログラム)を開催し、ワークショップの成果を教育関係者や企業の専門家に広く紹介し、3DCG による立体視アニメーション制作の教育方法の普及を図った。

ワークショップ



成果発表会



2-2 大学生、専門学校生向け特別授業

社会で求められる実践力を持つ人材を育成するために、現役クリエイターやエンジニアを講師とした特別授業を実施した。特別授業は映像やゲームの作品紹介から具体的な仕事内容、求められる人材像まで幅広いテーマで行われ、参加した学生のモチベーションの向上につながった。本年度は各学校からの要請が増加し授業開催は 25 回となった。



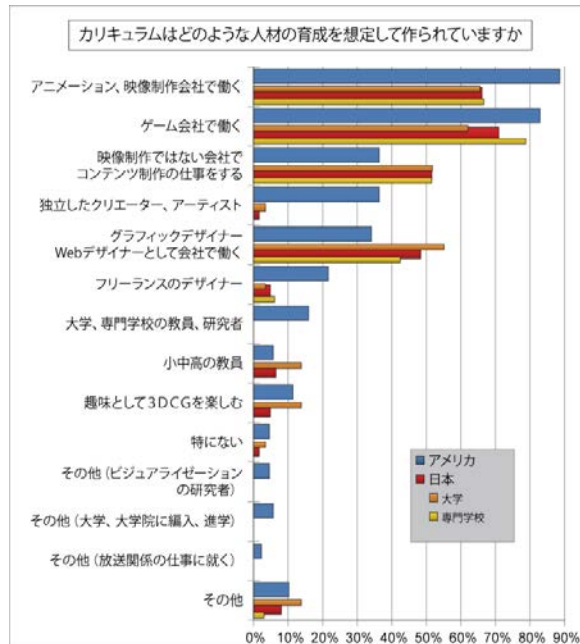
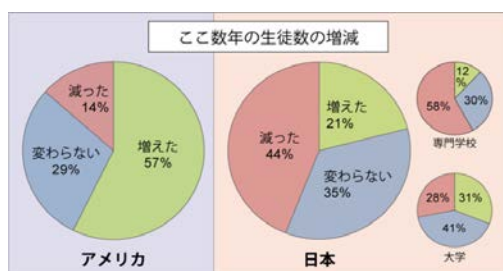
3. 画像情報教育に関する調査・研究の実施

3-1 3DCG に関する調査・研究

3DCG 教育を行う教育機関がより良く安定した人材育成の環境を教員と学生に提供するためには、どのように教育と運営の指針を立てることが望ましいかを研究するために、平成 21 年から SIGGRAPH Education Committee と協力して、日本とアメリカにおける 3DCG 教育の現状調査をおこなってきた。

本年度は、両国で実施したアンケート調査の結果を分析し、両国の相違点と共通点の比較研究を行い SIGGRAPH Asia2011(“3D Animation Education in the US and Japan”, Computer Graphics Education, Technical Sketches)で発表した。

日本での調査は、42 項目の質問を CG-ARTS 協会の Web アンケートサイトを使用して実施し、62 校から回答を得た。集計結果は CG-ARTS 協会の Web サイトから閲覧できるようにした。アメリカでの調査は、日本のアンケート調査項目を基に、アメリカの教育機関に適さない質問を除いた 30 項目の質問を ACM SIGGRAPH Education Committee の Web サイトから Survey Monkey を利用して実施し、105 校からの回答があり 77 件の有効回答を得た。結果は、Education Committee の Web サイトから閲覧できる。



4.画像情報教育の普及活動

4-1 認定教育校の拡充

画像情報教育普及のため当協会のカリキュラム、教科書、検定に取り組む教育機関の拡充を図った。平成 23 年度の認定教育校は、前年度から 9 校増加し 174 校となった。内訳としては、大学 29 校、短大 7 校、専門学校 106 校、高専 2 校、高校 19 校、PCスクール 11 校となった。

4-2 第5回 画像情報教育研究会での教育普及活動

平成 24 年 2 月 7 日(火)・8 日(水)に東京大学18 号館ホール(駒場キャンパス)で実施した画像情報教育研究会は、教育者や専門家を対象に、教育研究・教育事例・教材開発・評価方法に関する発表・意見交換・情報収集を行う場である。

第 5 回となる今回も、情報処理学会グラフィクスと CAD 研究会と共催で実施し、CG技術の研究者との交流を図った。

教育関連の発表は、ゲームや Web、IT の教育や日米 3DCG 教育調査結果など6件が行われ、CG技術研究は、アニメーションやレンダリング、形状モデリングの新展開などの発表が行われた。2 日間に渡った研究会の参加者は 84 名となった。

また他の学会とも連携し、研究会やイベントに参加・出展し画像情報教育の普及を図った。

〔主な参加イベント〕 画像センシング展、全国高等学校グラフィックアーツ教育研究会、
画像情報教育研究会、クリ博、映像表現フォーラム等

4-3 協会Webサイトによる情報発信

協会Webより、画像情報教育に関する最新の情報をリポートする「CG-ARTS リポート」を発信。人材育成事例、キャリアパス、仕事紹介などを行った。

また「企業の声」のページでは、社員のスキルアップに取り組む企業を取材したリポートを掲載した。

〔2〕文化振興事業

文化振興事業では、文化庁メディア芸術関連事業と学生CGコンテストを通じて、メディア芸術分野での豊かな才能の発掘と最先端の作品を国内外に向けて発信することを主眼におき活動を行った。

1.文化庁メディア芸術関連事業の企画・運営

1-1 文化庁メディア芸術プラザ

平成 23 年度の文化庁メディア芸術プラザは「メディア芸術祭関連事業の総合オフィシャルサイト」として、受賞作品やフェスティバル情報だけでなく、海外展や地方展などのメディア芸術祭関連事業の情報を集約して掲載することで「全事業のハブ(Hub)」となるようにした。

またシステム面においては、近年の文化庁メディア芸術祭の認知度の急激な広がりにもなう受賞発表やフェスティバル開催期間のアクセス数の急増に対応するため、トラフィックの増減に柔軟に耐えうるクラウド環境に移行した。

なお、残念ながら文化庁メディア芸術プラザは平成 24 年 4 月をもってサイト閉鎖することとなり、13 年間の歴史を閉じることとなった。



1-2 文化庁メディア芸術祭国内巡回事業

文化庁メディア芸術祭国内巡回事業は「文化庁メディア芸術祭ネットワークス」と題し、全国の美術館やフェスティバルを巡回し、文化庁メディア芸術祭の受賞作品等の展示や上映を行うことで同芸術祭の魅力を紹介した。

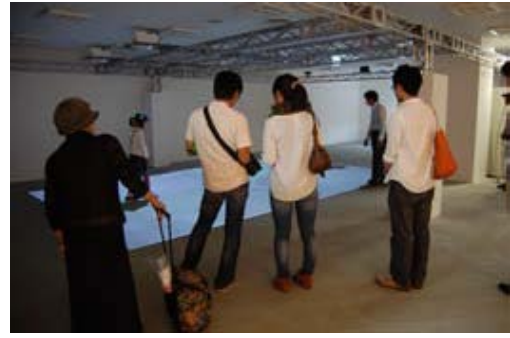
岡山、東京、神戸、長崎、仙台の 5 カ所で実施した「展示プログラム」では、会場ごとに、文化庁メディア芸術祭のアート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの各部門に焦点をあて、昨年度の受賞作品や審査委員会推薦作品を展示した。

また、さまざまなフェスティバルやイベントと連携して作品を紹介する「上映プログラム」では、国内 15 会場で、第 14 回文化庁メディア芸術祭の優秀映像作品を上映した。各会場の要望にあわせた特別プログラムの上映や付随するイベントへの協力なども行った。

岡山デジタルミュージアム



神戸ビエンナーレ 2011



COMITIA97



長崎県美術館



せんだい演劇工房



1-3 メディア芸術クリエイター育成支援事業

「平成23年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」ではこれまでのメディア芸術祭歴代受賞者(審査委員会推薦作品を含む)である若手クリエイター(平成23年4月1日現在で満20歳以上 35歳以下)を対象に、制作支援を行った。提出された企画書の中から、運営委員により6組のクリエイターが選定され、制作環境や専門家によるアドバイスのサポートを受けて作品を制作し、2月22日から3月4日まで開催された第15回文化庁メディア芸術祭の開催期間に合わせて成果を発表した。

募集期間	平成23年6月20日(月)~7月25日(月)
選考結果発表	平成23年8月25日(木)
成果発表展	平成24年2月22日(水)~3月4日(日)
成果プレゼンテーション	平成24年2月27日(月)、29日(水)

Exhibition to present results of
Project to support the nurturing of media arts creators

6

creators

平成23年度
メディア芸術
クリエイター
育成支援事業

6組のクリエイターによる成果発表展

「メディア芸術クリエイター育成支援事業」では、これまで文化庁メディア芸術祭において受賞作品や審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイター(20~35歳)を対象に、審査を経て選ばれた資金助成やメンター制度でサポートしています。ここでは、平成23年度事業の支援対象6組の成果を紹介します。

The "Project to support the nurturing of media arts creators" has been providing various kinds of support for new select projects by young creators (aged 20 to 35) who have won the Award or a Jury Selection at the Japan Media Arts Festival. Here we are exhibiting six pieces of works that received support in 2011.

 津島 岳央 アート 【Award】	 真鍋 大度 アート 【Award】	 大山 健 アニメーション 【Award】	 ナガタ タケシ モノノ カズエ 【Jury Sel.】	 四宮 義俊 菅川 真紀 アニメーション 【Award】	 黒木 淳 アニメーション 【Award】
---	---	---	---	---	--

成果プレゼンテーション

2月27日(月) 18時~20時 / 29日(水) 18時~20時

会場 / 国立新美術館 5階 講堂

※ 入場料は無料です。ただし、当日の観覧券が必要です。観覧券は、文化庁メディア芸術祭の公式サイトで配布されています。

1-4 メディア芸術部門会議

「地域活性と10年後のメディア芸術」をテーマに、平成24年2月24日(金)、25日(土)の2日間にわたって東京ミッドタウン(六本木)にて「メディア芸術部門会議」を開催、メディアアート、アニメーション、マンガ、ゲーム等の幅広い分野から、作家、識者、行政関係者等を招き、さまざまな視点で議論していただいた。

会議は会場への参加だけでなく、Ustreamによるライブ中継もおこない、全国からの視聴も可能となるようにした。また、会議内容は報告書としてまとめた。

会 期 平成24年2月24日(金) 25日(土)
会 場 東京ミッドタウン・タワー4F カンファレンス
主 催 文化庁
企 画 CG-ARTS 協会



2. 学生CGコンテストの開催

2-1 第17回学生CGコンテスト

新しいメディアやテクノロジーを駆使した学生作品(アート、デザイン、アニメーション、映像、マンガ、ゲーム、アプリ等)を公募。東日本大震災以降の状況を踏まえて、学生達の応募にかかる経済的負担を低減、環境問題への考慮から、作品エントリーをインターネットのみで可能にする、従来とは全く異なる方法で実施した。

学生に対して多くの視点からの評価を伝えていくために、通常の「審査委員」に加えて、批評や研究などにたずさわっている若手を「評価委員」として起用し、より丁寧な審査体制で実施した。インターネットによるライブ中継など、審査過程を公開し、審査講評についてもWebサイトや電子版カタログで公開した。

■応募要項

応募期間＝平成23年8月1日(月)～9月30日(金)

応募資格＝学生であること

応募作品＝新しいメディアやテクノロジーを用いて作られた作品

■受賞作品展

会期＝平成 24 年 2 月 18 日(土)～2 月 29 日(水)

会場＝オープンギャラリー(品川):キャノン S タワー2F

入場料＝無料



第17回 学生CGコンテスト

受賞作品展
2012.2.18
-2.29

オープンギャラリー(品川):キャノン S タワー 2F
入場料:無料
観覧時間:10:00~17:30
休館:2月29日(水)

受賞作品

◎最優秀賞
「セリヂイ」ひらのしほ

◎優秀賞
「風ふらば 風ふらば」田村 英
「やましいサーカス」藤原 航
「アップル」成瀬 つばき
「USABALLZ」池田 悠実
「Your Theme」大塚 亮

◎佳作賞
「セリヂイ」大久保 聖実
「はらぺこ」Hungry Pussycat 小坂 悠希
「ふくこま」大久保 聖実
「トラクタセラス」上原 太磨
「SONNE」松本 智樹
「Remembrance」中川 悠希

◎ファビオスタイズ賞
「移動」藤原 航

◎特別賞
「Teacoms」WAGOME 田中 悠希
「アップル」大塚 亮
「Your Theme」池田 悠実

Who's Campus Genius?

協賛

共催

文化庁

www.cgarts.or.jp/scg/

〔3〕教育・文化振興に関する出版等事業

教育・文化振興に関する出版等事業は、画像情報に関する教育環境を整え、人材育成、文化振興をスムーズに行うため実施する事業である。本年度は従来の出版事業に加え、情報発信&コミュニケーションサイトの企画・運営、アートマネジメント/展覧会プロデュース事業など新規事業にも取り組んだ。

1.画像情報教育に関する出版物の発行

1-1 書籍

本年度の書籍販売総数は、36,023 冊(前年比 95%)となった。東日本大震災後の 4 月、5 月の販売数が前年比 15%減と伸び悩んだ。その後は、マルチメディア関係書籍が大きく伸びたこともあり、徐々に販売数が回復した。

また、平成 24 年 3 月には、5 検定の公式問題集を改訂し出版した。解説・解答部分の冊子を切り離すなど、より実践的な内容への改訂を行った。

平成23年度出版実績

検定名	販売冊数
CGエンジニア・ 画像処理エンジニア関係	10,447
CGクリエイター・ Webデザイナー関係	10,403
マルチメディア関係	7,249
検定問題集	7,050
その他の書籍	874
総合計	36,023

1-2 教育指導者向け教材

本年度は立体視 3DCGアニメーション制作に関する教材を発行した。教材はデジタルブック教材、映像教材、3DCGデータ教材、制作課題などを収録し、教育機関や企業における授業や研修など教育目的で利用できるものである。

また、講義時間の配分、各章の指導目標、各節の指導内容、キーワードなどを明示した「指導手引書」も発行した。あわせて当協会が発行する教科書に掲載している画像、図版、表のデータをブラウザ表示し、授業で利用できる指導者用補助教材も用意した。

2.画像情報に関するセミナー事業

2-1 立体視3DCG アニメーション制作指導者向けセミナー

平成 23 年 12 月と平成 24 年 3 月に、立体視アニメーション制作に関して「知識編」と「実技編」の 2 コースを開講した。「知識編」では基礎知識の講義から Maya、AfterEffects など CG ソフトを使用した制作スキルの基礎演習を行なった。「実技編」では制作実習に重点を置き実技課題や制作実習を通して制作スキルを深く身につけられる内容とした。

企業の開発者から、大学、専門学校、高校の指導者まで、幅広い受講者層となった。



3.情報発信&コミュニケーションサイトの企画・運営

3-1 情報発信サイト — DEPARTURE—

世界の新しいクリエイティビティを紹介するサイト「DEPARTURE」を立ち上げた。メディアアート、メディアエンターテインメントを中心に、今生まれつつある世界の新たな文化領域について、インタビュー、作品介绍、レビュー、番組配信などを展開し、情報を発信した。

メディア芸術やその周辺分野の新しい作品を紹介する「こんな作品がありました」、世界のクリエイティブ・フェスティバルで活躍するディレクターに注目した「世界のフェス・ディレクター」、Ustream によるネット配信番組「チャンネル D」、日本のアート、ゲーム、アニメーション、マンガなど、新しいメディアと向き合いながら、新しい文化を切り開いてきた人達に焦点をあてる「インタビュー」、世界のクリエイティビティを題材にした展覧会などを紹介する「レビュー&コラム」の 5 つのコンテンツで構成した。



4.アートマネジメント/展覧会プロデュース事業

4-1 文化庁メディア芸術祭宮崎展の展示サポート

今年度より当協会のノウハウを活かして、国内外のフェスティバルや美術館からの要請に応じて、アートマネジメント/展覧会プロデュースを行った。

文化庁メディア芸術祭宮崎展では、メディア芸術祭受賞者の出展に関して、作家との交渉や展示のサポート等を行った。

文化庁メディア芸術祭宮崎展

会期＝平成 23 年 12 月 23 日(金)～平成 24 年 1 月 9 日(月)

会場＝みやざきアートセンター、宮崎キネマ館、一番街、若草通一部店舗

4-2 「 MEDIA GEIJUTSU ― Flow & Bright ― 」の企画

表参道にある商業施設 GYRE で開催された、アートとテクノロジーがダイナミックに融合した新しい表現による展覧会「MEDIA GEIJUTSU - Flow & Bright -」の企画を行った。

第1部では、「Flow」をテーマに、児玉幸子と木本圭子の 2 人の女性メディアアーティストによる、新素材や独自のプログラミングを用いて、有機的かつ生物的なダイナミクスを表現した作品を紹介。第 2 部では、「Bright」をテーマに、近森基＋久納鏡子(plaplax)、クワクポリョウタ、トーチカの 3 組のアーティストによる、光と影が様々なイメージを描き出し、見る者に対するインタラクションを引き起こす作品を紹介した。

会期＝[Flow]平成 24 年 1 月 25 日(水)～2 月 7 日(火)

[Bright] 平成 24 年 2 月 10 日(金)～2 月 26 日(日)

会場＝EYE OF GYRE／GYRE 3F

主催＝GYRE

企画＝CG-ARTS 協会

