

# 平成29年度 事業報告書

(自：平成29年4月1日 至：平成30年3月31日)

平成 30 年 5 月 22 日



# 目次

I 基本方針	1	2.2. メディア芸術クリエイター育成支援事業	7
II 事業活動	1	2.3. 障害者の鑑賞機会の提供に関する調査研究事業	7
1. 人材育成事業(公益目的事業 1)	1	2.4. 学生 CG コンテストの開催	8
1.1. 検定試験事業	2	3. 教育自主事業(収益目的事業)	8
(1)検定試験の実施	2	3.1. 画像情報に関する出版事業	9
(2)文部科学大臣賞の表彰	2	(1)公式テキスト・公式問題集の発行	9
(3)CG-ARTS 協会賞の表彰	3	(2)教育指導者向け補助教材の発行	9
(4)団体受験校への支援	3	3.2. 画像情報に関するセミナー等事業	9
(5)認定校制度による教育機関への支援	3	(1)ワークショップやセミナーの開催	9
(6)CG-ARTS マイスター制度による検定試験の普及	4	(2)CG 教育普及活動	10
1.2. 指導者向けセミナー事業	4	4. 文化振興自主事業(収益目的事業)	10
(1)教育指導者向けセミナー	4	4.1. 若手作家の支援事業	10
1.3. 調査・研究事業	4	4.2. 展覧会等企画・プロデュース事業	11
(1)産学連携による画像情報教育の調査研究	4	5. 法人運営	11
(2)学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究	5	5.1. 理事・監事に関する事項	11
(3)検定等の海外展開の可能性に関する調査研究	6	5.2. 評議員に関する事項	11
2. 文化振興事業(公益目的事業 2)	6	5.3. 理事会・評議員会	12
2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営	6	5.4. 賛助会員	13
		5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項	13
		5.6. その他の事項	13
		6. 会計報告	13

## I 基本方針

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、次の3つの方針を基軸に事業活動を行った。

- 人材育成においては画像情報分野の人材の基礎力向上、そして体系的な知識とスキルを身につけた優れた人材を世界に送り出す。そのことにより学術や産業の発展に貢献する。
- 文化振興においてはメディア環境の変化のなかで生まれる新たな才能や、新しい分野を見出し、社会につなげる。そのことにより日本の新しい文化の振興を図る。
- 公益法人に求められるガバナンス体制を構築、社会の信頼を得た永続的な活動を行う。

## II 事業活動

基本方針に従った事業活動を行うにあたり、公益目的事業として、1.人材育成事業 2.文化振興事業、収益目的事業として3.教育自主事業 4.文化振興自主事業の4分野について事業活動を展開した。これらの事業を社会の変化やニーズに的確に対応しながら、継続的に質の高い活動を行った。

また、永続的で質の高い事業の運営を確実なものとするため、安定的な体制を定着させ、恒常的で健全な財務状況を確保していく基盤を固め、人材育成と文化振興を行った。

公益法人としてのガバナンス強化の一環としては、コンプライアンス意識の強化、個人情報管理や機密情報に関する情報セキュリティ体制の堅持、及び事業活動を通じた社会への貢献を果たした。これら全体の活動を通じて社会からの信頼を一層厚いものとすると同時に、その結果として協会活動に賛同・協力していただく方々を幅広く増やすことができた。

### 1. 人材育成事業(公益目的事業 1)

画像情報に関する検定試験、教育指導者向けセミナー、教育カリキュラムを改善するための調査・研究等を行なうことで、社会の変化やニーズに適応した教育システムにより、優れた人材の育成を目指した。

## 1.1. 検定試験事業

### (1) 検定試験の実施

画像情報に関する共通知識の明確化と体系化、及びその専門知識保持者の育成と知識の共通化を目的として、文部科学省後援の下に、CGクリエイター検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定の5種類各2等級の検定試験を次の通り実施した。

前期 7月9日(日) 6,241名 / 全国114会場

後期 11月26日(日) 8,179名 / 全国144会場

受験者の応募総数は14,420名(対前年比96%)、前後期の内訳は前期が6,241名、後期が8,179名となった。応募者数、合格者数、合格率は次表の通りである。また、合格者には、合格証の交付を行った。

2017年度[前期]				2017年度[後期]				年間 応募者数
区分	等級	応募者	合格率	区分	等級	応募者	合格率	
CGクリエイター検定	全体	2,326	-	CGクリエイター検定	全体	3,361	-	5,687
	ベーシック	1,568	63.90%		ベーシック	2,347	65.30%	3,915
	エキスパート	758	25.70%		エキスパート	1,014	22.00%	1,772
Webデザイナー検定	全体	938	-	Webデザイナー検定	全体	895	-	1,833
	ベーシック	585	69.00%		ベーシック	586	64.80%	1,171
	エキスパート	353	38.20%		エキスパート	309	55.40%	662
CGエンジニア検定	全体	902	-	CGエンジニア検定	全体	1,487	-	2,389
	ベーシック	568	60.60%		ベーシック	1,071	62.30%	1,639
	エキスパート	334	37.70%		エキスパート	416	47.30%	750
画像処理エンジニア検定	全体	715	-	画像処理エンジニア検定	全体	806	-	1,521
	ベーシック	342	74.90%		ベーシック	415	63.00%	757
	エキスパート	373	31.60%		エキスパート	391	32.80%	764
マルチメディア検定	全体	1,360	-	マルチメディア検定	全体	1,630	-	2,990
	ベーシック	704	65.60%		ベーシック	1,199	63.40%	1,903
	エキスパート	656	22.60%		エキスパート	431	35.00%	1,087
合計		6,241	-	合計		8,179	-	14,420

### (2) 文部科学大臣賞の表彰

CGクリエイター検定、CGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定、Webデザイナー検定、マルチメディア検定の各検定のベーシックとエキスパートの各等級で、極めて優秀な成績を収めた個人と団体を選定、文部科学省に推薦し、大臣より各者・団体に賞状が贈られた。賞状の贈呈は、受賞者の所属する学校や企業、受賞団体に協会職員が訪問して執り行った。受賞者は所属する学校や企業の中で高い評価を受け、また受賞団体は積極的にWebサイト等で広報活動を行う等、検定の価値向上にも繋がっている。

- 文部科学大臣賞(個人) 20名

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検定のベーシックとエキスパートの各等級で、成績優秀者を前期・後期それぞれ1名ずつ選定した。

- 文部科学大臣賞(団体) 4団体

高専・高校部門：山本学園情報文化専門学校高等部

専修・各種学校部門：HAL 名古屋

大学・大学院・短期大学部門：神奈川工科大学

企業部門：博報堂アイ・スタジオ



### (3) CG-ARTS 賞の表彰

画像情報分野の教育を奨励する一環として、当協会の認定教育校に対して CG-ARTS 賞「団体」と「個人」を設けている。団体は、合格者数部門と合格率部門に分け、優秀校を選定し賞状を贈呈した。個人は、認定教育校の推薦により、各校で最も優秀な成績を収めた受験者1名に賞状を贈呈した。当該年度は、38団体、99名の個人に贈呈した。賞状の贈呈は協会職員が受賞団体等を訪問して執り行った。

### (4) 団体受験校への支援

一定数以上の受験者がいる団体に対し、条件を満たしていれば試験会場として認定し、その団体所属の受験者が自らの施設を会場に受験できるようにしている。試験実施に際しては、実施マニュアルに従った運営を厳正に行い公開会場と同等の試験環境を受験者に提供した。

### (5) 認定校制度による教育機関への支援

当協会の教育カリキュラムと公式テキストを利用して検定に取り組む教育機関に対して、一定条件のもとで所属学生の教育に関連する各種支援を行った。当該年度の認定教育校は全国で192校。内訳は大学58校、短大5校、高専1校、専門学校112校、高校16校である。また、企業から招聘した講師や協会職員が教育機関へ出向いて講義を行う「特別授業」や、学生がまとまって企業を見学する「企業訪問」等の支援を行い、仕事内容や仕事現場で必要とされる知識やスキル等を紹介した。こうした活動を通じて、社会が求める人材像や必要な能力の理解を深めてもらい学習意欲の向上を図った。

## (6) CG-ARTS マイスター制度による検定試験の普及

2種類の検定のエキスパート合格者に対して、申請に応じて、4種類からなるCG-ARTS マイスターの認定証を合計223件発行した。内訳は次の通りである。

CGクリエイター検定+CGエンジニア検定の合格	⇒ CG マイスター 72件
CGクリエイター検定+Webデザイナー検定の合格	⇒ クリエイティブマイスター 49件
CGエンジニア検定+画像処理エンジニア検定の合格	⇒ エンジニアリングマイスター 49件
Webデザイナー検定+マルチメディア検定の合格	⇒ デジタルメディアマイスター 53件

## 1.2. 指導者向けセミナー事業

### (1) 教育指導者向けセミナー

教育機関や企業等で画像情報教育に係る教育指導者に対して、教育内容や教育手法、業界動向等の最新情報、知識やスキル修得の機会等を提供し、優秀な人材を育成するための支援を行った。当該年度は、8月25日に札幌(160名)、9月9日に神戸(130名)、11月15日に沖縄(120名)でCGアニメーション、UIデザイン、グラフィックスに関する最新動向を解説するセミナーを開催し、合計410名の参加があった。



## 1.3. 調査・研究事業

### (1) 産学連携による画像情報教育の調査研究

産業界と学术界が画像情報分野の人材育成の課題を共有し明確化するための調査研究として、産学交流の機会を提供した。当該年度は4月5日に東京で、賛助会員企業、協会委員、協力団体から125名が参加した。企業と教育機関が相互に発表し協議することで、企業が求める人材と教育内容のミスマッチの解決を図り、社会全体で優れた人材を育成する一助とした。



## (2) 学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究

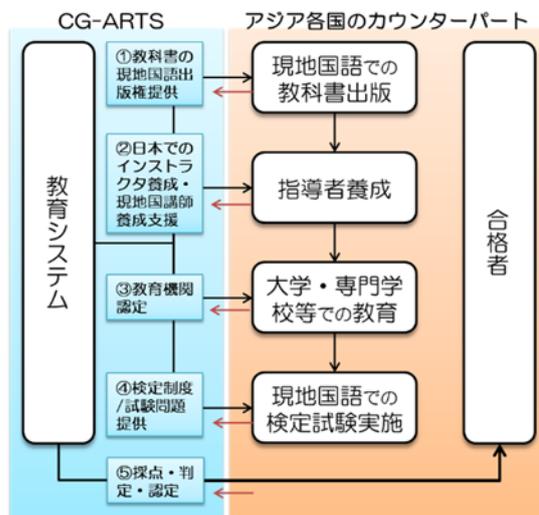
学会と連携した研究発表会の開催や、学会の研究発表会への参画を教育事業賛助会員とともに行った。第 10 回「画像情報教育研究会」は、映像情報メディア学会・芸術科学会・画像電子学会が共催する「映像表現・芸術科学フォーラム 2018」と連携し、3 月 16 日に東京で開催した。過去最多となる 247 名が全国から参加し、発表件数は約 100 件、教育をテーマとした発表は 3 件であった。教育事業賛助会員企業は、発表研究の中から各社ごとに企業賞を選出し・授与した。こうした企業の学会への参画により、実務者から直接学生へ研究アドバイスをを行うことが可能となり、教育者と学生の研究意欲の向上に貢献することができた。

また、情報処理学会 CGVI 研究会と共催で 9 月 19 日に東京で「CG 技術の実装と数理 2017」を開催し、70 名の参加があった。世界のさまざまな学会で発表された最先端の CG 技術について学び、ソフトウェアとして実装する研究と交流の機会を提供した。



### (3) 検定等の海外展開の可能性に関する調査研究

当協会の「教育システム」をアジアにおける画像情報教育と検定制度の国際標準とする可能性について継続した調査研究を行った。当該年度はフィリピンのカウンターパート候補である業界団体、関連省庁、教育機関等を訪問し、現地への教育システム導入に関する意見交換を行い実現性の検証をした。今後も継続した事業化の可能性について研究する。



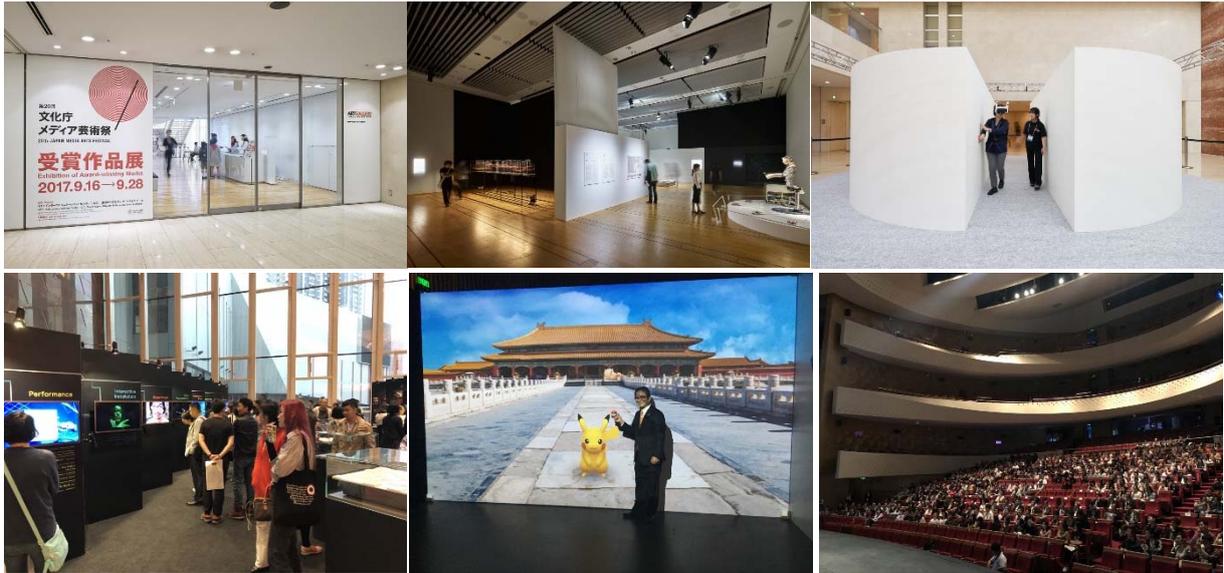
## 2. 文化振興事業(公益目的事業 2)

文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営、及び学生 CG コンテストの開催を通じて、メディア芸術分野における豊かな才能の発掘と優れた作品を国内外に向け発信することで文化振興を図った。

### 2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営

文化庁からの委託を受けて、第 20 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展を、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、及び東京オペラシティ アートギャラリーをメイン会場に都内複数箇所を会場にして開催した。9 月 16 日から 9 月 28 日の 13 日間の会期中 51,992 名の来場者があった。第 21 回文化庁メディア芸術祭のコンテスト事業についても、同庁から委託を受けて、作品募集から審査を経て、3 月 16 日に受賞作品の記者発表会を国立新美術館で開催した。応募総数は 4,192 作品となり、過去最高となる世界 98 の国と地域から作品が寄せられた。

また、同庁からの委託を受けて、2018年3月6日(火)から3月11日(日)までの6日間、「文化庁メディア芸術祭中国・廈門展2018『CHARACTER』」を中国・福建省廈門市の閩南大戲院にて開催した。企画ディレクターに川村元気氏を迎え、「CHARACTER」をテーマに選定された受賞作品を中心に様々な展示方法や演出によって行った。受賞者はRhizomatiksやAR三兄弟が参加した。会場の閩南大戲院に合わせたオリジナルのアプローチを展開することで、受賞作品が新たな形となっていくという試みを行った。2018年は日中平和友好条約締結40周年にあたる年でもあるため、メディア芸術作品の紹介と鑑賞体験によって、中国と日本との文化交流の架け橋とした。



## 2.2. メディア芸術クリエイター育成支援事業

文化庁から委託を受け、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 歳程度）を対象に、制作費補助やプロからのアドバイス、展示支援等、創作活動をさまざまな形で支援する事業を担った。当該年度は、昨年度と同様にクリエイターの制作に対するアドバイザーを 5 名とし、6 組のクリエイターの作品作りを支援した。この支援によって新しく作られた作品が恵比寿映像祭で展示される等、クリエイターのさらなる活躍の場を形成している。さらに、当該年度より海外の優れたクリエイターを募集・招へいし、滞在制作やリサーチを行い国内クリエイターとの交流を図る海外招へいクリエイタープログラムも実施した。今回は 3 名の海外クリエイターを招へいした。



## 2.3. 障害者の鑑賞機会の提供に関する調査研究事業

文化庁から委託を受け、「平成29年度文化庁メディア芸術祭に係る障害者に向けた鑑賞機会の提供に関する調査研究」事業を実施した。メディア芸術の鑑賞に関わる特に視聴覚系、及び身体系の障害者を想定し、調査研究のためのワーキンググループを組織した。主要なメディア芸術関連機関・施設、及びフェスティバル事務局等にバリアフリー対応に関する意見・アンケート等の調査

(国内フェスティバルの把握含む)を実施した。また、障害者の方に向けた鑑賞機会の提供に関する具体的な方策を考える検討会を開催した。さらに、国立新美術館で開催された文化庁主催『ここから2』展と連携し、実地検証としてワークショップ、及びシンポジウムを実施し、バリアフリー対応に関する有効な方策について成果報告した。今後も実地検証のさらなる実践化を進めるとともに、文化庁メディア芸術祭の鑑賞環境整備の方策を得る。



## 2.4. 学生 CG コンテストの開催

第23回となる当該年度は、76校の学生から404作品(昨年度比91%)の応募があった。応募作品はアート部門とエンターテインメント部門の2部門で審査し、各部門で最優秀賞1作品、優秀賞3作品、評価員賞4作品を決定した。受賞者の表彰イベント「Campus Genius Meeting」は、日本科学未来館で2月16日から18日の3日間開催した。受賞作品の展示に加えて、審査員・評価員と受賞者によるトークショーを行った。作品の審査、及び表彰式は、例年同様に普及啓発活動の一環としてインターネットで中継し広く一般に公開した。受賞やノミネート作品に選ばれた作家達は、文化庁メディア芸術祭をはじめ国内外の有力な芸術祭や映画祭でも高い評価を獲得し、さまざまな展覧会やイベント、広告、製品開発等で起用される機会が増えている。



## 3. 教育自主事業(収益目的事業)

画像情報分野の教育環境を整え人材育成を効果的に行うために、コンピュータグラフィックス、デジタル映像表現、デジタル画像処理、Webデザイン、マルチメディアの5領域に関する公式テキストの出版を継続して行った。また、時宜に応じたテーマを抽出し、教育機関や企業の教育指導者を対象にしたセミナーを開催し教育振興活動の充実を図った。

## 3.1. 画像情報に関する出版事業

### (1) 公式テキスト・公式問題集の発行

5 領域の公式テキスト、及び 5 種類の検定のベーシックとエキスパートに対応した公式問題集を出版することにより、画像情報分野の教育範囲の理解や学習の促進を図った。当該年度は、3 月 1 日に「CGエンジニア検定」と「画像処理エンジニア検定」の公式問題集の改訂版を、3 月 26 日に「実践マルチメディア」と「入門マルチメディア」改訂新版を発行した。

当該年度の販売実績は書籍 32,753 冊(前年度比 103%)、電子書籍 2,283 (対前年比 62%)、合計 35,036 冊であった。領域別の販売冊数は次の通りである。

CG クリエイター関連	10,153 冊(対前年比 97%)
CG エンジニア関連	7,177 冊(対前年比 115%)
画像処理エンジニア関連	6,655 冊(対前年比 119%)
Web デザイン関連	3,388 冊(対前年比 90%)
マルチメディア関連	5,082 冊(対前年比 95%)
電子書籍	2,283 冊(対前年比 62%)
その他	297 冊(対前年比 87%)

### (2) 教育指導者向け補助教材の発行

教育機関で公式テキストを効果的に活用した授業ができるように 5 領域の各公式テキストに対応した補助教材(画像・図版教材、指導者用資料)を引き続き提供した。当該年度も当協会 Web サイトから補助教材をダウンロード配布する方法をとり利用者の利便性に配慮し、教育の質的向上を支援した。

## 3.2. 画像情報に関するセミナー等事業

### (1) ワークショップやセミナーの開催

受講者を通じた教育機関や企業の教育の質的向上を図ることを目的に、教育指導者や企業の指導者を対象としたワークショップやセミナーを有料で開催した。

画像電子学会ビジュアルコンピューティング(VC)研究委員会と共催で「ビジュアルコンピューティン

グの新奇性と未来」セミナーを11月15日に東京で120名の参加により開催した。ホロレンズ、高速画像処理、フェイスプロジェクションマッピング、アニメとAIなどのVC先端技術の紹介からエンターテインメントでの活用まで多角的な解説が行われた。

また、例年行っているゲームエンジンのハンズオンセミナーは、「ゲームデザイン」をテーマに、6月16日・17日に東京(28名)、7月29日・30日に福岡(11名)、8月22日・23日に札幌(16名)、11月11日・12日に沖縄(10名)、12月2日・3日に京都(23名)で開催し、合計88名の参加があった。



## (2) CG 教育普及活動

画像情報分野の最新動向や人材育成事例、検定合格者のインタビュー記事、教育機関や企業の検定活用事例等を当協会 Web サイトにおいて「CG-ARTS 教育レポート」として紹介し教育の普及促進を図った。

## 4. 文化振興自主事業(収益目的事業)

テクノロジーの進化や社会環境の変化によって生まれている新たな文化芸術を発展させていくことは重要である。当協会が持つネットワークとノウハウを活かして、新しい文化創造を推進するためのさまざまな取り組みを、国内外のフェスティバル、公共機関、美術館、企業等と連携をはかりながら行った。

### 4.1. 若手作家の支援事業

新しい才能を見出し顕彰するコンテストや、発表する場としての芸術祭は国内外を問わず増加している。しかしながら新しい才能が社会とつながり、継続的に活動していくことができる仕組みはまだ少ない。当該年度は、大型商業施設等のデジタルサイネージ用に年間を通してアニメーション作品

上映プログラムを提供したり、学生 CG コンテストの受賞映像作品上映プログラムを海外フェスティバルで紹介したり、テクノロジーアートのショーケース「Media Ambition Tokyo」での展示等、若手作家がアートフェスティバルや展覧会、イベントに起用されるようにコーディネートを行った。主な活動は次の通りである。

- 日本科学未来館主催「第3回ジオ・コスモス コンテンツコンテスト」広報・宣伝協力等
- 学生 CG コンテスト優秀映像作品上映
  - ・ 阪急うめだ本店アートビジョン
  - ・ アルスエレクトロニカ 2017(オーストリア・リンツ)

また、Web サイト「DEPARTURE」を通じ、世界中のアーティストやクリエイターの作品やフェスティバルのレポート、インタビュー、レビュー、コラム、動画配信等を行い、支援活動との融合を図った。

## 4.2. 展覧会等企画・プロデュース事業

文化庁メディア芸術祭関連事業の一環として、毎年文化庁メディア芸術祭地方展が開催されており、当該年度の展覧会プロデュース事業として、11月29日(水)から12月17日(日)に開催された文化庁メディア芸術祭石垣島展「ひかりきらめくイマジネーション」に協力し、展示コーディネート、及び運営管理業務を行った。

## 5. 法人運営

### 5.1. 理事・監事に関する事項

理事及び監事の異動は無かった。

### 5.2. 評議員に関する事項

評議員の異動は無かった。

## 5.3. 理事会・評議員会

### ① 理事会の開催

- 第1回(定時)理事会

開催日 平成29年5月31日

開催場所 当協会会議室

決議事項 第1号 平成28年度事業報告の件

第2号 平成28年度決算報告の件

第3号 評議員会招集の件

出席等 決議定足数理事5名／出席8名・欠席1名、監事出席2名

- 第2回(臨時)理事会

決議日 平成29年10月19日

決議事項 第1号 評議員及び役員の推薦等に関する規程を定める件

みなし決議 決議定足数 理事9名、監事2名／同意 理事9名、監事2名

- 第3回(定時)理事会

開催日 平成30年3月27日

開催場所 当協会会議室

決議事項 第1号 平成30年度事業計画の件

第2号 平成30年度収支予算の件

出席等 決議定足数理事5名／出席7名・欠席2名、監事出席1名・欠席1名

### ② 評議員会の開催

- 第1回(定時)評議員会

日時 平成29年6月22日

開催場所 当協会会議室

決議事項 第1号 平成28年度事業報告の件

第2号 平成28年度決算報告の件

出席等 決議定足評議員数7名／出席10名・欠席3名、監事出席2名、

理事出席2名

## 5.4. 賛助会員

特別賛助会員に、新たに1社が加わった。事業賛助会員(協会の行う特定の事業の目的に賛同し支援する法人)に、新たに13社が加わった。退会は、特別賛助会員が1社、事業賛助会員が5社となった。当年度の賛助会員合計は73社となった。新規加入企業は以下の通りである。

種別	当年度末会員数	前年度末比増減会員数
特別賛助会員	23社	—
事業賛助会員	50社	8社

特別賛助会員 株式会社レイ

事業賛助会員 株式会社東京スタジオ／太陽企画株式会社／望月印刷株式会社／FOUNDRY  
／Happy Elements Asia Pacific 株式会社／株式会社アティック／株式会社オペ  
ィカルフォース／株式会社サブリメーション／株式会社サムライピクチャーズ／株  
式会社ディー・エヌ・エー／株式会社フotonアーツ／株式会社ヘキサドライブ  
／有限会社オレンジ

## 5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項

平成28年度の事業報告書及び財務諸表等を平成29年6月30日に、平成30年度の事業計画書及び収支予算書を平成30年3月29日に、内閣府公益認定等委員会に提出した。

## 5.6. その他の事項

ガバナンス体制推進のために、規則・規程の見直しとして、就業規則関連規程、事業関連規程、役員関連規定の改正等を行い、内部統制機能の強化を図った。

公開情報を整理・統括し、協会案内、財務諸表等、事業報告書、収支予算書、事業計画書を当協会 Web サイトで公開し、公式 Facebook と Twitter を利用して事業活動について情報発信を行った。

## 6. 会計報告

会計報告内容は、別紙「財務諸表」の通りである。