令和元年度 事業報告書

（自：平成31年4月1日　至：令和2年3月31日）

令和２年５月２１日

CG-ARTS
公益財団法人 画像情報教育振興協会

目次

Ⅰ 基本方針…… 1

Ⅱ 事業活動…… 1

1. 人材育成事業(公益目的事業 1)……1

1.1. 検定試験事業…… 2

(1)検定試験の実施…… 2

(2)文部科学大臣賞の表彰…… 2

(3)CG-ARTS 賞の表彰…… 3

(4)団体受験校への支援…… 3

(5)認定校制度による教育機関への支援… 3

(6)CG-ARTS マイスター制度による検定試験の普及…… 4

(7)実技を評価する新たな試験の実施… 4

1.2. 指導者向けセミナー事業…… 5

(1)教育指導者向けセミナー…… 5

1.3. 調査・研究事業…… 5

(1)産学連携による画像情報教育の調査研究…… 5

(2)学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究…… 6

2. 文化振興事業(公益目的事業 2)…… 7

2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営…… 7

2.2. メディア芸術クリエイター育成支援事業…… 8

2.3.学生 CG コンテストの開催…… 9

3. 教育自主事業(収益目的事業)……10

3.1. 画像情報に関する出版事業…… 10

(1)公式テキスト・公式問題集の発行……10

(2)教育指導者向け補助教材の発行…… 11

3.2. 画像情報に関するセミナー等事業……11

(1)ワークショップやセミナーの開催…… 11

(2)CG 教育普及活動…… 11

4. 文化振興自主事業(収益目的事業)…12

4.1. 若手作家の支援事業…… 12

4.2. 展覧会等企画・プロデュース事業… 12

5. 法人運営……13

5.1. 理事・監事に関する事項…… 13

5.2. 評議員に関する事項…… 13

5.3. 理事会・評議員会…… 13

5.4. 賛助会員 …… 14

5.5.事業報告・事業計画等に関する事項…14

5.6. その他の事項…… 15

6. 会計報告…… 15

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 等級の検定試験を予定通り年 2 回実施した。

受験者の応募総数は 17,284 名(対前年比 116%)、前後期の内訳は前期が 7,215 名、後期が 10,069 名となった。検定別の応募者数、合格者数、合格率等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。

前期　　7 月 14 日(日) 7,215 名 ／全国 108 会場

後期　11 月 24 日(日) 10,069 名 ／全国 132 会場

区分	レベル	前期			後期			2019合計		
		応募者数	合格者数	合格率	応募者	合格者数	合格率	応募者	合格者数	合格率
CGクリエイター検定	全体	2,880	1,391	-	3,963	2,070	-	6,843	3,461	-
	ベーシック	1,927	1,196	68.50%	2,820	1,842	71.51%	4,747	3,038	70.01%
	エキスパート	953	195	23.55%	1,143	228	22.69%	2,096	423	23.12%
Webデザイナー検定	全体	881	448	-	1,202	584	-	2,083	1,032	-
	ベーシック	613	380	68.72%	866	482	64.35%	1,479	862	66.54%
	エキスパート	268	68	29.82%	336	102	36.30%	604	170	33.06%
CGエンジニア検定	全体	1,251	542	-	2,069	929	-	3,320	1,471	-
	ベーシック	765	401	60.85%	1,453	794	62.03%	2,218	1,195	61.44%
	エキスパート	486	141	36.64%	616	135	27.16%	1,102	276	31.90%
画像処理エンジニア検定	全体	814	364	-	1,086	477	-	1,900	841	-
	ベーシック	402	211	61.20%	602	356	67.90%	1,004	567	64.55%
	エキスパート	412	153	45.40%	484	121	32.60%	896	274	39.00%
マルチメディア検定	全体	1,389	606	-	1,749	942	-	3,138	1,548	-
	ベーシック	749	462	65.30%	1,269	845	71.80%	2,018	1,307	68.55%
	エキスパート	640	144	25.00%	480	97	22.10%	1,120	241	23.55%
合計		7,215	3,351	0	10,069	5,002	-	17,284	8,353	-

(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。また、Web 上で受賞者情報を公開した。

- 文部科学大臣賞（団体） 4 団体

大学部門	芝浦工業大学 システム理工学部 電子情報システム学科
専門学校部門	HAL 東京
高校・高専部門	山本学園情報文化専門学校 高等課程
企業部門	株式会社東京ウエルズ

(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、ベーシック合格率部門、エキスパート合格率部門に分け、優秀校を選定し当該年度は 35 団体に賞状を贈呈した。「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に賞状を贈呈する制度で、91 名に贈呈した。

(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 176 校。内訳は大学 63 校、専門学校 96 校、高校 15 校、高専 2 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 337 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　105 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　65 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　66 件
Web デザイナー検定＋マルチメディア検定の合格　⇒ ディジタルメディアマスター　80 件

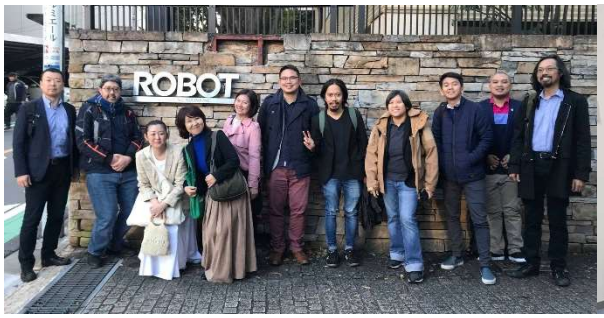
(7) 実技を評価する新たな試験の実施

産業界が教育機関に実技制作の課題を提供し、その評価結果を教育機関にフィードバックすることで人材を育成する仕組みとして、2018 年度より調査研究を行っていた「アニメーション実技試験」が今年度より実行段階に移行し、12 月初旬に課題を提示、1 月末日までに課題を提出する形式の実技試験を実施した。 CG プロダクションが制作した絵コンテに基づき 、事前に申し込みをした学生が 3DCG アニメーションを制作する 内容で、初回となる今回は 200 名を定員として実施し、全国 22 校（大学 4 校、専門学校 18 校）、193 名が受験した。CG プロダクション 5 社が評価し、3 月初旬に評価内容をフィードバックした。Web サイトでは、課題や応募状況、採点企業からの総評、成績上位者の参考提出課題などを公開している。

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

今年度は、2017 年度から行ってきたフィリピンにおける当協会の教育システムの導入に関する調査研究の結果に基づき、フィリピンの教育指導者を対象とした「インストラクター養成講座」を 11 月 12 日～14 日に開催した。領域は「CG クリエイター」を対象としており、今年度に英語翻訳を行った書籍「入門 CG デザイン」での指導を行うための講座として、同書籍の編集委員を講師に迎えて開催した。教育内容や教育手法、業界動向等の最新情報、知識やスキル修得について紹介する座学講座と合わせて、日本の最新動向を知る一環として、4つのプロダクションの視察も行った。



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

産業界と学術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。今年度は8月30日に東京で、賛助会員企業、協会委員、協力団体、プロダクション、認定教育校、そして 25 周年を迎えた学生 CG コンテストを記念する祝賀会と共催し、歴代受賞者や審査員をお招きした。総勢170 名が参加し工学分野からクリエイティブ分野まで、産学交流を幅広く行うことで、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い、実務者から直接学生へ研究アドバイス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した。

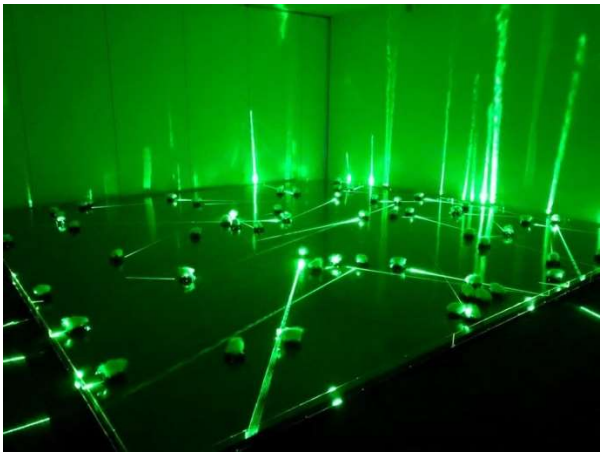
6 月 27日～6 月 29 日に東京で開催されたコンピュータ・グラフィックス（CG）に関連する技術の国内最高レベルの発表および情報交換の場である「Visual Computing 2019」に参画し、特別講演や企業セッションのコーディネート、スポンサー窓口や運営サポート を行った。また、毎年参画している「画像情報教育研究会」は、今年度も映像情報メディア学会・芸術科学会・画像電子学会が共催する「映像表現・芸術科学フォーラム 2020」と連携し、3 月 13 日に東京で開催される予定であったが、新型コロナウィルス拡散防止の観点で書面での発表となった。

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。

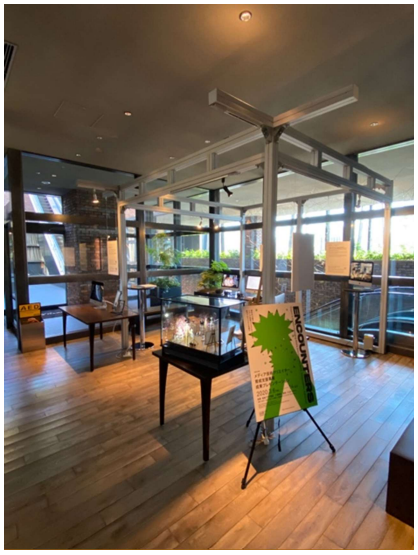
2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営

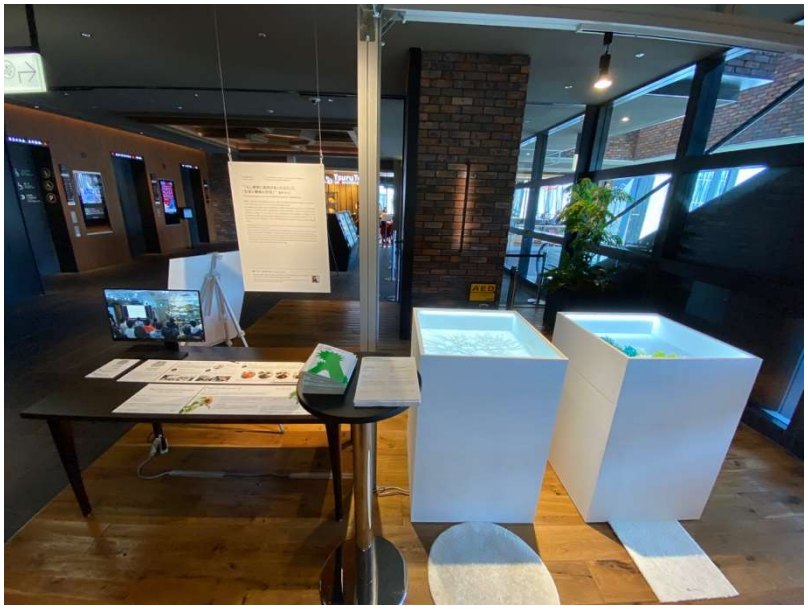
第 22 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展を、日本科学未来館をメイン会場にお台場地区の複数箇所を会場にして開催した。今回は BS フジとともにコンソーシアム形式で企画・運営を行った。6 月 1 日から 6 月 16 日の 16 日間の会期中 30,909 名の来場者があった。また、文化庁から委託を受けて、第 23 回文化庁メディア芸術祭のコンテスト事業を実施した。作品募集から審査を経て、3 月 6 日に受賞作品を発表した（例年の記者発表会は、新型コロナウィルス感染拡大防止のため中止とし、メディアでの露出機会を設けた）。応募総数は 3,566 作品となり、過去最高となる世界 107 の国と地域から作品が寄せられた。

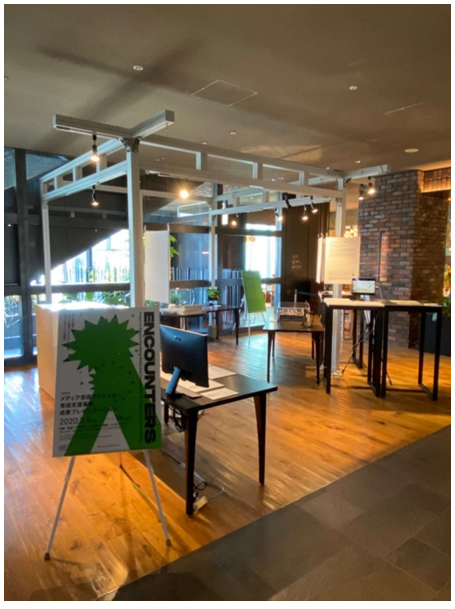


2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

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。今年度は、クリエイターの制作に対するアドバイザー5 名とし、9 組のクリエイターの作品作りを支援した。また、昨年に引き続いて「ENCOUNTERS」と題して、2020 年 3 月 6 日から 14 日までの 9 日間、東急プラザ銀座を会場に、支援した企画の成果を展示紹介する機会を設けた。さらに、当該年度より海外の優れたクリエイターを募集・招聘し、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聘クリエイタープログラムも実施した。今年も 3 名の海外クリエイターを招聘した。







2.3. 学生 CG コンテストの開催

第 25 回となる今年度は、104 校の学生から 330 作品の応募があった。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、各部門で受賞作品を決定した。また、受賞者の表彰イベント「Campus Genius Meeting」を、日本科学未来館で 2 月 1 日、2 日の 2 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。また、今年度は学生 CG コンテスト 25 周年を記念した交流会として、学生 CG コンテスト 25 周年記念×CG-ARTS 人材育成フォーラム「CGC 25th Anniversary Party with CG-ARTS Partners」を開催した。歴代受賞者、審査員・評価員、CG-ARTS 委員、教育認定校、賛助企業など約 170 名の方々にご参加いただき交流を図った。

学生 CG コンテスト 25 周年記念 × CG-ARTS 人材育成フォーラム

「CGC 25th Anniversary Party with CG-ARTS Partners」

日程:2019 年 8 月 30 日(金)

会場:Nagatacho GRiD

協賛: 株式会社 Too

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、ディジタル映像表現、ディジタル画像処理、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。今年度は 2 月に「ディジタル画像処理」の改訂版を発行した。

今年度の出荷実績は書籍 38,621 冊(前年度比 112%)、電子書籍 1,844 冊 (対前年比 110%)、合計 40,465 冊であった。書籍別の出荷冊数は次表の通りである。

また、フィリピンにおける当協会の教育システムの導入に関する調査研究の結果に基づき、英語への翻訳を行った「入門 CG デザイン」は、当該年度に翻訳・校正・専門家への確認等の作業を終え、印刷ができる段階まで進行した。

(単位:冊)

種別	書籍名	出荷数	前年比(%)
教科書	ディジタル映像表現	3,179	117%
	入門CGデザイン	5,932	124%
	Webデザイン	836	110%
	入門Webデザイン	2,177	107%
	コンピュータグラフィックス	4,377	102%
	ビジュアル情報処理	4,192	105%
	ディジタル画像処理	5,839	115%
	実践マルチメディア	1,609	93%
	入門マルチメディア	3,189	107%
問題集	CGクリエイター検定公式問題集	3,324	119%
	Webデザイナー検定公式問題集	1,267	141%
	CGエンジニア検定公式問題集	1,475	122%
	画像処理エンジニア検定公式問題集	989	106%
	マルチメディア検定公式問題集	1,552	117%
その他	POV-Rayによる3次元CG制作	264	81%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	264	72%

書籍	38,621	112%
電子	1,844	110%
全体	40,465	112%

(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。

6 月に最先端のコンポジットツール「NUKE」のハンズオンセミナーを東京にて開催(参加者 19 名)した。また、9 月には「ストーリーメイキングセミナー」(参加者 26 名)、3DCG ツール「Houdini」ハンズオンセミナー(参加者 12 名)を東京にて開催した。3 件の合計参加者は 57 名となった。

(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 教育リポート」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、企業等と連携を図った。

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。今年度は、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。

- JADA（日本アンチ・ドーピング機構）とともに、2020東京オリンピック・パラリンピックに向けた一般からのスポーツに寄せる思いのメッセージ投稿システムを開発
- 「Media Ambition Tokyo」において、学生 CG コンテスト受賞作品を展示

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

100 年に一度と言われる渋谷駅周辺地区の再開発に関するイベントの一環として、ポケモン社、ナイアンティック社と連携し、SHIBUYA『Pokémon GO』AR フォトコンテストの企画・運営を行なった。
11 月 28 日～12 月 25 日の募集期間に寄せられた合計 1,303 作品の中から、グランプリ作品を長谷部健渋谷区長が選出した。

5. 法人運営

5.1. 理事・監事に関する事項

理事、監事の異動はありません。

5.2. 評議員に関する事項

退任：下田陽久（逝去のため）

澤部正喜（辞任申し出により）

令和元年 6 月 18 日付けで東京法務局に評議員変更登記の手続きを完了した。

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	令和元年 5 月 22 日(火)
開催場所	当協会会議室
決議事項	第 1 号　平成 30 年度事業報告の件 第 2 号　平成 30 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 6 名、出席 10 名、欠席 0 名、監事出席 2 名

- 第 2 回（定時）理事会

みなし決議日	令和2年 3 月 19 日
開催場所	当協会会議室
決議事項	第 1 号　令和 2 年度　事業計画の件 第 2 号　令和 2 年度　収支予算の件
みなし決議	決議定足数　理事10名、監事 2 名／同意　理事10名、監事 2 名

②評議員会の開催

- 第 1 回(定時)評議員会

日時　　令和元年 6 月 6 日

開催場所　　当協会会議室

決議事項　　第 1 号 平成 30 年度事業報告の件

第 2 号 平成 30 年度決算報告の件

報告事項　　平成 31 年度事業計画の件

評議員退任の件

出席等　　決議定足数 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(協会の目的に賛同し支援する法人)は、2 社減少した。ただし 2 社は事業賛助会員への変更である。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)は、新たに 7 社が入会したが、退会が 9 社あり、**特別賛助会員からの変更 2 社を合わせて累計での増減はなかった。その結果、賛助会員数は 71 社となり 2 社減少となった。**

なお新規賛助会員は以下の通りである。

株式会社 ENGI／株式会社サンライズ／株式会社スタイルポート／株式会社 StudioGOONEYS／株式会社フレイム／株式会社 YAMATOWORKS／WOW 株式会社　　以上 7 社

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	19 社	△2 社
事業賛助会員	52 社	0 社
計	71 社	△2 社

5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項

平成 30 年度の事業報告書及び財務諸表等を令和年 6 月 26 日に、令和2年度の事業計画書及び収支予算書を令和2年 3 月 31 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、就業規則及び関連規程、事業関連規則の改正を行い、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。

以　上