

平成30年度年度 事業報告書

（自：平成30年4月1日 至：平成31年3月31日）

令和元年 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	8
II 事業活動	1	2.3. 学生 CG コンテストの開催	9
1. 人材育成事業(公益目的事業 1)	1	3. 教育自主事業(収益目的事業)	9
1.1. 検定試験事業	2	3.1. 画像情報に関する出版事業	9
(1)検定試験の実施	2	(1)公式テキスト・公式問題集の発行	9
(2)文部科学大臣賞の表彰	2	(2)教育指導者向け補助教材の発行	10
(3)CG-ARTS 賞の表彰	3	3.2. 画像情報に関するセミナー等事業	10
(4)団体受験校への支援	3	(1)ワークショップやセミナーの開催	10
(5)認定校制度による教育機関への支援	3	(2)CG 教育普及活動	11
(6)CG-ARTS マイスター制度による検定試験の普及	4	4. 文化振興自主事業(収益目的事業)	11
1.2. 指導者向けセミナー事業	4	4.1. 若手作家の支援事業	11
(1)教育指導者向けセミナー	4	4.2. 展覧会等企画・プロデュース事業	11
1.3. 調査・研究事業	5	5. 法人運営	12
(1)産学連携による画像情報教育の調査研究	5	5.1. 理事・監事に関する事項	12
(2)学会連携による研究会開催と人材育成の調査研究	5	5.2. 評議員に関する事項	13
(3)検定等の海外展開の可能性に関する調査研究	6	5.3. 理事会・評議員会	13
2. 文化振興事業(公益目的事業 2)	7	5.4. 賛助会員	14
2.1. 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営	7	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 等級の検定試験を次の通り実施した。

前期 7 月 8 日(日) 6,576 名 / 全国 95 会場

後期 11 月 25 日(日) 8,299 名 / 全国 144 会場

受験者の応募総数は 14,875 名(対前年比 103%)、前後期の内訳は前期が 6,576 名、後期が 8,299 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。

区分	等級	前期			後期			2018合計		
		応募者数	合格者数	合格率	応募者数	合格者数	合格率	応募者数	合格者数	合格率
CGクリエイター検定	計	2,383名	982名	-	3,794名	1,771名	-	6,177名	2,753名	-
	ベーシック	1,424名	816名	63.7%	2,813名	1,585名	60.5%	4,237名	2,401名	62.1%
	エキスパート	959名	166名	20.0%	981名	186名	21.7%	1,940名	352名	20.9%
Webデザイナー検定	計	960名	476名	-	822名	425名	-	1,782名	901名	-
	ベーシック	675名	387名	62.1%	569名	317名	60.5%	1,244名	704名	61.3%
	エキスパート	285名	89名	34.9%	253名	108名	49.1%	538名	197名	42.0%
CGエンジニア検定	計	1,173名	564名	-	1,283名	646名	-	2,456名	1,210名	-
	ベーシック	796名	468名	66.2%	857名	480名	62.0%	1,653名	948名	64.1%
	エキスパート	377名	96名	29.4%	426名	166名	45.2%	803名	262名	37.3%
画像処理エンジニア検定	計	757名	300名	-	841名	399名	-	1,598名	699名	-
	ベーシック	346名	192名	63.9%	426名	261名	68.3%	772名	453名	66.1%
	エキスパート	411名	108名	31.8%	415名	138名	40.4%	826名	246名	36.1%
マルチメディア検定	計	1,303名	567名	-	1,559名	0名	-	2,862名	567名	-
	ベーシック	684名	445名	72.0%	1,180名		61.0%	1,864名	445名	66.5%
	エキスパート	619名	122名	22.9%	379名		30.4%	998名	122名	26.7%
合計		6,576名	2,889名	-	8,299名	3,241名	-	14,875名	6,130名	-

(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課程

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、37 団体、94 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 178 校。内訳は大学 56 校、短大 5 校、高専 3 校、専門学校 101 校、高校 13 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 294 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 91 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	⇒ デジタルメディアマイスター 72 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。7 月 28 日に神戸(100 名)でアニメーションスタジオ 3 社による合同セッション、10 月 16 日に東京(160 名)でピクサー・アニメーション・スタジオのシニアリサーチサイエンティストによる「物理シミュレーション」に関する最新動向を解説するセミナーを開催し、合計 260 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 12 月 5 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、そして同時期に東京で開催されたシーグラフアジアへの国内外の参加者から、総勢 500 名が参加した。国内外の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を行った。第 12 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 2019」と連携し、3 月 12 日に東京で開催した。224 名が全国から参加し、発表件数は約 100 件となった。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、東京で開催された国際カンファレンスにも積極的に協力し、12 月のシーグラフアジアをはじめ、同じく 12 月に開催した「VRST2018」では、スポンサー・展示・レセプションを担当し、産学交流の機

会を創出した。

9 月には、情報処理学会 CGVI 研究会との共催にて、東京で「CG 技術の実装と数理 2018」を開催し、50 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

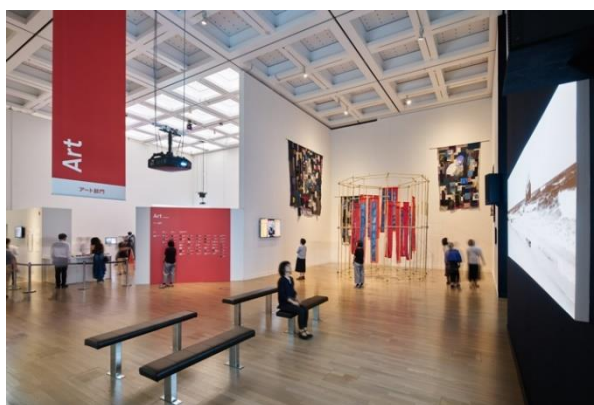
当協会の「教育システム」をアジアにおける画像情報教育と検定制度の国際標準とする可能性について継続した調査研究を行った。当該年度はフィリピンへの教育システムの導入に関して、現地のカウンターパートとなる GDAP (Game Developers Association of the Philippines) との間に契約を締結することができ、「入門 CG デザイン」の英語版翻訳に着手するに至った。

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

文化庁からの委託を受けて、第 21 回文化庁メディア芸術祭受賞作品展を、国立新美術館をメイン会場に都内複数箇所を会場にして開催した。6 月 13 日から 6 月 24 日の 12 日間の会期中 42,023 名の来場者があった。第 22 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 1 日に受賞作品の記者発表会を銀座ソニー・パークで開催した。応募総数は 4,384 作品となり、過去最高となる世界 102 の国と地域から作品が寄せられた。



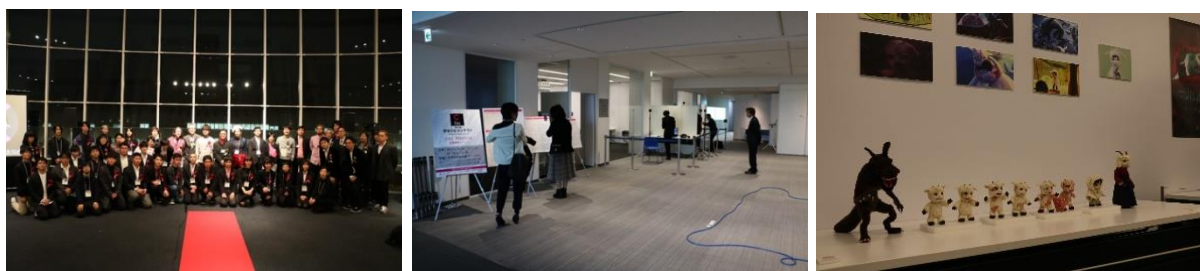
2.2. メディア芸術クリエイター育成支援事業

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。当該年度は、クリエイターの制作に対するアドバイザーを4名とし、6 組のクリエイターの作品作りを支援した。また、「ENCOUNTERS」と題して、2019 年 3 月 1 日から 3 日までの 3 日間、銀座ソニー・パークを会場に、支援した企画の成果を発表する機会を設けた。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。今回は 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 24 回となる当該年度は、78 校の学生から 439 作品(昨年度比 109%)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。今回、2 部門制にして初めてアート部門とエンターテインメント部門の最優秀賞が同じ作品となりダブル受賞を果たした。また、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 17 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。さらに今回から本コンテストの英語名を Campus Genius Contest (CGC)とし、新しいロゴとともにブランディング化を進めた。



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「マルチメディア検定」の公式問題集の改訂版を発行した。

当該年度の販売実績は書籍 31,878 冊(前年度比 97.3%)、電子書籍 1,625 (対前年比 71.1%)、合計 33,503 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	9,642 冊(対前年比 94.9%)
CG エンジニア関連	6,747 冊(対前年比 94%)
画像処理エンジニア関連	6,837 冊(対前年比 102.7 %)
Web デザイン関連	3,053 冊(対前年比 90.1%)
マルチメディア関連	5,275 冊(対前年比 103.7%)
電子書籍	1,625 冊(対前年比 71.1%)
その他	324 冊(対前年比 109%)

(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。

例年に引き続き、ゲームエンジンのハンズオンセミナーは、「シェーダーテクニク」をテーマに、6 月に大阪(19 名)、7 月に東京(27 名)、8 月に札幌(18 名)、11 月に沖縄(10 名)、12 月に京都(16 名)で開催し、合計 90 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。

- 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の開発に着手
- 「Media Ambition Tokyo」において、学生 CG コンテスト受賞作品を展示
- 若手アニメーション作家による JAMSTEC(海洋開発研究機構)のオリジナルグッズのデザインコーディネート

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、2月18日(月)から3月3日(日)に開催された文化庁

メディア芸術祭飛鳥・橿原展「ことば・つながる・セカイ」に協力し、企画制作、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

①任期満了に伴う理事の異動

任期満了退任：金子満

重任：北風勝、源田悦夫、里中満智子、鈴木郁、西田友是、原島博、日比優彦、松阪喜幸

新任：木村卓、齋藤精一

任期：平成30年6月12日から、就任後2年以内に終了する事業年度のうち、最終年度に関する評議員会の終結のときまで。

②任期満了に伴う監事の異動

重任：草原真知子、松村俊夫

任期：平成30年6月12日から、就任後2年以内に終了する事業年度のうち、最終年度に関する評議員会の終結のときまで。

③代表理事(理事長)の選定

平成30年6月12日第2回(臨時)理事会において、理事長の選定決議が行われ、6月12日就任として松阪喜幸理事が重任選定された。

④専務理事の選定

平成30年6月12日第2回(臨時)理事会において、専務理事の選定決議が行われ、6月12日就任として鈴木郁理事が重任選定された。

上記①、②、③について、平成30年6月28日付けで東京法務局に理事変更登記の手続きを完了し、平成30年7月9日付けで内閣府公益認定等委員会へ理事の変更届書を提出した。

5.2. 評議員に関する事項

評議員の異動はありません。

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30年5月22日
開催場所	当協会会議室
決議事項	第1号 平成29年度事業報告の件 第2号 平成29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5名、出席7名、欠席2名、監事出席2名

- 第2回(臨時)理事会

決議日	平成30年6月12日
決議事項	第1号 理事長(代表理事)選定の件 第2号 専務理事(業務執行理事)選定の件
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31年3月25日
開催場所	当協会会議室
決議事項	第1号 平成31年度事業計画の件 第2号 平成31年度収支予算の件 第3号 事務局長選任の件 第4号 役員及び評議員の報酬の件
出席等	決議定足数5名、出席8名、欠席2名、監事出席2名

②評議員会の開催

- 第 1 回(定時)評議員会

日時 平成 30 年 6 月 12 日

開催場所 当協会会議室

決議事項 第 1 号 平成 29 年度事業報告の件

第 2 号 平成 29 年度決算報告の件

第 3 号 理事の選任の件

第 4 号 監事の選任の件

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 1 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 6 社あり、累計では 2 社の増加となった。その結果賛助会員数は 73 社となり会員数の増減はなかった。

なお新規賛助会員は以下の通りである。

株式会社ギャラクシーグラフィックス／グリー株式会社／ジェムドロップ株式会社／株式会社スプリングフィールド／株式会社東北新社／バルス株式会社／リブゼント・イノベーションズ株式会社

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	21 社	△2 社
事業賛助会員	52 社	2 社

5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項

平成 29 年度の事業報告書及び財務諸表等を平成 30 年 6 月 29 日に、平成 31 年度の事業計画書及び収支予算書を平成 31 年 3 月 27 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。