

令和3年度 事業報告書

(自: 令和3年4月1日 至: 令和4年3月31日)

令和 4年 6月 1日



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)	2
1.1. 検定試験事業.....	2
1.2. 指導者向けセミナー事業.....	5
1.3. 調査・研究事業.....	5
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
3.2. 画像情報に関するセミナー等事業.....	11
4. 文化振興自主事業(収益目的事業)	11
4.1. 若手作家の支援事業.....	11
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.....	14
5.3. 理事会・評議員会.....	14
5.4. 賛助会員.....	16
5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項.....	16
5.6. 会計報告.....	16
5.7. その他の事項.....	16

以上

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等級の検定試験を例年通り年2回実施した。

新型コロナウイルス感染防止対策を行い、全国の会場で実施した。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11日(日) 8,603名 / 全国 99会場

後期 11月28日(日) 11,199名 / 全国 125会場

合計 19,803名

区分	レベル	年間合計			
		応募者数	受験者数	合格者数	合格率
CGクリエイター検定	全体	7666	6908	3429	-
	ベーシック	5,190	4,796	2,951	61.53%
	エキスパート	2,476	2,112	478	22.63%
Webデザイナー検定	全体	2,243	1,974	1,252	-
	ベーシック	1,508	1,366	956	69.99%
	エキスパート	735	608	296	48.68%
CGエンジニア検定	全体	4,313	3,755	1,935	-
	ベーシック	2,784	2,475	1,514	61.17%
	エキスパート	1,529	1,280	421	32.89%
画像処理エンジニア検定	全体	2,442	2,068	993	-
	ベーシック	1,234	1,079	729	67.56%
	エキスパート	1,208	989	264	26.69%
マルチメディア検定	全体	3,139	2,898	1,648	-
	ベーシック	2,151	2,022	1,354	66.96%
	エキスパート	988	876	294	33.56%
合計		19,803	17,603	9,257	-

(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、例年は、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うが、本年度も新型コロナウイルス感染防止に伴い、郵送を中心とした。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 早稲田大学 先進理工学部 応用物理学科・物理学科

専門学校 HAL名古屋

高校・高専 松江工業高等専門学校

企業 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、優秀校を選定し今年度は30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、104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。今年度の認定教育校は全国で199校。内訳は大学74校、専門学校103校、高校20校、高専2校である。

また、協会職員や企業から招聘した講師による講義または企業の学校訪問等の支援を、今年度はオンラインを含めて実施し、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

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441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 129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 91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 111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スター 110件

(7) アニメーション実技試験

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、2019年度からスタートした「アニメーション実技試験」は、今年度も予定通りに実施することができた。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、今回は専門学校31校から181名、大学・大学院11校から27名、計211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30名の参考提出課題などを公開している。

 <p>第1位 有海 風思 日本工学院八王子専門学校 CG映像科 2年 いいね数：20 総合点：92.5点</p>	 <p>第2位 藤井 七海 名古屋学芸大学 メディア造形学部映像メディア学科 3年 いいね数：18 総合点：86.5点</p>	 <p>第2位 竹部 昂志 HAL名古屋 ゲーム4年制学科 3年 いいね数：17 総合点：86.5点</p>
---	---	--

1.2 教育機関向けセミナー事業

今年度も受験校・認定校を対象に、第一線で活躍するプロダクションの方を講師に迎え、仕事の内容や職種、やりがい、求める人材などについて学生に直接講義を行う「特別授業」を40回以上開催した。コロナ禍に配慮し、全体の1/3程度がオンラインでの開催であった。

学校はもちろん、企業にとっても認知度拡大やSR(社会的責任)活動の一環という視点もあり、学校、企業の関係強化につながっている。



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、産学交流の機会を学会と連携して提供した。今年度は9月28日～10月1日のVC2021(オンライン)、12月8日～10日のVRST2021(大阪、ハイブリッド)、12月14日～17日 SIGGRAPH ASIA(東京、ハイブリッド)、3月8日の映像表現芸術科学フォーラムと、4つの学会に」に参画した。特別講演や企業セッション、企業展示のコーディネート、スポンサー窓口や運営サポートを行うなど、オンライン開催を含め研究の場を積極的にサポートし、産学交流の機会を提供した。

特に、東京国際フォーラムで開催された国際学会SIGGRAPH ASIAにおいては、「学生集まれ！プロダクションミートアップ」と題した産学が集う場を2日間提供し、合計38社、約400名の方々が対面で交流する機会となった。



(2)教育機関の委員会参加による調査

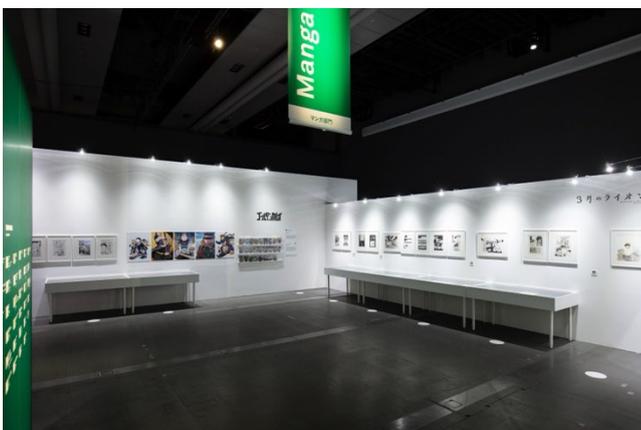
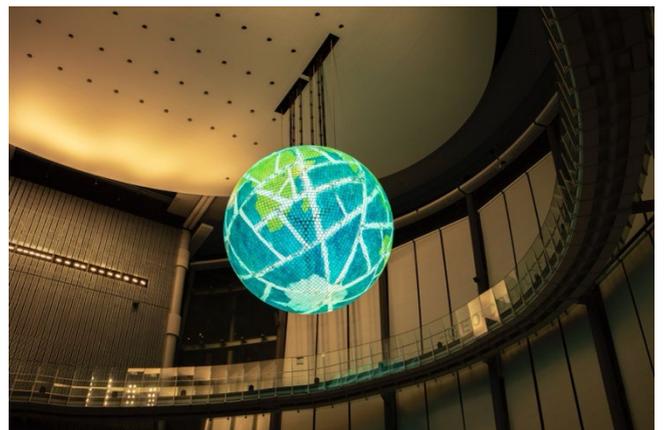
新型コロナウイルス感染防止に対応し、教育のオンライン化が進むなか、教育機関がかかえる課題解決の一助となるよう、専門学校等を中心としたカリキュラム編成や学校評価に関する委員会に積極的に参加した。その数は全国で年間58回にのぼり、教育機関の現状や課題を把握するとともに、企業ニーズを教育機関に伝える役割を果たし、教育内容の向上に貢献した。

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。

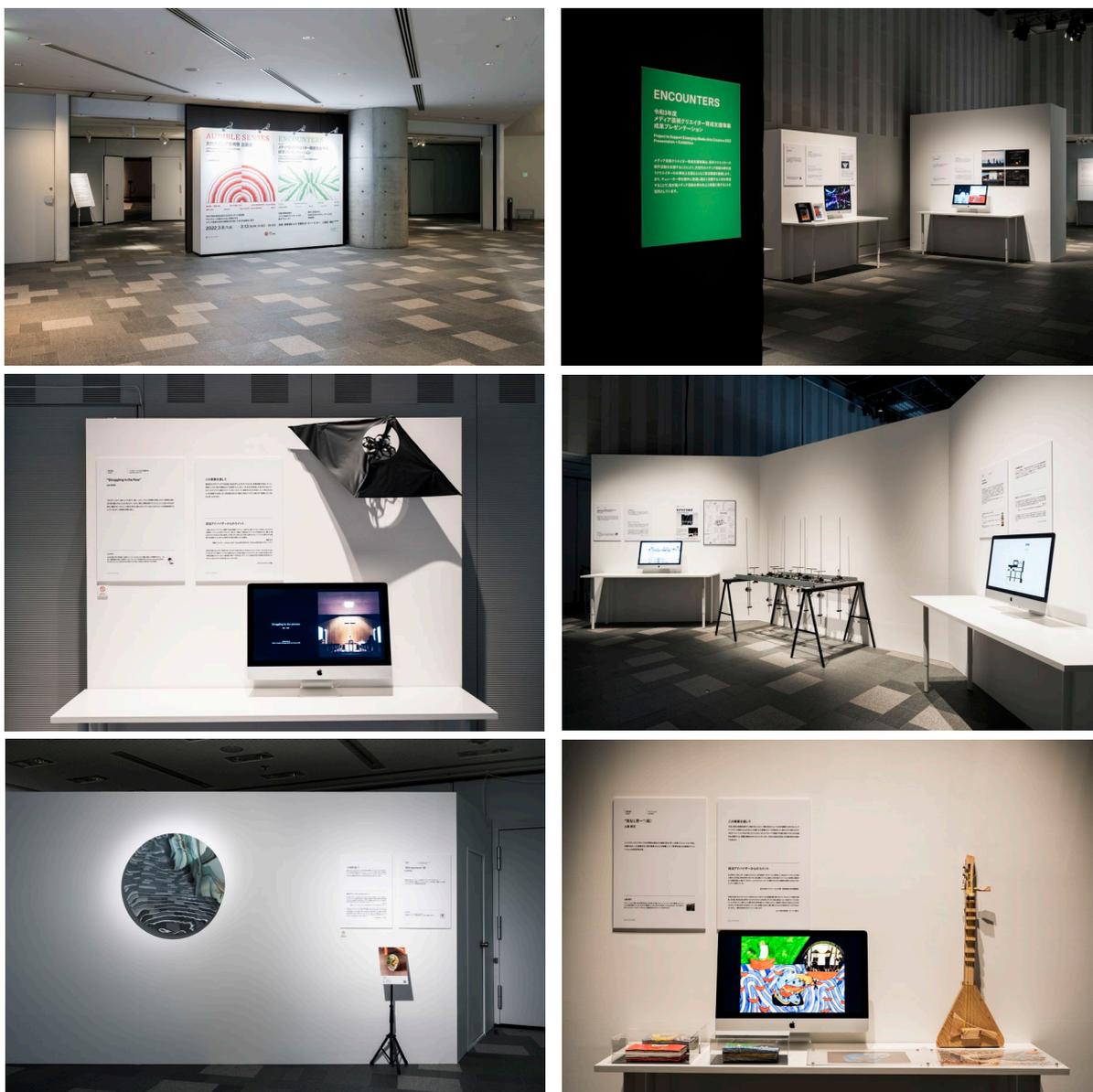
2.1 文化庁メディア芸術関連施策の企画・運営

第24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CG-ARTSが単独で文化庁より受託して企画・運営を行った。9月23日から10月3日の11日間、新型コロナウイルス感染拡大防止措置として展示・イベント等はすべて事前予約制で開催した。また、文化庁から委託を受けて、第25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13日に受賞作品を発表した(前回と同様にオンラインでの受賞発表番組の配信とした)。応募総数は3,537作品となり、世界95の国と地域から作品が寄せられた。また、2022年に文化庁メディア芸術祭が25周年を迎えるにあたり機運を醸成するために、3月に表参道ヒルズのスペースオーにおいて企画展「AUDIBLE SENSES」を開催した。



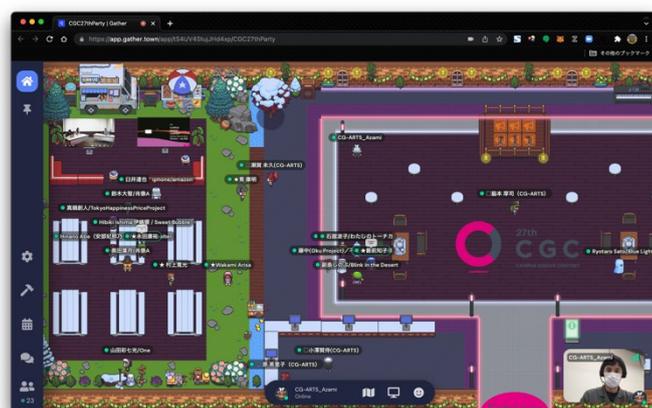
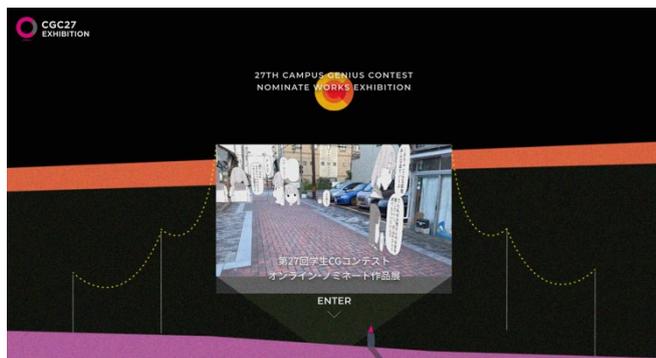
2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

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（20～40代程度）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、8組のクリエイターの作品作りを支援した。また、昨年を引き続いて「ENCOUNTERS」と題して、2022年3月8日から13日までの6日間、表参道ヒルズスペースオーを会場に、支援した企画の成果を展示紹介する機会を設けた。海外招聘クリエイタープログラムが廃止された代わりに、国内の次世代文化プロデューサーを育成することを目的とした「キュレーター等海外派遣プログラム」を実施し、1名が海外のフェスティバルにおいて研修を行い、その活動を支援した。



2.3. 学生 CG コンテストの開催

第 27 回となる今年度は、429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、これまで受賞作品発表後に受賞作品展を開催してきたが、昨年度に続きコロナ禍という状況から、リアルな空間での展示ではなく、ノミネート作品を広く紹介することを目的として、オンライン・ノミネート作品展をウェブサイトで開催した。その後、審査員による最終審査会を行い、受賞作品を発表した。また、最終審査会后に、審査員とノミネート作家・受賞作家との懇親を行うために、オンラインのチャットツールを用いた懇親会を開催した。審査員の最終審査および受賞作品の発表は、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。今年度は 3 月に「入門Webデザイン」の改訂版を発行した。

今年度の出荷実績は書籍44,222冊(前年度比 1113%)、電子書籍2,926冊 (対前年比 115%)、合計 47,148冊(前年度比 1113%)であった。書籍別の出荷冊数は次表の通りである。

種別	書籍名	印刷版	電子版	合計	
		出荷数	出荷数	出荷数	前年比
教科書	デジタル映像表現	3,927	101	4,028	118%
	入門 CG デザイン	5,895	265	6,160	95%
	Web デザイン	1,037	67	1,104	111%
	入門 Web デザイン	3,409	64	3,473	188%
	コンピュータグラフィックス	5,079	355	5,434	107%
	ビジュアル情報処理	4,792	256	5,048	109%
	デジタル画像処理	4,795	669	5,464	97%
	実践マルチメディア	1,615	48	1,663	117%
	入門マルチメディア	3,549	74	3,623	96%
問題集	CG クリエイター検定公式問題集	4,121	112	4,233	142%
	Web デザイナー検定公式問題集	1,392	77	1,469	162%
	CG エンジニア検定公式問題集	1,751	85	1,836	139%
	画像処理エンジニア検定公式問題集	1,106	163	1,269	108%
	マルチメディア検定公式問題集	1,390	46	1,436	104%
その他	POV-Ray による 3 次元 CG 制作	364	-	364	96%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	544	544	150%
合計		44,222	2,926	47,148	113%
昨年比		113%	115%		

(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。今年度も当協会 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

時代とともに変化する業界の最新動向や技術等について、学会や企業と主体的に連携し、サポートすることで講演やワークショップ等を企画または運営し、受講者を通して教育機関や企業の教育の質的向上を支援した。



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。昨年度は、羽田空港での作品展示等、若手作家が様々な展示機会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運営した。

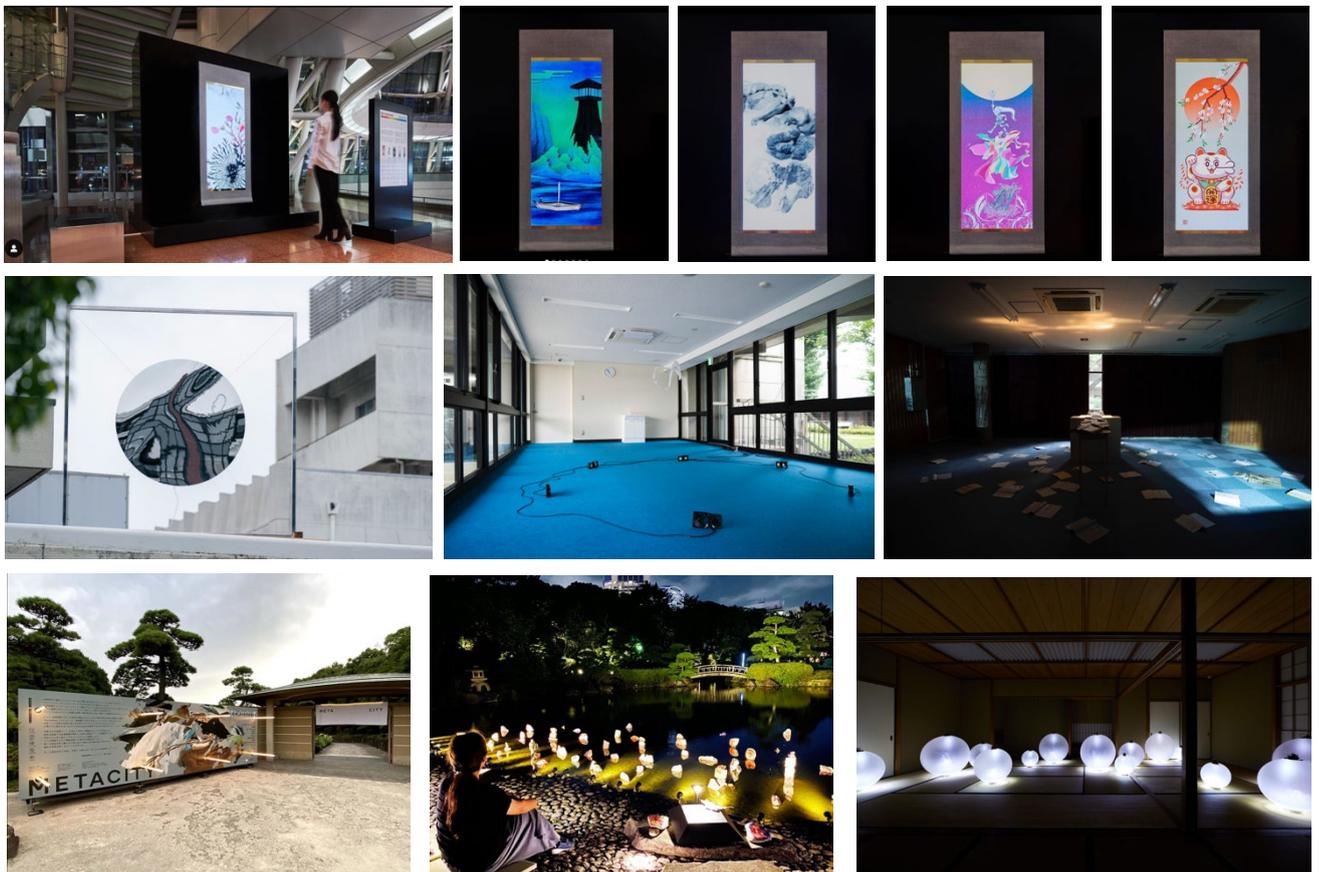


また、Web サイト「DEPARTURE」を通じ、世界中のアーティストやクリエイターの作品やフェスティバルのレポート、インタビュー、レビュー、コラム、動画配信等を行い、支援活動との融合を図った。

4.2 展覧会等企画・プロデュース事業

文化庁の「空港等におけるメディア芸術日本文化発信事業」において、羽田空港で展示する作品制作にかかるアーティストのコーディネート、および作品展示に関するアドバイス等を行なった。

また、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会公式文化プログラム「東京2020 NIPPONフェスティバル」において、「カガヤク ミライ ガ ミエル カナガワ 2021 Our Glorious Future ～ KANAGAWA 2021～」や、2021年7月24日(土)から2021年8月8日(日)まで、METACITYが企画する初の展覧会「生態系へのジャックイン展」において、新進気鋭の作家の展示コーディネートおよびアドバイスをを行った。



5. 法人運営

5.1 理事・監事に関する事項

(1) 理事の任期満了に伴う異動

任期満了退任：なし

重任：溝口稔 松山浩司 北風勝、木村卓、源田悦夫、里中満智子、西田友是、原島博、日比優彦 以上 9名

任期：令和 2 年 6 月 9 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) 監事の任期満了に伴う異動

重任：草原真知子、松村俊夫 以上 2 名

任期：令和 2 年 6 月 9 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

令和 2 年 6 月 9 日第 2 回理事会(書面によるみなし決議)において、理事長の選定決議が行われ、6 月 9 日就任として溝口稔理事が選定された。

(4) 専務理事の選定

令和 2 年 6 月 9 日第 2 回理事会(書面によるみなし決議)において、専務理事の選定決議が行われ、6 月 9 日就任として松山浩司理事が選定された。

上記(1)、(2)、(3)について、令和 2 年 7 月 3 日付けで東京法務局にて登記変更の手続きを完了し、令和 2 年 7 月 31 日付けで内閣府公益認定等委員会へ役員の変更届書を提出した。

5.2 評議員に関する事項

- 評議員の任期満了に伴う異動

退任：大林克己、坂田正弘以上 2 名(辞任の申し出により)

重任：内山博子、河口洋一郎、近藤邦雄、塩田周三、鈴木伸一、富野由悠季、中嶋正之
藤代一成、岩谷徹、篠原淳、森島繁生 以上 11 名

新任：足立正親 以上1名

任期：令和 2 年 6 月 9 日から、就任後 4 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。

上記について、令和 2 年 7 月 3 日付けで東京法務局にて登記の変更手続きを完了し、令和 2 年 7 月 31 日付けで内閣府公益認定等委員会へ評議員の変更届書を提出した。

5.3 理事会・評議員会

(1) 理事会の開催

- 第 1 回(定時)理事会

決議があったものとみなされた日：令和 3 年 5 月 19 日(水)決

議事項：第 1 号議案 令和元年度事業報告の件

第 2 号議案 令和元年度決算報告の件

第 3 号議案 評議員会招集の件

役員人数：理事 8 名(欠席1名)、監事 2 名

- 第 2 回(臨時)理事会(みなし理事会)

決議があったものとみなされた日：令和 3 年 8 月 13 日(金)

決議事項：第 1 号議案：事務局長選任の件

役員人数：理事 9 名、監事 2 名

第 3 回(定時)理事会

開催日：令和 4 年 3 月 18 日(金)

決議事項：第 1 号議案 令和 3 年度事業計画の件

第 2 号議案 令和 3 年収支予算の件

第 3 号議案 主たる事務所の移転の件

出席等：出席 9 名、欠席 0 名、監事出席 2 名

(2) 評議員会の開催

● 第 1 回(定時)評議員会(書面によるみなし決議)

決議があったものとみなされた日: 令和 3 年 6 月 16 日(水)

決議事項:第 1 号議案 :令和2年度 事業報告の件

第 2 号議案 :令和2年度 決算報告の件

第 3 号議案 :評議員異動の件

評議員及び監事人数: 評議員 11 名、監事 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）の数に変化はなかった。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）は、新たに 5 社が入会したが、退会が 3 社あり、累計で2社増加となった。その結果、賛助会員数は 72 社となった。

なお新規賛助会員は以下の通りである。

- ・株式会社アグニ・フレア
- ・exsa株式会社
- ・ヴォクセル株式会社
- ・株式会社 ディー・エヌ・エー
- ・モンスターズエッグ株式会社

以上 5 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	18 社	0 社
事業賛助会員	52 社	+2 社
計	70 社	+2 社

5.5 事業報告・事業計画等に関する事項

令和2年度の事業報告書及び財務諸表等を令和 3 年 6 月 29 日に、令和 4 年度の事業計画書及び収支予算書を令和 4 年 3 月 30 日に、内閣府公益認定等委員会に提出した。

5.6 会計報告

会計報告内容は、別紙「財務諸表」の通りである。

5.7 その他の事項

- (1) 令和4年3月18日に銀座オフィスから築地に主たる事務所の移転を行った(新住所:中央区築地1-12-22 コンワビル7階)