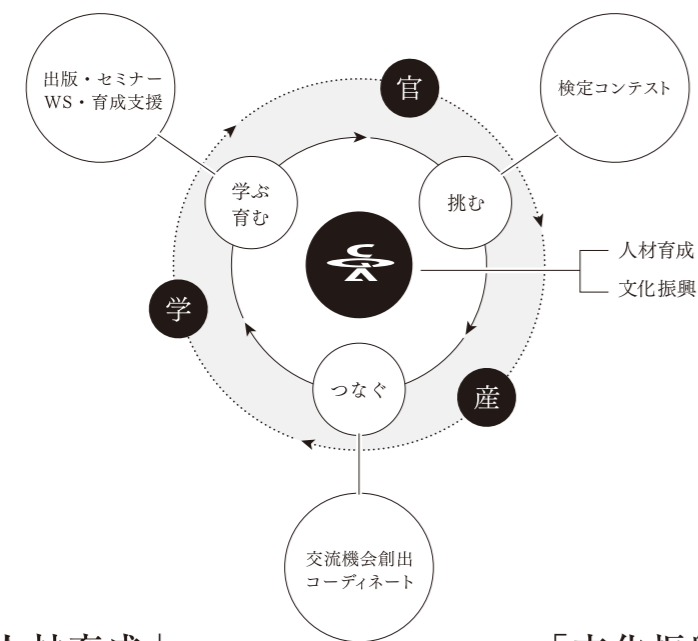


公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS) は、1991年に設立され、コンピュータを利用した画像情報分野の人材育成と文化振興の一翼を担い、その発展に努めて2021年に創立30周年の節目を迎えることができました。これも一重に、私たちを支えてくださる賛助企業の皆さま、共に歩んでくださった協会委員や認定教育校をはじめ、多くの団体とご関係者の皆様のご尽力があってこそと、心より感謝申し上げます。

これまでに画像情報の活用は、さまざまな産業や文化芸術の分野に広がり、急速に進むデジタルの変革期において、その活躍の場はさらに進展し、人材育成への期待はますます高まっています。当協会は、画像情報に関連する教育・文化・社会の発展に寄与するために次世代の担い手の教育とその活躍の場を創出するさまざまな活動に今後も取り組んで参ります。

30年を振り返り、いま一度、当協会の役割と期待への高まりを認識し、社会の変化に対応した働き方を推進しながら、学校と企業、学生と社会を繋ぎ、教育と文化の架け橋となれるよう、職員一同、一層の努力により皆様のご支援にお応えしていく所存です。

今後ともご協力のほど、どうぞよろしくお願い申し上げます。



### 「人材育成」

私たちは設立以来、カリキュラムの策定、教材の開発、教育の普及・支援、検定の実施などを行うことで、体系的な知識とスキルを身につけた人材を育ててきました。近年では、産業界と教育機関がともに人材育成の観点で交流できる機会の創出に取り組んでおります。今後も私どもの教育システムや活動を通して、産業界のニーズを学びに反映し、産学がつながる場を創出することで人材を育み、この分野を成長発展に貢献して参ります。

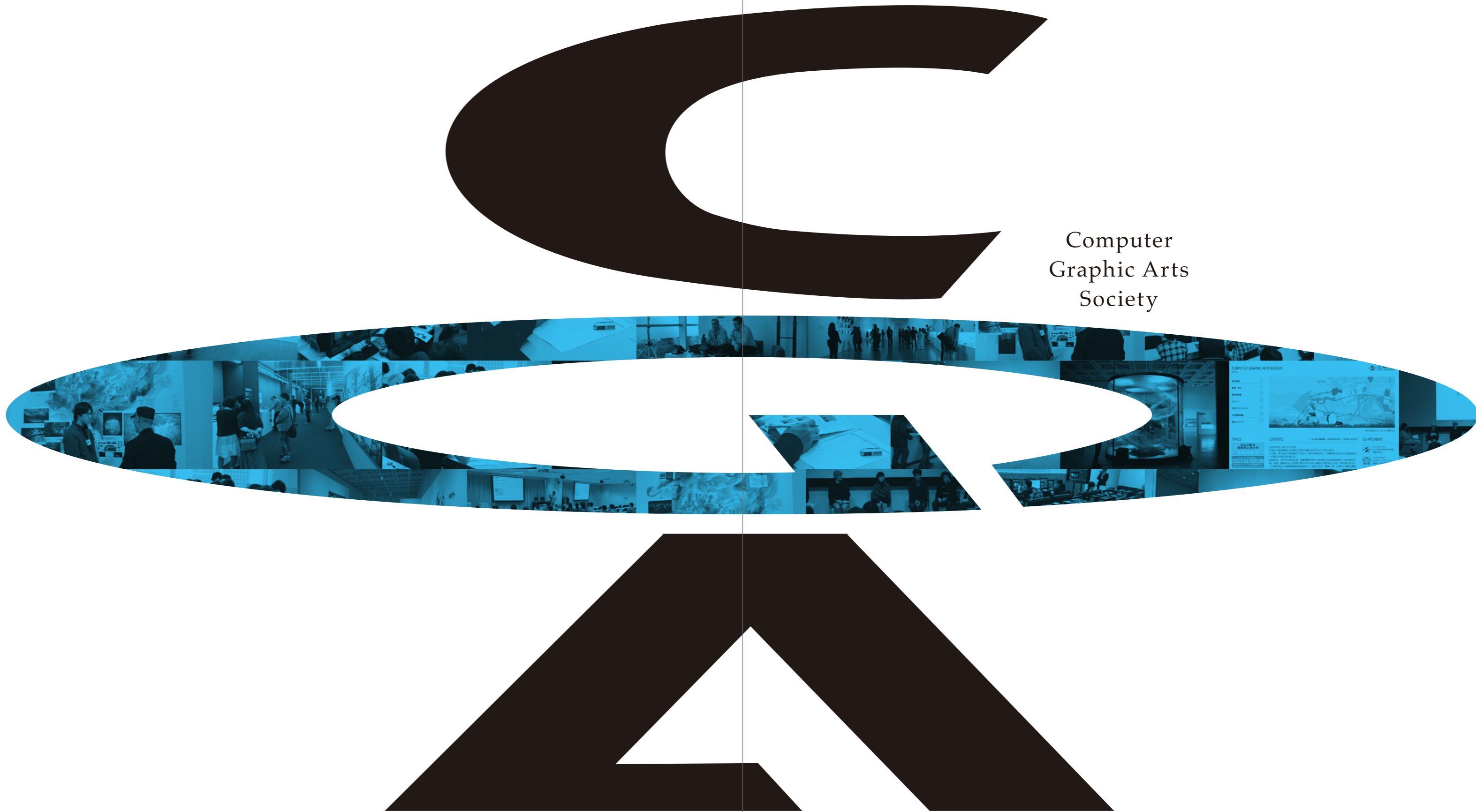
### 「文化振興」

テクノロジーの進化と共に生まれる多様な作品の文化的価値を評価していくために1995年から独自に「学生CGコンテスト」を開催し、若手の才能を社会につなげる活動を続けています。また文化庁が主催する「文化庁メディア芸術祭」には創設時から関わっています。永年にわたって蓄積した貴重なノウハウやネットワークを活かしながら、今後も様々な活動を展開し、日本から魅力溢れる表現が発信されることを目指して文化の振興に寄与して参ります。



公益財団法人  
画像情報教育振興協会  
理事長

溝口 稔





# 人材育成

[ Education ]

## 優れた才能を育むために。

教育カリキュラムの策定、教材の開発と出版、指導者の支援、検定やセミナーの実施、調査研究など。教育振興活動では、優れた才能を育むためには、社会の要請と教育実践の循環が重要と考え、時代の変化に対応して、真に必要な人の育成に取り組んでいます。

### 1 検定

社会で求められる実践力を持つ人を育成するために、学習目標となる検定を実施しています。クリエイターやエンジニアなどの目指す職種に合わせて5領域に分かれた検定は、1994年スタートから約83万人の受験者と約38万人の合格者を送り出しました。これまでに団体に受験に取組まれた組織は900件に及びます。優れた成績を修めた個人と団体には、文部科学大臣賞やCG-ARTS賞を贈呈し学習・教育活動の励みとしていただいています。



#### CGクリエイター検定

「CGで表現をする」デザイナー、クリエイターのための検定。  
活用分野: 映画、アニメーション、CM、ゲーム、ミュージックビデオ、アプリなど

#### CGエンジニア検定

「CG分野の開発や設計をする」エンジニア、プログラマーのための検定。  
活用分野: アニメーション、映画、ゲーム、VR、AR、アプリなど

#### 画像処理エンジニア検定

「画像処理分野の開発や設計をする」エンジニア、プログラマーのための検定。  
活用分野: 映像通信、コンピュータ周辺機器、ロボットビジョン、製品検査、医療応用、印刷など

#### Webデザイナー検定

「Web制作をする」コンセプトから運用にたずさわる方のための検定。  
活用分野: Web制作、Web運用、インフォメーションアーキテクトなど

#### マルチメディア検定

「ビジネスや開発でICTを活用する」方のための検定。  
活用分野: ICT関連、コンテンツ制作関連、ビジネス全般など

### 2 教育機関支援

「教科書」に対応する指導者用教材の提供や、新しい教育内容の指導方法を習得いただくための情報提供や教育者や学生に向けた講演やセミナーを実施しています。当協会のカリキュラムを実践いただいている「認定教育校」には、教育活動のご支援を行うとともに、安心して学べる教育機関として学習者のみなさんへ情報公開をしています。2023年6月現在、約270校の教育機関が登録されています。



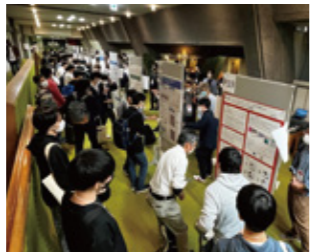
学生向け講演



学生向け交流会

### 3 教育普及活動

当協会の人材育成活動に賛同される人材育成パートナー企業と教育機関との産学連携を促進するさまざまな活動を行っています。産学交流会の開催をはじめ、学生の向学心を高める目的で現役のクリエイターやエンジニアを講師とした学生向けの特別授業の実施、学生の企業見学のサポート、企業の学会への参画や連携など、多様な活動を通じて画像情報分野の教育振興を図っています。また、Webサイトでは、産業界の現状や求められる人材像、教育現場の最前線、先輩からのメッセージを「CG-ARTS教育レポート」として定期的に発信しています。



学会連携



産学交流会



### 4 出版

画像情報分野のクリエイターやエンジニアを目指す人のために、基礎から体系的に学ぶことのできる教育カリキュラムを策定しています。「教科書」「実践書」「検定問題集」など、カリキュラムに基づく20種類の書籍や電子書籍は、高校・高等専門学校・専門学校・大学・大学院などの多くの教育機関や、企業で活用されています。

## 委員・委員会

- 協会委員(クリエイター、開発者、研究者、企業人など約300名)
- CGクリエイター教育推進委員会
- CGエンジニア教育推進委員会
- 画像処理エンジニア教育推進委員会
- Webデザイナー教育推進委員会
- マルチメディア教育推進委員会
- 学生CGコンテスト審査会

# 文化振興

[ Culture ]

## 新しい文化を育むために。

フェスティバルの企画・運営・コンサルタント、展覧会やイベントのプロデュース、クリエイティブサポート、学生CGコンテストの実施、調査研究など。文化振興活動では、新しい文化を育むためには、新しい才能を評価し社会につなげていくことが重要と考え、メディア芸術分野を中心に諸活動に取り組んでいます。

### 1 学生CGコンテスト

歴代受賞者の活躍も目覚ましい「学生CGコンテスト」は、新しい才能が集うコンテストとして定着しています。1995年のスタート以来、制作環境の進化に合わせて対象領域を広げました。さらに2011年度からCGをCampus Geniusへと読み替え、作り手と鑑賞者の関係や、作品評価の仕組が大きく変わりつつある状況に呼応しながら、新しい才能を社会につなげていきます。



審査会の様子



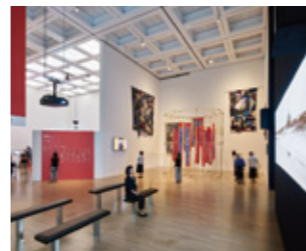
オンライン・ノミネット作品展

### 2 クリエイティブ・コンサルタント

2022年で25年の幕を閉じた「文化庁メディア芸術祭」をはじめとする様々なフェスティバルの企画・運営や、メディア芸術領域を中心とした新たな表現を顕彰するコンテストのコンサルタントを担うことで、社会の中に新しい表現を裏装していきます。



文化庁メディア芸術祭



### 3 クリエイティブ・サポート

新しい文化を育む支援活動に取り組んでいます。文化庁「メディア芸術クリエイター育成支援事業」では、メディア芸術領域で活躍する国内の若手クリエイターの創作や発表の支援、CCBT「アート・インキュベーション・プログラム」では、運営事務局としてアーティスト・フェローの活動支援を行います。そして新しい分野のクリエイティビティを社会に繋げるコーディネーションを実施し、新しい才能を世界につなげるWebサイト「DEPARTURE」を運営しています。



メディア芸術クリエイター育成支援事業



CCBT アート・インキュベーション・プログラム

### 4 展覧会・イベントプロデュース

新しい才能が社会から認知され、活動の場を広げていくための機会として、さまざまな形態の展覧会や上映会、シンポジウム、イベントなどがあります。当協会はこれまでのノウハウやネットワークを活かし、多様なジャンルの展覧会のディレクションやイベントのプロデュースをしています。



文化庁メディア芸術祭(1997～2010、12～18、21、22)、ROBOTISM 1950-2000(2000)、文化庁メディア芸術祭 海外展(2002、07、08、09、10、18)、日本ASEAN交流年記念 国際アニメーションフェスティバル(2003)、文化庁メディア芸術祭10周年企画展(2007)、文化庁メディア芸術祭国内巡回事業(2011)、MEDIA GELIUTSU(2012)、MATI(2013～18)、道後オンセナー(2013～14)、ニッポンのマンガキアアニメゲーム展(2015)、文化庁メディア芸術祭20周年企画展(2016)、生態系へのジャックイン展(2021)、東京2020Nipponフェスティバル「Our Glorious Future ~KANAGAWA2021~」(2021)、「AUDIBLESENSES」(2022)、文化庁メディア芸術祭25周年企画展(2023)

## 協力関係団体

当協会は、国内外の学術団体やフェスティバルと協力して人材育成と文化振興に取り組んでいます。

#### 学術団体

ACM SIGGRAPH、アジアデジタルアートアンドデザイン学会、映像情報メディア学会、可視化情報学会、画像センシング技術研究会、画像電子学会、芸術科学会、情報処理学会コンピュータグラフィックスとビジュアル情報学研究会、電子情報通信学会NVE研究会、日本図学会、日本デザイン学会、日本バーチャリアリティ学会

#### フェスティバル

ARS ELECTRONICA(オーストリア・リンツ)、札幌国際芸術祭(札幌)、東京アニメアワードフェスティバル(東京)

## 支える人たち。

学術・芸術・産業など、さまざまな分野の専門家や企業が私たちの理念に賛同し、活動を共にして下さっています。

### 理事・監事・評議員・賛助会員

<b>理事</b>	<b>理事長</b>	溝口 隼	キャンノマーケティングジャパン株式会社 取締役 常務執行役員
	<b>専務理事</b>	相川 弘文	公益財団法人 画像情報教育振興協会
	<b>理事</b>	太田 麻衣子	株式会社博報堂 執行役員
	<b>理事</b>	木村 卓	株式会社IMAGICAエンタテインメントメディアサービス CGディレクター
	<b>理事</b>	草原 真知子	早稲田大学 名誉教授
	<b>理事</b>	九州大学 名誉教授	
	<b>理事</b>	源田 悦夫	株式会社電通 統括執行役員
	<b>理事</b>	佐々木 康晴	チーフクリエイティブ・オフィサー
	<b>理事</b>	里中 満智子	有限会社里中プロダクション 代表取締役
	<b>理事</b>	西田 友晃	東京大学 名誉教授
	<b>理事</b>	原島 博	東京大学 名誉教授

<b>監事</b>	多田 修	公認会計士
	松村 俊夫	公認会計士

<b>評議員</b>	足立 正規	キャンノマーケティングジャパン株式会社 代表取締役社長
	岩谷 徹	東京工芸大学 名誉教授
	内山 博子	女子美術大学 教授
	河口 洋一郎	東京大学 名誉教授・アーティスト
	近藤 邦雄	東京工科大学 名誉教授
	塩田 周三	株式会社ホリゴ・ビクチュアズ 代表取締役社長
	篠原 淳	株式会社イマジカデジタルスケープ 代表取締役社長
	中嶋 正之	東京工業大学 名誉教授
	藤代 一成	慶應義塾大学 教授
	森島 繁生	早稲田大学 教授

### 特別賛助会員

株式会社インプレス	株式会社テレビ朝日
株式会社大林組	株式会社テレビ東京
キャンノITソリューションズ株式会社	株式会社電通
キャンノシステムアンドサポート株式会社	日興美術株式会社
キャンノマーケティングジャパン株式会社	日本テレビ放送網株式会社
株式会社サイバーエージェント	株式会社博報堂
清水建設株式会社	株式会社BS朝日
株式会社丹青社	株式会社ビデオプロモーション
株式会社TBSテレビ	株式会社フォーラムエイト

### 事業賛助会員

アクセンチュア株式会社	株式会社 StudioGOONEYS
株式会社アグニ・フリア	株式会社スタジオファンオアイト
株式会社アーチシステムズ	株式会社スプリングフィールド
株式会社アールフォース・エンターテインメント	株式会社 SOLA DIGITAL ARTS
株式会社アニマ	株式会社ディー・エヌ・エー
exsa 株式会社	株式会社テクノデジタル
株式会社イマジカデジタルスケープ	株式会社デジタル・フロンティア
ヴォクセル株式会社	株式会社テトラ
株式会社 A440	株式会社 Too
株式会社 ENGI	株式会社博報堂アイ・スタジオ
株式会社オプティカルフォース	バルス株式会社
有限会社オレンジ	株式会社バンダイナムコフィルムワークス
株式会社カラー	FOUNDRY
有限会社キネ	株式会社フジテレビジョン
株式会社ギャラクシーグラフィックス	株式会社フレイム
京楽ビクチャーズ、株式会社	株式会社フレイムハーツ
株式会社グッドスマイルカンパニー	株式会社プレジエス
株式会社グラフィニカ	株式会社ボンデジタル
グランディング株式会社	株式会社ポリゴン・ビクチュアズ
株式会社クレセント	株式会社ポリフォニー・デジタル
株式会社 GUNCY'S	株式会社 MAPPA
株式会社 GENBA	株式会社 ModelingCafe
株式会社サブメイション	モンスターズエッグ株式会社
株式会社サンジゲン	株式会社 YAMATOWORKS
株式会社ジェットスタジオ	株式会社ランド・ホー
ジェムドロボップ株式会社	株式会社リズ
株式会社白組	リゾセント・イノベーションズ株式会社
株式会社スクウェア・エニックス	ワウ株式会社
株式会社スタジオエビス	株式会社ワコム

(50音順) 2023年6月現在

## 歩み。

1985年に「CGカリキュラム研究会」が始動し、1988年には当協会の母体となる「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」が全国11大学の研究者とともに発足しました。1990年にはキャンノマーケティングジャパンをはじめ、IT関連企業などのサポートを受けて財団法人設立準備(画像情報振興基金設立準備委員会)が始まり、1991年に体系的なCG教育カリキュラムが完成するとともに、協会を創設しました。

### 沿革

- ’91 画像情報教育振興協会として活動スタート  
「画像情報生成処理者試験(略称:CG試験)」スタート
- ’92 「財団法人画像情報教育振興協会」の設立が文部省より認可
- ’93 「画像情報技能検定CG部門(CG検定)」が文部省より認定
- ’94 「文部省認定 画像情報技能検定CG部門(CG検定)」スタート
- ’95 「学生CGコンテスト」スタート  
協会Webサイトを開設
- ’96 CG標準テキストブックの刊行  
画像情報技能検定「マルチメディア部門」と「画像処理部門」スタート
- ’97 「文化庁メディア芸術祭」スタート(主催・企画・制作・運営を担当)
- ’99 「文化庁メディア芸術プラザ」を開設(企画・運営を担当)
- ’00 文化庁メディア芸術祭企画展「Robot-ism 1950-2000 ~鉄腕アトムからAIBOまで~」を主催  
インターネット通信講座「CG標準コース【技術編】」を開設
- ’02 「文化庁メディア芸術祭北京展」を開催
- ’04 新教育カリキュラム完成  
「デジタル映像表現・Webデザイン・ビジュアル情報表現・コンピュータグラフィックス・デジタル画像処理・ビジュアル情報処理」の刊行
- ’05 新検定「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」スタート
- ’07 文化庁メディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」を開催
- ’10 経済産業省コンテンツ産業人材発掘・育成事業「S3DCGアニメ人材育成カリキュラム策定」を実施  
電子教科書・映像教材・3DCGデータ教材などを開発
- ’11 「メディア芸術クリエイター育成支援事業」を実施(企画・運営を担当)  
文化庁メディア芸術人材育成支援事業「立体視3DCGアニメーションに関する教育者向けワークショップ」を実施
- ’12 内閣総理大臣より公益財団法人に認定  
「公益財団法人画像情報教育振興協会」に名称を改定  
「CG-ARTS人材育成シンポジウム」(後にフォーラムに改名)スタート
- ’13 文化庁メディア芸術人材育成支援事業「3DCGアニメーター育成に関する教育者向けワークショップ」を実施  
「メディア アンビション トウキョウ」スタート(主催委員会一員)
- ’15 「デジタル映像表現・入門CGデザイン・コンピュータグラフィックス・デジタル画像処理」の改訂新版刊行  
「ニッポンのマンガキアアニメゲーム」展の開催(企画・制作を担当)  
「CG-ARTSマイスター制度」スタート
- ’16 「文化庁メディア芸術祭20周年企画展「変える力」」を開催(企画・運営を担当)  
「Webデザイン・入門Webデザイン」の改訂新版刊行
- ’17 「ビジュアル情報処理」の改訂新版刊行
- ’18 文化庁メディア芸術祭 中国・廈門展2018  
「CHARACTER」を開催(企画・運営を担当)  
「実践マルチメディア・入門マルチメディア」のテキストブック改訂新版刊行  
文化庁創立50周年記念表彰を受賞
- ’19 アニメーション実技試験スタート
- ’20 「デジタル画像処理」改訂第二版刊行
- ’22 「入門Webデザイン」第四版刊行
- ’23 「入門マルチメディア」第二版刊行  
「Webデザイン」第六版刊行  
「文化庁メディア芸術祭25周年企画展」を開催