

令和5年度 事業報告書

(自: 令和5年4月1日 至: 令和6年3月31日)

令和 6年 5月 9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. 教育機関向けセミナー事業	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. 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)	12
4.1. 新しい分野の展覧会等企画・プロデュース	12
4.2. 若手作家の育成と支援	13
5. 法人運営	14
5.1. 理事・監事に関する事項	14
5.2. 評議員に関する事項	15
5.3. 理事会・評議員会	15
5.4. 賛助会員	17
5.5. 事業報告・事業計画等に関する事項	17
5.6. 会計報告	17
5.7. その他の事項	17

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、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。前年度比は92%となり、当初計画の19000名を若干下回ったが、ほぼ計画通りの収入を得て実施することができた。また合格者には、合格証の交付を行った。

前期 7月9日(日) 8,669名 / 全国 103 会場

後期 11月26日(日) 10,074名 / 全国 122 会場 合計 18,743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	7598	6560	3283	-
	ベーシック	4,761	4,290	2,774	64.66%
	エキスパート	2,837	2,270	509	22.42%
Webデザイナー検定	全体	2,269	1,943	1,066	-
	ベーシック	1,620	1,417	878	61.96%
	エキスパート	649	526	188	35.74%
CGエンジニア検定	全体	3,697	3,168	1,597	-
	ベーシック	2,343	2,066	1,282	62.05%
	エキスパート	1,354	1,102	315	28.58%
画像処理エンジニア検定	全体	1,985	1,694	888	-
	ベーシック	970	848	585	68.99%
	エキスパート	1,015	846	303	35.82%
マルチメディア検定	全体	3,194	2,776	1,341	-
	ベーシック	2,061	1,845	1,138	61.68%
	エキスパート	1,133	931	203	21.80%
合計		18,743	16,141	8,175	-

(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、郵送を中心とした贈呈となった。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 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	慶應義塾大学 理工学部
専門学校	HAL名古屋
高校・高専	岐阜県立岐阜各務野高等学校 情報科
企業	キャノンイメージングシステムズ株式会社

(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、101 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 293 校。内訳は大学114校・専門学校145校・高専4校・高校30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、今年度はほぼ対面で実施することができ、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 709件発行した。内訳は次の通りである。

CG-ARTS CGマイスター (CGクリエイター検定 + CGエンジニア検定) →207件

CG-ARTS クリエイティブマイスター (CGクリエイター検定 + Webデザイナー検定) →151件

CG-ARTS エンジニアリングマイスター (CGエンジニア検定 + 画像処理エンジニア検定) →186件

CG-ARTS デジタルメディアマイスター (マルチメディア検定 + Webデザイナー検定) →165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390名がエントリーし、310名・65校(専門学校:266名、大学:38名、高校:5名、他:1名)が受験した。CG プロダクション 6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3名の参考提出課題などを公開している

順位	氏名	所属	いいね数	総合点
第1位	横山 勝基	HAL大阪 CG映像科 2年	24	92.3点
第2位	波多野 涼	デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学部デジタル コンテンツ学科 2年	28	91.2点
第3位	高野 孝輝	日本工学院専門学校 CG映像科 1年	20	85.3点

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、当協会職員または第一線で活躍するプロダクションの方を講師として、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。新型コロナウイルスの感染予防対策を講じながら、ほぼ対面で実施することができた。学校はもちろん、企業にとっても認知度拡大やCSR(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、例年サポートしている3月の「映像表現芸術科学フォーラム」に加え、9月の「Visual Computing 2023」の運営をサポートし、特別講演や企業セッション、企業展示のコーディネート、スポンサー窓口や参加者登録管理を行うなど、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。





(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への委員委嘱を受け、積極的に参加した。その数は全国で年間60回以上にのぼり、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)

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。

これまで文化庁にかかる事業のみが公益事業であったが、昨年度の途中に内閣府の承認を得て、国や自治体の委託事業等についても公益事業として認められた。益々、文化振興にかかる公益事業の発展が見込まれる。

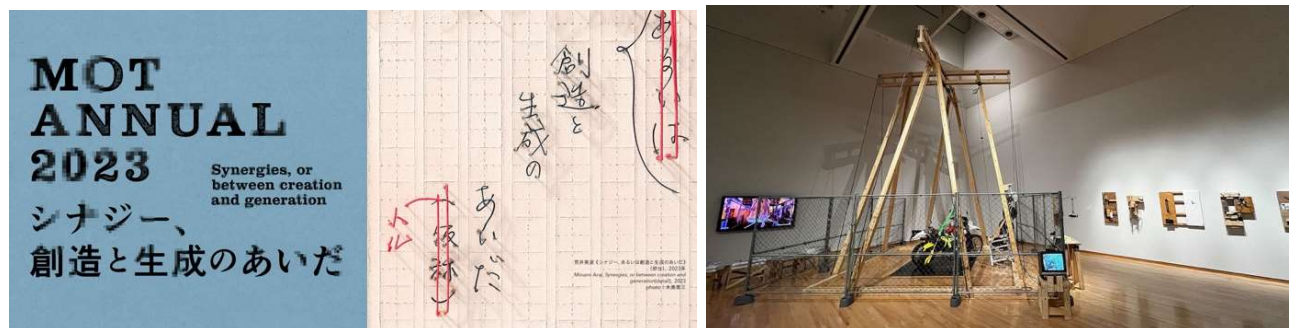
2.1 メディア芸術関連施策の企画・運営

文化庁メディア芸術祭に代わり、国内のメディア芸術領域振興の旗艦事業と成長した文化庁の「メディア芸術クリエイター育成支援事業」では、令和5年度は40組におよぶクリエイターの創作活動・発表活動を支援し、2月17日から2月25日まで成果発表イベント「ENCOUNTERS」を展覧会方式で開催。また、成果発表イベントにあわせた「サテライト会場のイベントの企画・運営」委託事業も受託し、完遂した。

東京都の施策に関わることも増え、昨年度からひきつづき東京都歴史文化財団より「CCBT」のコアプログラム「アート・インキュベーション・プログラム」の運営事務局業務、同じく東京都歴史文化財団より東京都現代美術館の展覧会「シナジー、創造と生成のあいだ」の共催として精算業務等を実施した。



CCBT アート・インキュベーション・プログラムの実施の様子



CG-ARTSが共催した東京都現代美術館「シナジー、創造と生成のあいだ」展のビジュアルと展覧会風景

メディア芸術領域において当協会のプレゼンスは高く、令和6年度においてもひきつづき当領域の振興に努めてゆく。

2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

メディア芸術領域で活躍する若手クリエイターを対象として、作品や発表にかかる制作費支援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本事業は、立ち上げから13期目となった。今年度は、従来の支援を踏襲した「創作支援プログラム」の採択者数を16組。本年度より始まった発表活動を支援する「発表支援プログラム」では24組のクリエイターを採択。合計40組のクリエイター支援を行った。規模拡大に伴いアドバイザーの数も増え、計15人のアドバイザーが関わっている。また、昨年に関わっている「ENCOUNTERS」と題して、2024年2月17日から25日までの期間、表参道ヒルズを会場に、支援企画の成果を紹介する展覧会を実施。同施設内にて「特別展示」として縦読みマンガやインディーゲームの可能性を示唆する展覧会を実施、トークイベント等も行った。



メディア芸術クリエイター育成支援事業の様子と、成果発表イベント「ENCOUNTERS」の様子

2.3. 学生CGコンテストの開催

第29回となる学生CGコンテストは、昨年を大幅に上回る451作品の応募があった。今回より応募作品の傾向に合わせる形で3部門での審査体制を確立。「アート&ニューメディア部門」「映像&アニメーション部門」「ゲーム&インタラクション部門」の3部門制とすることで審査・講評の質を高めた。

各部門の審査会により入選作品を選出、2024年2月22日には「受賞発表イベント」を渋谷・キャストスペースで開催し、入選者や審査員、協力企業など100名超の来場者で賑わい、イベントは成功裡に終わった。審査会の様子は、オンラインアーカイブを兼ねる目的で、配信番組として編集し公開している。

また、昨年度に続き、入選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ている。(2024年7月まで)

次回30周年を迎えるにあたり学生CGコンテストの名称を、常に時代の新しい表現を評価できる場という意味を込め「Next Young Artist Award (NYAA)」と改称し、新たにブランディングを行う。



第29回の学生CGコンテストのビジュアル



第29回学生CGコンテストの審査の様子(上段)と、受賞発表イベントの様子(下段)

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講演等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「実践マルチメディア」、3 月に「マルチメディア公式問題集」のエキスパート・ベーシックの 2 冊、「CG エンジニア公式問題集」のエキスパート・ベーシックの 2 冊の改訂版を発行した。

今年度の出荷実績は書籍 35,907 冊(前年度比 92%)、電子書籍 2,065 冊 (前年度比 82%)、合計 37,972 冊(前年度比 92%)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	3,379	126	3,505	101%
	入門CGデザイン	4,866	237	5,103	89%
	Webデザイン	878	72	950	112%
	入門Webデザイン	2,051	74	2,125	92%
	コンピュータグラフィックス	4,198	194	4,392	87%
	ビジュアル情報処理	3,793	202	3,995	95%
	デジタル画像処理	3,812	440	4,252	83%
	実践マルチメディア	1,476	54	1,530	111%
	入門マルチメディア	3,115	70	3,185	84%
問題集	CGクリエイター検定公式問題集	3,454	105	3,559	97%
	Webデザイナー検定公式問題集	0	-	0	0%
	Webデザイナー検定公式問題集B	973	69	1,042	-
	Webデザイナー検定公式問題集E	461	45	506	-
	CGエンジニア検定公式問題集	974	74	1,048	80%
	CGエンジニア検定公式問題集B	228	-	228	-
	CGエンジニア検定公式問題集E	54	-	54	-
	画像処理エンジニア検定公式問題集	742	167	909	79%
	マルチメディア検定公式問題集	920	43	963	64%
	マルチメディア検定公式問題集B	222	-	222	-
	マルチメディア検定公式問題集E	0	-	0	-
その他	POV-Rayによる3次元CG制作	311	-	311	93%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	93	93	43%
	メディア芸術祭	378	-	378	-
合計		35,907	2,065	37,972	92%
昨年比		92%	82%		

(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、企業説明会等を企画または運営し、受講を通して教育機関や企業の教育の質的向上やマッチングの機会を支援した。

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、現代日本においても重要である。さまざまな社会的課題を、新しい文化や芸術の力を用いて企業等と連携を図りながら当協会が持つネットワークとノウハウを活かすことで解決を図った。

4.1 新しい分野の展覧会等の企画・プロデュース

新しい分野の文化的価値や意味を社会に伝えていくには、展覧会や芸術祭等の文化イベントの役割が大きく、また新たな文化的価値の発信は大都市だけでなく地方でも求められている。当協会が培ったこれまでの経験を活かし、既存の枠組みを超えた文化イベントを企画・プロデュースする。

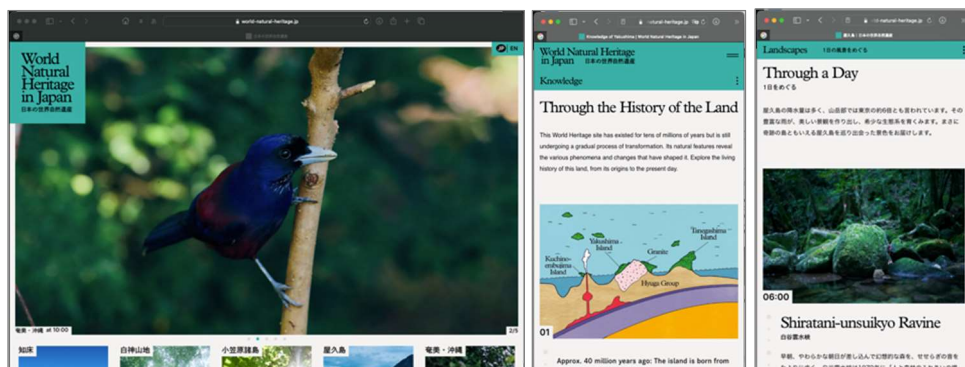
関西大阪万博・石黒パビリオンにかかる協賛企業とのコンテンツ共創を行う「共創ミーティング運営事務局」はひきつづき株式会社パルコから委託され、年間を通してミーティングの実施、議事録の作成、全社が集まる「全社共創ミーティング」を実施した。



東京都が新しく整備したテクノロジーとアートの新拠点「SusHi Tech Square」の柿落としとなる第一期の展覧会「わたしのからだは心になる？」展、第二期の展覧会「都市にひそむミエナイモノ展」の展示コーディネート業務をTOPPAN株式会社から受託し、両展覧会ともに好評のうちに幕を下ろした。

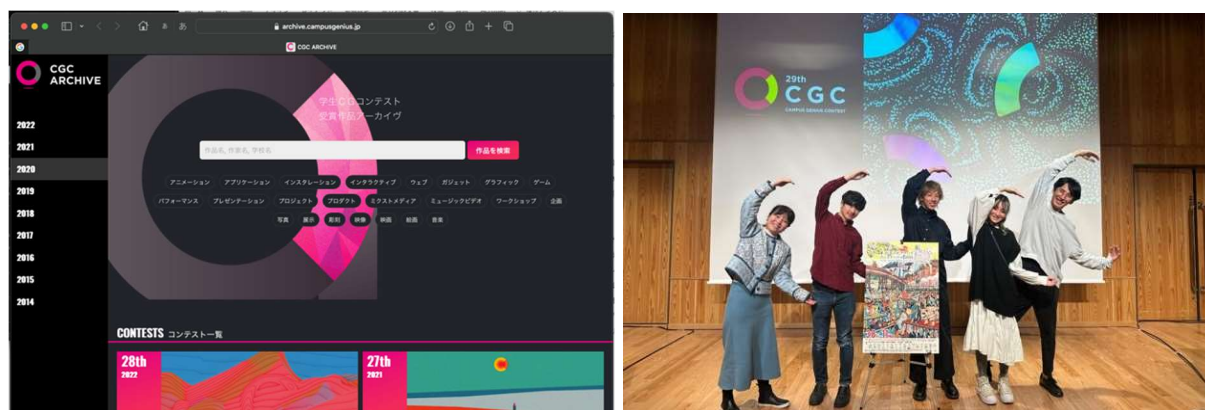


東京観光財団からキヤノンマーケティングジャパン株式会社が受託した「日本の世界自然遺産ウェブサイト」リニューアルと運営業務においては、ウェブサイト作成のプロデュース、ウェブサイトの構築、制作進行、英訳業務を担った。当初目標としていたビュー数などをクリアし、デザイン、操作性ともに好評を博している。



4.2 若手作家の育成と支援

毎年多くの若手作家が様々なコンテストで見出され、社会に送り出されているが活躍の場を順調に広げている作家はいまだ限定的である。そこで学生CGコンテスト受賞経験者等を中心とした新作プロデュース、出展サポート、リサーチ、ブランディング、そして人材のプラットフォーム作り等のサポート活動を継続して行うことを計画。昨年度においては新千歳国際アニメーション映画祭での協会活動の紹介、学生CGコンテストの公式ウェブサイト内でのアーカイブ検索機能を実装、東京アニメアワードフェスティバルでのトークイベントの実施を行った。今後の活動については令和6年度に公開予定の広報用ウェブサイトとともに検討してゆく。



(左) 学生CGコンテストのアーカイブ検索機能 / (右) TAAFでのトークイベント

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(以下、五十音順敬称略)

任期満了退任:天野雄二郎、松山浩司 以上2名

重任:太田麻衣子、木村卓、草原真知子、源田悦夫、里中満智子、西田友是、原島博、溝口稔、
以上8名

新任:相川弘文、佐々木康晴 以上2名

(2) 監事の任期満了に伴う異動

退任・異動:なし

(3) 代表理事(理事長)の選定

退任・異動:なし

(4) 専務理事の選定

令和 5 年 6 月 6 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 6 日 就任として相川弘文理事が選定された。

上記(1)、(4)について、令和 5 年 7 月 1 日付で東京法務局にて登記変更の手続きを完了した。

5.2 評議員に関する事項

- 評議員の任期途中に伴う退任

退任：富野喜幸、鈴木伸一

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 5 年 5 月 15 日(月)

決議事項： 第 1 号議案 令和4年度事業報告の件

第 2 号議案 令和5年度事業計画における設備投資計画の修正決議の件

第 3 号議案 令和4年度決算報告の件

第 4 号議案 新任理事候補の件

第 5 号議案 評議員会召集の件

役員人数： 理事 8 名(欠席2名)、監事 1 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 5 年 6 月 6 日(水)

決議事項： 第 1 号議案：専務理事(業務執行理事)選定の件

役員人数： 理事 10 名、監事 2 名

- 第 3 回(臨時)書面理事会

決議があったものとみなされた日：令和 5 年 12 月 6 日(水)

決議事項： 第 1 号議案 事務局長選任の件

役員人数： 理事 10 名、監事 2 名

● 第 4 回(定時)理事会

開催日： 令和 6 年 3 月 14 日(木)

決議事項： 第 1 号議案 令和6年度事業計画の件

第 2 号議案 令和6年度収支予算の件

第 3 号議案 令和6年度設備投資及び資金調達見込みに関する件

第 4 号議案 特別費用準備資金使途変更の件

第 5 号議案 協会公益事業目的の変更の件

役員人数： 理事 8 名(欠席2名)、監事 2 名

(2)評議員会の開催

第 1 回(定時)評議員会

決議があったものとみなされた日： 令和 5 年 6 月 6 日(火)

決議事項： 第 1 号議案：令和4年度 事業報告の件

第 2 号議案：令和4年度 決算報告の件

第 3 号議案：理事異動の件

評議員及び監事人数： 評議員 12 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）は会員数に変化はなく、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、退会が2社、新たに3社が入会し、累計で1社増えた。その結果、賛助会員数は 76社となった。なお新規賛助会員は以下の通りである。

- ①グランディング株式会社
- ②株式会社ポリフォニー・デジタル
- ③株式会社ゲームフリーク

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	58 社	+1 社
計	76 社	+1 社

5.5 事業報告・事業計画等に関する事項

令和 4 年度の事業報告書及び財務諸表等を令和 5 年 6 月 26 日に、令和 6 年度の事業計画書及び収支予算書を令和 6 年 3 月 28 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

特にございません。

以上