

令和7年度 事業計画書

(自: 令和7年4月1日 至: 令和8年3月31日)

令和7年3月13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)…………… 1

1.1. 検定試験事業…………… 1

(1)検定試験の実施…………… 1

(2)文部科学大臣賞の表彰…………… 2

(3)CG-ARTS 賞の表彰…………… 2

(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) アニメーション実技試験…………… 3

1.2. 教育機関向けセミナー事業…………… 3

1.3. 調査・研究事業…………… 3

(1)産学連携による画像情報教育の調査研究… …………… 4

(2)教育機関の委員会参加による調査…………… 4

(3) オウンドメディア「CG-ARTS One」による情 報発信…………… 4

(4) その他…………… 4

2. 文化振興事業(公益目的事業 2)…………… 5

2.1. メディア芸術関連施策の企画・運営 …………… 5

2.2. 学生向け作品コンテストの開催…………… 5

3. 教育自主事業(収益目的事業)…………… 5

3.1. 画像情報に関する出版事業…………… 5

(1)公式テキスト・公式問題集の発行…………… 5

(2)教育指導者向け補助教材の発行…………… 6

3.2. 画像情報に関する講演・セミナー等事業… …………… 6

4. 文化振興自主事業(収益目的事業)… 7

4.1.新しい分野の展覧会等の企画・プロデュース …………… 7

4.2.若手作家の育成と支援…………… 7

5.その他…………… 7

5.1. 設備投資及び資金調達の見通し…………… 7

5.2 特定費用準備資金積立計画…………… 7

5.3. 資産取得資金積立計画…………… 8

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う。

- 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ことにより日本の新しい文化振興に貢献する。
- 公益法人に求められるコンプライアンスを維持、運用するためのガバナンス体制を構築し、社会の信頼を得た永続的な活動を行い社会に貢献する。

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し、共に社会に貢献する。

II 事業活動

今年度も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分野の事業活動を展開する。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実現していく。

1.人材育成事業(公益目的事業 1)

画像情報に関する試験、教育機関向けセミナー、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を築き、優れた人材の育成を目指す。

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検定試験を実施する。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 2 等級(エキスパート、ベーシック)の検定試験を全国で年間 2 回実施する。受験者が同日に 2 種類 2 等級の検定試験を併願受験できるように予定を組む。一定水準の知識を有していると認められる受験者には合格証を交付する。初回実施以来の累計 87 万人を超える応募者と約 40 万人の合格者を有する検定として、その品質の維持向上を継続して行い、受験者がさらに高い目標を目指し安心して受験できる体制及び環境を維持する。

■検定の種類と等級・受験料・受験者数の予測

CG クリエイター検定	[ベーシック: 5,600 円／エキスパート: 6,700 円]	7,600 名
CG エンジニア検定	[ベーシック: 5,600 円／エキスパート: 6,700 円]	3,700 名
画像処理エンジニア検定	[ベーシック: 5,600 円／エキスパート: 6,700 円]	2,000 名
Web デザイナー検定	[ベーシック: 5,600 円／エキスパート: 6,700 円]	2,000 名
マルチメディア検定	[ベーシック: 5,600 円／エキスパート: 6,700 円]	2,700 名
合計		<u>18,000 名</u>

■検定試験日と会場数の予測

前期：令和 7 年 7 月 13 日（日）	約 100 会場
後期：令和 7 年 11 月 30 日（日）	約 130 会場

(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(年間 20 名)及び団体(年間 4 団体)へ、文部科学省より文部科学大臣賞交付の承認を得て表彰を行う。

(3) CG-ARTS 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、優秀な成績を収めた個人及び団体へ、CG-ARTS から表彰を行い、学習者の専門知識の修得と学校や企業における画像情報教育の奨励を図る。団体への賞は合格者数部門と合格率部門がある。

(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、一定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する。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ない、公開会場と同等の試験環境を受験者に提供する。

(5) 認定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や教材を利用し、検定に取り組む教育機関等に対して、一定条件を満たしていれば、申請に基づき認定教育校として認め、所属する学生の教育に各種支援を行ない、優秀な人材の育成をサポートする。認定教育校は、令和7年2月時点で314校が登録されている。また、割引制度をより多くの受験者に提供するために、併願受験に限っていた割引を昨年度より単願受験から1検定につき500円の割引を行い運用している。

(6) アニメーション実技試験

実技を評価する試験として、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と受験者にフィードバックすることで人材を育成する取り組みとして「アニメーション実技試験」を実施している。評価企業であるCGプロダクションとともに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。当該年度も同内容にて継続して7回目の試験を400名規模で実施する。

1.2. 教育機関向けセミナー事業

教育機関の指導者や学生に対し、優秀な人材を育成するための支援として、有用な講座を実施する。当該年度も、企業から招聘する講師や当協会職員が、教育機関において講座(特別授業)を開催し、これを通じて、仕事の内容や現場で必要とされる知識・スキル等を紹介し、社会が求める人材像を直接伝えることで対象者の学習意欲向上を図る。

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

国内外の学会や研究会に積極的に参画し、最新の学術動向を調査し、産業界や教育機関にフィードバックする。また、産業界と学术界が画像情報分野の人材育成の課題を明確化し共有する場として、産学交流の機会を継続して用意し、優れた人材を社会全体で育てるための調査研究とする。通常活動の中でも賛助会員企業等と積極的に関わり、接点を拡大することで、産業界の変化

する現状を把握し、社会で求められる人材に必要な知識やスキルについて調査を行う。当該年度は9月に VisualComputing2025、11月に日本顔学会、翌年3月に映像表現芸術科学フォーラムとの連携を予定している。

なお、当該活動を通じて得られた情報は、当協会の教育カリキュラムと教材に活用する。

(2)教育機関の委員会参加による調査

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、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する。

(3)オウンドメディア「CG-ARTS One」による情報発信

画像情報分野での活躍を目指す学生を主なターゲットとして、オウンドメディア「CG-ARTS One」を通じた情報発信を行う。取材記事やインタビュー記事、イベントレポートなどを掲載し、先人の声に耳を傾け、プロの活躍を知る機会を提供する。さらに、出会いや学びの場を見つけるきっかけとなることを目指し、人材育成の一環として運営する。本年度も、年間6本以上の取材記事公開を予定している。

(4)その他

当該年度において、検定試験の CBT 化やオンライン教材を含め、新たな課題や研究・開発、支援等の必要性が発生した場合は、調査研究を行う。

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、及び学生向け作品コンテストを通じたメディア芸術分野での豊かな才能の発掘と優れた作品を国内外に向けて発信することで文化振興を図る。

2.1. メディア芸術関連施策の企画・運営

メディアアート・アニメーション・ゲーム・マンガ等の新しいメディア領域の優れた作品を顕彰する文化庁メディア芸術祭等に黎明期から関わり、新しい文化領域で活動する作家や作品の社会的認知や評価を高めること、国際的なフェスティバルのあり方を模索・構築してきた。令和 4 年度で文化庁メディア芸術祭が終了し、令和 5 年度からはメディア芸術祭の関連事業であるメディア芸術クリエイター育成支援事業が大きく拡充された。加えて令和 6 年度から文化庁の補助金により日本芸術文化振興会に「文化芸術活動基盤強化基金」が設置され、5 年間の実施計画の下、3 年間にわたる「メディアアート分野」「短編アニメーション分野」の委託事業を受託したほか、主に小中学生を対象とし、国内で芸術鑑賞機会を提供する「学校芸術ワークショップ」に採択された。これまでの経験や活動を活かしつつ、育成支援事業の企画提案と運営を完遂し、文化事業の未来に向けた新たな方向性を示すことにより、当協会のプレゼンスを打ち出していく。

2.2. 学生向け作品コンテストの開催

実践的な制作能力や感性を評価する NYAA(旧:学生CGコンテスト)は、歴代受賞者の多くがさまざまな分野の第一線で活躍している。令和 6 年度で記念すべき第 30 回を迎え、コンテストを「Next Young Artist Award(NYAA)」としてリニューアルし実施した。これを期に、ますますの受賞者支援の取り組みをはじめ、コンテストの賞金を設置したほか、学生クリエイター、コンテスト卒業生への支援活動を行う。これらの発展的な活動により、本コンテストはメディア芸術分野の登竜門として認知が確固たるものとなった。30 年間積み上げた歴史を継承しつつも、新しいスキームで次代を担うクリエイティブな才能の発掘と育成を図り社会に繋げるとともに、歴代受賞者や関係者との繋がりを一層強固なものにすべく新たなプラットフォームの構築を目指す。

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なう。また、時宜に応じたテーマの講演やワークショップを学会と連携して実施し教育振興活動の充実を図る。

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促進を図る。当該年度は、令和 6 年度に引き続き CG クリエイター領域の「入門 CG デザイン」の改訂と、「デジタル映像表現」の改訂を進める。また、例年に引き続き、書籍の電子化にも取り組み、2 種類の形態で出版することで、教育方針や環境の変化、多様化する学習者の指向に対応し、画像情報分野の教育普及を図る。

■書籍販売数の予測（電子書籍含）

CG クリエイター関連	12,000 冊
CG エンジニア関連	7,650 冊
画像処理エンジニア関連	6,450 冊
Web デザイン関連	4,500 冊
マルチメディア関連	6,400 冊
合計	37,000 冊

(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より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）を提供する。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で利用者の利便性を高め、教育の質的向上を支援する。

3.2.画像情報に関する講演・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、学会と主体的に連携し、開催をサポートすることで講演やセミナー、ワークショップを企画または運営をする。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する。

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行政、自治体、公共機関、美術館、企業等と連携をはか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していく。

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。

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 NYAA (旧：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。こうした様々な活動によって若手作家をステップアップさせるとともに、プラットフォーム自体の事業化を目指す。

また、将来的にアーティストやクリエイターになりうる小中高生を対象としたメディア芸術領域のワークショップを全国の学校で実施してきたノウハウをもとに、引き続き若年層のクリエイティビティを高めるための事業を実施する。

5.その他

5.1.設備投資及び資金調達の見通し

特にございませぬ。

5.2.特定費用準備資金積立計画

令和4年度から積立てを開始した特定費用準備資金の運用について、令和6年度に期間と使途の見直しを行い、令和8年度まで延長して現在運用を行っている。当該年度も計画に基づいた運用を予定している。

5.3.資産取得資金積立計画

令和 5 年度に計上を開始した資産取得資金を活用し、「CG-ARTS SRM」（人的ネットワーク活用のためのマネジメントツール）の開発準備を進めてきた。

令和 6 年度は、CG-ARTS が保有する人的資源の整理と把握を行い、特に書籍販売に関するユーザー情報や流通経路、販売管理の現状を調査。その結果をもとに、統合管理システムの要件定義を実施した。

当該年度は、この要件定義に基づき、システムへの実装を進める予定である。

以上