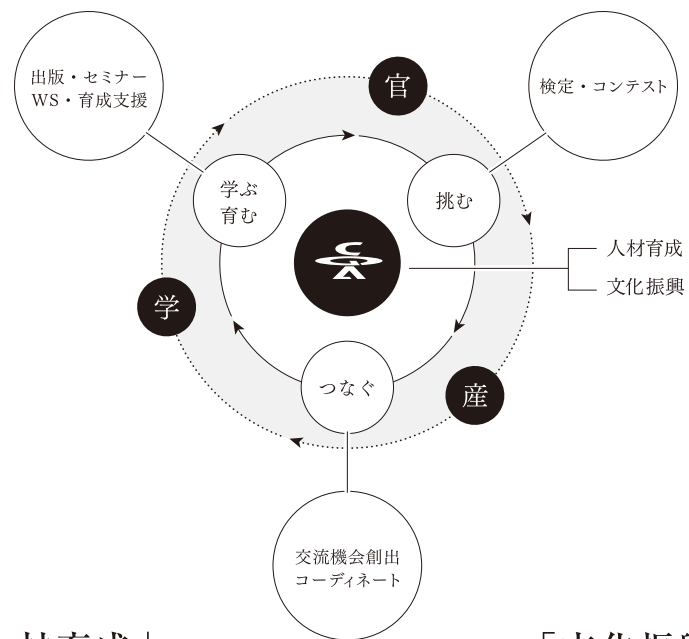


公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS）は、1991年に設立され、コンピュータを利用した画像情報分野の人材育成と文化振興の一翼を担い、その発展に努めて参りました。これも一重に、私たちを支えてくださる賛助企業の皆さま、共に歩んでくださった協会委員や認定教育校をはじめ、多くの団体とご関係者の皆様のご尽力があってこそと、心より感謝申し上げます。

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。

今後も更なる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んできました。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。

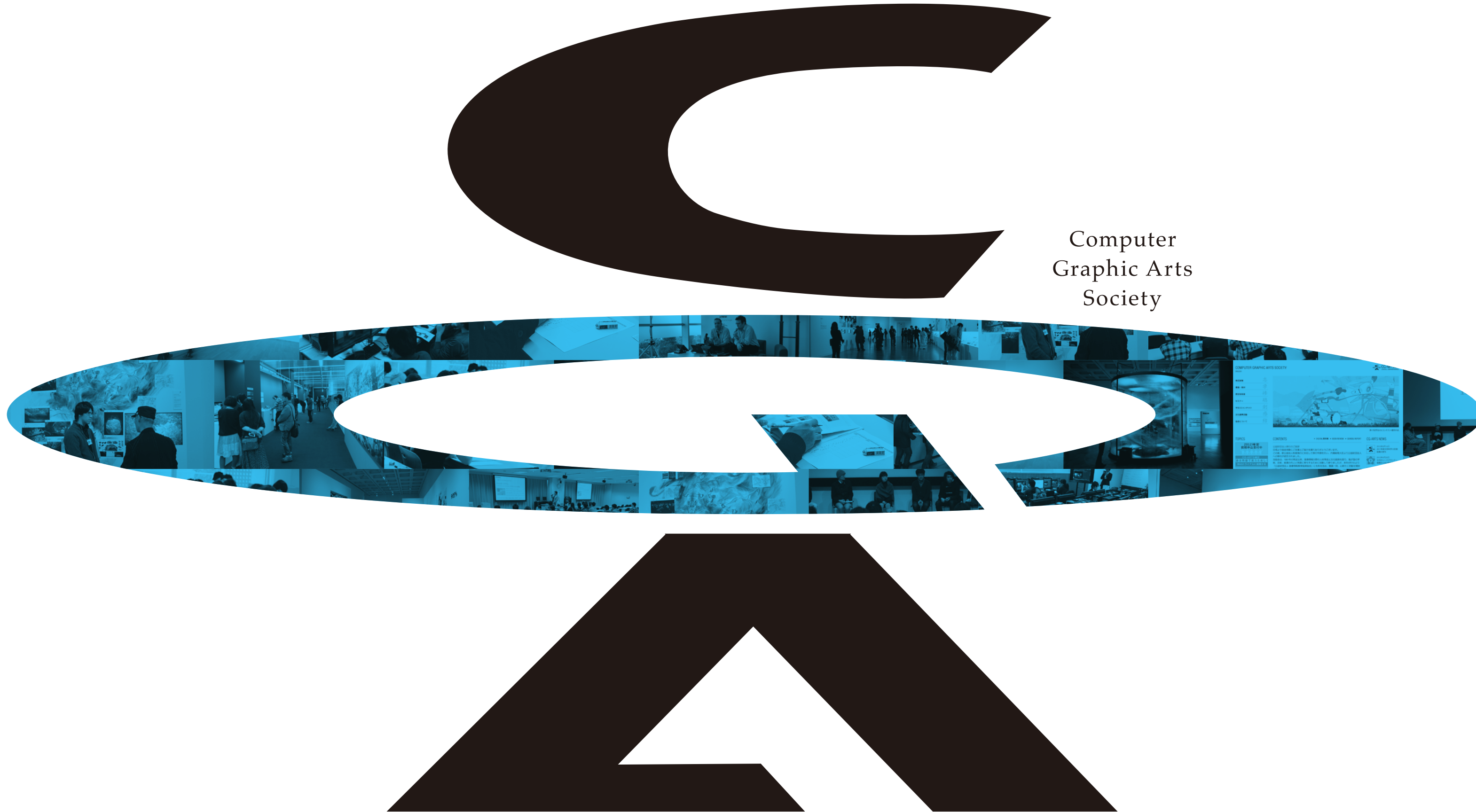
「文化振興」

テクノロジーの進化と共に生まれる多様な表現の文化的価値を評価し、若い才能を社会につなげる活動として1995年から「学生CGコンテスト」を主催、30回を機に「Next Young Artist Award (NYAA)」に生まれ変わりました。また、文化庁等のメディア芸術振興施策に永年に渡り関わるなど、蓄積したノウハウとネットワークを活かしながら、日本から魅力溢れる新しい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



Computer
Graphic Arts
Society

人材育成

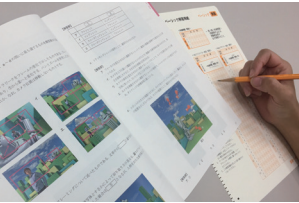
【 Education 】

Education

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、1991年にスタートし、近年では平均2万人の受験者とその合格者を送り出しています。これまでに団体で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

Education

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。約350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

Education

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、産業界や教育現場の最新動向、求められる人材像、現場で活躍する先輩たちからのメッセージなど、多彩な情報をメルニュースやWebサイトで発信しています。



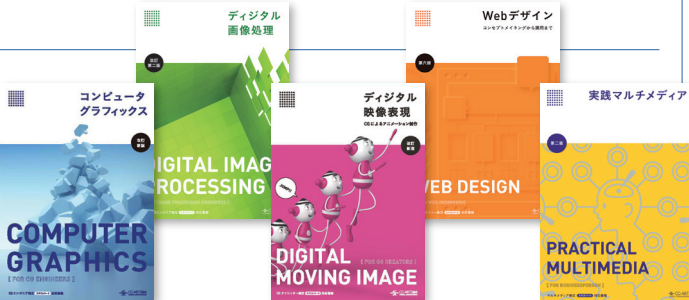
学会連携・産学交流会

Education

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 200 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
- NYAA審査会

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。

文化振興

【 Culture 】

Culture

1

Next Young Artist Award (NYAA)

1995年に創設された学生CGコンテストは、30年以上にわたり若手クリエイターの登竜門として歩みを重ねてきました。現在は「NYAA (Next Young Artist Award)」として、映像、アニメーション、ゲーム、メディアアートなど幅広い分野を対象に、次世代を担うアーティストやクリエイターの発掘・育成に取り組んでいます。

Culture

2

クリエイティブ・コンサルタント

メディア芸術領域で培ってきた知見と経験を活かし、クリエイティブコンサルティングおよびコーディネートを行っています。クリエイターとのネットワークと、企業・教育機関・行政など社会とのネットワークを結び付け、企画立案や事業設計、人材・作品とのマッチング、プロジェクト推進を支援します。多様な主体の協働を促し、創造的なアイデアや表現を社会へつなげる役割を担っています。



審査会の様子

受賞発表イベント

Culture

3

クリエイティブ・サポート

新しい文化を育むためのクリエイティブサポート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」をはじめ、メディア芸術領域で活躍する若手クリエイターの創作・発表を支援するとともに、新たな才能や創造的な表現を社会へつなげるための活動を行っています。多様な人々や組織との接点を創出し、次世代クリエイターと社会とのつながりの促進に取り組んでいます。



発表会と面談の様子

Culture

4

展覧会・イベントプロデュース

新しい才能が社会から広く認知され、活動の場を広げていくには、さまざまな形態の展覧会や上映会、シンポジウム、イベントが必要です。新しいジャンルは、作品展示の方法を一つとっても定型化されてはならず、そのことで広がりにくくなっている側面があります。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やイベントをプロデュースしています。



発表会と面談の様子

文化庁メディア芸術祭(1997～2010、12～18、21、22)、ROBOTJSM 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 国際アニメマンガフォーラム」(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)、MEDIAJEJUTSU(2012)、MAT(2013～18)、道後オンセナード(2013～14)、「ニッポンのマンガ&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)、生感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)、「エンタングル・モメント ―【量子・海・宇宙】× 芸術」(2025)

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、学生向けコンテストの実施、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であると考え、メディア芸術分野を中心にさまざまな活動に取り組んでいます。

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、活動を共にしてくださっています。

理事・監事・評議員・賛助会員			
理事	理事長	満口 隼	キャンノンマーケティングジャパン株式会社 取締役専務執行役員 公益財団法人画像情報教育振興協会 東京芸術大学大学院 教授 株式会社博報堂 エグゼクティブエキスパート 株式会社IMAGICAエンタテイメント メディアサービス デジタルアーティスト
	専務理事	相川 弘文	東京工芸大学 名誉教授
	理事	伊藤 有希	女子美術大学 特命教授
	理事	太田 麻衣子	東京科学大学 特任教授
	理事	木村 卓	東京大学 名誉教授・アーティスト
理事	理事	小林 昭世	武蔵野美術大学 名誉教授
	理事	佐々木 康晴	株式会社電通 統括執行役員
	理事	三上 浩司	グローバルチームクリエイティブ・オフィサー 東京工科大学 教授
監事	関口 茂	公認会計士	
	多田 修	公認会計士	
評議員	足立 正親	キャンノン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 特命教授	
	奥田 正敏	東京科学大学 特任教授	
	河川 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	
	堀田 周三	株式会社ポリゴンピクチャーズ 代表取締役社長	
	篠原 淳	株式会社デジタルスケープ 代表取締役社長	
	中嶋 正之	アニメ・特撮研究家	
	水川 竜介	駒澤大学 専任教授	
特別賛助会員	藤代 一成	株式会社サンジゲン 代表取締役	
	松浦 裕晩	早稲田大学 教授	
事業賛助会員	森島 繁生	株式会社TBSテレビ	
	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	
	CafeGroup株式会社	株式会社電通	
	キャンノンITソリューションズ株式会社	日興美術株式会社	
	キャンノンシステムアンドサポート株式会社	日本テレビ放送網株式会社	
	キャンノンマーケティングジャパン株式会社	株式会社博報堂	
	京楽ピクチャーズ株式会社	株式会社ビデオプロモーション	
	清水建設株式会社	株式会社フォーラムイト	
	株式会社丹靑社	株式会社ボンデジタル	
株式会社会員	株式会社会アークシステムズ	株式会社スタジオプロス	
	株式会社会アールフォース・エンターテインメント	株式会社スプリングギルド	
	株式会社会アグニフレア	株式会社スプリングフィールド	
	株式会社会アニマ	セーフグラフィクス株式会社	
	株式会社会unknownCASE	株式会社セルシス	
	exsa株式会社	株式会社タイプゼロ	
	ワークセル株式会社	株式会社会ディー・エヌ・エー	
	株式会社会ウタリカ	株式会社デジタル・メディア・ラボ	
	有限会社ウニコ	デジタルギア株式会社	
	株式会社会440	株式会社テトラ	
株式会社会員	株式会社会エヌ・デザイン	株式会社Too	
	株式会社会エモリア	株式会社HIKE	
	株式会社会ENGI	株式会社ハイド	
	株式会社会オー・エル・エム	株式会社博報堂アイ・スタジオ	
	有限会社オレンジ	ハルス株式会社	
	KamikAI (Khor Japan合同会社)	株式会社バンダイナムコフィルムワークス	
	有限会社 神風動画	株式会社ピクス	
	株式会社会カラー	株式会社ヒストリア	
	有限会社キネ	株式会社ヒノタマ	
	株式会社会ギラクシーグラフィックス	FOUNDRY	
株式会社会員	株式会社会グラフィニカ	株式会社フラックス	
	株式会社クレセント	株式会社フレイム	
	株式会社ゲームクリエイターズギルド	株式会社プロジェクトスタジオQ	
	株式会社ゲームフリーク	株式会社ポリゴンピクチャーズ	
	株式会社埼玉アニメーション	株式会社ポリフォニー・デジタル	
	株式会社サイバーエージェント	株式会社MAPPA	
	SAKURA BLOOMING株式会社	望月印刷株式会社	
	株式会社会サブリメイション	モンスタースエッグ株式会社	
	株式会社会サムライピクチャーズ	株式会社YAMATOWORKS	
	株式会社会サンジゲン	株式会社会Live2D	
株式会社会員	株式会社CRI・ミルウェア	株式会社ランド・ホー	
	株式会社会ジェットスバルアップ	株式会社リズ	
	ジューム・ドロブ株式会社	リゾセント・イノベーションズ株式会社	
	株式会社会ファン	株式会社レバレッジ	
	株式会社白組	株式会社ロジエ	
	株式会社スクウェア・エニックス	株式会社ロジカルビート	
	株式会社StudioGOONEYS	株式会社ワコム	
		株式会社ワンオアイ	

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年にはキャンノン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]」を開講
’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&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 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業成果発表イベント 「ENCOUNTERS」スタート
’20	「デジタル画像処理」改訂第二版刊行 舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演)スタート
’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 「文化庁メディア芸術祭 1997-2022 25年の軌跡」刊行
’24	「実践マルチメディア」第二版刊行 学生CGコンテストが新名称「NYAA」として活動スタート
’25	会員企業交流会「Studio Sync」スタート 「エンタングル・モメント ―【量子・海・宇宙】× 芸術」を開催
’26	「入門CGデザイン」第二版刊行