

令和2年度 事業報告書

(自: 令和2年4月1日 至: 令和3年3月31日)

令和3年6月16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 回予定した。

しかしながら、新型コロナウイルス感染拡大に伴い、7月 12 日の前期検定は中止としたため、後期検定のみ実施し、受験者応募総数は 12,901 名(対前年比 75%)となった。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 12 日(日) 中止

後期 11 月 29 日(日) 12,901 名 / 全国 134 会場

区分	レベル	前期			後期			2020年 年間合計		
		応募者数	合格者数	合格率	応募者数	合格者数	合格率	応募者数	合格者数	合格率
CGクリエイター検定	全体	0	0	-	5292	2523	-	5292	2523	-
	ベーシック	0	0	-	3,962	2,239	60.68%	3,962	2,239	60.68%
	エキスパート	0	0	-	1,330	284	23.73%	1,330	284	23.73%
Webデザイナー検定	全体	0	0	-	1,397	695	-	1,397	695	-
	ベーシック	0	0	-	1,013	576	61.87%	1,013	576	61.87%
	エキスパート	0	0	-	384	119	35.31%	384	119	35.31%
CGエンジニア検定	全体	0	0	-	2,729	1,397	-	2,729	1,397	-
	ベーシック	0	0	-	2,051	1,192	65.60%	2,051	1,192	65.60%
	エキスパート	0	0	-	678	205	36.41%	678	205	36.41%
画像処理エンジニア検定	全体	0	0	-	1,234	610	-	1,234	610	-
	ベーシック	0	0	-	677	413	68.95%	677	413	68.95%
	エキスパート	0	0	-	557	197	42.83%	557	197	42.83%
マルチメディア検定	全体	0	0	-	2,249	1,250	-	2,249	1,250	-
	ベーシック	0	0	-	1,609	1,124	74.29%	1,609	1,124	74.29%
	エキスパート	0	0	-	640	126	20.86%	640	126	20.86%
合計		0	0	-	12,901	6,475	-	12,901	6,475	-

(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、今回は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東京

高校・高専 埼玉県立三郷工業技術高等学校

企業 株式会社博報堂アイ・スタジオ

(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 28 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、91 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 191 校。内訳は大学 66 校、専門学校 106 校、高校 17 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 マイスター制度による検定試験の普及

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383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 118 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 84 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 92 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 89 件

(7) アニメーション実技試験の実施

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20校から134名、大学・大学院11校から21名、計155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、成績上位者の参考提出課題などを公開している。

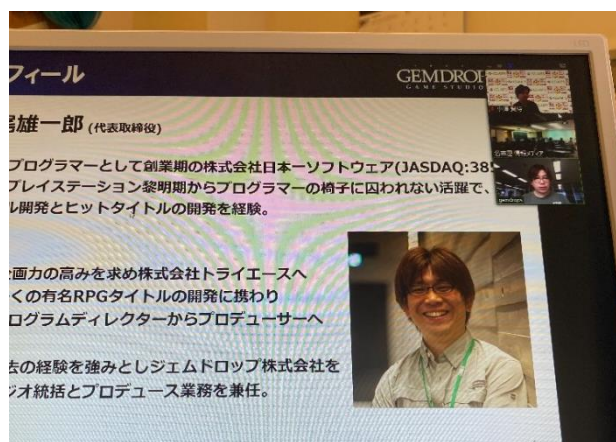
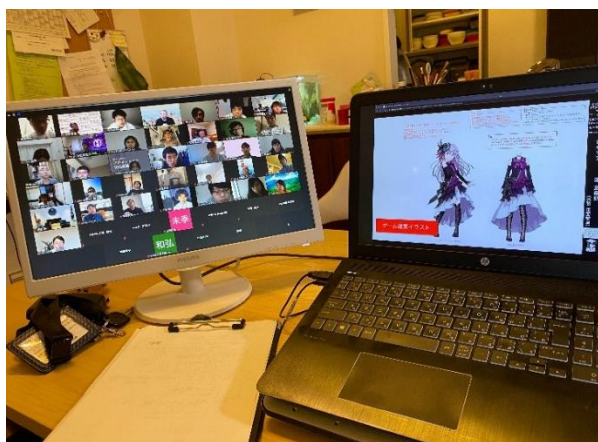


1.2 指導者向けセミナー事業

● 教育機関向けセミナー

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30回以上開催した。コロナ禍に配慮し、半数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

● 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12月2日～12月4日に開催されたコンピュータ・グラフィックス(CG)に関連する技術の国内最高レベルの発表および情報交換の場である「Visual Computing 2020」に参画し、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

Get into Your Slides! Page 1: Introduction

Get into Your Slides!

Components:

- Slides
- Video
 - Lighting
 - Camera
- Audio

その他の動画

Get into Your Slides! Video Review

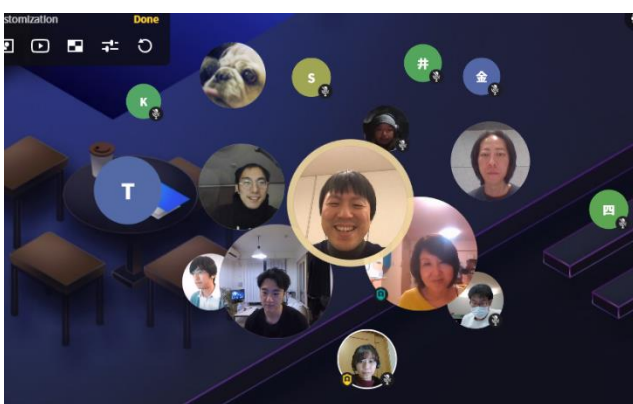
Get into Your Slides! Get Introduction Setup

Get into Your Slides! Get Camera Setup

Introduction to Computer Graphics 6 3D Transformations

How to Make Interactive Graphical Slides

Introduction to Computer Graphics 2 Math Background

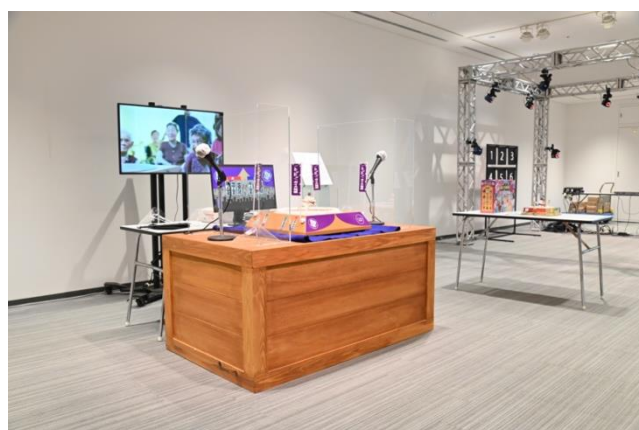
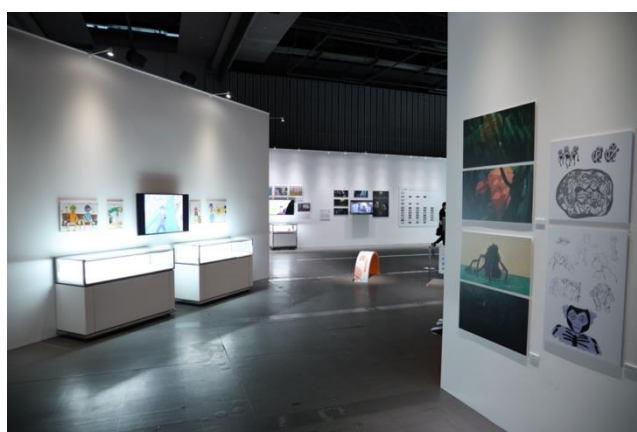


2. 文化振興事業(公益目的事業 2)

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 23 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 BS フジとともにコンソーシアム形式で企画・運営を行った。9 月 19 日から 9 月 27 日の 9 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 24 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 12 日に受賞作品を発表した(例年の記者発表会を行う代わりに、オンラインでの受賞発表番組の配信とした)。応募総数は 3,693 作品となり、世界 103 の国と地域から作品が寄せられた。



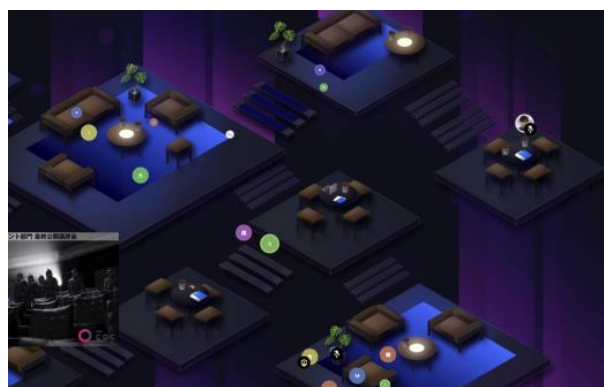
2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

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(20～35 歳程度)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、9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、2021年3月5日から14日までの10日間、東急プラザ銀座を会場に、支援した企画の成果を展示紹介する機会を設けた。海外の優れたクリエイターを募集・招聘し、滞在制作やリサーチを行い国内クリエイターとの交流を図る海外招聘クリエイタープログラムについては、新型コロナウイルス感染症の世界的な蔓延により中止となった。



2.3. 学生 CG コンテストの開催

第26回となる今年度は、369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、今年度は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達は、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 2 月に「画像処理エンジニア検定エキスパート・ベーシック公式問題集」の改訂版を発行した。

今年度の出荷実績は書籍 39,223 冊(前年度比 102%)、電子書籍 2,543 冊 (対前年比 142%)、合計 41,766 冊であった。書籍別の出荷冊数は次表の通りである。

また、フィリピンにおける当協会の教育システムの導入に関する調査研究の結果に基づき、英語への翻訳を行った「入門 CG デザイン」は、今年度は新型コロナウイルスの感染拡大により検定が中止となり、フィリピンでの書籍販売も見送られた。

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	3,316	110	3,426	108%
	入門CGデザイン	6,235	257	6,492	109%
	Webデザイン	942	50	992	119%
	入門Webデザイン	1,782	66	1,848	85%
	コンピュータグラフィックス	4,750	307	5,057	116%
	ビジュアル情報処理	4,379	233	4,612	110%
	デジタル画像処理	5,020	588	5,608	97%
	実践マルチメディア	1,394	32	1,426	89%
	入門マルチメディア	3,647	128	3,775	118%
問題集	CGクリエイター検定公式問題集	2,879	107	2,986	90%
	Webデザイナー検定公式問題集	850	58	908	71%
	CGエンジニア検定公式問題集	1,258	61	1,319	89%
	画像処理エンジニア検定公式問題集	1,054	126	1,180	120%
	マルチメディア検定公式問題集	1,329	57	1,386	89%
その他	POV-Rayによる3次元CG制作	388	-	388	147%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	363	363	132%
合計		39,223	2,543	41,766	103%
昨年比		102%	142%		

(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

(1) ワークショップやセミナーの開催

受講者を通じた教育機関や企業の教育の質的向上を図ることを目的に、教育指導者や企業の指導者を対象としたワークショップやセミナーの開催を例年通り予定していたが、新型コロナウイルス感染拡大防止に伴って対面形式での実施を今年度は見送った。

(2) CG 教育普及活動

産学の情報提供の機会活性化を目的に、双方から情報を募り、教育機関の情報を企業に、企業の情報を教育機関に届けるメールニュース、Facebook、Twitter の形式にて積極的に行った。

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。今年度は、テクノロジーアートのショーケース「Media Ambition Tokyo」での展示等、若手作家がアートフェスティバルや展覧会、イベント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。

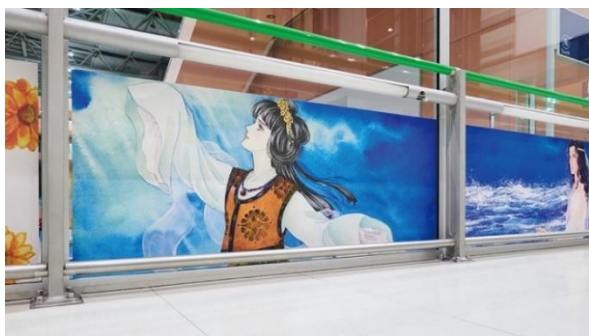
- JADA(日本アンチ・ドーピング機構)とともに、2020東京オリンピック・パラリンピックに向けた一般からのスポーツに寄せる思いのメッセージ投稿システムを開発



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、国内の主要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：齋藤精一、鈴木郁、松阪喜幸 以上 3 名

重任：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 7 名

新任：松山浩司、溝口稔 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。

(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

任期満了退任：藤川幸廣 以上 1 名

重任：内山博子、大林克己、河口洋一郎、近藤邦雄、坂田正弘、塩田周三、鈴木伸一、
富野由悠季、中嶋正之、藤代一成 以上 10 名

新任：岩谷徹、篠原淳、森島繁生 以上 3 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(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 2 年 5 月 25 日(月)

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

決 議：令和 2 年 5 月 15 日、理事長 松阪喜幸が理事及び監事の全員に対して、理事会の決議の目的である事項について、上記の内容の提案書を出し、当該提案につき、令和 2 年 5 月 25 日に書面または電磁的記録(E-mail)により、理事の全員から同意する旨の意思表示を、また、監事から異義がない旨の意思表示を得たので、法人法第 96 条、定款第 30 条 2 項に基づき、当該提案を承認可決する旨の理事会の決議があったものとみなされた。

役員人数：理事 9 名、監事 2 名

- 第 2 回(臨時)理事会(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 2 年 6 月 9 日(水)

決議事項：第 1 号議案：理事長(代表理事)選定の件

第 2 号議案：専務理事(業務執行理事)選定の件

決 議：令和 2 年 6 月 9 日、理事 溝口稔が理事及び監事の全員に対して、理事会の決議の目的である事項について、上記の内容の提案書を出し、当該提案につき、令和 2 年 6 月 9 日に書面または電磁的記録(E-mail)により、理事の全員

から同意する旨の意思表示を、また、監事から異義がない旨の意思表示を得たので、法人法第 96 条、定款第 30 条 2 項に基づき、当該提案を承認可決する旨の理事会の決議があったものとみなされた。

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 3 年 3 月 17 日(水)

開催場所：当協会会議室及び各役員の執務室

会議形態：Zoom

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

出席等：決議定足数 5 名、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 2 年 6 月 9 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：理事 9 名選任の件

第 4 号議案：監事 2 名選任の件

第 5 号議案：評議員 13 名選任の件

決 議：令和 2 年 5 月 26 日、理事長 松阪喜幸が評議員の全員に対して、評議員会の決議の目的である事項について、上記の内容の提案書を出し、当該提案につき、令和 2 年 6 月 9 日に書面または電磁的記録(E-mail)により、評議員の全員から同意する旨の意思表示を得たので、法人法第 194 条(評議員会の決議の省略)に基づき、当該提案を承認可決する旨の評議員会の決議があったものとみなされた。

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）は、1 社減少した。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 5 社あり、累計での増減はなかった。その結果、賛助会員数は 70 社となり 1 社減少となった。

なお新規賛助会員は以下の通りである。

- ・アクセンチュア株式会社
 - ・株式会社アールフォース・エンターテインメント
 - ・株式会社クレセント
 - ・株式会社 GEMBA
 - ・株式会社 SOLA DIGITAL ARTS
- 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	△1 社
事業賛助会員	52 社	0 社
計	70 社	△1 社

5.5 事業報告・事業計画等に関する事項

令和元年度の事業報告書及び財務諸表等を令和 2 年 6 月 29 日に、令和 3 年度の事業計画書及び収支予算書を令和 3 年 3 月 31 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) 内閣府による立入検査が令和 2 年 9 月 11 日に実施されたが、書面に残すような大きな指摘事項はなかった。

(2) ガバナンス体制推進のために、規則・規程の見直しとして、就業規則及び関連規程、事業関連規則の改正を行い、内部統制機能の強化を図った。

公開情報を整理・統括し、協会案内、財務諸表等、事業報告書、収支予算書、事業計画書を当協会 Web サイトで公開し、公式 Facebook と Twitter を利用して事業活動について情報発信を行った。

以 上

