令和6年度 事業報告書

（自：令和6年４月１日　至：令和7年３月31日）

令和 7年 5月 26日

CG-ARTS
公益財団法人 画像情報教育振興協会

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） 6
2.1. メディア芸術関連施策の企画・運営 6
2.2. メディア芸術クリエイター育成支援事業 7
2.3. 学生向け作品コンテストの開催 8

3. 教育自主事業（収益目的事業１） 9
3.1. 画像情報に関する出版事業 9
3.2. 画像情報に関するセミナー等事業 10

4. 文化振興自主事業（収益目的事業２） 11
4.1. 新しい分野の展覧会等企画・プロデュース 11
4.2. 若手作家の育成と支援 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 15
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 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、教育機関向けセミナー、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、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101％となり、当初計画の18000名を、計画を上回る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 14日（日）　8,407名　／全国 104 会場

後期　　11 月 24日（日）　10,415名　／全国 131　会場　　合計　18,822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	7872	6888	3776	-
	ベーシック	5,113	4,591	3,230	70.36%
	エキスパート	2,759	2,297	546	23.77%
Webデザイナー検定	全体	2,220	1,896	1,043	-
	ベーシック	1,556	1,363	882	64.71%
	エキスパート	664	533	161	30.21%
CGエンジニア検定	全体	3,788	3,211	1,726	-
	ベーシック	2,302	2,007	1,256	62.58%
	エキスパート	1,486	1,204	470	39.04%
画像処理エンジニア検定	全体	2,008	1,640	767	-
	ベーシック	982	817	546	66.83%
	エキスパート	1,026	823	221	26.85%
マルチメディア検定	全体	2,934	2,513	1,283	-
	ベーシック	1,999	1,779	1,100	61.83%
	エキスパート	935	734	183	24.93%
合計		18,822	16,148	8,595	-

(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。受賞者は所属する学校や企業の中で高い評価を受け、また受賞者・受賞団体のインタビュー記事を公開するなど広報活動にも力を入れた。

- 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	岐阜県立岐阜各務野高等学校 情報科
企業	キヤ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、95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 319校(+26校)。内訳は大学129校(+14校)・専門学校152校(+7校)・高専5校(+1校)・高校33校(+3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対面・オンラインを交えて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2015年から開始してきたが、事業計画通り2024年度で受付を終了した。10年間の累計で917件発行し、マイスター制度を終了した。最終年度は208件の申込があり、内訳は次の通りであった。

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）　→295(+88)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）　→189(+38)件

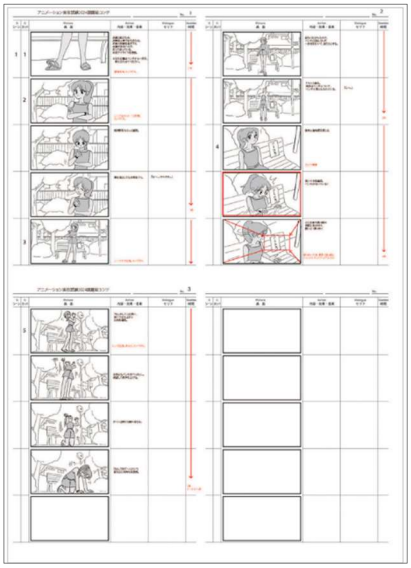
CG-ARTS エンジニアリングマイスター（CGエンジニア検定 + 画像処理エンジニア検定）　→225(+39)件

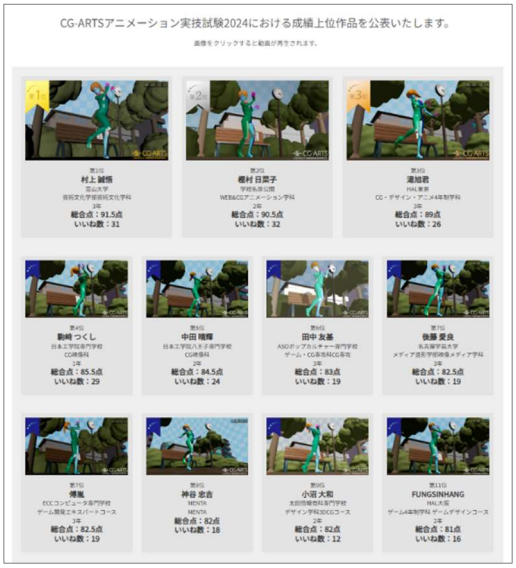
CG-ARTS ディジタルメディアマイスター（マルチメディア検定 + Webデザイナー検定）　→208(+43)件

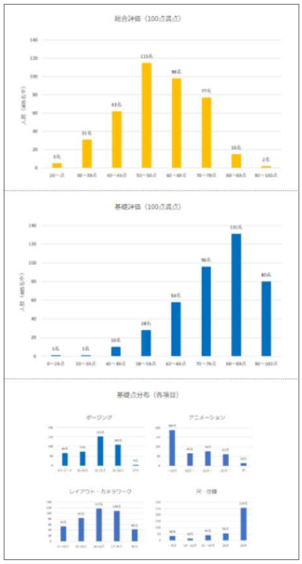
(7) アニメーション実技試験

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495名がエントリーし、405名が課題提出した。CG プロダクション 5社が評価し、3月 初旬に受験者に結果をフィードバックシートした。

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50名の参考提出課題や制作への取り組みなどのインタビュー記事を公開している。

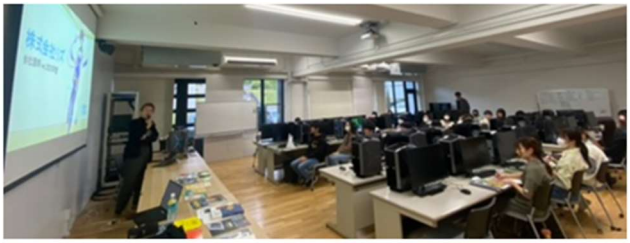






1.2 教育機関向けセミナー事業

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。 また賛助会員企業と連携して、業界セミナー・各社の求める人材像などを学生・教員に伝えるセミナーを年間20回程度開催した。



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

産業界と学術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、学会運営などを通じて、関連分野の情報収集を行っている。今年度は、例年運営協力をしている9月の「Visual Computing 2024」の運営、3月の「映像表現芸術科学フォーラム」に加え、12月に「SIGGRAPH ASIA」の運営を行い、各種情報収集を行った。

(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、及び学生向け作品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 メディア芸術関連施策の企画・運営

国内のメディア芸術領域振興の旗艦事業となり、ますます事業規模が拡大した文化庁「メディア芸術クリエイター育成支援事業」では、令和6年度も40組におよぶ採択クリエイターの創作活動・発表活動を支援した。その成果発表として、2月15日から2月24日までの期間、TODA HALL & CONFERENCE TOKYOにて成果発表イベント「ENCOUNTERS」を開催した。

また、文化庁の補助金により「文化芸術活動基盤強化基金」が日本芸術文化振興会に設置され、次代を担うクリエイター等の挑戦・育成を支援することを目的とした「クリエイター等育成プログラム（委託型）」のうち、「短編アニメーション分野／New Way, New World」、「メディアアート分野／WAN」の2つ事務局業務を受託。それぞれ、支援するクリエイターを広く公募・審査し、採択クリエイターを決定した。

「NeW NeW」、「WAN」それぞれのティザーウェブサイトも制作し、公開した。

加えて、2025年「国際量子科学技術年」を記念して、大阪・関西万博で開催される「エンタングル・モーメント―[量子・海・宇宙]× 芸術」において、展示コーディネーション業務を理化学研究所より受託し、主催である内閣府、文部科学省をはじめ、15の機関と連携し展覧会骨子（出展調整、図面作成、スケジュール調整）を固めた。

「エンタングル・モーメント」展のティザーサイト。（ビジュアルデザイン：永原康史）

2.2 メディア芸術クリエイター育成支援事業

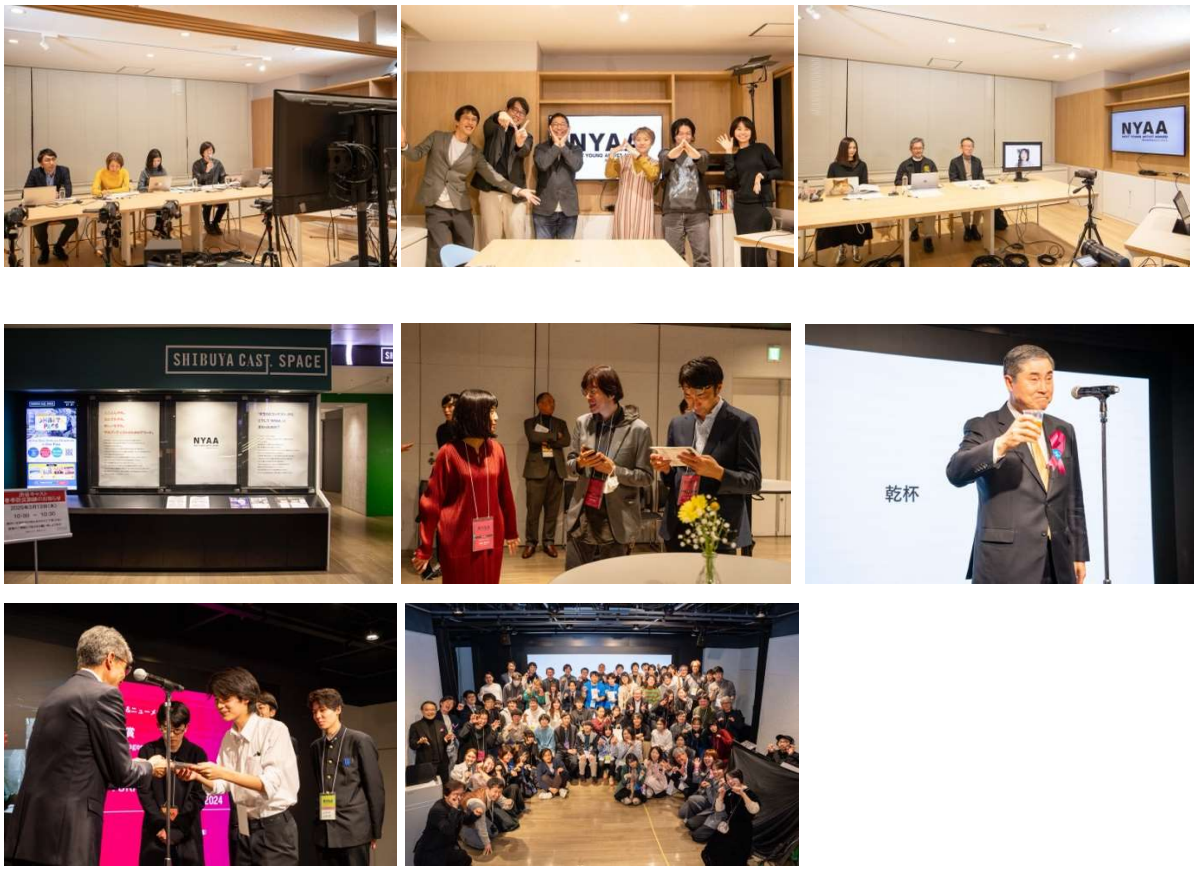
メディア芸術領域で活躍する若手クリエイターを対象として、作品や発表にかかる制作費支援やプロからのアドバイス、展示支援等、創作活動をさまざまな形で支援する本事業は、立ち上げから14期目となった。今年度は、従来の支援を踏襲した「創作支援プログラム」の採択者数を16組。発表活動を支援する「発表支援プログラム」では24組のクリエイターを採択。合計40組のクリエイター支援を行なった。アドバイザーの数も15人となり、国内最大のクリエイター支援事業となっている。また、昨年に引き続いて「ENCOUNTERS」と題して、2025年2月15日から 24 日までの期間、TODA HALL & CONFERENCE TOKYOを会場に、支援企画の成果を紹介する展覧会を実施。40組の採択クリエイターの他、6組の過年度採択クリエイター出展。プレイベントや連携イベントを実施するなど展覧会は8,452名の入場者を迎え、盛況となった。

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. 学生向け作品コンテストの開催

記念すべき第30回となる学生CGコンテストは、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ことを目的に、「Next Young Artist Award（NYAA）」とリニューアルした。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。

多ジャンルからの作品応募数384作品を、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部門で審査。審査会により入選作品を選出、2025年3月12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74名の来場者で賑わい、イベントは成功に終わった。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。



Next Young Artist Award（NYAA）2024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1)

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、CGクリエイター・Webデザイナー・CGエンジニア、Webデザイナー・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「画像処理エンジニア検定公式問題集」のエキスパート・ベーシックの2冊の改訂版を発行した。CGクリエイター領域の「入門CGデザイン」および「ディジタル映像表現」については、2025年度内の改訂にむけて執筆、編集を進めている。今年度の出荷実績は書籍32,616冊(前年度比91%)、電子書籍2,078冊 (前年度比96%)、合計34,694冊(前年度比91%)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	2024	
		出荷数	出荷数	出荷数	前年比
教科書	ディジタル映像表現	3,093	139	3,232	92%
	入門CGデザイン	4,643	190	4,833	96%
	Webデザイン	682	64	746	78%
	入門Webデザイン	1,703	61	1,764	83%
	コンピュータグラフィックス	3,570	195	3,765	85%
	ビジュアル情報処理	2,874	174	3,048	76%
	ディジタル画像処理	3,136	447	3,583	84%
	実践マルチメディア	1,146	46	1,192	77%
	入門マルチメディア	2,981	61	3,042	96%
問題集	CGクリエイター検定公式問題集	3,107	133	3,240	91%
	Webデザイナー検定公式問題集	0	0	0	0%
	Webデザイナー検定公式問題集B	809	45	854	82%
	Webデザイナー検定公式問題集E	500	38	538	105%
	CGエンジニア検定公式問題集	0	0	0	0%
	CGエンジニア検定公式問題集B	1,071	62	1,133	497%
	CGエンジニア検定公式問題集E	454	58	512	948%
	画像処理エンジニア検定公式問題集	608	125	733	82%
	画像処理エンジニア検定公式問題集B	79	0	79	-
	画像処理エンジニア検定公式問題集E	58	0	58	-
	マルチメディア検定公式問題集	0	0	0	0%
	マルチメディア検定公式問題集B	1,411	22	1,433	645%
	マルチメディア検定公式問題集E	488	23	511	-
その他	POV-Rayによる3次元CG制作	142	0	142	46%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	195	195	105%
	メディア芸術祭	61	0	61	16%
合計		32,616	2,078	34,694	91%
昨年比		91%	96%		

(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情報収集・情報発信を行うために関連分野の学会・イベントに積極的に参加・運営を行い、その場を通じて、産学交流を促した。主たるイベントとしては、9月のVC2024、11月のAnim Unite、12月のSIGGRAPHASIAなどである。

開催月	2024 年度
4 月	G-Dream
5 月	**ゲームメーカーズスクランブル**
6 月	**SSII（画像センシング展）**
7 月	BitSummit
8 月	
9 月	**VisualComputing**, TokyoGameShow
10 月	**あにつく**
11 月	**AnimUnite**
12 月	**SIGGRAPH ASIA**
1 月	ゲームクリエイター甲子園
2 月	
3 月	**映像表現・芸術科学フォーラム, NYAA**

4. 文化振興自主事業(収益目的事業2)

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し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」については、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」を、ひきつづき株式会社パルコから受託し、主に協賛社との広報窓口を務め、その内容は万博のパビリオンにて未来の社会アイテムとして実装された他、書店流通書籍として2冊が販売された。

スマートフォンで鑑賞する芸術祭「Augmented Situation D」では、芸術家、建築家、音楽家など多彩なクリエイターがAR技術を活用し、都市に新たな可能性を生み出すことを目的として、金沢駅付近、広島駅付近、大阪城付近の3箇所で実施され、今までの実績からその運営業務を受託した。

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「Next Young Artist Award（NYAA）」（旧：学生CGコンテスト）過去受賞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。令和6年度においては新千歳国際アニメーション映画祭での受賞者の展覧会、札幌でのトークイベントの実施、東京アニメアワードフェスティバルでの上映会を行った。

（左） SCARTS（札幌）にて開催されたNYAAの関連トーク「クリエイターが紡ぎ出す場所」の様子
（右）新千歳空港国際アニメーション映画祭にて開催した令和6年度受賞者、菅野歩美さんの個展の様子

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: 草原真知子　以上1名

重任: 相川弘文、太田麻衣子、木村卓、源田悦夫、佐々木康晴、里中満智子、西田友是、原島博、溝口稔
以上9名

新任: 岡本美津子　以上1名

任期: 令和6年6月27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(以下、五十音順敬称略)

重任: 多田修、松村俊夫　以上2名

任期: 令和6年6月27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6年6月27日第3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27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6年6月27日第3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27日就任として相川弘文理事が選定された。

上記(1)、(2)、(3)について、令和6年7月22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

評議員の任期満了に伴う異動(以下、五十音順敬称略)

重任: 足立 正親、岩谷 徹、稲蔭 博子、河口 洋一郎、近藤 邦雄、塩田 周三、篠原 淳、
中嶋 正之、藤代 一成、森島 繁生　以上10名

任期: 令和6年6月27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6年7月22日付で東京法務局にて登記変更の手続きを完了した。

5.3 理事会・評議員会

(1)理事会の開催

第 1 回(定時)理事会

決議があったものとみなされた日: 令和6年5月9日(木)

決議事項 :　第1号議案 令和5年度事業報告の件

第2号議案 特定費用準備資金使途変更の件

第3号議案 令和5年度決算報告の件

第4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2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6年6月17日(月)

決議事項 :　第1号議案　:理事選任の件

第2号議案　:監事選任の件

第3号議案　:評議員選任の件

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6年6月27日(木)

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

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7年3月13日(木)

決議事項 ： 第1号議案 令和7年度事業計画書(案)の件

第2号議案 令和7年度収支予算書(案)の件

第3号議案 令和7年度設備投資及び資金調達見込みに関する件

役員人数 ： 理事10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6年6月27日(木)

決議事項: 第1号議案 :令和5年度 事業報告の件

第2号議案 :令和5年度 決算報告の件

第3号議案 :理事選任の件

第4号議案 :監事選任の件

第5号議案 :評議員選任の件

評議員及び監事人数:評議員9名(1名欠席)、監事1名(1名欠席)

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）は退会が1社、事業賛助への変更が1社、新規が1社となり、合計は1社減となった。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、退会が1社、特別賛助からの変更が1社、新規が14社となり、合計で13社増えた。その結果、賛助会員数は 88社となった。なお新規賛助会員は以下の通りである。

・特別賛助会員

退会：株式会社BS朝日

変更による減少：株式会社サイバーエージェント

新規：株式会社フラックス

・事業賛助会員

退会：アクセンチュア株式会社

変更による追加：株式会社サイバーエージェント

新規：株式会社ヒストリア、株式会社埼玉アニメーション、株式会社HIKE、株式会社ロジエ、セーフグラフィ株式会社、株式会社CRI・ミドルウェア、株式会社ウタリカ、Ikhor Japan合同会社、株式会社ゲームクリエイターズギルド、株式会社ヒノタマ、有限会社ウニコ、株式会社シフォン、デジタルギア株式会社、

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	17 社	-1 社
事業賛助会員	71 社	＋13社
計	88社	＋12 社

5.5 事業報告・事業計画等に関する事項

令和6年度の事業報告書及び財務諸表等を令和6年 6 月 30 日に、令和 7 年度の事業計画書及び収支予算書を令和 7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

●特定費用準備資金の運用

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10年度まで延長して現在運用を行っている。令和6年度も計画に基づき、Webメディア・アーカイブ、教材・カリキュラム研究、NYAA(学生CGコンテスト)受賞者支援金の運用等を実施した。

●資産取得資金の運用

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がこれまでの活動を通じて築いてきた人的ネットワークの整理・把握を行うとともに、特に書籍販売に関するユーザー情報、流通経路、販売管理の現状について調査を実施した。その結果を踏まえ、今後のシステム構築に向けた要件定義を行った。

以上