

令和7年度 事業報告書

(自:令和7年4月1日 至:令和8年3月31日)

令和 8年 5月 26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)	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、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97%と前年は若干下回ったものの、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13日(日) 8,618名 / 全国 104会場

後期 11月30日(日) 9,749名 / 全国 123会場

合計 18,367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	7,500	6,476	3,322	-
	ベーシック	4,728	4,163	2,763	66%
	エキスパート	2,772	2,313	559	24%
Webデザイナー検定	全体	2,322	1,956	1,018	-
	ベーシック	1,511	1,315	811	62%
	エキスパート	811	641	207	32%
CGエンジニア検定	全体	3,435	2,881	1,515	-
	ベーシック	1,979	1,727	1,159	67%
	エキスパート	1,456	1,154	356	31%
画像処理エンジニア検定	全体	1,715	1,474	711	-
	ベーシック	823	726	480	66%
	エキスパート	892	748	231	31%
マルチメディア検定	全体	3,395	2,886	1,460	-
	ベーシック	2,401	2,133	1,305	61%
	エキスパート	994	753	155	21%
合計		18,367	15,673	8,026	

(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大阪

高校・高専 山本学園情報文化専門学校 高等課程

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

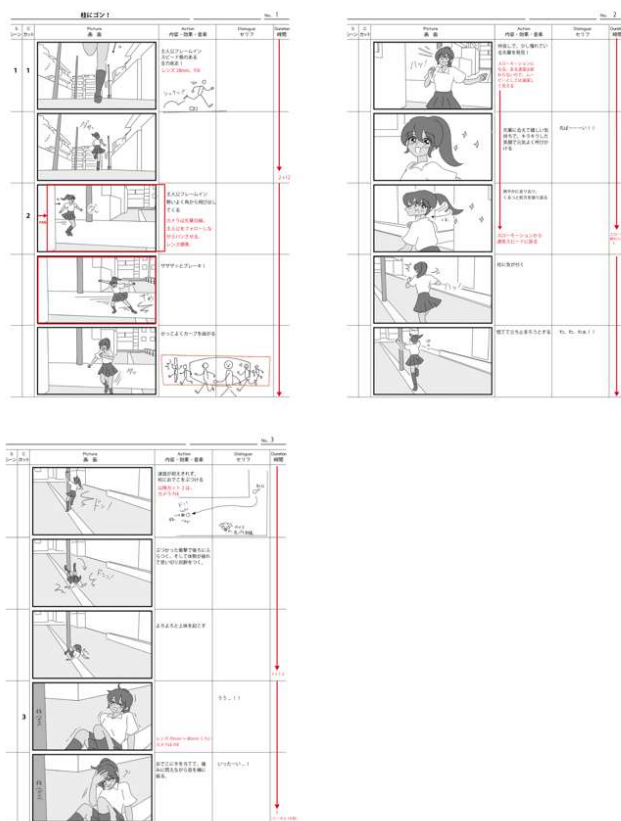
当協会の教育カリキュラムと公式テキストを利用して検定に取り組む教育機関に対して、一定条件のもとで所属学生の教育に関連する各種支援を行った。今年度の認定教育校は全国で340校(+21校)。内訳は大学137校(+8校)・専門学校165校(+13校)・高専5校(0校)・高校33校(0校)である。また、協会職員や企業から招聘した講師による講義または企業の学校訪問等の支援を対面・オンラインを交えて実施することができ、仕事内容や仕事現場で必要とされる知識やスキル等を紹介した。こうした活動を通じて、社会が求める人材像や必要な能力の理解を深めてもらい学習意欲の向上を図った。

(6) 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499名がエントリーし、356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。



CG-ARTSアニメーション実技試験2025における成績上位作品を公表いたします。

画像をクリックすると動画が再生されます。



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35回開催した。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・教員に伝えるオンラインセミナーを年間10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、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 2025」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Japan Nightという交流会の企画運営を行い、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80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7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28日から3月8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。



成果発表イベント「ENCOUNTERS」会場の様子

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つ事務局業務を継続運営。それぞれ、支援するクリエイターの海外活動を支援している。



(左) NYで開催された宇佐美奈緒さんの個展の様子 (右) 仏・アヌシー国際アニメーション映画祭にて開催したピッチの様子

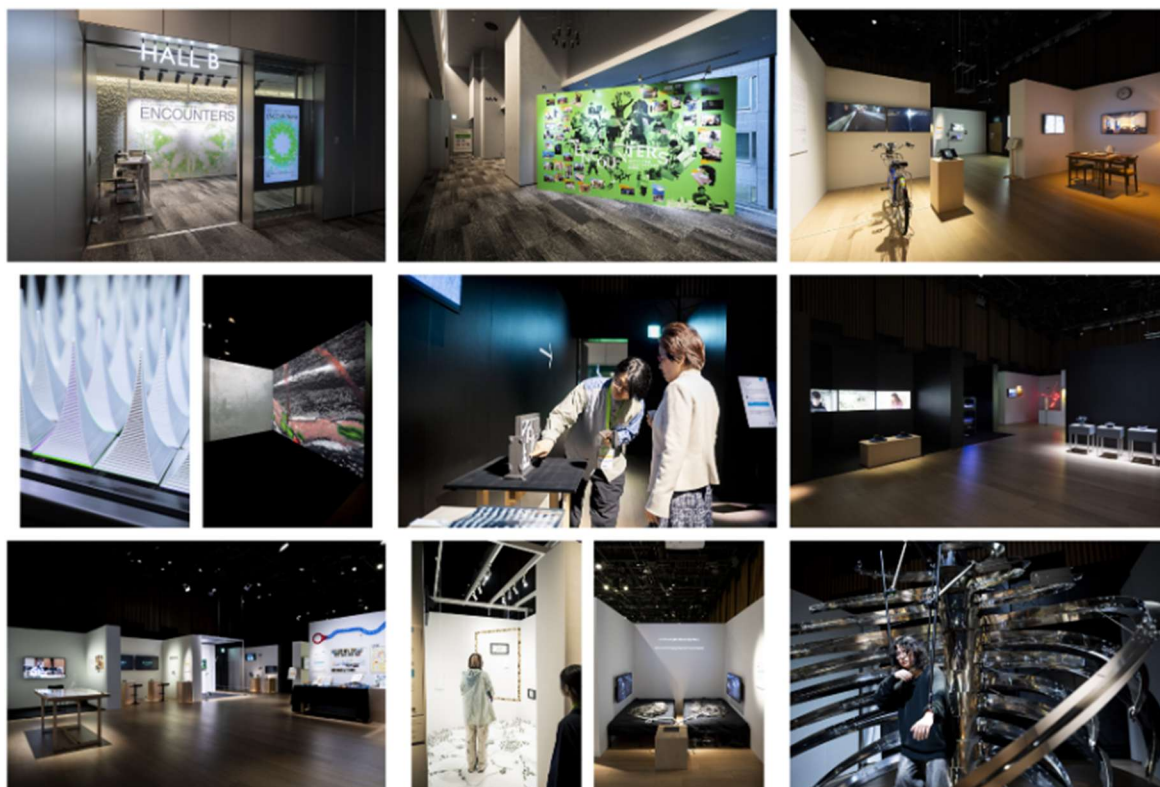
加えて、2025年「国際量子科学技術年」を記念して、大阪・関西万博 EXPOメッセ「WASSE」で開催された「エンタングル・モーメント―[量子・海・宇宙]× 芸術」において、展示コーディネーションを担当。60,000人を超える来場者を記録した。



大阪・関西万博内で開催された「エンタングル・モーメント」展の様子

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15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である。また、昨年に引き続いて「ENCOUNTERS」と題して、2026年 2月28日から 3月8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組の新進気鋭のクリエイターによって、トークやワークショップ、連携イベントを実施するなど展覧会は3,306名の入場者となった。



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

「Next Young Artist Award (NYAA)」(第31回学生CGコンテスト)は、昨年度より賞金を設置するなど、より良い学生クリエイターのためのコンテストとして成長している。多ジャンルからの作品応募数428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、2026年3月18日には「受賞発表イベント」を WPÜ SHINJUKU GALLERY で開催し、入選者や審査員、協力企業などで賑わい、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) 2025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「入門CGデザイン」の改訂版を発行した。CGクリエイター領域「CGクリエイター検定公式問題集」は2026年度内にベーシック・エキスパートの分冊版を発行予定、「デジタル映像表現」については2027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31,933冊(前年度比97%)、電子書籍1,582冊(前年度比 76%)、合計33,515冊(前年度比95%)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	2025	
		出荷数	出荷数	出荷数	前年比
教科書	デジタル映像表現	2,367	86	2,453	76%
	入門 CG デザイン	5,015	108	5,123	106%
	Web デザイン	536	37	573	77%
	入門 Web デザイン	1,594	43	1,637	93%
	コンピュータグラフィックス	3,709	195	3,904	104%
	ビジュアル情報処理	2,801	174	2,975	98%
	デジタル画像処理	3,490	331	3,821	107%
	実践マルチメディア	1,277	46	1,323	111%
	入門マルチメディア	3,027	37	3,064	101%
問題集	CG クリエイター検定公式問題集	2,864	86	2,950	80%
	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	802	31	833	98%
	Web デザイナー検定公式問題集 E	466	18	484	90%
	CG エンジニア検定公式問題集	0	0	0	-
	CG エンジニア検定公式問題集 B	755	38	793	70%
	CG エンジニア検定公式問題集 E	463	34	497	97%
	画像処理エンジニア検定公式問題集	0	0	0	0%
	画像処理エンジニア検定公式問題集 B	488	42	530	671%
	画像処理エンジニア検定公式問題集 E	483	79	562	969%
	マルチメディア検定公式問題集	0	0	0	-
	マルチメディア検定公式問題集 B	1,317	28	1,345	94%
	マルチメディア検定公式問題集 E	337	21	358	70%
その他	POV-Ray による 3 次元 CG 制作	98	0	98	69%
	クリエイティブテクノロジーシリーズ	-	148	148	76%
	メディア芸術祭	44	0	44	72%
合計		31,933	1,582	33,515	95%
昨年比		97%	76%		

(2) 教育指導者向け補助教材の発行

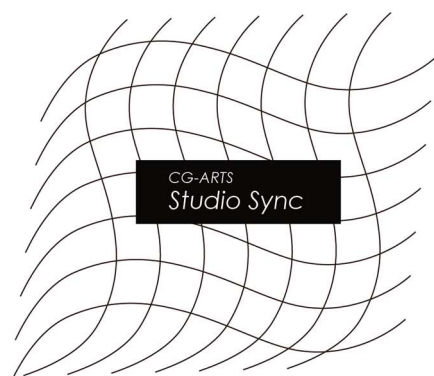
教育機関で公式テキストを効果的に活用した授業ができるように 5領域の各公式テキストに対応した補助教材(画像・図版教材、指導者用資料)を引き続き提供した。今年度も当協会 Webサイトから補助教材をダウンロードする方法をとり、利用者の利便性に配慮し、教育の質的向上を支援した。

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VC2025、11月のAnimUnite、12月のSIGGRAPHASIAなどの運営に携わり、積極的にセミナー講演に携わり企画運営を行った。今期は、賛助会員企業の交流を深めるためのStudio Syncを2度開催した。

開催月	2025 年度
4 月	G-Dream
5 月	
6 月	
7 月	StudioSync#01, CEDEC
8 月	ゲームメーカーズスクランブル
9 月	Visual Computing, TokyoGameShow
10 月	あにつく
11 月	AnimUnite, 顔学会, CGWORLDCC(CG 部)
12 月	SIGGRAPH ASIA in 香港, alive
1 月	StudioSync#02
2 月	ゲームクリエイター甲子園
3 月	映像表現・芸術科学フォーラム, NYAA

Visual
Computing 2025



CG-ARTS 賛助会員企業だけの交流会
「CG-ARTS Studio Sync」開催レポート

イベント・レポート

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

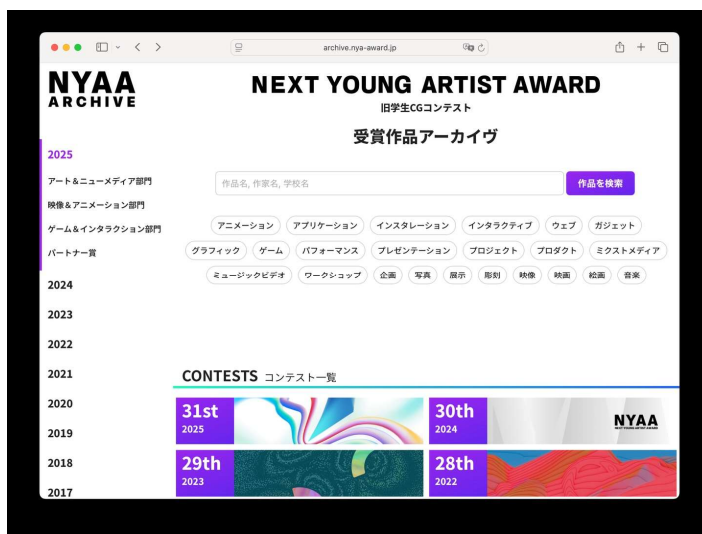
新しい分野の文化的価値や意味を社会に伝えていくには、展覧会や芸術祭等の文化イベントの役割が大きく、また新たな文化的価値の発信は大都市だけでなく地方でも求められている。当協会が培ったこれまでの経験を活かし、既存の枠組みを超えた文化イベントを企画・プロデュースした。

「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。



4.2 若手作家の育成と支援

毎年多くの若手作家がさまざま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てその後を支援する枠組みを設けている。令和7年度においてはNYAAのアーカイブサイトの拡充を行い、過去の受賞者・受賞作品情報を充実させる取り組みを行なうとともに、近年の受賞・入選作家の作品の上映機会等を準備に、令和8年度に向けて準備を行なった。



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)

重任: 相川弘文、太田麻衣子、岡本美津子、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10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

開催日 : 令和7年5月26日(月)

決議事項 : 第1号議案 令和6年度事業報告の件

第2号議案 令和6年度決算報告の件

第3号議案 資産取得資金「CG-ARTS CRM積立資金」取崩年度の変更の件

第4号議案 評議員会召集の件

役員人数 : 理事7名(欠席3名)、監 事2名

第 2 回(定時)理事会

開催日 : 令和8年3月13日(金)

決議事項 : 第1号議案 令和8年度事業計画書(案)の件

第2号議案 令和8年度収支予算書(案)の件

第3号議案 令和8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 CG-ARTS賛助会員制度の変更について

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7年6月23(月)

決議事項： 第1号議案：令和6年度 事業報告の件

第2号議案：令和6年度 決算報告の件

第3号議案：資産取得資金「CG-ARTS CRM 積立資金」取崩年度の変更の件

評議員及び監事人数：評議員10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、事業賛助への変更が1社、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3社、特別賛助からの変更が1社、新規が14社となり、合計で12社増えた。その結果、賛助会員数は99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：16社

変更による減少：株式会社フラックス

・事業賛助会員 83社

退会：株式会社テクノデジタル、株式会社GUNCY'S、株式会社 SOLA DIGITAL ARTS

変更による追加：株式会社フラックス

新規：株式会社オー・エル・エム、株式会社ピコナ、株式会社unknownCASE、株式会社ロジカルビート株式会社レベルアップ、株式会社サムライピクチャーズ、株式会社デジタル・メディア・ラボ、株式会社エヌ・デザイン、株式会社ピクス、株式会社タイプゼロ、株式会社スプリングギルド、株式会社トライデントワークス、株式会社スタジオブロス、株式会社ハイド

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	16 社	-1 社
事業賛助会員	83 社	+12社
計	99社	+11 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7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7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)の開発を引き続き進めている。令和7年度は、これまでに策定した要件定義に基づき、システム開発を実施した。なお、実装完了は令和8年度末を予定している。

以上