

2023年度

# 事業報告書

自 2023年 4月 1日

至 2024年 3月31日

2024年5月

一般財団法人デジタルコンテンツ協会



## 目 次

I	総務報告	1
1.	理事会	1
2.	評議員会	1
3.	運営幹事会	2
4.	公益目的支出計画実施報告	3
5.	広報	3
	(1) WEB 及びメールマガジンによる情報提供	3
	(2) 中国・韓国最新コンテンツビジネス情報提供	3
II	事業報告	4
1.	コンテンツ産業振興事業	4
	(1) 国内外コンテンツ産業動向調査事業【自主】	4
	(2) デジタルコンテンツ白書事業【自主】	4
	(3) 動画配信市場調査事業【自主】	4
	(4) コンテンツ産業振興策検討事業【自主】	5
2.	国際展開事業	5
	(1) 大規模イベントでのコンテンツ技術発信事業【自主、JKA】	5
	(2) コンテンツ産業新展開強化事業【経済産業省】	7
	(3) コンテンツ海外展開のための官民連携体制構築事業【経済産業省】	8
	(4) 国際交流事業【自主、三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング】	8
3.	技術開発事業	9
	(1) コンテンツ技術動向調査事業【自主】	9
	(2) インターバース技術・関連事業の ELSI に関するヒアリング調査【産業技術総合研究所】	10
4.	ビジネス支援事業	10
	(1) 日韓ビジネスマッチング【韓国コンテンツ振興院】	10
	(2) DCAJ ビジネスセミナー【自主】	10
III	資料	13
1.	役員等名簿	13
	(1) 理事及び監事	13
	(2) 評議員	13
2.	賛助会員	14
	(1) 正会員	14
	(2) 情報会員	14

## I 総務報告

### 1. 理事会

#### 第 32 回理事会

- (1) 開催日 2023 年 5 月 29 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第 1 号議案 2022 年度事業報告について
    - 第 2 号議案 2022 年度決算について
    - 第 3 号議案 2022 年度公益目的支出計画実施報告について
    - 第 4 号議案 第 12 回定時評議員会の招集について
    - 第 5 号議案 2023 年度自転車等機械振興事業に関する補助金交付決定の受諾について
    - 第 6 号議案 職務の執行状況の報告について
  - ②報告事項
    - 報告事項 1 2022 年度における基本財産の運用について

#### 第 33 回理事会

- (1) 開催日 2024 年 3 月 13 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第 1 号議案 2024 年度事業計画について
    - 第 2 号議案 2024 年度収支予算について
    - 第 3 号議案 職務の執行状況の報告について
    - 第 4 号議案 臨時評議員会の招集について

### 2. 評議員会

#### 第 12 回定時評議員会

- (1) 開催日 2023 年 6 月 23 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第 1 号議案 2022 年度事業報告について
    - 第 2 号議案 2022 年度決算について
    - 第 3 号議案 2022 年度公益目的支出計画実施報告について
    - 第 4 号議案 理事の選任について
    - 第 5 号議案 評議員の選任について

第 6 号議案 基本財産の処分又は除外について

②報告事項

報告事項 1 2022 年度における基本財産の運用について

報告事項 2 2023 年度事業計画について

報告事項 3 2023 年度予算について

### 2023 年度臨時評議員会

(1) 開催日 2024 年 3 月 28 日

(2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）

(3) 議 事

①審議事項

第 1 号議案 理事の選任について

## 3. 運営幹事会

### 第 80 回運営幹事会

(1) 開催日 2023 年 5 月 25 日

(2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）

(3) 議 事

①第 32 回理事会の開催について

### 第 81 回運営幹事会

(1) 開催日 2023 年 8 月 31 日

(2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）

(3) 議 事

①運営幹事の交代について

②2023 年度運営関連会議及び主要事業のスケジュールについて

③デジタルコンテンツ白書 2023 発刊及び発刊セミナーについて

④Innovative Technologies 2023 の進捗状況について

⑤TechBiz: Technology Business Acceleration Program の進捗状況について

⑥SIGGRAPH 2023 報告セミナー等について

⑦DCEXPO2023 表彰式・ネットワーキングの実施について

### 第 82 回運営幹事会

(1) 開催日 2023 年 11 月 9 日

(2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）

(3) 議 事

①INTER BEE IGNITION × DCEXPO 2023 について

## 第 83 回運営幹事会

- (1) 開催日 2024 年 1 月 25 日
- (2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）
- (3) 議 事
  - ①CES2024 参加報告について
  - ②DCAJ ビジネスセミナー「CES2024 報告会」の開催について

## 第 84 回運営幹事会

- (1) 開催日 2024 年 3 月 7 日
- (2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会（対面・オンライン併用）
- (3) 議 事
  - ①第 33 回理事会の開催について

## 4. 公益目的支出計画実施報告

第 32 回理事会及び第 12 回定時評議員会における決議を経て、6 月 29 日、内閣府に 2022 年度公益目的支出計画実施報告書を提出した。

## 5. 広報

### (1) WEB 及びメールマガジンによる情報提供

目的及び実施内容：「DCAJ WEB ページ」、「DCAJ 事務局便り」、及び、「DCAJ メルマガ」により、年間を通しコンテンツ関連情報の提供を行う。

成果の概要：

「DCAJ WEB ページ」において、当協会の事業概要、事業成果、最新の活動状況（新着情報）等を広報した。

会員向けメールマガジン「DCAJ 事務局便り」を、正会員及び情報会員に対し 49 通配信し、当協会の最新の活動状況、新型コロナウイルス感染症等に係る関係府省からの周知依頼等を速報的に提供した。

メールマガジン「DCAJ メルマガ」を、配信希望登録のある約 4,900 のアドレスに対し 63 通配信し、コンテンツビジネスやコンテンツ政策に関連する情報を提供した。63 通のうち、当協会事業に関連するメルマガは 49 通、会員や関係団体等の依頼を受けて配信したメルマガは 14 通であった。

### (2) 中国・韓国最新コンテンツビジネス情報提供

目的及び実施内容：中国及び韓国の最新コンテンツビジネス事情を「DCAJ Newsletter」としてとりまとめ、正会員及び情報会員に月次で配信する。

成果の概要：

第 124 号（2023 年 4 月号）から第 135 号（2024 年 3 月号）までを配信した。

## II 事業報告

### 1. コンテンツ産業振興事業

#### (1) 国内外コンテンツ産業動向調査事業【自主】

目的及び実施内容：日本国内及び海外のコンテンツ市場統計の整備やコンテンツ産業の最新動向の調査を実施し、それらの成果をコンテンツ関連のビジネス企画や政策の立案に有用な基礎資料として取りまとめる。

成果の概要：映像、音楽、ゲームソフトをはじめとする各コンテンツ分野の産業団体と連携し、日本国内の2022年におけるコンテンツ産業の市場統計を整備し、「デジタルコンテンツ白書2023」（2023年9月1日発刊）において公表した。

#### (2) デジタルコンテンツ白書事業【自主】

目的及び実施内容：コンテンツに係わる最新のトピックス、コンテンツの分野別及びメディア別市場規模、我が国のコンテンツ政策、様々なコンテンツジャンルにおける最新動向、海外市場に関する基礎情報等を内容とする「デジタルコンテンツ白書」を編集発行する。

成果の概要：9月1日、「デジタルコンテンツ白書2023」を発刊した。2022年のコンテンツ産業の市場規模は13兆2,698億円（前年比104.5%）となり、当協会が調査を開始して以来最高額であった。

コンテンツ区分別にみると、規模が大きい順に動画4兆2,945億円（前年比100.6%）、静止画・テキスト3兆256億円（同97.0%）、複合型2兆4,801億円（同115.0%）ゲーム2兆2,500億円（同98.26%）、音楽・音声1兆2,196億円（同142.3%）となった。動画、複合型、音声・音楽が前年から増加した。メディア区分別では、ネットワーク5兆2,218億円（前年比105.40%）、放送3兆4,336億円（同99.2%）、パッケージ2兆9,900億円（同93.8%）、劇場・専用スペース1兆6,244億円（同148.7%）となった。コンテンツ市場の成長を牽引し存在感を強めてきたネットワークがついに5兆円を超えた。

9月8日、「デジタルコンテンツ白書2023」発刊セミナーを開催し、2022年のコンテンツ産業の市場規模を解説するとともに、特集「AIコンテンツ生成ツールの出現」に基づくパネルディスカッションを実施した。

成果普及のため、4月13日、一橋大学商学部講義「メディア&サービスデザイン」において、デジタルコンテンツ白書2022に基づき、最近のコンテンツ産業動向について解説した。さらに、2024年1月4日、大阪公立大学大学院「令和5年度後期都市経営ワークショップ」において、デジタルコンテンツ白書2023に基づき、2022年の日本のコンテンツ産業の市場規模等について解説した。

#### (3) 動画配信市場調査事業【自主】

目的及び実施内容：我が国における動画配信の市場規模及び最新動向等を調査し、そ

これらの成果を「動画配信市場調査レポート」としてとりまとめ発行する。

成果の概要：4月24日、動画配信市場の実態把握のため当協会が独自調査した結果をとりまとめた「動画配信市場調査レポート 2023」を発行し、2022年の動画配信市場規模が4,530億円（前年比107%）と推計されること等を明らかにした。

巻頭には、映像メディア総合研究所代表 四方田浩一氏による特別寄稿「SVOD ピークアウトと都度課金サービスへの回帰」を配し、ライフスタイルの中に視聴習慣が根付き成長期を歩む動画配信市場の現状と課題、主な動画配信事業者の動向を紹介した。

#### （4）コンテンツ産業振興策検討事業【自主】

目的及び実施内容：様々な分野の有識者の参画を受けて我が国コンテンツ産業の振興策を検討するとともに、必要に応じて試行的な取り組みを行う。

成果の概要：

河口洋一郎会長が「激変するデジタルコンテンツ～AIは何をもたらすか?!～」をテーマに、各界の有識者・専門家と連続的に意見交換を行い、収録動画を順次配信した。計4回実施した意見交換は以下の通り。

－第1回：前年度の3月31日、檜山敦氏（一橋大学ソーシャル・データサイエンス教育研究推進センター教授）、渡邊淳司氏（NTTコミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部 主任研究員）との鼎談を行い、5月31日に配信した。

－第2回：4月13日、小川絵美子氏（プリ・アルスエレクトロニカ ヘッド）、小川秀明氏（アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ 共同代表）との鼎談を行い、6月14日に配信した。

－第3回：4月20日、鳴海拓志氏（東京大学大学院 情報理工学系研究科 准教授）、新山龍馬氏（明治大学大学院 理工学研究科 准教授）との鼎談を行い、6月28日に配信した。

－第4回：6月8日、南澤孝太氏（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授）、ジャーナカ ラジャパクセ氏（国立台南芸術大学大学院アニメーション映画芸術研究院准教授、東京工芸大学大学院工学研究科メディア工学専攻客員研究員）との鼎談を行い、7月12日に配信した。

## 2. 国際展開事業

#### （1）大規模イベントでのコンテンツ技術発信事業【自主、JKA】

目的及び実施内容：「INTER BEE IGNITION×DCEXPO」での展示、セミナー等を通じて、我が国コンテンツ関連技術の世界への発信及び海外コンテンツ関連技術の国内への紹介を行う。

成果の概要：11月15日～11月17日の3日間、幕張メッセ国際展示場において、「Innovative Technologies 2023」、「TechBiz: Technology Business

Acceleration Program]、「INTER BEE IGNITION × DCEXPO 展示」、  
「INTER BEE IGNITION × DCEXPO スタートアップ展示」、「コンファレンス」  
で構成する「INTER BEE IGNITION × DCEXPO」を、一般社団法人日本エ  
レクトロニクスショー協会と共同で運営した。Inter BEE 2023 全体の来場者数  
は 31,702 人であった。

Innovative Technologies 2023 エリアには、公募及び推薦を経て審査委員会で  
採択された 7 件の技術を展示した。

- ◆ 「新生児体験システム CryingBaby」(東海大学 情報理工学部 情報メディア  
学科 小坂研究室)
- ◆ 「Mechanical Brain Hacking: 身体編集 VR サイバネティックスシミュレー  
タ」(東京大学 稲見・門内研究室)
- ◆ 「空間再現ディスプレイ ELF-SR2 の開発」(ソニー株式会社)
- ◆ 「ジザイ・フェイス」(芝浦工業大学/東京大学/バイバイワールド株式会社)
- ◆ 「Nukabot」(Ferment Media Research/早稲田大学)
- ◆ 「自在肢」(東京大学 先端科学技術研究センター 身体情報学研究室/東京大  
学 生産技術研究所 Prototyping & Design Laboratory/株式会社スプライン  
デザインハブ)
- ◆ 「Transtiff: 硬軟変化関節を備えた棒状触覚インタフェース」(青山学院大学  
伊藤研究室/オムロン サイニックス株式会社)

TechBiz エリアには、公募及びメンター会議による審査を経て支援対象とし  
て採択された 8 件の技術が展示された(次項参照)。

INTER BEE IGNITION × DCEXPO 展示エリアには、先端コンテンツ技術  
とデジタルコンテンツをテーマとする 9 件と、ACM SIGGRAPH との賞交換に  
関する合意に基づき DCEXPO Special Prize に選定された Meta 社の「Retinal-  
resolution Varifocal VR」(※高解像度・可変焦点 HMD) の計 10 件が展示され  
た。

INTER BEE IGNITION × DCEXPO スタートアップ展示エリアには、計 21  
社が出展した。

ACM SIGGRAPH から招聘した Executive Committee が、ACM  
SIGGRAPH Special Prize の審査を行い、「新生児体験システム CryingBaby」  
(東海大学 情報理工学部 情報メディア学科 小坂研究室)と「Nukabot」  
(Ferment Media Research/早稲田大学)が選ばれた。

早期の社会実装が期待される技術を選考する NEDO 賞には、「Transtiff: 硬  
軟変化関節を備えた棒状触覚インタフェース」(青山学院大学 伊藤研究室/オム  
ロン サイニックス株式会社)が選ばれた。

コンファレンスは、稲見昌彦氏(東京大学)と Yang Zhao 氏(Meta リアリ  
ティ・ラボ・リサーチ)による「INTER BEE IGNITION × DCEXPO 基調講演  
『HMD の進化が駆動する VR の未来』」をはじめとする 14 のプログラムを実施  
した。

## (2) コンテンツ産業新展開強化事業【経済産業省】

目的及び実施内容：我が国コンテンツ産業の国際市場での優位性の獲得を目指し、我が国コンテンツ産業の海外展開の基盤となり得るコンテンツ関連技術を発掘するとともに、当該技術を活用する新たなサービスの事業化に向けたビジネスマッチングを実施する。

成果の概要：我が国の企業・研究機関等が有するコンテンツ技術を海外にアピールし、技術を核とする海外との連携やビジネス展開を支援する「TechBiz: Technology Business Acceleration Program」(TechBiz)を実施した。

公募及びメンター会議による審査を経て、支援対象技術として次に掲げる8件を採択した。

- ◆ artics：「好きなものを通じて自分を表現できる SNS『artics』」
- ◆ TRIBAWL 株式会社：「アバターカウンセリング」
- ◆ 株式会社 palan：「palanAR」
- ◆ 株式会社 foriio：ポートフォリオサービス「foriio」
- ◆ 株式会社 Nefront：「屋内 AR クラウド IndooAR」
- ◆ 株式会社 One by One Music：「One by One Music」
- ◆ bestat 株式会社：3D コンテンツを半自動で制作できる制作・管理・活用クラウドシステム
- ◆ 株式会社 Portalgraph：「Portalgraph」

採択された技術を海外にアピールし、技術を核とする海外との連携を支援するため、以下のビジネスマッチング等を実施した。

- －10月25日～27日に開催された第20回東京国際ミュージック・マーケット (TIMM) への artics の出展を支援した。
- －11月15日～11月17日、幕張メッセ国際展示場において開催された INTERBEE IGNITION × DCEXPO に、採択された8件の技術を展示し、広く体験に供した。
- －12月12日～16日、オーストラリア・シドニーで開催された SIGGRAPH Asia 2023 に「DCAJ ブース」を設置し、TechBiz 採択8件の技術等を紹介するとともに、当協会の事業活動を広報した。
- －2024年1月9日～12日、米国ラスベガスで開催された CES 2024 の Eureka Park への TechBiz 採択2社 (Portalgraph、One by One Music) の出展をサポートした。2社の CES 出展については、2月7日開催の CES 2024 報告会内で紹介した
- －1月31日～2月2日、東京ビッグサイトで開催された WELL-BEING TECHNOLOGY 2024 に DCAJ ブースを設置し、TechBiz 採択技術を紹介するとともに、TechBiz 事業を広報した。
- －2月22日、CIC Tokyo (虎ノ門ヒルズ) で開催された Venture Café において、「Global Content Tech～日本発コンテンツテクノロジーの世界戦略～PITCH & DEMO」を実施し、TechBiz 採択8件のピッチ及び展示をアレンジした。

- －3月1日、札幌市で開催された xR Exhibition Sapporo 2024 に出展し、TechBiz 採択企業のビジネスマッチングを推進するとともに、TechBiz 事業を広報した。
- －3月8日～16日、米国オースティンで開催された SXSW 2024 への TechBiz 採択2社（artics、Foriio）の出展をサポートした。

### （3）コンテンツ海外展開のための官民連携体制構築事業【経済産業省】

目的及び実施内容：アジア各国・地域のコンテンツ関連の政策担当者及び産業界有識者が一堂に会する官民連携会議のコーディネート等を行う。

成果の概要：

#### ① 日中韓文化コンテンツ産業フォーラム

12月7日と8日の二日間にわたり「EnterTech（Entertainment + Technology）～デジタル技術が切り拓くコンテンツビジネスの世界～」をテーマとして開催された第16回日中韓文化コンテンツ産業フォーラムのコーディネート業務を行った。

12月7日にグランドニッコー東京台場において開催された日中韓政府間会議（中国政府はオンライン参加）は、事前の政府間協議から調整を担って遺漏なく準備を進め、フォーラム当日は当協会からもプレゼンを実施し、政府間のみならず関係機関や産業界間の積極的な協力を通してコンテンツ産業の共同発展と繁栄を模索していく合意形成に貢献した。

12月8日は、3国からそれぞれ3社、計9社のEnterTech関連企業が参加するビジネスマッチングを実施した（日本はMeta Tokyo、AHS、ヤマハ、中国はPerfect World、POP MART、Tencent Music、韓国はAmberin、NaverZ、Supertone）。

#### ② アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット（ACBS）

2024年3月11日から14日にかけて香港コンベンション&エキシビションセンターで開催された Hong Kong International Film and TV Market (FILMART)の二日目の3月12日に開かれたACBS 2024のコーディネート業務を実施した。

会議には、日本、中国、香港、インドネシア、韓国、マレーシア、フィリピン、シンガポール、タイのコンテンツに関わる官民関係者が一堂に会し、「世界共同製作と配給の未来と可能性」をテーマに意見交換が行われた。

### （4）国際交流事業【自主、三菱UFJリサーチ&コンサルティング】

目的及び実施内容：我が国のコンテンツ及びコンテンツ技術の国際展開に資する基盤作りのため、世界最大のCG・インタラクティブ技術の情報発信の場であるSIGGRAPHをはじめとする国際イベントへの出展参加を通じ、各国・地域との国際交流をはかる。また、我が国コンテンツ産業の海外展開に向けた意識啓発セミナーのプロモーションを行う。

成果の概要：

① ACM SIGGRAPH との交流【自主】

8月6日～10日、米国ロサンゼルスで開催された SIGGRAPH 2023 に参加した。

ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、ACM SIGGRAPH Special Prize 2022 審査員賞を受賞した「BMI 技術を応用した神経リハビリテーションと人間拡張」（應義塾大学理工学部 牛場潤一研究室／研究成果活用企業 株式会社 LIFESCAPES）が、Emerging Technology エリアに展示された。

ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、INTER BEE IGNITION × DCEXPO での展示に相応しい技術として、Meta 社の「Retinal-resolution Varifocal VR」（※高解像度・可変焦点 HMD）を選定し、DCEXPO Special Prize を授与した。

8月7日、ACM SIGGRAPH 幹部と当協会との円卓会議を行い、賞交換の内容等について意見交換した。

11月15日、INTER BEE IGNITION × DCEXPO 会場において、賞交換に関する合意に基づき、ACM SIGGRAPH Special Prize 2023 の選考が行われ、「新生児体験システム CryingBaby」（東海大学 情報理工学部 情報メディア学科 小坂研究室）、「Nukabot」（Ferment Media Research／早稲田大学）が選ばれた。選ばれた2件は、2024年7月28日～8月1日、米国デンバーで開催される SIGGRAPH 2024 の Emerging Technologies に推薦展示される予定。

12月12日～16日、オーストラリア・シドニーで開催された SIGGRAPH Asia 2023 に「DCAJ ブース」を設置し、TechBiz 採択技術を紹介するとともに、当協会の事業活動を広報した。

② 「海外展開意識啓発セミナー」のプロモーション業務【三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング】

三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング（MURC）が東京都より受託した「海外展開意識啓発セミナー」のプロモーション業務について、MURC から委託を受け、WEB やメールマガジン等による広報を実施した。

### 3. 技術開発事業

#### （1）コンテンツ技術動向調査事業【自主】

目的及び実施内容：コンテンツ産業の将来の発展の礎となる可能性のある様々な技術について、情報収集や動向把握を進めるとともに、実用化の方向性等について検討を行う。

成果の概要：AI、VR、AR、ハプティクス、ロボット、メタバース等のコンテンツ関連技術等に関する動向を収集した。また、バーチャル空間や生成 AI に関する各方面の研究会に参加した。

## (2) インターバース技術・関連事業の ELSI に関するヒアリング調査【産業技術総合研究所】

目的及び実施内容：仮想空間と現実空間を高度に融合させる新たな技術（インターバース技術）の利用により生じるおそれのある新たな倫理的・法的・社会的課題（ELSI）に関する調査研究を実施する。

成果の概要：国立研究開発法人産業技術総合研究所より、関連事業者に対するヒアリング調査、有識者委員会におけるヒアリング結果を踏まえた検討を内容とする調査事業を受託。2024年2月14日から6月28日までの年度をまたぐ契約期間において、2023年度は、3月31日までに10事業者に対するヒアリング調査を実施した。

## 4. ビジネス支援事業

### (1) 日韓ビジネスマッチング【韓国コンテンツ振興院】

目的及び実施内容：AIプラットフォーム、AIコンテンツ、メタバース、VR、NFT等の分野における日韓相互の販路拡大、事業提携、製品・商品の共同開発等の促進に資するビジネスマッチングをコーディネートする。

成果の概要：12月14日～25日、秋葉原UDXで開催されたニューメディア・アート展「The Oulim in Tokyo」（韓国コンテンツ振興院主催）の会期中の12月14日と15日の両日、AIプラットフォーム、AIコンテンツ、メタバース、VR、NFT等の分野で活躍する韓国企業35社が出展する展示会に日本企業が参加する形で「日韓ビジネスマッチング」を実施した。参加した日本企業は41社で、計98件のマッチングが行われた。

### (2) DCAJ ビジネスセミナー【自主】

目的及び実施内容：コンテンツをめぐる新たなビジネスモデルや新事業の紹介、海外コンテンツ動向、最新コンテンツ技術動向、コンテンツ市場動向等に関わる情報を提供するセミナーを開催する。

成果の概要：

① 5月31日「激変するデジタルコンテンツ～AIは何をもたらすか?!～」Vol.1

形式：オンライン（録画配信）

内容：有識者鼎談

檜山 敦 一橋大学

ソーシャル・データサイエンス教育研究推進センター教授

渡邊淳司 NTTコミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部  
主任研究員

河口洋一郎 東京大学名誉教授

一般財団法人デジタルコンテンツ協会会長

- ② 6月14日「激変するデジタルコンテンツ～AIは何をもたらすか?!～」Vol.2  
 形式：オンライン（録画配信）  
 内容：有識者鼎談  
 小川絵美子 プリ・アルスエレクトロニカ ヘッド  
 小川秀明 アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ 共同代表  
 河口洋一郎 東京大学名誉教授  
 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会長
- ③ 6月28日「激変するデジタルコンテンツ～AIは何をもたらすか?!～」Vol.3  
 形式：オンライン（録画配信）  
 内容：有識者鼎談  
 鳴海拓志 東京大学大学院 情報理工学系研究科 准教授  
 新山龍馬 明治大学大学院 理工学研究科 准教授  
 河口洋一郎 東京大学名誉教授  
 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会長
- ④ 7月12日「激変するデジタルコンテンツ～AIは何をもたらすか?!～」Vol.4  
 形式：オンライン（録画配信）  
 内容：有識者鼎談  
 南澤孝太 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授  
 ジャーナカ ラジャパクセ  
 国立台南芸術大学大学院アニメーション映画芸術研究院准教授  
 東京工芸大学大学院工学研究科メディア工学専攻客員研究員  
 河口洋一郎 東京大学名誉教授  
 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会長
- ⑤ 9月7日 SIGGRAPH2023 報告セミナー  
 形式：オンライン  
 内容：「SIGGRAPH2023 報告」  
 杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

⑥ 9月8日 デジタルコンテンツ白書 2023 発刊セミナー

形式：オンライン

内容：第1部 「日本のコンテンツ産業の市場規模 2022」について

福島寿恵 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部

第2部 パネルディスカッション「AI コンテンツ生成ツールの出現」

内山 隆 青山学院大学 総合文化政策学部 総合文化政策学科 教授

デジタルコンテンツ白書 編集委員長

平林久和 株式会社インターラクト代表取締役

堀 鉄彦 株式会社コンテンツジャパン代表取締役

脇田 敬 音楽プロデューサー/マネジメント

有限会社 FLYMUSIC 代表取締役

⑦ 2024年2月7日 CES2024 報告会

形式：オンライン

内容：「CES2024に参加して ～スタートアップからここが言いたい！～」

畠山 祥 株式会社 One by One Music 代表

山浦俊司 株式会社 Portalgraph CTO

「CES2024 報告 ～製造技術にもスポットライト～」

杉沼浩司 日本大学講師/映像新聞論説委員

### Ⅲ 資料

以下の役員等名簿、賛助会員一覧は、2024年3月31日現在のもの。

#### 1. 役員等名簿

##### (1) 理事及び監事

会 長	河口洋一郎	東京大学名誉教授
専務理事	市原 健介	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
常務理事	山本 純	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
理 事	稲見 昌彦	東京大学 先端科学技術研究センター 教授
理 事	内山 隆	青山学院大学 総合文化政策学部 総合文化政策学科 教授
理 事	大嶋 諭	株式会社東北新社 上席執行役員
理 事	金沢 貴人	大日本印刷株式会社 常務執行役員
理 事	河合 隆史	早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授
理 事	清須美匡洋	九州大学名誉教授
理 事	佐藤 昌紀	日本電気株式会社 政策渉外部長代理
理 事	七丈 直弘	一橋大学大学院ソーシャル・データサイエンス研究科 教授
理 事	清水 亮	京都情報大学院大学 客員教授
理 事	中島 徹二	富士通株式会社 グローバル政策推進本部 政策連携部 部長
理 事	浪越 徳子	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
理 事	林 太郎	株式会社日立製作所 システム&サービスビジネス統括本部 渉外本部 渉外第1部 部長
理 事	廣瀬 通孝	東京大学名誉教授
理 事	松本 俊博	株式会社NHKエンタープライズ 常務取締役
監 事	後藤 健郎	一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 代表理事
監 事	松浦 義和	一般社団法人日本分析機器工業会 専務理事

##### (2) 評議員

評 議 員	近藤 真司	一般社団法人日本動画協会 専務理事・事務局長
評 議 員	執行 裕子	一般社団法人電子情報技術産業協会 理事
評 議 員	舘 暲	東京大学名誉教授
評 議 員	為ヶ谷秀一	元女子美術大学大学院教授
評 議 員	都島 信成	公益財団法人ユニジャパン 事務局長
評 議 員	星野 哲	一般社団法人日本映画製作者連盟 事務局長

## 2. 賛助会員

### (1) 正会員

株式会社NHKエンタープライズ  
株式会社白組  
株式会社東北新社  
日本放送協会  
富士通株式会社

株式会社NHKテクノロジーズ  
大日本印刷株式会社  
日本電気株式会社  
株式会社日立製作所

### (2) 情報会員

株式会社朝日新聞出版  
株式会社GEAR  
株式会社シード・プランニング  
株式会社ジェンコ  
セルシス株式会社  
一般社団法人中部産業連盟  
株式会社デジタルSKIPステーション  
一般社団法人電子情報技術産業協会  
東京商工会議所  
一般社団法人日本オーディオ協会  
任天堂株式会社  
ファンドラ株式会社  
ヤマハ株式会社

特定非営利活動法人映像産業振興機構  
一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構  
株式会社JVCケンウッド  
株式会社スーパーステーション  
株式会社ソリッドレイ研究所  
株式会社デイジー  
株式会社デジタル・メディア・ラボ  
東映アニメーション株式会社  
一般社団法人日本映画テレビ技術協会  
一般財団法人ニューメディア開発協会  
パナソニック映像株式会社  
一般社団法人放送サービス高度化推進協会  
吉本興業株式会社