

2020年度  
事業報告書

自 2020年 4月 1日

至 2021年 3月31日

2021年6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 .....	5
1. コンテンツ産業振興事業 .....	5
(1) 国内外コンテンツ産業動向調査事業【自主】 .....	5
(2) デジタルコンテンツ白書事業【自主】 .....	5
(3) 動画配信市場調査事業【自主】 .....	5
(4) コンテンツ産業振興策検討事業【自主】 .....	6
2. 国際展開事業 .....	6
(1) デジタルコンテンツ EXPO におけるコンテンツ技術発信事業【JKA、自主】 .....	6
(2) コンテンツ産業新展開強化事業【映像産業振興機構】 .....	7
(3) 国際交流事業【自主、三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング、映像産業振興機構】 .....	7
3. 技術開発事業 .....	8
(1) コンテンツ技術動向調査事業【自主、映像産業振興機構】 .....	8
(2) 人工知能と融合する認知的インタラクション支援技術による業務訓練・支援システムに関する調査研究【新エネルギー・産業技術総合開発機構】 .....	9
4. ビジネス支援事業 .....	10
(1) DCAJ セミナー事業【自主】 .....	10
III 資料 .....	12
1. 役員等名簿 .....	12
(1) 理事及び監事 .....	12
(2) 評議員 .....	12
2. 賛助会員 .....	13
(1) 正会員 .....	13
(2) 情報会員 .....	13

## I 総務報告

### 1. 理事会

#### 第23回理事会

- (1) 開催日 2020年6月5日 11:00~12:00
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室/オンライン (併用)
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第1号議案 2019年度事業報告について
    - 第2号議案 2019年度決算について
    - 第3号議案 2019年度公益目的支出計画実施報告について
    - 第4号議案 定時評議員会の招集について
    - 第5号議案 2020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
  - ②報告事項
    - 報告事項1 2019年度職務の執行状況の報告について
    - 報告事項2 2020年度職務の執行状況の報告について
    - 報告事項3 2019年度における基本財産の運用について

#### 第24回理事会

- (1) 開催日 2020年6月29日 11:30~12:00
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室/オンライン (併用)
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第1号議案 会長、専務理事、常務理事の選定について

### 2. 評議員会

#### 第9回定時評議員会

- (1) 開催日 2020年6月29日 10:00~11:00
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室/オンライン (併用)
- (3) 議 事
  - ①審議事項
    - 第1号議案 2019年度事業報告について
    - 第2号議案 2019年度決算について
    - 第3号議案 基本財産の処分又は除外について
    - 第4号議案 任期満了に伴う理事の選任について
    - 第5号議案 任期満了に伴う監事の選任について
    - 第6号議案 任期満了に伴う評議員の選任について

②報告事項

- 報告事項 1 2019 年度公益目的支出計画実施報告について
- 報告事項 2 2019 年度における基本財産の運用について
- 報告事項 3 2020 年度事業計画について
- 報告事項 4 2020 年度予算について

### 3. 運営幹事会

#### 第 61 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 4 月 23 日
- (2) 会 場 新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、資料送付により開催
- (3) 議 事
  - ①当協会における新型コロナウイルス感染症への対応について
  - ② J K A 補助金交付決定通知について

#### 第 62 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 5 月 28 日
- (2) 会 場 新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、資料送付により開催
- (3) 議 事
  - ①第 23 回理事会の開催について

#### 第 63 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 7 月 2 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室／オンライン（併用）
- (3) 議 事
  - ①2020 年 7 月 1 日現在の役員等について
  - ②2019 年度事業報告について
  - ③2020 年度事業の進捗状況について

#### 第 64 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 8 月 27 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室／オンライン（併用）
- (3) 議 事
  - ①デジタルコンテンツ白書 2020 について
  - ②デジタルコンテンツ EXPO 2020 について

#### 第 65 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 10 月 29 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室／オンライン（併用）
- (3) 議 事

- ①デジタルコンテンツ EXPO 2020 ONLINE 進捗状況について
- ②デジタルコンテンツ EXPO 2020 コンファレンス・プログラムについて

#### 第 66 回運営幹事会

- (1) 開催日 2020 年 12 月 3 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室／オンライン（併用）
- (3) 議 事
  - ①2020 年度事業の進捗状況について
  - ②デジタルコンテンツ EXPO 2020 ONLINE 開催速報

#### 第 67 回運営幹事会

- (1) 開催日 2021 年 2 月 25 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室／オンライン（併用）
- (3) 議 事
  - ①第 25 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 23 回理事会及び第 9 回定時評議員会における決議を踏まえ、6 月 29 日に提出。

### 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）等を広く公表した。

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、2020 年 4 月 1 日から 2021 年 3 月 31 日までの間に 71 通配信し、当協会の最新の活動状況、セミナー開催案内等を速報的に提供した。

メールマガジン「DCAJ メルマガ」を、配信登録のある約 5,200 のアドレスに対し、2020 年 4 月 1 日から 2021 年 3 月 31 日までの間に 68 通配信し、コンテンツビジネスやコンテンツ政策に関わる情報を提供した。なお、68 通のうち、当協会事業に関連するメルマガは 52 通、会員又は関係団体等の依頼を受けて配信したメルマガは 16 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：期中、第 88 号（2020 年 4 月号）から第 99 号（2021 年 3 月号）までを  
発行した。また、2020 年 1 月から 12 月までの配信分を「DCAJ Newsletter  
2020」として冊子化（PDF）し、正会員及び情報会員に配信した。

## 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2019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2020」（2020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2020」を発刊した。市場分析では、2019年のコンテンツ産業の市場規模が12兆8,476億円（前年比101.0%）と堅調に推移したこと、コンテンツ流通におけるネットワークの割合が放送やパッケージを超えて最大の流通メディアとなったこと等を明らかにした。また、各コンテンツ分野の動向や海外の状況について国内外の専門家の解説を掲載するとともに、特集「ライブエンターテインメントの今とこれから～Beyond 2020を考える3つの視点」において、コロナ禍の影響を踏まえつつ、ライブエンターテインメント産業の未来を俯瞰的に論じた。

発刊後は、9月14日に開催した発刊セミナーにおいて、2019年の日本国内の市場規模と動向を概説するとともに、パネルディスカッション「ポストコロナのコンテンツビジネス～新しい日常におけるエンターテインメントの挑戦」を実施した。また、希望のあった会員企業3社に対し対面又はオンラインによる解説を実施した。さらに、2021年1月27日には、日本マレーシア経済協議会及びマレーシア貿易開発公社の主催によるオンラインセミナー「デジタル・クリエイティブ・コンテンツ」において、白書に基づき、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23日、四方田浩一氏（映像メディア総合研究所代表）による特別寄稿「TVODも伸長し、さらなる拡大が期待される2020年動画配信市場」を掲載



した「動画配信市場調査レポート 2020」をとりまとめ公表した。

5月28日には、正会員及び情報会員を対象とする解説セミナーをオンラインで開催した。

#### (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：先進的コンテンツ技術とそれを活用したデジタルコンテンツに係る総合的な振興策の立案に向け、有識者会議（座長：河口洋一郎会長）の設置をすることとし、目指すべき方向性について事前検討を行った。

## 2. 国際展開事業

#### (1) デジタルコンテンツ EXPO におけるコンテンツ技術発信事業【JKA、自主】

目的及び実施内容：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のため、展示、講演等で構成する総合イベント「デジタルコンテンツ EXPO」を企画開催する。

成果の概要：新型コロナウイルス感染症に係る社会状況に鑑み、当初、幕張メッセでの開催を予定していた「デジタルコンテンツ EXPO 2020」を、オンライン開催に変更し、11月18日～11月20日の3日間、「Content & Technology Showcase(CTS)」、「Innovative Technologies 2020」、「TechBiz Creation & Matchmaking」、「コンファレンス」等で構成する「デジタルコンテンツ EXPO 2020 ONLINE」を開催した。総ページビュー数は26,306であった。

CTS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15件の出展があり、出展者は、各々のコンテンツ技術やデジタルコンテンツの動画、静止画、解説文等をそれぞれの出展者ページにオンライン展示した。

Innovative Technologies 2020では、公募を経て審査委員会で採択された6件の技術をオンライン展示。「紙面の模様と動きを通じてインタラクション可能なプロジェクションマッピング『Interactive Stickies』」（東北大学大学院情報科学研究科 橋本・鏡研究室）、「特定速度で移動している人だけに伝達可能な二次元情報提示システム：Bilateral Motion Display」（東京大学情報基盤センター 石川・早川・黄・末石・宮下研究室）の2件に、Innovative Technologies 2020 スポンサーの株式会社横浜コンサルティングファームよりスポンサー賞が贈られた。また、「ゴキブリを制御しユビキタスなインターフェースへ『Calmbots』」（筑波大学デジタルネイチャー推進戦略基盤）に、一般財団法人デジタルコンテンツ協会会長賞が贈られた。

コンファレンス・プログラムでは、DCEXPO 特別講演「知能×アートが未来を拓く」（河口洋一郎氏、松尾豊氏、スプツニ子！氏）をはじめ、第一線の研究者やアーティストによる14件のコンファレンスを実施した。

SIGGRAPH 2020 出展技術から DCEXPO Special Prize に選出された米国マサチューセッツ工科大学の「Photo-Chromeleon: Re-Programmable Multi-Color Textures Using Photochromic Dyes」と、SIGGRAPH ASIA 2020 の紹介展示が、米国 ACM SIGGRAPH との連携に基づきオンライン展示された。

SIGGRAPH Emerging Technologies 2021 のチェアである Paul H. Dietz 氏によって選考が行われた SIGGRAPH Special Prize は、「Ubimouse」（知能技術株式会社）が受賞した。受賞した「Ubimouse」は、2021 年米国で開催される SIGGRAPH 2021 の Emerging Technologies に推薦展示される予定。

## **(2) コンテンツ産業新展開強化事業【映像産業振興機構】**

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：コンテンツ技術を核とする海外展開を支援するプログラム「TechBiz Creation & Matchmaking (TechBiz)」を実施した。

公募、有識者による審査を経て 8 件の技術を支援対象として採択した。公募にあたり、7 月 3 日、TechBiz の支援内容や応募方法を周知するため、スタートアップ支援プロデューサー等によるトークやパネルディスカッションで構成するオンラインセミナー「デジタルコンテンツのゲームチェンジャー求む！～TechBiz 支援プログラム 2020 ご紹介～」を開催した。

11 月 18 日～11 月 20 日、デジタルコンテンツ EXPO 2020 ONLINE において、採択企業 8 社の技術をオンライン展示するとともに、国内外総勢 12 名の専門家を招聘したピッチ・セッションを 2 回にわたり実施した。

2021 年 1 月 11 日～15 日、アジア最大級のライセンスビジネス展示会「香港国際ライセンシングショー 2021 オンライン」に採択企業が参加し、展示、交流を行った。

2 月 4 日、起業家や起業を志す者、投資家、研究者等、多様なイノベーター達が集う「Venture Café Tokyo」の Thursday Gathering において、採択企業 8 社のピッチイベント「コンテンツテックが創る未来 ～with/after COVID-19 時代の X-Tech～」を実施した。

2 月 18 日、カナダ大使館が Venture Café Tokyo において実施した XR 関連スタートアップ・ピッチに採択企業のうち 3 社が参加し、ピッチを行った。

3 月 16 日～20 日、採択企業 8 社が、「SXSW (South by Southwest) Online」に出展し、ピッチイベントを実施した。

## **(3) 国際交流事業【自主、三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング、映像産業振興機構】**

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、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を行う。

成果の概要：

① SIGGRAPH 2020【自主】

8月24日～8月28日、オンライン開催となった「SIGGRAPH 2020」に参加した。9月3日、DCEXPO Special Prize 選考審査会をオンラインで行い、米国マサチューセッツ工科大学の「Photo-Chromeleon: Re-Programmable Multi-Color Textures Using Photochromic Dyes」を選定した。9月11日、ACM SIGGRAPH と当協会の幹部によるオンライン・ミーティングを行い、SIGGRAPH Emerging Technologies と DCEXPO Special Prize の賞交換の継続を含むMOUを更新した。

また、12月4日～13日、オンライン開催となった「SIGGRAPH Asia 2020 Virtual」に出展した。

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&コンサルティング委託】

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「都内アニメ産業の国際展開推進事業における一般意識啓発・出展等運營業務」における海外展開意識啓発セミナーのプロモーション業務をMURCより受託し、WEBやメールマガジン等により広報を実施した。

③ ACBS COVID-19 Documentary Project 運營業務【映像産業振興機構委託】

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による会議「Asia Content Business Summit（ACBS）」が企画するショートフィルム・コンペティション「ACBS COVID-19 Documentary Project（Project-19）」の運營業務を受託し、ACBSメンバー・ミーティングとりまとめ、応募、審査、発表等の運営を行った。また、香港フィルムアート（3月15日～19日）において、3月18日に各国地域代表が登壇する「ACBS Panel Discussion – Embracing the Digital Transformation in the Content Industry in Asia」の運営サポート、パネル内でのProject-19受賞作品発表のアレンジを実施した。

### 3. 技術開発事業

(1) コンテンツ技術動向調査事業【自主、映像産業振興機構】

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：

① コンテンツ技術動向調査【自主】

VR、AR、5G、ハプティクス、ロボット等のコンテンツ関連技術について情報収集を実施した。

②先進性の高いコンテンツの開発／制作・発信支援【映像産業振興機構】

日本発のコンテンツ等の海外展開を促進し、日本ブーム創出を通じた関連産業の海外展開の拡大および訪日外国人等の促進につなげるとともに、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築することを目的とする「コンテンツグローバル需要創出促進・基盤整備 事業費補助金 (J-LOD)」の広報をメールマガジンで支援した。

③VR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン改訂【映像産業振興機構】

VR/AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン検討委員会（委員長：廣瀬通孝 東京大学名誉教授）における検討を踏まえ、VRについては2017年度制作したガイドラインを更新し、ARについては新たなガイドラインを作成した。

(2) 人工知能と融合する認知的インタラクション支援技術による業務訓練・支援システムに関する調査研究【新エネルギー・産業技術総合開発機構】

目的及び実施内容：サービス分野における業務訓練・支援に資する効率的な情報ディスプレイ技術の開発を進めるとともに、業務訓練・支援システムの安全かつ効果的な運用のためのガイドラインの作成、ヒューマン・インタラクション基盤技術の社会実装に向けたオープンイノベーション活動を行う。

成果の概要：国立研究開発法人新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）より、「戦略的イノベーション創造プログラム（SIP）第2期／ビッグデータ・AIを活用したサイバー空間基盤技術／認知的インタラクション支援技術／人工知能と融合する認知的インタラクション支援技術による業務訓練・支援システムの研究開発」を受託し、業務訓練・支援用情報ディスプレイ技術の開発、社会実装に向けたガイドライン作成、ヒューマン・インタラクション（HI）基盤技術の社会実装に向けたオープンイノベーション活動を実施した。

業務訓練・支援用情報ディスプレイ技術の開発については、東京大学との共同研究により、サービス産業従事者が接客訓練を実施するためのバーチャルリアリティ（VR）を利用したシミュレータの開発を行った。

業務訓練・支援システムの安全かつ効果的な運用のためのガイドラインの作成については、2018年度及び2019年度の検討成果を踏まえ、ガイドライン検討委員会を5回開催し、ガイドライン素案をとりまとめた。

HI基盤技術の社会実装に向けたオープンイノベーション活動については、2019年度に設立した「ヒューマン・インタラクション基盤技術コンソーシアム（HIコンソ）」を母体として、定例会を3回、講演会を3回、パネルディスカッションを1回開催し、HIコンソのメンバーが抱える共通課題に関する意見交換を行った。また、11月18日には、「デジタルコンテンツ EXPO 2020 ONLINE」においてシンポジウム「ニュー・ノーマル時代のヒューマン・インタラクション技術」（モデレータ：廣瀬通孝氏）を開催した。

## 4. ビジネス支援事業

### (1) DCAJ セミナー事業【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。

進捗状況：

① 5月28日「動画配信市場の今を知る！

『動画配信市場調査レポート 2020』発刊セミナー」

形式：オンラインセミナー

内容：「動画配信市場調査レポート 2020（サマリー解説）」

岩井 美樹 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主任  
「TVOD も伸長し、さらなる拡大が期待される 2020 年動画配信市場」  
四方田 浩一 映像メディア総合研究所 代表

② 7月8日「ソニーの R&D が仕掛ける最先端音響技術

～クリエイターと進化させる新たな音体験～

形式：オンラインセミナー

内容：「最先端音響技術の紹介」

光藤 祐基 ソニー株式会社 R&D センター  
Tokyo Laboratory 21 担当部長

③ 7月22日「視線と脳血流（NIRS）の生体センシングの可能性」

形式：オンラインセミナー

内容：視線と脳血流（NIRS）の生体センシングの可能性について

板坂 典郎 株式会社 NeU  
ニューロマーケティングビジネスユニットマネージャー  
仁科 陽一郎 株式会社 FOVE 営業部 マネージャー

④ 7月31日「3次元レーザー計測技術のコモングラウンド／

ミラーワールドへの活用」

形式：オンラインセミナー

内容：現実界に存在するあらゆるモノを3次元レーザー計測で点群データ化し  
バーチャル世界への取り込みを可能とする3次元計測

船越 亮 クモノスコーポレーション株式会社 執行役員

⑤ 8月12日「5Gとニューノーマル時代の映像制作～ITで乗り切る世界の現場～」

形式：オンラインセミナー

内容：映像制作現場の現状と今後必要とされる映像や制作環境

杉沼 浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

丸井 庸男 株式会社オムニバス・ジャパン 取締役副社長  
テクニカルマネージメントセンター長

⑥ 9月14日「ポストコロナのコンテンツビジネス

～新しい日常におけるエンターテインメントの挑戦～」

形式：オンラインセミナー

内容：「日本のコンテンツ産業の市場規模 2019」

岩井 美樹 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部主任

「ライブエンターテインメントの今とこれから

～ Beyond 2020 を考える 3つの視点～」

長井 延裕 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 常務理事  
ライブ・エンタテインメントラボ副代表  
青山学院大学 社会情報学部 非常勤講師

パネルディスカッション「ポストコロナのコンテンツビジネス

～新しい日常におけるエンターテインメントの挑戦」

穎川 廉 レクセル日本株式会社 CEO

川口 洋司 一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長

小島 健太郎 株式会社 WESS

長井 延裕 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 常務理事

<モデレーター>

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)

### Ⅲ 資料

以下の役員等名簿、賛助会員一覧は、2021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	大嶋 諭	株式会社東北新社 取締役常務執行役員
理 事	清須美匡洋	九州大学 副理事
理 事	杉本登志樹	大日本印刷株式会社 常務執行役員
理 事	寺田 透	富士通株式会社 政策渉外室 室長
理 事	中村 直靖	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	前田 幸夫	凸版印刷株式会社 取締役副社長執行役員
理 事	松本 俊博	株式会社NHKエンタープライズ 取締役
理 事	渡邊喜一郎	日本電気株式会社 政策渉外部 部長
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	華頂 尚隆	一般社団法人日本映画製作者連盟 事務局長
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

## 2. 賛助会員

### (1) 正会員

一般財団法人NHKエンジニアリングシステム	株式会社NHKエンタープライズ
株式会社NHKテクノロジーズ	株式会社オムニバス・ジャパン
株式会社白組	大日本印刷株式会社
株式会社デジタル・メディア・ラボ	株式会社東北新社
凸版印刷株式会社	日本電気株式会社
日本放送協会	株式会社日立製作所
富士通株式会社	

### (2) 情報会員

アーツパークホールディングス株式会社	株式会社朝日新聞出版
特定非営利活動法人映像産業振興機構	株式会社NTTぷらら
一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構	株式会社シード・プランニング
株式会社JVCケンウッド	株式会社ジェンコ
上海紫竹高新区（集団）有限公司	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	一般社団法人中部産業連盟
株式会社デイジー	株式会社デジタルSKIPステーション
株式会社テレビ朝日	一般社団法人電子情報技術産業協会
東映アニメーション株式会社	東京商工会議所
一般社団法人日本映画テレビ技術協会	一般社団法人日本オーディオ協会
一般財団法人ニューメディア開発協会	任天堂株式会社
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
ヤマハ株式会社	吉本興業株式会社
レクセル日本株式会社	