

2022年度
事業報告書

自 2022年 4月 1日

至 2023年 3月31日

2023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	4
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】	6
(4) コンテンツ産業振興策検討事業【自主】	6
(5) 研究開発型スタートアップ支援人材養成講座【新エネルギー・産業技術総合開発機構】	6
2. 国際展開事業	7
(1) 大規模イベントでのコンテンツ技術発信事業【自主、JKA】	7
(2) コンテンツ産業新展開強化事業【映像産業振興機構】	8
(3) 国際交流事業【自主、映像産業振興機構、三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング】	9
3. 技術開発事業	10
(1) コンテンツ技術動向調査事業【自主】	10
(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】	11
4. ビジネス支援事業	12
(1) DCAJ セミナー事業【自主】	12
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 29 回理事会

- (1) 開催日 2022 年 6 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）
- (3) 議 事
 - ①審議事項
 - 第 1 号議案 2021 年度事業報告について
 - 第 2 号議案 2021 年度決算について
 - 第 3 号議案 2021 年度公益目的支出計画実施報告について
 - 第 4 号議案 第 11 回定時評議員会の招集について
 - 第 5 号議案 2022 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 2021 年度における基本財産の運用について

第 30 回理事会

- (1) 開催日 2022 年 6 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）
- (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

第 31 回理事会

- (1) 開催日 2023 年 3 月 29 日
- (2) 場 所 アルカディア市ヶ谷「妙高」（対面／オンライン併用）
- (3) 議 事
 - ①審議事項
 - 第 1 号議案 2023 年度事業計画について
 - 第 2 号議案 2023 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

2. 評議員会

第 11 回定時評議員会

- (1) 開催日 2022 年 6 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）

(3) 議 事

①審議事項

- 第 1 号議案 2021 年度事業報告について
- 第 2 号議案 2021 年度決算について
- 第 3 号議案 2021 年度公益目的支出計画実施報告について
- 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 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 2021 年度における基本財産の運用について
- 報告事項 2 公益目的支出計画実施報告書における法人住民税繰入額の公益目的支出金額からの控除について
- 報告事項 3 2022 年度事業計画について
- 報告事項 4 2022 年度予算について

3. 運営幹事会

第 75 回運営幹事会

- (1) 開催日 2022 年 5 月 26 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）
- (3) 議 事
 - ①第 29 回理事会の開催について
 - ②2022 年度事業等の進捗状況について

第 76 回運営幹事会

- (1) 開催日 2022 年 9 月 1 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）
- (3) 議 事
 - ①2022 年度運営幹事会について
 - ②2022 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 2022 について
 - ④Innovative Technologies 2022 について
 - ⑤TechBiz: Technology Business Acceleration Program について
 - ⑥DCAJ オンラインサロンについて

第 77 回運営幹事会

- (1) 開催日 2022 年 11 月 10 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）
- (3) 議 事
 - ①DCEXPO 2022 進捗状況について
 - ②SIGGRAPH Asia 2022 について（12 月 6 日～9 日、韓国・大邱）

第 78 回運営幹事会

- (1) 開催日 2023 年 1 月 26 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）
- (3) 議 事
 - ①運営関連会議及び主要事業のスケジュールについて
 - ② 2022 年度事業進捗状況について

第 79 回運営幹事会

- (1) 開催日 2023 年 3 月 16 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）
- (3) 議 事
 - ①2023 年度事業計画（案）について
 - ②2023 年度予算（案）について
 - ③職務の執行状況の報告（案）について

4. 公益目的支出計画実施報告

第 29 回理事会及び第 11 回定時評議員会における決議に基づき、6 月 29 日、内閣府に、2021 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 61 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。なお、61 通のうち、当協会事業に関連するメルマガは 51 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 10 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 112 号（2022 年 4 月号）から第 123 号（2023 年 3 月号）までを発行した。

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2021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2022」（2022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2022」を発刊し、2021年のコンテンツ産業の市場規模が12兆7,582億円、前年比107.7%で、新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた2020年から一転して、プラス成長となったこと等を明らかにした。

コンテンツ区分別にみると、規模が大きい順に動画が4兆2,849億円（前年比107.9%）、静止画・テキストが3兆1,207億円（同100.5%）、ゲームが2兆3,389億円（同105.6%）、複合型が2兆1,571億円（同122.8%）、音楽・音声は8,566億円（同106.8%）であり、すべての区分で前年から増加した。メディア別では、ネットワークが4兆9,595億円（同114.0%）、放送が3兆4,751億円（同104.9%）、パッケージが3兆1,780億円（同96.6%）、劇場・専用スペースが1兆1,457億円（同128.2%）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5兆円に迫る勢いで伸長し、調査開始以来、最大規模を更新。コンテンツ消費のネットワークシフトがさらに加速した。

9月9日、「デジタルコンテンツ白書2022」発刊セミナーを開催し、2021年のコンテンツ産業の市場規模を解説するとともに、デジタルコンテンツ白書2022特集「Web3のはじまり」の執筆者による講演を実施した。さらに、Webブラウザからバーチャル空間に参加できるメタバース技術「めっちゃバーズ」の体験会を実施した。

2023年1月19日、大阪公立大学梅田サテライトキャンパスで開催された大阪公立大学大学院都市経営研究科ワークショップにおいて、「デジタルコンテンツ白書2022」第2章に基づき、2021年の我が国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25日、動画配信市場の実態把握のため当協会が独自に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2022」を発行した。同レポートの巻頭には、数土直志氏（ジャーナリスト／日本経済大学大学院特任教授）による特別寄稿「動画配信ビジネスが変えた国内アニメーションの現在とこれから」を配した。

(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：

- ・4月6日、河口洋一郎会長と南澤孝太氏（慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授）が、デジタルコンテンツの将来像やその振興策について意見を交換した。
- ・2023年3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?!～」をテーマに、河口会長が各界の有識者・専門家とオンライン対談を行う第一弾として、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）との鼎談を実施した。

(5) 研究開発型スタートアップ支援人材養成講座【新エネルギー・産業技術総合開発機構】

目的及び実施内容：我が国の産業競争力の強化に繋がる研究開発型スタートアップの支援人材を養成する特別講座を実施するとともに、講座参加者・修了者等のフォローアップや関係者間のネットワーキングの機会を提供する「NEDO SSA (NEDO Technology Startup Supporters Academy)」を実施する。

成果の概要：新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）より、研究開発型スタートアップを支援する人材を養成する事業「NEDOプロジェクトを核とした人材育成、産学連携等の総合的展開／研究開発型スタートアップの高度専門支援人材の養成に掛かる特別講座」を受託し、上半期38名、下半期39名の受講者に対し、研修を実施した。

① 2022年度上半期研修

- ・4月20日～22日、川崎市 Kawasaki-NEDO Innovation Center (K-NIC) において、前期研修。
- ・6月24日、浜松市において中期研修。

- ・ 7月23日～24日、鶴岡市において合宿研修。
- ・ 8月25日～26日、川崎市 Kawasaki-NEDO Innovation Center (K-NIC) において、後期研修。

② 2022年度下半期研修

- ・ 10月12日～14日、川崎市 Kawasaki-NEDO Innovation Center (K-NIC) において、前期研修。
- ・ 12月26日、浜松市において補講（エコシステム研修）。
- ・ 2023年1月13日、大阪市において、中期研修。
- ・ 2月10日～11日、鶴岡市において合宿研修。
- ・ 3月2日～3日、川崎市 Kawasaki-NEDO Innovation Center (K-NIC) において、後期研修。

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16日～11月18日の3日間、幕張メッセ国際展示場において、

「INTER BEE IGNITION × DCEXPO 展示」、「Innovative Technologies 2022」、「TechBiz : Business Acceleration Program」、「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運営した。Inter BEE 2022 全体の来場者数は 26,901 人であった。

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 7 件と、ACM SIGGRAPH 2022 から DCEXPO Special Prize に選定した「Rapid Design of Articulated Objects: An Interactive Showcase」(KAIST) の計 8 件が展示された。

Innovative Technologies 2022 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 8 件の技術を展示した。

- ◆ 「Neutone: 深層学習 AI を用いたリアルタイム音響処理プラグイン」(株式会社 Qosmo)
- ◆ 「エレキソルト：電気味覚での塩味増強効果を活用した、おいしさを我慢しない減塩手法の提案」(キリンホールディングス株式会社/明治大学)
- ◆ 「Puff me up! 身体から生えてくる柔らかい分身ロボット」(法政大学/東京大学/明治大学)
- ◆ 「生きた皮膚を持つ指型バイオハイブリッドロボット」(東京大学大学院情報理工学系研究科 竹内・森本研究室)
- ◆ 「BMI 技術を応用した神経リハビリテーションと人間拡張」(慶應義塾大学)

理工学部 牛場潤一研究室／研究成果活用企業 株式会社 LIFESCAPES)

- ◆ 「Transcolor Printing」(株式会社 積彩)
- ◆ 「MeganeX」(株式会社 Shiftall)
- ◆ 「クロスモーダル知覚を活用した、ビールのおいしさを増幅する音楽『CROSS MODAL : BEER 』」(株式会社博報堂「Human X」／株式会社 invisibl／東京大学大学院准教授 鳴海拓志／株式会社博報堂プロダクツ)

TechBiz エリアには、支援対象として採択された 8 件の技術(次項参照)を展示した。

コンファレンスは、INTER BEE IGNITION × DCEXPO 基調講演「2025 大阪・関西万博が描く未来社会と先端テクノロジー」をはじめとする 9 プログラムを企画し、オンライン配信した。

ACM SIGGRAPH との合意に基づき、SIGGRAPH 2023 の Emerging Technologies Chair である Mashhuda Glencross 氏が、ACM SIGGRAPH 招聘トークセッションに登壇するとともに、「ACM SIGGRAPH Special Prize」の選考を行った。最優秀賞「デジタル香りデバイス Aroma Shooter®及び香り動画配信プラットフォーム AromaPlayer®」及び準優秀賞「エレキソルト：電気味覚での塩味増強効果を活用した、おいしさを我慢しない減塩手法の提案」の他、審査員賞 2 件が選ばれた。

(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：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、有識者による審査により、支援対象技術として次に掲げる 8 件を採択した。

- ◆ 株式会社 X 「webVR 技術を活用したオープンメタバース」
- ◆ 株式会社 DENDOH 「メタバース用アバター作成サービス『molz』」
- ◆ レイワセダ株式会社 「Ready」
- ◆ 株式会社アロマジョイン 「デジタル香りデバイス Aroma Shooter®及び香り動画配信プラットフォーム AromaPlayer®」
- ◆ 株式会社ワンアーカー 「AI 技術を活用したオンラインダンスレッスンサービス『iNSYNC』」
- ◆ 株式会社ジョリーグッド 「医療 VR セルフ制作システム・VR 閲覧共有プラットフォーム」
- ◆ 株式会社 xCura 「XR Therapy」

◆TRIBAWL 株式会社「アバター生成技術」

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やビジネス展開を支援する取り組みとして、以下を実施した。

- ・11月16日～11月18日の3日間、幕張メッセ国際展示場で運営した「INTER BEE IGNITION×DCEXPO」のTechBizエリアに、採択された8社の技術を展示し、広く体験に供した。
- ・12月6日～9日、韓国・大邱で開催されたSIGGRAPH Asia 2022において、TechBiz採択2社（株式会社X、レイワセダ）の出展をサポートした。
- ・2023年1月5日～8日、米国ラスベガスで開催されたCES 2023のEureka ParkへのTechBiz採択3社（アロマジョイン、ワンアーカー、xCura）の出展をサポートした。
- ・2月16日、CIC Tokyo（虎ノ門ヒルズ）において「TechBiz in Venture Café：加速する拡張現実～身近なXR/メタバース/AI テック 2023～ピッチ&デモ」を実施した。
- ・3月3日、国内先進スタートアップが集う「JAPAN INNOVATION DAY」（株式会社角川アスキー総合研究所主催）へのTechBiz採択3社（レイワセダ、Cura、株式会社X）の出展をサポートした。
- ・3月25日～26日をパブリックデイ、3月27日～28日をビジネスデイとして開催される「Anime Japan 2023」（一般社団法人アニメジャパン主催）へのTechBiz採択5社（レイワセダ、TRIBAWL、株式会社X、DENDOH、ワンアーカー）の出展をサポートした。

（3）国際交流事業【自主、映像産業振興機構、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、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 ACM SIGGRAPH との交流【自主】

8月8日～11日にカナダ・バンクーバーのリアル会場とオンラインで開催されたSIGGRAPH 2022にオンライン参加した。

ACM SIGGRAPH との合意に基づいて、DCEXPO での展示に相応しい技術として、「Rapid Design of Articulated Objects: An Interactive Showcase」（KAIST）を、DCEXPO Special Prize に選定した。

会期後の9月7日、ACM SIGGRAPH 幹部と当協会との円卓会議を執り行い、技術展示の賞交換等の相互協力について確認した。

11月16日、「INTER BEE IGNITION×DCEXPO」会場において、2023年8

月 6 日～10 日、米国ロサンゼルスで開催される SIGGRAPH 2023 の Emerging Technologies Chair である Mashhuda Glencross 氏による「ACM SIGGRAPH Special Prize」の選考が行われた。

選考結果は次の通り。

◆ACM SIGGRAPH Special Prize (最優秀賞)

デジタル香りデバイス Aroma Shooter®及び香り動画配信プラットフォーム AromaPlayer® (株式会社アロマジョイン)

◆ACM SIGGRAPH Special Prize Runner up (準優秀賞)

エレキソルト：電気味覚での塩味増強効果を活用した、おいしさを我慢しない減塩手法の提案 (キリンホールディングス株式会社/明治大学)

◆ACM SIGGRAPH Special Prize Honorable Mention (審査員賞)

BMI 技術を応用した神経リハビリテーションと人間拡張 (慶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)

◆ACM SIGGRAPH Special Prize Honorable Mention (審査員賞)

Transcolor Printing (株式会社積彩)

最優秀賞に選ばれた「デジタル香りデバイス Aroma Shooter®及び香り動画配信プラットフォーム AromaPlayer®」及び準優秀賞に選ばれた「エレキソルト:電気味覚での塩味増強効果を活用した、おいしさを我慢しない減塩手法の提案」は、SIGGRAPH 2023 に推薦展示される。

また、12 月 6 日～9 日、韓国・大邱で開催された SIGGRAPH Asia 2022 に DCAJ ブースを出展した。

② アルス・エレクトロニカにおける展示及びシンポジウム等企画運営サポート

【映像産業振興機構】

9 月 7 日～12 日、オーストリア・リンツで開催された芸術・先端技術の祭典「アルス・エレクトロニカ」において、文化庁メディア芸術祭受賞作品の展示及び関連シンポジウムの企画運営をサポートした。

③ 「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「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、バーチャル空間に関する各方面の研究会に参加した。

(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、教育、介護等の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及び情報フィードバック手法の開発、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、並びに、開発成果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：「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」において、「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」、「社会実装の実証実験」、「SIP サイバー成果発表会及び成果展示会の開催」及び「SIP 第2期成果報告書製作」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、「サービス産業従事者のためのVR技術を用いたトレーニングシステムの開発」に係る東京大学との共同研究を実施した。

社会実装に向けたガイドラインの作成については、ガイドライン検討委員会を計6回開催し、委員会における議論を踏まえ「接客業務訓練・支援システム開発のためのガイドライン」をとりまとめた。2023年2月15日には、同ガイドラインの内容を紹介するとともに、接客業務訓練・支援システム開発について有識者の意見を交換するシンポジウムを開催した。

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では、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）のWEBサイト運営、メルマガ配信、シンポジウム開催等による情報発信を実施した。なお、2022年度はSIP第2期の最終年度であることから、3月22日、HIコンソ総会を開催し、成果報告を行うとともに、同コンソは3月31日をもって解散することを決議した。

社会実装の実証実験では、保育園1、スーパーマーケット2、ラグジュアリーホテル1の計4件の実証実験を行い、本事業成果技術の有用性と市場への適用性に係る報告書を取りまとめた。

10月7日、秋葉原UDXにおいて、SIPサイバー成果発表シンポジウムを開催するとともに、成果技術展示を行った。また、10月26日～28日、幕張メッセで開催されたXR総合展にSIP集合ブースを設置し、6件の開発成果の展示と2件のVRシステム体験を行った。

SIP第2期成果報告書製作では、「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」の2018年度から2022年度までの成果を研究成果報告書としてとりまとめた。

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。

成果の概要：

① 9月2日 SIGGRAPH2022 報告セミナー

形式：オンライン

内容：「SIGGRAPH2022 報告」

杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

② 9月9日 デジタルコンテンツ白書 2022 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 2021」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 特集「Web3のはじまり」

安藤晃弘 株式会社ハシラス 代表取締役

一般社団法人エンターテインメントXR協会 代表理事

代表取締役社長

田村幸一 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

コミュニティ アドボケイト

第3部 「質疑応答&めっちゃバース体験」

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

③ 2023年2月3日 CES2023 報告会

形式：オンライン

内容：「CES2023 報告会～華やかさの陰にある真剣勝負～」

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、2023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	大寫 諭	株式会社東北新社 取締役常務執行役員
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 上席主幹
理 事	寺田 透	富士通株式会社 政策渉外室 室長
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 取締役 CDXO
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
株式会社東北新社	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

アートの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GEAR
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
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	株式会社デジタル・メディア・ラボ
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