

2024年度

事業報告書

自 2024年 4月 1日

至 2025年 3月31日

2025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	2
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、メールマガジン等による情報提供	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) 我が国コンテンツ関連技術の海外 PR 機会創出事業【経済産業省】	5
	(2) 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】	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】	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) バーチャルエコノミー拡大に向けた基盤技術・ルールの整備に関する調査研究【産業技術総合研究所】	9
	(3) デジタル等クリエイター人材創出事業【読売広告社】	9
	(4) IT ビジネスにおける次世代コンテンツ調査【さっぽろ産業振興財団】	10
	(5) アバター国際標準化に係る国内検討委員会支援【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】	11
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 34 回理事会

- (1) 開催日 2024 年 5 月 27 日
- (2) 場 所 アルカディア市ヶ谷「白根」(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①審議事項
 - 第 1 号議案 2023 年度事業報告について
 - 第 2 号議案 2023 年度決算について
 - 第 3 号議案 2023 年度公益目的支出計画実施報告について
 - 第 4 号議案 第 13 回定時評議員会の招集について
 - 第 5 号議案 2024 年度職務の執行状況の報告について
 - ②報告事項
 - 報告事項 1 2023 年度における基本財産の運用について

第 35 回理事会

- (1) 開催日 2024 年 6 月 17 日
- (2) 場 所 アルカディア市ヶ谷「妙高」(対面・Web 会議システム併用)
- (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
(清須美匡洋を会長に、浪越徳子を専務理事に選定。)

第 36 回理事会

- (1) 開催日 2025 年 3 月 10 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①審議事項
 - 第 1 号議案 2025 年度事業計画について
 - 第 2 号議案 2025 年度収支予算について
 - 第 3 号議案 2024 年度職務の執行状況の報告について
 - 第 4 号議案 常務理事の選定について (加藤公敬を常務理事に選定。)
 - 第 5 号議案 事務局長の承認について (浪越徳子の事務局長兼任を承認。)
 - ②報告事項
 - 報告事項 1 就業規程の変更について
 - 報告事項 2 役員在任年齢に関する規程の変更について
 - 報告事項 3 組織規程の変更について

2. 評議員会

第 13 回定時評議員会

- (1) 開催日 2024 年 6 月 17 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①審議事項
 - 第 1 号議案 2023 年度事業報告について
 - 第 2 号議案 2023 年度決算について
 - 第 3 号議案 2023 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 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
 - 第 7 号議案 基本財産の処分又は除外について
 - 第 8 号議案 常勤役員給与規程の変更について
 - ②報告事項
 - 報告事項 1 2023 年度における基本財産の運用について
 - 報告事項 2 2024 年度事業計画について
 - 報告事項 3 2024 年度予算について

3. 運営幹事会

第 85 回運営幹事会

- (1) 開催日 2024 年 5 月 23 日
- (2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①第 34 回理事会の開催について

第 86 回運営幹事会

- (1) 開催日 2024 年 8 月 29 日
- (2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①デジタルコンテンツ白書 2024 発行について
 - ②DCAJ への要望・提案等について (理事インタビューより)
 - ③DCAJ 年間スケジュールについて

第 87 回運営幹事会

- (1) 開催日 2024 年 11 月 8 日
- (2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会
- (3) 議 事

①Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024 のご案内

②AI 関連の事業・取り組みについて

- ・ DCAJ 生成 AI 勉強会
- ・ 運営幹事各社の取り組み

第 88 回運営幹事会

(1) 開催日 2025 年 2 月 12 日

(2) 会 場 一般財団法人デジタルコンテンツ協会

(3) 議 事

- ①DCEXPO 2024 報告
- ②TechBiz 事業について
- ③DCAJ Meetup! (会員企画) について
- ④DCAJ 年間計画について
- ⑤意見交換
- ⑥連絡事項 (理事会日程等)

4. 公益目的支出計画実施報告

第 34 回理事会及び第 13 回定時評議員会における決議に基づき、6 月 28 日、内閣府に対し、2023 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、メールマガジン等による情報提供

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配信し、当協会の活動状況、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 のアドレスに対し配信し、コンテンツ関連ビジネスや政策に関連する情報を提供した。

(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 136 号（2024 年 4 月号）から、第 147 号（2025 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 2023 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 2024」（2024 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 2024」を発刊した。2023 年のコンテンツ産業の市場規模は 13 兆 3,597 億円（前年比 102.3%）にのぼり、当協会が調査を開始した 2001 年以降、最高額を更新した。コンテンツ区分別にみると、規模が大きい順に動画 4 兆 2,318 億円（前年比 99.0%）、静止画・テキスト 2 兆 8,628 億円（同 98.5%）、複合型 2 兆 6,870 億円（同 108.3%）ゲーム 2 兆 1,969 億円（同 100.8%）、音楽・音声 1 兆 3,811 億円（同 113.2%）となった。

メディア区分別では、ネットワークが 5 兆 5,583 億円（前年比 105.8%）、放送が 3 兆 2,745 億円（同 96.9%）、パッケージが 2 兆 7,596 億円（同 96.1%）、劇場・専用スペースが 1 兆 7,674 億円（同 113.8%）となった。

9 月 17 日、「デジタルコンテンツ白書 2024」発刊セミナーを開催し、2023 年のコンテンツ産業の市場規模を解説するとともに、音楽ビジネスにおける生成 AI 活用の最新動向と今後の可能性について意見交換するパネルディスカッション「AI 音楽ツールの今 ～作家ソンと AI 歌声合成システム」を実施した。

成果普及の側面では、10 月 10 日、大阪公立大学大学院「令和 6 年度後期都市経営ワークショップ」において、また、12 月 3 日、韓国コンテンツ振興院（KOCCA）研修団に対する講演会において、デジタルコンテンツ白書 2024 に基づき、2023 年の日本のコンテンツ産業の市場規模及び最新動向について解説した。

(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、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」を発行した。同レポートにおいて、2023年の動画配信市場規模を5,250億円（前年比108%）と推計するとともに、有料サービスを利用する傾向が広まりつつあることから、2028年の市場規模は6,330億円まで成長すると推計した。巻頭には、ITジャーナリスト・KDDI総合研究所 特別研究員 趙章恩氏による特別寄稿「韓国動画配信市場の最新動向」を配した。

2025年版の2025年4月下旬発行に向け、1月、統計情報等の収集を開始した。

（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：様々なコンテンツ分野における生成AIの利活用の実態について情報を共有する勉強会を開催した。2025年度は、本勉強会の成果等を踏まえ、様々なコンテンツ分野における生成AIの活用状況に関するセミナーを開催する。

2. 国際展開事業

（1）我が国コンテンツ関連技術の海外PR機会創出事業【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、Inter BEE、SIGGRAPHをはじめとする国内外のイベントにおいて、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等を実施する。

成果の概要：

① TechBiz: Technology Business Acceleration Program

4月25日の2024年度第1回メンター会議において、企業や大学が有するコンテンツ技術を発掘し、海外に向けたPR機会の創出を目的する「TechBiz: Technology Business Acceleration Program」の2024年度の実施内容を決定し、7月8日の第2回メンター会議（審査委員会）において2024年度の支援対象技術7件を採択。受諾確認の後、7月23日、DCAJ Web ページ、TechBiz Web ページ等において発表した。採択された7件は以下の通り。

【1】AutoVR : Auto VR 株式会社

【2】XRT (XR Terminal) : 株式会社 HKSK

【3】香り演出機器 ScentMachine と香り演出技術 : 株式会社 SceneryScent

【4】空間認知を支援する、属性位置における音声収録移動支援システム
LOOVIC 株式会社

【5】呼吸誘導型のロボットクッション「fufuly」: ユカイ工学株式会社

【6】アバター×ブロックチェーン「未来のシームレス」: 株式会社 Pocket RD

【7】サイバー南無南無：サイバー南無南無

海外展開に向けて実施したビジネスマッチング等は以下の通り。

- －11月13日～11月15日、幕張メッセ国際展示場で開催された「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024」に、採択された7件の技術を展示し、広く体験に供した。
- －12月3日～6日、東京国際フォーラムで開催された「SIGGRAPH Asia 2024」への LOOVIC とサイバー南無南無の出展をサポートした。また、当協会としても、DCAJ ブースを設置し、TechBiz 事業を含む当協会事業を広報した。
- －12月11日～13日、東京ポートシティで開催された「XR Kaigi 2024」へのサイバー南無南無と Pocket RD の出展をサポートした。
- －2025年1月7日～10日、米国ラスベガスで開催された「CES2025」への Auto VR、SceneryScent の出展をサポートした。
- －1月24日、Deep Tech CORE SAPPORO（札幌市）で開催された「xR Exhibition in Sapporo 2025」への Pocket RD 及び Auto VR の出展をサポートするとともに、最新の XR 状況を紹介するトークセッションおよび展示エリアにおいて、TechBiz 事業の広報を行った。
- －1月29日～31日、東京ビッグサイトで開催された「WELL-BEING TECHNOLOGY 2025」へのユカイ工学、サイバー南無南無の出展をサポートした。
- －2月6日、CIC Tokyo（虎ノ門ヒルズ）で開催された「Venture Café」において、「"Curious" Tech Pitch ～進展する拡張現実イノベーションの今～ powered by DCAJ」を実施し、TechBiz 事業の紹介を行うとともに、TechBiz 採択5件のピッチ・専門家によるアドバイスのセッション及びデモンストレーション体験コーナーをアレンジした。
- －3月7日～15日、米国オースティンで開催中の「SXSW 2025」への TechBiz 採択3社（サイバー南無南無、HKSK、PocketRD）の出展をサポートした。

② 先端テクノロジー社会実装プログラム（TIP）

大学、専門学校等の研究機関が有する先端コンテンツ技術の早期の社会実装支援を目的とする「先端テクノロジー社会実装プログラム(TIP: Technology Implementation Program)」の実施を決定し、7月22日の審査委員会において支援対象技術4件を採択。受諾確認の後、8月23日、DCAJ Web ページ、TechBiz Web ページ等において発表した。採択された4件は以下の通り。

【1】Hapbeat：張力式振動生成機構を活用した装着型触覚デバイス

Hapbeat 合同会社 / 東京工業大学大学院

【2】Edible Lenticular Cuisine：レンズ形状のゼリーを活用した多視点

からの見た目が変化する料理の提案

明治大学大学院 宮下芳明研究室

【3】HaptoRoom：部屋全体を触覚インタフェース化する床材一体型デバイス

慶應義塾大学大学院 Embodied Media Project

【4】 Selfrionette：指の力で操作や触感を体感できる VR システム

奈良先端科学技術大学院大学 / 東京大学

11 月 13 日～11 月 15 日、幕張メッセ国際展示場で開催された「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024」に、採択された 4 件の技術を展示し、広く体験に供した。

2025 年 2 月 13 日、東京大学福武ラーニングスタジオにおいて、採択者によるデモ展示、ピッチ、参加者と採択技術の活用アイデアについて話し合うワークショップ「TIP: Technology Innovation Workshop」を実施した。

③ 「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024」 共同運営

「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024 展示」、「スタートアップ & ユニバーシティ展示」、「TechBiz: Technology Business Acceleration Program」、「TIP: Technology Implementation Program」、「セッション & イベント」で構成する「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024」を、11 月 13 日～11 月 15 日の 3 日間、幕張メッセ国際展示場において、一般社団法人日本エレクトロニクスショー協会（JESA）と共同で運営した。Inter BEE 2024 全体の来場者数は 33,853 人であった。

TechBiz エリアでは、審査委員会において支援対象として採択された 7 件の技術を展示した（本項（1）①参照）。

TIP エリアでは、審査委員会において支援対象として採択された 4 件の技術を展示した（本項（1）②参照）。

Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024 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 12 件と、ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき DCEXPO 賞に選定された Google 社の「Project Starline」（ビデオ展示）と、DCEXPO 審査員賞に選定された台湾 XRLab@NTUT & Goldenslash の「Metapunch X」の計 14 件が展示された。

スタートアップ & ユニバーシティ展示エリアには、計 16 件の出展があった。

ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、ACM SIGGRAPH Special Prize の選考が行われ、「Selfrionette」（奈良先端科学技術大学院大学 / 東京大学）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 賞も、「Selfrionette」（奈良先端科学技術大学院大学 / 東京大学）におくられた。

セッション&イベントでは、メディアアーティスト落合陽一氏、「ゴジラ-1.0」映画監督の山崎貴氏、アーティスト河口洋一郎氏の 3 氏によるトークセッションをはじめとする 15 のプログラムを実施した。

（2）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：我が国コンテンツ産業の国際展開とアジア全体のコンテンツ産業の

発展に向け、アジア各国・地域のコンテンツ産業の振興を目的とする国際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」 コーディネート

9月24日～26日、中国・杭州市において「Digital Fusion: Energize New Scenes and Consumption of Culture and Tourism」をテーマとして開催された第17回日中韓文化コンテンツ産業フォーラムの日本側コーディネート業務を行った。

② 「アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット (ACBS)」 コーディネート

2025年3月17日～20日、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)期間中に行われた「アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット (ACBS) 2025 Working Group」の日本側コーディネート業務を行った。

(3) 国際交流事業【自主、三菱UFJ リサーチ&コンサルティング】

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 「SIGGRAPH 2024」及び「SIGGRAPH Asia 2024」参加

7月28日～8月2日、米国デンバーで開催された SIGGRAPH 2024 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 2023 審査員賞を受賞した「Nukabot」(Ferment Media Research / 早稲田大学)が、Emerging Technology エリアに展示された。

また、ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、DCEXPO での展示に相応しい技術として、Google 社の「Project Starline」を DCAJ 賞に、台湾 XRLab@NTUT & Goldenslash の「Metapunch X」を審査員賞に選定した。

7月30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。当協会出席者は、浪越徳子専務理事、稲見昌彦理事、清水亮理事。

11月13日～15日、Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024 会場において ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、ACM SIGGRAPH Special Prize2024 の選考が行われ、「Selfrionette」(奈良先端科学技術大学院大学 / 東京大学)が選ばれた。「Selfrionette」は、2025年8月10日～14日、カナダ・バンクーバーで開催される SIGGRAPH 2025 の Emerging Technologies に推薦展示予定。

12月3日～6日、東京国際フォーラムで開催された「SIGGRAPH Asia 2024」に DCAJ ブースを設置し、TechBiz 採択者である LOOVIC とサイバー南無南無の出展をサポートするとともに、TechBiz 事業を含む当協会事業を広報した。

② 「海外展開意識啓発セミナー」プロモーション業務

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を MURC より受託し、WEB、メールマガジン等により広報を実施した。

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) バーチャルエコノミー拡大に向けた基盤技術・ルールの整備に関する調査研究【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倫理的・法的・社会的課題（ELSI）の整理及び課題への対応の在り方について調査研究を実施する。

成果の概要：

① 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

関連事業者に対するヒアリング調査結果を踏まえ専門家による課題への対応の在り方に関する検討を行うため、コミュニケーションを拡張するインターバース技術の倫理的・法的・社会的課題とその対応に関するアドバイザリー委員会を設置し、6月17日、第1回委員会を開催した。

6月28日、ヒアリング調査結果及び専門家委員会における検討結果を報告書としてまとめ、納品した。

② インターバースの ELSI に関するアドバイザリー委員会運営

前記①事業において設置したアドバイザリー委員会における議論を深めるため、9月27日に第2回、12月19日に第3回、2025年3月25日に第4回委員会を開催し、論点整理、議論のまとめ等を行った。

(3) デジタル等クリエイター人材創出事業【読売広告社】

目的及び実施内容：先端的デジタル技術等を活用してゲーム・映像等を制作するための

開発費や制作費等の支援、技術面のサポート等に係る費用を助成する事業において、助成先選定のための第三者委員会の設置・運営、技術面のサポートを行うプロジェクトマネージャーによる伴走支援に係るコーディネート業務を行う。

成果の概要：読売広告社が経済産業省より受託した「令和5年度『デジタル等クリエイター人材創出事業（映像・ゲーム等人材創出支援）』に係る補助事業」（プログラム名称「創風」）において、年間を通して読売広告社に対するサポート業務を実施したほか、6月7日の外部審査委員会、2025年2月14日の最終成果報告会を主担当として実施した。

（4）ITビジネスにおける次世代コンテンツ調査【さっぽろ産業振興財団】

目的及び実施内容：IT業界（ゲーム・エンタテインメント・クリエイティブ分野含む）を中心として、国内における幅広い産業分野・業界における「次世代コンテンツの活用事例」を調査するとともに、札幌市内のIT事業者の参入可能性について調査する。

成果の概要：9月5日、一般社団法人さっぽろ産業振興財団より、次世代コンテンツの情報発信がなされる展示会・イベントに出向いての調査、調査成果の発表を内容とする調査業務を受託。

Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2024（11月13日～15日）、XR・メタバース総合展（11月20日～22日）、SIGGRAPH Asia（12月3日～6日）、XR Kaigi（12月11日～13日）において、XRコンテンツ制作企業、デバイス企業に対するヒアリング調査を実施した。2025年1月24日のXR Exhibition in Sapporoにおいて、調査結果の発表を行った。

（5）アバター国際標準化に係る国内検討委員会支援【産業技術総合研究所】

目的及び実施内容：メタバースやVR等の次世代サイバーフィジカルコンテンツにおいてユーザインタフェースの重要な構成要素であるアバターの国際規格を日本から提案して国際議論をリードするため、国内検討委員会の支援業務を実施する。

成果の概要：「アバター国際標準化国内検討委員会」を立ち上げ、10月17日に開催された第1回、2025年2月25日に開催された第2回の運営、議事録まとめ、論点整理等を行った。

12月20日、産業技術総合研究所人間拡張研究センターに設置された産総研コンソーシアム拡張体験デザイン協会（DAAX）主催のセミナー「『拡張体験デザイン協会 DAAX 公開セミナー2024 Vol. 2』～サイバーフィジカル社会において新たな体験価値をどうデザインするか？～」の広報を行った。

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：放送コンテンツ分野における日韓の共同制作、事業提携、ネットワ

ーク構築等を目的とする日韓ビジネスマッチングをコーディネートする。
成果の概要：9月24日～25日の2日間、「CO・MO・RE YOTSUYA」（東京・四谷）
において、日本の放送事業者、動画配信事業者、映像制作者と韓国の映像制作者
が一堂に会して行われたビジネスマッチングイベント「2024 Series on Board
[JAPAN]」をコーディネートした。

（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 4月8日 MWC (Mobile World Congress) 24 バルセロナ 報告

形式：オンライン

内容：MWC 24 報告

杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

② 8月6日「コンテンツ制作のための生成 AI 利活用ガイドブック」解説セミナー

形式：オンライン

内容：ガイドブック解説

曾和小百合 経済産業省 商務・サービスグループ
文化創造産業課 課長補佐

腰田将也 経済産業省 商務・サービスグループ
文化創造産業課 課長補佐／弁護士

澤田将史 高樹町法律事務所 弁護士

③ 9月6日 SIGGRAPH2024 報告セミナー

形式：オンライン

内容：「SIGGRAPH2024 報告」

杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

中嶋正之 東京工業大学 名誉教授

④ 9月17日 デジタルコンテンツ白書 2024 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 2023」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 音楽ツールの今～作家ソンと AI 歌声合成システム」

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

浅田祐介 サウンドプロデューサー
才野慶二郎 ヤマハ株式会社
 ミュージックコネクト推進部サービス開発グループ主事
山口哲一 音楽プロデューサー/エンターテック・エバンジェリスト
脇田 敬 音楽プロデューサー

⑤ 2025 年 1 月 21 日 CES2025 報告会

形式：オンライン

内容：「CES2025 に参加して ～スタートアップからここが言いたい！～」

五十里和人 AutoVR 株式会社 営業本部長

郡 香苗 株式会社 SceneryScent 代表取締役

「CES2025 報告 ～AI・EV・自動運転はどうなる～」(Q&A 含む)

杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

⑥ 2025 年 3 月 25 日 MWC2025 報告会

形式：オンライン

内容：「MWC2025 バルセロナ 報告 ～宇宙へ広がる 5G～」

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、2025 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	清須美匡洋	九州大学名誉教授
専務理事	浪越 徳子	一般財団法人デジタルコンテンツ協会
常務理事	加藤 公敬	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	河合 隆史	早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 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	林 太郎	株式会社日立製作所 デジタルシステム&サービス統括本部 渉外本部 渉外第一部 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	高津 利浩	公益財団法人ユニジャパン 事務局長
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	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

株式会社カラー

株式会社白組

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

学校法人コミュニケーションアート

東京テクノロジーセンター専門学校

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

一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構

株式会社ジェンコ

セルシス株式会社

大日本印刷株式会社

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

特定非営利活動法人映像産業振興機構

キューダップ株式会社

株式会社シード・プランニング

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