

2025年度

事業報告書

自 2025年 4月 1日

至 2026年 3月31日

2026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、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
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】	8
	(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) SIP 第3期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インターバース社会実装推進メタコンソーシアム運営支援業務【産業技術総合研究所】	10
	(4) 先進技術調査【さっぽろ産業振興財団】	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) KOCCA CKL TOKYO 入居企業支援プログラム運営【韓国コンテンツ振興院】	11
	(3) DCAJ 会員交流企画 Content & Tech Meetup!【自主】	11
	(4) DCAJ ビジネスセミナー【自主】	11
III	資料	14
1.	役員等名簿	14
	(1) 理事及び監事	14
	(2) 評議員	14
2.	賛助会員	15
	(1) 正会員	15
	(2) 情報会員	15

I 総務報告

1. 理事会

第 37 回理事会

- (1) 開催日 2025 年 6 月 5 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 2024 年度事業報告について
 - 第 2 号議案 2024 年度決算について
 - 第 3 号議案 2024 年度公益目的支出計画実施報告について
 - 第 4 号議案 第 14 回定時評議員会の招集について
 - 第 5 号議案 2025 年度職務の執行状況の報告について

理事・監事意見交換会

- (1) 開催日 2025 年 9 月 4 日
- (2) 会 場 アジア会館
- (3) 議 事
 - ・新旧理事及び監事による意見交換

第 38 回理事会

- (1) 開催日 2026 年 3 月 9 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 2026 年度事業計画について
 - 第 2 号議案 2026 年度収支予算について
 - 第 3 号議案 2025 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 受託事業人件費単価規程の変更について
 - 報告事項 2 賛助会員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 2025 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(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事

①審議事項

- 第 1 号議案 2024 年度事業報告について
- 第 2 号議案 2024 年度決算について
- 第 3 号議案 2024 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 監事の選任について

②報告事項

- 報告事項 1 2025 年度事業計画について
- 報告事項 2 2025 年度予算について

3. 運営幹事会

第 89 回運営幹事会

- (1) 開催日 2025 年 5 月 12 日
- (2) 会 場 株式会社 PocketRD (当協会賛助会員)
- (3) 議 事
 - ①第 37 回理事会の開催について
 - ②2025 年度事業の進捗状況および今後のスケジュールについて

第 90 回運営幹事会

- (1) 開催日 2025 年 11 月 4 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経済産業省エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会について
 - ②Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025 について
 - ③DCAJ の最近の活動紹介
 - ④DCAJ の運営について
 - ⑤今後のスケジュールについて

第 91 回運営幹事会

- (1) 開催日 2026 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(対面・Web 会議システム併用)
- (3) 議 事
 - ①Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025 報告
 - ②DCAJ 理事会について
 - ③経済産業省 コンテンツ政策について
 - ④2025 年度補正予算・事業／2026 年度予算案
 - ⑤DCAJ の運営について (DCAJ2026 年度計画)
 - ⑥今後のスケジュールについて

4. 公益目的支出計画実施報告

第 37 回理事会及び第 14 回定時評議員会における決議に基づき、6 月 27 日、内閣府に対し、2024 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 メールマガ」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 メールマガ」を配信希望登録のある 5,200(前年 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 148 号（2025 年 4 月号）から、第 159 号（2026 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2024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2025」（2025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2025」を発刊した。2024年のコンテンツ産業の市場規模は14兆288億円（前年比103.1%）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4兆2,310億円（前年比99.1%）、複合型2兆9,611億円（同110.2%）、静止画・テキスト2兆7,422億円（同96.1%）、ゲーム2兆6,233億円（同108.7%）、音楽・音声1兆4,711億円（同106.6%）となった。

メディア区分別では、ネットワークが6兆3,143億円（前年比109.1%）、放送が3兆2,252億円（同98.1%）、パッケージが2兆5,551億円（同92.9%）、劇場・専用スペースが1兆9,342億円（同108.8%）となった。

第1章には、「大阪・関西万博におけるデジタルコンテンツについて」と、クリエイターエコノミー市場規模」の2つの特集を配した。

9月4日、「デジタルコンテンツ白書2025」発刊セミナーを開催し、2024年のコンテンツ産業の市場規模を解説するとともに、2つの特集について論じるパネルディスカッション「2025年コンテンツ業界の現在地：万博×クリエイター経済の最前線」を実施した。

(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2025」を発行した。同レポートにおいて、2024年の動画配信市場規模を5,710億円（前年比106%）と推計するとともに

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、2029年の市場規模は6,780億円まで成長すると推計した。巻頭には、株式会社ビデオマーケット代表取締役社長 小野寺圭一氏による特別寄稿「動画における海外配信市場の現状・トレンドのまとめと今後起こる変化に関する考察」を配した。

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30日の2025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2025年度の実施内容を決定し、7月29日の第2回メンター会議（審査委員会）において支援対象8件を採択。受諾確認の後、DCAJ Web ページ、TechBiz Web ページ等において発表した。採択された8件は以下の通り。

- 【1】 合同会社 inoree：「余白の精神性を宿す非言語コミュニケーション技術 俳句・茶道に通じる伝統文化の現代的デジタルコミュニケーションツール」
- 【2】 株式会社槌屋、槌屋ティスコ株式会社：
触れる、聴こえる、未来の音体験。
- 【3】 株式会社 SAFEHOUSE：ENHUMAN
- 【4】 MPLUSPLUS 株式会社：
革新的な設置自由度を実現する新型 LED ディスプレイ開発
- 【5】 株式会社 SHOSABI：100年動き続けられる身体と脳を創る SHOSABI
- 【6】 株式会社ワイルドマン：
「高精細 VR カメラを用いた 3D デジタルアーカイブ事業」
- 【7】 IPconnect 株式会社：
生成 AI×キャラクター監修支援 「IP Supervisory Supporter (ISS)」
- 【8】 株式会社レッドクリフ：クールジャパンドローンショーの海外展開

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19日～21日、幕張メッセ国際展示場で開催された「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025」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1日～3日、東京都立産業貿易センターで開催された、XR業界の最新情報と知識を共有する場である「XR Kaigi 2025」への株式会社ワイルドマ

ンの出展をサポートした。

- －12 月 15 日～18 日、香港で開催された「SIGGRAPH Asia 2025」への SAFEHOUSE、inoree、ワイルドマン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。
- －2026 年 1 月 6 日～9 日、米国ラスベガスで開催された「CES2026」への SHOSABI の出展をサポートした。
- －1 月 28 日～30 日、東京ビッグサイトで開催された「WELL-BEING TECHNOLOGY 2026」への inoree の出展をサポートした。
- －2 月 5 日、CIC Tokyo（虎ノ門ヒルズ）で開催された「Venture Café」において、「Immersive Life/Entertainment Tech～暮らし/エンタメ体験を再定義するスタートアップ・ピッチ セッション～ powered by DCAJ」を開催した。
- －3 月 12 日～18 日、米国オースティンで開催された「SXSW 2026」への inoree と IPconnect の出展をサポートした。

② コンテンツテクノロジー・イノベーションプログラム (CTIP)

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「コンテンツテクノロジー・イノベーションプログラム(CTIP: Content Technology Innovation Program)」の実施を決定し、8 月 5 日の審査委員会及び受諾確認の後、8 月 29 日、6 件を採択した。採択された 6 件は以下の通り。

- 【1】ROomBOT: 自助的な生活動作支援に向けた空間知能化ロボティクス
慶應義塾大学院 メディアデザイン研究科 Embodied Media Project
- 【2】複合的な伝熱方式を活用した非接触高速温度提示装置 MoHeat
東京大学 先端科学技術研究センター 身体情報学分野 稲見・門内研究室
- 【3】インタフェース技術を用いた既存ゲームコントローラの拡張
津田塾大学 学芸学部 報科学科 栗原研究室
- 【4】FlexEar-Tips: 空気圧制御を利用した変形するイヤーチップ
慶應義塾大学 理工学部 ライフスタイルコンピューティング研究室
大阪大学 基礎工学研究科
- 【5】PronounSE: 言語非依存な口真似音声からの効果音合成
京都産業大学大学院 先端情報学研究科 平井研究室
産業技術総合研究所 人工知能研究センター 知的メディア処理研究チーム
- 【6】Handoid: 異形態間でのマルチプレゼンスを実現するロボットハンドアバタ
東京大学 稲見・門内研究室

11 月 19 日～21 日、幕張メッセ国際展示場で開催された「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025」に、採択された 6 件の技術を展示し、広く体験に供した。

2026 年 2 月 26 日、ウェルビーイング・ワークショップを開催し、NTT コミュニケーション科学基礎研究所 上席特別研究員 渡邊淳司氏によるレクチャーを踏まえ、1 件につき 2 名ずつフィードバックする形で、ウェルビーイング的な活用方法を探究した。

③ 生成 AI 等を用いた最新コンテンツ技術に関する実態調査

米国、中国、韓国及び EU における生成 AI に係る法規制、活用ガイドライン、推進政策等に関する調査、並びに、コンテンツ制作における生成 AI の利活用状況について我が国のクリエイターへのアンケート調査を行い、報告書を取りまとめた。

④ 「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025」 共同運営

「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025 展示」、「特別企画『AI Street – AI Ignites Creation』」、「TechBiz: Technology Business Acceleration Program」、「CTIP: Content Technology Innovation Program」、「スタートアップ & ユニバーシティ」、「韓国 KOCCA CKL パビリオン」、「トークセッション & イベント」で構成する「Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025」を、11 月 19 日～11 月 21 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 2025 全体の来場者数は 34,072 人（前年 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 8 件の技術を展示した（本項（1）①参照）。

CTIP 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 6 件の技術を展示した（本項（1）②参照）。

Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025 展示エリアには、ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき DCEXPO 賞に選定したチューリッヒ工科大学（ETH）とディズニースearchによる研究成果「LookingGlass: Generative Anamorphoses via Laplacian Pyramid Warping」を招待展示した。

ACM SIGGRAPH との賞交換に関する合意に基づき、SIGGRAPH 2026 の Emerging Technologies Chair が選考する ACM SIGGRAPH Special Prize の選考が行われ、株式会社榎屋の次世代スピーカー「NWON（ニューオン）」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 賞は、「Handoid：異形態間でのマルチプレゼンスを実現するロボットハンドアバタ」（東京大学 先端科学技術研究センター 身体情報学分野 稲見・門内研究室）に贈られた。

学生が企画・制作したインタラクティブ作品の新規性・技術的チャレンジ・体験のインパクトを競うコンテストである「国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト（IVRC: International collegiate Virtual Reality Contest）」において、当協会が優秀技術を選考する「DCEXPO 賞」は、「操髪 - そうはつ - Sōhatsu: Controlling the Giant through Hair」（関西学院大学大学院 理工学研

究科)に贈られた。

トークセッション&イベントでは、世界的なCGアーティスト河口洋一郎氏と、魚類学者さかなクン、2025大阪・関西万博大屋根リング設計者の藤本壮介氏との対談をはじめとする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 「Content Industry Networking Conference」 コーディネート

12月4日～5日、韓国ソウルのCOEXコンベンションセンターにおいて韓国ホストで開催された日本及び韓国の産官関係者による会議「Content Industry Networking Conference」の日本側コーディネート業務を遂行した。また、12月4日～6日、AIコンテンツの普及促進とAI産業の発展を目的として、同センターで開催された「AI CONTENT FESTIVAL 2025」に参加した

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

2026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) 2026 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 2025」及び「SIGGRAPH Asia 2025」参加

8月10日～14日、カナダ・バンクーバーで開催されたSIGGRAPH 2025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 を受賞した、指の力でアバターを動かす、多様な触感を体験できるVRシステム「セルフリオネット」(奈良先端科学技術大学院大学/東京大学)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、DCEXPO2025での展示に相応しい技術として、チューリッヒ工科大学(ETH)とディズニールサーチによる研究成果「LookingGlass: Generative Anamorphoses via Laplacian

Pyramid Warping」を DCEXPO 賞に選定した。

8 月 10 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。当協会からは、浪越徳子専務理事が代表して出席した。

11 月 19 日～21 日、Inter BEE IGNITION x DCEXPO 2025 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 Prize の選考が行われ、株式会社榎屋の次世代スピーカー「NWON（ニューオン）」が選ばれた。2026 年 7 月 19 日～23 日、米国ロサンゼルスで開催される SIGGRAPH 2026 の Emerging Technologies に推薦展示予定。

12 月 16 日～19 日、香港コンベンションセンターで開催された「SIGGRAPH Asia 2025」に DCAJ ブースを設置し、TechBiz 採択者である SAFEHOUSE、inoree、ワイルドマン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の広報を行った。

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：インターバースの ELSI に関するアドバイザリー委員会を設置し、インターバースの社会実装に ELSI に係る論点の整理、ELSI を考慮した R&D&I（研究・開発・イノベーション）方法論ガイドラインに関する検討を行い、2026 年 1 月 28 日までに報告書を取りまとめた。

(3) SIP 第3期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インターバース社会実装推進メタコンソーシアム運営支援業務【産業技術総合研究所】

目的及び実施内容：ユニバースとメタバースをつなぐインターバースの可能性を広げ、その技術の社会実装を目指すことを目的として設置された「インターバース社会実装推進メタコンソーシアム」の運営を支援する。

成果の概要：

① 総会開催

2026年1月15日、総会をオンラインにて開催し、コンソーシアム役員紹介、コンソーシアム設立経緯及び活動内容の説明、運営会則及び事業計画に関する審議を行った。

② シンポジウム開催

2026年2月5日、品川ザ・グランドホールにおいてシンポジウムを開催し、インターバース技術の社会実装の促進に向け、有識者の意見を交換した。なお、シンポジウムはオンライン配信し、現地参加者と合わせ、計169名が聴講した。

(4) 先進技術調査【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：2026年1月23日、札幌市で開催された「MultiTech Exhibition in Sapporo」において、国内外の先進事例紹介「テックトレンド2026」、AIやXR等を含む様々なテクノロジーとコンテンツにフォーカスした国内事例の紹介、米国ラスベガスで開催された「CES 2026」の参加報告を行った。

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：

① 2025 Series on Board Tokyo & Osaka

5月26日～28日、KOCCA CKL 東京（東京都港区虎ノ門）において、5月29日～30日、毎日放送（大阪市北区茶屋町）において開催された、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をサポートした。

② The Oulim in Seoul 2025

10月23日～24日の2日間、韓国ソウルで開催された韓国コンテンツ関連企

業と日本コンテンツ関連企業のビジネスマッチングをサポートした。日本からは、クラスター、大日本印刷、ティフォン、電通、ネイキッド、HIKKY、BS 日本、ヤマハが参加した。

(2) KOCCA CKL TOKYO 入居企業支援プログラム運営【韓国コンテンツ振興院】

目的及び実施内容：韓国コンテンツ企業支援センター「KOCCA CKL TOKYO」(新宿区)に入居する韓国コンテンツ企業の日本でのビジネス展開を支援する。

成果の概要：①バウチャー事業（チケット制での専門家コンサルティング）、②教育プログラム（日韓共同プロジェクトについてのセミナー等）、③ネットワーキング（日韓ビジネスマッチング）の3メニューの内、当協会は③ネットワーキングを担当し、日韓コンテンツ企業のビジネスマッチングを実施。9月30日に、KOCCA CKL を会場として65件の日韓 1 on 1 ビジネスミーティング、11月19日～21日に、当協会が共同運営する Inter BEE IGNITION x DCEXPO に4社の韓国コンテンツ企業が出展し、138件のマッチングを行った。

(3) DCAJ 会員交流企画 Content & Tech Meetup!【自主】

目的及び実施内容：コンテンツを保有する会員企業とコンテンツ関連技術を保有する会員企業との出会いの場を設け、AI、VR、AR、ハプティクス、ロボット、メタバース等の先端コンテンツ関連技術を活用したビジネス展開を支援する等、会員同士の交流を促進し、ビジネスにつなげる。

成果の概要：

① Content & Tech Meetup! Vol.2

日時：5月21日 16:00～18:15

場所：株式会社 PocketRD オフィス（赤坂）

概要：【第一部】

「未来を読む力ーSXSW で語られたテクノロジーの行方」

「SXSW 出展報告会 (TechBiz 出展者等)」

【第二部】 「Avatarium 体験会」

② Content & Tech Meetup! Vol.3 (特別企画)

日時：9月12日

場所：北海道大学、札幌 NoMaps 会場等

概要：「共創」を掲げ多くの連携事業を生み出している複合型フェス

「NoMaps」を基点に、北海道大学ツアーや札幌の企業との交流を実施。

北海道大学では COI-NEXT『こころとカラダのライフデザイン共創拠点』訪問ツアーを行い、NoMaps では当協会が MOU を結んでいる（一社）北海道マルチテック・クリエイティブ協議会（HMCC）会員企業との交流を行った。

(4) 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17日 「漫画制作における生成 AI 活用の現状～2025 年春～」

形式：ウェビナー

内容：漫画制作における生成 AI 活用の現状

講師：小沢高広 漫画家ユニット「うめ」原作担当

司会：松本 淳 ジャーナリスト／
専修大学文学部ジャーナリズム学科 特任教授

② 4月25日 「AI を活用した TV アニメ制作とその運用について」

形式：ウェビナー

内容：「ツイنزひなひま」制作実例にもとづく解説

講師：黒澤典弘 株式会社フロンティアワークス 映像事業部
：飯塚直道 株式会社 KaKa Creation CCO/プロデューサー

③ 5月15日 「ゲーム制作における生成 AI 活用の現状」

形式：ウェビナー

内容：国内外の事例・最新の技術トレンド等の解説

講師：三宅陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス リード AI リサーチャー
：新 清士 株式会社 AI Frog Interactive 代表取締役 CEO

④ 6月5日 「AI×音楽の現在と未来 vol.1

世界が注目、禅アーティストが発信する-**IKIGAI**-とビジネス」

形式：ウェビナー

内容：国内外の事例・最新の技術トレンド等の解説

講師：赤坂陽月（あかさかようげつ） 瞑想音楽家／僧侶
：脇田 敬 有限会社 FLYMUSIC 代表取締役／
デジタルコンテンツ白書「音楽」執筆

⑤ 8月20日 「SIGGRAPH2025 報告セミナー」

形式：ウェビナー

内容：SIGGRAPH2025 報告

講師：杉沼浩司 日本大学講師／映像新聞論説委員

⑥ 9月1日 「生成 AI を活用した映画制作の最前線 ～映画監督と

日本初 AI 国際映画祭主宰が語る未来の映像クリエイション～」

形式：ウェビナー

内容：生成 AI を実際の映像制作プロセスに取り入れた具体的な手法、
AI を用いた映画製作に関する今後の可能性

講師：山口ヒロキ　ガウマピクス株式会社 代表取締役 / 映画監督
：池田裕行　一般社団法人 AI 日本国際映画祭 代表理事
：嶋　千景　ガウマピクス株式会社 プロダクションマネージャー

⑦ 9月4日　「デジタルコンテンツ白書 2025 発刊セミナー」

形式：ウェビナー

内容及び講師：

モデレータ

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

第1部　日本のコンテンツ産業の市場規模 2024 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　2025 年コンテンツ業界の現在地：万博×クリエイター経済の最前線
「大阪・関西万博における新たな挑戦」

石川　勝　株式会社シンク・コミュニケーションズ 代表取締役／
大阪・関西万博 会場運営プロデューサー

「リエイターエコノミーの市場規模について」

新村高史　PT. MU Research and Consulting Indonesia マネージャー

⑧ 2026 年 1 月 21 日　「CES2025 報告セミナー」

形式：ウェビナー

内容及び講師：

「CES2026 に参加して ～スタートアップから見た現場のリアル～」

神山祥子　株式会社 SHOSABI 代表取締役社長

「CES2026 報告 ～定点観測が捉えたテック潮流の変化～」

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、2026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	加藤 洋介	東京デザインテクノロジーセンター専門学校 高等課程 副校長
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	小松原 繁	大日本印刷株式会社コンテンツ・XR コミュニケーション本部 XR コミュニケーション事業開発ユニット エグゼクティブ
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	田附 英樹	株式会社NHKエンタープライズ 取締役
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
監 事	青山 隆行	一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 理事／管理本部長
監 事	須貝あゆみ	一般社団法人日本レコード協会 理事／事務局長

(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

株式会社日立製作所

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

日本放送協会

株式会社 PocketRD

(2) 情報会員

株式会社朝日新聞出版

株式会社GEAR

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

ジャユロ・ピクチャーズエンターテインメント

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

東急株式会社

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

株式会社ギークピクチャーズ

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

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

一般社団法人日本印刷産業連合会

一般社団法人日本オーディオ協会

任天堂株式会社

有限会社パルチザン

ヤマハ株式会社