

平成 27 年度

事業報告書

自 平成 27 年 4 月 1 日

至 平成 28 年 3 月 31 日

平成 28 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	4
	(1) WEB 及びメールマガジンによる情報提供	4
	(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	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) コンテンツ産業強化対策支援事業【経済産業省委託】	5
	(3) デジタルコンテンツ白書事業【自主】	5
	(4) 動画配信市場調査事業【自主】	5
	(5) 新分野進出支援事業【関東経済産業局委託】	6
	(6) 音楽配信に係る海外の集中管理に関する実態調査事業【文化庁委託】	6
2.	国際展開事業	7
	(1) コンテンツ技術イノベーション促進事業【経済産業省委託】	7
	(2) 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【自主】	7
	(3) 国際交流事業【自主】	8
	(4) アジアにおけるコンテンツプラットフォーム構築のための官民連携によるビジネス促進事業【経済産業省委託】	8
3.	技術開発事業	9
	(1) コンテンツ関連技術に係る基盤整備事業【自主】	9
	(2) 没入型映像システムに関する戦略策定事業【機械システム振興協会委託】	9
4.	地域振興事業	10
	(1) 地域企業人材共同育成事業【経済産業省委託】	10
	(2) 練馬区内新人アニメーターによる区 PR アニメ制作事業【練馬区委託】	10
5.	ビジネス支援事業	11
	(1) 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	16

I 総務報告

1. 理事会

第10回理事会

(1) 開催日 平成27年5月26日10:00-11:00

(2) 場 所 東海大学校友会館「霞の間」

(3) 議 事

〔審議事項〕

第1号議案 平成26年度事業報告について

第2号議案 平成26年度決算について

第3号議案 平成26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 職務の執行状況の報告について

第11回理事会

(1) 開催日 平成27年6月16日16:00-16:15

(2) 場 所 東海大学校友会館「朝日の間」

(3) 議 事

〔審議事項〕

第1号議案 会長の選定について

第2号議案 顧問の推薦について

2. 評議員会

第4回評議員会

(1) 開催日 平成27年6月16日

(2) 場 所 東海大学校友会館「有明の間」

(3) 議 事

〔審議事項〕

第1号議案 平成26年度事業報告について

第2号議案 平成26年度決算について

第3号議案 基本財産の処分の承認について

第4号議案 理事の選任について

〔報告事項〕

報告事項1 平成26年度公益目的支出計画実施報告について

報告事項2 平成27年度事業計画について

報告事項3 平成27年度予算について

3. 運営幹事会

第 25 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 年 4 月 23 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 会議室
- (3) 議 題
 - ①平成 26 年度事業のうち平成 27 年 3 月実施事業の報告について
 - ②平成 27 年度事業の進捗状況について
 - ③今後のスケジュールについて（理事会、評議員会の日程等）

第 26 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 年 5 月 21 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 会議室
- (3) 議 題
 - ①第 10 回理事会の開催について
 - ②平成 27 年度事業の進捗状況について

第 27 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 年 6 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
- (3) 議 題
 - ①平成 27 年度運営幹事会について
 - ②第 11 回理事会終結後の組織体制及びスケジュールについて
 - ③平成 27 年度事業の進捗状況について

第 28 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 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
- (3) 議 題
 - ①SIGGRAPH2015 参加報告
 - ②デジタルコンテンツ白書 2015 について
 - ③デジタルコンテンツ EXPO2015 進捗状況について
 - ④一般財団法人機械システム振興協会平成 28 年度事業予備調査について

第 29 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 年 10 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
- (3) 議 題
 - ①DCAJ セミナー報告
 - ・ SIGGRAPH2015 報告会について

- ・デジタルコンテンツ白書 2015 発刊セミナー
- ②デジタルコンテンツ EXPO2015 進捗状況について
- ③SXSW (サウス バイ サウス ウェスト) への出展・参加について
- ④一般財団法人機械システム振興協会平成 28 年度事業予備調査について
- ⑤平成 27 年度産業経済研究委託事業 (コンテンツ保護の技術的手段に係る法制度及び技術動向等に関する調査研究) について

第 30 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 27 年 11 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
- (3) 議 題
 - ①デジタルコンテンツ EXPO 2015 開催報告 (速報) について
 - ②SIGGRAPH ASIA in 神戸 参加報告 (速報) について
 - ③平成 27 年度事業進捗状況報告について
 - ④平成 27 年度収支見込みについて

第 31 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 28 年 1 月 28 日
- (2) 場 所 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 会議室
- (3) 議 題
 - ①会議スケジュールについて
 - ②役員等の選任、並びに、会長及び業務執行理事の選定等について
 - ③平成 28 年度事業計画について
 - ④平成 28 年度予算について

第 32 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 28 年 3 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
- (3) 議 題
 - ①平成 28 年度事業計画について
 - ②平成 28 年度予算について
 - ③職務の執行状況の報告について

4. 公益目的支出計画実施報告

平成 27 年 6 月 23 日 代表理事変更届提出

平成 27 年 6 月 23 日 公益目的支出計画実施報告書提出

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、年間を通し情報提供を行う。

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、平成 27 年 4 月 1 日から平成 28 年 3 月 31 日までの間に 37 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、配信希望登録のあった約 5,000 のアドレスに対し、平成 27 年 4 月 1 日から平成 28 年 3 月 31 日までの間に 82 通配信し、コンテンツ関連のビジネス企画や政策立案等に役立ち得る情報を提供した。なお、82 通のうち、DCAJ 事業に関連するメルマガは 48 通、会員又は関係団体等より配信依頼されたメルマガは 34 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： 平成 27 年度期中、第 28 号（平成 27 年 4 月号）から第 39 号（平成 28 年 3 月 31 日）までを発行した。

また、平成 28 年 1 月には、平成 27 年 1 月～12 月配信分を「DCAJ Newsletter 2015」として取りまとめ、会員に配布した。

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普及する。

成果の概要： 各コンテンツ分野の産業団体と連携し、日本国内の平成 26 年におけるコンテンツ産業の市場規模をまとめ、デジタルコンテンツ白書で公表した。

また、平成 25 年度の調査成果の一部を「日中韓コンテンツ消費市場比較 2013」としてとりまとめるとともに、係る成果を中国語及び韓国語に翻訳し、調査パートナーである中国北京大学、韓国コンテンツ振興院に提出した。日中韓コンテンツ消費市場調査は平成 27 年度も両機関と連携して継続実施し、その成果は平成 28 年 5

月末までに「日中韓コンテンツ消費市場比較 2014」として取りまとめる。

(2) コンテンツ産業強化対策支援事業【経済産業省委託】

目的及び実施内容： 著作権法、不正競争防止法等のコンテンツ産業を支える法制度基盤に関する調査研究を実施し、それらの成果を我が国のコンテンツ産業の強化に向けた政策の立案、産業におけるビジネス企画等に役立ち得る基礎資料として取りまとめ普及する。

成果の概要： 音楽、映像（放送含む）、ゲームソフト（オンラインゲーム含む）、電子書籍、ビジネスソフトを提供する際に利用される技術的手段（いわゆるコンテンツ保護技術）の技術の現状を把握するとともに、我が国における技術的手段に関連する法規制の現状、技術的手段に関する紛争における争点、不正競争防止法と著作権法による規制の異同の比較、諸外国（米、英、独、仏）における技術的手段関連法制及び運用状況等についての調査を実施し、報告書を取りまとめた。調査にあたっては、各コンテンツ分野の企業・団体等計 34 カ所へのヒアリングを実施し、最新状況の把握につとめた。

(3) 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 2015」を発刊した。「クロスコンテンツの時代へ～ビジネスモデルの重層化～」と題する特集では、メディア中心の産業モデルからコンテンツ・ビジネスが相対的な自由度を得て重層的な収益源を持ち始めている動向を取り上げ、今後の方向性と課題を提言した。

市場分析では、平成 26 年のコンテンツ産業の市場規模が 12 兆 748 億円、前年比 101.4%の微増、デジタルコンテンツの割合を示すデジタル化率が 65.3%（前年より 1.1 ポイント増加）、ネットワーク流通の割合を示すネット化率が 17.6%（前年より 1.7 ポイント増加）と伸長したこと等を明らかにした。

(4) 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（VOD）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（VOD）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： 平成 26 年度に実施した動画配信に関する調査を、平成 27 年 4 月に「動画配信（VOD）市場調査レポート 2015」としてとりまとめ、CD-ROM 形式で発売した。なお、同調査は平成 27 年度も継続実施し、その成果は同レポート 2016 としてとりまとめた。

(5) 新分野進出支援事業【関東経済産業局委託】

目的及び実施内容： 成長のポテンシャルを有し、他の市場への波及効果が大きいコンテンツ産業の発展に資するため、地域の市場拡大、海外の市場拡大及び新たな市場創出のための事業を実施する。

成果の概要： 「(A) 個別プロジェクト支援型」と「(B) ネットワーク形成支援型」に分け、事業を推進した。

(A) 事業：テレビ埼玉とアニメーション制作会社 harappa が制作した、さいたま市をモデルとしたオリジナルショートアニメ「浦和の調（うさぎ）ちゃん」を核とし、商品にシールを貼るだけでキャラクターグッズとして販売することができる簡易な二次利用ビジネスモデルを確立した。

(B) 事業：①地域の市場拡大推進、②海外への市場拡大推進、③新たなマーケット創出推進の3つの個別テーマを設定し、事業を推進した。

①地域の市場拡大推進事業では、コーディネーター（株式会社ディー・エル・イー）が中心となって、地方テレビ局やコンテンツ制作会社にヒアリングを実施し、双方の課題やニーズ等を把握した。また、地方テレビ局とコンテンツ制作会社のマッチング、地域とコンテンツをテーマにしたセミナーや交流会を実施した。

②海外への市場拡大推進事業では、9月に開催された「東京ゲームショウ」において台湾・ベトナムのゲーム企業とのマッチングを、10月に開催された Japan Content Showcase において、ベトナム・タイのキャラクターライセンス企業とのマッチングを実施した。

③新たなマーケット創出推進事業では、スタートアップ支援を行うコーディネーターが中心となって案件を発掘し、有望な案件6件について、デジタルコンテンツ EXPO2015 や South by Southwest (SXSW)2016 等の展示会やセミナー等の発表の場の提供や、事業化に必要なパートナーとのマッチング等を実施した。

(6) 音楽配信に係る海外の集中管理に関する実態調査事業【文化庁委託】

目的及び実施内容： 多様化する音楽のインターネット配信サービスについて海外の実態を調査するとともに、各国の著作権管理団体における音楽配信サービスに係る使用料等を調査することにより、著作物のより円滑な利用を促進するための制度構築の検討材料とする。

成果の概要：米国の作曲家作詞家出版者協会（ASCAP）、英国の演奏権管理団体（PRS）、ドイツの著作権協会（GEMA）、スウェーデンの音楽著作権管理団体（STIM）、デンマークの音楽著作権管理団体（KODA）、香港の作曲家作詞家協会（CASH）、シンガポールの作曲家団体（COMPASS）の、計7団体に調査シートを送信し、記入済み調査シートを回収する方式によって、各国・地域における音楽配信サービスに係る使用料率、サブスクリプション型音楽配信サービス事例、各国・地域に共通のサービスである Spotify 及び AppleMusic のサービス内容比較等を行った。

2. 国際展開事業

(1) コンテンツ技術イノベーション促進事業【経済産業省委託】

目的及び実施内容： 技術マップのコンテンツ分野に示されたコンテンツ産業の成長シナリオを実現するため、コンテンツ技術イノベーション促進事業を推進し、コンテンツ関連技術の最新動向や将来像を指し示すとともに、我が国コンテンツ産業の一層の拡大及び国際化を図る。

成果の概要： 優れたコンテンツ技術を発掘し評価する「Innovative Technologies 2015」と、注目すべき分野やテーマに焦点を当てる「Features 2015」を、「デジタルコンテンツ EXPO2015」において実施した。

「Innovative Technologies 2015」では、20 件の技術を採択し、「デジタルコンテンツ EXPO2015」において展示するとともに、採択者によるショートプレゼンテーションを実施した。また、これら 20 件の採択技術の中から、Industry、Culture、Human、選考委員特別賞の 4 つの特別賞と ACM SIGGRAPH Special Prize の選考を行い、Industry 分野は「布地に印刷で作る伸縮性筋電センサー」（東京大学工学系研究科 染谷研究室/JST ERATO 染谷生体調和エレクトロニクスプロジェクト）、Culture 分野は「MESH」（ソニー株式会社 MESH プロジェクト）、Human 分野は「布地に印刷で作る伸縮性筋電センサー」（東京大学工学系研究科 染谷研究室/JST ERATO 染谷生体調和エレクトロニクスプロジェクト）、選考委員特別賞は「らくがき動物園」（株式会社ココノエ）、ACM SIGGRAPH Special Prize は「FOVE-視線追跡型仮想現実 HMD」（株式会社 FOVE）をそれぞれ選考した。

「Features 2015」は、「スポーツを変えるコンテンツ技術」をテーマに 5 件の技術を展示・デモし、ウェストプロムナードでの体験会と 1 件のシンポジウムを開催した。

(2) 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【自主】

目的及び実施内容： コンテンツ技術イノベーション促進事業と連携しつつ、「デジタルコンテンツ EXPO」を企画開催し、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我が国への紹介のための展示、講演、セミナー等を行う。

成果の概要： 10 月 22 日～10 月 25 日の 4 日間、日本科学未来館（東京・お台場）において、「デジタルコンテンツ EXPO2015」を開催した。4 日間で延べ 4 万 5 千名余り（昨年実績 4 日間延べ約 4 万 1 千名）が来場し、テレビ取材が 15 件組まれるなど、活況を呈した

企業や大学等が保有する先進コンテンツ技術を、展示やセミナー等を通じて広く社会にアピールする「Content Technology Showcase」では、19 件の展示と 6 件のセミナーを実施した。

また、当日の会場風景等をダイジェストでまとめた「DCEXPO2015 Highlights」

を制作し、ウェブページ (<http://www.dceexpo.jp/>) にアップロードした。

(3) 国際交流事業【自主】

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参加出展等を通じ、各国・地域との国際交流をはかる。

成果の概要：

① SIGGRAPH

8月9日～13日に開催された「SIGGRAPH 2015」(米国・ロサンゼルス)に DCAJ ブースを出展するとともに、DCAJ レセプション、ACM SIGGRAPH 幹部との円卓会議、日本の先端コンテンツ技術を紹介する DCAJ プレゼンテーション等を実施した。

ACM SIGGRAPH 幹部との円卓会議では、最近の当協会の活動について説明するとともに、SIGGRAPH Emerging Technologies (E-Tech) と DCEXPO Innovative Technologies との連携(受賞技術展示交換)について確認を行った。8月11日に DCEXPO Special Prize 選考及び審査委員会を実施し、E-Tech 展示技術から南カリフォルニア大学の「An Auto-Multiscopic Projector Array for Interactive Digital Humans」を選出、DCEXPO 招聘の交渉を行った。

また、9月2日には、SIGGRAPH 報告のための DCAJ セミナーを開催した。

11月2日～5日に神戸で開催された「SIGGRAPH ASIA 2015」において、DCEXPO 等の PR のためのブースを出展すると共に、現地調査を行った。

② South by Southwest (SXSW)

平成28年3月13日～16日、世界最大級のクリエイティブ・ビジネス・フェスティバルである SXSW2016 (米国・オースティン) のトレードショウで、Innovative Technologies 採択技術をはじめとする DCEXPO 出展者から有志を募り、共同出展によるコンテンツ技術の国際発信と DCEXPO2016 の認知促進活動を実施した。

共同出展者は、ヤフー株式会社、ソニー株式会社、株式会社 SIX、株式会社ネクストの4社で、ピッチなどにも登壇し各社の技術をアピールした。

(4) アジアにおけるコンテンツプラットフォーム構築のための官民連携によるビジネス促進事業【経済産業省委託】

目的及び実施内容： 我が国のコンテンツ産業によるアジア各国・地域での事業展開を図るため、各国・地域の政策担当者及び産業界有識者等が一堂に会する場の企画運営を支援する。

成果の概要： アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット (ACBS) の準備会合 (ワーキンググループ (WG) 会合) が2回開催され、その企画・運営のサポートを行った。10月23日、東京・六本木において、香港、韓国、マレーシア、フィリピン、タイ

及び日本が参加して WG 会合を実施。第 5 回 ACBS についてのディスカッションを行った。平成 28 年 3 月 15 日には、香港・Salon Media Lab.において WG 会合が開かれ、第 5 回 ACBS のホスト国がマレーシアに決定、その企画及び今後 ACBS でとりあげるべきテーマについてディスカッションが行われた。当協会からは、アジア各国・地域のコンテンツ市場統計整備、及びコンテンツ技術の共同展示についての提案を行った。

日中韓文化コンテンツ産業フォーラムの再開（平成 14 年に開始し平成 20 年の第 9 回で中断していた）に向けての準備を行った。日中韓コンテンツビジネスの課題や展望についての日本企業・団体へのヒアリング調査、その結果の検証及び業界を超えた議論の場としての日中韓コンテンツビジネス推進委員会（3 月 10 日）、また、中国・韓国政府の代表者と次回フォーラムについての検討を行う準備会合（2 月 26 日、ソウル）における経済産業省のサポートを実施した。

3. 技術開発事業

(1) コンテンツ関連技術に係る基盤整備事業【自主】

目的及び実施内容： コンテンツ産業を支える技術基盤に関する調査研究を実施し、その成果を取りまとめるとともに、プロデューサーやクリエイター等の関係者に向けた成果普及に取り組む。

成果の概要： コンテンツ関連技術の最新動向を収集整理した。

10 月 23 日 デジタルコンテンツ EXPO において、平成 26 年度に策定した「技術マップ 2015」を解説するセミナーを開催した。

(2) 没入型映像システムに関する戦略策定事業【機械システム振興協会委託】

目的及び実施内容： 様々な産業分野への応用が期待されている没入型映像体験を可能とする技術について、没入感を構成する要素やその影響、鑑賞スタイルや人間工学的観点からの調査研究等を通して、没入型映像システムが持つ可能性と課題を取りまとめ、提言を行う。

成果の概要： 没入型映像システムという新しい分野の新しい技術をどのように社会システムに組み込んでいくかについての戦略を策定するため、没入型映像システム戦略策定委員会、コンテンツ&アプリケーション WG、ヒューマンインターフェース WG を設置し、同委員会及び 2WG を母体として、没入感・没入型映像の定義、没入感に寄与する要素とその手段の整理、没入型映像システムに関する調査研究を実施した。また、調査研究の成果を統合する形で、没入感を活かした映像および新たな産業領域での利活用を念頭に、「没入感や酔いやすさの指標の策定」、「コンテンツの制作手法・ノウハウの共有」、「体験機会の拡大」の 3 つの提言をまとめた。

4. 地域振興事業

(1) 地域企業人材共同育成事業【経済産業省委託】

目的及び実施内容： アニメ産業における中核人材であるアニメーターの作画作業の手描きからデジタル作画への転換、並びに、当該転換による職種・工程の見直し及び制作体制の再構築に対応した人材の育成に係る研修事業を東京西部地域立地アニメ企業と連携して実施する。

成果の概要： デジタル作画の推進に賛同する企業によるアニメ・デジタル人材育成コンソーシアムを設立するとともに、同コンソーシアムを母体として、第1回 OFF-JT 研修、出向研修、OJT 研修、第2回 OFF-JT 研修を実施した。

- ・第1回 OFF-JT 研修： 6月26日、デジタル作画導入事例の紹介、デジタル作画研修の進め方の紹介等を内容とするセミナーを開催した。受講者303名。
- ・出向研修： 8月24日～10月31日、デジタル作画を身につけようとするアニメーターを、デジタル作画方式を導入している制作企業に出向させて行う出向研修を実施した。
- ・OJT 研修： 11月1日～平成28年1月15日、先に実施した出向研修でデジタル作画を身につけたアニメーターを、実際に放映されるアニメ作品の制作に従事させる OJT 研修を実施した。
- ・第2回 OFF-JT 研修： 1月23日、出向研修及び OJT 研修の成果発表等を内容とするセミナーを開催した。受講者104名。

(2) 練馬区内新人アニメーターによる区 PR アニメ制作事業【練馬区委託】

目的及び実施内容： アニメを通じて練馬区及び練馬区から発信するアニメの高い品質を PR するとともに、アニメーターの人材育成支援に資することを目的として、区在住若しくは在勤のアニメーターを起用して区 PR アニメを制作する。

成果の概要： 架空の学園である私立大泉学園の女子生徒が練馬区の名所や特産品を紹介するアニメ作品『私立大泉学園って何？よりどりみどりの練馬区とコラボアニメでいきなりトラぶってる件』を製作し、練馬区に納品した。制作は練馬区内のアニメ制作会社である AREA81 が担当した。動画制作は、練馬区在住又は在勤のアニメーターを起用して、デジタル作画方式で実施した。

5. ビジネス支援事業

(1) 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や法的環境等に関する情報を提供するセミナーを開催する。

開催概要：

①5月8日「コンテンツ技術がスポーツの未来を変える」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「超人スポーツの実現に向けて」

南澤 孝太 慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科 准教授
「映像結合技術を応用したマルチアングル配信」

上原 祐治 株式会社GNZO 法人営業部部長

「ウェアラブルデバイス Fullmiere がもたらすゴルフスイングデータと活用方法」

笹子 哲敏 株式会社ACCESS フロンティアアカウント部
担当マネージャー

②5月19日「2014年映像ソフト市場／動画配信市場の調査解説」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「『動画配信（VOD）市場調査レポート2015』解説（サマリー）」

木下 勇一 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主幹

「『映像ソフト市場規模及びユーザー動向調査2014』解説」

猪田 有弥 株式会社文化科学研究所 都市文化研究部

③6月11日「マイナンバー制度の経緯と展望」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「マイナンバー制度の経緯と展望」

大山 永昭 東京工業大学 像情報工学研究所 教授

④6月12日「パネルディスカッション：4Kの特徴と応用」

会場：TKP スター貸会議室 半蔵門

内容：「パネルディスカッション：4Kの特徴と応用」

畑田 豊彦 東京眼鏡専門学校

河合 隆史 早稲田大学 理工学術院 基幹理工学部 教授

金 相賢 早稲田大学 理工学術院 基幹理工学部 助手

杉沼 浩司 日本大学 生産工学部 数理情報工学科 講師

- ⑤7月22日「マンガ等のデジタル制作工程の整備に係る調査の報告」
 会場：経済産業省 17階第1～第3共用会議室
 内容：平成26年度経済産業省事業成果普及
 「基調報告：デジタル技術によるマンガの制作・流通の可能性」
 植村 八潮 専修大学文学部 教授
 「マンガ制作・流通の現状、国内・海外に向けた印刷出版・電子配信」
 小野打 恵 株式会社ヒューマンメディア 代表取締役
 「デジタル作画の工程・仕様とその実証」
 小高 みちる 有限会社デジタルノイズ 取締役
 「パネルディスカッション：日本で、世界で、デジタル時代のマンガとは？」
 里中 満智子 マンガ家、デジタルマンガ協会 会長
 田代 豊 株式会社集英社 デジタル事業部 部長
 植村 八潮 専修大学文学部 教授
- ⑥7月24日「日中韓コンテンツ市場比較・中国コンテンツビジネスの現状と可能性」
 会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室
 内容：「日中韓コンテンツ消費市場比較のサマリー解説」
 木下勇一 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主幹
 「中国コンテンツビジネスの現状と可能性～関連する法制度と諸事例～」
 遠藤 誠 BLJ 法律事務所 弁護士
- ⑦9月2日「SIGGRAPH 2015—時空を駆けるCG技術—」
 会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室
 内容：「SIGGRAPH2015でのDCAJの活動について」
 市原健介 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 専務理事
 「～テクニカルプログラム&展示会等の報告～—時空を駆けるCG技術—」
 杉沼浩司 日本大学講師・映像新聞論説委員
- ⑧9月4日「デジタルコンテンツ白書2015」発刊セミナー
 会場：城西国際大学
 内容：「コンテンツ産業の市場規模」
 木下勇一 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主幹
 「デジタルコンテンツ白書2015特集について」
 福富忠和 専修大学ネットワーク情報学部 教授
 「パネルディスカッション：
 クロスコンテンツの時代へ～ビジネスモデルの重層化～」
 福富忠和 専修大学ネットワーク情報学部 教授
 数土直志 株式会社イード アニメ！アニメ！編集部 編集長
 濱野智史 ネットイヤークラフト株式会社 リサーチャー
 森 祐治 株式会社電通コンサルティング シニアディレクター取締役

「アイドルプロデュースについて」

濱野智史 ネットイヤークラフト株式会社 リサーチャー

「PIP (プラトニクス・アイドル・プラットフォーム)」ライブ

⑨10月23日「DCAJアワー：技術マップ2015概説&市場統計・調査解説」

会場：デジタルコンテンツ EXPO2015（日本科学未来館 7階会議室 1）

内容：「技術マップ2015概説」

須藤智明 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 技術部長

「コンテンツ市場統計・調査解説」

木下勇一 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主幹

⑩平成28年2月8日「2016 CES から見たデジタル業界動向

『スマートさが勝負を決める』

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「スマートさが勝負を決める」

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、平成28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	北島 義斉	大日本印刷株式会社	代表取締役副社長
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	加藤 俊彦	一般財団法人デジタルコンテンツ協会	
理 事	兄部 純一	株式会社NHKエンタープライズ	上席執行役員
理 事	桐山 宏志	ソニー株式会社	
		プロフェッショナル・ソリューション事業本部	
		CCS 事業部	事業部長
理 事	千葉 亮太	大日本印刷株式会社	執行役員 C&I 事業部事業部長
理 事	河口洋一郎	東京大学大学院	情報学環・学際情報学府 教授
理 事	廣瀬 通孝	東京大学大学院	情報理工学系研究科 教授
理 事	下田 乾二	株式会社東芝	研究開発センター 首席技監
理 事	二宮 清隆	株式会社東北新社	代表取締役副社長
理 事	本田 牧雄	凸版印刷株式会社	文化事業推進本部 顧問
理 事	久野 剛史	日本電気株式会社	ビジネスイノベーション統括ユニット 政策渉外部 部長
理 事	藤田 英樹	パナソニック株式会社	渉外本部 理事 渉外グループ グループマネージャー 渉外グループ 関西渉外室 室長
理 事	亀尾 和弘	株式会社日立製作所	渉外本部 担当本部長 情報・通信システム社 経営戦略室 担当本部長
理 事	宇留野哲郎	富士通株式会社	政策渉外室 シニアディレクター
監 事	河野 憲裕	一般社団法人情報サービス産業協会	副会長・専務理事
監 事	徳田 潔	株式会社日本経済新聞社	専務執行役員デジタル統括補佐

(2) 評議員

評 議 員	舘 暲	東京大学	名誉教授
評 議 員	為ヶ谷秀一	女子美術大学	評議員
評 議 員	設楽 哲	一般社団法人電子情報技術産業協会	業務執行理事
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	松本 悟	一般社団法人日本動画協会	専務理事・事務局長
評 議 員	西村 隆	公益財団法人ユニジャパン	管理部長

2. 賛助会員

(1) 正会員

(五十音順)

一般財団法人NHKエンジニアリングサービス	株式会社東北新社
株式会社NHKエンタープライズ	凸版印刷株式会社
株式会社NHKメディアテクノロジー	日本電気株式会社
株式会社オムニバス・ジャパン	株式会社日本経済新聞社
株式会社白組	日本大学 芸術学部
ソニー株式会社	日本放送協会
大日本印刷株式会社	パナソニック株式会社
太陽企画株式会社	パナソニック映像株式会社
テクノロジー・ジョイント株式会社	株式会社日立製作所
株式会社デジタル・メディア・ラボ	株式会社ヒューマンメディア
株式会社東芝	富士通株式会社

(2) 情報会員

(五十音順)

アートスパークホールディングス株式会社	一般社団法人中部産業連盟
株式会社朝日新聞出版	株式会社ディー・エル・イー
株式会社エクシヴィ	株式会社デイジー
株式会社NTTぷらら	株式会社デジタルエッグ
株式会社沖縄映像センター	株式会社デジタルSKIPステーション
一般財団法人家電製品協会	一般社団法人デジタル放送推進協会
ギャガ株式会社	株式会社テレビ朝日
株式会社キュー・テック	一般社団法人電子情報技術産業協会
クラウドゲート株式会社	東京商工会議所
一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構	東芝デジタルフロンティア株式会社
株式会社三州社	一般社団法人日本映画テレビ技術協会
株式会社シード・プランニング	一般社団法人日本オーディオ協会
株式会社ジェンコ	一般財団法人ニューメディア開発協会
株式会社JVCケンウッド	任天堂株式会社
上海紫竹高新区(集团)有限公司	パイオニア株式会社
株式会社スーパーステーション	Betop Japan 株式会社
株式会社セガゲームス	株式会社ビジュアルマンントウキョー
一般社団法人全国地域映像団体協議会	株式会社ブラスト
ソニーPCL株式会社	ヤマハ株式会社
株式会社ソリッドレイ研究所	吉本興業株式会社
NPO 法人地域文化アーカイブス	