

平成 28 年度

事業報告書

自 平成 28 年 4 月 1 日

至 平成 29 年 3 月 31 日

平成 29 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	4
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	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) コンテンツ産業強化対策支援事業【PwC あらた有限責任監査法人委託】	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】	6
	(5) 地域中核企業創出・支援事業【関東経済産業局委託】	6
2.	国際展開事業	6
	(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】	6
	(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、映像産業振興機構委託】	7
	(3) 国際交流事業【自主、三菱 UFJ リサーチ&コンサルティング委託】	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】	9
3.	技術開発事業	9
	(1) コンテンツ技術基盤整備事業【自主】	9
	(2) ヘッドマウントディスプレイを中心とした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】	10
	(3) 新たな社会ニーズを発掘するためのコンテンツ制作基盤・環境整備調査研究【経済産業省委託】	10
4.	ビジネス支援事業	11
	(1) DCAJ ビジネスセミナー【自主】	11
	(2) 外国機関研修事業【韓国コンテンツ振興院委託】	13
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13回理事会

- (1) 開催日 平成28年6月7日 14:00～15:00
- (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27年度事業報告について
 - 第2号議案 平成27年度決算について
 - 第3号議案 平成27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
 - [報告事項]
 - 報告事項1 平成27年度における基本財産の運用について

第14回理事会

- (1) 開催日 平成28年6月27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、専務理事、常務理事の選定について
 - 第2号議案 顧問の推薦について

第15回理事会

- (1) 開催日 平成29年3月6日 16:00～17:00
- (2) 場 所 東海大学校友会館「三保の間」
- (3) 議 事
 - [審議事項]
 - 第1号議案 平成29年度事業計画について
 - 第2号議案 平成29年度予算について
 - 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5回評議員会

- (1) 開催日 平成28年6月27日 15:00～16:00
- (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27年度事業報告について
- 第2号議案 平成27年度決算について
- 第3号議案 任期満了に伴う理事の選任について
- 第4号議案 任期満了に伴う監事の選任について
- 第5号議案 任期満了に伴う評議員の選任について

〔報告事項〕

- 報告事項1 平成27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年度における基本財産の運用について
- 報告事項3 平成28年度事業計画について
- 報告事項4 平成28年度予算について

3. 運営幹事会

第33回運営幹事会

- (1) 開催日 平成28年4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平成28年度年間スケジュールについて
 - ②平成28年3月に実施した平成27年度事業の報告について
 - ③平成28年度事業の成果の概要について

第34回運営幹事会

- (1) 開催日 平成28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
- (3) 議 題
 - ①平成28年度事業の成果の概要について
 - ②第13回理事会の開催について
 - ③第5回評議員会、第14回理事会、役員等懇話会の開催について

第35回運営幹事会

- (1) 開催日 平成28年6月30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年度運営幹事会について
 - ②第5回評議員会、第14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28年度事業の成果の概要について

第36回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 28 年 8 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
 - ①SIGGRAPH2016 参加報告
 - ②デジタルコンテンツ白書 2016 について
 - ③デジタルコンテンツ EXPO2016 成果の概要について
 - 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 37 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 28 年 9 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
- (3) 議 題
 - ①経済産業省 平成 28 年度補正予算及び平成 29 年度概算要求について
 - ②デジタルコンテンツ EXPO2016 について
 - ③アジア・コンテンツ・ビジネス・サミットについて

第 38 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 28 年 11 月 24 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 年度事業中間報告
 - ②平成 28 年度正味財産増減計算書（見込み）
 - ③デジタルコンテンツ EXPO2016 実施報告（速報）

第 39 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 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
- (3) 議 題
 - ①第 15 回及び第 16 回理事会の開催について
 - ②平成 29 年度事業計画（案）について
 - ③DCAJ ビジネスセミナーの開催について

第 40 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 3 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
- (3) 議 題
 - ①第 15 回理事会における決議事項について
 - ②平成 28 年度事業の成果の概要について

4. 公益目的支出計画実施報告

平成 28 年 6 月 28 日 公益目的支出計画実施報告書提出

平成 28 年 7 月 7 日 代表理事変更届提出

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、平成 28 年 4 月 1 日から平成 29 年 3 月 31 日までの間に 36 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 5,300 のアドレスに対し、平成 28 年 4 月 1 日から平成 29 年 3 月 31 日までの間に 84 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、84 通のうち、DCAJ 事業に関連するメルマガは 53 通、会員又は関係団体等より配信依頼されたメルマガは 31 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 28 年度期中、第 40 号（平成 28 年 4 月号）から第 51 号（平成 29 年 3 月 31 日）までを発行した。

また、平成 29 年 1 月には、平成 28 年 1 月～12 月配信分を「DCAJ Newsletter 2016」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、日本国内の平成 27 年におけるコンテンツ産業の市場統計を整備し、9 月 1 日発刊の「デジタルコンテンツ白書 2016」で公表した。

また、「日中韓コンテンツ消費市場比較 2014」をとりまとめ、7 月 25 日の DCAJ ビジネスセミナーにおいて公表した。さらに、係る成果を中国語及び韓国語に翻訳し、調査協力先である中国北京大学、韓国コンテンツ振興院に提供した。

(2) コンテンツ産業強化対策支援事業【PwC あらた有限責任監査法人委託】

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る。

成果の概要： PwC あらた有限責任監査法人（以下「PwC」）が経済産業省より受託した「平成 28 年度我が国コンテンツの海外展開を図るための多様な資金調達手法に関する調査事業」のうち、当該事業に係る検討会運營業務及び有識者ヒアリング調査業務を PwC より受託し、平成 28 年 12 月～平成 29 年 3 月にかけて、国内有識者へのヒアリング、関連情報の収集整理等を行うとともに、産・学・法曹の各界有識者で構成する検討委員会を計 3 回開催した。

(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 2016」を発刊した。市場分析では、平成 27 年のコンテンツ産業の市場規模が 12 兆 505 億円、前年比 100.4%と微増、デジタルコンテンツの割合を示すデジタル化率が 65.9%（前年より 0.5 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 20.5%（前年より 1.3 ポイント増加）と伸長したこと等を明らかにした。また、各コンテンツ分野別の動向や海外の状況を国内外専門家の執筆により明らかにするとともに、「映像コンテンツビジネスのパラダイムシフト」を特集として取り上げ、関心を集めている映

像ビジネスの変化にフォーカスした。

発刊後は、発刊セミナーの開催、関係機関等への出張解説のほか、デジタルハリウッド大学や大阪市立大学大学院における講義、「特許ニュース」への寄稿等をはじめとする成果発信を行った。

(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 27 年度に実施した動画配信に関する調査を、平成 28 年 4 月に「動画配信（VOD）市場調査レポート 2016」としてとりまとめ、CD-ROM 形式で発刊した。なお、同調査は平成 28 年度も継続実施し、2017 年版の取りまとめに向け、主な事業者に対するヒアリング調査を実施した。

(5) 地域中核企業創出・支援事業【関東経済産業局委託】

目的及び実施内容： 地域経済の活性化を目的として、地域を牽引する可能性を有するコンテンツ企業（＝地域中核企業）が新分野・新事業等に挑戦する取り組みについて、ネットワーク構築／事業化戦略の立案／販路開拓／海外展開等を支援する。

成果の概要： キャラクター海外展開事業、アニメ制作企業と地方テレビ局とのマッチング事業、地域発ショートアニメの二次利用展開という三つの事業を実施した。

キャラクター海外展開事業では、7 月のコンテンツ東京、9 月の東京ゲームショウ、10 月の Japan Content Showcase において台湾、ベトナム、タイなどのバイヤー企業との商談会やセミナーを実施した。また、コーディネーター会議を設置し、成果の概要の確認及び成果報告の取りまとめを行った。

アニメ制作企業と地方テレビ局とのマッチング事業では、アニメ制作企業から地方テレビ局へのプレゼンテーション会を開催し、その結果を元に、個別商談会を開催した。

テレビ埼玉とアニメ制作会社によるショートアニメ「浦和の調ちゃん」、及び、群馬テレビとアニメ制作会社によるショートアニメ「スキヤキフォース」の二次利用展開事業では、イベントによる認知度向上、地元企業・団体に対する宣伝協力や二次利用の働きかけを行った。

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 2016」と、注目すべき分野やテーマに焦点を当てる「Features 2016」を、「デジタルコンテンツ EXPO2016」において実施した。

「Innovative Technologies 2016」では、20件の技術を採択し、「デジタルコンテンツ EXPO2016」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、Culture、Human、選考委員特別賞とACM SIGGRAPH Special Prizeの選考を行い、Culture分野には「AIによる白黒写真の自動色付けシステム」（早稲田大学基幹理工学部 石川研究室）、Human分野には「失禁体験装置」（電機通信大学 ロボメカ工房 VR部隊失禁研究会）、選考委員特別賞には「8K：VRシアター」（株式会社NHKメディアテクノロジー／株式会社NHKエンタープライズ）、ACM SIGGRAPH Special Prizeには「Sky Magic」（株式会社マイクロアド）を、それぞれ選考した。

「Features 2016」は、「スポーツイベントで活用が期待できるコンテンツ技術」をテーマに7件の技術を展示・デモし、また、東京2020公認プログラム（経済・テクノロジー）として「オリンピック・パラリンピックにおけるコンテンツ技術の可能性」をテーマに講演・シンポジウムを行った。

平成29年3月12日～15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「South by Southwest (SXSW) 2017」（米国・オースティン）のトレードショウに出展し、我が国コンテンツ技術の国際発信と「デジタルコンテンツ EXPO2017」の認知促進活動を実施した。

（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、映像産業振興機構委託】

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、セミナー等を行った。

成果の概要：

①デジタルコンテンツ EXPO におけるコンテンツ技術発信【自主】

10月27日～10月30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 EXPO2016」を開催した。来場者数は4日間で5万人（延べ50,232名）を超え、活況を呈した。

今回は継続実施となる「Content Technology Showcase (CTS)」のほか、新たに「スポーツコンテンツを100倍おもしろくする超臨場感映像技術展（スポコン技術展）」と「ガジェット JAPAN」を実施した。

また、在日本大使館、国際機関等を招待し、デジタルコンテンツ EXPO の技術展示を英語で紹介するツアー及びネットワーキング「DCEXPO English

Guided Tour」を実施したところ、11ヶ国・地域より、ツアーに33名、ネットワーキングに51名の参加を得た。

②地域発コンテンツ海外流通基盤整備事業広報事業（オリンピック・パラリンピックで活用が期待される最先端映像技術の発信）【映像産業振興機構委託】

「デジタルコンテンツ EXPO2016」にて、これまでのテレビ中継等のスポーツ観戦の概念を覆す最先端の映像技術を3件採り上げて国内外にアピールした。<8K：VRシアター>8Kスーパーハイビジョンを活用した270インチ、立体映像、音響22.2chのシアター型のVR体験システムにおいて、NHKエンタープライズ提供の「Aoi～碧～」を上映して、4,000人以上が鑑賞した。

<全天周ドームシアター>高精細な360度のパノラマ映像をプラネタリウムのような半球型のスクリーンに投影する全天周ドームシアターを設置し、ヘッドマウントディスプレイ装着なしでも立体感や没入感を得られる映像体験を提供した。

<自由視点映像スタジオ>複数視点から撮影した映像を計算機内部で統合して好みの位置からの見え方を再現するシステムを構成し、スタジアムを想定した直径6メートルの枠内でのダンスパフォーマンスを様々な方向からリアルタイムで切り替えながら観賞する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&コンサルティング委託】

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技術・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：

①SIGGRAPH【自主】

7月24日～28日に開催された「SIGGRAPH 2016」（米国・アナハイム）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。7月26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KAIST (Korea Advanced Institute of Science and Technology)の「Rat Chair」を選出し、現地での発表を行った。

また、8月30日には、「SIGGRAPH2016」の内容を解説するセミナーを開催した。

12月5日～8日に中国・マカオで開催された「SIGGRAPH ASIA 2016」にブース出展し、「デジタルコンテンツ EXPO」のPR等を実施した。

②「海外展開意識啓発セミナー（アニメ）」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】

株式会社三菱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（アニメ）」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： アジア各国・地域におけるコンテンツ産業の振興を目的として、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官民連携会合等を企画運営する。

成果の概要： 9月21日～23日にマレーシア・クアラルンプールで開催された「第5回アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット（ACBS）」の企画運營業務を担当した。オープンセッションでは、日本から、日本テレビのプロデューサーによるクールジャパンに係るアジアでのビジネスについての講演、及び経済産業省による日本のコンテンツ技術についての講演が行われた。ACBSメンバーによるクロージング・セッションでは、議題となった共同制作、海賊版対策、統計、技術、資金調達等のうち、統計、技術について当協会がプレゼンターを務め、アジアでの連携について提案を行った。また、平成29年3月14日に中国・香港で開催された「第6回ACBSに向けたワーキンググループ（WG）会合」の企画運営サポート業務を遂行した。（なお、第6回ACBSは平成29年9月頃、中国・青島で開催の予定。）

6月15日～16日に韓国・ソウルで開催された「第9回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」の企画運營業務を担当した。本フォーラムは、平成14年に開始し平成20年の第9回で中断していたが7年ぶりに再開したもので、日本からコンテンツ企業10社及び関連団体が参加した。政府間会議では、共同制作のためのプラットフォーム構築及び共同制作活性化方策等についてのディスカッションが行われ、共同宣言が採択された。また、日中、日韓の二国間会談も行われた。企業参加者は、併催コンテンツ・イベント「KNock」における日中韓ビジネスマッチングに出席、個別ミーティングを行った。また、平成29年3月24日に東京において、「第10回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム準備会合」が開催され、当協会は企画運営サポート業務を遂行した。（なお、第10回フォーラムは、日本がホストとなり、「コンテンツ東京2017」に合わせ、平成29年6月に東京ビッグサイトにて開催の予定。）

3. 技術開発事業

(1) コンテンツ技術基盤整備事業【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、技術等調査事業やデジタルコンテンツ EXPO の企画内容に反映させた。

(2) ヘッドマウントディスプレイを中心とした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ヘッドマウントディスプレイ（HMD）を中心とした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： 当該分野の専門家で構成する「ヘッドマウントディスプレイを中心とした没入型映像システムに関する戦略策定委員会」を5月9日から平成29年2月9日までの間に7回開催し、HMDを中心とした没入型映像システムに関する検討を行った。

没入感の要素や手段を検証するため、過去の論文のサーベイや、HMDを使った360度動画によるユーザテストを実施するとともに、先進事例等の知見を集約するため外部有識者へのヒアリングを実施した。

調査研究を踏まえ、3～5ヶ年の中期的な時間軸でのシナリオ策定、シナリオを具体化するための七つの観点（コンテンツ、数値的な枠組み、評価、利用環境、個人差、呈示システムの最適化、品質）、さらにこれらを含むHMDを中心とした没入型映像でセンス・オブ・プレゼンスを特有の枠組みとする戦略策定を盛り込んだ報告書を取りまとめた。

(3) 新たな社会ニーズを発掘するためのコンテンツ制作基盤・環境整備調査研究【経済産業省委託】

目的及び実施内容： 今後の成長が見込まれているVRやARについて、広く一般社会での普及を目的として、具体的な社会ニーズを調査した上、当該技術を活用したコンテンツを制作し、モデルケースとして提示するとともに、その実現に必要な要素技術や、普及の障壁となりうる制度及び国際標準化の動き等を整理する。さらに、コンテンツ制作に係るプレイヤーが抱える課題等の洗い出しを行い、海外の戦略・先進的な事例等も踏まえつつ、VR/ARに係る日本市場の拡大と世界市場における日本のコンテンツ産業の競争力向上を狙うために、将来的な戦略をまとめる。

成果の概要： 当該分野の専門家で構成する「VR/AR検討委員会」を設置し、9月6日から平成29年2月15日までの間に5回開催した。

10月27日～30日の4日間、デジタルコンテンツ EXPO2016会場において、「オムニジャンプ」（トランポリンを使ってジャンプしながら、VR空間内を移動して風船を割るゲーム。）のデモを行い、体験者261名からアンケートを回収。

アンケート結果とジャンプの回数を記録したデータ等をもとに、映像酔いや生体安全性について分析した。また委員会以外の知見を集約するため、外部有識者へのヒアリングを実施した。

調査研究を踏まえ、中長期的な VR/AR 産業の育成支援、一般普及の後押しという二つの観点からの施策提言を盛り込んだ報告書を取りまとめた。

4. 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わる情報を提供するセミナーを開催する。

成果の概要：

- ①4月8日「世界最大規模の移動体通信関連見本市『Mobile World Congress 2016』及び世界最大のIT機器・サービス見本市『CeBIT2016』報告」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「MWC2016 及び CeBIT 報告 『5G で実現する IoT』」

杉沼 浩司 日本大学 講師 / 映像新聞 論説委員

- ②5月19日「ネット世界から見る映像ビジネスの今後」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「テレビ視聴の最新事情と Twitter エンタメ全件解析による詳細分析」

遠藤 諭 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役 主席研究員

吉川 栄治 株式会社角川アスキー総合研究所

プラットフォーム開発事業部 担当取締役

「動画配信 (VOD) 市場調査レポート 2016 のサマリー紹介」

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

- ③7月25日「中国・韓国のコンテンツ産業動向と日中韓コンテンツ市場比較」

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3ヵ国コンテンツ消費市場比較 2014 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

「韓国デジタルコンテンツ最新動向」

趙 章恩 韓国 IT ジャーナリスト

「中国デジタルコンテンツ産業の現在 - 巨大化する映画産業とモバイルアプリ市場。そして注目の VR 市場に中国はどう反応する？」

中村 彰憲 立命館大学 映像学部 教授

④8月30日「SIGGRAPH 2016 報告会」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「開会のご挨拶及び SIGGRAPH2016 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
「SIGGRAPH2016 –三大クラウド大決戦–」

杉沼 浩司 日本大学 講師 / 映像新聞 論説委員

⑤9月7日「デジタルコンテンツ白書 2016」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
「特集 映像コンテンツビジネスのパラダイムシフト」

境 治 メディア・コンサルタント

「パネルディスカッション『映像コンテンツビジネスのこれから』」

<モデレーター>

福富 忠和 専修大学ネットワーク情報学部 教授

<パネリスト>

石松 俊之 株式会社ビデオリサーチ マーケティング事業推進局
テレビ・メディア分析部 部長

加藤 薫 株式会社博報堂DYメディアパートナーズ
メディア環境研究所 メディアビジネス研究グループ
グループマネージャー

境 治 メディア・コンサルタント

⑥10月28日「コンテンツ産業の市場規模と動向」と「オンライン動画ビジネスの最新動向」

会場：デジタルコンテンツ EXPO2016 会場（日本科学未来館7階会議室）

内容：「コンテンツ産業の市場規模と動向」

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
「オンライン動画ビジネスの最新動向」

綾瀬 龍一 株式会社サイバーエージェント Ameba 統括本部
広告部門(MDH) ブランドマーケティング部
Ameba Video Ad 局

小倉 忠博 株式会社サイバーエージェント Ameba 統括本部
広告部門(MDH) ブランドマーケティング部
プロダクトディベロップメント&マーケティング局
FRESH!グループ

⑦11月9日「日韓コンテンツビジネスフォーラム～アジアのVRビジネス最前線」

会場：韓国文化院 ハンマダンホール

内容：「韓国VR開発の現況と未来」

姜元道 三星電子 無線事業部

Mobile Enhancement チーム 部長

「DNPにおけるCG・VR・ARに関する取組について」

小松原 繁 大日本印刷株式会社 マーケティング本部

マーケティング戦略ユニット ユニット長

トークセッション

「VRビジネスの今とこれから ～VRで変わるコンテンツ産業～」

<モデレーター>

河合 隆史 早稲田大学 理工学術院 教授

<パネリスト>

姜元道 三星電子 無線事業部

Mobile Enhancement チーム 部長

小松原 繁 大日本印刷株式会社 マーケティング本部

マーケティング戦略ユニット ユニット長

田 昌錫 日韓デジタルコンテンツ協会 会長

株式会社スホ CEO

⑧2月1日 「CES2017から見たデジタル業界の行方」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「CES2017から見たデジタル業界の行方『埋もれるな、日本の家電産業』」

杉沼 浩司 日本大学 講師 / 映像新聞 論説委員

(2) 外国機関研修事業【韓国コンテンツ振興院委託】

目的及び実施内容： 各国・地域のコンテンツ産業関連団体等の依頼を受け、各国・地域のコンテンツ産業及び関連産業の事業者、技術者、クリエイター等が日本のコンテンツ市場や技術等の実地研修を受けるプログラムを企画・実施し、我が国と各国・地域との連携を図るとともに、我が国コンテンツ産業及び関連産業のビジネスチャンス拡大に寄与する。

成果の概要： 韓国コンテンツ振興院（KOCCA）の依頼を受け、平成29年2月15日から2月17日までの3日間、「2016韓国キャラクター公募大戦」の受賞者（優秀キャラクター・クリエイター）が、キャラクター先進国である日本のキャラクターデザイン、キャラクタービジネスを学ぶための研修プログラム、及び、日本のキャラクタービジネス関連事業者のビジネス拡大に資する交流プログラムを実施した。

Ⅲ 資料

以下の役員等名簿、賛助会員一覧は、平成 29 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	金子 眞吾	凸版印刷株式会社 代表取締役社長
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	黒川啓太郎	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&サービス本部 メディアセグメント事業部門 事業部門長
理 事	千葉 亮太	大日本印刷株式会社 執行役員 情報イノベーション事業部 C&I センター センター長
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	菅澤 孝佳	株式会社東芝 インダストリアル ICT ソリューション社 IoTテクノロジーセンター 企画管理部 部長
理 事	二宮 清隆	株式会社東北新社 代表取締役副社長
理 事	中村 直靖	凸版印刷株式会社 文化事業推進本部 本部長
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
理 事	亀尾 和弘	株式会社日立製作所 ICT 事業統括本部 渉外本部 本部主管
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	永野 行雄	一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 常務理事
監 事	小林不二夫	一般財団法人日本情報経済社会推進協会 監事

(2) 評議員

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	舘 暲	東京大学 名誉教授
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	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

(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	株式会社ネクストスケープ
太陽企画株式会社	パナソニック株式会社
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	株式会社ディー・エル・イー
株式会社朝日新聞出版	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
ギャガ株式会社	株式会社テレビ朝日
クラウドゲート株式会社	一般社団法人電子情報技術産業協会
一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構	東京商工会議所
株式会社三州社	東芝デジタルフロンティア株式会社
株式会社シード・プランニング	西川コミュニケーションズ株式会社
株式会社JVCケンウッド	一般社団法人日本映画テレビ技術協会
株式会社ジェンコ	一般社団法人日本オーディオ協会
上海紫竹高新区（集团）有限公司	一般財団法人ニューメディア開発協会
株式会社スーパーステーション	任天堂株式会社
株式会社セガゲームス	パナソニック映像株式会社
一般社団法人全国地域映像団体協議会	株式会社ビジュアルマントウキョー
ソニーPCL株式会社	株式会社ブラスト
株式会社ソリッドレイ研究所	一般社団法人放送サービス高度化推進協会
NPO 法人地域文化アーカイブス	ヤマハ株式会社
一般社団法人中部産業連盟	吉本興業株式会社