

平成 29 年度

事業報告書

自 平成 29 年 4 月 1 日

至 平成 30 年 3 月 31 日

平成 30 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	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【自主】	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) コンテンツ産業新展開強化事業【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】	8
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) 先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業【映像産業振興機構委託】	9
	(3) AR 研究会【自主】	9
	(4) 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【自主】	10
	(5) AI、VR、MR と人との相互作用がもたらす未来社会に関する調査【文部科学省科学技術・学術政策研究所委託】	10
4.	ビジネス支援事業	10
	(1) DCAJ ビジネスセミナー事業【自主】	10
	(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16回理事会

- (1) 開催日 平成29年6月2日 15:00～15:54
- (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28年度事業報告について
 - 第2号議案 平成28年度決算について
 - 第3号議案 平成28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28年度における基本財産の運用について

第17回理事会

- (1) 開催日 平成30年3月5日 13:58～14:42
- (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30年度事業計画について
 - 第2号議案 平成30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
 - 〔報告事項〕
 - 報告事項1 資産運用管理状況の報告について

2. 評議員会

第6回評議員会

- (1) 開催日 平成29年6月20日 15:00～16:00
- (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 事
 - 〔審議事項〕
 - 第1号議案 平成28年度事業報告について
 - 第2号議案 平成28年度決算について
 - 第3号議案 基本財産の処分又は除外について
 - 第4号議案 理事の選任について
 - 第5号議案 評議員の選任について

〔報告事項〕

- 報告事項 1 平成 28 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 28 年度における基本財産の運用について
- 報告事項 3 平成 29 年度事業計画について
- 報告事項 4 平成 29 年度予算について

3. 運営幹事会

第 41 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 4 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
 - ①平成 29 年度運営幹事会について
 - ②当協会の会長の任期について
 - ③平成 29 年度年間スケジュールについて
 - ④サウス・バイ・サウス・ウェスト (SXSW) 2017 について
 - ⑤平成 29 年度事業成果の概要について
 - ⑥AR 研究会の発足について

第 42 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 5 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第 16 回理事会について

第 43 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 6 月 22 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 29 年度運営幹事会について
 - ②第 6 回評議員会終結後の理事、監事及び評議員について
 - ③運営に関わる会議及び主要事業のスケジュールについて
 - ④平成 29 年度事業進捗報告について
 - ⑤入居ビル名の変更について

第 44 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 8 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経済産業省商務情報政策局コンテンツ産業課より施策等ご説明

- ②SIGGRAPH 2017 参加速報
- ③デジタルコンテンツ白書 2017 について
- ④デジタルコンテンツ EXPO 2017 ビジネスデーに関するご協力願い

第 45 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 10 月 19 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運営幹事の変更について
 - ②運営関連会議及び主要事業の年間スケジュールについて
 - ③デジタルコンテンツ EXPO 2017 について (開催直前情報)

第 46 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 29 年 11 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デジタルコンテンツ EXPO 2017 開催速報
 - ②平成 29 年度事業中間報告について
 - ③DCAJ ビジネスセミナー「インバウンド／観光における VR 活用の未来展望」の開催について

第 47 回運営幹事会

- (1) 開催日 平成 30 年 2 月 22 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 17 回理事会における審議及び報告事項について
 - ②デジタルコンテンツ EXPO 2018 について

4. 公益目的支出計画実施報告

平成 29 年 6 月 26 日 平成 28 年度公益目的支出計画実施報告書提出
平成 29 年 8 月 21 日 事業報告書の附属明細書を作成しない旨の補正文書提出

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 29 年 4 月 1 日から平成 30 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 5,300 のアドレスに対し、平成 29 年 4 月 1 日から平成 30 年 3 月 31 日までの間に 107 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、107 通のうち、当協会事業に関連するメルマガは 64 通、会員又は関係団体等の依頼を受けて配信したメルマガは 43 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 29 年度期中、第 52 号（平成 29 年 4 月号）から第 63 号（平成 31 年 3 月号）までを発行した。また、平成 30 年 1 月には、平成 29 年 1 月～12 月配信分を「DCAJ Newsletter 2017」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 28 年（2016 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 2017」において公表した。

また、中国北京大学、韓国コンテンツ振興院と連携し、各国の 2015 年におけるコンテンツ産業の市場規模等を「【2015】日中韓 3 カ国のコンテンツ消費市場比較」として取りまとめ、講演等を通じて成果発信を行った。

(2) コンテンツ産業強化対策支援事業【自主】

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： 著作権判例百選事件の最高裁決定、音楽教室における演奏に著作権が及ぶか否かをめぐる訴訟提起をはじめとする重要な動向を整理し、「デジタルコンテンツ白書 2017」において公表した。

(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： 平成 29 年 9 月 1 日「デジタルコンテンツ白書 2017」を発刊した。市場分析では、平成 28 年のコンテンツ産業の市場規模が 12 兆 3,929 億円、前年比 102.7%と堅調に推移したこと、デジタルコンテンツの割合を示すデジタル化率が 67.9%（前年より 1.9 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 23.0%（前年より 2.5 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について国内外専門家の解説を掲載するとともに、「仮想（VR/MR/AR）コンテンツがやってくる」を特集として取り上げ、映像コンテンツを取り巻く環境の変化を概括した。

発刊後は、発刊セミナーの開催、大阪市立大学大学院における講義、関係機関への出張解説、「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 28 年度に実施した動画配信に関する調査を、平成 29 年 4 月に「動画配信（VOD）市場調査レポート 2017」としてとりまとめ、CD-ROM 形式で発刊した。発刊後は、セミナー「拡大する動画配信市場の『今』を知る」の開催、講演等を通じて成果発信を行った。

(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： アニメ・キャラクター等の分野における地域中核企業による、地域及び海外のコンテンツ市場への参入を支援する事業および、過年度事業のフォローアップを実施した。

地域コンテンツ市場への参入支援事業では、「地方テレビ局におけるショートアニメーションの事例紹介セミナー」の開催、「地方放送局等とアニメ制作会社との商談会の実施、コンテンツ産業推進ネットワーク会議」の開催、及び、過年度事業のフォローアップを行った。

海外コンテンツ市場への参入支援事業では、タイのキャラクター関連企業訪問、Japan Expo Thailand への出展を行うとともに、それらの事業を報告する「日本製キャラクターのタイにおける新たな可能性セミナー」を開催した。

2. 国際展開事業

(1) コンテンツ産業新展開強化事業【経済産業省委託】

目的及び実施内容： 将来大きな市場創出の可能性を持つ新技術と、それらを活用して新たなサービスを生み出す優れたビジネスモデルを発掘・顕彰し、関連産業分野及び国際市場に発信することで、我が国コンテンツ産業の活性化と若手人材の登用、及び国際市場での優位性の獲得を目指す。

成果の概要： 優れたコンテンツ技術及びビジネスモデルを発掘し評価する「Innovative Technologies+ 2017」及び実用化促進のためのビジネスマッチング、関連するセミナー等を実施した。

「Innovative Technologies+ 2017」では 20 件の技術等を採択し、10 月 27 日～29 日、日本科学未来館で開催された「デジタルコンテンツ EXPO 2017」会場で展示・解説を行うとともに、採択者によるショートプレゼンテーションを

実施した。

10月27日、同会場で特別賞選考委員会を開催し、20件の採択技術等の中から、Creation、Industry、Culture、選考委員特別の4部門の特別賞を選考し、表彰式を開催した。米国学会 ACM SIGGRAPH の代表として参加した SIGGRAPH Emerging Technologies 2018 チェア Gerry Derksen 氏（イリノイ大学教授）が、SIGGRAPH Special Prize を選考した。選考された技術は SIGGRAPH 2018（2018年8月12日～8月18日、カナダ・バンクーバー）に招待展示される予定。

ビジネスマッチングでは、デジタルコンテンツ EXPO2017 会期初日の10月27日をビジネスデーとして、事前に広範な産業分野の実務家に招待状を发出してビジネスマッチング参加を呼びかけ、当日はビジネスマッチングツアーを実施したほか、会期を通じてコンテンツ事業者等の関心を惹くテーマを採り上げたステージイベント（8件）を実施する等により参加促進を図り、1,288件のマッチング成果を上げた。

「Innovative Technologies+ 2017」の採択技術等の実用化を促進するため、平成30年2月1日、経済産業省において「コンテンツとテクノロジーとビジネスの創発」セミナーを開催し、ビジネスマッチングのアフターフォローを実施した。

(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： 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「デジタルコンテンツ EXPO」を企画開催する。

成果の概要： 10月27日～29日の3日間、日本科学未来館において、「Content Technology Showcase (CTS) 及びガジェット JAPAN」（自主事業）、「コンテンツグローバル需要創出基盤整備事業 広報事業」（映像産業振興機構委託）で構成される「デジタルコンテンツ EXPO 2017」を開催した。来場者数は延べ31,865人であった。

CTS では海外も含めて35件、ガジェット JAPAN では10件の技術展示が行われ、セミナー4件が開催された。

コンテンツグローバル需要創出基盤整備事業広報事業では、NHK メディアテクノロジー及び NHK エンタープライズの「8K: VR ライド『東京 VICTORY』」及びヤマハの「みらいのアンサンブル」が展示され、来場者の体験及び鑑賞に供した。

会期終了後には、CTS 出展企業のフォローアップとして、事業計画立案及び販路開拓の支援を実施した。

(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：

① SIGGRAPH【自主】

7月30日～8月3日に開催された「SIGGRAPH 2017」（米国・ロサンゼルス）にDCAJブースを出展するとともに、DCEXPO Special Prize 選考・審査会、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。

DCEXPO Special Prize 審査会では、「Membrane AR: Varifocal, Wide-Field-of-View Augmented Reality Display from Deformable Membranes」を選考し、SIGGRAPH 2017 会場で発表した（デジタルコンテンツ EXPO 2017 において授賞式及び実物展示を実施）。

ACM SIGGRAPH 幹部との円卓会議では、ACM SIGGRAPH と DCAJ 間の MOU（協力覚書）の更新・調印を行い、今後の協力を確認するとともに、Gerry Derksen 氏（SIGGRAPH 2018 Emerging Technologies チェア）のデジタルコンテンツ EXPO2017 への招聘等を決定した。

DCAJ Presentation を行い、日本の先進的コンテンツ技術を紹介した。

また、8月29日には、当協会会議室において SIGGRAPH2017 の内容を解説する「SIGGRAPH 2017 報告会」を開催した。

さらに、11月27日～30日、タイ・バンコクで開催された SIGGRAPH Asia 2017 に参加し、デジタルコンテンツ EXPO の広報等を行った。

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議等を企画運営する。

成果の概要： 6月28日～29日に東京ビッグサイトで開催された「第10回日中韓文化コンテンツ産業フォーラム」の企画運営業務を担当した。また、同フォーラムの共同宣言に盛り込まれた「3ヶ国のコンテンツ産業政策・規制等の情報共有を図るポータルサイトの設立」の企画立案のため、日本の産業界に対するヒアリング

調査を実施した。さらに、2018年3月には、中国・韓国におけるVR/ARコンテンツ及びライブエンタメビジネスの現状に関する調査を実施した。

2018年3月19日に中国・香港で開催された「第6回アジア・コンテンツ・ビジネス・サミット（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。

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、当協会における各種事業の企画等に反映させた。

（2）先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業【映像産業振興機構委託】

目的及び実施内容： VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、ドローン、AI等の先進的なコンテンツ制作技術や表現技術を用いて地域活性化に資する製品・サービス、観光、スポーツ等の魅力をプロモーションするコンテンツを制作する事業を通じ、コンテンツ産業の振興と地域経済活性化を図る。

成果の概要： 当該分野の専門家で構成する先進コンテンツ技術検討委員会及びVR/AR検討WGを組織し、先進的なコンテンツ制作や表現技術に係る活用手法に関する調査を実施した。調査結果は、「第Ⅰ部 VR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2018」及び「第Ⅱ部 先進コンテンツ制作に向けて」の2部構成の報告書としてとりまとめた。また、第Ⅰ部報告書の紹介資料として「How to make VR content?」を作成した。また、それら調査結果を映像産業振興機構主催の平成30年2月20日の「VRコンテンツセミナー」（参加：308名）で公表した。

（3）AR研究会【自主】

目的及び実施内容： AR（拡張現実）に関する技術動向、製品動向、実用化の方向性等について、会員企業や有識者とともに検討を行う。

成果の概要： 会員企業及び有識者で構成する研究会において、医療応用、同時多数MR体験、スマートグラス、ホロレンズ、製造現場のデザインにおけるAR活用について実務者による講演と討論を実施した後、総合ディスカッションを行った。

(4) 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【自主】

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： 前年度事業の成果に基づき、6月29日に「VRビジネスを始める前に押さえておくべき6つのポイント」、10月29日に「VRコンテンツ制作において押さえておくべき6つのポイント」と題する成果普及セミナーを開催した。

(5) AI、VR、MR と人との相互作用がもたらす未来社会に関する調査【文部科学省科学技術・学術政策研究所委託】

目的及び実施内容： AI、VR、MR と人との相互作用の高度化をトレンドとして捉え、地域社会における課題（公共サービスの縮小・廃止、高齢者1人暮らし、外出困難）を踏まえ、将来シナリオを構築するための調査を行う。

成果の概要： 「エンターテインメント・観光・文化」、「教育・スポーツ・公共」、「ビジネス」、「医療、福祉」、「メディア・コミュニケーション」の5分野における事例の調査、平成30年1月に米国ラスベガスで開催された世界最大の家電見本市である「CES2018」調査による海外動向把握を行い、それらの成果を報告書としてとりまとめた。

4. ビジネス支援事業

(1) DCAJ ビジネスセミナー事業【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19日「Mobile World Congress 2017 及び CeBIT 2017 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：「MWC2017 と CeBIT2017 に見る、2020年のデジタル業界動向
～早まる5G商用化と沸き立つデジタルビジネス～」

杉沼 浩司 日本大学 講師／映像新聞 論説委員

②5月25日「拡大する動画配信市場の『今』を知る」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「同時配信でテレビは活性化するか」

砂川 浩慶 立教大学 社会学部 メディア社会学科 教授

「配信ビジネスを動かすアニメの役割」

数土 直志 ジャーナリスト

「動画配信（VOD）市場調査レポート 2017 のサマリー紹介」

黒川啓太郎 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 常務理事

③6月29日「VRビジネスを始める前に押さえておくべき6つのポイント」

会場：東京ビッグサイト 会議棟 103・104 会議室

内容：「ノンゲーム VR コンテンツ制作事例から見る、コンテンツの魅力を高める手法」

秋山 賢成 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ソフトウェアビジネス部 次長

「VR エンターテインメントの現場 - 発想のコツ&実務エピソードご紹介」

玉置 絢 株式会社 バンダイナムコエンターテインメント
「サマーレッスン」プロデューサー／ディレクター

「360°コンテンツ視聴体験の人間工学的評価」

河合 隆史 早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授

④7月13日「日中韓3ヵ国コンテンツ市場比較レポート」

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のサマリー解説」

日向ひとみ 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主任

「中国・韓国のコンテンツ産業の最新動向と新しい協同事業の可能性について（デジタル映像メディアを中心に）」

香山 俊巳 アジアコンテンツビジネス研究会 事務局長
株式会社ケイズビュー 代表取締役

⑤8月29日「SIGGRAPH 2017 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：「SIGGRAPH2017 - Shall we AI? -」

杉沼 浩司 日本大学 講師／映像新聞 論説委員

⑥9月8日「デジタルコンテンツ白書 2017」発刊セミナー

会場：城西国際大学

内容：「日本のコンテンツ産業の市場規模 2016」

日向ひとみ 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 調査部 主任

「特集 仮想（VR/MR/AR）コンテンツがやってくる」

杉沼 浩司 日本大学 講師 / 映像新聞 論説委員<ビデオ映像参加>

「仮想コンテンツがやってくる／コンテンツ産業予測」

永井 良友 株式会社Mogura
もぐらゲームス編集長／MoguraVR 副編集長

「デモ 360度撮影機材」

宇佐美 真 株式会社リコーSV 事業本部 SV 製品開発センター
商品企画部/シニアマネジメント
黒川 剛 リコーイメージング株式会社ビジネス調査部
営業開発グループ スペシャリスト

「パネルディスカッション：

『エンターテインメント業界での VR 活用（最新動向）』」

<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
デジタルコンテンツ白書 2017 編集委員長

<パネリスト>

鈴木 貴歩 ParadeAll 代表取締役
エンターテック・アクセラレーター
田宮 幸春 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
AM 事業部 AM プロデュース 1 部 プロデュース 4 課
マネージャー
平林 久和 株式会社インターラクト 代表取締役

⑦10月29日「VR コンテンツ制作において押さえておくべき 6つのポイント」

会場：日本科学未来館 コンファレンスルーム土星（会議室 2）

登壇者：秋山 賢成 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ソフトウェアビジネス部 次長

玉置 絢 株式会社 バンダイナムコエンターテインメント
「サマーレッスン」プロデューサー/ディレクター

河合 隆史 早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授

⑧12月7日「インバウンド/観光における VR 活用の未来展望」

会場：トッパン小石川ビル 印刷博物館グーテンベルクルーム

概要：・VR シアターにおける VR コンテンツ「東大寺大仏の世界」鑑賞

- ・印刷博物館見学
- ・早稲田大学、ソニー企業、凸版印刷提供の VR デモ体験
- ・登壇者によるプレゼンテーション及びパネルディスカッション

登壇者：河合 隆史 早稲田大学 基幹理工学部 表現工学科 教授

斉藤 永 観光庁 観光地域振興部 観光資源課
新コンテンツ開発室室長

安彦 剛志 ソニー企業株式会社 事業開発室
コンテンツツーリズム課

行正 り香 料理研究家 / 英語・語学教育者

岸上 剛士 凸版印刷株式会社 文化事業推進本部
熊本城 VR プロデューサー

⑨平成 30 年 2 月 14 日「CES2018 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：「テレビが消えた CES、次の主役はスマートシティ」

杉沼 浩司 日本大学 講師／映像新聞 論説委員

⑩平成 30 年 3 月 15 日「MWC2018 に見る 5G 時代の幕開け」

会場：一般財団法人デジタルコンテンツ協会会議室

内容：「5G は全然出ていない？ 実は、深く静かに展開始まる」

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の依頼を受け、「2017 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 30 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	元橋 圭哉	株式会社NHKエンタープライズ 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 経営企画部 部長附
理 事	二宮 清隆	株式会社東北新社 代表取締役副社長
理 事	前田 幸夫	凸版印刷株式会社 専務取締役
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	島田玄一郎	パナソニック株式会社 渉外本部 渉外部 部長
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	執行 裕子	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 参与
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	株式会社東芝
株式会社NHKエンタープライズ	株式会社東北新社
株式会社NHKメディアテクノロジー	凸版印刷株式会社
株式会社オムニバス・ジャパン	日本電気株式会社
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	株式会社日立製作所
テクノロジー・ジョイント株式会社	株式会社ヒューマンメディア
株式会社デジタル・メディア・ラボ	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	株式会社デイジー
株式会社朝日新聞出版	株式会社デジタルエッグ
株式会社NTTぷらら	株式会社デジタルSKIPステーション
株式会社沖縄映像センター	株式会社テレビ朝日
ギャガ株式会社	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
株式会社ディー・エル・イー	