

(1) 持続的な企業価値向上に向けて

代表取締役社長

北島 義斉

(2) セグメント戦略

専務執行役員

土屋 充

(3) 成長牽引事業

光学フィルム メタルマスク

執行役員

富澤 伸行

フォトマスク ガラスコア

執行役員

中西 稔

バッテリーパウチ

常務執行役員

飯田 満

(4) 新規事業

メディカル・ヘルスケア関連

専務執行役員

杉本 登志樹

コンテンツ・XRコミュニケーション関連

常務執行役員

浅羽 信行

コンテンツ・XRコミュニケーション関連

DNP

未来のあたりまえをつくる。

社員の“熱い想い”から始まった“新規事業”

DNP

2016年、社員の自発的な「オタクプロジェクト」からの提言を元に、日本動画協会と「東京アニメセンター」の共同運営を開始しました。この取り組みをきっかけに、コンテンツを核にした様々な生活者向けサービスを、自主事業として推進しています。

2016

2017.10

2021.4

2024.4

オタク文化をテーマに
新事業創出プロジェクト発足



DNPクリエイター共創サービス
FUN'S PROJECT

生活者向けサービス
「東京アニメセンター」
市谷にてスタート



Tokyo Anime Center
東京アニメセンター

生活者向けサービス
渋谷にリニューアルオープン



XRコミュニケーション
バーチャル宮下公園



生活者向けサービス
サンフランシスコ進出



XRコミュニケーション
バーチャル秋葉原



ビジョン

コンテンツを最適なかたちで伝え 新たな価値を生み出し、
快適な暮らしを支え、心豊かな文化を育む。

ミッション

情報加工・変換技術を核に、
リアルとバーチャルを融合させたコミュニケーションモデルを創出し、
人と社会をつなぎ「新たな体験価値」を世界に届ける。

バリュー

- 世界中の多様なコンテンツホルダーやクリエイターとのネットワーク
- 高精細画像処理技術や著作権処理の実績と信頼
- 認証技術と大量データ処理技術を活用したビジネスプロセスを統合・最適化する能力

これらの強みを応用し、リアルとバーチャルを安心・安全にシームレスにつなぎ
新たな経済圏を創出する。

ビジョンを実現するため、以下の3つの基本機能を備え、事業を推進します。

※XR : eXtended Reality

コンテンツ・XRコミュニケーション 基本機能

1. コンテンツプロデュース (コンテンツ価値の変換)

「あこがれに近づく」を世界に届ける

コンテンツ活用ビジネスの拡大
「多様なメディア展開のプロデュース」

グローバルビジネスの発展
「日本のコンテンツの海外展開」

2. XRコミュニケーション® (リアルとバーチャルの融合による価値創造)

未来のインフラとして社会実装

地域連動XRサービス
「PARALLEL CITY®」

企業向けXRマーケティング
「PARALLEL SITE®」

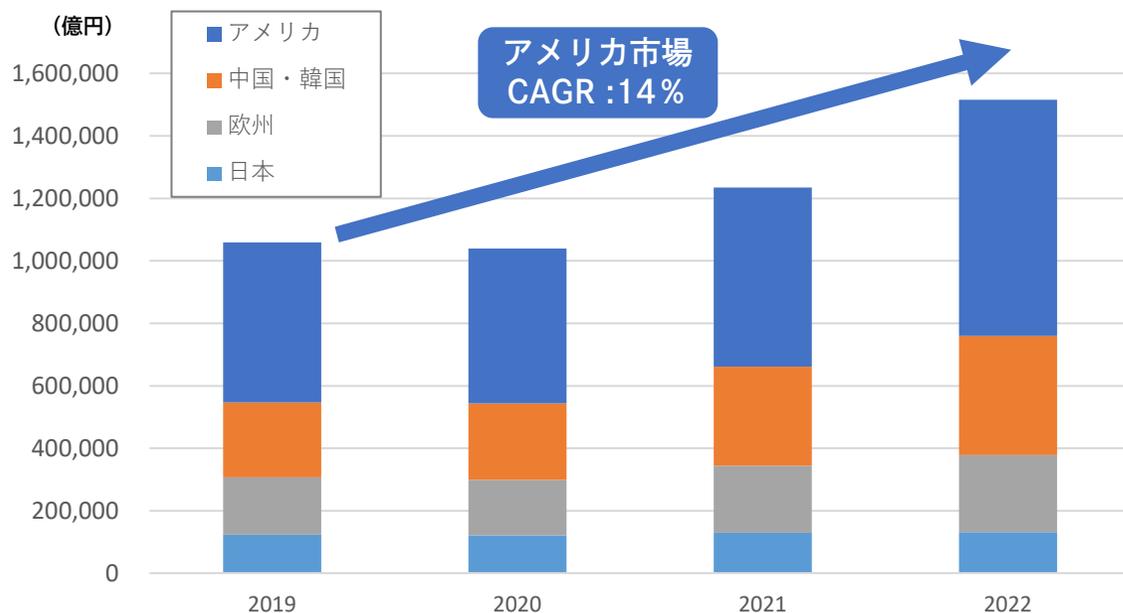
3. コンテンツ・XR領域の共通基盤

「コンテンツ企画・制作・開発」 「認証・セキュリティ」 「EC」 「BPR/BPO」

1-1. コンテンツ市場の伸びと展開構成

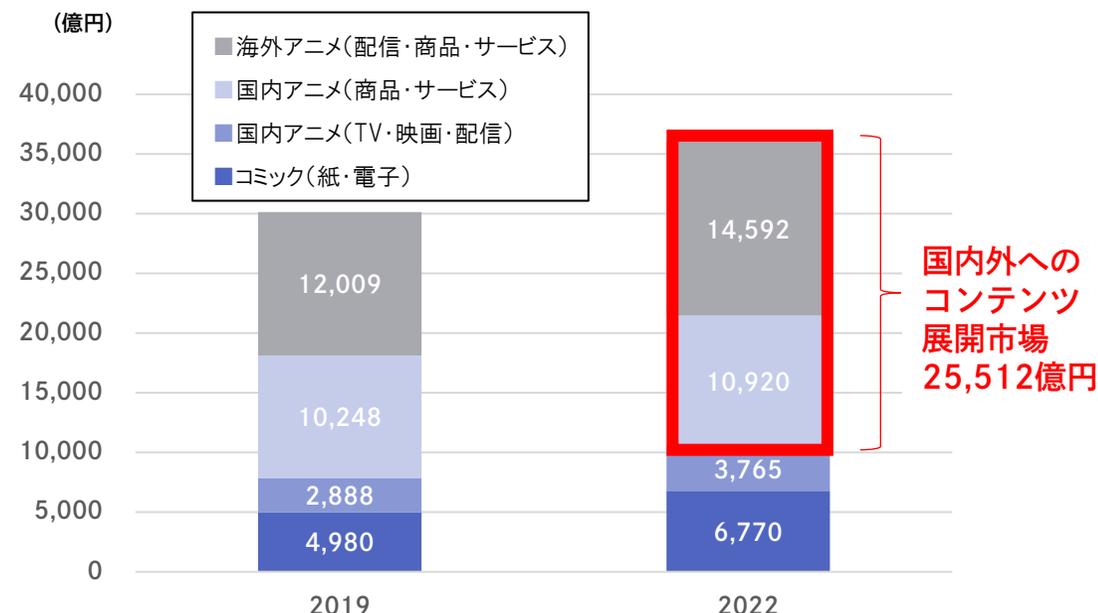
海外のコンテンツ市場規模は、直近10年間で約2倍に拡大しており、アニメや家庭用ゲームの拡大が顕著です。北米が最大市場であり、2019年からの年平均成長率は14%で伸長しています。日本で生み出されたIPを元にしたコンテンツ2次展開（商品・サービスなど）は、国内外の市場で大きな構成比をしめ、拡大しています。

海外のコンテンツ市場規模の推移



出所：ヒューマンメディア「日本と世界のメディアコンテンツ市場データベース」より

日本発のコンテンツの展開構成



当社調べ

1-2. コンテンツプロデュース

DNP

環境変化や生活者ニーズに応じた多様なメディア展開に、DNPが強みとする情報加工・変換技術や、ソフト・ハードウェア開発力を応用し、ビジネス領域を拡大します。また、需要が大きな国・地域に重点を置いて、日本の成功モデルをグローバルに発展させます。

1.コンテンツプロデュース（コンテンツ価値の変換）

「あこがれに近づく」を世界に届ける

コンテンツ活用ビジネスの拡大

「多様なメディア展開のプロデュース」

企画展・イベント・商品を核にした
自主興行ビジネスの拡大



DNP技術を応用した
ゲーム機器の開発・提供



日本の成功モデルを
海外展開

マンガ・アニメ企画展

デジタル商品の販売

アミューズメントゲーム機器提供

グローバルビジネスの発展

「日本のコンテンツの海外展開」

海外での日本発の
イベント・商品・サービスの展開

北米展開から開始

Tokyo Anime Center
東京アニメセンター
サンフランシスコ



北米での出展イベント（23年度実績）

Anime Expo
@Los Angeles

New York
Comic con

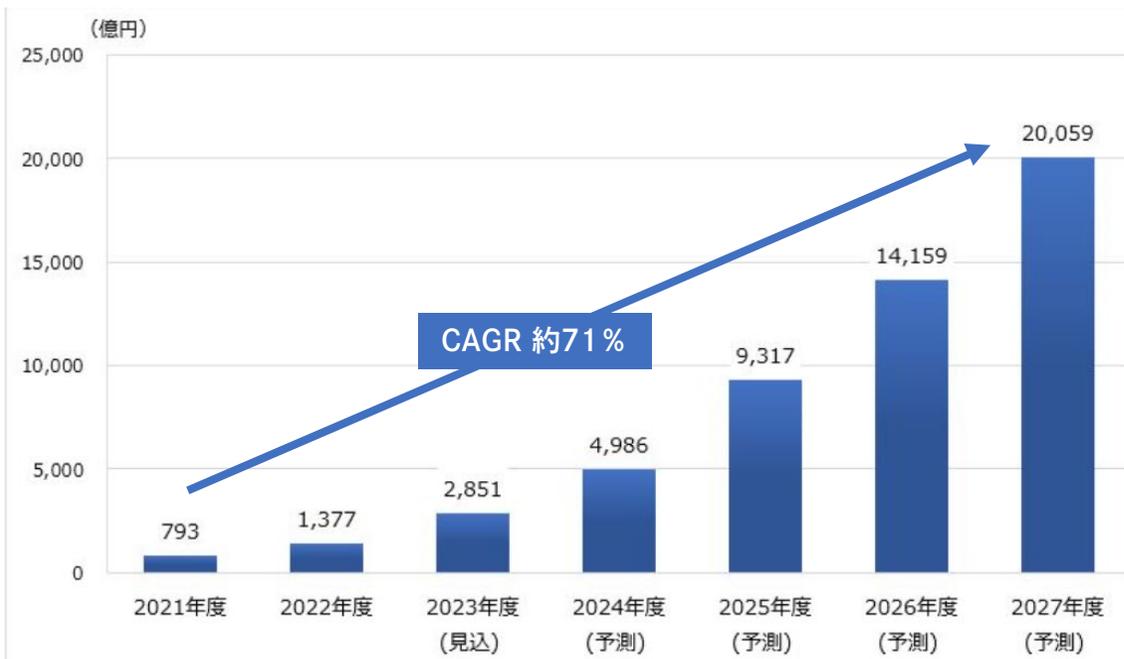
Anime Matsuri
@Houston

2-1. XRコミュニケーション市場成長について

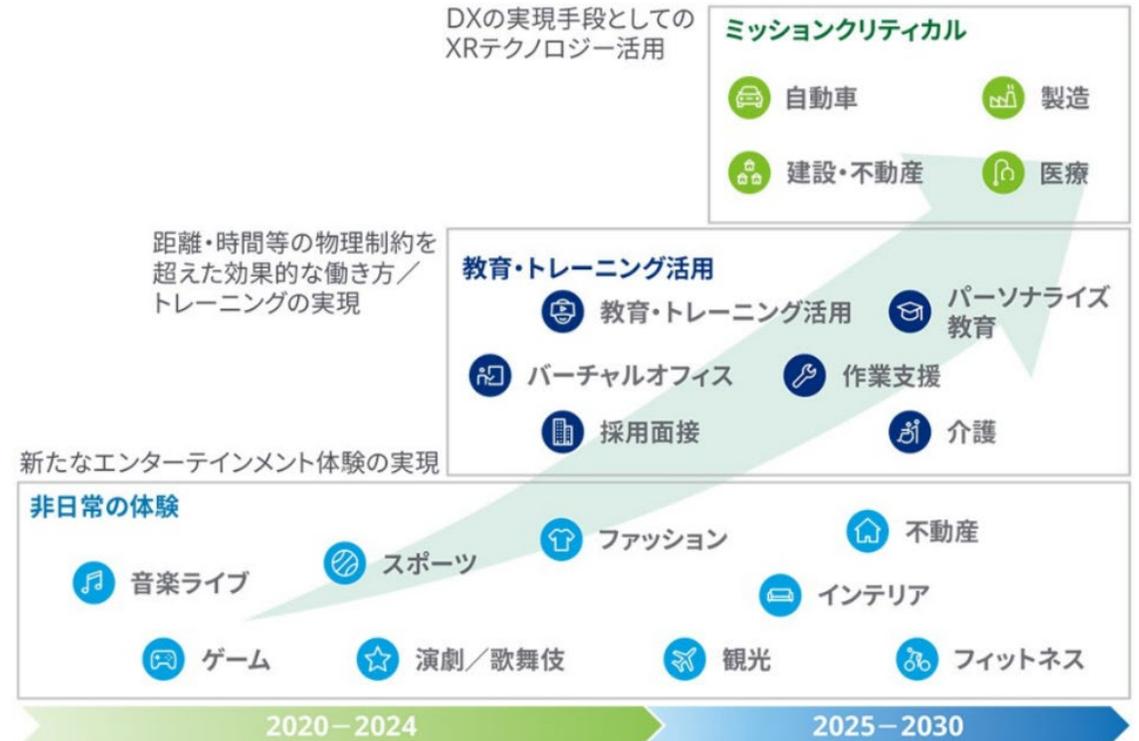
XR・メタバースの国内市場は、2027年まで、年平均成長率71%の成長が見込まれ、2兆円規模に達すると予想されています。活用される領域は、エンターテインメント等の「非日常の体験」から「教育・トレーニング活用」や「ミッションクリティカル」へ、広がることが予想されています。

XR・メタバースの国内市場

XR・メタバースの活用領域の展開シナリオ



出所：矢野経済研究所「メタバースの国内市場動向調査（2023）」より



出所：「デロイトトーマツ コンサルティング」より

2-2. XRコミュニケーションの推進

DNPが持つ認証セキュリティ、BPO、各DXソリューションを組み合わせ、トータルでサービス提供することで地域課題の解決と企業マーケティングの新たな体験価値を創出し、社会実装を目指していきます。

2. XRコミュニケーション（リアルとバーチャルの融合による価値創造）

未来のインフラとして社会実装し新たな経済圏を創出

地域連動XRサービス 「PARALLEL CITY®」

来庁不要な「メタバース役所」



自治体が抱える多様な課題
解決に向け実証事業を開始
(江戸川区)

教育向けメタバース



不登校や日本語指導が必要な
子供向けの居場所づくりの
取り組みを展開 (東京都)

企業向けXRマーケティング 「PARALLEL SITE®」

マーケティングイベント



イベントやセミナーなど
生活者と多彩なコミュニ
ケーション施策

企業イベント



様々な拠点に点在する社員
が一堂に会し対話できる
大規模イベント

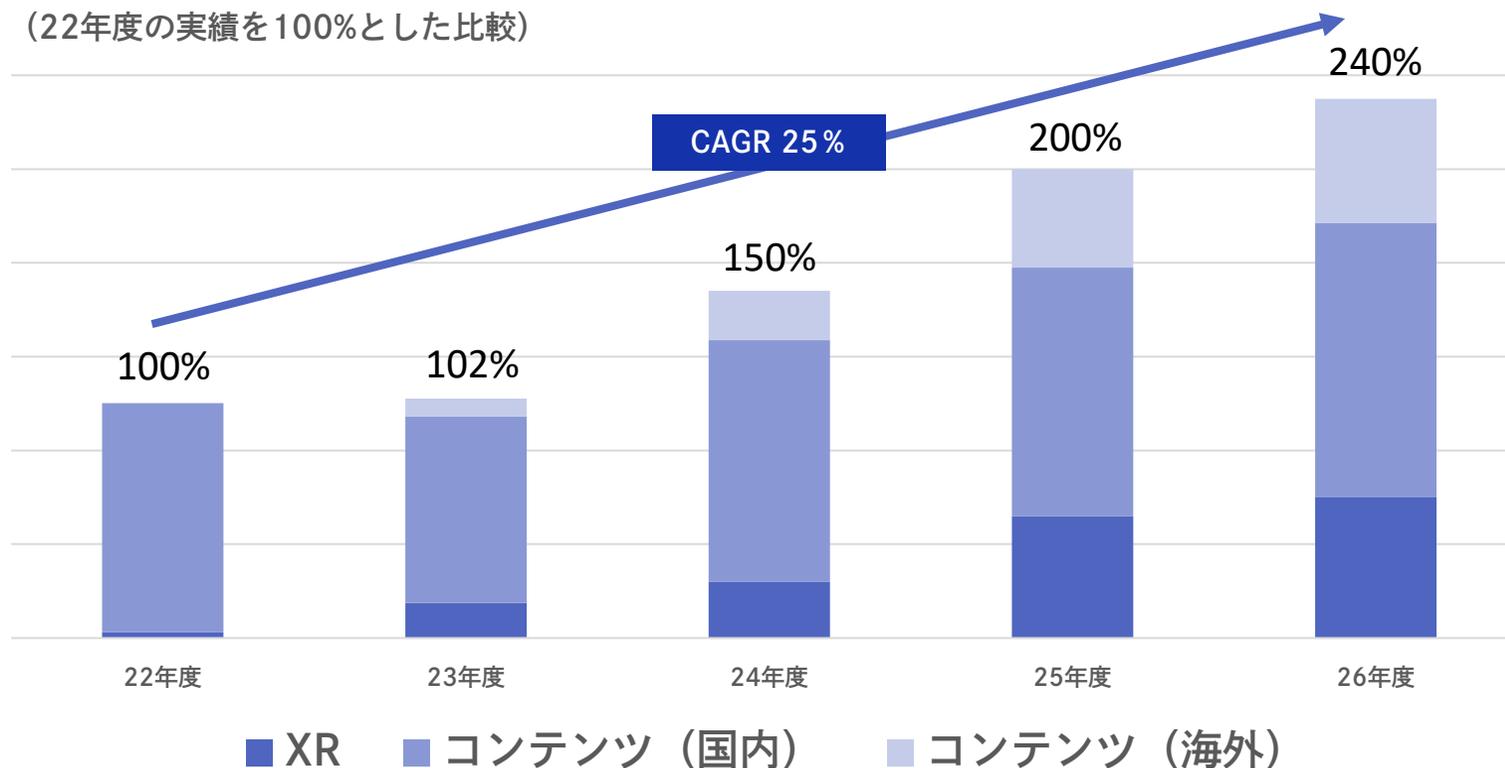
DNPの事業目標

DNP

コンテンツ・XRコミュニケーション領域の事業において、26年度には22年度比240%の売上拡大を図る。事業拡大に向けコンテンツへの投資や共創企業への出資・協業を積極的に進めていきます。

売上高：業績推移と中期計画

(22年度の実績を100%とした比較)



未来のあたりまえをつくる。

DNP

免責事項

本資料における業績予想及び中期的な経営目標等、将来予想に関する記述は、現時点で入手可能な情報に基づき当社が判断した見通しであり、潜在的なリスクや不確実性が含まれています。そのため、実際の業績は、様々な要因の変化により、これらの将来予想とは異なることがあることをご承知おきください。

記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。