

## ◆ JEITA、電子情報産業の世界生産見通しを発表

2024年の世界生産額は3兆7,032億ドル（対前年比9%増）を見込む。2025年は3兆9,909億ドル（対前年比8%増）、4兆ドルに迫る勢いで、過去最高の世界生産額をさらに更新する見通し

一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA：代表理事/会長 津賀 一宏 パナソニック ホールディングス株式会社 取締役会長）は、本日、電子情報産業の世界生産見通しを発表しました。本調査は2007年より継続して実施しているもので、世界の電子情報産業の生産規模をデータにより明確にするとともに、世界における日系企業の位置づけを把握することを目的として、会員各社を対象としたアンケート調査の結果を取りまとめた推計しています。

電子情報産業の2024年の世界生産額は、対前年比9%増となる3兆7,032億ドルが見込まれています（\*1）。近年の地政学リスクに端を発する燃料・原材料価格の高騰により、個人消費の低下や中国の景気低迷など、足元の景況感は必ずしも良好とは言えない状況にあります。電子情報産業は、コロナ特需の反動で減速していた電子機器、電子部品・デバイスがプラスに転じると共に、デジタル化の進展で成長しているソリューションサービスが勢いを増していることから、プラス成長の見込みとなりました。2025年はデジタル投資が継続して各国で生成AIなどの先進的な技術を活用したDX（デジタルトランスフォーメーション）が進み、社会や企業・産業の変革と経済成長が進展することから、ソリューションサービスの需要拡大が見込まれ、AI用途によるサーバ向け半導体などの伸長が期待されることから、世界生産額は前年比8%増の3兆9,909億ドルとなり、過去最高の世界生産額を更新する見通しです。

2024年の海外生産分を含む日系企業の世界生産額は、前年比6%増となる41兆1,813億円が見込まれています（\*2）。円安により電子部品・デバイスを中心に回復し、同様に価格競争力が高まる高性能のデジタルカメラやプリンター、電気計測器などが安定的に推移、パソコンやソリューションサービスも需要拡大を背景に増加したことが要因です。国内生産額は前年比6%増の11兆2,984億円が見込まれています（\*3）。今後は、DXの取り組みが堅調に推移することでソリューションサービスが引き続き拡大、電子部品・デバイスもAI用途や自動車の電装化より需要が見込まれることから、2025年の日系企業の世界生産額は前年比4%増の42兆8,613億円、国内生産額は前年比3%増の11兆6,463億円をそれぞれ見通しています。

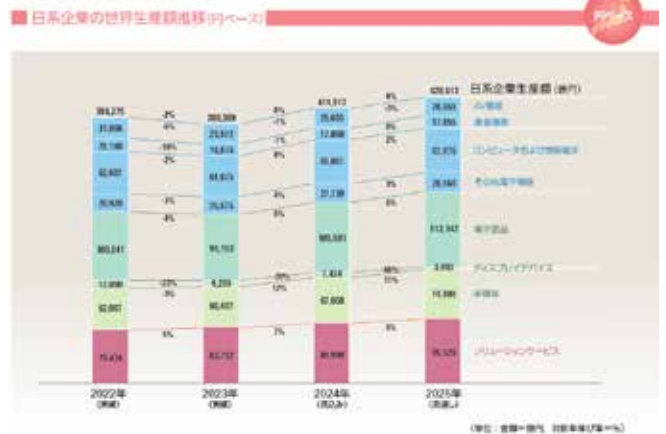
電子部品やデバイス、電子機器やITソリューションを中核として、他の製造業やサービス業などあらゆる業種の企業が集う「デジタル産業の業界団体」であるJEITAは、社会のデジタルトランスフォーメーションの一翼を担う立場として、日本経済のさらなる活性化やSDGsの達成、そしてSociety5.0の実現に貢献すべく、その責務を果たしてまいります。

今後の取り組みにつきましては、随時発表いたします。

## \*1 電子情報産業の世界生産額推移



## \*2 日系企業の世界生産額推移



## \*3 電子工業の国内生産額推移



\* 為替レートは2022年：130.8円/ドル、2023年：140.2円/ドル、2024年：150.8円/ドル、2025年：150.8円/ドルとしています。2024年は1～10月の単純平均レートを使用、2025年の為替は2024年と同一とみなしてアンケート調査を実施しました。

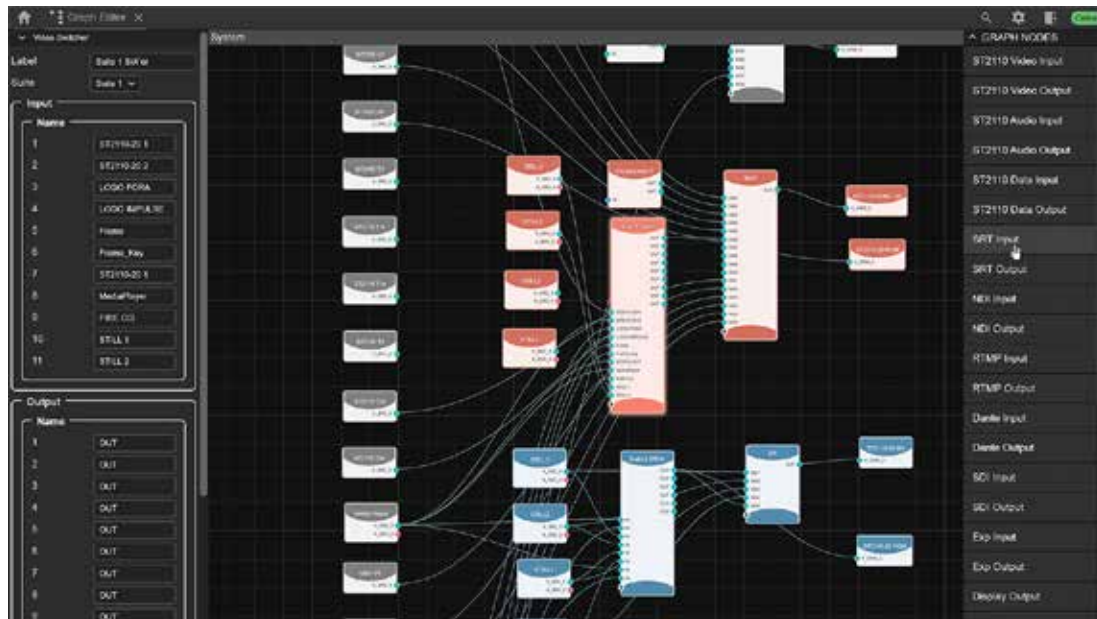
\* 本発表はJEITAが発行した「電子情報産業の世界生産見通し2024」（2024年12月発行）にその詳細が報告されています。併せてご覧ください。

『電子情報産業の世界生産見通し2024』  
 [発行] 2024年12月  
 [編集] 一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）  
 総合政策部会/調査統計委員会/世界生産見通しWG [価格] 6,600円(税込)

## ◆朋栄：機能統合型ライブ制作ソリューション FOR-A IMPULSE のプラットフォームを初公開

ソフトウェアデファインドにより各種機器の機能を統合。構成変更により柔軟なワークフローを実現

株式会社朋栄（代表取締役社長：清原克明、本社：東京都渋谷区）は、11月に幕張メッセで開催された Inter BEE 2024 において、機能統合型ライブ制作ソリューション FOR-A IMPULSE の共通プラットフォームを公開しました。このプラットフォームを活用した制作環境は、2025 年末に放送局内環境におけるオンプレミスモデルから提供をはじめ、その後、クラウド環境モデルやオールインワンモデル



など、各種ラインアップを順次提供していくとしている。多様化するコンテンツ視聴形態に対応しながら、省力化や制作効率の改善が求められている現在「映像制作における DX」が制作現場での共通課題となっています。朋栄は、これまで開発してきた各種専用機器の機能をソフトウェア化し、これらを共通プラットフォームに集約させるとともに、朋栄が提供する各種機器とも連携することができ、フレキシブルに構成変更が可能な新たなライブ制作ワークフローを実現する。

FOR-A IMPULSE のプラットフォームには、以下の特長。

### 1) 共通プラットフォームに機能を集約し、専用機器を削減

各種機器の機能をソフトウェア化し、機能を「ノード」として共通プラットフォームに集約。このノードを組み合わせて「パイプライン」を構成することで、映像処理を行う。必要な時に、必要な機能を共通プラットフォームに追加 / 削除できるようにすることで、その時々での運用に合わせた柔軟かつ自由度の高いワークフローを構築でき、周辺システムの集約による効率化を可能にする。

各種専用機器のバックアップ機材やメンテナンス機材はこれまで、それぞれ保有しておくことが必要でしたが、共通プラットフォームを採用することにより、バックアップ / メンテナンス用の待機機材を削減。機材が一括化するため、技術者の負担軽減にもつながる。

### 2) 各種機能を組み合わせる Graph Editor を提供

Graph Editor は、各種ノードを自由に配置し、それぞれを繋ぎ合わせたパイプラインを直感的に構成することができる。各ノードの端子をマウスでポイントすることによりプレビューウィンドウを表示（プローブプレビュー機能）。映像処理の前後を確認しながら、パイプラインを構築していくことができます。パイプラインは、1

つのプラットフォームで複数作成でき、必要に応じてそれぞれのパイプラインを複数のシステムに割り当てて使用することができる。

### 3) スイッチャーノード向けに、直感的な操作が可能な Scene Editor を提供

スイッチャーノード向けの Scene Editor では、最終出力画面を確認し、直接マウスで選択しながらレイヤー構成や画面構成を設定していくことが可能です。P in P の大きさや位置、エフェクトの追加 / 削除などを直感的な操作で配置 / 調整でき、設定した内容は Graph Editor にも反映される。

### 4) 操作は Web ブラウザーで実行、Media over IP システムとの連携が可能

共通プラットフォームの制御は Web ブラウザーから実行できる。ハードウェアパネルを接続しての操作も可能となっており、複数箇所で行う分散環境での制作や、遠隔地から FOR-A IMPULSE をリモート調整 / 制御することも可能。複数のパイプライン処理を構成することが可能な特長を活かし、朋栄の Hi-RDS（階層型 RDS）環境（\*1）と連携させることで、マルチベンダーで構築された複数のアイランド / セグメントのある Media over IP 環境においても、パイプラインを仮想デバイスとして割り当てて使用することが可能となる。

(\*1) Hi-RDS（階層型 RDS）環境：既存の Media over IP システムで使用されている RDS（Registry & Discovery System）やブロードキャストコントローラーを活かしながら、アイランド / セグメントをまたいだ NMOS 機器リソースの共有を実現している。

問い合わせ先：株式会社朋栄 国内営業本部  
TEL：03-3446-3121 e-mail：ad@for-a.co.jp

## ◆キャノン：TSMC 社の「2024 Excellent Performance Award」において「Excellent Production Support in Advanced Packaging」を受賞



「Award」における、先端パッケージング領域での優秀な生産サポートを行った企業に贈られる「Excellent Production Support in Advanced Packaging」です。半導体デバイスの高性能化においては、半導体製造の後工程における先端パッケージングの需要が高まっています。このような需要の高まりに、キャノンは精度と生産性を両立した半導体露光装置で貢献したこと、迅速な装置の設置や柔軟なサポートで TSMC 社の半導体製造に寄与したことが評価されました。キャノンの「Excellent Performance Award」受賞は、2021 年以來 2 度目となる。

今回の受賞を励みとして、これからもキャノンは露光装置の技術やサポートに磨きをかけ、社会の発展に貢献するとしている。

キャノンは、半導体ファウンドリー世界最大手の Taiwan Semiconductor Manufacturing Co., Ltd. (以下「TSMC 社」) より、TSMC 社の事業および半導体産業の発展に大きく寄与した企業に贈られる「2024 Excellent Performance Award」において「Excellent Production Support in Advanced Packaging」を受賞した。

今回キャノンが受賞したのは、「2024 Excellent Performance

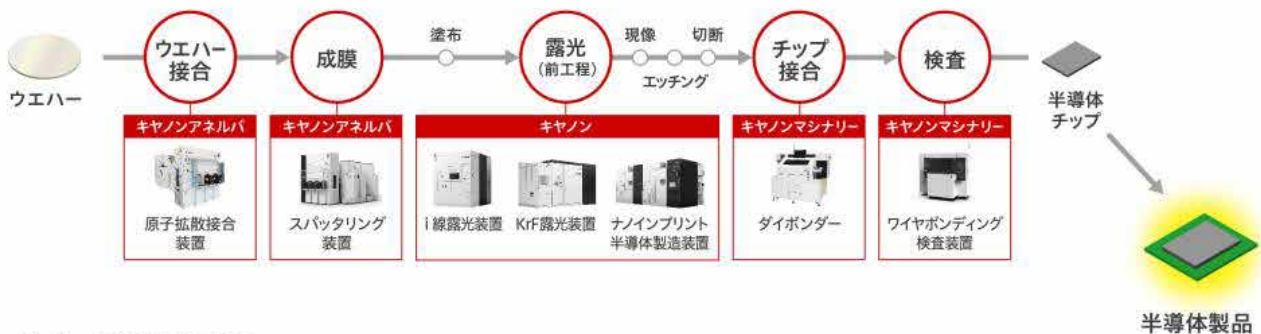
### 〈キャノングループの半導体製造装置について〉

キャノングループでは、半導体デバイス製造プロセスで使用される製造装置や、パッケージ基板製造プロセスに使用する製造装置のラインアップを有している。

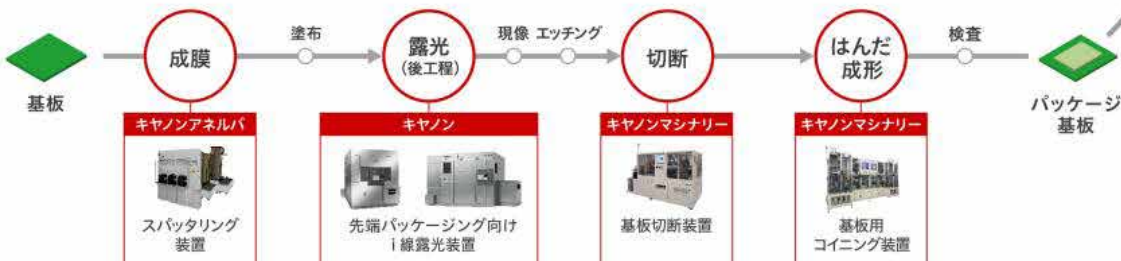
産業機器ホームページ：

<https://global.canon/ja/business/industrial.html>

### 半導体チップ製造プロセス (抜粋)



### パッケージ製造プロセス (抜粋)





## ◆ソニーグループ：米国ネバダ州ラスベガス「CES®2025」に出展

ソニーグループ株式会社（以下、ソニー）は、10年後のソニーのありたい姿を示す長期ビジョン「Creative Entertainment Vision」をテーマとして、米国ネバダ州ラスベガスにて現地時間1月7日（火）より開催された「CES®2025」に出展した。

現地時間1月6日（月）に行ったプレスカンファレンスには、ソニーグループ株式会社 社長 COO 兼 CFO の十時裕樹が多様なスピーカーと共に登壇し、「Creative Entertainment Vision」につながる足元の取り組みとして、自由なクリエイションを可能にする、新たな移動体撮影システムや空間コンテンツ制作の最新ソリューションをお披露目した。また、ファンコミュニティを広げるアニメ領域での取り組みを説明すると共に、ゲームIPの世界を多面的に広げる施策として、ゲームIPの映像作品化や音楽アーティストとの共創、新たなロケーションベースエンタテインメント体験なども紹介しました。その中で、ゲーム「Ghost of Tsushima：Legends/異人奇譚」をもとにしたアニメシリーズの制作やマンガアプリ「Crunchyroll Manga」の提供、ドラマシリーズ「The Last of Us（ラスト・オブ・アス）」シーズン2の配信開始時期を発表した。加えて、ゲストスピーカーとして米国 National Football League のロジャー・グッデルコミッショナーを招き、スポーツエンタテインメントの進化について最新の事例を交えて語り、さらにモビリティの革新の事例として2025年から受注を開始するソニー・ホンダモビリティのEV「AFEELA 1」も初披露した。

十時は、ソニーは「Creative Entertainment Vision」のもと、クリエイターをはじめとした社内外の仲間と共に人々の創造力を刺激し、無限の感動を生み出していききたい、と述べてプレスカンファレンスを締めくくった。



「CES2025」ソニー プレスカンファレンス、YouTube 公式チャンネル URL：<https://www.youtube.com/watch?v=pDIgFQn6NrO>

### <プレスカンファレンス登壇者（登場順、敬称略）>

十時 裕樹（ソニーグループ株式会社 社長 COO 兼 CFO）  
ニール・マノウィッツ（ソニー・エレクトロニクス プレジデント 兼 COO）  
ロジャー・グッデル（National Football League コミッショナー）  
水野 泰秀（ソニー・ホンダモビリティ株式会社 代表取締役 会長 兼 CEO）  
ジョニー・スロー（Pixomondo CEO）  
山村 タイザ（ソニー・エレクトロニクス XR 事業開発 統括責任者）  
岩上 敦宏（株式会社アニプレックス 執行役員社長）

ラウール・プリニ（Crunchyroll プレジデント）  
ラヴィ・アフジャ（ソニー・ピクチャーズエンタテインメント 社長 兼 CEO）  
アサド・キジルバッシュ（PlayStation Productions 統括責任者）  
アシュリー・ブルックス（Screen Gems プレジデント）  
ニール・ドラックマン（Naughty Dog スタジオヘッド、クリエイティブヘッド）

### <ブース出展概要>

期間：2025年1月7日（火）～1月10日（金）

場所：ラスベガスコンベンションセンター（ブース #20800）

### <主な展示内容について>

10年後のソニーのありたい姿を描いた長期ビジョン「Creative Entertainment Vision」のもと、クリエイターの創造性を解き放ち、IPの価値最大化を進める、ソニーの最新技術や取り組みを紹介します。「Creative Entertainment Vision」に基づき、クリエイター同士の共創によってコンテンツが生まれ、拡張されていく未来のクリエイションの様子を表現したデモンストレーションと共に、ビジョンの3つのフェーズ「Creativity Unleashed（世界中のクリエイターの創造性を解き放つ）」、「Boundaries Transcended（多様な人々や価値観をつなげ、コミュニティを育む）」、「Narratives Everywhere（ワクワクするストーリー性のある体験を世界中に広げる）」に沿って展示を構成している。



### バーチャルプロダクションを活用した、新たな移動体撮影システム「PXO AKIRA」

車両やその他の乗り物など移動体の撮影において、従来の手法を一新させ、安全かつ低コストで自由度の高いクリエイションを実現する最先端の映像制作システム「PXO AKIRA」（ピクソン アキラ）を



PXO AKIRA Image courtesy of : Pixomondo

初公開します。PXO AKIRA は、高度なロボットカメラクレーン、独自設計したモーションプラットフォームやLEDウォールを統合するデジタルツイン・ツールを組み合わせ、移動体が登場するあらゆるシーンでバーチャルプロダクションを活用した撮影を可能とするオールインワン・ソリューションです。今回の展示では、PXO AKIRA と組み合わせて使われる、現実世界をキャプチャし没入感のある3Dデジタル背景を再構築するツールも紹介する。

## 空間コンテンツ制作支援を行うソフト・ハードが統合されたソリューション「XYN™」

ソニー株式会社は、空間コンテンツ制作支援を行うソフトウェアとハードウェアが統合されたソリューション「XYN™」(ジン)を展開します。これまで培ってきたイメージング、センシング、ディスプレイなどの技術に加え、独自アルゴリズムを用いて現実空間のオブジェクトや人の動き、背景を正確に捉えて3DCG制作環境で



XYN™ key visual / XYN™キービジュアル

効率的に再現し、柔軟なワークフローを実現します。ブースでは、開発中の製品およびソリューションを体験できる。

※詳細は、コンセプトビデオ：

<https://youtu.be/WPBmIGliAOE>

## 『LEGO® ホライゾン アドベンチャー』と mxmtoon の楽曲が織りなす世界

『LEGO® ホライゾン アドベンチャー』は、アクションRPG「Horizon」シリーズの世界を全てレゴブロックで再現した、ユー



モアあふれるゲームです。mxmtoon が制作したそのテーマソングは、「Horizon」の世界を斬新な形で発展させたもので、ミュージックビデオも新たに先行公開します。ミュージックビデオでは Epic Games の

Expanding LEGO® Horizon Adventures™ Universe / 『LEGO® ホライゾン アドベンチャー』の世界の拡張  
©2025 Sony Interactive Entertainment Europe. Horizon Adventures is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2025 The LEGO Group.

\*The use of images requires the addition of "©2025 Sony Interactive Entertainment Europe. Horizon Adventures is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2025 The LEGO Group."

モアあふれるゲームです。mxmtoon が制作したそのテーマソングは、「Horizon」の世界を斬新な形で発展させたもので、ミュージックビデオも新たに先行公開します。ミュージックビデオでは Epic Games の

Unreal Engine を制作に用いることで、ゲームの Assets をアニメーションへ活用し、コンテンツを拡張している。

本プロジェクトは、mxmtoon の楽曲に加えて、Guerrilla、レゴグループ、Pixomondo、ソニーなど、さまざまなチームの創造性を掛け合わせたコラボレーションにより実現した。ブースでは、このゲームを実際に楽しめるほか、ミュージックビデオのプレビューや、本プロジェクト実現の背景を説明するメイキング動画を上映。

## 『劇場版「鬼滅の刃」無限城編』をテーマにした体験

アニプレックスは、アニメーションを主とした映像・音楽作品の企画製作、ゲームの企画・開発、劇場作品の製作・配給、グッズの企画・制作・販売など、幅広いビジネスを手掛け全世界に展開する、総合エンタテインメントカンパニー。ブースでは、集英社ジャンプコミックスにて累計発行部数1億5000万部を突破した吾峠呼世晴による漫画作品を原作とし、ufotable が制作を手掛けたアニメ作品「鬼滅の刃」をテーマにした体験が可能。2025年に三部作のうち一作目が全世界で劇場公開される『劇場版「鬼滅の刃」無限城編』のポスターを再現するフォトブースを設けている。



\*The use of images requires the addition of "©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable" .

## 『The Last of Us』をコンセプトとした没入感のあるロケーションベースエンタテインメント体験

ソニーは、映像・音響・触覚提示(ハプティクス)などのさまざまな技術を組み合わせ、クリエイターに新たな表現の場を提供し、ロケーションベースエンタテインメントへと発展させることで、コンテンツIPの価値を広げることを探求しています。ブースでは、高精細な映像や立体音響、におい提示技術などが連動する空間において、サスペンスアクションアドベンチャーゲーム「The Last of Us」をコンセプトとした没入感のある未来のエンタテインメント体験の実証実験を行います。

※展示内容は、オンラインプラットフォーム「Sony Square (ソニー スクエア)」URL：<https://square.sony.com/ces2025/>

※「AFEELA 1」に関する発表内容は、ソニー・ホンダモビリティのウェブサイト URL：<https://www.shm-afeela.com/ja>