

新潟県・新潟市 アニメーション制作業分野における地域産業クラスター計画

1. 地域産業クラスターの形成を目指す産業領域：アニメーション制作・人材育成機能を核とするコンテンツ産業領域

(1) 該当する産業業種

アニメーション制作業を中核とする映像・音声・文字情報制作業

(2) 特定の理由

新潟県・新潟市は、制作産業の集積、人材育成基盤、創作文化、国際的な発信機能及び官民連携体制が有機的に結び付く、全国でも有数の地方アニメ産業集積地である。アニメ産業を含むコンテンツ産業は、日本成長戦略における 17 の戦略分野の一つとして位置付けられており、我が国の基幹産業として重点的な投資促進及び海外展開が進められている。また、日本コンテンツ産業の海外売上高は 2023 年に約 5.8 兆円に達し、2033 年には 20 兆円を目標としている。経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」(2025 年 6 月)が掲げる制作基盤強化、海外展開及び地方創生との好循環の方向性とも合致していることから、まずは本県における地域産業クラスター形成を目指す産業領域として、アニメーション制作業を中核とする映像・音声・文字情報制作業を特定するものである。

第一に、新潟県には 30 年以上にわたり培われてきた制作産業の集積が存在する。1988 年に設立されたプロダクション・アイジー新潟スタジオをはじめ、複数の制作会社が継続的に地域に根付き、2020 年時点で 5 社、全国 7 位相当の地方集積を形成していた。その後も新設・移転・進出が続き、現在では 8 社以上の制作スタジオが立地しており、地方都市としては全国有数の制作基盤を有している。こうした長年にわたる実績は、外部企業に対する信頼性と、新たな投資を呼び込む受け皿としての優位性を示している。

第二に、新潟県は複数世代にわたり優れたクリエイターを輩出してきた地域である。近藤喜文氏、鶴巻和哉氏、長井龍雪氏をはじめ、日本アニメ史を代表する監督やアニメーターを継続的に生み出してきたほか、高橋留美子氏、小畑健氏、和月伸宏氏など、多くの著名な漫画家を輩出している。こうした創作文化の蓄積は、アニメーション制作産業を支える地域固有の資産となっている。

第三に、日本アニメ・マンガ専門学校、長岡造形大学、開志専門職大学など、人材育成基盤が整備されている。これらの教育機関は、毎年継続的にアニメーション制作分野を志向する若手人材を輩出しており、制作現場での OJT やリスクリリング施策と組み合わせることで、地域内で人材を育成し、定着させる循環を形成することが可能である。

第四に、新潟国際アニメーション映画祭は、長編アニメーションに特化した国際コンペティション形式として世界的にも希少な存在であり、海外クリエイター、配信事業者及びバイヤーとの接点を創出している。本計画では、映画祭が有するビジネスマッチング機能を活用し、制作受託、共同制作、ライセンス取引（知的財産（IP）の利用許諾）等の国際展開機能を段階的に強化することで、日本コンテンツ輸出を支える地方制作供給拠点としての役割を担うことを目指す。

第五に、新潟アニメ推進協議会による取組が、2025年度「コンテンツ地方創生拠点（複合型）」及び文化庁クリエイター支援基金「中核的専門人材育成・確保等」事業に国の選定・採択を受けていることは、新潟の取組がコンテンツ産業振興と地域活性化の両面において高い評価を得ていることを示している。新潟県、新潟市、制作会社、教育機関、金融機関等が連携する推進体制は、地域産業クラスター形成を進める上での重要な基盤となる。

一方で、県内の制作会社の多くは、依然として東京の元請制作会社や製作委員会からの受託制作を中心とする構造にあり、制作収益や知的財産収益が域外へ流出しやすい状況にある。また、教育機関で育成された人材の首都圏流出や、制作管理・品質管理機能の不足など、地域内で付加価値を循環させる上での課題も残されている。これらの課題を解決するためには、工程DX（アニメ制作工程のデジタル化）、人材育成及び外部ハブ企業との連携により、制作能力や制作管理機能を強化し、共同受託・準グロス請け等を通じて段階的に付加価値の高い工程へ参画できる基盤を構築するとともに、国際展開機能の強化を進めることが必要である。このため、これらを一体的に推進する政策的な支援が不可欠である。

以上を踏まえ、本計画では、アニメーション制作業を「形成途上の成長クラスター」と位置づけ、既存の制作基盤と人材育成機能を活かしながら、制作管理機能の高度化と地域内の付加価値創出を進め、持続可能な産業クラスターの形成を目指す。

2. 計画推進の核となる地域及び企業

（1）計画推進の核となる区域

新潟県新潟市中央区、柏崎市、十日町市

（2）計画推進の核となる企業

株式会社新潟アニメーション、株式会社ファンタジスタ、株式会社ZONE、スノーライトスタッフ、株式会社新風、株式会社プロダクション・アイジー（新潟スタジオ）、スタジオガッツ有限会社（柏崎アニメスタジオ）、紺吉有限会社

地域制作会社は、作画、仕上げ、3DCG、VFX、制作進行等の制作工程を担うとともに、若手人材の育成及びOJTの受入れを通じて、地域における制作基盤を支える役割を担う。県内各地に立地する制作会社が相互に連携することで、単独企業では対応が困難な案件についても、共同受託及び準グロス請けを実現する体制の構築を目指す。

株式会社ツインエンジン（株式会社くるせる）、株式会社エディア

今後誘致予定のハブ企業は、企画、演出、制作管理、IP活用、商品化、出版及び海外展開等の上流機能を担い、東京圏から新潟地域への案件供給、ノウハウ移転及び人材育成を推進する。これにより、地域制作会社が制作進行、品質管理及び元請交渉機能を段階的に習得し、地域内で付加価値を循環させる仕組みを構築する。

（３）特定の理由

新潟市中央区・古町エリアには、プロダクション・アイジー新潟スタジオ、エイトビット新潟スタジオ、新潟アニメーション等の核となる制作スタジオが集積しており、既に一定の産業集積が形成されている。また、JR 新潟駅から徒歩圏内に位置し、東京圏とのアクセス性と都市機能の近接性を兼ね備えていることから、発注側企業との品質管理や打合せを円滑に実施できる立地条件を有している。

また、同エリアには、新潟市マンガ・アニメ情報館及び新潟市マンガの家（古町六丁目）が立地しており、マンガ・アニメ文化の発信拠点として継続的に機能している。加えて、新潟国際アニメーション映画祭の主要会場が集積しており、国内外のクリエイター、制作会社、配信事業者等が交流する国際的な産業交流拠点としての役割を果たしている。

加えて、新潟市内には、日本アニメ・マンガ専門学校や開志専門職大学などの教育機関が立地しており、制作会社、文化発信拠点及び人材育成機能が近接して配置されている。こうした環境は、若手人材の地域定着や産学連携を促進する上で有利な条件となっている。

柏崎市については、スタジオガッツグループによるローカル IP 自主制作の実績を活かした創作拠点として位置付ける。十日町市については、紺吉との連携を通じて、県内広域でのネットワークを構成する地域として位置付ける。これらの地域と連携することで、県内全域をカバーする広域的なアニメ産業クラスターを構成する。

以上のことから、新潟市中央区・古町エリアを中核とし、柏崎市及び十日町市等の関連地域と有機的に連携する現在の区域は、制作、人材育成、文化発信及び国際交流の機能を一体的に備えた地域として、計画推進の核となる地域に特定するものである。

３．当該分野の現状認識と目指すべき姿【目標】

（１）現状の整理

新潟県・新潟市では８社以上のスタジオが稼働しており、地方都市としては全国有数の制作拠点を形成している。現時点の域内制作受託売上は数億円から１５億円程度、直接雇用されるアニメーター等の専門職は数十名から１００名程度と推計される。これらの数値については、今後実施する産業実態調査により確定する。

また、国は、コンテンツ産業を我が国の基幹産業として位置付け、２０３３年までに海外売上高２０兆円の実現を目標としているが、特にアニメ分野については、海外需要の拡大が続く一方、制作スタジオ及び人材の不足により供給力の制約が課題となっている。このため、地方における制作拠点の形成、人材育成及び制作基盤強化を進め、国内全体の供給能力を高めることが求められている。新潟県・新潟市におけるアニメ産業クラスター形成は、こうした国の方向性と軌を一にする取組である。

一方で、県内のアニメ制作産業は、複数の構造的課題に直面している。第一に、ほぼ全ての制作会社が東京の元請制作会社や製作委員会からの受託制作を中心としており、ヒッ

ト作品から生まれる IP 収益や二次利用収益は東京へ還流し、地域内で十分な経済循環が生まれていない。

また、複数の制作工程を束ね、制作進行、品質管理、グロス請けを一体的に担う機能が十分に整備されていないことから、受注できる案件の幅が限られ、域内に残る付加価値が低位にとどまりやすい構造となっている。

こうした結果、教育機関から輩出される人材についても、県内就職先の少なさや賃金水準の低さを背景に首都圏への流出が続いており、人口の社会減少にも繋がっている。

（２）目指すべき姿

本計画では、2031 年までの 5 年間を通じて、地域内における制作受託機能の拡大、付加価値創出力の向上及び人材定着の促進を図り、持続可能なアニメ産業クラスターの形成を目指す。

域内制作受託売上については、2026 年時点の 10 億円を、2031 年までに 18 億円へ拡大することを目標とする。また、粗付加価値額については 4.5 億円から 8.5 億円へ増加させ、地域内に残る制作工程及び給与所得を着実に拡大する。

雇用面では、正社員アニメーター数を 80 名から 140 名へ増加させ、希望する人材が地域に定着し、安定した就業環境を選択できる基盤の構築を進める。

制作体制については、作画及び仕上げ工程を中心とした現在の体制から、制作進行、品質管理等を含めた総合的な制作機能へと発展させることを目指し、主要制作工程の県内対応比率を 65%から 80%まで引き上げる。これにより、県内対応制作額（域内制作受託売上のうち県内で実施される制作工程額）は 6.5 億円から 14.4 億円へ拡大することを見込む。

産業人材育成数については、教育機関からの県内就職者数を年間 20 名から 40 名へ増加させるとともに、教育機関卒業生、制作会社における OJT 及びリスキリング・DX 研修等を通じ、年間 70 名の産業人材育成を目指す。なお、正社員アニメーター数は計画期間末時点のストック指標、県内就職者数は各年度のフロー指標として管理し、両者を区別して評価する。

官民設備投資額については、2031 年単年度で 2.4 億円、計画期間全体では官民合計 12 億円の投資を目標とする。民間投資については、参画企業による設備導入及び拠点整備を中心に 7～8 億円、公的支援については県・市による補助等を通じて 3～4 億円を見込んでいる。

（３）設定の根拠

アニメ産業は、広義市場規模、制作会社売上高及び海外市場規模など、近年は中長期的な拡大傾向が続いている。本計画における KGI 及び KPI は、アニメ産業に関する全国市場の成長率を根拠としたものではなく、県内産業の実態や今後の投資計画を踏まえ、①既存スタジオの成長、②工程 DX による受注余力の拡大、③新規誘致及び既存拠点の拡張、④教

育機関からの県内就職者数の増加、の四つの要素を組み合わせた成長シナリオとして設定した。

域内制作受託売上については、既存企業の受注拡大に加え、企業誘致や拠点拡張による増加により、2026年時点の10億円から2031年には18億円への成長を見込んでいる。粗付加価値額については、アニメ制作業が人件費主体の産業であることを踏まえ、付加価値率45%を前提に、域内制作受託売上の増加見込から算出している。

正社員アニメーター数については、既存8社の雇用規模を基礎とし、既存スタジオの成長及び新規誘致による増加を加味して、80名から140名への拡大を見込んでいる。

主要制作工程の県内対応比率については、現状では作画及び仕上げ工程が中心であるが、制作進行及び品質管理機能の県内化を進めることで、65%から80%まで段階的に引き上げることを目指す。これに伴い、県内に残る制作工程額についても、6.5億円から14.4億円へ拡大することを見込んでいる。

人材育成については、日本アニメ・マンガ専門学校、長岡造形大学、開志専門職大学等の卒業生数及び県内就職率を基礎として推計しており、県内就職者数については年間20名から40名への増加を目標としている。また、産業人材育成数については、教育機関による専門教育、県内制作会社におけるOJT、外部ハブ企業等による制作管理・品質管理ノウハウの移転及び人材育成プログラム等を通じ、学生、若手クリエイター及び制作管理人材を対象として年間70名の産業人材育成を目指す。

官民設備投資額については、重点支援企業への意向確認及び参画意向書に基づき把握する設備投資計画を基礎として、参画企業による民間投資7～8億円を見込み、これに対する県・市の補助等による公的支援3～4億円を想定し、計画期間全体で官民合計12億円を目標として設定している。なお、投資額については、参画意向書及び企業ごとの投資計画を踏まえ、実測値に基づき更新するものとする。なお、これらの投資額については、参画意向書の取得後、企業ごとの計画に基づき確定し、企業ごとの計画に基づき、別途管理する。

（４）効果検証の方法

本計画では、効果検証と進捗管理を明確に区別して実施する。

進捗管理は産業実態調査を実施し、共同受託案件の形成、OJT、人材育成等の進捗状況を確認するとともに、KGI・KPIの算定に必要な基礎データを整理する。

一方、効果検証については、新潟アニメ産業クラスター推進本部において、年2回以上実施する。官民設備投資額、付加価値増加額及び産業人材育成数等の必須KGIに加え、域内制作受託売上、粗付加価値額、正社員アニメーター数、主要制作工程の県内対応比率、県内就職者数等の主要KPIについて、その達成状況、未達要因及び施策見直しの方向性を確認する。

評価方針及び施策見直しの決定については、新潟県及び新潟市が共同で設置する新潟アニメ産業クラスター推進本部において実施するものとする。推進本部は、新潟県、新潟市

等の行政機関、制作会社、教育機関、金融機関、外部アドバイザー等により構成し、産学官金が連携した推進体制の下で計画を推進する。

なお、新潟アニメ推進協議会については、産業界、教育機関及び金融機関等による情報及び調整の場として別に位置付け、計画の実施及び効果検証等の主体は、推進本部が担うものとする。

各 KPI については、産業実態調査、参画企業アンケート及び教育機関からの実績報告等により定期的にモニタリングを行い、施策の改善及び進捗管理に活用する。

また、2028 年の中間評価において、官民設備投資額、付加価値増加額及び産業人材育成数の必須 KGI の達成状況を総合的に評価し、必要に応じて施策の追加又は見直しを実施する。

なお、必須 KGI について改善措置を講じてもなお著しい未達が継続し、重点支援企業による投資継続が困難となるなど、計画全体の実現可能性が著しく低下したと推進本部が判断した場合には、事業内容の抜本的見直し又は計画の中断を検討する。

一方、その他の KPI については、施策改善のための管理指標として活用し、単独では計画の中断判断の対象とはしない。

4. 勝ち筋の特定と投資の具体像、定量的なインパクト【道筋】

(1) 基本戦略：当該産業領域における勝ち筋・新潟市、新潟県に構築すべき機能

既存の作画、仕上げ及びデジタル処理拠点並びに教育機関を基盤として、外部ハブ企業との連携及び工程 DX を組み合わせた「新潟アニメ制作受託・人材供給クラスター」の形成を目指す。制作受託売上、雇用、域内発注及び設備投資を拡大し、将来的な新潟発コンテンツ IP の創出につなげることを基本戦略とする。

本計画では、クリエイター支援基金を活用した「新潟アニメ人材育成・確保ゲートウェイプロジェクト」と連携しながら、教育機関から輩出される若手人材を県内制作会社の OJT へ接続し、最新の制作工程に触れることで即戦力として育成するとともに、共同利用設備、制作管理クラウド及び推進本部を活用し、複数企業が連携して案件を受託できる体制を構築する。これにより、従来は東京圏へ流出していた人材、発注、制作管理ノウハウ及び付加価値を地域内に留保し、域内制作受託売上、粗付加価値、正社員雇用及び主要制作工程の県内対応比率の向上を図る。

本計画では、約 30 年にわたり蓄積されてきた商業アニメ制作の実績を活かし、県内制作会社と外部ハブ企業との連携を強化することで、共同受託及び準グロス請けへ段階的に発展させ、地域内で付加価値の高い工程を担う体制を構築する。

また、新潟は東京圏と新幹線で短時間に接続される立地条件を活かし、対面での制作管理、品質管理及び人材交流を円滑に行うことで、地方においても高度な制作体制を実現する。

さらに、日本アニメ・マンガ専門学校、開志専門職大学、長岡造形大学等による人材育成基盤と、新潟国際アニメーション映画祭が有する交流・商談機能を活用し、教育から就業まで一貫した人材育成と、国内外とのビジネスマッチングを推進する。

加えて、外部ハブ企業、教育機関及び映画祭を通じた国際ネットワークを活用し、海外案件や共同制作等への参画機会を拡大するとともに、将来的な新潟発コンテンツ IP の創出につながる基盤を形成する。海外展開については、本計画期間中は補助的な成長オプションとして位置付け、実績の蓄積を踏まえ、次の段階での発展を目指す。前半のフェーズ1では、県内の既存スタジオの生産力を更に高めていくため、工程 DX に加え、県内教育機関と連携した人材育成とともに、共同受託体制の整備を進め、「作る力」を強化する。後半のフェーズ2では、県外から誘致してきた外部ハブ企業と県内スタジオとの連携を通じ、県内で受託できる工程を拡大することで、共同受託及び準グロス請けを実現し、「束ねる力」と「稼ぐ力」を形成する。

このように、既存制作会社、教育機関、外部ハブ企業及び制作管理機能を組み合わせ、単工程受託から共同受託・準グロス請けへ段階的に移行することが、新潟県・新潟市におけるアニメ産業クラスター形成の勝ち筋であり、地域に構築すべき中核機能である。なお、本計画（2026～2031年）は、制作基盤及び制作管理機能の確立を主眼とするものであり、成果連動契約、IP 参画及び海外展開については、計画期間終了後の次期発展段階における中長期的な方向性として位置付ける。具体的な取組内容及び目標については、本計画の成果及び実績を踏まえ、次期計画において検討するものとする。

（２）投資の具体像

5年間総額 12 億円（官 3～4 億円、民 7～8 億円）。

官：企業誘致の促進、共同利用型制作拠点への支援、人材育成支援、新潟国際アニメーション映画祭の機能強化等。

民：デジタル作画設備、制作管理クラウド、AI 彩色ツール、新規スタジオ開設、既存スタジオの増床・リノベーション等。

投資主体	投資内容
参画制作会社（民間）	工程 DX 投資 ・デジタル作画設備、制作管理クラウド、AI 彩色ツール 等 拠点整備費用 ・新規スタジオ開設、スタジオ増床、リノベーション投資 等
県・市	・企業誘致補助金 ・共同利用型制作拠点形成支援 ・新潟国際アニメーション映画祭の産業機能強化 等

県・市／ 推進本部／ 参画制作会社	共同受託・準グロス請け体制整備費（ソフト投資） ・共同受託・制作管理 WG 運営、制作管理アドバイザー配置 ・工程能力マップ作成 ・品質基準・制作進行マニュアル整備 ・制作進行・品質管理人材育成 ・外部ハブ企業等とのノウハウ移転研修 ・共同受託実証案件の設計 ※単なる会議費ではなく、複数工程を束ねる受託体制を形成するための機能投資。
小口出資・IP 参画スキームの可能性検討	製作委員会への小口出資等について、フェーズ 2 以降、地域金融機関等との連携も含め、その可能性を検討する。

（３）地域へのインパクト

本計画は、ハブ企業の誘致と、当該企業が制作管理や IP 活用、海外展開などの上流機能を担うとともに、東京圏からの案件供給やノウハウ移転などを契機として、県内スタジオの連携を強化し、共同受託及び準グロス請けの推進を通じて、これまで東京圏へ流出していた制作工程、制作管理機能、人材及び所得を地域内に循環させ、持続的なアニメ産業クラスターの形成を目指すものである。

５年間累計の参考試算では、現状維持ケースと比較して、域内制作受託売上 20 億円、粗付加価値額 10 億円、正社員アニメーター等給与総額 7.7 億円、県内対応制作額 20 億円の追加効果を見込む。あわせて、官民投資 12 億円及び県内就職者 50 名の追加定着を想定している。

本計画による効果は、新潟地域における経済効果にとどまらず、日本全体のアニメーション制作を支える供給基盤の強化に寄与することも期待される。

新潟県・新潟市では、既存の制作会社、教育機関等による人材育成基盤を活用し、外部ハブ企業との連携による技術・ノウハウの移転、企業間連携、共同受託体制の構築、工程 DX 及び人材育成等を進めることで、県内で対応可能な制作工程及び案件の幅・量を拡大する。これにより、教育機関から輩出される人材の県内就職・定着を促進するとともに、人材、技術及び制作ノウハウを地域内に蓄積し、県内制作会社の連携によって、個社では対応が困難な案件にも地域として対応できる制作体制を構築する。こうした取組を通じて、新潟を一定の規模と機能を備えた制作供給拠点へと発展させることで、日本全体のアニメーション制作能力の向上及びコンテンツ産業の成長に寄与することを目指す。

また、新潟国際アニメーション映画祭を活用し、海外バイヤー、配信事業者及び共同制作パートナーとの商談機会を創出し、2031 年までに年間 5 件以上の海外商談実績を目指す。海外展開については、本計画期間中は補助的な成長オプションとして位置付け、実績の蓄積を踏まえ、次の段階での発展を目指す。

将来的には、地域に蓄積された制作能力を基盤として、新潟発のコンテンツ・IPの創出や国内外への展開につなげ、地域内に新たな付加価値を生み出すことを目指している。

さらには、海外から多くの収益が見込め、今後さらに成長する日本のアニメ産業の勢いを地方でも活かすことでアニメ産業による地域活性化のモデルとなることを目指す。

なお、本計画以降、地域で創出・参画したIP、新潟国際アニメーション映画祭、新潟市マンガ・アニメ情報館等の地域資源を活用したアニメツーリズムの展開を進めていく。本格的な海外からの誘客促進及び交流人口の拡大に向けて、まず補助的指標として実績を蓄積し、その成果を踏まえ、将来的なKGI・KPIへの位置付けを検討するものとする。

5. 投資促進に向けた課題と解決に向けて講じるべき政策【政策手段】

(1) 投資促進に向けた課題

新潟におけるアニメ産業クラスター形成を阻む構造的課題は、大きく三つに整理される。

①複数工程を束ねる制作進行、品質管理及びグロス請け対応機能の不足

新潟県内の制作会社の多くは特定工程を請け負う構造が中心であり、複数工程を統合してプロジェクト全体を管理する機能が十分に整備されていない。その結果、受注可能な案件の幅が限定され、地域内に残る付加価値も低位にとどまりやすい状況にある。

②デジタル制作管理、品質確認体制及び共同利用インフラの不足

グローバル配信作品への対応を見据えれば、制作管理クラウド、カラーマネジメント、納品管理及び品質確認体制の整備が不可欠であり、高精度な試写環境、デジタル作画設備等についても、共同利用型インフラとして整備していく必要がある。

③制作期間中のキャッシュフロー問題と資金調達の限界

通常のアニメ制作では、作品が完成し市場に流通するまで制作会社にまとまった報酬が支払われないことが多く、数か月から数年に及ぶ制作期間中の生活資金や運転資金の立替負担が、地方の新興スタジオや独立系フリーランスにとって大きな経営課題となっている。

(2) 講じるべき政策

これらの課題を解決するため、新潟県及び新潟市は、関係機関と連携しながら総合的な政策パッケージを実施する。

①複数工程を束ねる制作進行、品質管理及びグロス請け対応機能の整備

推進本部において、県内制作会社、外部ハブ企業、教育機関及び行政等で構成する共同受託・制作管理ワーキンググループを設置するとともに、制作進行、ラインプロデューサー等の実務経験を有する制作管理アドバイザーを配置する。ワーキンググループでは、県内制作会社の工程能力マップの作成、品質基準及び制作進行マニュアルの整備を進めるほか、外部ハブ企業のノウハウを活用し、県内制作会社の制作進行担当者、品質管理担当者及び若手クリエイターを対象として制作進行・品質管理人材の育成を行う。また、外部ハブ企業とのノウハウ移転研修を行い、推進本部が中心となって共同受託実証案件の設計を

実施する。これらには、地域未来交付金をはじめ、国の人材育成施策、DX 支援施策及び専門家派遣制度等を活用しながら推進する。

②デジタル制作管理、品質確認体制及び共同利用インフラの整備

古町・新潟島エリアにおける共同利用型制作拠点の形成について、制作スタジオ、共用設備及び教育連携機能のあり方を、既存施設の活用も含めて検討し、参画企業の初期投資負担の軽減及び連携強化により、「職・住・学」が近接したクリエイターの定着環境の形成を図る。

また、アニメ制作会社による新規スタジオ設立、デジタル作画設備、制作管理クラウド及びAI 彩色ツール等への投資を支援し、工程 DX 及び生産性向上を促進する。加えて、フリーランス人材の正社員化及び賃上げを促進する支援制度を検討し、安定的な雇用環境の形成を図る。

③資金調達と IP 参画の可能性検討

資金調達面では、地域金融機関（第四北越銀行等）と連携し、アニメ・コンテンツ関連企業が利用しやすいような融資制度（利子補給・保証料補助 等）の設計を検討するなど、企業の成長戦略の実現に向けた具体的な支援策を講じる。さらに、製作委員会への小口出資スキームの構築を検討し、将来的な IP 参画の可能性を模索する。

④その他の政策

新潟国際アニメーション映画祭については、文化振興機能に加え、海外バイヤー、OTT 事業者及び共同制作パートナーとの商談機能を強化し、ビジネスマッチングの場としての産業機能を拡充する。招聘、通訳及び商談支援等については、行政による産業振興施策として支援を行う。

また、誘致企業及び外部ハブ企業が有する制作技術、演出技術及び品質管理ノウハウについては、県内制作会社及びアニメーターへの技術移転を進めるため、OJT 及び人材育成プログラムを体系的に実施し、技術の現地化を図る。

これらの政策については、重点支援企業をはじめ、県内外のアニメ関連企業を対象として、新潟アニメ産業クラスター推進本部にワンストップ相談窓口を設置し、随時各種の相談を行える体制を整えるとともに、積極的に各者の経営課題の把握に努め、国の支援機関の活用等も通じて、継続的な伴走支援体制を構築する。

本計画の実施主体として、新潟県産業労働部及び新潟市経済部が共同で新潟アニメ産業クラスター推進本部を設置し、年度方針、KPI 管理、未達時の対応及び関係機関との調整を一体的に推進する。新潟県は広域調整、国制度との接続及び全体 KPI の管理を担い、新潟市は中核区域における拠点整備、映画祭の産業機能強化及び企業との連携を担うものとする。

（３）KPI

本計画における中間目標（2028年時点）として、官民設備投資額については単年度で2.4億円、付加価値増加額については1.4億円、産業人材育成数については年間55名を目指す。

また、2028年度の中間目標の達成状況を踏まえ、中間評価を実施する。必須KGIである官民設備投資額、付加価値増加額及び産業人材育成数について目標との乖離が認められた場合には、その要因を分析し、必要な施策の追加及び見直しを行う。

なお、その他のKPIについては、施策効果及び進捗状況を把握するための管理指標として運用し、その達成状況を踏まえながら柔軟に施策を改善するものとする。

必須KGIについて改善措置を講じてもなお達成が著しく困難であり、計画全体の実現可能性が認められない場合には、推進本部において計画内容の抜本的見直し又は計画の中断を検討する。

6. 現地化の取組【現地化】

（１）現地化の方針

本計画では、外部ハブ企業（東京本社系企業等）の誘致・協業を地域産業クラスター形成の立ち上げ段階における推進力として活用しつつ、最終的には地元核企業及び地元人材が制作受託、制作管理及び付加価値創出の主体となることを目指す。このため、労働、技術、資本及び収益の各面において、段階的な現地化（新潟への定着）を進める。

（２）労働・技術の現地化ロードマップ

フェーズ1（2026年～2028年）においては、外部ハブ企業等が有する品質基準及び制作管理ノウハウを、OJT及び技術移転研修を通じて県内人材への技術・ノウハウの定着を図る。地元核企業は、作画、仕上げ及びデジタル処理等の受託実績を積み重ね、制作能力の向上を図る。

フェーズ2（2028年～2031年）においては、地元核企業が制作進行、品質管理及び元請企業との調整機能を段階的に習得し、外部ハブ企業が担ってきた幹事機能について、「幹事補佐」から「限定的な幹事機能」へ移行することを目指す。これにより、制作管理人材の育成及び定着を進め、地域内で複数工程を束ねる体制を構築する。

本計画の期間外であるフェーズ3（2031年以降）においては、地元企業が共同受託案件の幹事機能を担うことを目標とし、これまで東京圏へ流出していた制作管理、発注、外注費及び付加価値を段階的に地域内へ還流させる。

（３）地元資本の参画方針

フェーズ2以降については、製作委員会方式への小口出資及びIP参画スキームの試験的な設計を進め、収益及び権利の一部が地域内に帰属する仕組みの構築を目指す。

（４）利益の再投資方針

県及び市の支援対象企業に対しては、設備投資、人材育成、正社員化及び県内発注等に関する域内再投資計画の提出を求め、年度ごとに実績確認を行う。誘致企業が新潟拠点において得た収益の一部について、人材育成、設備投資及び共同利用拠点整備へ再投資することを促し、地域経済への波及効果を高める。

具体的な再投資の割合及び条件については、補助制度の設計及び法務上の整理を踏まえ、関係機関との協議を通じて具体化するものとする。