

新潟アニメ推進協議会概要

目指す姿

アニメで「選ばれる新潟」へ ～新潟が世界有数のアニメ文化・産業の拠点となる～



【文化】

- 県民にとって新潟のアニメ文化が地域の誇りとなる
 - ・アニメの文化的価値が高く、触れる機会が多い
 - ・アニメを好きな人が多く交流が盛ん
 - ・評価の高いクリエイターや作品が新潟発
 - ・県外、国外から評価されるアニメイベント

【産業】

- 本県のアニメ産業が成長し新潟県で創作し世界で活躍できる環境に
 - ・アニメ制作会社が成長できる
 - ・アニメを学び仕事とするために若者が流入定着する
 - ・アニメ制作会社が新潟に進出したくなる

協議会の概要

目指す姿の実現に向けた地域一体の取組を促すため、連携推進協議会を設置し、現状分析、課題の整理、施策の議論を行い、具体化した事業を実施する

令和7年度の議論内容

●現状分析

- ・アニメ文化と産業を取り巻く環境
- ・新潟の強み、弱み
- ・委員の取組実績、展望、課題の共有
- ・国の支援制度

●今後の業界の動向、見通し

- ・有識者による講話

●課題の整理

- ・現状分析と今後の見通しをふまえた課題は

●施策の方向性

- ・どんな取組が有効か
- ・新潟がもつリソースで実行できる施策は
- ・誰を巻き込むか
- ・誰が、いつ実行するか

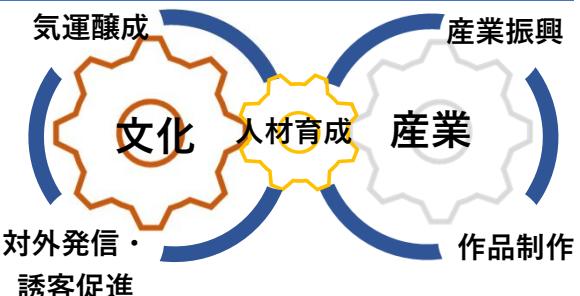
●年度末の気運醸成イベントについて

- ・協議会として事業を実施

調査

- ・県民アニメニーズ
- ・県内アニメ産業実態
- ・他県先進事例

アニメ制作エコシステム構築



委員

- 制作スタジオ
- 教育機関
- イベント団体
- 有識者
- 金融機関
- メディア
- 新潟市
- 十日町市
- 県（事務局）

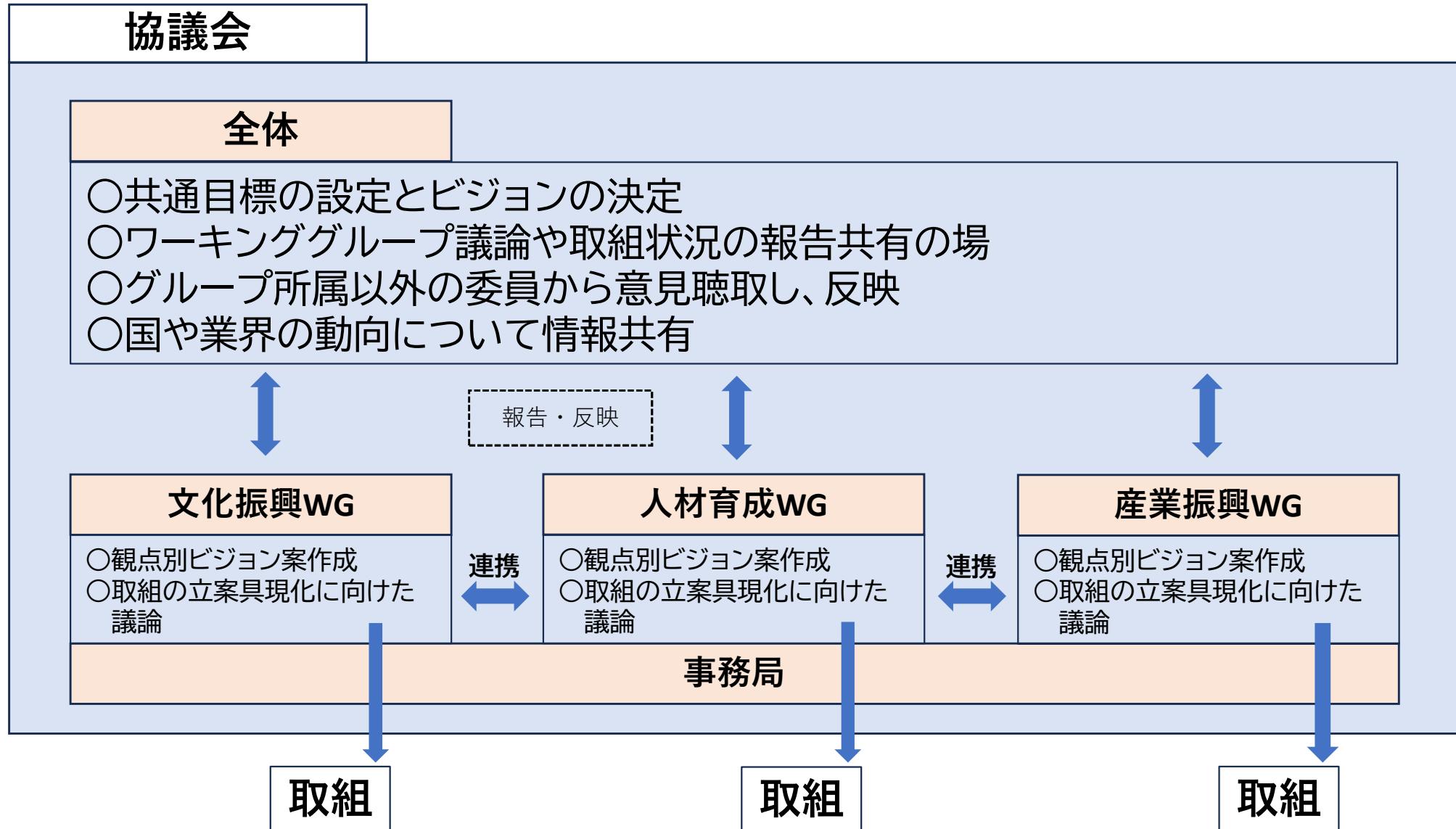
委員名簿

(令和7年10月28日現在)

No.	所属・職名	氏名
1	株式会社プロダクション・アイジー 取締役	郡司 幹雄
2	スタジオガッツ有限会社 代表取締役	荒尾 哲也
3	株式会社新潟アニメーション 代表取締役社長 兼 国際総合学園マンガ・アニメ・映像推進室 室長	内田 昌幸
4	開志専門職大学アニメ・マンガ学部 学部長	成田 兵衛
5	長岡造形大学デザイン学科 教授	ビューラ ヨールグ
6	株式会社ガタケット 代表取締役	高橋 大介
7	新潟国際アニメーション映画祭実行委員会 実行副委員長	梨本 諦鳴
8	同志社大学経済学部 教授	河島 伸子
9	新潟大学人文学部 教授	石田 美紀
10	株式会社ヒューマンメディア 事業プロデューサー	長谷川 雅弘
11	株式会社第四北越銀行コンサルティング事業部 担当部長	田邊 威
12	株式会社新潟日報社総合プロデュース室 プロデューサー(部長)	畠川 克久
13	株式会社テレビ新潟放送網総合ビジネス本部事業局事業部 イベントディレクター	土田 雅之
14	新潟市文化スポーツ部 次長・文化政策課 課長	丸山 夕香
15	新潟市経済部産業政策・イノベーション推進課 課長	荒井 正幸
16	十日町市産業観光部文化観光課 課長	山家 文良
17	新潟県観光文化スポーツ部文化課 課長	萬歳 真紀
18	新潟県産業労働部産業政策課 課長	澁谷 武

新潟アニメ推進協議会 体制

ビジョン案の作成と具体的な取組を生み出すワーキンググループを設置



ビジョンについて①

目指す姿

アニメで「選ばれる新潟」へ ~新潟が世界有数のアニメ文化・産業の拠点となる~



【文化】

- 県民にとって新潟のアニメ文化が地域の誇りとなる
- ・アニメの文化的価値が高く、触れる機会が多い
- ・アニメを好きな人が多く交流が盛ん
- ・評価の高いクリエイターや作品が新潟発
- ・県外、国外から評価されるアニメイベント

【産業】

- 本県のアニメ産業が成長し新潟県で創作し世界で活躍できる環境に
- ・アニメ制作会社が成長できる
- ・アニメを学び仕事とするために若者が流入定着する
- ・アニメ制作会社が新潟に進出したくなる

明確化

共通目標

※第2回協議会で設定

実現を目指す統一的な目標を1つ設定

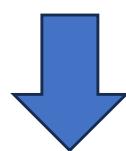
未来像

※WGで作成

文化振興

人材育成

産業振興



3つの観点における分野別未来像

ビジョン案について②

作業イメージ

※WGで作成

○○○○の未来像 (再掲)

-
-
-
-

現状

強み

-
-

弱み

-
-

これまでの取組から
新潟の強み・弱みを整理

施策の方向性

-
-
-
-

未来像の実現に向けた施策の方向性を整理

今後、具体的な取組を検討

ワーキンググループについて①

概要

趣旨 共通目標の達成に向け、文化振興、人材育成、産業振興の各観点において、ビジョン案を作成し、具体的な取組を生み出していく

設置数 文化振興・人材育成・産業振興の3グループ

メンバー 別添のとおり
※必要に応じ委員以外からも招聘

作業内容 •ビジョン案の作成
•取組の立案と具現化に向けた議論

役割分担 【進行役】議論の進行管理、協議会への進捗報告
【メンバー】資料作成等
【事務局】日程調整、会場確保、議事録作成

当面の目標 ①令和7年度第3回協議会(3月)で各ビジョンを報告
②令和8年度第1回協議会(6月)で当面の取組案を報告

【短期】今後の協議会展開

短期

●第2回協議会（10月29日）

1 協議会運営方針について

- ・協議会の進め方について
- ・共通目標の設定

2 気運醸成イベントの方向性説明

3 県の文化面施策ニーズ調査を説明

●気運醸成イベント開催(映画祭との連携想定)（2月）

●第3回協議会（3月）

1 ビジョン策定(決定)

2 気運醸成イベント・文化ニーズ調査報告

●令和8年度第1回協議会（6月）

1 WGの取組案報告

年度内

翌年度

WG発足

WG開催（12～5月）

- 事務局案を元にビジョン案の作成
- 取組案検討



【長期】今後の協議会展開

長期

R7

- ・ビジョン策定
- ・気運醸成イベント実施

R8

- ・取組案作成(@WG)
- ・第1回協議会(6月想定)でとりまとめた取組案を報告⇒取組着手
- ・全体の場で取組状況・成果報告⇒発展・改善の議論

R9

- ・取組実施
- ・全体の場で取組状況・成果報告⇒発展・改善の議論
- ・次年度以降の姿の検討

3年後の協議会の目指す姿

新潟のアニメ文化・産業発展に向け、地域一体の取組を生む協議体となる