

平成23年行政事業レビューシート

(文部科学省)

<b>事業名</b>	デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進		<b>担当部局庁</b>	科学技術・学術政策局		<b>作成責任者</b>	
<b>事業開始・終了(予定)年度</b>	平成21年度・平成26年度		<b>担当課室</b>	計画官付		計画官 阿蘇隆之	
<b>会計区分</b>	一般会計		<b>施策名</b>	VII-4. 科学技術システム改革の先導			
<b>根拠法令 (具体的な条項も記載)</b>	-		<b>関係する計画、通知等</b>	第3期科学技術基本計画(平成18年3月閣議決定)			
<b>事業の目的 (目指す姿を簡潔に。3行程度以内)</b>	文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行い、伝統文化の保存・継承・振興等に貢献するとともに、文化と科学技術の融合による新たな文化創造に寄与する。また、このような研究開発を推進することで、我が国が国際競争力を有するコンテンツ産業等における国際的優位性を引き続き保持していく。						
<b>事業概要 (5行程度以内。別添可)</b>	五感に訴える3次元のコンテンツと、鑑賞者の反応にその場で応答するユーザーインターフェースの実現により、文化等を五感で対話的に体験することを可能とし、新たな展示の可能性を提案する統合システム構築に向けた研究開発を推進する。研究開発期間終了後早期に美術館、博物館等における展示に活用することを目指し、次に挙げる3つのシステムを構築する。 ① 美術品等の鑑賞物が有する様々な情報を視覚、聴覚、触覚等の多感覚で提示するシステム ② 実物が存在した当時の建物等の状況をデジタル再現し、現実の空間に重ねて提示するシステム ③ 伝統文化や地域の歴史等を雰囲気とともに臨場感をもって疑似体験できるシステム また、研究開発を推進するにあたっては、産学官の研究開発機関及びミュージアム関係者等による研究開発チームを形成する。						
<b>実施方法</b>	<input type="checkbox"/> 直接実施 <input checked="" type="checkbox"/> 業務委託等 <input type="checkbox"/> 補助 <input type="checkbox"/> 貸付 <input type="checkbox"/> その他						
<b>予算額・執行額 (単位:百万円)</b>	予算の状況	当初予算	20年度	21年度	22年度	23年度	24年度要求
		補正予算	-	0	0	0	
		繰越し等	-	0	0	0	
		計	-	101	103	82	62
	執行額	-	101	101			
	執行率(%)	-	100.0%	98.1%			
<b>成果目標及び成果実績 (アウトカム)</b>	成果指標		単位	20年度	21年度	22年度	目標値(年度)
	文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行うことを目的とする本事業は、伝統文化の保存・継承・振興等に貢献するとともに、文化と科学技術の融合による新たな文化創造に寄与するものであり、数値で定量的に示される成果目標を設定することは困難である。	成果実績			-	-	
<b>活動指標及び活動実績 (アウトプット)</b>	活動指標		単位	20年度	21年度	22年度	23年度活動見込
	デジタルミュージアムの実現の実現に向け、以下の研究開発を推進 ・要素技術開発 ・システム設計 ・美術鑑賞システム ・伝統文化体験システム ・統合システム開発	活動実績 (当初見込み)			概要設計書を含む調査検討報告書を作成 技術デモを実施	詳細設計書を作成 技術デモを実施	-
<b>単位当たりコスト</b>		(円/ )	算出根拠				
	平成23・24年度予算内訳	費目	23年度当初予算	24年度要求	主な増減理由		
平成23・24年度予算内訳	諸謝金	0.7百万円	0.7百万円	※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。			
	職員旅費	0.1百万円	0.1百万円				
	委員等旅費	0.8百万円	0.8百万円				
	庁費	0.3百万円	0.3百万円				
	科学技術試験研究委託費	80百万円	60百万円				
	計	82百万円	62百万円				

事業所管部局による点検			
	評価	項目	特記事項
目的・状況・予算の	○	広く国民のニーズがあり、優先度が高い事業であるか。	
	○	国が実施すべき事業であるか。地方自治体、民間等に委ねるべき事業ではないか。	
	－	不用率が大きい場合は、その理由を把握しているか。	
資金の流れ、使途、費目・	－	支出先の選定は妥当か。競争性が確保されているか。	
	－	単位あたりコストの削減に努めているか。その水準は妥当か。	
	－	受益者との負担関係は妥当であるか。	
	○	資金の流れの中間段階での支出は合理的なものとなっているか。	
	○	費目・使途が事業目的に即し真に必要なものに限定されているか。	
活動実績、成果実績	－	他の手段と比較して実効性の高い手段となっているか。	
	－	適切な成果目標を立て、その達成度は着実に向上しているか。	
	－	活動実績は見込みに見合ったものであるか。	
	－	類似の事業がある場合、他部局・他府省等と適切な役割分担となっているか。	
	－	整備された施設や成果物は十分に活用されているか。	
点検結果	平成21年度の行政事業レビューの指摘事項を踏まえ、平成22年度より平成26年度までの廃止に向けて研究開発計画を見直すとともに、平成23年度は廃止までの過渡的措置として予算を縮減した。		
予算監視・効率化チームの所見			
廃止	<p>1. 事業評価の観点:この事業は、文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行う研究開発に関連した公募型事業である。</p> <p>2. 所見:この事業は、平成21年度レビュー等の指摘を踏まえ、23年度において予算の縮減を図るなど一定の見直しを図ったことは評価するものの、引き続き、研究開発計画を縮小するよう見直しを行った上で、遅くとも平成26年度までに廃止することとし、平成24年度についても、進捗状況を踏まえ、廃止までの過渡的措置として予算積算の適正化等に努めるべきである。</p>		
上記の予算監視・効率化チームの所見を踏まえた改善点(概算要求における反映状況等)			
事業実施にあたり、予算監視・効率化チームの所見を踏まえ、引き続き研究開発計画を縮小することとし、研究委託の積算単価を精査することで、概算要求に▲20百万円反映した。			
補記 (過去に事業仕分け・公開プロセス等の対象となっている場合はその結果も記載)			

資金の流れ  
(資金の受け  
取り先が何を  
行っているか  
について補足  
する) (単  
位: 百万円)

文部科学省  
101百万円

諸謝金 0.4百万円  
職員旅費 0.1百万円  
委員等旅費 0.5百万円

} を含む

デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の  
推進及び関連研究者等のネットワーク構築。  
また、事業推進委員会の運営等を通じた各委託先  
の研究開発の進捗管理。

【企画競争・委託】

A. 東京大学  
100百万円

主管研究実施機関として、研究全体のとり  
まとめ。美術品や遺跡等の実物による「モノ」の  
展示に過去の出来事や歴史的事実  
等の「コト」の側面を加え、鑑賞・体験・学  
習を融合させた新しい展示を創出するシ  
ステムの研究開発。

【再委託】

B. 共同研究の委託  
50百万円  
大学・民間企業等(全8機関)

共同研究機関として、担当  
部分の共同研究を実施。

A. 東京大学			E.		
費目	使 途	金額 (百万円)	費目	使 途	金額 (百万円)
外部委託	大学・民間企業等に共同研究の委託	50			
業務実施費	消耗品費、国内旅費、外国旅費、諸謝金、印刷製本費、雑役務費、消費税相当額	23			
人件費	業務担当職員、補助者	13			
試作品費	試作機作成	8			
設備備品費	研究装置等	2			
一般管理費		5			
計		100	計		0.0
B. 学校法人立命館			F.		
費目	使 途	金額 (百万円)	費目	使 途	金額 (百万円)
業務実施費	消耗品費、国内旅費、外国旅費、諸謝金、印刷製本費、雑役務費、消費税相当額	13			
設備備品費	研究装置等	4			
一般管理費		2			
人件費	業務担当職員、補助者	6			
計		25	計		0
C.			G.		
費目	使 途	金額 (百万円)	費目	使 途	金額 (百万円)
計		0	計		0
D.			H.		
費目	使 途	金額 (百万円)	費目	使 途	金額 (百万円)
計		0	計		0

費目・使途  
 (「資金の流れ」  
 においてブロックごとに最大の金額が支出されている者について記載する。費目と使途の双方で実情が分かるように記載)

※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。

支出先上位10者リスト

A.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	国立大学法人東京大学	デジタルミュージアムの実現に向けた研究開発の推進及び関連研究者等のネットワーク構築。 また、事業推進委員会の運営等を通じた各委託先の研究開発の進捗管理。	100	企画競争	—
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

B.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	学校法人立命館	コンテンツ基礎技術、五感VR体験ブースの共同研究、コンテンツの 企画、事業展開モデル構築を実施。	25	—	—
2	凸版印刷株式会社	コンテンツ基礎技術、デジタル展示ケース、屋外ギャラリーの共同研究、 コンテンツの企画、事業展開モデル構築を実施。	5	—	—
3	(独)情報通信研究機構	コンテンツ基礎技術、鑑賞支援技術、展示設計支援技術、デジタル展示ケースの共同研究、 コンテンツの企画を実施。	5	—	—
4	(株)三菱総合研究所	コンテンツの企画、事業展開モデル構築を実施。	4	—	—
5	日本放送協会	デジタル展示ケースの共同研究およびコンテンツの企画を実施。	4	—	—
6	(株)NHKエンタープライズ	コンテンツ基礎技術、デジタルジオラマ、屋外ギャラリーの共同研究およびコンテンツの 企画を実施。	3	—	—
7	学校法人慶應義塾	鑑賞支援技術、デジタル展示ケースの共同研究およびコンテンツの企画を実施。	2	—	—
8	(財)NHKエンジニアリングサービス	デジタル展示ケースの共同研究およびコンテンツの企画を実施。	1	—	—
9					
10					

※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。