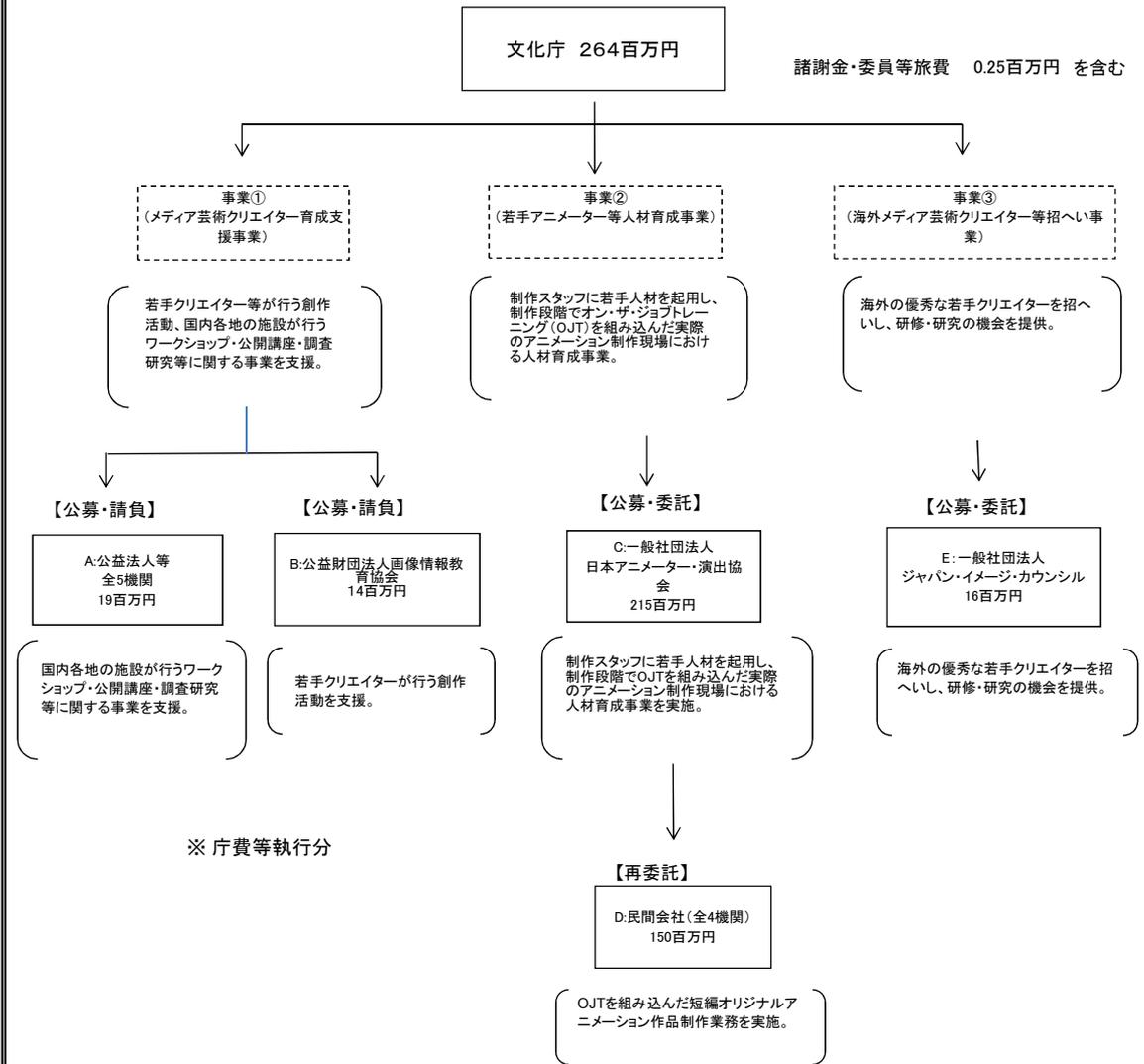


平成25年行政事業レビューシート (文部科学省)

事業名	メディア芸術の人材育成		担当部局庁	文化庁		作成責任者	
事業開始・終了(予定)年度	平成22年度・なし		担当課室	文化部芸術文化課		芸術文化課長 舟橋 徹	
会計区分	一般会計		政策・施策名	XⅢ 文化による心豊かな社会の実現 XⅢ-1 芸術文化の振興			
根拠法令 (具体的な条項も記載)	文化芸術振興基本法第9条		関係する計画、通知等	文化芸術の振興に関する基本的な方針(第3次基本方針) 平成23年2月8日閣議決定			
事業の目的 (目指す姿を簡潔に。3行程度以内)	メディア芸術を支える優れたクリエイター等の育成支援の充実を図ることにより、我が国メディア芸術の国際的評価の維持・向上を進め、世界中の愛好者の一層の拡大に寄与する。						
事業概要 (5行程度以内。別添可)	上記の目的を達成するため、①メディア芸術の将来を担うクリエイター等育成事業の支援、②制作現場における若手アニメーター等の人材育成、③海外メディア芸術クリエイター等の招へい(研修・研究機会の提供)、を行う。						
実施方法	<input type="checkbox"/> 直接実施 <input checked="" type="checkbox"/> 委託・請負 <input type="checkbox"/> 補助 <input type="checkbox"/> 負担 <input type="checkbox"/> 交付 <input type="checkbox"/> 貸付 <input type="checkbox"/> その他						
予算額・執行額 (単位:百万円)	予算 の 状 況	当初予算	22年度	23年度	24年度	25年度	26年度要求
		補正予算	308	308	272	267	267
		繰越し等	-	-	△0	-	-
		計	308	308	272	267	267
	執行額	293	286	264	-	-	
	執行率(%)	95.1%	92.9%	97.2%	-	-	
成果目標及び成果実績 (アウトカム)	成果指標		単位	22年度	23年度	24年度	目標値 (年度)
	各事業を通して、次代のメディア芸術を担う優れた人材を輩出する。		成果実績	-	-	-	-
			達成度	%	-	-	-
活動指標及び活動実績 (アウトプット)	活動指標		単位	22年度	23年度	24年度	25年度活動見込
	事業への応募団体数		活動実績	61	51	16	-
			(当初見込み)	-	(-)	(-)	()
単位当たりコスト	33(百万円/団体数)		算出根拠	平成24年度実績額 264百万円/実施団体実績8団体=33百万円			
平成25・26年度 予算内訳	費目	25年度当初予算	26年度要求	主な増減理由			
	諸謝金	1百万円	1百万円				
	委員等旅費	0.1百万円	0.1百万円				
	庁費	35百万円	35百万円				
	文化芸術振興委託費	231百万円	231百万円				
	計	267百万円	267百万円				
					※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		

事業所管部局による点検						
		項目	評価	評価に関する説明		
国費投入の必要性	広く国民のニーズがあるか。国費を投入しなければ事業目的が達成できないのか。		○	<ul style="list-style-type: none"> 国は映画を始めとしたメディア芸術の振興を図るため必要な施策を講ずることが責務であり、また文化芸術を担う者の養成及び確保を図る文化芸術振興基本法において定められている。 国が作成した知的財産推進計画においても、若手クリエイター等の育成が定められている。 国内外の関連団体等との連携を図りながら、我が国の映画会を担う新たな人材の育成を、各段階において有効な方法を検討し実施できるのは国以外にはない。 		
	地方自治体、民間等に委ねることができない事業なのか。		○			
	明確な政策目的(成果目標)の達成手段として位置付けられ、優先度の高い事業となっているか。		○			
事業の効率性	競争性が確保されているなど支出先の選定は妥当か。		○	<ul style="list-style-type: none"> 委託先の選定は、競争性を確保するため、企画競争による公募により実施しており、応募案件について、外部有識者等で構成する選定委員会により複数の項目を5段階で評価し、上位の点数を獲得した者を委託者に決定している。 再委託については、専門的知識や技能を必要とする業務について認めている。 		
	受益者との負担関係は妥当であるか。		○			
	単位当たりコストの水準は妥当か。		○			
	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。		○			
	不用率が大きい場合、その理由は妥当か。(理由を右に記載)		—			
事業の有効性	事業実施に当たって他の手段・方法等が考えられる場合、それと比較してより効果的あるいは低コストで実施できているか。		○	<ul style="list-style-type: none"> 事業の実施にあたっては、実績があるメディア関連団体との連携・協力を図るなど、より事業の実効性を高めている。 なお各事業で製作したアニメーション等については、各地で上映会や、国内外の映画祭への出品を働きかけるなど、広く作品発表機会を設けるように努めている。 		
	活動実績は見込みに見合ったものであるか。		○			
	整備された施設や成果物は十分に活用されているか。		○			
重複排除	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を行っているか。(役割分担の具体的な内容を各事業の右に記載)		—	—		
	事業番号	類似事業名	所管府省・部局名			
点検結果	<p>メディア芸術の次代を担う人材の要請・確保において、本事業を実施する意義は非常に大きく、文化芸術団体、教育機関等と連携し、計画的・系統的に実施している。また事業の見直しと効率化により改善を図る観点から、事業の再点検を行っており、平成24年度予算においてはメディア芸術クリエイター育成支援事業において、実施事業の効率化を図り▲5百万円の縮減を図ってきたところである。今後とも効率的な経費執行に努めながら、適切に事業を実施していく必要がある。</p>					
外部有識者の所見						
外部有識者による点検対象外						
行政事業レビュー推進チームの所見						
事業内容の改善	<p>1. 事業評価の観点：本事業は、メディア芸術を支える優れたクリエイター等を育成するための委託事業であり、事業成果等の観点から検証を行った。</p> <p>2. 所見：平成24年度当初予算において積算の見直しを行っているところであるが、今後とも一層の効率化を目指し、積算の不断の見直しなどを通じて引き続きコスト削減に努めるべきである。また、前年度レビューでも類似の指摘を行っているが、人材育成の持つ意義の重要性を示す観点から成果指標等の設定を今後は検討すべきである。</p>					
所見を踏まえた改善点/概算要求における反映状況						
縮減	<p>本事業については、事業の評価指標の設定の検討及び効率的な予算執行を図っているところであり、若手アニメーター等の育成については平成25年度よりこれまでの育成対象者らに対するフォローアップを行っており、その結果を受けて成果指標の設定に努める。平成26年度要求においては、委託事業の旅費等の見直しを行い、概算要求に▲0.2百万円を反映した。</p>					
備考						
メディア芸術の人材育成(文化庁HP) : http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/04media_ikusei/index.html						
関連する過去のレビューシートの事業番号						
	平成22年	0453	平成23年	0378	平成24年	0402

※平成24年度実績を記入。



※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

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)

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	東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ 株式会社	メディア芸術クリエイター育成支援事業「メディア芸術分野の教育機関への知	5	企画競争	—
2	学校法人 女子美術大学	メディア芸術クリエイター育成支援事業「こどもアニメーション普及啓発事業」	4	企画競争	—
3	株式会社 ドーガ	メディア芸術クリエイター育成支援事業「CGアニカップ 2012」	4	企画競争	—
4	NODE	メディア芸術クリエイター育成支援事業「NODE WORKSHOP SHOWCASE 20	3	企画競争	—
5	財団法人画像情報教育振興協会	メディア芸術クリエイター育成支援事業「3DCGアニメーションおよびゲームコンテンツ制作の基盤教育に関する「教育者向けワークショップ」の実施」	3	企画競争	—

B.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	公益財団法人画像情報教育振興協会	メディア芸術クリエイター育成支援事業	14	企画競争	—

C.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	制作スタッフに若手人材を起用し、制作段階でオン・ザ・ジョブ・トレーニングを組み込んだ実際のアニメーション制作現場における人材育成事業を実施。	215	企画競争	—

D.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	株式会社ゴンゾ	OJTを組み込んだ短編オリジナルアニメーション作品「龍-RYO-」の制作業務	38	—	—
2	株式会社トリガー	OJTを組み込んだ短編オリジナルアニメーション作品「リトルウィッチアカデミア」の制作業務	38	—	—
3	株式会社マッドハウス	OJTを組み込んだ短編オリジナルアニメーション作品「デスピリヤード」の制作業務	38	—	—
4	有限会社ZEXCS	OJTを組み込んだ短編オリジナルアニメーション作品「アルヴ・レズル」の制作業務	36	—	—

E.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	一般財団法人 ジャパン・イメージ・カウンシル	海外メディア芸術クリエイター等招へい事業	16	企画競争	—