

## (別紙 2) 自己チェック資料

平成 30 年 5 月 15 日  
文化庁文化部芸術文化課民間競争入札実施事業  
「文化庁メディア芸術祭の企画・運営業務」の自己チェック資料

## ① 競争性改善上のチェックポイントの対応状況

- (1) 本事業に関し、監理委員会から 1 者応札改善のために、事業期間について単年度契約から複数年度契約への変更又は事業を分割について検討すべきとの御指摘があった。これまで単年度で実施してきたという事業の性質上、国庫債務負担行為となる複数年度契約への変更は難しいこともあり、コンテスト業務と展覧会業務をわけることとし、平成 30 年度の事業については、それぞれの業務について入札を行った。
- (2) 本事業について積極的に広報し、説明会への参加者を増やすべきとの御指摘があった。新規参入の可能性のある業者に声掛け等を行い、説明会への参加を募ったところ、コンテスト業務については 3 者、展覧会業務については 2 者が参加した。

## ② 更なる改善が困難な事情の分析 (該当がある場合のみ)

文化庁メディア芸術祭は、高い芸術性と創造性を持つ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、これを鑑賞する機会を提供することにより、メディア芸術の創造とその発展を図り、もって我が国文化の向上と振興に資することを目的として平成 9 年度より実施している事業である。

本事業については、平成 9 年度の初回から公益財団法人画像情報教育振興協会(平成 3 年設立)が受注し、平成 19 年度に委託事業となってからは平成 23 年度(株式会社 NHK インターナショナルが受託)を除き当該法人が受託している。平成 26 年度までは企画競争、平成 27 年度からは一般競争入札(総合評価落札方式)で入札している。応募・応札者数は平成 26 年度から 1 者(平成 27 年度については、技術審査で 1 者除外されている)となっている。

説明会に参加した業者に対してヒアリングを行ったところ、応札しなかった主な理由として、事業規模が大きく専門性が高いことから、人材確保を含め実施体制を整えることが難しい点が最も多く挙げられた。

そこで上記の点の改善を図るため、第 457 回入札監理小委員会で御指摘があったとおり、コンテスト業務と展覧会業務を分け、両業務を総合評価落札方式で実施することとした。しかし、平成 30 年 3 月に行った開札の結果、両業務とも 1 者応札となった。

まず、「メディア芸術祭(コンテスト)の企画・運営事業」については、応募作品をデータ化し、審査員等が在宅審査も可能になるよう、インターネット上で作品情報を管理する必要があり、セキュリティについても、特殊な技術が必要になることが、新規参入者にとっては難しい点の一つとして挙げられる。

一方、「メディア芸術祭(展覧会)の企画・運営事業」については、作品の展示や広報展開が主な業務となるため、美術館等で展示を行っている業者等か

らの応募を期待したが、以下の理由により 1 者応札となったと考えられる。

・メディア芸術 4 分野の展示については、ある程度の専門的知識や技術が必要なため、新規参入者が新たに適切な人材を確保し、実施体制を整備することは現在の予算規模では難しいと思われる。

・海外からの応募が増加しており（97 か国 2,262 作品）、作品展示について海外作家との交渉や海外からの作品輸送への対応等が必要となり、そのための体制整備が求められる。

「文化庁メディア芸術祭の企画・運營業務」においては、これまで、複数の業者が応募・応札できるよう、競争参加資格要件（等級）の緩和、説明会の実施、対象公共サービスの実施に当たり確保されるべき質の緩和、実績の公表、本事業の周知・広報等により競争性確保のために改善を図ってきたが、未だ効果が得られていない状況である。平成 30 年度は、コンテスト業務と展覧会業務に業務を分割して実施したが、いずれも 1 者応札であった。

文化庁としては、今後とも少しでも新規参入者が参入しやすい環境を醸成するため、展覧会の準備に必要となるより詳細な展示作品の情報等を提供するなど、展覧会開催の準備期間が短くても実施できるような方策の検討を行うとともに、引き続き入札説明会参加者等に対するヒアリングや、入札参加が期待される関係団体等への広報の拡大を行ってまいりたい。

#### 【参考：公益財団法人画像情報教育振興協会の概要】

昭和 60 年に「CG カリキュラム研究会」が JCGL で始動し、昭和 63 年には CG-ARTS の母体となる「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」が全国 11 大学の研究者とともに発足。平成 2 年にはキャノンマーケティングジャパンをはじめ、IT 関連企業などのサポートを受けて財団法人設立準備が始まり、平成 3 年に体系的な CG 教育カリキュラムが完成するとともに、CG-ARTS が創設された。

#### ○財政状況

(千円)

年度	平成 26 年度	平成 27 年度	平成 28 年度
総収入（うちメディア芸術祭が占める割合※）	425,114 (54.2%)	483,255 (43.0%)	447,951 (14.5%)
総支出	428,905	462,324	440,389
当期損益	▲3,791	20,931	7,561
累積損益	102,421	123,352	130,913

※うちメディア芸術祭が占める割合については、文化庁においてメディア芸術祭の歳出額を総収入で除して算出したものである。