

事務事業マネージメントシート

作成日 平成31年 05月 10日

事務事業名	イメージキャラクター活用事業				担当	総務部 情報政策課 シティプロモーション係							
政策名	H	施策体系外			増補版施策名								
施策名	1	施策体系外の事業			<input type="checkbox"/> 実施計画上の主要事業								
関連個別計画						事業期間	<input type="checkbox"/> 単年度のみ						
法令根拠							<input type="checkbox"/> 単年度繰返 (開始年度 22 年度～)						
予算科目	1.一般会計	2.総務費	総務管理費	企画費			<input type="checkbox"/> 期間限定複数年度 (年度～ 年度)						
事業概要	平成22年度に合併1周年を記念し、本市のさらなるイメージアップを図るため、市民に親しまれるイメージキャラクターを作成した。デザインは、全国から964点の応募があり、選定委員会によって「コットベリー」が選ばれた。 また、平成27年度に本市PRの充実・強化を図るため、公募により新キャラクター「もおかびょん」を制作した。 「コットベリー」及び「もおかびょん」の着ぐるみを作成し、各種イベントで本市のPR及びイメージアップに活用している。 また、市キャラクターの使用に関する要綱を平成22年12月に制定(平成27年11月改正)し、「あぐりっ娘」や「ストローくん」、「ベリーちゃん」とともに管理している。												

1. 現状把握の部 (1) 事務事業の目的と指標

①手段(主な活動)	⑤活動指標(事務事業の活動量を表す指標)の推移																																										
30年度実績 ・イメージキャラクター「コットベリー」及び「もおかびょん」着ぐるみの活用 ・キャラクター使用許可申請の受付 ・「コットベリー」及び「もおかびょん」着ぐるみの一般貸出	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>単位</th> <th>27年度(実績)</th> <th>28年度(実績)</th> <th>29年度(実績)</th> <th>30年度(実績)</th> <th>31年度(見込)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ア : キャラクター使用許可申請件数</td> <td>件</td> <td>26</td> <td>22</td> <td>28</td> <td>51</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>イ : キャラクターイベント出動数(市職員)</td> <td>回</td> <td>48</td> <td>40</td> <td>34</td> <td>46</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>ウ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>エ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>オ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)	ア : キャラクター使用許可申請件数	件	26	22	28	51	50	イ : キャラクターイベント出動数(市職員)	回	48	40	34	46	45	ウ :							エ :							オ :						
名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)																																					
ア : キャラクター使用許可申請件数	件	26	22	28	51	50																																					
イ : キャラクターイベント出動数(市職員)	回	48	40	34	46	45																																					
ウ :																																											
エ :																																											
オ :																																											
31年度計画 ・キャラクターを活用した本市のシティプロモーション ・「コットベリー」、「もおかびょん」着ぐるみの活用 ・キャラクター使用許可申請の受付 ・「コットベリー」、「もおかびょん」着ぐるみの一般貸出																																											
②対象(誰、何を対象にしているのか)*人や自然資源等	⑥対象指標(対象の大きさを表す指標)の推移																																										
イメージキャラクター「コットベリー」「もおかびょん」「あぐりっ娘」「ストローくん」「ベリーちゃん」	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>単位</th> <th>27年度(実績)</th> <th>28年度(実績)</th> <th>29年度(実績)</th> <th>30年度(実績)</th> <th>31年度(見込)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ア : キャラクター数</td> <td>体</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>イ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ウ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>エ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>オ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)	ア : キャラクター数	体	5	5	5	5	5	イ :							ウ :							エ :							オ :						
名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)																																					
ア : キャラクター数	体	5	5	5	5	5																																					
イ :																																											
ウ :																																											
エ :																																											
オ :																																											
③意図(この事業によって、対象をどう変えるのか) イメージキャラクターを使用した商品等の増加 着ぐるみの貸出件数	⑦成果指標(対象における意図された対象の程度)の推移																																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>単位</th> <th>27年度(実績)</th> <th>28年度(実績)</th> <th>29年度(実績)</th> <th>30年度(実績)</th> <th>31年度(見込)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ア : 着ぐるみ貸出件数</td> <td>件</td> <td>21</td> <td>25</td> <td>32</td> <td>63</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>イ : キャラクター使用許可件数</td> <td>件</td> <td>26</td> <td>22</td> <td>28</td> <td>51</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>ウ : キャラクターを使用した商品等の数</td> <td>個</td> <td>20</td> <td>22</td> <td>24</td> <td>37</td> <td>37</td> </tr> <tr> <td>エ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>オ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)	ア : 着ぐるみ貸出件数	件	21	25	32	63	60	イ : キャラクター使用許可件数	件	26	22	28	51	50	ウ : キャラクターを使用した商品等の数	個	20	22	24	37	37	エ :							オ :						
名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)																																					
ア : 着ぐるみ貸出件数	件	21	25	32	63	60																																					
イ : キャラクター使用許可件数	件	26	22	28	51	50																																					
ウ : キャラクターを使用した商品等の数	個	20	22	24	37	37																																					
エ :																																											
オ :																																											
④結果(どんな結果(上位施策)に結びつけるのか) イメージキャラクター及び本市への関心を高める。	⑧上位成果指標(結果の達成度を表す指標)の推移																																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>単位</th> <th>27年度(実績)</th> <th>28年度(実績)</th> <th>29年度(実績)</th> <th>30年度(実績)</th> <th>31年度(見込)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ア : 観光客入り込み数</td> <td>人</td> <td>2,940,635</td> <td>2,912,127</td> <td>2,990,649</td> <td>2,957,327</td> <td>2,958,000</td> </tr> <tr> <td>イ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ウ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>エ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>オ :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)	ア : 観光客入り込み数	人	2,940,635	2,912,127	2,990,649	2,957,327	2,958,000	イ :							ウ :							エ :							オ :						
名称	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)																																					
ア : 観光客入り込み数	人	2,940,635	2,912,127	2,990,649	2,957,327	2,958,000																																					
イ :																																											
ウ :																																											
エ :																																											
オ :																																											

(2) 総事業費の推移	単位	27年度(実績)	28年度(実績)	29年度(実績)	30年度(実績)	31年度(見込)
投 入 量	事業費	国庫支出金	千円	0	0	0
		県支出金	千円	0	0	0
		地方債	千円	0	0	0
		その他	千円	0	0	0
		一般財源	千円	1,513	425	1,045
		事業費計(A)	千円	1,513	425	1,045
人 件 費	正規職員従事人數	人		1	1	1
	延べ業務時間	時間		50	50	50
	人件費計(B)	千円		210	208	208
トータルコスト(A)+(B)		千円		1,723	633	1,253
						1,306
						1,306

(3) 事務事業の環境変化・市民意見等	
①この事務事業を開始したきっかけは何か? いつごろどんな経緯で開始されたのか?	合併1周年を記念し、新真岡市のさらなるイメージアップを図るため、市民に親しまれ、真岡市のイメージを体现するキャラクターを公募することになった。
②事務事業を取り巻く状況(対象者や根拠法令等)はどう変化しているか、開始時期あるいは5年前と比べてどう変わったのか?	ご当地キャラクター(通称「ゆるキャラ」)の全国的な人気の高まりとともに、多くの自治体がキャラクターを作成し、各種イベント等で着ぐるみやキャラクターグッズを活用し、イメージアップを図っている。
③この事務事業に対して関係者(住民、議会、事業対象者、利害関係者等)からどんな意見や要望が寄せられているか?	「ふわふわしていてかわいいらしい」など好意的な意見が多数寄せられている。

2. 1次評価の部 *原則は事後評価、ただし複数年度事業は途中評価

目的妥当性評価	①政策体系との整合性 ・この事務事業の目的は、市の政策体系に結びつくか? ・意図することが結果（上位施策）に結びついているか?	<input type="checkbox"/> 結びついている <input type="checkbox"/> 見直し余地がある 本市のイメージアップを図るための事業であり、政策体系に結びついている。
	②公共関与の妥当性 ・なぜこの事務事業を市が行わなければならないのか? ・税金を投入して達成する目的か?	<input type="checkbox"/> 妥当である <input type="checkbox"/> 見直し余地がある 本市のイメージアップのために、キャラクターの活用は必要である。
	③対象と意図の妥当性 ・対象を限定・追加すべきか? ・意図を限定・拡充すべきか?	<input type="checkbox"/> 適切である <input type="checkbox"/> 対象を見直す必要がある <input type="checkbox"/> 意図を見直す必要がある コットベリー、もおかびよん、あぐ里つ娘、ストローくん、ベリーちゃんを引き続き管理及び活用していくとともに、本市のイメージアップ及びPRの充実・強化を図る必要がある。
有効性評価	④成果の向上余地 ・成果を向上させる余地はあるか? ・成果の現状水準とあるべき水準の差異はないか? ・何が原因で成果向上が期待できないのか?	<input type="checkbox"/> 向上余地はない <input type="checkbox"/> 向上余地がある 各種イベントへの参加を通じて本市のイメージアップが図られている。
	⑤廃止・休止の成果への影響 ・事務事業を廃止・休止した場合の影響の有無とその内容は?	<input type="checkbox"/> 影響がある <input type="checkbox"/> 影響がない イメージアップを図るために手段が減少する。
	⑥類似事業との統合や連携の可能性 ・他に、類似の形態の事務事業はないか?	<input type="checkbox"/> 類似事業がある（類似の事務事業名を記載） <input type="checkbox"/> 類似事業はない
	・類似事業がある場合、その事業と統合したり連携を図ることができるとか?	<input type="checkbox"/> 他の事業と統合・連携ができる <input type="checkbox"/> 他の事業と統合・連携できない
効率性評価	⑦事業費の削減余地 ・成果を下げずに事業費を削減できないか? (仕様や工法の適正化、住民の協力など)	<input type="checkbox"/> 削減余地がない <input type="checkbox"/> 削減余地がある キャラクター活用のための必要最小限の印刷費及び消耗品費である。
	⑧人件費（延べ業務時間）の削減余地 ・やり方を工夫して延べ業務時間を削減できないか? ・成果を下げずにより正社員以外の職員や委託でできないか (アウトソーシングなど)	<input type="checkbox"/> 削減余地がない <input type="checkbox"/> 削減余地がある キャラクター管理及びイベント等へ参加するための必要最小限の人件費である。
公平性評価	⑨受益機会・費用負担の適正化余地 ・事業の内容が一部の受益者に偏って不公平ではないか? ・受益者負担が公正・公平になっているか?	<input type="checkbox"/> 公正・公平である <input type="checkbox"/> 見直し余地がある 特定の人の利益はない。

3. 改革・改善方向の部

(1) 改革の方向性（改革案・実行計画）	<input type="checkbox"/> 廃止 <input type="checkbox"/> 見直し（ <input type="checkbox"/> ：目的妥当性 <input type="checkbox"/> ：有効性 <input type="checkbox"/> ：効率性 <input type="checkbox"/> ：公平性） <input type="checkbox"/> 統合 <input type="checkbox"/> 継続	(3) 改革・改善による期待成果
(2) 改革、改善を実現する上で克服すべき課題は何か？それをどう克服していくか？		

4. 事務事業の2次評価結果（事業の総括と事業の方向性）

(1) 1次評価結果の客観性と出来具合	<input type="checkbox"/> 記述説明不足（説明責任不充分） <input type="checkbox"/> 評価内容が客観性を欠く <input type="checkbox"/> 評価内容は客観的と言える	(5) 改革・改善による期待成果
(2) 2次評価者としての評価結果	①目的妥当性 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 見直し余地あり ②有効性 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 見直し余地あり ③効率性 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 見直し余地あり ④公平性 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 見直し余地あり	
(3) 2次評価者として判断した今後の事業の方向性	<input type="checkbox"/> 廃止 <input type="checkbox"/> 休止 <input type="checkbox"/> 目的絞込み <input type="checkbox"/> 目的拡充 <input type="checkbox"/> 事業統廃合 <input type="checkbox"/> 事業のやり方改善 <input type="checkbox"/> 予算削減 <input type="checkbox"/> 予算増大 <input type="checkbox"/> 現状維持（従来通りで特に改革改善をしない）	
(4) その他2次評価会議で指摘された事項		