

## 地方創生関係交付金等事業の進捗状況（2020年度）

### 1、地方創生関係交付金の概要

地方版総合戦略の策定および実施に当たり、国が、地方公共団体が適切な効果検証の仕組みを伴いつつ自主性・主体性を最大限に発揮できるようにするための財政的支援として、このような交付金を創設している。

### 2、交付金事業の検証について

交付金事業については、事業の推進状況を測るために重要業績評価指標（KPI）を設定することとなっている。その上で、KPIを用いて事業の進捗・達成状況等により検証を行うとともに、学識経験者等の第三者の意見を聴取することが国から求められている。

### 3、令和2年度(2020年度)地方創生関係交付金等事業一覧

取組	検討シート	事業名	頁
		三浦半島魅力深化プロジェクトの取組※ うち、横須賀市実施事業	2
1	1	プログラミング人材育成事業	4
	2	海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業	5
	3	よこすか野菜PR事業	6
	4	マリンスポーツによるまちづくり事業	7
	5	アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング	9
	6	都市魅力PR事業	10
2	7	ルートミュージアム構築による賑わい創出事業	11
3	8	ICTを活用した観光周遊の基盤づくり促進による地域活性化推進事業	12
4	9	うみかぜ公園スケートボードパークリニューアル事業	13

## 検証シート 1～6

		地方創生推進交付金
事業名	三浦半島魅力深化プロジェクト	担当部課
仕組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・神奈川県および三浦半島4市1町による連携事業（事業計画等の取りまとめは神奈川県）</li> <li>・本市実施事業の具体的な内容は、（検証シート1～6）の6事業</li> </ul>	
事業内容 （交付金対象）	<p>本地域の社会増減数を中心とした課題を踏まえ、【雇用の創出】、【地域への愛着を深める】、の2つの柱により事業を実施する。</p> <p>なお、これまで、「観光の魅力」と「住む魅力」を向上させる取組みを行ってきたところだが、要素事業間の連携が弱く、目標である人口の流出の食い止めには至っていないことから、本事業においては、「観光」と「住む」を連携させた取組みを進める。</p> <p>具体的には、観光はこの地域の主要産業の一つであることから、低・未利用資源を観光で活用することで、地域経済の活性化を図り、雇用の創出を目指すとともに、観光による来訪者を単なる交流人口に終わらせず、この地域へ何度も足を運んでもらい、ゆくゆくは二拠点居住や移住などにつなげられるよう、地域の魅力を活かしたブランディングを進め、地域ファンの獲得を目指す。</p> <p><b>【雇用の創出】</b> 情報産業や海洋研究機関の集積や、民間で取組みが始まりつつある新たな働き方の推進・地域課題解決型起業等の、地域の資源を活用し、若者にとって魅力的な「働く場」の創出・人材育成に取り組む。 また、観光を含む地域産業について、稼ぐ仕組みの構築を目指し、「食」「海」などの地域の魅力を切り口とした取組みを進めるとともに、インバウンド需要獲得や海外販路等に取り組み、地域経済の活性化を通じた雇用拡大を図る。</p> <p><b>【地域への愛着を深める】</b> 三浦半島地域の魅力を内外に発信し、住民の地域への愛着を深めるとともに、域外からの二拠点居住・移住希望者を呼び込む。 また、交通や海洋プラスチックごみなどの地域に共通する課題を、先端技術の活用や、地域や民間と連携による持続的な解決の仕組みの構築に取り組むことで、住民の転出抑制につなげる。</p>	
事業計画 （2020年度）	<p><b>1 雇用の創出</b> 情報産業や海洋研究機関の集積や、民間で取組みが始まりつつある新たな働き方の推進・地域課題解決型起業等の、地域の資源を活用し、若者にとって魅力的な「働く場」の創出・人材育成に取り組む。 また、観光を含む地域産業について、稼ぐ仕組みの構築を目指し、「食」「海」などの地域の魅力を切り口とした取組みを進めるとともに、インバウンド需要獲得や海外販路等に取り組み、地域経済の活性化を通じた雇用拡大を図る。</p> <p>(1) 若者にとって魅力的な働く場の創出、人材育成</p> <p>ア 魅力的な働き方 (ア) 地域の担い手による地域課題解決支援事業【県】 (イ) テレワークの推進【逗子市】 (ウ) 企業誘致・起業促進事業【逗子市】</p> <p>イ 人材育成 (ア) プログラミング人材育成事業【横須賀市】 (イ) 海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業【横須賀市】</p> <p>(2) 地域の魅力を活用した稼ぐ仕組みの構築</p> <p>ア 海で稼ぐ (ア) 海岸の有効活用事業【県】 (イ) みうら・みさき海の駅「うらり」イノベーションプログラム事業【三浦市】</p> <p>イ 食で稼ぐ (ア) 効果的な情報発信・ブランド力の強化事業【県】 (イ) よこすか野菜PR事業【横須賀市】</p> <p>ウ 海外から稼ぐ (ア) 半島を回遊する魅力づくり事業【県】 (イ) 回遊拠点誘致促進費【県】 (ウ) 三崎漁港におけるグローバルブランディング推進事業【三浦市】</p>	

## 2 地域への愛着を深める

## (1) 地域のファンの獲得

ア 地域の魅力創出事業【県】

イ 海を活用したブランド力の向上

(ア) マリンスポーツによるまちづくり事業【県・横須賀市・三浦市】

(イ) マリンスポーツによる地域ブランディング事業【逗子市】

(ウ) 逗子海岸保全活用事業【逗子市】

ウ アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング【横須賀市】

エ 都市魅力PR事業【横須賀市】

オ 逗子の魅力向上事業【逗子市】

カ 葉山町里山の魅力創造事業【葉山町】

キ 移住定住促進事業【三浦市】

## (2) 地域課題の持続的な解決の仕組みの構築

ア 最先端技術の活用

(ア) 実証事業実施事業費【県】

(イ) 新交通システム等整備事業【鎌倉市】

(ウ) 新たなモビリティサービスの推進【逗子市】

イ SDGsの推進

(ア) SDGsポイントシステム【鎌倉市】

ウ 海洋プラスチックごみ対策

(ア) プラごみゼロ推進【鎌倉市】

(イ) プラごみ排出抑制【逗子市】

## 重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果

KPI	項目	申請時	目標	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	KPI増加分の 累計	
				(1年目)	(2年目)	(3年目)	(4年目)	(5年目)		
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370	
			実績	集計中						
			実績(本市)	-1,111						
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000	
			実績	集計中						
			実績(本市)	集計中						
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70	
			実績	集計中	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」問9 定住意向					
			実績(本市)	75.6※						
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000	
			実績	集計中						
			実績(本市)	161,115						

## 検証シート 1

		地方創生推進交付金								
事業名	(魅力深化) プログラミング人材育成事業	担当部課	経営企画部企画調整課							
総合戦略 基本目標	1 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する 3 若い世代の結婚・出産・子育ての希望をかなえる	中柱	(3) (4)	小柱	② ②					
事業内容 (交付金対象)	主に中高生を中心に、プログラミングに高い関心と意欲を持つ子どもたちが、IT・プログラミングを集中的に学ぶことが出来るアカデミーを運営。また、アカデミー卒業生が継続的に学べるコミュニティを形成。									
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費			
計画額 (a)	11,940,000	8,706,000	8,706,000	8,706,000	8,706,000	0	46,764,000			
実績額 (b)	11,940,000						11,940,000			
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング体験会の実施 2回(8月、11月)</li> <li>・プログラミング講習会の実施 対面講習 7回、オンライン講習 延べ79回、特別講習 3回(オンライン、企業訪問) 年間通して、1期生2期生あわせて中高生24名が取り組んでいる。</li> <li>・全国規模のコンテスト(U-22)への挑戦(6名) 6名挑戦し、1名予選突破</li> </ul>									
重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果										
	項目	申請時		2020年度 (1年目)	2021年度 (2年目)	2022年度 (3年目)	2023年度 (4年目)	2024年度 (5年目)	KPI増加分の 累計	
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370	
			実績	集計中						
			実績(本市)	-1,111						
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000	
			実績	集計中						
			実績(本市)	集計中						
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70	
			実績	集計中						
			実績(本市)	75.6※	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」 問9 定住意向					
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000	
			実績	集計中						
			実績(本市)	161,115						
KPIの分析	プログラミングに関心のある中高生が熱心に取り組んでおり、今年度は全国規模のコンテストで予選を突破する作品ができた。関心のある子どもが、中長期的に取り組むことで、プログラミングのコミュニティが形成され、地域への愛着が生まれ、KPI①やKPI③に寄与することが期待できる。									
基本目標に対する効果	中高生が、プログラミングの知識や技術を身につけることで、情報産業の人材育成につながっている。また、コロナ禍ではあるが、YRPなどの研究機関や地域との連携を図り、横須賀の特性を生かした事業を進めていきたい。									
今後の方向性	2021年度の実施状況				今後の事業の進め方					
	2021年度は5年計画の3年目となり、継続して講習を行う。全国規模のコンテスト(U-22)の入賞(16作品)を目指すとともに、新たに3期生を募集してプログラミング人材育成、プログラミングコミュニティの形成を目指す。				中高生だったが参加者が、IT関連に進学や就職し、情報産業を支える人材となっていく縦の流れと、民間機関や地域、プログラミング関係者との連携しながら横の流れをつくっていきたい。					

## 検証シート 2

		地方創生推進交付金							
事業名	(魅力深化) 海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業	担当部課	経営企画部都市戦略課						
			中柱	(4)	小柱	②			
総合戦略基本目標	3 若い世代の結婚・出産・子育ての希望をかなえる		中柱	(4)	小柱	②			
事業内容 (交付金対象)	三方を海に囲まれ、海洋関連の研究機関や企業が数多く立地する地域特性を生かし、海洋に関心のある子供たちを対象とした海洋教育のためのクラブを結成。初年度は、小学生を対象としたプログラム(ジュニアコース)を実施。また、海洋教育に関する講演会およびワークショップを開催し、広く周知を図る。								
事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費		
計画額(a)	253,000	353,000	930,000	930,000	930,000	0	3,396,000		
実績額(b)	239,712						239,712		
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海洋クラブの実施 小学生を対象にした「横須賀海洋クラブ」を実施。 会員数 20名(定員20名) プログラム実施回数 5回</li> <li>・講演会及びワークショップ 海洋プラスチックごみ問題をテーマとした親子講演会及びプログラミングワークショップを開催 (講師:JAMSTEC研究員) 参加者数 講演会:66名 ワークショップ:各回15名(全2回)</li> </ul>								
重要業績評価指標(KPI)の状況・事業効果									
	項目	申請時		2020年度 (1年目)	2021年度 (2年目)	2022年度 (3年目)	2023年度 (4年目)	2024年度 (5年目)	KPI増加分の 累計
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370
			実績	集計中					
			実績(本市)	-1,111					
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	集計中					
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70
			実績	集計中					
			実績(本市)	75.6※	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」 問9 定住意向				
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	161,115					
KPIの分析	海洋クラブは、初年度の取り組みにも関わらず、定員20名に対して88名の応募があったことから、本市の子どもたちの、海洋に対する関心の高さがうかがえた。プログラム終了後の参加者アンケートでは、全ての回答者が「大変満足」「満足」と回答し、毎回のレポートでは、将来的に地域の海洋関連産業への就職を希望する声もあったことから、地域への愛着の醸成や人材育成につながっており、KPI①やKPI③への寄与が期待できる。								
基本目標に対する効果	地域の研究機関等との連携により、海洋に対する子どもたちの高い関心に応えることで、横須賀の特性を生かした教育機会を提供することができた。								
今後の方向性	2021年度の実施状況				今後の事業の進め方				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シームレスな学びの環境を整えるため、対象を中学生に拡大して、より高度な学びを提供する。</li> <li>・裾野を広げるため、会員登録制に変更する。</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な団体に協力を仰ぎ、クラブの魅力を高めていく。</li> <li>・今後は、より職業選択が現実的なものとなっている高校生向けにも提供プログラムを拡大し、海洋人材の育成につなげていく。</li> </ul>				

## 検証シート 3

		地方創生推進交付金			
事業名	(魅力深化) よこすか野菜PR事業	担当部課	経済部農業振興課		
総合戦略基本目標	1 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する	中柱	(4)	小柱	①②

事業内容 (交付金対象)	健康面にも配慮したよこすか野菜案内ガイドブックの作成や、産学官の連携によりよこすか野菜の付加価値向上を図る。また、令和2年にリニューアルオープンする大型商業施設等への販路拡大を図る。						
事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費
計画額(a)	2,164,000	2,634,000	3,000,000	3,000,000	3,000,000	0	13,798,000
実績額(b)	2,062,781						2,062,781

事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・多品種で彩り豊かな「よこすか野菜」の魅力を生内外の消費者や関係事業者へ広くPRするための「よこすか野菜ガイドブック」<sup>※</sup>の発行</li> <li>※「よこすか野菜応援隊(野菜ソムリエ)」や市内の大学の協力により、野菜の豆知識やレシピ、栄養・効能等の情報を併せて掲載</li> <li>・農家直売所等への「よこすか野菜ロゴマーク入りのぼり旗」の配布(販売場所のPR)</li> <li>・「よこすか野菜ロゴマーク入りダンボール」の作成等、市場関係者に向けたPR</li> <li>・SNSによる「よこすか野菜」および生産者情報等の発信</li> <li>・東急東横線車両内広告の実施(7.10~8.9)</li> <li>・大型商業施設等への販路拡大に向けた調整</li> </ul>
------------------	---

## 重要業績評価指標(KPI)の状況・事業効果

	項目	申請時		2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	KPI増加分の累計
				(1年目)	(2年目)	(3年目)	(4年目)	(5年目)	
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370
			実績	集計中					
			実績(本市)	-1,111					
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	集計中					
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70
			実績	集計中	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」問9 定住意向				
			実績(本市)	75.6※					
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	161,115					
KPIの分析	新型コロナウイルスの影響により地域の魅力が再認識される中、自宅での食事や料理の回数が大幅に伸びるなど(農林水産省「食育に関する意識調査」、生活の基本となる「食」の重要性は非常に高く、年間を通じて多種多様な野菜が手に入る横須賀の魅力は非常に高い。この1年で農産物直売所「すかなごっそ」の売り上げが伸びるなど、地元を中心によこすか野菜の購入層が広がりを見せてきており、地域への愛着、住み続けたいという意識につながっている。								

基本目標に対する効果	農産物直売所「すかなごっそ」において、市内からの来客割合が増加するとともに、売上金額(税抜)が3年ぶりに10億円を突破するなど、よこすか野菜の購入層が拡大し、市内経済の活性化が図られている。
------------	---

今後の方向性	2021年度の実施状況	今後の事業の進め方
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現状を定量的に把握し、今後のより効果的なPR戦略を検討するための市民アンケートの実施</li> <li>・市内在住の料理研究家との連携による、オンラインを活用した魅力発信(多種多様な「よこすか野菜」の魅力およびその生産者を紹介する動画作成など)</li> <li>・市役所をはじめとした市内東部地域における生産者等による直売会の開催</li> </ul>	

## 検証シート 4

事業名	(魅力深化) マリンスポーツによるまちづくり事業	担当部課	地方創生推進交付金			
			文化スポーツ観光部企画課 文化スポーツ観光部観光課			
総合戦略基本目標	1 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する 4 関係人口の創出や定住を促す魅力的な都市環境をつくる	中柱	(5) (2)/(4)	小柱	⑧ ①/③	

事業内容 (交付金対象)	ウインドサーフィンワールドカップで、風待ちでレースができない時間を使ったエキシビジョンの実施など、来場者にウインドサーフィンそのものの魅力を伝える取組みや、ウインドサーフィンを知らない人から愛好者まで、より多くの人を呼び込むための広報の実施。より身近なマリンスポーツである、SUPやシーカヤックを使用したツアーやフィッシングによる幅広い世代へのマリンスポーツの普及促進。						
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費
計画額 (a)	0	12,750,000	15,500,000	15,500,000	15,500,000	0	59,250,000
実績額 (b)	0						0
事業実績 (2020年度)	<p>○ウインドサーフィンワールドカップの実施 コロナウイルス感染症拡大防止のため中止となった。</p> <p>・ウインドサーフィンワールドカップ大会のブランディング 横須賀市が今後さらにマリンスポーツのまちとして発展していくためには、大会や競技自体のブランド力を向上させるとともに新型コロナウイルスの影響下での新しい生活様式を取り入れていく必要がある。次大会の開催に向けて、新型コロナウイルス影響下においても大会自体のステータスアップを図れる新たな大会のあり方や、発信の仕方等の方向性を示すための戦略設計の策定等を実施。</p> <p>・「ウインドサーフィン・全日本フリースタイルトーナメント津久井浜大会」の開催 開催日時:11月21日(土)・22日(日) 出場選手数:31名、現地観戦者数:約200名、動画配信:1,902回(令和2年11月24日時点) 周知方法:市HP・広報紙・SNSでの発信</p> <p>【連携企画】 「海の豊かさを守ろう」動画配信:478回再生(令和2年11月16日～24日) ビーチクリーン 参加者63名</p> <p>○マリンレジャーの普及 コロナウイルス感染症拡大防止のため企画が中止となった。</p>						

## 重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果

項目	申請時	2020年度 (1年目)	2021年度 (2年目)	2022年度 (3年目)	2023年度 (4年目)	2024年度 (5年目)	KPI増加分の 累計	
KPI① 三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370
		実績	集計中					
		実績(本市)	-1,111					
KPI② 鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000
		実績	集計中					
		実績(本市)	集計中					
KPI③ 県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70
		実績	集計中					
		実績(本市)	75.6※	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」問9 定住意向				
KPI④ 事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000
		実績	集計中					
		実績(本市)	161,115					

KPIの分析  
ウインドサーフィンワールドカップ大会の大会コンセプトやターゲットを明確にし、ブランディングしていくことで、新しい観光誘客につなげ、KPI②やKPI④に結び付けていく。

## 基本目標に対する効果

新型コロナウイルスの影響によりワールドカップは2年連続で中止となったが、「ウインドサーフィン・全日本フリースタイルトーナメント津久井浜大会」を開催することにより、機運を下げることなく、選手・観戦者等の関係人口の創出につなげることができた。また、現地観戦者や動画配信の観戦者等に対して横須賀の海を発信することで、マリンレジャー・マリンスポーツの拠点としての魅力の普及にもつながっている。

	2021年度の実施状況	今後の事業の進め方
今後の方向性	<p>事業・イベントの実施により、ウインドサーフィンの魅力を市内外に伝えるとともに、マリンスポーツの普及促進に努め、市内経済の活性化や関係人口の創出を図り、本市の魅力向上に繋げる。</p> <p>①「ウインドサーフィンフェスティバル」の開催(令和3年7月14日(水)～18日(日))(主催:JWA) ワールドカップは引き続き中止となったが、ワールドカップの継続を願うウインドサーフィンに携わる方々が集結し、全国で初めての試みとして、従来各地で開催されていた各クラス競技を津久井浜に集結させ、プロ・アマ・学生などが一堂に会した国内最大の大会を開催する。</p> <p>②ウインドサーフィンジュニアアスリート育成強化事業「横須賀ウインドサーフィンアカデミー」の開校(令和3年5月～10月)(主催:横須賀ウインドサーフィン協会) ウインドサーフィンワールドカップの開催地である津久井浜で、ジュニア選手を対象にトップ選手の指導のもと、約半年かけて技術やスポーツに関する知識を学び、世界で活躍できる選手の発掘・育成に取り組み始めた。</p> <p>③「ウインドサーフィン・全日本フリースタイルトーナメント津久井浜大会」の開催(令和3年11月20日(土)・21日(日))(主催:JWA) ウインドサーフィンの全国大会で、2019年度より3年連続で開催する。</p>	<p>・ブランディングにより策定した戦略設計を取り入れ、新型コロナウイルスの影響下におけるウインドサーフィンワールドカップの新たな大会のあり方を検討し、効果的な広報を実施するとともに、より多くの人にウインドサーフィンの魅力を伝える大会の開催を目指す。</p> <p>・ワールドカップの開催と共に、他大会や合宿の開催、ジュニア選手の育成・発掘などを行い、マリンスポーツ全体の普及促進に取り組む。</p>



## 検証シート 5

		地方創生推進交付金							
事業名	(魅力深化) アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング	担当部課	文化スポーツ観光部企画課						
			文化スポーツ観光部観光課						
総合戦略基本目標	4 関係人口の創出や定住を促す魅力的な都市環境をつくる	中柱	(2)	小柱	③				
事業内容 (交付金対象)	アーバンスポーツやeスポーツの各種大会や体験会・教室の開催、部活動の支援などを通じて、若年層を中心とした交流人口の増加、アスリートのセカンドキャリアの支援、新たなイメージの創出・発信を目指す。実施に際しては、民間からの資金獲得を積極的に働きかける。								
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費		
計画額 (a)	6,619,000	41,549,000	39,549,000	39,549,000	39,549,000	0	166,815,000		
実績額 (b)	6,136,808						6,136,808		
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催 参加チーム(県内の中高生11チーム) オンライン配信数(約3,000回)</li> <li>eスポーツと教育・ビジネスと絡めたセミナーの開催(2回) 延べ約80人が聴講</li> <li>アーバンスポーツ大会の中止 コロナウイルス感染症拡大防止のため中止となった。</li> </ul>								
重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果									
	項目	申請時		2020年度 (1年目)	2021年度 (2年目)	2022年度 (3年目)	2023年度 (4年目)	2024年度 (5年目)	KPI増加分の 累計
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370
			実績	集計中					
			実績(本市)	-1,111					
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	集計中					
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70
			実績	集計中					
			実績(本市)	75.6※	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」問9 定住意向				
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	161,115					
KPIの分析	エンターテインメント性が高く、若年層に人気があるアーバンスポーツやeスポーツは、従来のスポーツとは異なる魅力を持ち、新たな魅力の創出につながり、若者の誘客や地元愛の醸成への寄与が見込める。								
基本目標に対する効果	他自治体に先行して、eスポーツを活用したまちづくりを推進することで、チャレンジを続ける先進的な都市としての話題性ととも、魅力の創出やにぎわいにつながっている。事業の特性から、若者の人気や関心が高いため、若者を中心とした関係人口の創出が期待できる。								
今後の方向性	2021年度の実施状況				今後の事業の進め方				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催を予定</li> <li>市内高校のeスポーツ部部活動支援を継続して実施を予定</li> <li>「BMXフリースタイルジャパンカップ」の開催を予定</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>誰でもできるという特性を生かし、若年層に限らず、認知症予防など年配層にもeスポーツを活用した施策を行うことで、eスポーツの普及と定着を深める。</li> <li>eスポーツの大規模大会の誘致など、「eスポーツ」のまちとして聖地化を図る。</li> <li>「BMXフリースタイルジャパンカップ」を一過性の集客イベントではなく継続して開催することで、アーバンスポーツの聖地として若者が集うまちとなり、本市の新たな魅力を創出、発信していくことを目指す。</li> <li>また、ジャパンカップの開催を通じて将来的には、トップレベルのアスリートが育つ施設の整備や、関連産業への波及による地域活性化を目指す。</li> </ul>				

## 検証シート 6

		地方創生推進交付金							
事業名	(魅力深化) 都市魅力PR事業	担当部課	文化スポーツ観光部企画課						
			経営企画部企画調整課						
総合戦略基本目標	4 関係人口の創出や定住を促す魅力的な都市環境をつくる	中柱	(3)	小柱	①				
事業内容 (交付金対象)	音楽・アート・エンターテインメントなどの新たな切り口で横須賀市の魅力を引き出す取組みを行うと同時に、その魅力を伝える手法を検討・実施する。(交通機関、FMラジオ、ウェブ・SNSの活用やイベント実施など、可能な時期をとらえて実施)								
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費		
計画額 (a)	2,952,000	8,461,000	8,461,000	8,461,000	8,461,000	0	36,796,000		
実績額 (b)	2,803,880						2,803,880		
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>音楽、アート、賑わい等の都市魅力の発信 京急線の駅及び車両広告の掲出(5回) ホームページ・SNSでの発信</li> <li>子育て世代向けの都市魅力の発信 「すかりぶ」ホームページの運用・SNSでの発信(会員数9,855人、事業者数358事業者) コロナに負けるな「お家で遊ぶ! 学ぶ! リフレッシュ!」特設ページの新設 オンラインイベントの実施(フォトコンテスト、スタンプラリー)</li> <li>ホームページ「Yokosuka Reconstruction Plan」「すかりぶ」などの管理運営と運用 Pageview数合計263,724件、Visit数合計100,259件</li> <li>SNSでの情報発信(238件)</li> <li>都市魅力PR動画作成と発信(12件)</li> </ul>								
重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果									
	項目	申請時		2020年度 (1年目)	2021年度 (2年目)	2022年度 (3年目)	2023年度 (4年目)	2024年度 (5年目)	KPI増加分の 累計
KPI①	三浦半島地域4市1町の生産年齢人口の社会増減数(人)	-962	目標	-902	-832	-752	-672	-592	370
			実績	集計中					
			実績(本市)	-1,111					
KPI②	鎌倉市を除く3市1町の観光客消費額(百万円)	26,501	目標	27,301	28,101	28,901	29,701	30,501	4,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	集計中					
KPI③	県民ニーズ調査における「現在のところに住み続けたい」と思う人の三浦半島地域の割合(%)	67.30	目標	68.00	69.00	71.00	72.00	73.00	5.70
			実績	集計中	※令和2年度実施「横須賀市民アンケート」				
			実績(本市)	75.6※	問9 定住意向				
KPI④	事業を通じたイベント参加者数(人)	141,000	目標	145,000	149,000	154,000	159,000	163,000	22,000
			実績	集計中					
			実績(本市)	161,115					
KPIの分析	音楽・アート・エンターテインメントなどを中心とした都市魅力を、効果的に発信する手法を検討し実施することで、幅広い層へのアプローチを行い、観光誘客などの関係人口の創出が期待できる。								
基本目標に対する効果	オンラインでの音楽イベントの開催や動画発信など、コロナ禍での新たな取組みを定期的に行うことで、都市魅力を普及したり話題性を生み出すことにより、関係人口の創出につながった。								
今後の方向性	2021年度の実施状況				今後の事業の進め方				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>交通機関、SNS・ホームページを活用した情報発信の継続</li> <li>新たな切り口による都市魅力PRの継続。</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>感染症の発生状況等に応じて、効果的な内容・方法を検討し、情報発信を行う。</li> </ul>				

## 検証シート 7

		地方創生推進交付金						
事業名	ルートミュージアム構築による賑わい創出事業	担当部課	文化スポーツ観光部文化振興課					
総合戦略基本目標	1 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する 4 関係人口の創出や定住を促す魅力的な都市環境をつくる	中柱	(5) (1)	小柱	⑤ ②			
事業内容 (交付金対象)	市内に点在する近代歴史資産を整備することで、その価値に対する理解の向上を図るとともに、拠点から拠点へと回遊性向上を目指した「ルートミュージアム」の構築を推進する。 ルートミュージアムの中核拠点となる「(仮称)横須賀市近代遺産ガイダンスセンター」の建設を契機として、中心市街地に人を呼び込み、他の地域への誘導するため、歴史や文化、グルメなど観光客の来訪動機に合わせた事業を展開し、にぎわいの創出を推進する。							
事業費(円)	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	総事業費	
計画額(a)	13,376,000	15,026,000	3,499,000	0	0		31,901,000	
実績額(b)	13,375,120	15,743,900	2,340,800				31,459,820	
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>近代遺産デジタルコンテンツの運用及び利用者アンケートを実施</li> <li>ルートミュージアム周遊のためのパンフレットとして、中核拠点となる「よこすか近代遺産ミュージアム ティポディエ邸」のパンフレットを製作</li> </ul>							
重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果								
	項目	申請時		2018年度増加 分(1年目)	2019年度増加 分(2年目)	2020年度増加 分(3年目)	2021年度増加 分(4年目)	KPI増加分の 累計
KPI①	市内東京湾側の観光客数(万人)	538	目標	8.0	7.5	9.5		25.0
			実績	8.0	54.0	-350.0		-288.0
KPI②	市内東京湾側の観光バス利用者の観光消費額(千円)	1,036,273	目標	177,231	98,996	98,995		375,222
			実績	99,125	-166,074	-782,102		-849,051
KPI③	汐入駅周辺地区における拠点施設周辺内の商店街空き店舗の減少率(%)	8.00	目標	-0.20	-0.40	-0.40		-1.00
			実績	-1.50	-1.60	0.00		-3.10
KPI③	VRコンテンツの利用者数(人)	0	目標	200	300	1,500		2,000
			実績	0	8,211	5,988		14,199
KPIの 分析	<ul style="list-style-type: none"> <li>新型コロナウイルス感染症の影響により、東京湾側の観光客数が前年度比約60%減少、観光バスの台数も約80%減少しているため、目標を大きく下回る事となった。</li> <li>VRコンテンツの利用者数は観光客数に左右されない部分があると考えられるので、目標を上回る利用があった。</li> </ul>							
基本目標に 対する効果	新型コロナウイルス感染症による観光客数の激減の影響が大きく、効果検証が極めて難しい状況にある。そのなかで、ルートミュージアムを活用し、コロナ禍でできることやアフターコロナに向けてできることを検討し、歴史の魅力を感じられる観光ルートとして集客促進や関係人口の創出につなげていく。							
今後の方向性	2021年度の実施状況			今後の事業の進め方				
	・地方創生推進交付金を活用した事業は2020年度で終了するが、市の単独費として、近代遺産デジタルコンテンツを運用していく。			2021年(令和3年)5月に開館した「よこすか近代遺産ミュージアム ティポディエ邸」や市内の近代遺産の認知度向上と市内の周遊促進を図ることで賑わいの創出を目指す。				

## 検証シート 8

		地方創生推進交付金							
事業名	ICTを活用した観光周遊の基盤づくり促進による地域活性化推進事業	担当部課	文化スポーツ観光部観光課						
総合戦略基本目標	4 関係人口の創出や定住を促す魅力的な都市環境をつくる	中柱			小柱				
事業内容 (交付金対象)	<p>新型コロナウイルスの影響を踏まえ、ICT基盤を活用することにより、従来のオフライン中心の施策から効果的なオンライン施策を加えた『新しい観光・まちづくりによる地域活性化策』を打ち出した事業。</p> <p>本市では令和3年2月にJR横須賀駅近くのヴェルニー公園内にルートミュージアム構想の拠点となる「ガイドランスセンター」がオープンするほか、猿島ビジターセンター・千代ヶ崎砲台跡地・ポートマーケットや新規ホテルなど、様々な施設の整備が進む。これらのオープンに合わせ、観光客に快適さの提供と楽しく観光できるための仕組みを整備すると共に、整備したICT基盤を活用した利便性向上や既存・新規産業の担い手となる人材の育成拠点の創設や施策の推進を行う。</p>								
事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	総事業費		
計画額(a)	11,160,000	74,390,000	25,510,000	22,210,000	17,680,000		150,950,000		
実績額(b)	8,626,000						8,626,000		
事業実績 (2020年度)	<p>観光客の動向を分析し、観光施策への活用を図るため、観光客の属性や回遊パターンなどのデータが収集できる「AIビーコン」を市内の主要観光施設に設置した(設置数15カ所)。観光客に快適さと楽しさを提供するため、非接触で情報発信やデジタルスタンプラリーができる「スマートプレート」を市内の施設に設置した(設置数50施設51カ所)。スマートプレートの活用及び周遊促進を図るため、デジタルスタンプラリーのシステムを構築した。・観光客がバッテリーを気にすることなく自由にモバイル端末を利用して、便利に快適に観光が楽しめるよう、バッテリーレンタルサービス「充レン」を整備した(設置数8カ所)。小規模事業者ICT支援補助件数は計14件。</p>								
重要業績評価指標(KPI)の状況・事業効果									
	項目	申請時		2020年度増加 分(1年目)	2021年度増加 分(2年目)	2022年度増加 分(3年目)	2023年度増加 分(4年目)	2024年度増加 分(5年目)	KPI増加分の 累計
KPI①	年間観光客数(千人)	8,570	目標	310	310	310	250	250	1430
			実績	集計中					
KPI②	市内観光消費額(億円)	452	目標	43	50	50	10	10	163
			実績	集計中					
KPI③	宿泊者数(千人)	380	目標	20	20	20	15	15	90
			実績	集計中					
KPI③	市内のeスポーツ人口(人)	27	目標	25	25	50	100	100	300
			実績	集計中					
KPIの分析	<p>新型コロナウイルス感染拡大の影響で来訪者が減少しているため、KPI①～③は達成できていないことが予想される。</p> <p>一方で、屋内かつオンラインによる活動が可能なeスポーツは競技人口も増加傾向にあり、市内高校の部活動においてもeスポーツへの需要が高まっていると考えられる。</p>								
基本目標に対する効果	<p>ICTの活用は、効率的な情報発信や新たな観光の提供という観点から、観光客の満足度向上と再来訪促進に非常に効果的であると考えられる。より便利で快適な観光に加えて、新たなデジタルコンテンツを開発し、横須賀の魅力の一つとして発信することは、継続的な来訪、ひいては、本市への関心拡大を促進していくうえで必要な取り組みである。</p>								
今後の方向性	2021年度の実施状況			今後の事業の進め方					
	デジタルスタンプラリーへの参加を促進し、周遊動機を提供することで、滞在時間・来訪機会の増長を図る。各ICTサービスから得られるデータを活用し、観光客の動向を分析しながら、より効果が見込める施策を検討する。			滞在時間・来訪機会が増えることで、その地域と関わることへの想いが醸成され、中長期的に本市の発展に強い関心を寄せてくれる人が増える。そのためにもまず、ファンを引き寄せるような魅力を、ICTの特長を活かして創出し、それを定着化させていくことが今後必要である。					

## 検証シート 9

		拠点整備交付金							
事業名	うみかぜ公園スケートボードパークリニューアル事業	担当部課	みなと振興部港湾管理課						
総合戦略基本目標	1 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する ※横須賀市まち・ひと・しごと創生総合戦略(2015年度～2019年度)					中柱	(3)	小柱	②
事業目的	うみかぜ公園スケートボードパークの全面リニューアルを実施することにより、「スポーツのまちづくり」の一翼を担う施設としてその魅力を高め、横須賀市への集客促進、市内消費の拡大を図る。								
事業内容(交付金対象)	うみかぜ公園スケートボードパークの全面リニューアルを実施する。								
事業費(円)	H28(2016)	H29(2017)	H30(2018)	R01(2019)	R02(2020)	総事業費			
計画額(a)	—	50,393,000	—	—	—	50,393,000			
実績額(b)	—	50,050,440	—	—	—	50,050,440			
事業実績(2017年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セクション(ジャンプ台等の構造物)のリニューアル セクション 設置8基 改修1基</li> <li>・パーク床面リニューアル 全天候型舗装(アスファルト舗装改修) 3,467㎡</li> </ul>								
事業実績(2018年度)	<p>&lt;大会&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全日本フリースタイルスケートボード選手権 2018 (10月13日)</li> <li>・KING OF FREESTYLE SKATEBOARD 2018(10月20日)</li> </ul> <p>&lt;イベント&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アムスカフェスタ in うみかぜ公園スポーツ広場 (5月20日) スケートボード・BMX のデモンストレーション&amp;初心者向け無料レッスンのほか、音楽や食、自衛隊等と連携した複合イベント</li> <li>・スポーツ広場ペイントイベント (11月27日) 地元ペイントアーティスト等によるスケートボードパークのセクションへのペイント</li> </ul>								
事業実績(2019年度)	<p>&lt;大会&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・関東アマチュアサーキット第1戦(4月7日)</li> <li>・スケートボード・フラットランド大会(10月27日)</li> </ul> <p>&lt;イベント&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スカルフェスタ(9月15日) フラット/スケートボードのプレイヤーによる実演・競技の実施</li> <li>・BMXダートコース新春交流会(1月5日) うみかぜ公園BMX協議会のメンバー及びビジターによるイベント。 キッズ向け乗り方教室やタイム測定会、ダートコースジャンプ実演の実施。</li> </ul>								
事業実績(2020年度)	新型コロナウイルス感染症流行拡大の影響でイベント、大会共に実施できなかった。特に5月予定されていたBMXの全国大会が、新型コロナウイルス感染症流行拡大により中止となった。								
重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果									
	項目		申請時	H28(2016)	H29(2017)	H30(2018)	R01(2019)	R02(2020)	
KPI①	観光客消費額	目標	—	—	434億円	458億円	482億円	506億円	
		実績	386億円	588億円	390億円	452億円	444億円	集計中	
KPI②	うみかぜ公園 駐車場使用料 収入	目標	—	—	33,348千円	33,901千円	34,454千円	35,007千円	
		実績	32,242千円	35,360千円	31,535千円	34,628千円	37,369千円	37,862千円	
KPI③	うみかぜ公園 来園者数	目標	—	—	224,143人	227,618人	231,093人	234,568人	
		実績	217,193人	214,205人	195,859人	189,839人	195,221人	155,511人	

KPIの分析	新型コロナウイルス感染症流行拡大の影響の影響で、4月11日～6月19日スポーツ広場及び駐車場を閉鎖したため目標達成できなかった。	
基本目標に対する効果	新型コロナウイルス感染症流行拡大の影響で2020年度はイベント、大会共に実施できなかったが、2021年度はBMX全国大会の開催が予定されており、大会中のイベントではでの子供向けレッスンの開催など、愛好家・競技人口の拡大に向けた取り組みも行われる予定である。	
今後の方向性	2021年度の実施状況	今後の事業の進め方
	2020年度中止となってしまった、BMX全国大会の開催を11月～12月頃に予定している。	・新型コロナウイルス感染症流行拡大が収束次第、イベントや大会の実施について検討したい。