

## 地方創生関係交付金等事業の進捗状況(2023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5年度(2023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
1		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	テレワーク等の推進	4
	2	プログラミング人材育成事業	5
	3	海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業	7
	4	よこすか野菜PR事業	9
	5	マリンスポーツによるまちづくり事業	11
	6	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	14
	7	都市魅力PR事業	17
2	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	19

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、地域の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む、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>
事業実績 (2023年度)	<p>1 雇用の創出</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</p> <p>(ア) 地域の担い手による地域課題解決支援事業【県】</p> <p>(イ) テレワーク等の推進【横須賀市】</p> <p>(ウ) ワークেশョンの推進【逗子市】</p> <p>(エ) 企業誘致・起業促進事業【逗子市】</p> <p>(オ) 女性の新しい働き方促進事業【逗子市】</p> <p>イ 人材育成</p> <p>(ア) プログラミング人材育成事業【横須賀市】</p> <p>(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</p> <p>(ア) 海岸の有効活用事業【県】</p> <p>(イ) 小坪海浜地域の活性化事業【逗子市】</p> <p>(ウ) 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</p> <p>(ア) 新たな時代の農業者を育成するための新時代の農業人育成プロジェクト「産農人育成プロジェクト」の展開【県】</p> <p>(イ) よこすか野菜PR事業【横須賀市】</p> <p>ウ 海外から稼ぐ</p> <p>(ア) 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> <p>(イ) 回遊拠点誘致促進費【県】</p>

	<p>2 地域への愛着を深める</p> <p>(1) 地域のファンの獲得</p> <p>ア 地域の魅力創出事業【県】</p> <p>    (ア) 湘南国際村魅力向上事業【県】</p> <p>    (イ) 三浦半島地域活性化プラットフォーム事業【県】</p> <p>イ 海を活用したブランド力の向上</p> <p>    (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】</p> <p>    (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】</p> <p>    (ウ) 逗子海岸保全活用事業【逗子市】</p> <p>ウ アーハンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング【横須賀市】</p> <p>エ 都市魅力PR事業【横須賀市】</p> <p>オ 逗子の魅力向上事業【逗子市】</p> <p>カ 葉山町里山の魅力創造事業【葉山町】</p> <p>キ 移住定住促進事業【三浦市】</p> <p>(2) 地域課題の持続的な解決の仕組みの構築</p> <p>ア 最先端技術の活用</p> <p>    (ア) 実証事業実施事業費【県】</p> <p>    (イ) 新交通システム導入促進【鎌倉市・逗子市】</p> <p>    (ウ) 最新技術を活用した地域課題解決のための実証事業【逗子市】</p> <p>イ SDGsの推進</p> <p>    (ア) SDGsポイントシステム【鎌倉市】</p> <p>    (イ) SDGs地域統合ポイントシステム【逗子市】</p> <p>ウ 海洋プラスチックごみ対策</p> <p>    (ア) プラごみ排出抑制等の推進【逗子市】</p> <p>    (イ) プラごみゼロの推進【鎌倉市】</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	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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)※1	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		

※1 基準日を10月1日とした1年間の社会増減数(人)

※2 令和2年度実施「横須賀市民アンケート」問9 定住意向

※3 ヨコスカ街なかミュージック公式Youtubeチャンネルの視聴数

※4 令和4年度実施「横須賀市民アンケート」問4 定住意向

検証シート 1

		地方創生推進交付金				
事業名	(魅力深化) テレワーク等の推進	担当部課	経済部経済企画課			
総合戦略基本目標	3 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する	中柱	(4)	小柱	①	

事業内容 (交付金対象)	テレワークの導入メリット等を紹介するセミナーの開催及び市内にテレワーク拠点を設置する事業者への補助を実施することで、テレワーク活用の促進を図る。					
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額 (a)	-	3,275,000	3,000,000	2,000,000	2,000,000	10,275,000
実績額 (b)	-	2,913,000	1,000,000	0		3,913,000
事業実績 (2020年度)	-					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレワークに関するセミナーの開催 新型コロナウイルス感染症の影響により中止</li> <li>・テレワーク拠点設置支援補助金の交付 市内にテレワーク拠点を設置する事業者の備品購入費の一部を補助した。 交付件数 3件</li> </ul>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレワーク拠点設置支援補助金の交付 市内にテレワーク拠点を設置する事業者の備品購入費の一部を補助した。 交付件数 3件(うち、地方創生推進交付金1件1,000,000円(交付金ベース500,000円)、コロナ臨時交付金2件1,020,000円(交付金ベースも同額))</li> </ul>					
事業実績 (2023年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレワーク拠点設置支援補助金の交付 交付件数 0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	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	-254	-44	-886	集計中		
		実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
		実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
		実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
		実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		

KPIの分析	横須賀市内のテレワーク拠点が増加し、市内外のテレワーカーが集積することで、KPI①やKPI③に寄与することを期待
--------	--

基本目標に対する効果	市内外のテレワーカーが市内で働ける環境を整えることで、横須賀での働きやすさを創出することができた。また、仕事による関係人口の増加により、市内経済の活性化が図れていることを期待し取り組んできた。テレワーク拠点は増加してきたが、新たにテレワーク拠点整備(補助金利用)希望者がいない状況であり、需要に施設数が追いついた感がある。
------------	---

今後の方向性	2024年度の実施状況	今後の事業の進め方
	— (2023年度をもってテレワーク拠点設置支援補助金を終了)	コロナ禍で需要の高まったテレワーク拠点の設置を促進するために補助を実施してきたが、コロナ終息とともに需要が減少し、2023年度、相談は受けていたものの実際のテレワーク拠点設置支援補助金の交付実績は0件だった。コロナの状況が落ち着いてきたことで生活様式も戻りつつあること、市内にあるテレワーク拠点施設で供給は足りていると判断し、2023年度をもって終了している。

検証シート 1

事業名	(魅力深化) プログラミング人材育成事業	担当部課	地方創生推進交付金			
			経営企画部企画調整課			
総合戦略 基本目標	2 若い世代の結婚・出産・子育ての希望をかなえる 3 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する	中柱	(4) (3)	小柱	① 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	総事業費
計画額 (a)	11,940,000	8,706,000	8,706,000	6,208,000	7,686,000	43,246,000
実績額 (b)	11,940,000	8,646,000	8,646,000	8,646,000		37,878,000
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>					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング体験会の実施 1回(6月)</li> <li>・プログラミング講習会の実施 ①対面講習24回 ②オンライン講習7回 ③外部講師による特別講演 2回 ④夏期集中講座(U22プログラミングコンテスト提出前の集中講座)2回 →年間通して、1～3期生あわせて、中高生39名が取り組んでいる。</li> <li>・プログラミングコンテスト(全国規模)への挑戦 ①U-22プログラミング・コンテスト2021(8月) →8名(中学生6名、高校生2名)が応募 ②彩の国さいたまICTコンテスト2021(9月) →21名(中学生19名、高校生2名)が応募※ ※中学生1名が、「アイデア部門小学校、中学校の部」最優秀賞受賞</li> </ul>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング体験会の実施 1回(6月)</li> <li>・プログラミング講習会の実施 ①対面講習24回 ②オンライン講習(対面講習のフォローを随時実施) ③外部講師による特別講演2回 ④夏期集中講座(U22プログラミングコンテスト提出前の集中講座)2回 →年間通して、1～4期生あわせて、中高生52名が取り組んでいる。</li> <li>・プログラミングコンテスト(全国規模)への挑戦 ①U-22プログラミング・コンテスト2022(8月) →14名(中学生5名、高校生9名)が応募 ②彩の国さいたまICTコンテスト2022(9月) →33名(中学生30名、高校生3名)が応募※ ※中学生1名が、以下3つの賞を受賞 【総合】厚生労働省埼玉労働局長賞 【特別賞】日刊工業新聞社賞 【部門賞】アイデア部門小学校・中学校の部最優秀賞</li> </ul>					

<b>事業実績 (2023年度)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング体験会の実施 1回(6月)</li> <li>・プログラミング講習会の実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>①対面講習25回</li> <li>②オンライン講習(対面講習のフォローを随時実施)</li> <li>③外部講師による特別講演3回</li> <li>④夏期集中講座(U22プログラミングコンテスト提出前の集中講座)2回 →年間通して、1～5期生あわせて、中高生61名が取り組んでいる。</li> </ul> </li> <li>・プログラミングコンテスト(全国規模)への挑戦 <ul style="list-style-type: none"> <li>①U-22プログラミング・コンテスト2023(8月) →16名(中学生14名、高校生2名)が応募</li> <li>②彩の国さいたまICTコンテスト2023(9月) →35名(中学生28名、高校生7名)が応募※ ※中学生1名が、以下の賞を受賞 【部門賞】アイデア部門小学校・中学校の部優秀賞(最優秀賞の次の賞)</li> </ul> </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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※4	69,598	180		
KPIの分析	<p>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いる。今年度もオリジナル作品を開発し、全国規模のプログラミングコンテストに挑戦した。今年度も、中学生が全国区のプログラミングコンテストで優秀賞を受賞するなど、継続的なプログラム開発のスキル向上がうかがえる。プログラミングに関心のある子どもたち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を形成し、地域への愛着が育まれることで、KPI①やKPI③に寄与することが期待できる。</p>								

<b>基本目標に対する効果</b>	<p>中高生が、プログラミングの知識や技術を身に着けることで、情報通信産業の人材育成につながっている。令和5年4月には、委託事業者のイトナブ(株)が運営するITプラットフォーム交流施設「YASUULAB(ヤスウラボ)」が開所し、中間支援組織として市と連携や地域の課題解決(ITを通じた地域活性化、ひきこもり対策)等を行う。アカデミー卒業生を雇用する体制も構築されており、今後も横須賀の地域特性を生かした事業を進めていきたい。</p>
-------------------	--

<b>今後の方向性</b>	<b>2024年度の実施状況</b>	<b>今後の事業の進め方</b>
	<p>2023年度は5年計画の最終年となったが、令和6年度以降も事業継続して技術向上のための講習を行う。これまで応募していない全国規模のコンテストにも挑戦し、今年度も入賞を目指すとともに、新たに6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。また、事業者のイトナブ(株)が、令和6年4月に開所したITプラットフォーム交流施設「YASUULAB(ヤスウラボ)」を拠点に、アカデミー卒業生らが学んだ技術を活用した地域課題解決の取り組みも始動する。</p>	<p>アカデミー生が、IT分野へ進学や就職をし、情報通信産業を支える人材となっていくことや、民間機関や地域、プログラミング関係者と連携していくことを目指す。また、令和7年度以降は効果を見極め、事業の継続・実施方法について検討する。</p>

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		
総合戦略 基本目標	2 若い世代の結婚・出産・子育ての希望をかなえる 5 地球温暖化対策を進め、循環型社会を形成する	中柱	(4) (3)	小柱	② 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。初年度の対象は小学生のみであったが、2021年度は中学生も対象に含めて、継続的に学べる環境を提供する。					
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額 (a)	253,000	353,000	614,000	892,000	1,105,000	3,217,000
実績額 (b)	239,712	221,341	363,689	798,841		1,623,583
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>					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海洋クラブの実施 小中学生を対象にした「横須賀海洋クラブ」を実施 会員数 207名 延べ参加者数 126名 ※2021年度より会員登録制として実施。 プログラム実施回数 4回(※全7回を予定していたが、うち3回分がコロナや荒天の影響により中止)</li> </ul>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海洋クラブの実施 小中学生を対象にした「横須賀海洋クラブ」を実施 会員数 116名 延べ参加者数 193名 ※2021年度より会員登録制として実施。 プログラム実施回数 9回</li> </ul>					
事業実績 (2023年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海洋クラブの実施 小中学生を対象にした「横須賀海洋クラブ」を実施 会員数 100名 延べ参加者数 162名 ※2021年度より会員登録制として実施。 プログラム実施回数 9回</li> <li>・海洋教育副教材の作成 700部</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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		
KPIの分析	2021年度からはさらに多くの子どもたちに参加の機会を提供するため、全回参加を必須せず、参加希望のプログラムに申し込む方法としたが、昨年度は、定員に満たないプログラムが見受けられ、今後は、より参加しやすいプログラムの実施が必要と考える。2022年度に開設したマスターコースを引き続き実施し、地元海洋関連産業への就職に意識させることで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	2024年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き関心の高い層に応える場として、高校生まで対象を拡大し、研究者育成のための中高生向けコースを実施する。</li> <li>引き続き、裾野の拡大のため、これまで通りの小中学生向けコースも実施する。</li> <li>子どもたちの海への関心と理解を高めるために、市内小学校での活用を想定した横須賀の海に関する海洋教育副教材を作成。</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、コースの専門性を高めつつも、実施形態を見直し、より参加しやすいプログラムを提供できるよう検討していく。</li> <li>海洋教育副教材については、教育委員会などと協力しながら、より多くの学校で活用してもらえよう、取り組みを進める。</li> </ul>			

検証シート 3

事業名	(魅力深化) よこすか野菜PR事業	担当部課	地方創生推進交付金			
			経済部農水産業振興課			
総合戦略基本目標	3 市内経済の活性化を図り、雇用を創出する	中柱	(5)	小柱	①	

事業内容 (交付金対象)	市役所等での野菜直売会の定期開催や前年度にリニューアルオープンした市内東部地域の観光拠点での販売強化等を通じて、よこすか野菜を日常的に購入する市民等の定着を図る。また、さらなる販路拡大に向け、通信販売の販売促進や直売ルートの開拓支援、オンラインを活用した発信など、市外に向けた消費拡大・情報発信を展開する。					
事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額(a)	2,164,000	2,634,000	2,919,000	2,000,000	2,000,000	11,717,000
実績額(b)	1,971,872	1,925,426	1,961,524	2,000,293		7,859,115
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」の魅力を市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」※の発行 ※「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むけた調整</li> </ul>					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>よこすか野菜市民アンケートの実施</li> <li>市役所ロビーでの生産者直売会の開催</li> <li>関係部署・機関と連携したPR・販売の実施(知る機会・買う機会の提供) <ul style="list-style-type: none"> <li>「YOKOSUKAモビリティマルシェ」との連携による、市内公園でのよこすか野菜販売</li> <li>「浦賀開国駅マルシェ」における京急車両内でのよこすか野菜販売</li> <li>横須賀美術館や観光イベントにおけるよこすか野菜PR・販売</li> <li>路線バスへの車外広告掲示</li> </ul> </li> <li>オンラインを活用した魅力発信企画の実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>よこすか野菜魅力発信動画の作成・公開</li> <li>生産者・すかなごっそ店長によるオンライントークイベントの開催</li> </ul> </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>SNSによる「よこすか野菜」および生産者情報等の発信</li> <li>市内東部地域の観光拠点等への販路拡大にむけた調整</li> </ul>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>市役所での野菜直売会の定期開催</li> <li>関係部署・事業者と連携したPR・販売の実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>「YOKOSUKAモビリティマルシェ」との連携による、市内公園でのよこすか野菜販売</li> <li>横須賀美術館や観光イベントにおけるよこすか野菜PR・販売</li> <li>ANAと連携したよこすか野菜PR企画の実施</li> </ul> </li> <li>オンラインを活用したイベントや情報発信 <ul style="list-style-type: none"> <li>よこすか野菜魅力発信動画の作成・公開</li> <li>よこすか野菜売り場(よこすかポートマーケット)を活用したオンライン料理イベントの開催</li> </ul> </li> <li>メディア等に向けた生産者の紹介やよこすか野菜に関する情報発信</li> <li>「よこすかポートマーケット」におけるよこすか野菜販売実施・強化に向けた支援</li> <li>農家直売所等、よこすか野菜販売場所への「ロゴマーク入りのぼり旗」の掲出(販売場所の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> </ul>					
事業実績 (2023年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>市役所での野菜直売会の定期開催(毎月1回)・定着化</li> <li>関係部署・企業等と連携したPR・販売の実施 <ul style="list-style-type: none"> <li>キュービー(株)との連携事業「#YOKOSUKAサラダプロジェクト」によるPR・販売</li> <li>京急線大岡駅でのPR・販売</li> <li>横須賀美術館や観光イベントにおけるよこすか野菜PR・販売</li> </ul> </li> <li>オンラインを活用したイベントや情報発信 <ul style="list-style-type: none"> <li>「よこすか野菜アンバサダー」を通じたSNS発信</li> <li>企業(株白子)との連携によるSNS発信</li> </ul> </li> <li>メディア等に向けた生産者の紹介やよこすか野菜に関する情報発信</li> <li>ふるさと納税返礼品の登録拡大およびそれを通じた販路拡大・情報発信</li> <li>すかなごっその販路拡大に向けた通信販売強化およびWEBを活用した発信強化</li> <li>生産者と事業者をつなぐマッチングツアーを通じた販路拡大</li> <li>農家直売所等、よこすか野菜販売場所への「ロゴマーク入りのぼり旗」の掲出(販売場所の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> </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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		
KPIの分析	農産物直売所「すかなごっそ」の売上げが事業開始前と比べて上昇傾向にあることに加え、市内東部地域においても販売場所が拡大するなど、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。								
基本目標に対する効果	農産物直売所「すかなごっそ」の売上げが事業開始前と比べて上昇傾向にあることに加え、市内東部地域においても販売場所が拡大するなど、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	2024年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ブランドイメージ創出に向けたよこすか野菜プロモーション施策の展開</li> <li>ブランド力向上に向けた市内生産者と都内飲食店との交流機会の創出</li> <li>都心のマルシェ出店等を通じた発信・販路拡大</li> <li>新たな名産品の発信・販売拡大への支援</li> <li>市役所を活用した野菜直売会の定期開催継続や、市内東部エリア等での販売強化</li> <li>メディア等に向けた生産者の紹介やよこすか野菜に関する情報発信</li> <li>農家直売所等、よこすか野菜販売場所への「ロゴマーク入りのぼり旗」の掲出</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> </ul>					<p>市施設や観光拠点など、人の集まる場所での直売会の開催や販路拡大支援など、人口が集中する市内東部地域や首都圏を中心に、購入場所・機会の拡大およびそれを通じた魅力発信に継続して取り組む。</p> <p>また、関連機関・企業と連携した企画・事業を展開し、メディア等に取り上げられやすくなるようなトレンド化および市内外に向けた積極的な発信によるメディア等への露出強化を実施することで、よこすか野菜の認知拡大・ブランド力向上を図る。</p>			

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			
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	(4)	小柱	②	

事業内容 (交付金対象)	<p>ウインドサーフィンワールドカップ横須賀・三浦大会を津久井浜海岸で開催するとともに、そのほかのウインドサーフィンの大会の開催・誘致やジュニアアスリートの育成などを行い、ウインドサーフィンのまちとしての発展および地域活性化を目指す。</p> <p>また、SUP等のマリンスポーツを楽しめるエリア増を目指し、子どもを対象とした体験会の開催等による裾野拡大を図る。</p>					
事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額(a)	0	12,750,000	15,500,000	15,296,000	13,780,000	57,326,000
実績額(b)	0	2,559,000	15,000,000	15,235,000		32,794,000
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 新型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 新型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>					
事業実績 (2021年度)	<p>○ウインドサーフィンワールドカップの実施 新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、中止となった。 →代替イベントの開催(ALL JAPAN WINDSURFING WING FOIL FESTIVAL WEEK) 新型コロナウイルス感染症により2年連続で中止となったことを受け、継続開催を願うNPO法人日本ウインドサーフィン協会(JWA)はじめ、ウインドサーファー、ショップ、メーカーなどウインドサーフィンに携わる方々が集結し、全国初の試みとして、従来各地で開催されていた各クラスの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しました。 開催日時:2021年7月14日(水)～18日(日) 内 容:国体ウインドサーフィングクラス、テクノ293クラス、テクノ293ビギナークラス、ウインドサーファークラス、WING FOILクラスのレースを開催(出場選手291名) その 他:付帯イベントを開催</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ウインドサーフィン・SUP無料体験会</li> <li>・ビーチクリーンの実施</li> <li>・プラクティスレースの開催</li> </ul> <p>○猿島カヤックガイドツアー(令和3年7月24日(土)・25日(日)実施) 内容:インストラクターの先導によりカヤックで猿島を一周するガイド付きツアー。 参加者:14人 主催:株式会社トライアングル</p>					

<p>事業実績 (2022年度)</p>	<p>○マリンレジャーの普及 当初、令和4年10月9日・10日に開催予定だったが、荒天のため中止となった。また、令和5年3月下旬での開催を目指したが、主催者との都合が合わず、令和4年度の開催を見送りとした。</p> <p>○ウインドサーフィンワールドカップの実施 開催日時:2022年11月11日(金)～15日(火) 参加選手数:29か国 90人 観覧者数:86,000人(来場者31,000人/ライブ配信視聴者55,000人) その他:観覧船の運航、ウインドサーフィンシュミレーター体験会、マリンスポーツ体験会、環境系ワークショップ、サンセット音楽ライブなど来場者が楽しめるイベントを実施</p> <p>○マリンスポーツのまちづくり ・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 ・小学校5・6年生を対象としたウインドサーフィンアカデミーの開催 ・パリ五輪からウインドサーフィン種目になるIQフォイルの強化練習会の実施</p>
<p>事業実績 (2023年度)</p>	<p>○海から浦賀の歴史を学んでみよう！浦賀の歴史クルーズ&amp;SUP体験 ・日程:令和5年7月22日(土)・23日(日) ・内容:トライアングルの「Sea Friend 8」にて、30分間の歴史クルーズ(ガイド付)を楽しむ。また浦賀ドック周辺で、30分間のSUP体験をし、浦賀の海を違った視点で楽しむ。 ・主催:株式会社トライアングル、株式会社H2 スポーツクリエイション/後援:横須賀市 ・参加者:232人</p> <p>○ウインドサーフィンワールドカップの実施 ・開催日:2023年11月10日(金)～14日(火) ・参加選手数:33か国 78人 ・観覧者数:128,000人(来場者32,000人/オンライン視聴者96,000人) ・内容:競技大会に加え、集客コンテンツとして、海上観覧船の運航、ウインドサーフィンシュミレーター体験会、マリンスポーツ体験会、様々なメニューを取り揃えたキッチンカーの出店や地方特産品の販売等を実施</p> <p>○マリンスポーツのまちづくり ・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(参加選手300人) ・小学校5・6年生を対象としたウインドサーフィンアカデミーの開催 ・パリ五輪からウインドサーフィン種目になるiQフォイルの強化練習会の実施 ・ワークプレイスとマリンスポーツ体験ができるワーケーション環境の整備</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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		
KPIの分析	<p>・歴史クルーズについては、定員に満たない回があったが、SUP体験は、定員を上回る回もあった。</p> <p>・ウインドサーフィンワールドカップについては、集客コンテンツとして、様々なメニューを取り揃えたキッチンカーの出店や地方特産品の販売等を実施することに加え、大会前からyoutube等のSNSによるデジタルプロモーションを積極的に展開したことにより、現地来場者32,000人、オンライン視聴者数96,000人の計128,000人を達成し、目標100,000人を大きく上回った。</p> <p>・以上のことから、KPI①～④の達成に寄与できるものとする。</p>								

<p>基本目標に対する効果</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マリレジャー体験事業は、市内の海洋資源を生かしたマリレジャーに関するイベント等への補助により、マリレジャーの普及促進や、それに伴う関連事業の活性化、マリレジャーの街としてのイメージの醸成及び地域の盛り上がり等に寄与するものである。</li> <li>・ウインドサーフィンワールドカップは、集客コンテンツを充実させて現地来訪を促進することに加え、最新技術を取り入れたオンライン配信と事前のデジタルプロモーションを展開することで、観覧者数を堅調に伸ばしている。また、フリースタイルの全国大会や強化練習会、ワーケーションの推進等の事業を一貫して進めることで、マリスポーツのまちとしての都市イメージが定着し、ウインドサーフィン競技者も増加傾向にある。</li> <li>・これらにより、関係人口の増や本市の魅力発信に寄与できている。</li> </ul>	
<p>今後の方向性</p>	<p><b>2024年度の実施状況</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マリレジャー事業補助は令和5年度で終了のため、令和6年度は実施なし。</li> <li>・ウインドサーフィンワールドカップは、2024年11月に開催を予定。</li> <li>・マリスポーツによるまちづくりとして、国内のトップ選手が集まる競技大会の誘致や強化練習会の実施、ジュニアアスリートの育成事業を進めることで、引き続き、マリスポーツの普及促進・魅力発信をおこなう。</li> </ul>	<p><b>今後の事業の進め方</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ウインドサーフィンワールドカップの継続開催を目指す。</li> <li>・ウインドサーフィン関係団体や地域関係者、ウインドサーフィン競技者と連携を図りながら、マリスポーツのまちとしての都市イメージの発信及び地域活性化を進める。</li> </ul>

検証シート 5

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	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	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)/(4)	小柱	②/③	

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	総事業費
計画額(a)	6,619,000	27,904,000	89,970,000	70,251,000	78,428,000	273,172,000
実績額(b)	6,136,808	27,406,968	82,424,074	80,825,542		196,793,392
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>					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会「第2回YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催 参加チーム(全国の高校生38チーム) オンライン配信数(約10,000回)</li> <li>eプロスポーツチーム等の誘致のための拠点を整備</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>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会「第3回YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催 参加チーム(全国の高校生90チーム) オンライン配信数(約100,000回)</li> <li>プロスポーツチーム等の誘致のための拠点(THE Base APARTMENTS 2号棟)を整備</li> <li>BMXフリースタイル公式戦「マイナビJapanCup Yokosuka」の開催 来場者数 9,700人</li> <li>日本で最も伝統のあるストリートダンス大会「JAPAN DANCE DELIGHT VOL.28 横須賀大会」の誘致と開催(予選1回、参加チーム59組)</li> <li>全国高校ダンス部と同好会を対象としたコンテスト「高校ストリートダンスグランプリ」の新規開催(予選2回、決勝1回、参加チーム延べ72組)</li> <li>屋外イベントでのダンスパフォーマンスによるPR(2回)</li> <li>大規模イベントでの高校生による横須賀オリジナルダンス披露と高校へのダンス講師派遣</li> </ul>					
事業実績 (2023年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ大会:①「第4回YOKOSUKA e-Sports CUP」②第2回YOKOSUKA e-Sports Town Club CUPの開催 参加チーム:①全国の高校生69チーム②市内の高校生5チーム オンライン配信数:①約11万回②約1,300回</li> <li>eスポーツを通じた産学民官連携「Yokosuka e-Sports Partners制度」を発足。 学校11校、企業37の合計48団体が参画。</li> <li>BMXフリースタイル公式戦「マイナビJapanCup Yokosuka」の開催 来場者数 20,100人</li> <li>BMXを中心としたアーバンスポーツ普及事業(学校訪問や体験会、ローカル大会やパークール日本一決定戦等)の実施 延べ11,344名が参加</li> <li>日本で最も伝統のあるストリートダンス大会「JAPAN DANCE DELIGHT VOL.29 横須賀大会」開催 (予選1回、参加チーム53組)</li> <li>全国高校ダンス部と同好会を対象としたコンテスト「高校ストリートダンスグランプリ」開催 (予選3回、決勝1回、参加チーム延べ88組)</li> <li>小中学生を対象としたダンス大会「STaND U-15 オールスタイルソロダンスバトル」の新規開催(予選1回、決勝1回、エントリー32人)</li> <li>ダンス披露の場の提供(カレーフェスティバルステージおよび小中学生を対象としたソロダンスバトルと同時開催のショーケースでの披露 計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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		
KPIの分析	<p>BMXについては、2022年度は新型コロナウイルスの影響下での大会開催となったが、会場への来場者数は9,700人となり、開催1年目の目標数(7,500人)を大きく上回ることができた。2年目となる2023年度大会も来場者数は目標数(10,000人)を大きく上回る20,100人を達成することができたが、これは、まだ日本では認知度の低いスポーツであるが、プロモーションを強化した結果が繋がったと考えられる。また、パルクール日本一決定戦の開催や学校訪問、体験会などの普及事業の実施により、特にKPI①③④の達成に寄与できると考えられる。</p> <p>パリオリンピックにおいて新たな競技種目となり、アーバンスポーツとして広く認知されつつあるストリートダンスについても、2022年度は全国規模の大会の誘致や高校生を対象とした大会の新規開催、集客イベントでのプロダンサーによるパフォーマンスの披露など様々な取り組みを行った。2023年度についても、15歳以下が対象のソロダンスバトルの新規開催や、集客イベント等でのダンス披露の機会の提供などにより、特にKPI①③④の達成に寄与できると考えられる。</p> <p>また、eスポーツ大会のオンライン配信については第1回から約10倍の視聴数になるなど横須賀への新たな興味層を掘り起こす取り組みであり、全国から高校生が参加する大会として歴史を積み重ねていることから、各KPIの増加に繋がると考える。</p>								
基本目標に対する効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>アーバンスポーツのうちBMXについては、一般社団法人全日本フリースタイルBMX連盟(JFBF)との連携協定締結や、「マイナビJapanCup Yokosuka」を自治体として全国で初めて誘致・開催した。また、JFBFとの連携のもと、アーバンスポーツを普及するための学校訪問事業や集客イベント等でのBMXパフォーマンス・体験会を実施した。</li> <li>BMX以外では、新しいアーバンスポーツとして注目を集めているパルクール大会の誘致・開催により、【アーバンスポーツのまち横須賀】を広くPRすることができた。</li> <li>ストリートダンスについては、民間事業者(株式会社アドヒップ、株式会社フルクラムスクワッド)と連携協定を締結し、日本で一番歴史のあるストリートダンス大会「JAPAN DANCE DELIGHT」の予選大会の誘致・開催と、高校ダンス部と同好会を対象としたコンテスト「高校ストリートダンスグランプリ」を新たに立ち上げ、両大会とも2022年度から開催している。また、集客イベント等でのダンス披露の場の提供や、中学校・高等学校への講師派遣などを実施した。</li> </ul> <p>これらの取り組みにより、アーバンスポーツを活用した関係人口の増加や、本市の新たな魅力を発信することができた。</p>								

	2024年度の実施状況	今後の事業の進め方
今後の方向性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催</li> <li>・大規模集客イベントであるよこすかカレーフェスティバルにてeスポーツ体験会を実施</li> <li>・企業や高校などの団体と連携し、eスポーツのさらなる普及・振興を図る「Yokosuka e-Sports Partners制度」を拡充</li> <li>・市内高校のeスポーツ部活動支援を継続して実施</li> <li>・BMXフリースタイル公式戦「マイナビJapanCup Yokosuka」を国際大会として継続開催</li> <li>・BMXを中心としたアーバンスポーツ普及事業を継続して実施</li> <li>・「JAPAN DANCE DELIGHT VOL.30 横須賀大会」の開催</li> <li>・「高校ストリートダンスグランプリ」の継続開催</li> <li>・「STaND U15 オールスタイルソロダンスバトル」の継続開催</li> <li>・小学生を対象としたダンスイベント「LIL'WILD 決勝大会」の新規開催</li> <li>・集客イベント等でのダンス披露の場の提供</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市民向けイベントの開催や、誰でも・どこ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>・Yokosuka e-Sports Partners制度のさらなる拡充や、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」を継続して誘致・開催することで、本市の新たな魅力や先進的なイメージの創出および発信と、「アーバンスポーツのまち」のさらなる認知度の向上を目指す。</li> <li>・大会の開催と合わせて、アーバンスポーツ普及事業も継続して実施することで、若年層を中心とした交流人口の増加を図り、将来的にはアーバンスポーツの聖地として若者が集うまちを目指す。</li> <li>・2022年度に初開催したダンス大会を中心に、子どもから大人まで幅広い世代を対象とした大会を継続的に開催していく。</li> <li>・同時に、ダンスに取り組む子どもたちを、様々な方法で応援することにより、ダンス技術やモチベーションの向上を図り、ダンスによる賑わい創出に繋げる。</li> </ul>

検証シート 6

事業名	(魅力深化) 都市魅力PR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			
			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	(2)	小柱	①~③	

事業内容 (交付金対象)	音楽・アート・エンターテイメントなど、新たな都市魅力を引き出す取り組みの発信、周知を継続。					
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額 (a)	2,952,000	7,781,000	7,703,000	16,453,000	15,851,000	50,740,000
実績額 (b)	2,803,880	5,172,892	7,147,622	19,105,510		34,229,904
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>					
事業実績 (2021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(4回) ホームページ・SNSでの発信 FMラジオを活用した情報発信(オンエア2回・YouTube動画配信1回)</li> <li>メディアなどを対象としたプロモーション 「Sense Island -感覚の島- 暗闇の美術島 2021」のメディア露出(97回)</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10,054人、事業者数340事業者) 体験イベント「夏休み特集 すかりぶ2021」の特設ページを公開</li> <li>ホームページ「Yokosuka Reconstruction Plan」「MOVE ON」「すかりぶ」の管理運営と運用 Pageview数合計332,344件、Visit数合計179,405件</li> <li>SNSでの情報発信(102件)</li> </ul>					
事業実績 (2022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(9回) ホームページ・SNSでの発信 FMラジオを活用した情報発信(オンエア3回)</li> <li>メディアなどを対象としたプロモーション 「Sense Island -感覚の島- 暗闇の美術島 2022」のメディア露出(52回、うち5回が海外向けメディア)</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10,239人、事業者数350事業者) 開設10周年「とびだせすかりぶ! すかりぶおやこまつり」を開催</li> <li>ホームページ「Yokosuka Reconstruction Plan」等の管理運営 Pageview数合計137,589件、Visit数合計59,087件</li> <li>SNSでの情報発信(401件)</li> </ul>					

<b>事業実績 (2023年度)</b>	<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 FMラジオを活用した情報発信(オンエア2回、公開収録1回)</li> <li>・メディアなどを対象としたプロモーション(メディア掲載件数 72件)</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10,483人、事業者数350事業者) 「とびだせすかりぶ すかりぶおやこまつり」を開催。</li> <li>・ホームページ「Yokosuka Reconstruction Plan」等の管理運営 Pageview数合計123,896件、Visit数合計60,480件</li> <li>・SNSでの情報発信(163件) (2023年度より新)</li> <li>・新たな都市魅力の創出を目的とした民間事業者による新規イベント等への支援 猿島の夕日や音楽を楽しむイベント、#SARUSHIMA magicを開催(来島者数8,135人) 東京湾フェリーの船に黒船ラッピングを施し、特別クルーズを実施(計4回、参加者計678人)</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	-254	-44	-886	集計中		
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108	-591		
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	15,253	15,458	18,258	集計中		
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900	46,700		
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	71.9	59.1	63.3	集計中		
			実績(本市)	75.6※2	-	78.0※4	-		
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	164,364	288,287	275,437	集計中		
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	69,598	180		

**KPIの分析**

アフターコロナとなった2023年は、人の動きが活発になる機会ととらえ、新たに開催された大規模音楽イベントの情報発信や民間事業者が取り組む新たな賑わい創出事業への支援などを行い、音楽・エンターテインメントに関する継続した情報発信と新たな都市魅力の創出を行うことにより、KPI①～④に寄与する取り組みとなった。

**基本目標に対する効果**

これまでどおり広報PRを継続するとともに、新しい取り組みとして、街なかの複数会場を回遊して楽しむ大規模な音楽イベントや全国から参加者を集める音楽コンテストなどの情報発信および民間の新たな賑わい創出事業の支援を行い、アフターコロナの観光誘客や関係人口の創出、都市魅力の発信に寄与することができたと考えます。

**今後の方向性**

**2024年度の実施状況**

- ・交通機関、メディア掲載、SNS・ホームページを活用した情報発信を継続。
- ・音楽・アート・エンターテインメントによる賑わい創出を目的とした都市魅力PRを継続・強化。
- ・観光集客に繋がるトピックスとなるイベントの効果的な情報発信。
- ・今年度、規模を拡大してリニューアル開催を行うアートプロジェクトの情報発信。

**今後の事業の進め方**

- ・引き続き、アフターコロナをきっかけとした人の動きの活発化を賑わい創出と都市魅力の普及の好機と考え、積極的な都市魅力情報の発信を行っていく。

検証シート 8

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	地方創生推進交付金			
			文化スポーツ観光部観光課			
			経済部経済企画課			
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)	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。 本市では令和3年5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「よこすか近代遺産ミュージアム ティポディエ邸」がオープンしたほか、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。					
事業費 (円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額 (a)	11,160,000	49,145,000	19,910,000	12,939,000	17,680,000	110,834,000
実績額 (b)	8,626,000	45,824,824	16,087,912	8,316,381		78,855,117
事業実績 (2020年度)	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。					
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>観光客の動向分析をするため、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するとともに、測定範囲等の設定条件を再調整した(設置数合計23カ所)。</li> <li>観光客に快適さと楽しさを提供するため、非接触で情報発信等ができる「スマートプレート」を引き続き管理した(設置数合計50施設)。また、ルートミュージアムの周遊促進を図るため、年間を通じてテーマごとに周遊ルートを設定することで、何度も楽しめるデジタルスタンプラリーを実施した。(令和4年8月～)</li> <li>手軽にモバイル端末等を充電できるバッテリーレンタルサービス「充レン」を引き続き管理して、観光客が便利に快適に市内周遊ができる環境を提供した(設置数合計8カ所)。</li> <li>設置したICTツールから得られたデータに関して、関係事業者を交えて、分析方法や今後の活用の仕方について意見交換を実施した。</li> <li>小規模事業者ICT支援補助件数は計25件。</li> </ul>					
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>観光客の動向分析をするため、「AIビーコン」を市内の主要観光施設に設置することに関して、新規設置を行うとともに、測定範囲等の設定条件を適宜見直しをして、より正確なデータを収集できるように調整した(設置数合計26カ所)。</li> <li>観光客に快適さと楽しさを提供するため、非接触で情報発信等ができる「スマートプレート」を引き続き管理した(設置数合計51施設)。また、ルートミュージアムの周遊促進を図るため、年間を通じてテーマごとに周遊ルートを設定することで、何度も楽しめるデジタルスタンプラリーを実施した。(年間で4ルートを提供)</li> <li>観光客が便利に快適に市内周遊ができる環境を提供するため、手軽にモバイル端末等を充電できるバッテリーレンタルサービス「充レン」を引き続き管理した(設置数合計8カ所)。</li> <li>各ICTツールから得られたデータに関して、関係事業者を交えて、分析方法や今後の活用の仕方について意見交換を実施した。また、AIビーコンを設置した施設管理者に分析データを共有することで、データの利活用を促進した。</li> <li>小規模事業者ICT支援補助件数は計13件。</li> </ul>					
事業実績 (2023年度)	<ul style="list-style-type: none"> <li>観光客の動向を分析するため、「AIビーコン」を市内の主要観光施設に新規設置するとともに、測定方法をより正確なデータを収集することができる新ロジックへ変更した(設置数27カ所)。また、大規模イベントの入込客数や属性データを収集するために、期間中のみAIビーコンを設置し、分析を行った。</li> <li>観光客に快適さと楽しさを提供するため、非接触で情報発信ができる「スマートプレート」を引き続き管理した(設置数51カ所)。</li> <li>観光客が便利に快適に市内周遊ができる環境を提供するため、手軽にモバイル端末を充電できるバッテリーレンタルサービス「充レン」を引き続き管理した(設置数8カ所)。</li> <li>各ICTツールから得られたデータに関して、関係事業者を交えて、分析方法や今後の活用の仕方について意見交換を実施した。また、AIビーコンを設置した指定管理者に分析データを共有することで、データの活用を促進した。</li> <li>小規模ICT支援補助件数は計21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	-3820	870	2330	961		
KPI②	市内観光消費額(億円)	452	目標	43	50	50	10	10	163
			実績	-209	-18	154	59		
KPI③	宿泊者数(千人)	380	目標	20	20	20	15	15	90
			実績	-110	40	50	-24		
KPI④	市内のeスポーツ人口(人)	27	目標	25	25	50	100	100	300
			実績	30	49	106	107		
KPIの 分析	<p>2023年度は、アフターコロナとなり、大規模イベントは制限なく開催されていることもあり、KPI①、②については増加傾向にある。</p> <p>一方でKPI③については、複数のホテルにおいて改修期間となり、減少となった。</p> <p>また、KPI④(市内eスポーツ設置高校10校の加入部員合計数)に関しても、eスポーツの認知度向上により、増加傾向にある。</p>								
基本目標に 対する効果	<p>ICTの活用は、関係人口の増加、効果的な情報発信、新たな観光の提供という観点から、観光客の満足度向上、再来訪促進に非常に効果的であると考えます。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、ひいては本誌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	2024年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	<p>引き続き各ICTツールからデータを取得し、有効活用していくことが重要である。関係事業者との意見交換を定期的に行い、各観光施設のイベント時と平常時を比較して事業効果の検証を行う。その検証結果を踏まえ、今後の施策を検討し、観光客の満足度向上、再来訪促進に繋げていく。</p>					<p>今後もICTツールを活用し、観光客の満足度向上と再来訪の促進に繋げていく。そのために、取得したデータを分析し、観光施策に反映することが必要。データ活用して、観光客のニーズに応じたサポートを提供し、本市の持続的な発展を目指していく。</p>			