

地方創生関係交付金について

- ・ 地方版総合戦略の策定および実施に当たり、地方公共団体が、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、国がこのような交付金を創設している。

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。

令和4年度(2022年度)地方創生関係交付金等事業一覧

三浦半島魅力深化プロジェクト※の取組み

※神奈川県および三浦半島4市1町による連携事業のうち、横須賀市実施事業分

- ・ テレワーク等の推進
- ・ プログラミング人材育成事業
- ・ 海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業
- ・ よこすか野菜 PR 事業
- ・ マリンスポーツによるまちづくり事業
- ・ 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
- ・ 都市魅力 PR 事業

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

令和4年度審議会の意見を受けて

テレワーク拠点の整備推進

○ご意見

- ・ テレワークやワーケーション環境の整備に力を入れている自治体が多いが、「横須賀 テレワーク」と検索しても、どこでテレワークができるか分からない。

●取り組みの検討・反映

- ・ R4年9月に横須賀集客促進・魅力発信実行委員会（横須賀市文化スポーツ観光部 企画課内）が運営しているホームページ「Yokosuka Reconstruction Plan」内に「Yokosuka Work Place（ヨコスカ・ワーク・プレイス）」を開設した。（<https://www.wakuwaku-yokosuka.jp/workplace.php>）
- ・ そこでは、市内のワーク・プレイス（テレワークスペース）が検索できるようになっている。R5年度以降も利用者に周知できるよう取り組んでいく。

○ご意見

- ・ 横須賀市役所にお邪魔する機会があるが、空き時間に仕事をしたいと思うことがある。推進の一環として、市役所の中にテレワークスペースがあってもいいのではないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 市役所全体に関わることであるため、関係部署と検討していきたい。

資料4

横須賀市政策推進・行政評価委員会
令和5年（2023年）8/1、8/9

○ご意見

- ・ テレワーク拠点について、既存拠点の稼働率向上のために市内企業へのPRは十分か。また、利用者のターゲットは誰か、どのようなアプローチをしているのか。
- ・ 稼働率向上のためには、拠点を整備する民間事業者と横須賀市はある程度同じ方向感を持つべきではないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 現状、市としては既存拠点のPRは行っておらず、各設置事業者で自施設のPRを実施していて、ターゲットやPR手法はまちまちな状況。
- ・ R3年度にオープンしているテレワーク施設の稼働率は、各所によって好調な所もあれば、低調の所もある。
- ・ R5年度の事業展開としては、利用者の声や横須賀のどこにテレワーク拠点があることが望ましいかなどよく研究し事業に臨みたい。

プログラミング人材育成事業

○ご意見

- ・ 終了証は、是非作っていただきたい。特に、単発ではないプログラムでは、参加者の達成感にもつながる。入試等でもアピール材料になり、また横須賀の取り組みを知ってもらうきっかけにもなる。

●取り組みの検討・反映

- ・ 修了証の発行については、委託事業者と調整を進めている。
- ・ また、入試等で在籍していたことをアピールできるように、アカデミーの存在周知にも引き続き、取り組んでいく。

○ご意見

- ・ プログラミングの資格等も様々あるかと思うが、人材育成の一つとして、資格への助成金を出すというのはいかがか。

●取り組みの検討・反映

- ・ プログラミングスキルを、資格で示すことは、入試等のアピール材料にもなる。
- ・ 助成の検討に向け、アカデミーの学習内容と重なる資格を調査している。

○ご意見

- ・ 中小企業は人材投資の余力少なく、行政の支援が必要。プログラミング人材育成事業について、事業の対象を社会人まで拡大できないか。

●取り組みの反映

- ・ 本事業は、中高生が将来的に国内外で活躍できる人材になることに特化して実施しているが、様々な課題を抱えている市内中小企業者の従業員が新しい技術や知識を得ることも重要だと思う。
- ・ アカデミー卒業生が市内課題を解決するための活動拠点を、委託事業者が整備した。
- ・ このオフィスでは、市内企業、自治体を対象としたDX相談窓口を開設予定。課題をヒアリングする中でニーズを汲み取り、解決できるように検討していく。

海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業

○ご意見

- ・ 総合の時間が活用できると、年間を通じて、海洋教育に取り組める。横須賀には、JAMSTEC や観音崎博物館など、海洋教育には魅力的な施設があるので、海洋分野でも様々な視点で学べると思う。

●取り組みの反映

- ・ 横浜市との連携事業で、総合的な学習の時間などで活用を想定している海洋学習プログラムがあり、例年、パンフレットを学校に配っている。より活用できるように努めていきたい。
- ・ 学校教育に海洋教育が組み込みやすくなるように、教育委員会と連携しながら令和5年度は副教材を作成し、令和6年度以降、総合的な学習の時間を含め、理科や社会などの教科の中での活用を目指していく。

○ご意見

- ・ 海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業について、「番外編」の特別授業としてANAの「機体メンテナンスセンター見学」などは調整可能。船内見学などもされているようなのでご検討いただければと思う。

●取り組みの反映

- ・ 大変ありがたいお申し出だった。ただ、検討した結果、海洋と航空機との親和性が低いこと、実際開催するとなると、最低催行人数等の問題が生じることから、海洋クラブとして実施することが困難であることが分かり、見送ることとした。

資料4

横須賀市政策推進・行政評価委員会
令和5年（2023年）8/1、8/9

○ご意見

- ・ プログラム参加者には、終了証や認定証などの参加した証になるようなものはあるのか。また、参加者が将来指導する側で戻ってきてもらうといった全体のビジョンはあるのか。

●取り組みの反映

- ・ 海洋クラブは小中学生コースと中高生コースの二つがある。このうち中高生コースは数日間集中して学ぶプログラムで、ご意見を参考に、修了証を渡すこととした。
- ・ クラブ参加者が、将来なんらかの形で横須賀の海に関わってもらえると嬉しい。中長期的に、参加者の進路を見守り、支えられる体制を検討していきたい。

よこすか野菜 PR 事業

○ご意見

- ・ 横須賀野菜の生産量はそれほど多くないとイメージするが、横須賀以外の販売場所や市外の方が購入できる方法はあるか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 市外での販売は多くない。市外の方には、主に「すかなごっそ」にお越し
いただいで購入や通販での購入が主となる。
- ・ 市外への発信・購入機会の創出を目的として、令和5年度は、すかなごっ
その通信販売の魅力向上および市外への発信強化に取り組む予定。

○ご意見

- ・ 外への発信も大事だが、地元の人にいいと思ってもらうこと、地元の人か
ら、外に伝わっていくような働きかけが生まれるような取り組みがあるの
か。

●取り組みの検討・反映

- ・ 市内人口が集中する東京湾地域での認知度向上および購入場所の確立を目的として、令和4年度より市役所において毎月1回生産者直売会を開催し
ている。
- ・ また、令和5年度は、地元にゆかりのあるインフルエンサー等を活用し、
SNSによるよこすか野菜の魅力発信に取り組む予定。

○ご意見

- ・ よこすか野菜を販売しているところのマップがあると購入しやすい。特に市外の方にも有効だと思う。

●取り組みの検討・反映

- ・ どこで何が売っているかについて、直売所があるところには、のぼり旗を立てるようにしている。
- ・ 生産者個人の直売所マップについては、防犯上の課題もあり作成に至っていないが、ホームページやSNSを通じて随時、すかなごっそ等の販売場所の発信を行っている。
- ・ また、10月末にリニューアルオープンしたよこすかポートマーケットにおいても、よこすか野菜の販売エリアを設置した。

○ご意見

- ・ よこすか野菜について、レシピサイト(クラシル、クックパッドなど)とコラボし、地元野菜を使ったレシピをPRするのはどうか。

●取り組みの検討・反映

- ・ レシピサイトでのPRについて、JAよこすか葉山がクックパッド内に「JAよこすか葉山のキッチン」として特産のキャベツやカラフル野菜等の「よこすか野菜」のレシピを紹介するページを開設している。
- ・ SNS等を活用してJAよこすか葉山のレシピページを発信するとともに、令和5年3月には、キューピーと連携してレシピを開発し、市およびJAのページに掲載するなど、PRに努めている。

資料4

横須賀市政策推進・行政評価委員会
令和5年（2023年）8/1、8/9

○ご意見

- ・ 販売をする事業者のコストに対して補助金を交付するなどの支援の実施は検討しているのか。
- 取り組みの検討・反映
- ・ 農畜産物については生産者自身が生産コストの高騰分を価格に転嫁することが難しいことから、市内の生産者に対し、国・県に上乗せする形で市独自の助成を実施した。

マリンスポーツによるまちづくり事業

○ご意見

- ・ ウインドサーフィンの機材は大きく、取り扱いが難しいと思われる。マリンスポーツを通じた集客・移住・定住については、そういった機材の保管場所もセットで考えているのか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 令和5年度には、NTT東日本と日本ウインドサーフィン協会と連携し、ワーケーションによる津久井浜の魅力発信をする予定。
- ・ 艇庫を保有するウインドサーフィンショップがワークプレイスの一つとなる予定。その中で津久井浜の魅力の一つとして、提案していく。

○ご意見

- ・ 大学のマリンスポーツの部活やサークル活動で、横須賀の海に、大学の一定数が来ている。神奈川県内には、そういった大学生の宿泊場所のニーズがあるので、宿泊場所の提供についても検討していいのではないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 令和4年度は、関東学院大学のウインドサーフィン部から合宿用の宿泊施設と倉庫の照会をいただいたが、ご希望の物件を紹介することができなかった。
- ・ 地元不動産会社と連携し、よい物件があるときはご紹介いただくようにし、引き続き、合宿誘致に取り組んでいく。

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

○ご意見

- ・ アーバンスポーツやeスポーツは、まだ認知度が低いことが課題だと感じている。「アーバンスポーツ」「eスポーツ」といった言葉は聞くが、一体どんなことをしているのかが分かりにくい。言葉を聞いてイメージできるようにメディアなどを通じた発信が重要になる。

●取り組みの検討・反映

- ・ HP、Twitter 等での情報発信を行うとともに、著名な配信者を起用するなどして情報の拡散を図っていく。
- ・ 具体的には、eスポーツの業界で人気の高い実況解説者等に Youtube 等に出演してもらうことによって、(大会の告知を中心に) 拡散力を高めていく。

○ご意見

- ・ 将来のeスポーツ選手を育成していくといった面では、小学校に出向いてeスポーツの紹介をするもの有効だと思う。

●取り組みの検討・反映

- ・ R5年度の対象は、高校生を中心に考えている。
- ・ eスポーツには、ハイスペックなゲーミングPCが必要となるため、小中学生を育成の対象に考えると、現状では、自宅でeスポーツができる環境をもった子どもに限定されてしまう。
- ・ 将来的な展開として小学生を対象とする取り組みについても検討したい。まずは、小中学生向けのeスポーツ教室の開催などeスポーツを知ってもらうきっかけづくりとなるようなイベント開催等も含め、今後検討したい。

○ご意見

- ・ eスポーツは、ユニバーサルな面を持っており、障害を持った方や幅広い年齢層も取り組める。そういった対象への働きかけも良いのではないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ R4年度は、NTTが主体となって高齢者向けのeスポーツ教室等を開設しており、市は広報などの支援を行っている。（スカピアで、1月～2月に4回実施。定員10名程度で満席）
- ・ R5年度は、コロナの状況を見ながら、実行委員会としてもなんらかの取り組みを検討したい。
- ・ また、R4年度は、ひきこもりの方と高校生のeスポーツを通じた交流試合を行った（オフライン）。ひきこもりの方を支援するNPO法人の協力によって開催。5対5、ゲームを通じて積極的に交流しており盛り上がった。
- ・ R5年度も同様に実施予定。

○ご意見

- ・ イベント・大会の開催について、複数種目の同時開催は検討できないか。それぞれ単発のイベント・大会ではなく種目を増やし、同じイベントとして開催したほうが関心を高められ、認知度向上や裾野の拡大にもつながるのではないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 今年度、複数種目の同時開催の実施に向けて検討したが、競技団体ごとに希望する時期がどうしてもずれてしまい、今年度の実施は厳しい状況。
- ・ 他会場での複数開催も検討したが、こちらも会場となる場所は予定が埋まっており、今年度は開催が難しい。
- ・ 次年度以降も、開催に向けて調整していきたい。

○ご意見

- ・ ダンスのブランディングについて、YouTuber が横須賀の街なかピアノを弾く動画が、SNS で非常にバズった。その動画で横須賀を知ったという声も多く聞いた。若者が多く視聴する YouTube や TikTok を活用して、ダンス動画を発信するということも効果的だと思う。

●取り組みの検討・反映

- ・ 昨年度（R4年度）初開催した2つのダンス大会において、大会 YouTube チャンネル、およびInstagramを活用し発信を行った。
- ・ TikTok 導入に関しては、ダンスに限らずエンタメ分野として検討している。

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

○ご意見

- ・ 経営者の課題把握、その課題をどう解決したいのかを明確にしてから、解決として効果的な ICT のツールを導入することが大切だと思う。

●取り組みの検討・反映

- ・ 市内の小規模事業者の ICT 活用は進んでいない。一番売れているもの、需要が増えているものの把握からマーケティングにつながるシステムの導入などを検討していただいている。
- ・ 令和4年度は、13件導入している。各事業者が、HP構築や、GIS活用、商圈分析、Airレジ、電子決済など、目的に応じた導入を行っている。

○ご意見

- ・ 観光周遊の充実のため、電動キックボードや電動バイクなどのマイクロモビリティのシェアリングを検討できないか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 民間が運営しているレンタル電動キックボードや電動スポーツ自転車は一部市内に導入済み。安全性を考慮しながら、市はキックボードのポート場所の提供などで協力していきたい。

○ご意見

- ・ 「AIビーコン」や「スマートプレート」から取得するデータは民間と共有したほうが、有効活用できるのではないか。例えば、京急の観光 MaaS「三浦 COCOON」との連携などを検討してはいかがか。

●取り組みの検討・反映

- ・ 互いの持つデータを互いに共有することが可能であるかを検討していく。このことが可能になると、市にとっては、どこから・どのような交通機関を経由して市内周遊しているかを、京急にとっては利用客の降車後の動きを、それぞれ具体的に把握できるようになり、観光客や京急利用客増大に向けた効果的な PR 等を行っていけると思う。

検証シート 1～7

		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	・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） ・本市実施事業の具体的な内容は、（検証シート1～7）の7事業	

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>【雇用の創出】 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>【地域への愛着を深める】 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 (2022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) テレワークの推進【横須賀市】</p> <p>(ウ) ワークেশ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) 効果的な情報発信・ブランド力の強化事業【県】</p> <p>(イ) 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」の拡張【県】</p> <p>(ウ) 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) 半島を回遊する魅力づくり事業【県】</p> <p>(イ) 回遊拠点誘致促進費【県】</p> <p>(ウ) 三浦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>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>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【横須賀市】</p> <p> (イ) 逗子海岸保全活用事業【逗子市】</p> <p> (ウ) 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 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推進【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) プラごみゼロ推進【鎌倉市】</p> <p> (イ) プラごみ排出抑制【逗子市】</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 (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	集計中			
			実績(本市)※1	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			

※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

事業名	(魅力深化) テレワーク等の推進	担当部課	地方創生推進交付金			
			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	2025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			-	3,913,000
事業実績 (2020年度)	-						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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)) 						

重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果

KPI	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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			
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に寄与することが期待できる。								

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が期待できる。	
今後の方向性	2023年度の実施状況	今後の事業の進め方
	・テレワーク拠点設置支援補助金の交付	関係機関と連携して補助金の周知を図ることで魅力的なテレワーク拠点の設置を図るとともに、すでに設置された拠点が市内外のテレワーカーに活用されるようPRを行う。

検証シート 2

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	2025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			-	29,232,000
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング体験会の実施 2回(8月、11月) ・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。 ・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 						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング体験会の実施 1回(6月) ・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。 ・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 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング体験会の実施 1回(6月) ・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。 ・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 						

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	集計中			
			実績（本市）	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績（本市）	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績（本市）	155,779※3	257,502※4	集計中			
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。特に今年度は、中学生が3つの賞を同時受賞するなど、年を追うごとに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。								
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。今年度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)」の整備が進められ、中間支援組織として市と連携や地域企業の課題解決などを行う。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。								
今後の方向性	2023年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	2023年度は5年計画の最終年となるが、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5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、4月にITプラットフォーム交流施設「YASUULAB(ヤスウラボ)」を市内に開所した。アカデミー卒業生らが、学んだ技術を使って活躍するための拠点で、ITの力で地元企業や地域の課題解決に取り組んでいる。					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6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。			

検証シート 3

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	地方創生推進交付金			
			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	2025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			-	824,742
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・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) 						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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) 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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 						

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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			
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、全回参加を必須とせず、参加希望のプログラムに申し込む方法としたが、昨年度同様、ほぼ全てのプログラムで定員を超える申込みがあった。昨年に引き続き、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。また2022年度に開設したマスターコースにより、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	2023年度の実施状況 <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 	今後の事業の進め方 <ul style="list-style-type: none"> ・様々な団体に協力を仰ぎ、クラブの魅力を高めていく。 ・今後は、特に中高生向けのコースの専門性を高めていくため、学会等対外的な発表の場への出場を目指す。

検証シート 4

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)	市役所等における野菜直売会の拡大など、特に市内東部地域における購入機会の拡大を図る。また、よこすか野菜に造詣の深い専門家と連携してオンラインを活用したイベントや情報発信に取り組むとともに、首都圏やメディアを対象としたプロモーションの試行など、市民等がより多方面からよこすか野菜の魅力に触れられる環境の構築を図る。						
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	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			-	5,858,822
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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に広く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 ・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) ・共販用ダンボールデザインの統一(ロゴマーク入り)等、市場関係者に向けたPR ・SNSによる「よこすか野菜」および生産者情報等の発信 ・東急東横線車両内広告の実施(7.10～8.9) 						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・よこすか野菜市民アンケートの実施 ・市役所ロビーでの生産者直売会の開催 ・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"> ・「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 ・「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 ・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 ・路線バスへの車外広告掲示 ・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"> ・よこすか野菜魅力発信動画の作成・公開 ・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 ・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) ・SNSによる「よこすか野菜」および生産者情報等の発信 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・市役所での野菜直売会の定期開催 ・関係部署・事業者と連携したPR・販売の実施 <ul style="list-style-type: none"> ・「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 ・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 ・ANAと連携したよこすか野菜PR企画の実施 ・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"> ・よこすか野菜魅力発信動画の作成・公開 ・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 ・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 ・「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 ・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) ・SNSによる「よこすか野菜」および生産者情報等の発信 						

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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			
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。農産物直売所「すかなごっそ」の売り上げが事業開始前と比べて上昇するなど、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」の売り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	2023年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	<ul style="list-style-type: none"> 市役所での生産者直売会(定期)の継続 民間事業者や観光・プロモーション事業等との連携による市外およびメディア関係者に向けた発信 市内在住の料理研究者との連携による、オンラインを活用した魅力発信 ECサイトを活用した発信・販路拡大(通信販売、ふるさと納税) 					人口が集中する市内東部地域を中心に、よこすか野菜の安定的な購入層の獲得に向けた取り組み(魅力発信、販売機会創出など)は継続する。 また、関連機関・企業と連携した企画・事業を展開し、メディア等への露出強化を図ることを通じて、よこすか野菜の認知度および付加価値の向上、また、それらを通じた市全体のイメージアップに取り組んでいく。			

検証シート 5

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	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	2025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			-	17,559,000
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 ・ウインドサーフィン・SUP無料体験会 ・ビーチクリーンの実施 ・プラクティスレースの開催</p> <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>						

事業実績 (2022年度)	<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>
------------------	--

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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			

KPIの分析

マリンレジャーは令和4年度は開催を見送ったため、KPIの実績はなし。
ウインドサーフィンは新型コロナウイルスの影響下での大会開催となったため、会場への来場者数は31,000人となったが、動画視聴への取り組みとして広報PRの強化、迫力あるレースの生ライブ映像や当日のダイジェスト動画を連日配信した結果、集客・動画視聴を合わせた観覧者数は合計約86,000人となり、目標の60,000人を大きく上回った。KPI①～④の達成に寄与できるものと考えられる。

基本目標に対する効果

- ・マリンレジャーの体験などについて令和4年度は開催を見送ったが、当該事業は、市内の海洋資源を生かしたマリンレジャーに関するイベント等への補助により、マリンレジャーの普及促進や、それに伴う関連事業の活性化、マリン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げに寄与するものである。
- ・ウインドサーフィンワールドカップは、新型コロナウイルスの影響下においても大会のあり方や発信の方法などを考慮し、最新技術を積極的に取り入れた生ライブ映像の配信など、観覧者の拡大に努めた。
- ・再生水による手洗い場の設置や飲食における再生食器の使用など、エコで環境に配慮した大会運営を行った。
- ・大会の開催をきっかけに設立されたNPO団体が中心となり、県や事業者とともにビーチクリーンを実施した。
- ・W杯とは異なる種目(フリースタイル)の全国大会の開催、パリ五輪を目指すトップ選手の強化練習会の実施など、ウインドサーフィンのまちとして地域の盛り上げを図った。

今後の方向性

2023年度の実施状況	今後の事業の進め方
<ul style="list-style-type: none"> ・令和5年度実施事業(予定) 企画名:海から観る浦賀の歴史クルーズ&SUP体験 日程:令和5年7月22日(土)・23日(日) 内容:歴史クルーズやSUP体験により、浦賀の海を違った視点で楽しむ ・2023年11月に第5回ウインドサーフィンワールドカップを開催予定 ・企業や関係団体と連携した、津久井浜でワークプレイスとアクティビティ(ウインドサーフィン・SAPなどのマリンスポーツ、観光農園など)を提供するワーケーションを実施し、津久井浜地域におけるマリンスポーツの普及・魅力発信を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マリンレジャーはKPI達成に向けて、継続して取り組んでいく。 ・ウインドサーフィンワールドカップ継続開催を目指す。 ・地域や近隣施設関係者、ウインドサーファーなどと連携を図りながら、マリンスポーツのまちとしての発展及び地域のさらなる賑わい創出を目指す。

検証シート 6

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	2025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			-	115,967,850

事業実績(2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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) 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 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。
--------------	--

事業実績(2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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) プロeスポーツチーム等の誘致のための拠点(THE Base APARTMENTS 1号棟)を整備 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。
--------------	--

事業実績(2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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) プロe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 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 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) 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) 屋外イベントでのダンスパフォーマンスによるPR(2回) 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
--------------	---

重要業績評価指標 (KPI) の状況・事業効果

KPI	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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			

<p>KPIの分析</p>	<p>新型コロナウイルスの影響で、令和2・3年度のKPI②実績値は目標より大きく下がったが、令和4年度はイベントの復活や観光客が戻り始めたため消費額に関しては目標を達成。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ため、ウィズコロナ、アフターコロナにおけるKPI①・②・③・④の達成に寄与できると考えられる。</p> <p>BMXについては、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。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。</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の取り組みについて、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、主要イベントでのパフォーマンス披露など強化を行った。また、eスポーツ大会のオンライン配信数も約10倍になるなど、横須賀への新たな興味層を掘り起こす取り組みであり、各KPIの増加に繋がると考える。</p>	
<p>基本目標に対する効果</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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でのBMXパフォーマンスを実施し、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。 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」と、新たに立ち上げた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2022年度に初開催した。 	
<p>今後の方向性</p>	<p>2023年度の実施状況</p> <ul style="list-style-type: none"> eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催を予定 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」をスタート 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 BMXフリースタイル公式戦「マイナビJapanCup Yokosuka」を国際大会に格上げして開催 BMXを中心としたアーバンスポーツ普及事業の実施 「JAPAN DANCE DELIGHT VOL.29 横須賀大会」の開催 「高校ストリートダンスグランプリ」の開催 小中学生を対象としたダンスイベントの新規開催 屋外イベントでのダンスパフォーマンスによるPR 中学校及び高等学校への講師派遣 	<p>今後の事業の進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 「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・発信と、「アーバンスポーツのまち」の認知度向上を目指す。 大会の開催と合わせてアーバンスポーツ普及事業を進めることで、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。 2022年度に初開催したダンス大会を中心的な取り組みとして継続的に実施していく。 同時に、ダンスに取り組む子どもたちを、さまざま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。

検証シート 7

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・観光課			
			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	2025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			-	15,124,394
事業実績 (2020年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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 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) 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 SNSでの情報発信(238件) 都市魅力PR動画作成と発信(12件) 						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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) 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) 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 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 SNSでの情報発信(102件) 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> 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) 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) 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 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 SNSでの情報発信(401件) 						

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	集計中			
			実績(本市)	-1,111	-192	-1,108			
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	集計中			
			実績(本市)	24,300	22,500	37,900			
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	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	集計中			
			実績(本市)	155,779※3	257,502※3	集計中			
KPIの分析	コロナ禍においても、しっかりと音楽・アート・エンターテインメントなどの取り組みの効果的な発信を継続することにより、ウィズコロナ、アフターコロナにおけるKPI①～④の達成に寄与できるものとする。								
基本目標に対する効果	前年度に引き続き実施したYoutubeチャンネルと連携した音楽イベントの配信及び猿島を会場とする夜間芸術祭の実施や2022年度初開催のダンス大会など、コロナ禍であっても継続した広報PRを行い、子育て世代市民に対しては市内の身近に参加できるイベントなどの情報発信を行うことにより、都市魅力の普及と話題性の創出ができ、コロナ後の観光誘客や関係人口の創出に繋がる取り組みとなった。								
今後の方向性	2023年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	<ul style="list-style-type: none"> 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の継続、強化。 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の継続。 文化、スポーツ、観光分野のトピックスとなる取り組みのPR。 子育て世代市民に対する市内の身近に参加できるイベントなどの情報発信。 2023年度より、都市魅力の創出を目的とする民間の取り組み支援等を新たに実施する。 					<ul style="list-style-type: none"> コロナ禍で継続してきた情報発信及びPRを強化・継続しつつ、2023年度は「コロナ後」となるため、新たにトピックスとなる取り組みについては、リアルな集客や来訪意欲の向上に結び付くようなPR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)	<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 ティボディエ邸」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。</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	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			-	70,538,736
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>						
事業実績 (2021年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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）。 ・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～） ・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をできる環境を提供した（設置数合計8カ所）。 ・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。 ・小規模事業者ICT支援補助件数は計25件。 						
事業実績 (2022年度)	<ul style="list-style-type: none"> ・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）。 ・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） ・観光客が便利に快適に市内周遊を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）。 ・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。 ・小規模事業者ICT支援補助件数は計13件。 						

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			
KPI②	市内観光消費額(億円)	452	目標	43	50	50	10	10	163
			実績	-209	-18	154			
KPI③	宿泊者数(千人)	380	目標	20	20	20	15	15	90
			実績	-110	40	50			
KPI③	市内のeスポーツ人口(人)	27	目標	25	25	50	100	100	300
			実績	30	49	27(速報 値)			
KPIの 分析	KPI①～③について、2022年度は大規模イベント等も徐々に再開したことから、数値は前年に比べ上昇したものの、コロナ影響前の申請時の数値には戻っていない。一方で、KPI④(市内eスポーツ設置高校8校の加入部員合計数)は、eスポーツはオンラインでの参加もできることから、コロナによる影響も少なく堅調に増加傾向にある。								
基本目標に 対する効果	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ている。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。								
今後の方向性	2023年度の実施状況					今後の事業の進め方			
	各ICTツールから取得したデータが蓄積してきたので、これを有効活用することが最重要と考える。具体的には、関係事業者と定期的に意見交換を実施して、各種観光施策と過去～現在のデータの推移に着目して、事業効果があったのか等を検証する。また、それをもとに仮説を立て、今年度の観光施策に組み込み、事業終了後に再度検証を行う。このサイクルを繰り返すことで、各種観光施策の効率化や高度化を進めて、観光客の満足度向上と再来訪促進につなげる。					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、ファンを引き寄せてくれるような魅力を、ICTの特徴を活かして創出し、それを定着化させていくことが今後必要である。			