

## Ⅱ.具体的な取組

### 【取組 6】

B M Xと横須賀のプロモーション動画の制作

## Ⅱ.具体的な取組 【取組6】BMXと横須賀のプロモーション動画の制作

### ■ 目的：「知る」機会の創出 および「横須賀＝BMXの街」の認識を定着

- ①うみかぜ公園＝BMXのイメージの訴求
- ②ティーンエイジャーが横須賀に来たくなるきっかけ作り
- ③うみかぜ公園でBMX、横須賀でBMXをすることがクールであることの意識付け

### ■ 出演者（ライダー）



福島 滉平 - Kouhei Fukushima

Instagram  
<https://www.instagram.com/kouhev24/>

1995年生まれ、横須賀市出身。

BMXライダーとして活動している傍ら、アート制作やモデルとしても活躍。ストリートの本質である、自由を追い求めるスタイルで多くの人々を魅了する。

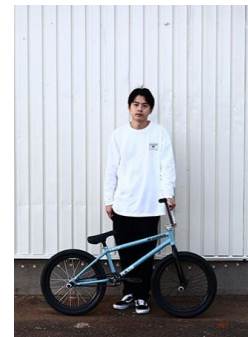


大和晴彦 - Haruhiko Owa

Instagram  
[https://www.instagram.com/haruhiko\\_bmx/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D](https://www.instagram.com/haruhiko_bmx/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D)

2002年生まれ、横須賀市在住。

全日本選手権3位の実力を誇り、今回の JAPAN CUPでもエリートクラスとして出場。日本代表として国際大会への出場経験も持つ、BMX界のホープ的存在。



山本 悠 - Yu Yamamoto

Instagram  
<https://www.instagram.com/yuyamamoto430/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

1995年生まれ 新潟県出身、東京駒沢在住

圧倒的なハンドリングで難解なトリックを決めるフットランドの実力者。プロとして世界各地で開かれる大会に出場し、ワールドクラスのライダーと技を磨きあっている。

### ■ 映像の構成

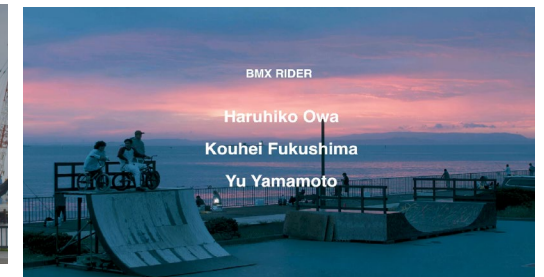
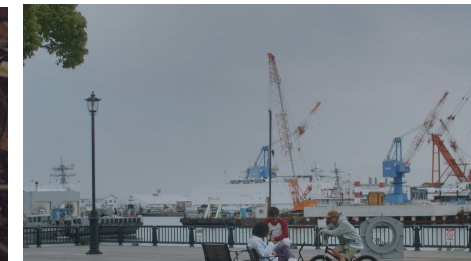
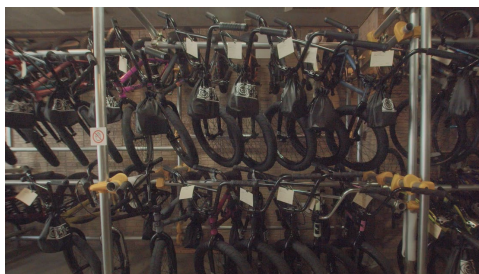
- ①うみかぜ公園でのライディングとランドスケープ
- ②横須賀のBMXライダーたちの重要スポット
- ③JapanCupのドキュメント

上記3要素をつなぎ、横須賀のBMXの象徴的なかっこよさを描く。

### ■ 展開

2月より横須賀市ホームページ等にて展開中

## Ⅱ.具体的な取組 【取組6】BMXと横須賀のプロモーション動画の制作



## Ⅱ.具体的な取組

### 【取組 7】

A I ビーコンの設置・データ分析

## Ⅱ.具体的な取組 【取組7】 AIビーコンの設置・データ分析

### ■ AIBeacon（エーアイビーコン）について

株式会社アドインテの機器を活用

#### 1. 特徴

- ・Bluetoothだけではなく、Wi-Fiにも対応
- ・特定アプリのインストール不要

#### 2. 機能

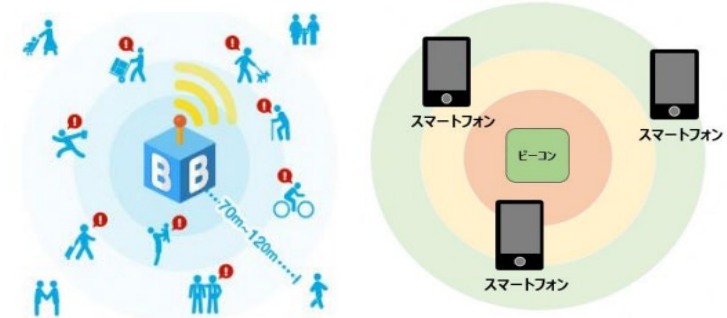
- ・電波受信範囲内に入ったスマートフォンを検知して、行動履歴や滞在時間等の情報を収集し、そのユーザーの行動特性から、年齢、性別、居住地等の属性情報を推計する。  
⇒スマートフォンを持った来訪者が、Beacon端末が発する電波内に入ると、その来訪者の行動特性を取得できる。

### ■ データ収集の条件（うみかぜ公園の場合）

- ・設置場所から半径140mの範囲内に滞在（右上図、赤円内のイメージ）
- ・上記範囲内に15分以上の滞在

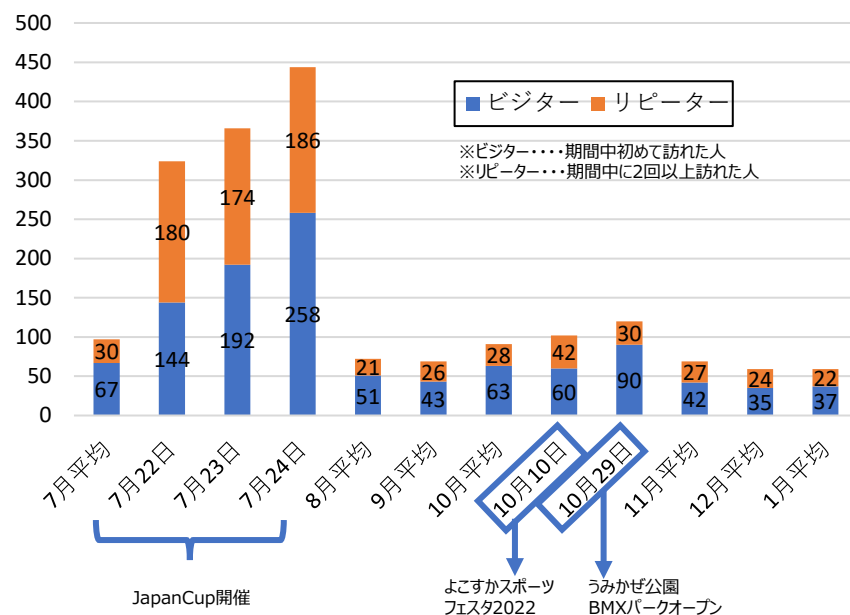
### ■ 留意事項

- ・AIビーコンの機器の特性上、すべての来訪者を計測できるものではないため、あくまで、来訪者の“行動特性”を把握し、傾向を分析するために活用する。



## Ⅱ.具体的な取組 【取組7】 A I ビーコンの設置・データ分析

うみかぜ公園 AIビーコンカウント数  
(1日平均)



### ■ 分析① ビーコンカウント数の推移 (各月平均とイベント開催日の比較)

#### 【ポイント・分析】

各月の平均を比較すると、どの時期においても大きな変化はない。しかし、イベントが開催された日を抽出した際は、その月の平均よりも多くの人がカウントされている。

**JapanCupが開催された3日間に関しては、平均を大きく超えている。**

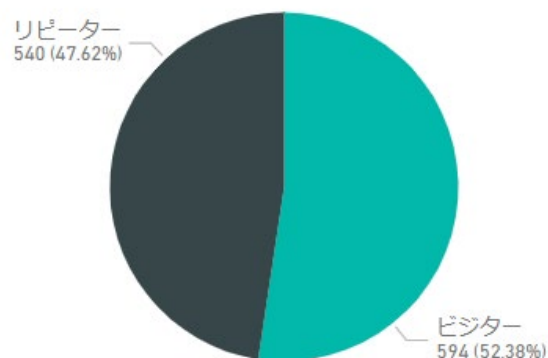
これは、JapanCupが集客を促す大きなイベントであることを証明しており、来年度以降、認知度を上げたり、市内事業者と連携した取り組みを実施することで、さらなる来訪者が増えることが期待できる。

## Ⅱ.具体的な取組 【取組 7】 A I ビーコンの設置・データ分析

JapanCup開催時 データ

合計値	平均値
1,134	378
カスタマー	カスタマー
594	198
ビジター	ビジター
540	180
リピーター	リピーター

ビジター/リピーター構成比



### ■ 分析② ビジター・リピーター構成比 (JapanCup開催時)

※ビジター……期間中初めて訪れた人  
※リピーター……期間中に2回以上訪れた人

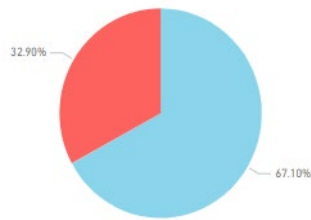
#### 【ポイント・分析】

JapanCup開催時のビジター・リピーターの割合は  
ビジター52.4%、リピーター47.6%となっている。

**JapanCupが開催された3日間に関しては、1日の観戦だけでなく、2日間以上（予選と決勝）観戦に来た人もほぼ半分の割合でいることを示唆している。**

リピーターの市内と市外の割合がこのデータからは読み取れないが、将来的に市外のリピーターが市内に宿泊してくれる施策ができれば、市内観光・消費を上げることが可能だと考える。

## Ⅱ.具体的な取組 【取組 7】 A I ビーコンの設置・データ分析

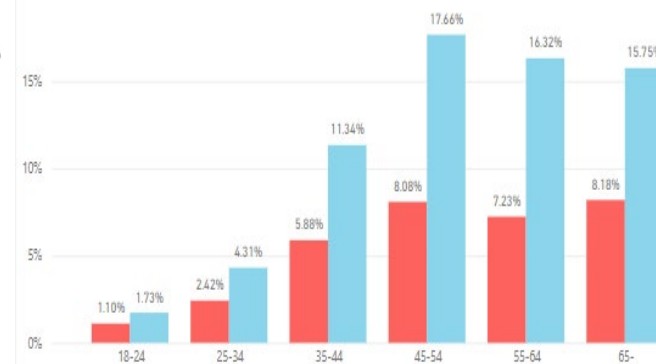


①7月～12月 データ

年代	女性	男性	合計
18-24	1.10%	1.73%	2.83%
25-34	2.42%	4.31%	6.73%
35-44	5.88%	11.34%	17.22%
45-54	8.08%	17.66%	25.74%
55-64	7.23%	16.32%	23.54%
65-	8.18%	15.75%	23.94%
合計	32.90%	67.10%	100.00%

年代および性別による比率

性別 ●女性 ●男性



### ■ 分析③ 年代・性別分布 (①7月～12月 ②JapanCup)

#### 【ポイント・分析】

訪問した性別・年代において、

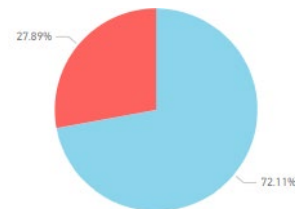
- ①7月～12月の平均 と
- ②JapanCup開催時 を比較すると

- ①男性：67% 女性：33%
- ②男性：72% 女性：28%

年代で見るとボリュームゾーンとしては

- ①45-54才（男性）：18%
  - ②45-54才（男性）：19%
- とほぼ差がなかった。

今回のデータを分析すると、45-54才の来訪が多い。  
この年代は子育て世代であり、若年層に対する普及拡大にも効果的であることから、今後はこの年代に向けた施策の検討を進めたい。

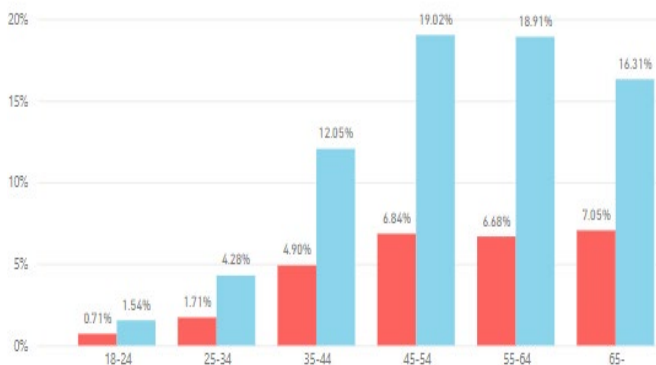


②JapanCup開催時 データ

年代	女性	男性	合計
18-24	0.71%	1.54%	2.25%
25-34	1.71%	4.28%	6.00%
35-44	4.90%	12.05%	16.95%
45-54	6.84%	19.02%	25.86%
55-64	6.68%	18.91%	25.58%
65-	7.05%	16.31%	23.35%
合計	27.89%	72.11%	100.00%

年代および性別による比率

性別 ●女性 ●男性

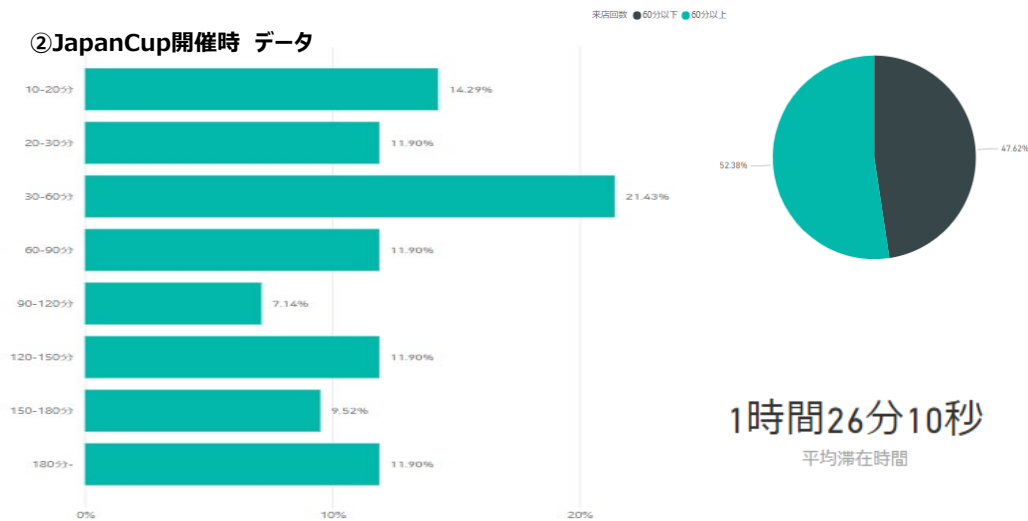


## Ⅱ.具体的な取組 【取組7】 A I ビーコンの設置・データ分析

①7月～12月 データ



②JapanCup開催時 データ



### ■ 分析④ 滞在時間分布 (①7月～12月 ②JapanCup)

#### 【ポイント・分析】

滞在時間において、

- ①7月～12月の平均
- ②JapanCup開催時 を比較すると

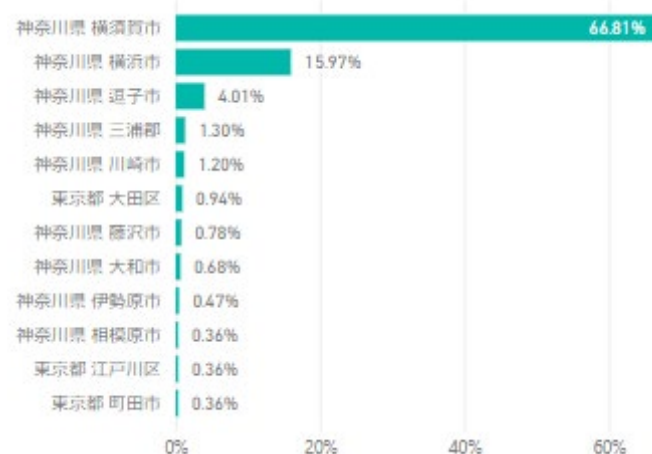
- ①1時間34分
- ②1時間26分

ボリュームゾーンとしては

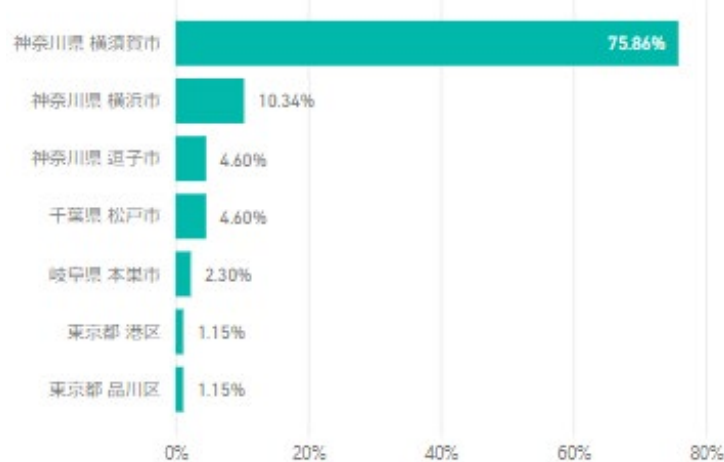
- ①30分～60分：20%
  - ②30分～60分：21%
- とほぼ差がなかった。

## Ⅱ.具体的な取組 【取組7】 A I ビーコンの設置・データ分析

①7月～12月 データ



②JapanCup開催時 データ



### ■ 分析⑤ 居住地分布

(①7月～12月 ②JapanCup)

#### 【ポイント・分析】

どこから来訪したのかにおいて、

①7月～12月の平均

②JapanCup開催時 を比較すると

いずれのパターンも横須賀市内が圧倒的に多く、続いて横浜市、逗子市となっている。

②JapanCupが開催された3日間に関しては、松戸（千葉）や本巣（岐阜）などからの来訪があり、これは出場した選手の家族・応援などが多かったことが考えられる。

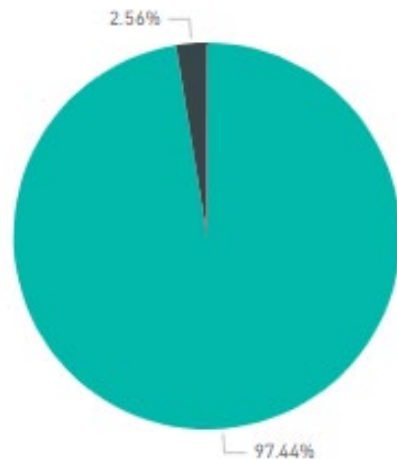
また、JapanCup開催時に**横須賀市民の来訪割合が多いことは、JapanCupが横須賀市民にとっての代表的なイベントになる可能性がある**と同時に、近隣の横浜市・東京への積極的なプロモーションをすることで、さらなる来訪者が増えることが期待される。

## Ⅱ.具体的な取組 【取組7】 AI ビーコンの設置・データ分析

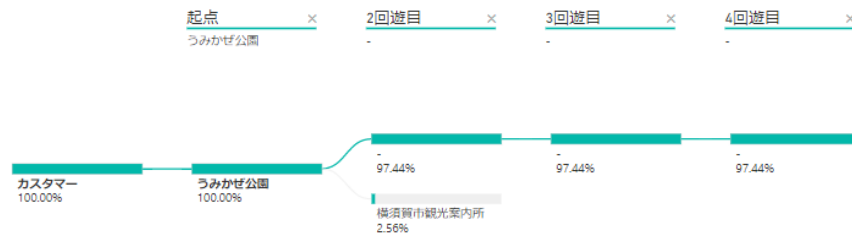
JapanCup開催時 データ

回遊数分布

回遊数 ● 1回遊 ● 2回遊



回遊パターンシェア



### ■ 分析⑥ 市内回遊について

#### 【ポイント・分析】

うみかぜ公園来訪後の市内周遊について、JapanCupが開催された3日間に関しては、97%の人が市内でAIビーコンを設置している観光スポット・施設（R4.7月時点で市内25ヶ所）には立ち寄りなかった。

しかし、残りの約3%の来訪者が「横須賀市観光案内所」に立ち寄っているが、これは、JapanCupと連携した企画（①ノベルティプレゼント、②お土産購入5%引き）を観光案内所において実施したことが大きな理由だと思われる。

今回のデータから、JapanCupの会場と離れた場所で連携した企画を実施することで、立ち寄りポイントを増やし、市内周遊につなげられる可能性が高いことから、来年度以降も引き続き実施したい。

## Ⅲ.事業の成果と課題

## Ⅲ.事業の成果と課題

以下に、今回の事業の成果と課題・考察のポイントをまとめた。

取組	成果	課題・考察
【取組 1】 JapanCupで利用した セクションを活用した取 組	<ul style="list-style-type: none"> <li>・10月29日より「うみかぜ公園BMXパーク」として利用を開始</li> <li>・1月末までの約3ヵ月で451人が利用</li> <li>・フライヤーやポスターの作成（英語版も作成）</li> <li>・ホームページの開設（英語版も開設）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現在は1日平均5.7人となっており、想定より少ない状況である。</li> <li>・「うみかぜ公園＝BMXの聖地」としての象徴となるためには、認知度のUPがより必要だと考える。</li> <li>・中、上級者向けの施設とならず、気軽にトライできる環境の整備が必要である。</li> </ul>
【取組 2】 市内の小学校へ訪問・ 講演会・デモンストレー ション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4回（4校）の実施</li> <li>・デモンストレーションが楽しかったと回答・・・99%</li> <li>・講演会が楽しかったと回答・・・97%</li> <li>・また実施してほしいと回答・・・97%</li> <li>・今後BMXをやりたいと回答・・・63%</li> <li>・横須賀市がアーバンスポーツに力を入れていることを知っていた・・・25%</li> <li>・横須賀市でBMXの大会を見たことがある・・・11%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体を通して、肯定的な回答が多く、多くの小学生の心にBMXは強く印象に残り、良い印象を持ったと考えられる。</li> <li>・学校訪問は今後も続けて欲しいという回答が多い。興味のあるアーバンスポーツとしてはBMX36%、スケートボード15%、パルクール16%など満遍なく回答があった。 これは、興味が多様化しているということでもあり、他のアーバンスポーツでの体験会も実施していくことを検討していく方向性が見えてきた。</li> </ul>

### Ⅲ.事業の成果と課題

取組	成果	課題・考察
<b>【取組 3】</b> 市内イベント会場での日帰り体験会の実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5回の実施</li> <li>・547名の参加</li> <li>・参加者は未就学児～小学校低学年が77%</li> <li>・参加者の9割が初めての体験</li> <li>・体験会が楽しかったと回答・・・94%</li> <li>・今後BMXをやってみたいと回答・・・74%</li> <li>・同じような体験会に参加したいと回答・・・94%</li> <li>・横須賀市がアーバンスポーツに力を入れていることを知っていた・・・23%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・BMXに乗るのが初めての人が9割となったが、体験会が楽しかったと94%の参加者が回答して74%の人が今後やってみたいと回答している。これは、BMXが魅力的なスポーツであり、する機会があれば、多くの人に受け入れてもらえる可能性のあるコンテンツと言える。</li> <li>・5回の開催のうち、「ワイ！フェスタおっぱま2022」での参加者が圧倒的に多かった。これは、会場内で未就学児～小学校低学年向けのイベントが開催されており、そのイベントとの相乗効果があったと考えられる。今後、BMXを知ってもらうにあたり、イベントとのコラボ等が重要であると言える。</li> <li>・イベントを知ったきっかけは学校で配布したチラシ・市の広報が45%と半数近くになった。BMXに興味のない人へアプローチするには、学校配布・市の広報が効果的だと言えた。一方で、68%が市内の参加者であり、市外の人へのPRはSNS等が必要であると言える。</li> </ul>

### Ⅲ.事業の成果と課題

取組	成果	課題・考察
<b>【取組 4】</b> 宿泊付き体験コンテンツ 造成及びモニターツアーの 実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・10家族が参加</li> <li>・BMXが初めてや初心者という参加者が5割</li> <li>・初めての参加者はBMXに乗ってみたかったという意見が多かった。</li> <li>・参加者は市内よりも市外の参加者が多く、イベントを知った理由はSNS、友人からの口コミ、インターネットが多かった。</li> <li>・有料だった場合、宿泊込みで10,000円、宿泊なしだと3,000円程度という意見が多かった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市外の参加者を集めるためには、インターネット、SNSは有効なツールであると言える。 一方で、BMXをやっている人の中では、コミュニティーやJFBFのSNSなど情報を得る場所があり、そこへの広告・PRが効果的であると考えられる。</li> <li>・翌日も横須賀市内を観光し、宿泊を伴うことで市内の消費額が上がることは証明されたが、観光よりも食事での消費が圧倒的に多く、「食＋BMX」で交流人口を増やすことができる可能性を感じた。</li> </ul>

### Ⅲ.事業の成果と課題

取組	成果	課題・考察
【取組 5】 地元企業・商店街・市民 向け講演会・交流会の 実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3回の開催</li> <li>・交流会（2回）は143人が参加</li> <li>・講演会（1回）は26人が参加</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市民および地元企業にBMX・アーバンスポーツの魅力や、横須賀市が力を入れていることのPRができた。</li> <li>・今後は、地域を盛り上げながら、どのように市外から人を呼び込むかを地域と一緒に考え、取り組んでいく必要があると考える。</li> </ul>
【取組 6】 BMXと横須賀のプロモー ション動画の制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロングバージョン、ショートバージョンの2本を制作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今回制作した動画をフックに、来年度以降のスポンサー企業獲得や、地域の盛り上げに利用していきたい。</li> </ul>
【取組 7】 ・AIビーコンの設置 ・データ分析	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AIビーコンの設置と分析</li> <li>・体験会等でのアンケート実施と分析</li> <li>・今後の課題抽出</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今後もAIビーコンを活用し、うみかぜ公園を中心としたBMX関係での流入と観光の因果関係等を長期にわたり観測・分析していき、今後のツアー造成や地域活性化につなげたい。</li> </ul>

## IV.次年度以降の取組

## Ⅳ.次年度以降の取組

2022年・・・本市におけるアーバンスポーツ元年  
2023年・・・BMXを中心とした、アーバンスポーツの市民への情報発信・定着化  
BMX以外のアーバンスポーツの取組開始  
2024年・・・BMX以外のアーバンスポーツ（スケートボード等・ブレイクダンス等）の  
取組拡大・情報発信・定着化  
パリオリンピック開催 ⇒ BMXへの注目度UP  
2025年・・・「アーバンスポーツ市民大会」の開催

### 2022年（創世期） 【アーバンスポーツ元年】

- JFBFとの連携協定締結
- JapanCupの初開催
- BMXセクション開設
- スポーツ庁委託事業
  - ・学校訪問
  - ・体験会
  - ・講演会・交流会
  - ・モニターツアー

### 2023年～2024年（成長期）

- JapanCupの継続開催
- BMX普及活動
  - ・学校訪問
  - ・体験会
- 地域商店街とのコラボ企画
  - ・街なかでのデモンストレーション
- JapanCup観戦ツアー
- スクール展開

### 2025年～（拡大期）

- アーバンスポーツ市民大会
- 他都市との連携
- スポーツツーリズムの実現
  - 交流人口の増加
- アーバンスポーツを核としたまちづくり
  - 産業へ発展
  - 定住人口の増加（ワーケーション・移住）
- 魅力あるまちづくり

## Ⅳ.次年度以降の取組

### ■ 具体的なプラン概要など

	プランの概要	実施目的	ターゲット
1	<b>体験会の継続・拡大</b> (BMX以外のアーバンスポーツでも実施)	・アーバンスポーツを知る機会の創出 ⇒「横須賀市＝アーバンスポーツの聖地」の定着	・アーバンスポーツに初めて触れる未就学児・小学生とその保護者
2	<b>学校訪問事業の継続・拡大</b> (BMX以外のアーバンスポーツでも実施)	・小学生にアーバンスポーツの認知度UP ⇒アーバンスポーツの裾野を拡大	・小学生とその保護者
3	<b>商店街・商業施設等での体験会・デモンストラーションや連携企画の実施</b>	・アーバンスポーツを地域で応援する雰囲気醸成 ⇒「支える機会」の創出 ⇒アーバンスポーツの定着、街の消費喚起	・市民 ・市外からの来訪者 ・アーバンスポーツイベント以外の目的での来場者
4	<b>JapanCup観戦ツアーの造成</b>	・宿泊付きプランの造成 ⇒アーバンスポーツを通して交流人口の増加 ⇒観光消費額の増加	・アーバンスポーツに興味のある市外在住のファミリー
5	<b>「うみかぜ公園BMXパーク」を活用したスクールの開催</b>	・BMXの普及拡大 ⇒トップアスリートの育成 ⇒スポーツの振興 ⇒市外からの来訪者による地域活性	・BMXに挑戦したいすべての人 (やってみたい・楽しそう・本気で取り組みたい)
6	<b>「アーバンスポーツ市民大会」の開催</b>	・市民が主体となった大会の開催 ⇒日々の練習の発表の場 ⇒地域コミュニティの活性（地元と若者の交流） ⇒商業や産業への波及（ショップや部品開発へ波及）	・市民 ・市内在勤者・在学者



アーバンスポーツを横須賀で

もっと身近に！

もっと気軽に！

みんな笑顔に！！

来年度も「アーバンスポーツのまち横須賀」の実現に向けて

様々な取り組みを実施していきます。

どうぞよろしくお願いいたします！

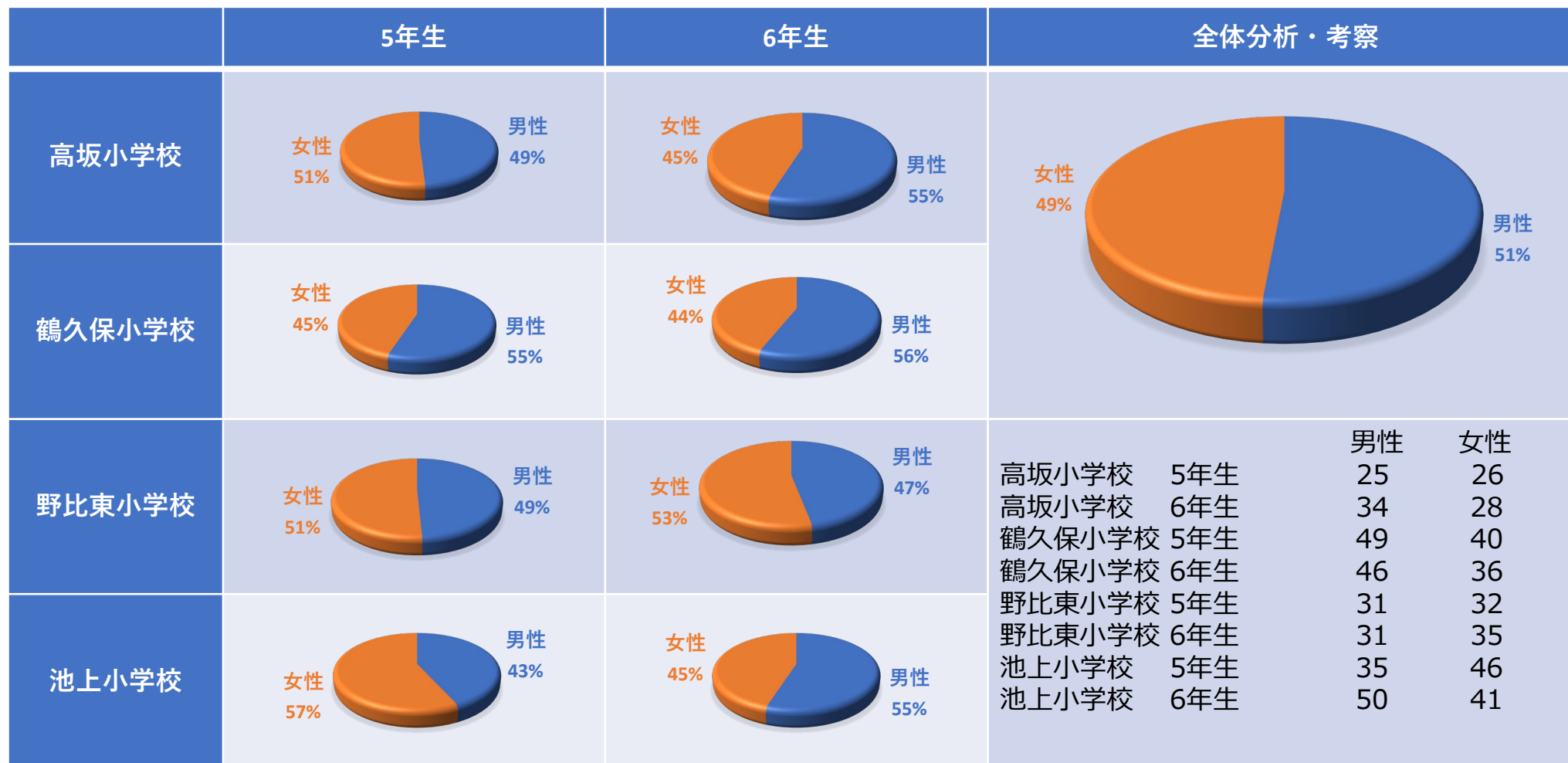
©JFBF

---

## 参考資料 (各種アンケート)

## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（１.性別）



## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（２.BMXというスポーツを知っていた？）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1.知っていた 65% 2.知らなかった 35%</p>	<p>1.知っていた 72% 2.知らなかった 28%</p>	<p>1.知っていた 64% 2.知らなかった 35% 3.やっている 1%</p> <p>設問2：BMXというスポーツを知っていたか？  <b>1.知っている：64%</b>            2.知らなかった：35%            3.やっている：1%</p> <p>・学校（地区）によって多少のバラつきがあるものの、6割以上の児童が知っているという結果であった。            ・これは、東京オリンピックからフリースタイル・パーク競技が正式種目となったことや、7月に横須賀市内でJapanCupが開催されたことが影響していると考えらる。</p>
鶴久保小学校	<p>1.知っていた 52% 2.知らなかった 45% 3.やっている 3%</p>	<p>1.知っていた 52% 2.知らなかった 45% 3.やっている 3%</p>	
野比東小学校	<p>1.知っていた 77% 2.知らなかった 23%</p>	<p>1.知っていた 59% 2.知らなかった 41%</p>	
池上小学校	<p>1.知っていた... 2.知らなかった... 3.やっている 3%</p>	<p>1.知っていた 64% 2.知らなかった 36%</p>	

## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（3.BMXのデモンストレーションは）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1.楽しかった 98% 2.つまらなかった 2% 3.どちらともいえない 2%</p>	<p>1.楽しかった 98% 2.つまらなかった 2% 3.どちらともいえない 2%</p>	<p>1.楽しかった 99% 2.つまらなかった 0% 3.どちらともいえない 1%</p> <p>設問3：BMXデモンストレーションは？  <b>1.楽しかった：99%</b>            2.つまらなかった：0%            3.どちらともいえない：1%</p> <p>・デモンストレーションは、どの学校でも非常に盛り上がり、その盛り上がり通りのアンケート結果となった。            ・派手で、見た目ですぐさがわかりやすいBMXは、児童たちの心をつかむのに非常に有効なコンテンツであり、子供をフックにして家族を巻き込んでのファン作りをして行ける可能性を秘めていると言える。</p>
鶴久保小学校	<p>1.楽しかった 98% 2.つまらなかった 2% 3.どちらともいえない 2%</p>	<p>1.楽しかった 100%</p>	
野比東小学校	<p>1.楽しかった 100%</p>	<p>1.楽しかった 100%</p>	
池上小学校	<p>1.楽しかった 99% 2.つまらなかった 1% 3.どちらともいえない 1%</p>	<p>1.楽しかった 98% 2.つまらなかった 2% 3.どちらともいえない 2%</p>	

## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（４.講演会は）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1.楽しかった 94%</p> <p>3.どちらともいえない 6%</p>	講演会不参加	<p>4.講演会は 0%</p> <p>2.つまらなかった 0%</p> <p>1.楽しかった 97%</p> <p>3.どちらともいえない 3%</p> <p>設問4：講演会は？  <b>1.楽しかった：97%</b>            2.つまらなかった：0%            3.どちらともいえない：3%</p> <p>・講演会は、座って話を聞く時間が長いため、子供たちにどう映るかが不安であったが、「楽しかった」という回答が97%という結果となった。            ・これは、選手たちにインタビューをしながら夢を語ってもらうという形式や、夢を実現するための手段をかみ砕いて説明することが評価されていると考えらる。</p>
鶴久保小学校	<p>1.楽しかった 97%</p> <p>3.どちらともいえない 3%</p>	<p>1.楽しかった 97%</p> <p>3.どちらともいえない 3%</p>	
野比東小学校	講演会不参加	<p>1.楽しかった 94%</p> <p>3.どちらともいえない 4%</p> <p>2.つまらなかった 2%</p>	
池上小学校	<p>1.楽しかった 98%</p> <p>3.どちらともいえない 2%</p>	<p>1.楽しかった 99%</p> <p>3.どちらともいえない 1%</p>	

## 参考資料（アンケート）

【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（５．講演会を聞いて、夢や目標を持つことの大切さが）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1. わかった 92%</p> <p>3. どちらともいえない 8%</p>	講演会不参加	<p>1. わかった 96%</p> <p>2. わからなかった 0%</p> <p>3. どちらともいえない 4%</p> <p>設問５：講演会を聞いて、夢や目標を持つことの大切さが？</p> <p><b>1. わかった：96%</b></p> <p>2. わからなかった：0%</p> <p>3. どちらともいえない：4%</p> <p>・講演者の狙い、伝えたいことがしっかりと児童たちに伝わった。</p> <p>・設問４と通じるが、講演の形式を工夫し、概念的な話にせず、身近にある例を取りながら具体的に話すスタイルが評価されたものと考えられる。</p>
鶴久保小学校	<p>1. わかった 95%</p> <p>2. わからなかった 1%</p> <p>3. どちらともいえない 4%</p>	<p>1. わかった 98%</p> <p>3. どちらともいえない 2%</p>	
野比東小学校	講演会不参加	<p>1. わかった 96%</p> <p>3. どちらともいえない 4%</p>	
池上小学校	<p>1. わかった 98%</p> <p>3. どちらともいえない 2%</p>	<p>1. わかった 98%</p> <p>3. どちらともいえない 2%</p>	

## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（６.またBMXの学校訪問を）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1. やってほしい 96%</p> <p>3. どちらでもない 4%</p>	<p>1. やってほしい 97%</p> <p>3. どちらでもない 3%</p>	<p>1. やってほしい 97%</p> <p>2. やってほしくない 0%</p> <p>3. どちらでもない 3%</p> <p>設問6：またBMXの学校訪問を  <b>1. やってほしい：97%</b>  <b>2. やってほしくない：0%</b>  <b>3. どちらでもない：3%</b></p> <p>・デモンストレーション、講演会の結果とリンクする数字で、97%の児童が、またBMXの学校訪問をしてほしいと回答。          ・非常に多くの児童から高い評価を受けた学校訪問は、BMXの認知度向上という事だけでなく、児童のキャリア教育の観点からも、継続的に続けていくべきであると考え。</p>
鶴久保小学校	<p>1. やってほしい 97%</p> <p>2. やってほしくない 1%</p> <p>3. どちらでもない 2%</p>	<p>1. やってほしい 99%</p> <p>3. どちらでもない 1%</p>	
野比東小学校	<p>1. やってほしい 100%</p>	<p>1. やってほしい 96%</p> <p>3. どちらでもない 4%</p>	
池上小学校	<p>1. やってほしい 98%</p> <p>3. どちらでもない 2%</p>	<p>1. やってほしい 97%</p> <p>3. どちらでもない 3%</p>	

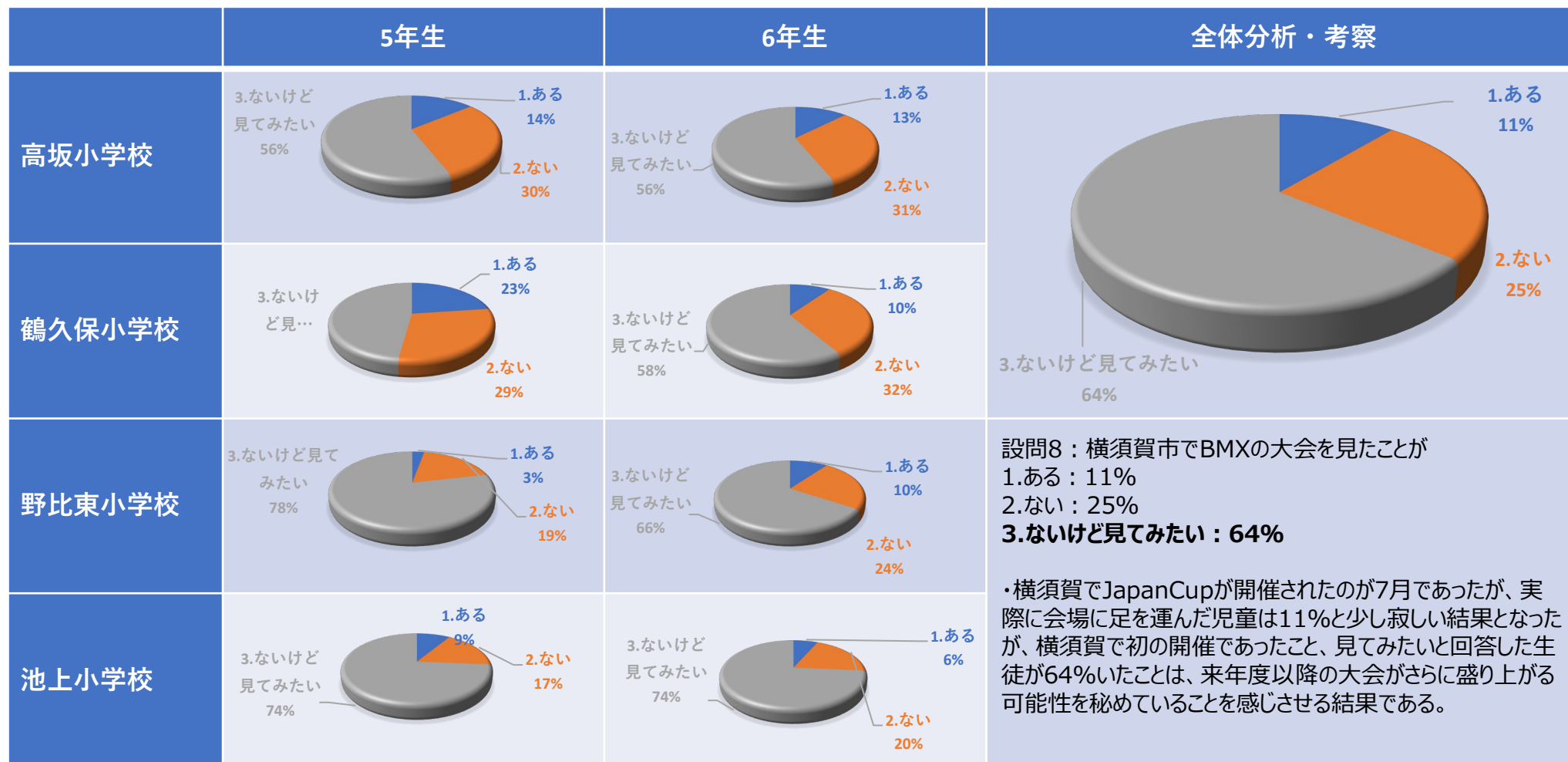
## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（7.今後BMXを）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 50% 2. やる予定はない 32% 3. どちらでもない 18%</p>	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 57% 2. やる予定はない 30% 3. どちらでもない 13%</p>	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 63% 2. やる予定はない 24% 3. どちらでもない 13%</p> <p>設問7：今後BMXを  <b>1. やってみたい (すでにやっている) : 63%</b>            2. やる予定はない : 24%            3. どちらでもない : 13%</p> <p>・BMXをやってみたい、と回答したのは63%と高い数字ではあるものの、デモンストレーションが楽しかったと回答した割合と比較すると、36ポイント低い結果となった。            ・これは、BMXが難しそうなスポーツであり、実際に見ることとやるのが違うためと考えられるが、やってみたいと考えている児童が6割を超えることは、BMXのポテンシャルが非常に高いと言える。</p>
鶴久保小学校	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 59% 2. やる予定はない 27% 3. どちらでもない 14%</p>	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 55% 2. やる予定はない 24% 3. どちらでもない 21%</p>	
野比東小学校	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 70% 2. やる予定はない 22% 3. どちらでもない 8%</p>	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 74% 2. やる予定はない 22% 3. どちらでもない 4%</p>	
池上小学校	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 73% 2. やる予定はない 14% 3. どちらでもない 13%</p>	<p>1. やってみたい (すでにやっている) 63% 2. やる予定はない 26% 3. どちらでもない 11%</p>	

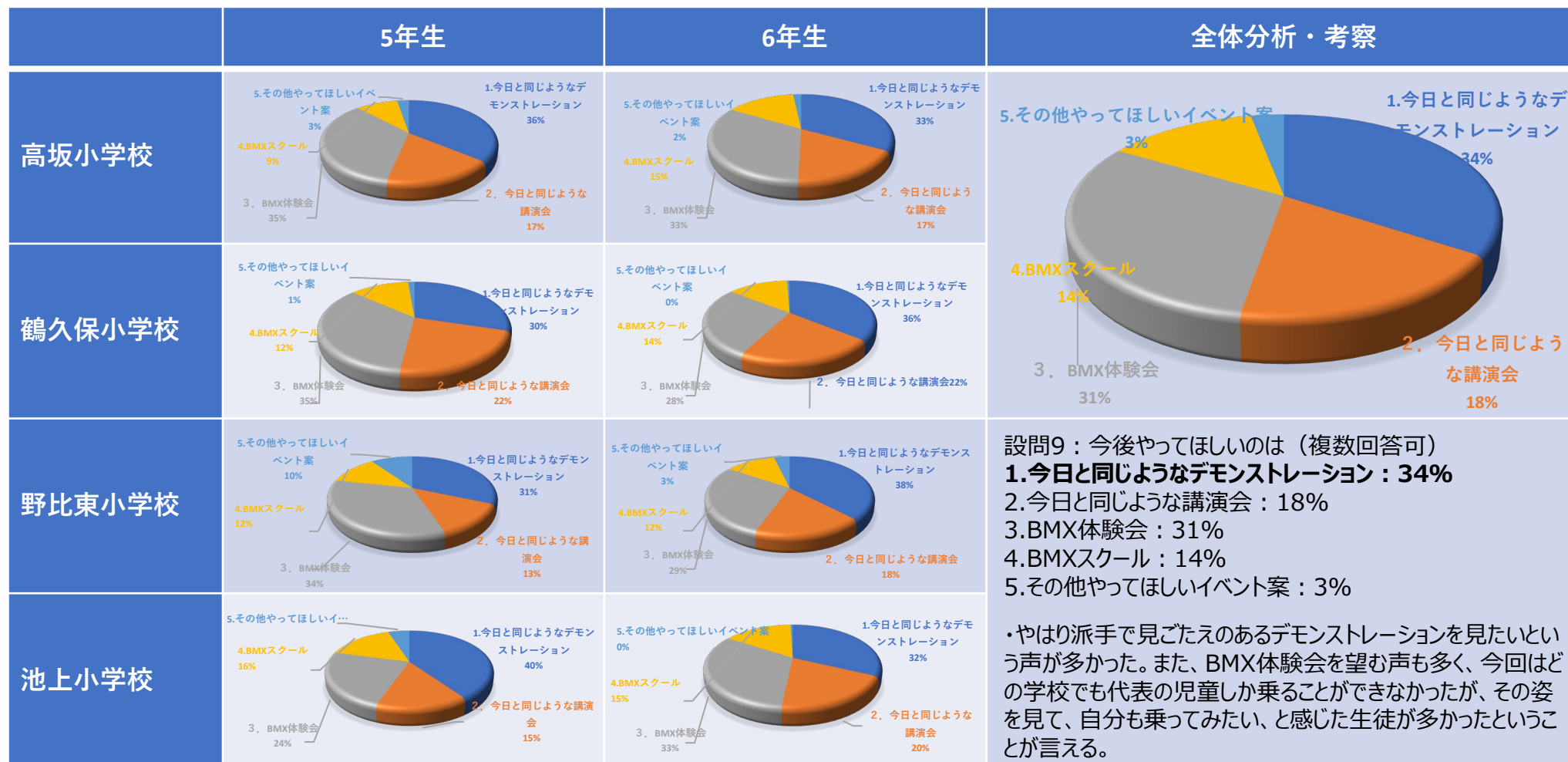
## 参考資料（アンケート）

### 【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（８.横須賀市でBMXの大会を見たことが）



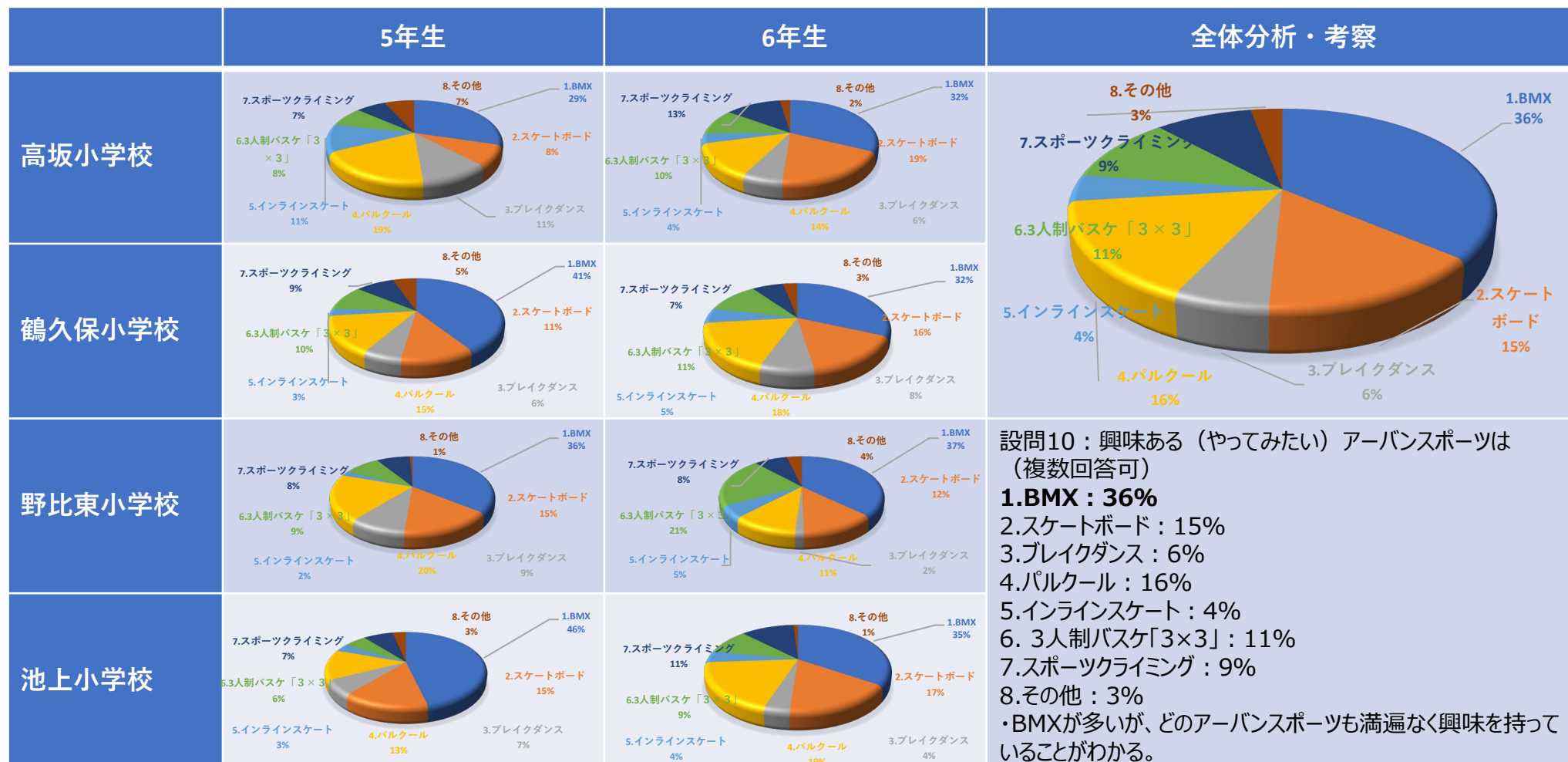
## 参考資料（アンケート）

【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（９.今後やってほしいのは（複数回答可））



## 参考資料（アンケート）

【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（興味ある（やってみたい）アーバンスポーツは（複数回答可）



## 参考資料（アンケート）

【取組２】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（横須賀市がBMXに力をいれていることを）

	5年生	6年生	全体分析・考察
高坂小学校	<p>1. 知っていた 25% 2. 知らなかった 75%</p>	<p>1. 知っていた 23% 2. 知らなかった 77%</p>	<p>1. 知っていた 25% 2. 知らなかった 75%</p> <p>設問11：横須賀市がBMXに力をいれていることを 1. 知っていた：25% 2. 知らなかった：75%</p> <p>・25%の児童が知っていると回答しているが、まだまだ認知度が高いとは言えない。 ・設問8にあったように、JapanCupを実際に見た割合も少なかったことを考えると、今回のような地道なPR活動と同時に、地元商店街や地域を巻き込んでのPR活動を進めていく必要があると考える。</p>
鶴久保小学校	<p>1. 知っていた 30% 2. 知らなかった 70%</p>	<p>1. 知っていた 28% 2. 知らなかった 72%</p>	
野比東小学校	<p>1. 知っていた 24% 2. 知らなかった 76%</p>	<p>1. 知っていた 13% 2. 知らなかった 87%</p>	
池上小学校	<p>1. 知っていた 24% 2. 知らなかった 76%</p>	<p>1. 知っていた 13% 2. 知らなかった 87%</p>	

## 参考資料（アンケート）

### 【取組2】市内の小学校へ訪問・講演会・デモンストレーション（その他自由記載・感想）

- ・また今後学校に来てほしいです
- ・いろいろなわざを見てかんどしました！！
- ・3人の話がわかりやすかった
- ・とてもおもしろかったので、今日来てくれたプロの人たちではないプロの人の技をみてみたいです。そして体験したいです。
- ・あくしゅしたり少し話しているんなことが知れました。
- ・今日のようなたいけんをまたやりたい。
- ・かっこよかったし1年後またやってほしい。
- ・BMXがかっこよくてやってみたいと思った
- ・またBMXのイベントをしたい。
- ・せんしゅたちが練習している所を見てみたい
- ・オリンピックの選手が来てくれて色々な技が見れて良い体験になった。
- ・すごく楽しくて、本当にありがとうございました！また、きてください。サインもありがとうございました。
- ・いっぱいわざを見せてくださり、ありがとうございました。かっこよかったです！！
- ・すごい技があって、とくに一番すごかったのがジャンプ台で飛んで前回りしていた所がすごかった。
- ・二人のわざがすごいオリティーでおもわず声がでてしまいました！（笑）私は体験したかったのですが、じゃんけんで負けてできなかったのも、もしまた機会があったら体験したいです！あくしゅやサイン、ありがとうございました。
- ・はるひこ選手もねね選手も目標をもってBMXに取り組んでいた。
- ・僕は元々BMXを知っていたけど、「バックフリップ」や他の技をできなかったけど、もう1回挑戦してみようかなと思います。
- ・はるひこ選手もねね選手もありがとうございました。
- ・手にサインやあくしゅをしてくれて本当にありがとうございました。また高坂小学校にきてBMXの色々なことを教えてください！今後大きな大会があると思うんですけど応援しています。頑張ってください。大好きです。
- ・最初は女の人でも出来るの？と思っていたけど全然かっこよかった
- ・2人の技、スゴかったです。うみかぜ公園でぜひはるひこ選手にねね選手にも会ってみてもっと間近でみたいです！これからも頑張ってください。
- ・はるひこ選手はモデルもやっていてすごいと思った。（イケメン）ねね選手は5年間なのにすごいカッコよかった
- ・BMXの技を色々見て初めはBMXの事をしらなかったけど、この一日でBMXの良さや楽しさが見ていても十分伝わりました。二人がやっていた技もすごかったです。ぜひまたやってほしいです。
- ・今日初めてBMXをみて、2人の技がとてもカッコよくて、感動しました。BMXのよさを、はるひこさんとねねちゃんがおしえてくれました。またみたいです。2人のこと応援しています。

他多数

# 参考資料（アンケート）

【取組 3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（1.性別）

1回目（よこすかスポーツフェスタ2022）	4回目（MEGURU Project）	全体分析・考察																				
<p>女性 38% 男性 62%</p>	<p>女性 26% 男性 74%</p>	<p>女性 28% 男性 72%</p>																				
2回目（ワイ！フェスタおっぱま2022）	5回目（MEGURU Project）																					
<p>女性 31% 男性 69%</p>	<p>女性 20% 男性 80%</p>																					
3回目（コースカ横須賀）																						
<p>女性 25% 男性 75%</p>																						
		<table><tr><td></td><td>男性</td><td>女性</td></tr><tr><td>1回目</td><td>13</td><td>8</td></tr><tr><td>2回目</td><td>101</td><td>46</td></tr><tr><td>3回目</td><td>42</td><td>14</td></tr><tr><td>4回目</td><td>45</td><td>16</td></tr><tr><td>5回目</td><td>39</td><td>10</td></tr></table>				男性	女性	1回目	13	8	2回目	101	46	3回目	42	14	4回目	45	16	5回目	39	10
	男性	女性																				
1回目	13	8																				
2回目	101	46																				
3回目	42	14																				
4回目	45	16																				
5回目	39	10																				

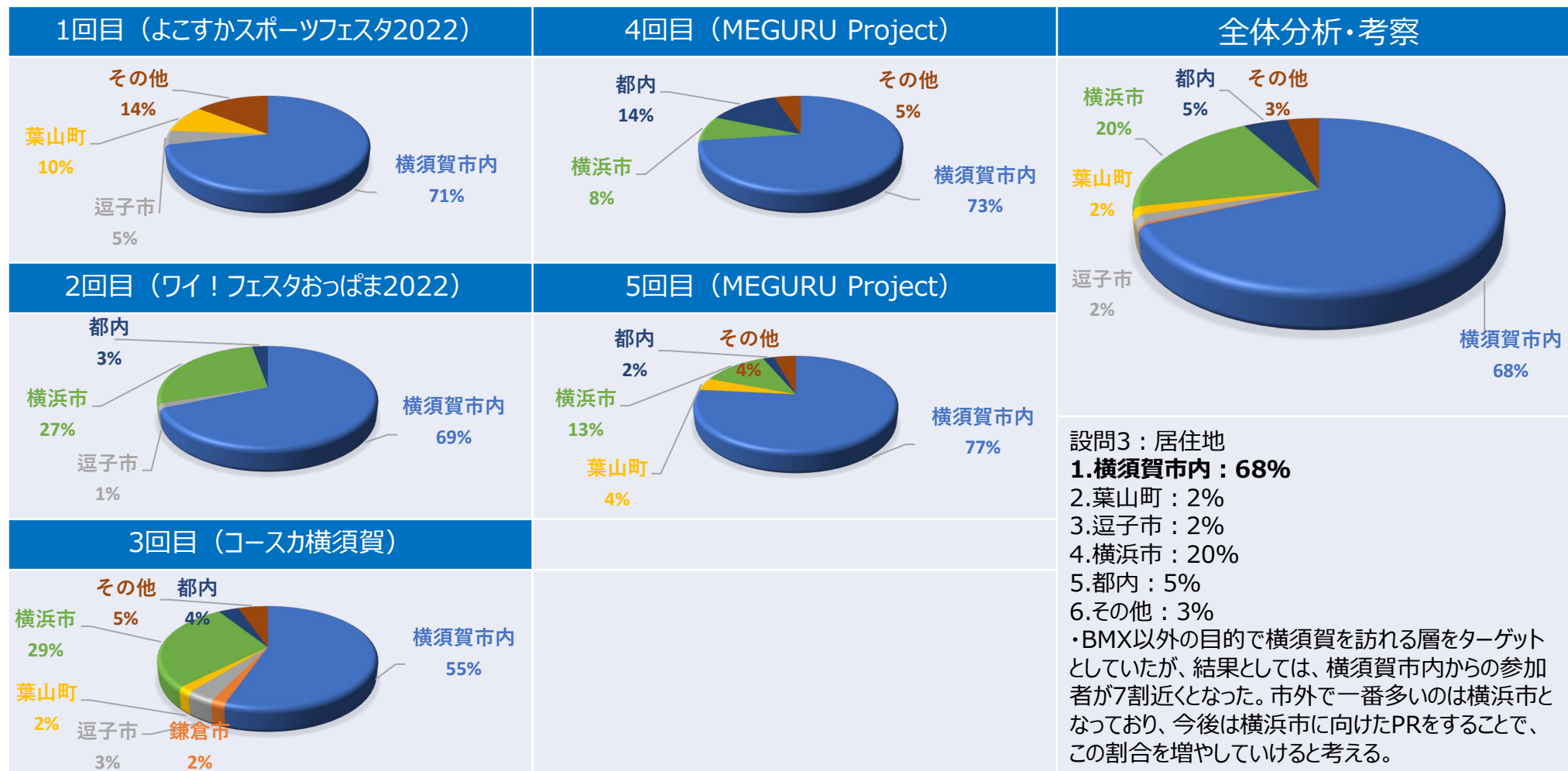
## 参考資料（アンケート）

【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（2.年齢）



## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（3.居住地）



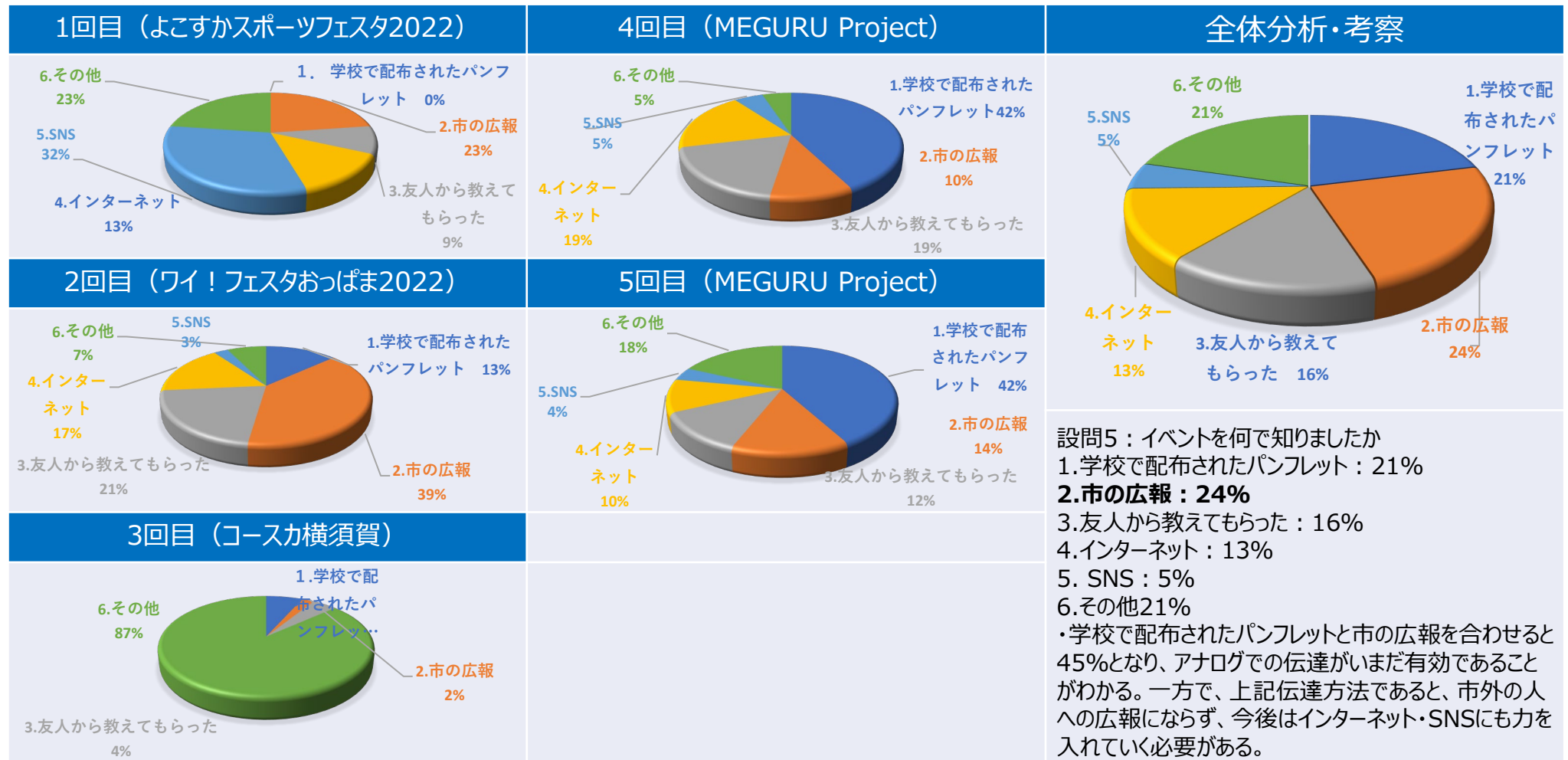
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（4.体験会に参加した理由）



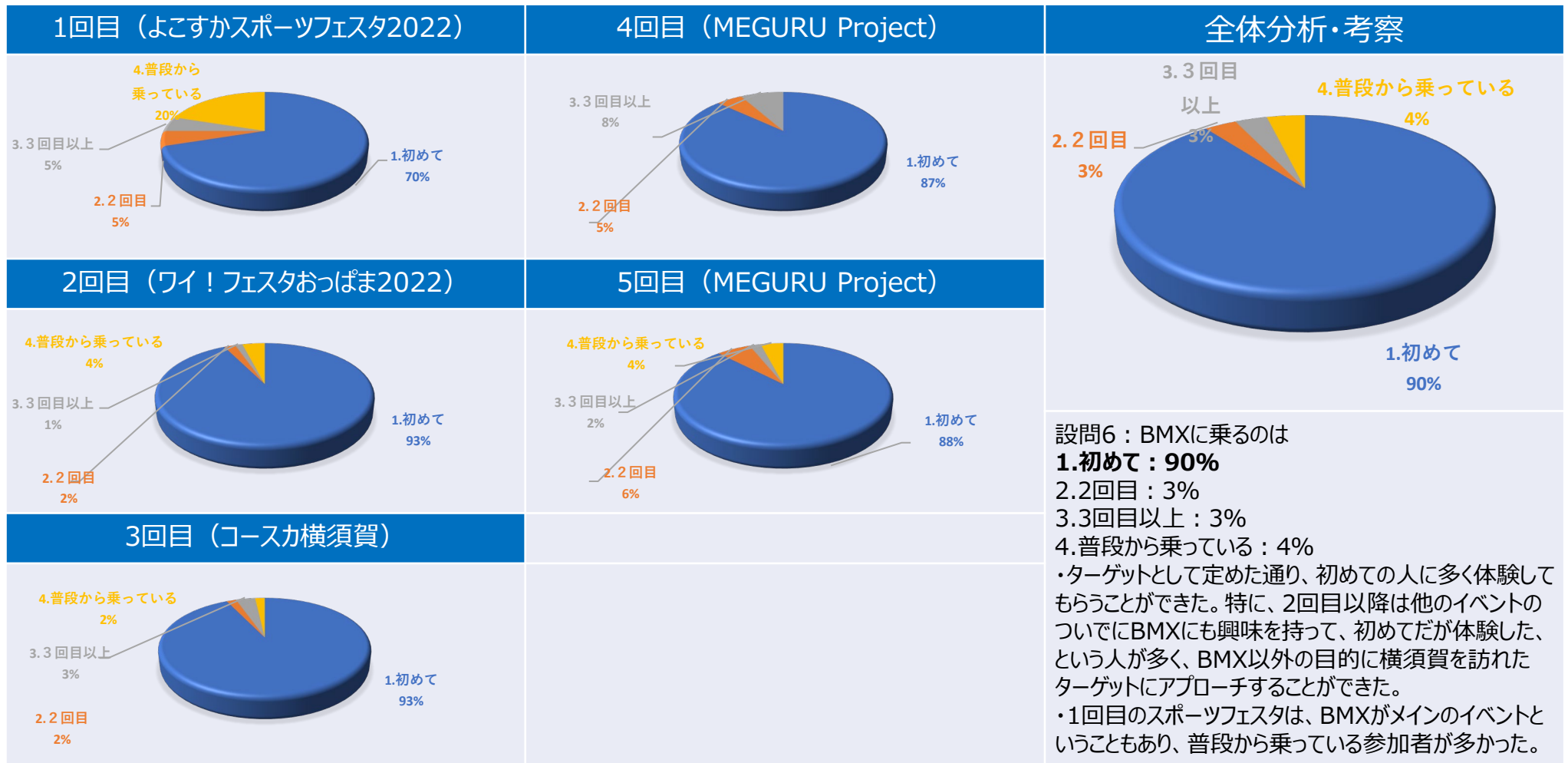
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（5.イベントを何で知りましたか？）




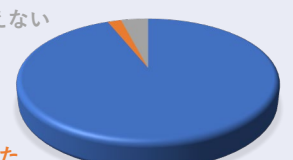
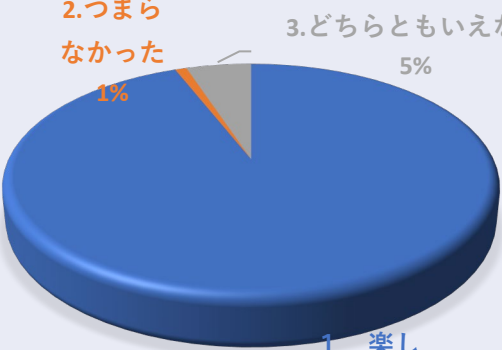
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内いべんイベント会場での日帰り体験会の実施（6.BMXに乗るのは？）



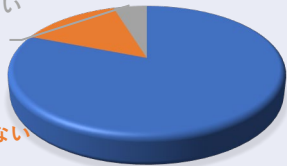
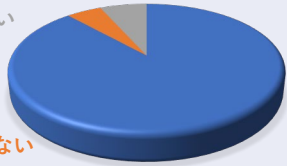
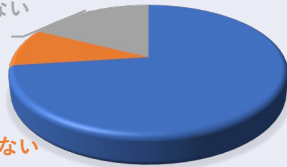
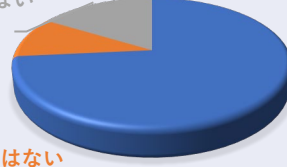
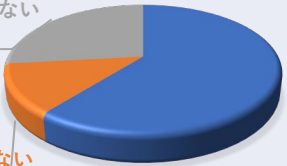
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（7.本日の体験会は）

1回目（よこすかスポーツフェスタ2022）	4回目（MEGURU Project）	全体分析・考察
 <p>1. 楽しかった 100%</p>	 <p>1. 楽しかった 100%</p>	
<p>2回目（ワイ！フェスタおっぱま2022）</p>  <p>1. 楽しかった 92%</p> <p>2. つまらなかった 1%</p> <p>3. どちらともいえない 7%</p>	<p>5回目（MEGURU Project）</p>  <p>1. 楽しかった 94%</p> <p>2. つまらなかった 2%</p> <p>3. どちらともいえない 4%</p>	
<p>3回目（コースカ横須賀）</p>  <p>1. 楽しかった 89%</p> <p>2. つまらなかった 2%</p> <p>3. どちらともいえない 9%</p>		<p>全体分析・考察</p>  <p>1. 楽しかった 94%</p> <p>2. つまらなかった 1%</p> <p>3. どちらともいえない 5%</p> <p>設問7：本日の体験会は  <b>1.楽しかった：94%</b>            2.つまらなかった：1%            3.どちらともいえない：5%</p> <p>・設問6で、BMXが初めてという人が9割であったが、そのほとんどが楽しかったと回答しており、BMXが多くの人に受け入れてもらえるということが分かった。</p>

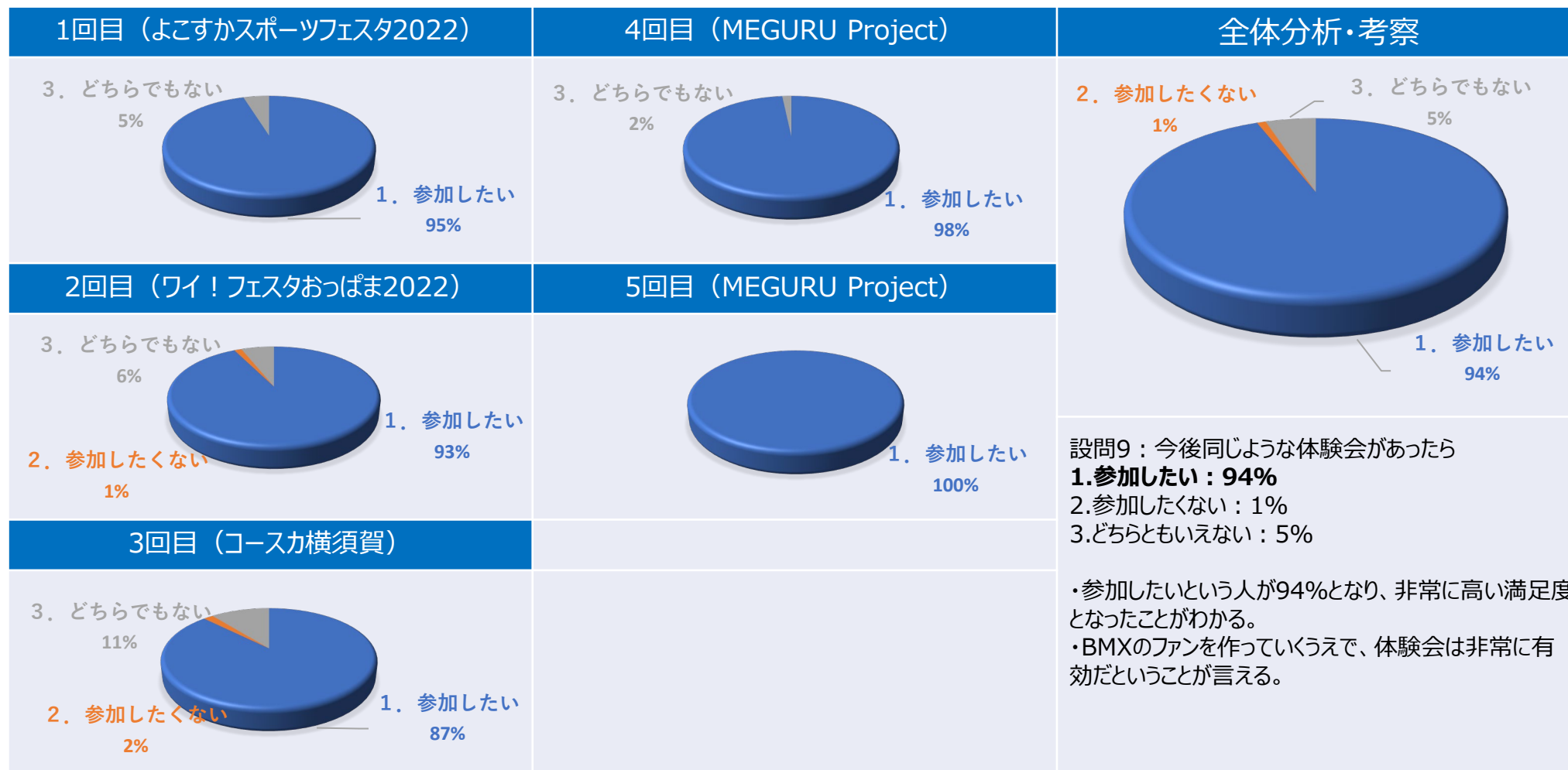
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（8.今後BMXを）

1回目（よこすかスポーツフェスタ2022）	4回目（MEGURU Project）	全体分析・考察
 <p>1. やってみたい（すでにやっている） 81%</p> <p>2. やる予定はない 14%</p> <p>3. どちらでもない 5%</p>	 <p>1. やってみたい（すでにやっている） 88%</p> <p>2. やる予定はない 5%</p> <p>3. どちらでもない 7%</p>	
2回目（ワイ！フェスタおっぱま2022）	5回目（MEGURU Project）	
 <p>1. やってみたい（すでにやっている） 73%</p> <p>2. やる予定はない 9%</p> <p>3. どちらでもない 18%</p>	 <p>1. やってみたい（すでにやっている） 74%</p> <p>2. やる予定はない 10%</p> <p>3. どちらでもない 16%</p>	
3回目（コースカ横須賀）		
 <p>1. やってみたい（すでにやっている） 61%</p> <p>2. やる予定はない 12%</p> <p>3. どちらでもない 27%</p>		<p>設問8：今後BMXを</p> <p><b>1. やってみたい（すでにやっている）：74%</b></p> <p>2. やる予定はない：10%</p> <p>3. どちらともいえない：16%</p> <p>・74%の人がやってみたいと答えており、小学校の体験会で同じ質問をしたものも、10ポイント高かった。これは、見るだけでなく、実際に乗ってみることで、BMXのハードルが低くなり、その楽しさも知ってもらえたといえる。</p>

## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（9.今後同じような体験会があったら）



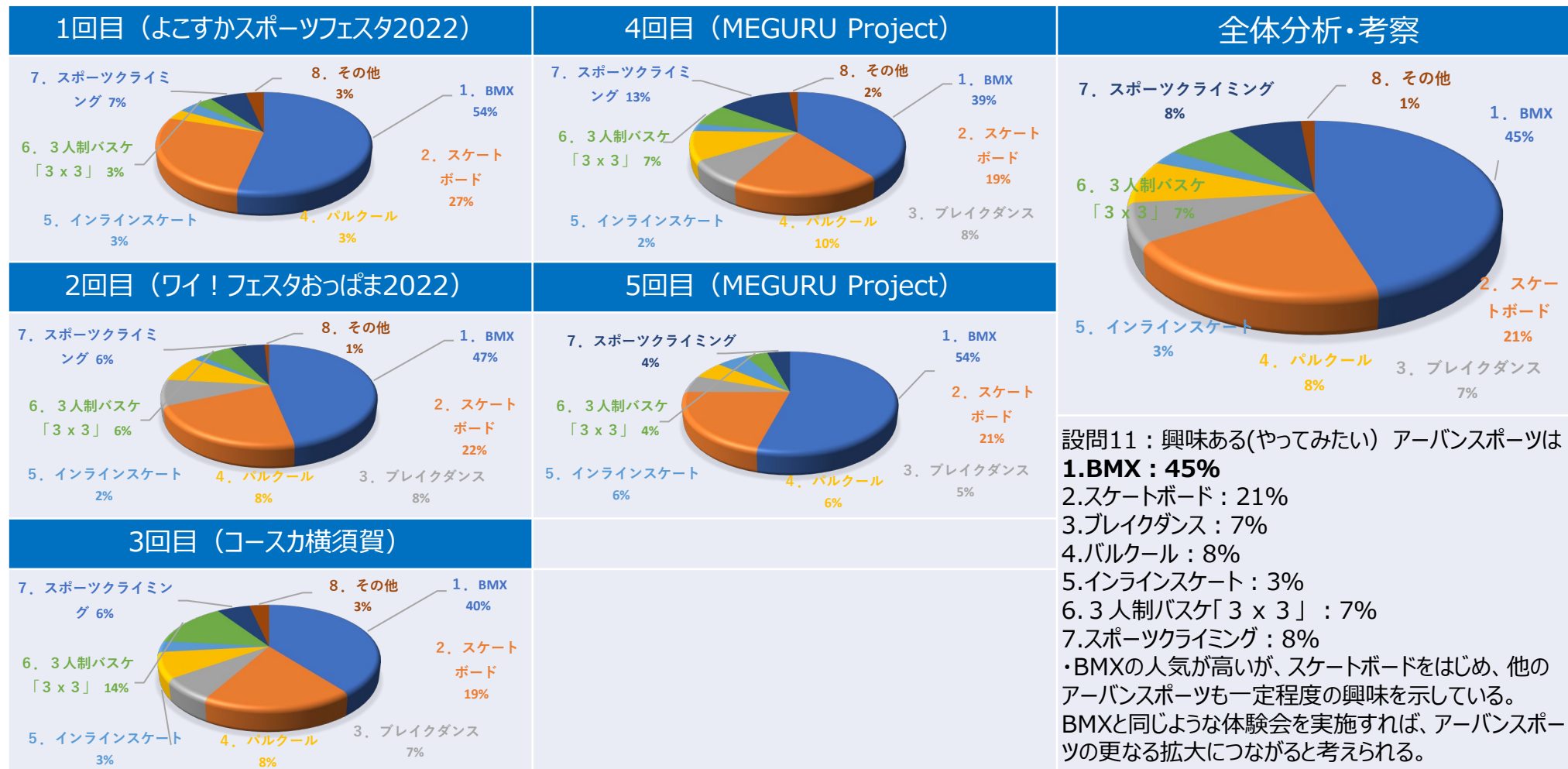
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（10.今後企画してほしいのは（複数回答可））



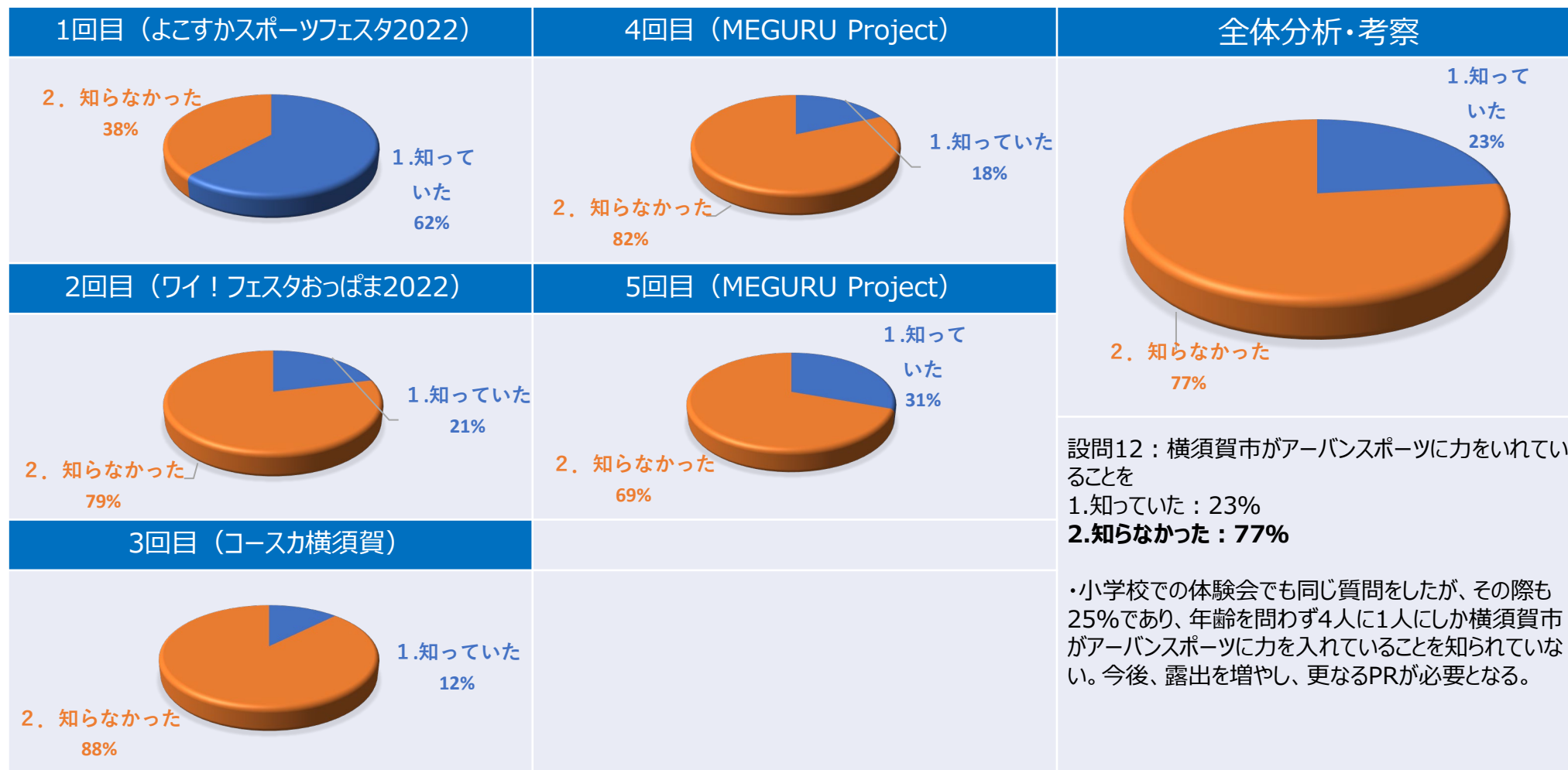
## 参考資料（アンケート）

### 【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（11.興味ある（やってみたい）アーバンスポーツは）



## 参考資料（アンケート）

【取組3】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（12.横須賀市がアーバンスポーツに力をいれていることを）



## 参考資料（アンケート）

---

### 【取組３】市内イベント会場での日帰り体験会の実施（その他自由記載・感想）

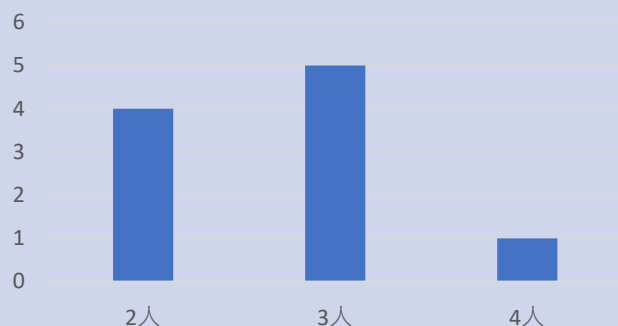
- ・素晴らしい企画だと思います。ぜひ広めていって下さい
- ・とても楽しかったです。また機会があったら、やりたいです。ありがとうございました。
- ・楽しかったです
- ・息子がとても楽しそうでした。お兄さんみたいに立って乗ると頑張っていました！
- ・たのしかった
- ・子供が楽しそうに参加できていてよかったです。今度は兄（３年生）も参加させてみたいです。
- ・楽しかったです。ありがとうございました！
- ・転んでましたが、楽しかったそうです。
- ・ありがとうございました
- ・こういった企画をどんどん行ってほしいです。子供、若者にむけたイベントを希望します
- ・楽しめました！
- ・安全に楽しく体験できました！！ありがとうございました
- ・待ち時間が少なくなるようにしてほしい
- ・子供たちがとても楽しんでいました。ありがとうございました
- ・優しく教えてくださってありがとうございました。本人、とても楽しかったようです。
- ・なかなか出来ない体験でした。私もやりたい！です。ありがとうございました。
- ・並ぶのを最小限にできるとありがたい
- ・また、お願いします
- ・バスケットをやっているので 3 × 3 をさせたい
- ・ It was fun
- ・はしれて楽しかったです
- ・体験とはいえもう少しコースをくふうしたりしてください。公園でできるよ。これじゃ。
- ・とても楽しかったようです。ひきたて役のお兄さんがいて、楽しくできていました。ありがとうございました。
- ・なかなか体験できないので、やれて良かったです。ありがとうございました。
- ・ドキドキしました！
- ・トップ選手のパフォーマンスを見れて楽しかったです
- ・子供が非常に楽しそうだったので今後CAVEさんのお世話になると思います

他多数

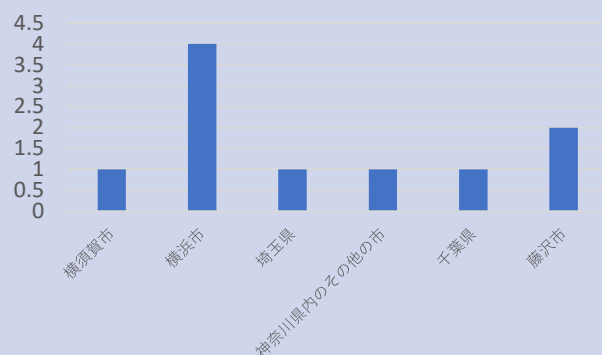
## 参考資料（アンケート）

### 【取組４】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

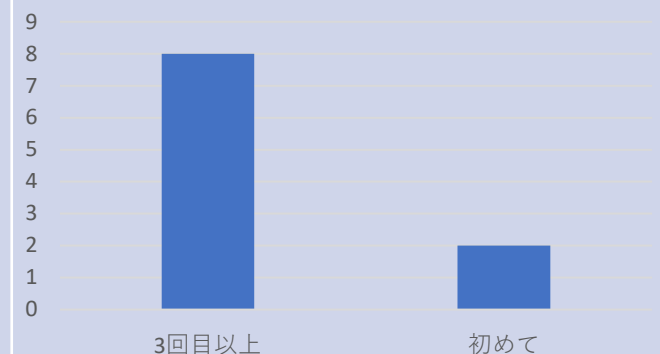
1. 今回のモニターツアー参加者は全員  
で何人ですか



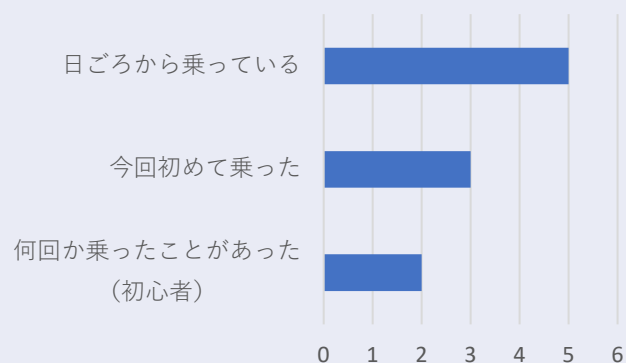
2. 居住地を教えてください



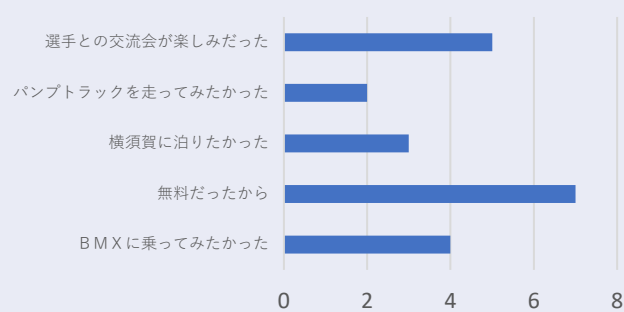
3. 横須賀に来るのは



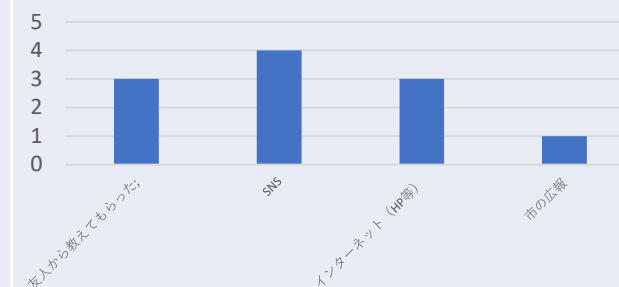
4. BMXの経験値を教えてください



5. 今回申し込みをした動機を教えてください（複数回答可）



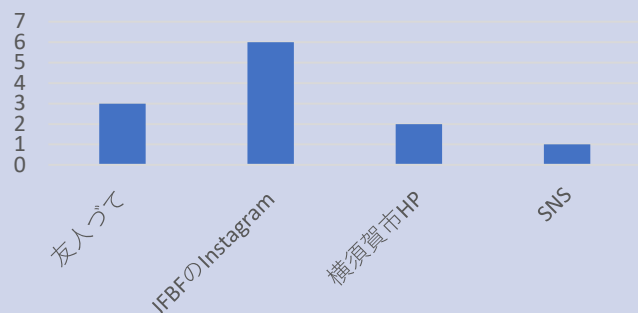
6. イベントを何で知りましたか？（複数回答可）



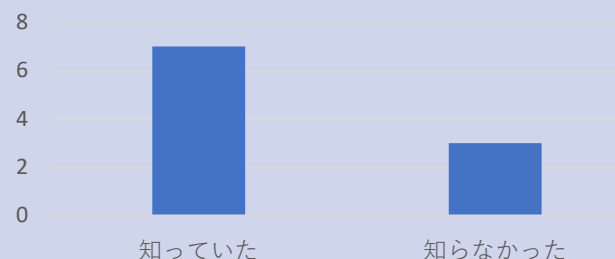
## 参考資料（アンケート）

### 【取組４】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

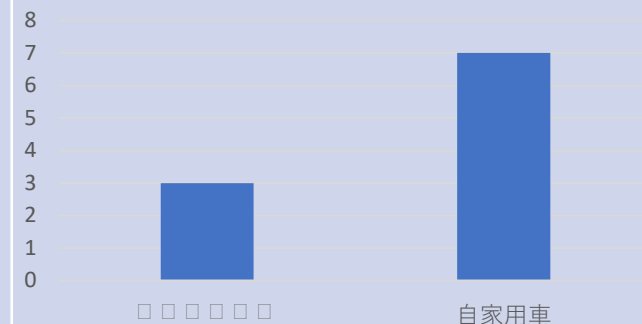
7. 具体的なメディアを教えてください



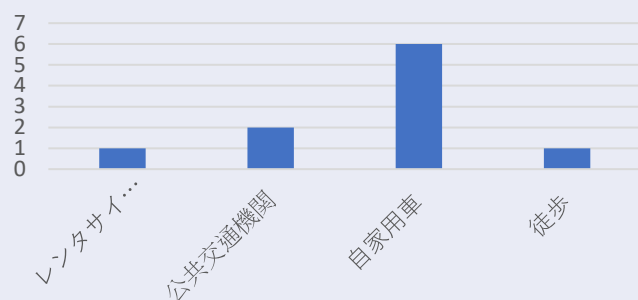
8. 横須賀市がアーバンスポーツに力を入れているのを知っていましたか？



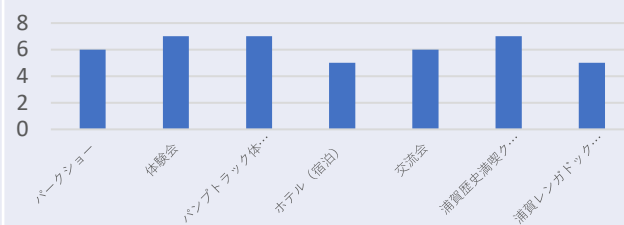
9. ツアー参加（横須賀市までの）移動手段を教えてください



10. 市内観光（周遊）した時の移動手段を教えてください



11. モニターツアーで良かった点を教えてください（複数回答可）



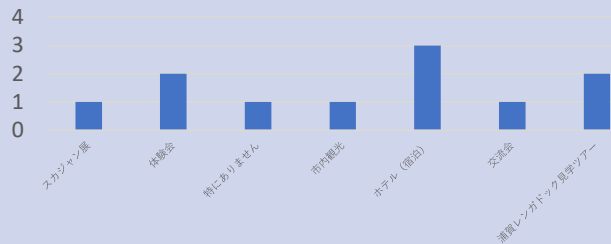
#### 12. その理由を教えてください

- ・他ではできない体験だったから。
- ・経験したことのないコンテンツで参加した子どもが喜んでいたので。
- ・パークショーでは間近で、トップライダーの皆さんのトリックを見ることが出来て感動しました。見学ツアーやクルーズも普段できない体験をさせていただけてとても楽しかったです。交流会では BMXについてお話させていただけて、選手の皆様のリアルな声や考えを聞かせていただけてとても勉強になりました。ホテルもとても綺麗で過ごしやすかったです。
- ・横須賀の事を知れた
- ・体験会では選手もスタッフの方たちもとても親切で楽しく接することが出来た。
- ・交流会も選手の色々な話を聞くことが出来て応援したくなる気持ちが強くなった、また代表の監督とも直接色々なこととお話出来たことがとても楽しかった。
- ・ドック見学ツアー、クルーズではガイドさんの軽快なトークに楽しませてもらいながらツアーを満喫することが出来た。

## 参考資料（アンケート）

### 【取組４】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

#### 13. モニターツアーで悪かった点を教えてください（複数回答可）



#### 16. 今回のツアーが有料でも参加したいですか。

- 1. 参加したい 0人
- 2. 参加したくない 0人
- 3. 値段と内容による 10人

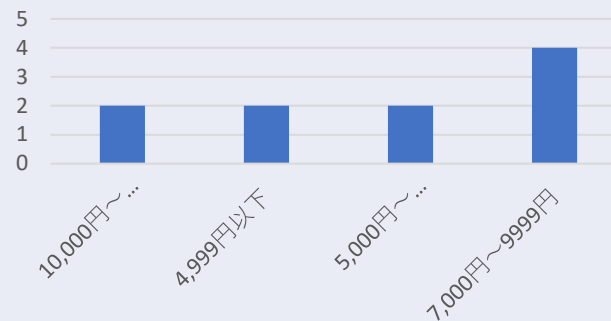
#### 14. その理由を教えてください

- ・一日目が浦賀観光、二日目を横須賀市街地観光だったため、スケジュール上スカジャン展に立ち寄れなかった。
- ・レクチャーなどがあまりなく、試乗会のような印象となってしまったため。
- ・バスで市内を回れたらよかった
- ・ホテルでの朝食は付けて欲しかった。子ども連れで朝から外に食事に出るのは結構大変です。
- ・BMX体験は、乗り方の説明や乗ってときの声かけアドバイスが少なかったかなと思いました。5歳の息子は初体験だったので、いつから坂に上っていいの、いつから立ってスピード出していいの戸惑っている印象でした。もう少し声かけていただくと、流れに乗れたかなと思いました。でも楽しかったようです。
- ・あまり興味がなかった

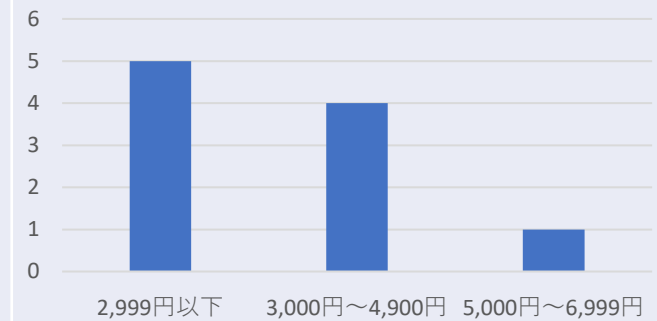
#### 15. 来年同じようなツアーを有料で販売した際に、改善して欲しい点を教えてください

- ・体験の時間が長く、スクールのようなものがあると思う
- ・地元の名店などを昼食会場として組み込むなど、食事の内容を充実させて欲しい
- ・食事がついてしていると嬉しいです。
- ・飲食店の割引
- ・もう少しイベントを増やして欲しいです
- ・うみかぜ公園を使用してのスクールをして欲しい。
- ・有料であれば、BMXも体験会という形で自由に周回させるだけではなく、BMXに乗ったことのない子どもにも初めから教えてもらえるBMX教室のような形で教えてもらったり、一緒に自転車に乗ってもらったりしてほしい。
- ・BMXの体験会なので、BMXの仕組みを説明して、補佐をしてもらいながらハンドルを回す…など、一人では体験できないこともやって欲しいと思いました。

#### 17. 有料とした場合、いくらだったら参加しますか。 (今回と同じように宿泊+体験会+交流会+観光だった場合)



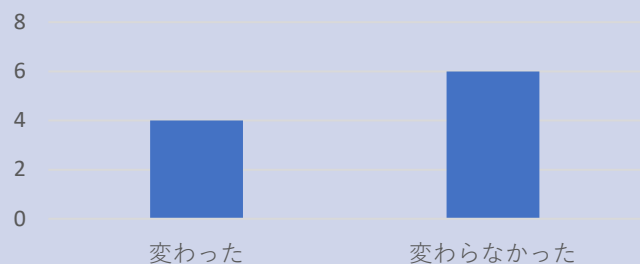
#### 18. 有料とした場合、いくらだったら参加しますか。 (宿泊が無く、日帰りでの体験会+交流会だけだった場合)



## 参考資料（アンケート）

### 【取組４】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

19. モニターツアーに参加して、  
BMX（アーバンスポーツ）に対する  
イメージなどは変わりましたか？



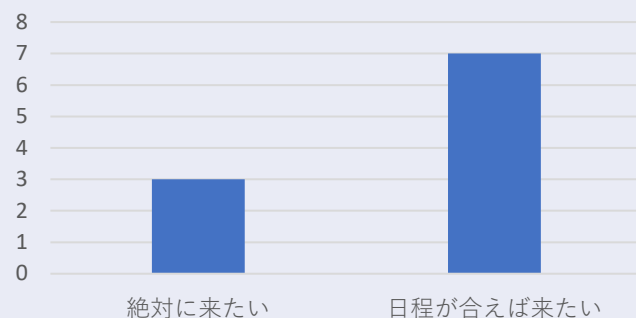
#### 20. その理由を教えてください

- ・それまで知らなかったで、どういスポーツか知れた。
- ・従来からある程度知っていたため
- ・普段から選手の皆さんが楽しそうに練習に励まれている姿を見せていただいていた、選手の皆さんの生の声を聞かせていただいたことでやはりBMXは楽しむことや仲間へのリスペクトの気持ちを大切にしているスポーツであることを改めて感じました。
- ・選手がとても真剣にBMXに取り組んでいることが分かった
- ・難しい。
- ・変わらず楽しみたいと思います
- ・なかなか近寄りたいたい人達が行うスポーツのイメージもあったが、選手やスタッフの方々が優しく楽しませてくれた。
- ・親としては怪我が心配でしたが、選手の方々も危ない経験をされて今があるということを知り、子供が好きなことはやらせてあげたいと思いました。

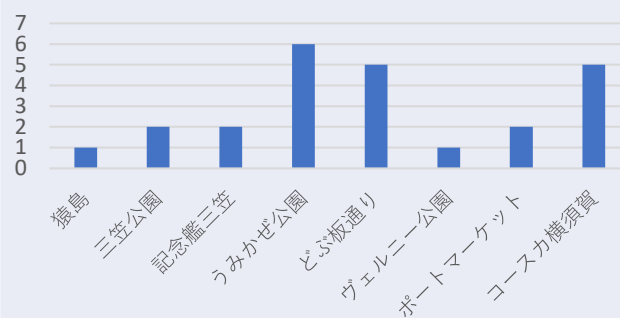
#### 21. ツアー全体の感想を教えてください

- ・自由度が高いものの、ポイントを押さえていてよかった。
- ・横須賀市は初めてで、クルーズやガイドなど子どもも楽しむことが出来ました。また、トップ選手の方との密な交流会は大変貴重で、とても嬉しい時間でした。ありがとうございました。
- ・普段できない体験をさせていただいたり、選手の皆様と近い距離で触れ合うことができて本当に嬉しい限りでした。
- ・普段行かない場所に行くことができて子供たちは満足していた
- ・普段見えない角度から横須賀を見る事が出来たので、とても良いツアーになりました
- ・BMXにも乗ったこともなく、浦賀にも来たことがなかったので、新しい発見がたくさんあるツアーでした。選手やスタッフ、見学ツアーやクルーズのガイドさん、皆さんの人柄にも接することが出来る有意義なツアーでした。
- ・普段できない体験、経験をたくさんすることができてとても良かったです。貴重な機会をありがとうございました。

22. 来年のジャパンカップに来たいと思  
いましたか



23. 自由行動の時間に行った観光施設やス  
ポットを教えてください（複数回答可）



#### 24. その理由を教えてください

- ・アクセスしやすく、横須賀らしさを感じられるから。
- ・お土産や食事をするため。また子連れでも楽しめる場所だったため
- ・新しくオープンしたパークに行きたかった。
- 浦賀レンガドックとホテルの中間地点にあったからです。
- ・BMXを乗りに行った。
- ・日曜日が雨だった
- ・宿泊ホテルからすぐ近かったため。
- ・子供が疲れていた為。
- ・買い物をした

## 参考資料（アンケート）

### 【取組４】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

#### 25.1日目の夕食は何を食べましたか

- ・ステーキハウス
- ・カレー
- ・コースカのフードコート
- ・ハンバーグ
- ・海軍カレー、ネイビーバーガーなどのセット(アルフレッド)
- ・ホテルのレストラン

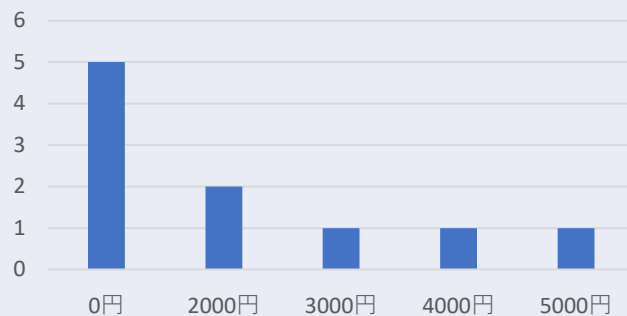
#### 26.2日目の朝食は何を食べましたか

- ・コンビニのパン
- ・近くのお店で買ったもの
- ・コースカのフードコート
- ・サンドイッチ(天候も不安定な予報で、朝から子連れで外に出るのは大変なので前日を買っておきました)
- ・ホテルのレストラン

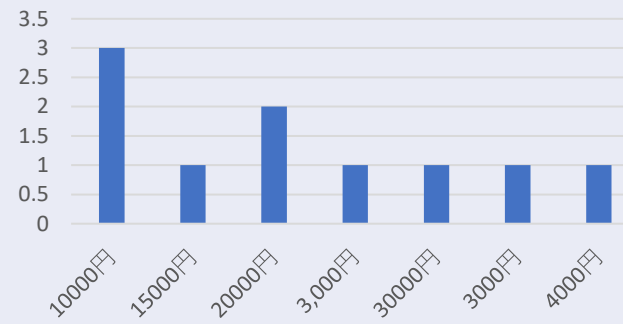
#### 27.2日目の昼食は何を食べましたか

- ・ラーメン
- ・セブンイレブンの惣菜など
- ・マック
- ・鎌倉パスタ
- ・魚料理
- ・カフェ
- ・カレー

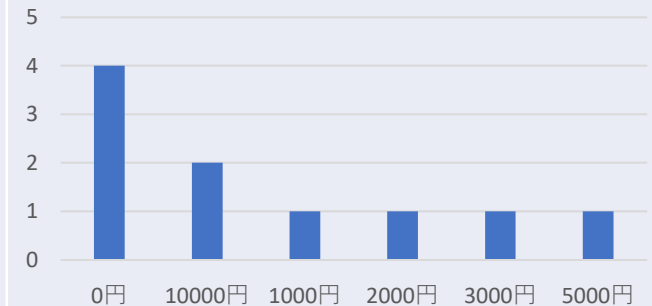
28. 市内の移動（交通）でどれくらいのお金を使ったか教えてください。



29. 市内の飲食でどれくらいのお金を使ったか教えてください。



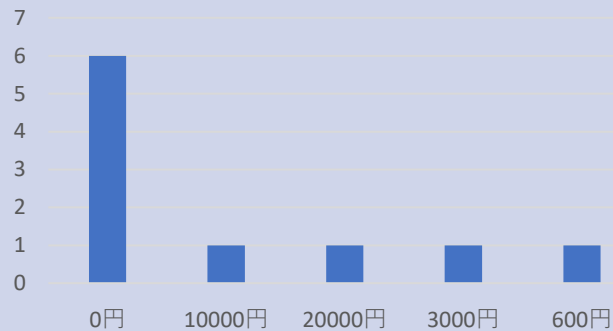
30. 市内のお土産購入でどれくらいのお金を使ったか教えてください。



## 参考資料（アンケート）

### 【取組 4】宿泊付き体験コンテンツ造成及びモニターツアーの実施

31.市内の観光・入場でどれくらいのお金を使ったか教えてください。



#### 32. MEGURUPROJECTの感想を教えてください

- ・浦賀の観光資源を活用しつつ、スポーツ、音楽、フードなど盛りだくさんで、それ以上に盛り上がっていたと思う。
- ・浦賀ドックなど非日常の体験は、子どもも楽しめました。まちのコンテンツがとても充実していて、素晴らしいと思います。
- ・横須賀の魅力を知ることができる素敵なプロジェクトだと思いました。
- ・これからも続けてほしい
- ・楽しかった
- ・横須賀に人が集まっている事が分かりました。今後も続けてほしいと思います
- ・市外からの参加でしたが、とても楽しく参加、見て回ることが出来て学べるフェスティバルのような感じでした。
- ・横須賀市のことを知るいいきっかけになりました。
- ・BMXがカッコ良かった
- ・横須賀にこんなところがあるとは知らなかった

#### 33.スカジャン展の感想を教えてください

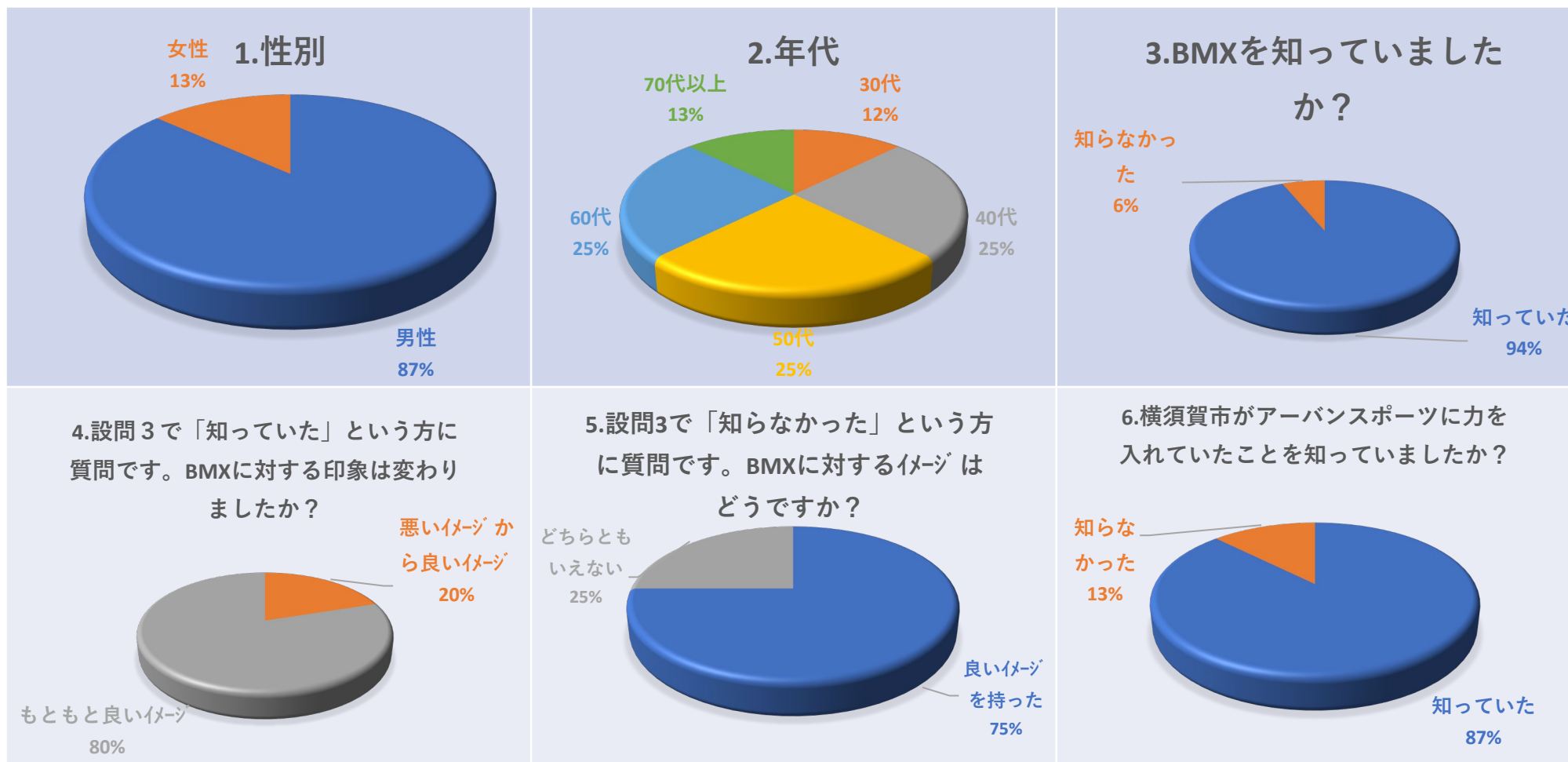
- ・貴重なものを拝見できて、新鮮でした。
- ・スカジャンの歴史が分かった
- ・意外と面白かった
- ・特にありません。
- ・昔の写真が面白かった

#### 34.横須賀市に対するご意見（BMXに対する取り組み、観光に対する取り組み等）をお願いします。

- ・アメリカンなスポーツは横須賀市の文化とも相性がよく、是非この方向性は続けてほしいと思った。
  - ・うみかぜ公園も拝見しましたが、アーバンスポーツの環境が充実しており、プレーヤーにとって理想のまちかと思えます。BMXに限らず、さまざまなアーバンスポーツの取組を期待しております。
  - ・今回のような取り組みで横須賀の歴史やBMXの魅力など改めて興味を深める事が出来ました。
  - ・BMXができる場所をうみかぜ公園だけでなく、横須賀市内にもっと増やしてほしい。
  - ・たくさん盛り上げて欲しいです
  - ・BMXの裾野を広げたいのであれば、今回使用したパントラックや、初心者用のパークを常設した方が良いかと思えます。
  - ・観光面で考えると横浜方面や鎌倉方面からも足を延ばしやすい位置、観光財源としても浦賀や基地関係など日帰りで見回しやすい環境が多く、揃っているように感じます。
- 同じ県内に住んでいても本ツアーに参加しなければほとんど行くことのない体験することのない出会いを今回見つけることが出来ました。県内の人向けに横須賀に来てみませんかというアピールはもっとあったら、自分もまた横須賀の他の場所へも行ってみたいかなるかもしれません。軍艦などは専門のファンだけでなく、自分のような素人でも見て感銘を受けるものがあります。ちなみにベ이스ターズファンですので、最近は頻度減っていますが、長浦にはよく伺っていました。
- ・息子が釣りが好きなので、観光で安全に釣りができて食べられるプランがあるといいなと思いました。
  - ・頑張ってください
  - ・BMX以外のアーバンスポーツも是非盛り上げてほしい

## 参考資料（アンケート）

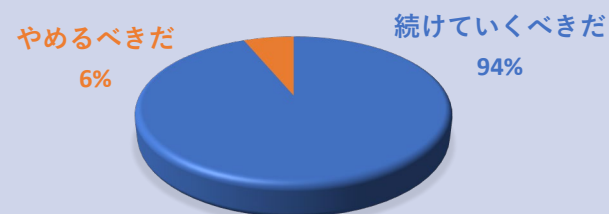
### 【取組5】地元企業・商店街・市民向け講演会・交流会の実施



## 参考資料（アンケート）

### 【取組 5】地元企業・商店街・市民向け講演会・交流会の実施

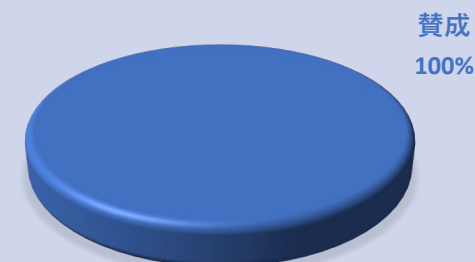
#### 7.横須賀市がアーバンスポーツに力を入れていることについてどう思いますか？



#### 7-1 その理由を教えてください

- ・たのしそうだから
- ・よこすかはアーバンスポーツが似合うから、三浦半島の他の市にはない魅力に育つと思うから
- ・まちの活性化に資するようご協力を賜りたい
- ・アーバンスポーツのまち「横須賀」と思われるまでやりたい
- ・横須賀を楽しい町にしたいので
- ・地域活性化には非常に相性の良いコンテンツと思えるから。
- ・商店街では協賛出来るが費用面の問題？
- ・BMX連盟のビジョンと横須賀市のビジョンの一体性を感じることができた

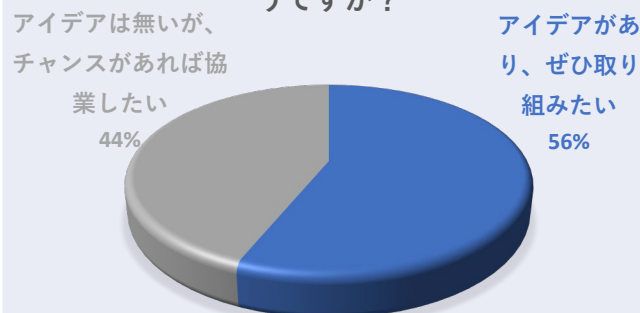
#### 8.BMXを生かした地域活性化について教えてください



#### 8-1.その理由を教えてください

- ・周遊づくりができる。ひとつの会場だけ、ひとつの会社だけの利益を考えていないこと
- ・よこすかはアーバンスポーツが似合うから、三浦半島の他の市にはない魅力に育つと思うから
- ・若い人たちに本市を訪れていただきたいから
- ・面白そう
- ・本日の講演で、具体的なイメージを提起していただけたので参考になった
- ・今時流に乗っていると思われるBMXを商店街やまちづくりで取り上げることで、新たな話題作りをしたい

#### 9.BMXと協業して、何か取組ができそうですか？



#### 10.その理由や具体的アイデアがございましたら、教えてください

- ・のりものフェスタ。ターゲットがファミリー層なのでたがいにメリットがあると思います
- ・イベントの同日開催を検討させて頂きたい
- ・三笠公園でのカレーフェスタ
- ・下町連合祭礼でのデモンストレーション（トレーラー使用）
- ・大通りを通行止めにしてやるイベントとのコラボ
  - ①1月消防パレード
  - ②5月祭礼
  - ③秋みこしパレード他
- ・これからもう少し勉強して参りたいと思います

## 参考資料（アンケート）

### 【取組 5】地元企業・商店街・市民向け講演会・交流会の実施

#### 11.連携できそうなイベント

イベント名：アーバンスポーツフェスタ  
開催予定月：2023年秋ごろ（予定）

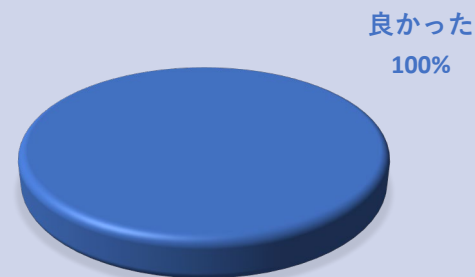
イベント名：のりものフェスタ  
開催予定月：2023年6月頃（予定）

イベント名：のりものフェスタ  
開催予定月：2023年6月頃（予定）

イベント名：リドレ街角ライブ+市役所前公園  
開催予定月：

イベント名：北久里浜秋まつり  
開催予定月：2023年10月頃（予定）

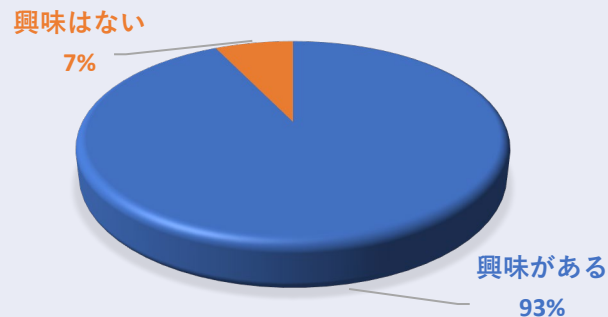
#### 12.本日の講演はいかがでしたか？



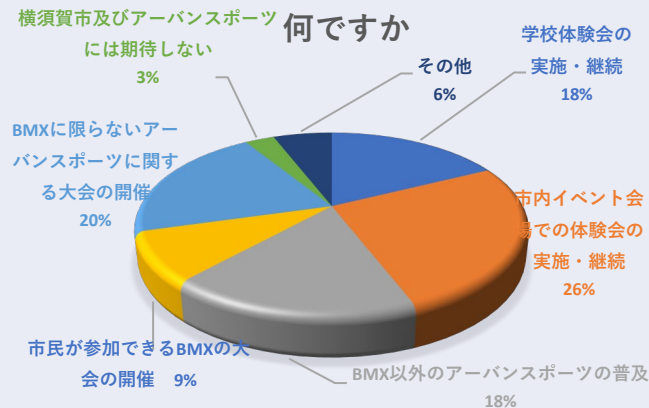
#### 13.その理由を教えてください

- ・良い話が聞けた
- ・出口理事長の熱を感じました
- ・街への集客と連携できることが理解できた
- ・BMX連盟の姿勢や取組、ビジョンを知ることができた
- ・アーバンスポーツによって、街の活性化を図りたい

#### 14.BMX以外のアーバンスポーツに興味はありますか



#### 15.今後横須賀市に期待することは何ですか



#### 16.今後横須賀市に期待することは何ですか

- ・BMX選手が安心して技の練習ができるスポンジプール
- ・商店街イベントとBMX連盟との連携の橋渡し

#### 17.その他感想等あれば自由にご記入ください

- ・アーバンスポーツフェスを開催！（2日間）町を回遊できるように、イベント会場を点在させて町全体を盛り上げる
- ・イベントがやりたい若い子が沢山います。

