熊谷スマートシティ推進協議会　データ活用部会

（令和７年度）

令和８年２月６日（金）　１４時～１６時

議事分類

【１】委員提供資料（委員から随時受付）

【２】全体運営パート（本日の主要トピック）

【３】全体運営パート（関連ビジョン）

【４】個別政策パート（資料共有）

【５】データ連携基盤

議題一覧

【1】委員提供資料（委員から随時受付）

【2】全体運営パート（本日の主要トピック）

⑴ **「熊谷スマートシティの次のフェーズへの期待」**
～アーキテクト会議からの提言について～

⑵ **立正大学と熊谷スマートシティの連携について**

① 気候テック・行動変容政策プラットフォームについて

② 気象データ活用会議について

③ スポーツ・健康まちづくり優良自治体表彰2025 について
～AIカメラ導入と産学官民連携による先進的なモデルケース～

④ 立正大学×クマポプロジェクトについて

⑤ 熊谷の未来を創る「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」について

⑶ **データドリブンシンポジウム2025について**

【3】全体運営パート（関連ビジョン）

⑴ **熊谷市まちなか産業共創ビジョンについて**

⑵ **熊谷市まちなかウェルカム交通ビジョンについて**

【4】個別政策パート（資料共有）

⑴ **クマぶらの現状等について**

⑵ **熊谷市イベントチラシマップ「イベクマ」について**

⑶ **荒川北縁水防事務組合浸水ワークショップについて**
～３D都市モデルを活用した浸水シミュレーション～

⑷ **第3回シーンスケッチコンテストについて**

⑸ **衣類回収実証事業について**
～スマートフォンアプリ「するーぷ」の活用～

【5】データ連携基盤

【２】⑴
「熊谷スマートシティの次のフェーズへの期待」
～アーキテクト会議からの提言について～

熊谷スマートシティの次のフェーズへの期待（実装着手からの３年間を基礎にした、やさしい未来への提言）【案】

熊谷スマートシティ　チーフアーキテクト　白木洋平
アーキテクト一同

１．はじめに（今後の地方自治体のデータ活用に期待されること）

人口減少が進む中にあっては、人口の減少傾向を少なくとも緩和しつつ、減少局面においても高齢化が避けられない地域コミュニティ、就職先としての価値を含む地域産業、さらには生活圏および広域の消費地としての商業圏の魅力などを、総合的に維持していく必要があります。このような中で、地方自治体には、「人口減少の中で継続的に発生する地域課題」や、「職員数の減少が見込まれる一方で増大し続ける事務負担」にどのように対応していくかが問われており、その中で「自助・共助の促進」と「公助（政策立案）の高速化」は不可避であると考えられます。

しかしながら、「自助・共助の促進」において、広く市民等が、独立して、あるいは行政と連携しながら地域課題の解決に参画していくためには、意思決定や政策立案が経験や勘に依存し、声の大きい意見が通りやすい状況では限界があります。そのため、データドリブン（注１）を念頭に置いた公民連携の推進が不可欠であり、市民等が行政と同等に近い情報（機密情報および個人情報を除く）を基に検討できる環境の整備が求められます。地域にとってきめ細かなサービスである「自助・共助」が充実することで、「公助」はそれらを補完し、包括する役割へと転換していきます。このような役割分担の明確化により、「効率的かつ効果的な市民サービスの提供」、「行政の処理能力が市民サービスの制約となりにくい環境の構築」、さらには「行政における事務負担の軽減」にもつながると考えられます。

２．熊谷スマートシティの実装着手からの流れ

　オープンデータ化ならびに、それを有効に活用するためのデータ連携基盤や地理空間情報の整備は、データドリブンによる公民連携を推進する上での前提条件です。このため、熊谷スマートシティでは、令和４年度からその準備に着手し、令和５年７月に発出した「スマートシティ宣言」を契機として、具体的な取組を進めてきました。しかしながら、環境を整備するだけではデータドリブンによる公民連携は十分に進展しません。必要なのは、データを収集する手段の確立、公表可能なデータの充実、データの活用方法に対する理解の促進、そして実際に活用される仕組みの構築です。そこで、「クマぶら」を従来のまち歩きアプリから都市ポータルアプリへと再定義し、数値目標として登録者数５万人を設定しました。登録促進策として、イベント情報等の発信や「クマＰＡＹ」「クマポ」等との連携を進めるとともに、ＰＤＳ（パーソナルデータストア）（注２）の整備を行い、データの収集および公表可能データの充実を図る手段として位置付けました。また、全国的にも知られる本市の暑さ対策の取組については、令和４年度時点で将来的に想定された全国の都市における暑さ対策ニーズに応えることも視野に入れ、デジタルによるリブランディング（注３）を進めてきました。具体的には、データによる可視化やデジタルコミュニティポイント「クマポ」を活用し、暑さの中でも市民が安全に過ごすことを支援するデジタルサービスの提供などに取り組みました。併せて、浸水シミュレーションを活用した地域ワークショップ、大学生との連携事業、高校生等を対象としたワークショップなどを通じて、市民が自らデータを活用し、さらにはデータを創出することが可能な環境整備を進めてきました。一方、庁内においては、ビジネスインテリジェンス（ＢＩ）ソフトウェア（注４）の活用を促進するとともに、ＧＩＳや３Ｄ都市モデルの利活用についても継続的に検討を重ねてきたところです。

今後の公開型ＧＩＳの検討等においては、オープンデータの活用可能性をさらに拡大していくことが期待されます。スマートシティの一環として国は地図データの連携基盤について設計指針（リファレンスアーキテクチャ）を示しており、複数の主体が整備したデータが相互に活用できる環境への参画が期待されます。また当該「地理空間データ連携基盤」は同じく国がロボット等の機械が取扱いやすい空間データの作成手法として推進している「空間ＩＤ」とも互換性があり、市民のためのモビリティやサービスロボットの導入の検討を熊谷市が進める上でも有効です。また、ＡＩによりＧＩＳを取り扱うことで、ＧＩＳの操作に関する訓練を経ていない市民や職員がＧＩＳの恩恵を受けることも容易となっています。これらの可能性を積極的に検討し、環境を整備することで、職員等による大量のデータ処理や統計分析を支援する機能が発揮されるだけでなく、誰もが扱えるデジタルインフラとしての活用とさらなるデータの作成・オープン化の好循環が見込まれます。

３．新しい公民連携をデータ空間・リアルなまちづくり一体で推進することで熊谷の未来を拓く取組

公民連携の在り方については、これまで行政が「民間の意見を吸い上げる」場を設ける形が主流でした。しかしながら、行政と民間が同じ土俵に立ち、互いの立場を尊重しながら活発に意見交換を行い、相互に刺激を受けつつ、スピード感を持って協力し合う、あるいは役割分担をしながら取り組むことが、より効率的かつ効果的であると考えられます。熊谷スマートシティにおいては、公共と民間が同じ土俵に立つための基盤として、共感を得られるブランディングの考え方を整理した「熊谷スマートシティトータルブランディング方針」を策定しました。併せて、まちづくりについて自由な雰囲気で語り合うことができる熊谷流リビングラボ「コミュニティラボ」をSlackの活用により設置するとともに、より具体的にまちづくりの取組現場への参加者を募る仕組みとして、熊谷版Decidim「ツノルバ」を整備しました。これにより、具体的な取組を進める複数の主体が情報の共有・発信を行える環境を構築し、デジタル空間とリアルな空間の相乗効果を、「まちなか再生」の取組において先行的に展開してきたところです。こうした公民連携の具体的な取組として、「エリアマネジメント広告に関するルールの設定」、「市有財産の暫定利用」、「学生交流拠点の整備」、「まちなかの水辺空間（川床）の充実」などが行われています。

４．多様な社会課題に対応するためにプロジェクトを共に進めていく仲間を集める重要性

公民連携を推進する上で、「民間団体や各ベンダーの皆様などと連携し、新たな価値を共に創り上げていく」または「共にプロジェクトを推進していく」といった業務は不可避です。そこで、令和６年４月に「熊谷スマートシティスキルカタログ」を公表しました。ここでは、公民連携の業務において職員が身に着けるべきスキルを、「徹底した情報共有の必要性」、「オープンガバナンス手法の重要さ」、「ベンダーや外部人材の協力」、「プロジェクトマネジメントスキル」、「タスク管理」、「ＥＢＰＭ（エビデンス・ベースト・ポリシー・メーキング）（注５）の手法」、「人材育成」などとしてまとめ、示しています。

もちろん、「全員同意・全員参加」や「（職員による）直営、地域主体・主導」といった形が理想であることは言うまでもありません。しかしながら、価値観の多様化が進む現在においては、スピード感を持った対応や、多分野・多施策にわたる取組を同時並行的に進めていく観点からも、地域課題の解消に向けて、より多くの主体に参画していただくことが不可欠です。そのためには、参画に至るまでの心理的・制度的なハードルを可能な限り低くすることが重要であると考えられます。また、「行政が、民間の意見を吸い上げる」仕組みについても、従来の形のままでは、若者や外部人材など地域で活動をしてくれる人材や、まちづくりの可能性を拡げる「多様な意見」が集まりにくい場合があります。そこで熊谷市では、「『各自の得意分野を持ち寄って、ある時は協力し合い、ある時は独自のアプローチで地域課題の解決を目指す』というバッターボックスに立つ気持ちのある人が集まりやすい」環境づくりを「公民連携まちづくり実践方針」等に基づいて進めています。これを実現するための手段がデータドリブンであり、「コミュニティラボ」や「ツノルバ」といった場になります。

　また、どれほど優れたプロジェクトであっても、その主催者（特定のグループ）内に限定して取り組んでいる場合には、効率性を欠く局面が生じたり、互いの強みを十分に生かせず、結果として相殺してしまったりする懸念があります。もちろん、ビジネスとして秘匿すべき部分が存在する場合があることは否定できませんが、「公助（政策立案）」に関わる領域については、「人口減少の中で継続的に発生する地域課題」や、「職員数の減少が見込まれる一方で増加し続ける事務負担」にいかに対応していくかを念頭に置き、これらの課題に正面から向き合った公民連携に取り組むことが不可欠です。こうした取組を十分に進めることができない地域は、将来的にその持続性が損なわれるおそれがあると考えられます。そこで、熊谷スマートシティでは、既存のコミュニティを尊重しつつも、緩やかに各コミュニティの意見が集まってまとまっていく仕組みづくりを提案しています。それが、スマートシティに関する活動を緩やかに束ねる「ＮＰＯ法人熊谷クールシティラボ」、また、まちなかのハード活用に関する「まちなかアセット活用公民連携会議」などの取組です。各活動主体の水平的なネットワークの中央に位置して各主体の情報共有や連携をサポートする結節点（ノード）を置くことで、各主体の独自性を保ちながらの連携（アライアンス）の実現を目指し、また「最初からやり方を全部決めるまちづくりから、試しながら変えていくまちづくりへ」の転換を図ることは、まちが社会の様々な変化に耐える柔軟性を備えることにつながります。

　さらに、多様な専門性を持つ外部人材や、それぞれの都市の課題にデジタル手法やアセット活用により立ち向かう他の都市の行政関係者・協力者との交流を促進するため、「一般社団法人ＵＤＣイニシアチブ」と連携してのアーバンデザインセンターの設置に関する検討が進んでおり、このセンターが、「上から方針を示して一斉に動かす」存在ではなく、「既存の取組を緩やかにつなぎ、束ね、未来へとつないでいく」役割を担うことで、熊谷のまちづくりを持続的に支える力となることが期待されます。

５．スマートシティの取組を社会課題の解決に向かう産業育成につなげる「まちなか産業共創ビジョン」の役割

公民連携は、ともすると「非営利に限定」との先入観に囚われがちですが、それは「自助、共助」活動の財源が公金をあてにする、という状況を固定することに繋がり、継続性という点において問題が生じます。社会課題解決を持続的なものとするためには、そのビジネス性が検討され、民間企業が参画することが理想的です。一方、企業活動には「採算性」に関する経営判断が必要になります。熊谷市には、さらなる充実に取り組んでいる道路網や新幹線を含む鉄道網、国・県などの行政機関の存在、周辺自治体と比較した人口規模、歴史・文化・自然などといった様々な魅力があるとはいえ、それだけでは企業活動の誘致は容易ではなく、ましてや地域課題の解消と結び付いた企業活動となると、なお一層困難であると言えます。

そこで、企業や専門性のある外部人材に都内や周辺自治体ではなく、本市を活動の場として選んでもらうための仕掛け等を「まちなか産業共創ビジョン」としてまとめました。もちろん、「まちなか産業共創ビジョン」は、それ自体が独立して機能するものではありません。これまでスマートシティの取組を通じて培ってきた理念、ビジョン、そして実践と相まって、はじめて意味を持つものです。「市として先進的な取組に挑戦する姿勢」、「専門家や複数の事業者など、専門的知見を有する多様な主体が参画する座組みの存在」、「単発の施策で完結させるのではなく、『大学等との連携』や『エリアマネジメント広告』のように、継続性のある枠組みへと昇華させていく考え方」、さらに「地域にとどまらず、外部や産業が参入しやすいまちづくりを目指す姿勢」などが、本ビジョンにおいて形や言葉として表現されたものです。そして、これらを実現していくためには、その趣旨を理解し、具体的な行動へとつなげることのできる人材が、市役所内外、さらには市内外において連携していくことが不可欠であり、その連携こそが本市を持続的に支える力になると考えられます。

６．「まちなか産業共創ビジョン」により向かうべき熊谷スマートシティの次のステージ

「まちなか産業共創ビジョン」は、前述の理念等の下で進めてきた今までの取組の概観を示したうえで、次のステージに向かう方向性として定めるものです。スマートシティの実装の取組と並走する形で、熊谷のまちなかでは、これまで「まちなかに目的地を設定し、今までのイベント等の取組を再構築しつつ新たなプロジェクトを追加して、回遊性を高める」ために、意見交換や協議をする組織体の設立や、情報発信・交換をする場、市有財産の活用、活動支援や人材育成、並行して意見交換としてのデジタルツールの活用やグリーンモビリティなどの新技術の導入にも取り組んできました。これらの取組により、熊谷市が目指す公民連携の方向性について、公共と民間が共通のイメージを持って・共通の言葉で意見交換ができる環境が構築されてきています。

その上で、次のステージとして、以下の（１）～（４）の四点を主な目標として掲げます。

（１）都市ポータルアプリである「クマぶら」を軸にして、クマポや暑さ対策スマートパッケージを活用したソフト事業の充実と共にデータ収集・活用を推進し、データドリブンを含めた公民連携まちづくりをさらに推進する。

（２）特に交通面においては、市内や広域のハブとして交通機能を有する「まちなか」において、移動しやすさを実現するモビリティの在り方を検討する。

（３）「まちなか」を、地域課題の解決に向けたスマートシティや公民連携の考え方を先進的に導入するエリアの一つとして位置づけ、例えば高齢化や運転士の不足の中での住民サービスの維持に資するモビリティやサービスロボットの導入などの検討、先進的な技術によるスタートアップや地域産業の育成により、市民や市外からの学生・人材が定住・移住・ＵＪターンしたくなる魅力を創出する。

（４）（３）に向けた取り組みを促進するため、地域の産学官の一層の連携を図る。

７．「まちなかウェルカム交通ビジョン」の役割と課題

「まちなか産業共創ビジョン」と補完しあう関係にある「まちなかウェルカム交通ビジョン」は、新しい移動・交通の可能性を拡げるものです。交通網が集約する「まちなか」を結節点として捉えて、市域全体のコンパクト＆ネットワークの取組と連動しながら、「まちなか」の回遊性を高めて、鉄道沿線等の周辺地域の住民・企業等に向けても、熊谷の「まちなか」に集約する様々な都市機能を使いやすくします。このことにより、熊谷市の都市計画マスタープランや立地適正化計画に定めた、熊谷駅周辺の都市機能、流通センター（駅）を中心とする産業拠点機能をはじめとした各拠点の機能の連携などにより、交流人口や関係人口を拡大し、熊谷市の拠点性と活力の維持を図ることを目指します。

これまで、グリーンスローモビリティ走行社会実験やパーソナルモビリティ体験、ビッグデータを活用した人流分析など、まちなか再生と連動したモビリティ施策について、公民連携の基礎となる知見を蓄積してきました。また、高齢化や運転士の不足が顕在化する中では、交通まちづくりを従来より幅広く捉え、配送等の面でロボットがまちなかで人々の生活を支える環境も、移動支援と一体的に、自動運転も視野に考える必要があると考え、検討をしてきたところです。

今後の市民の生活を守る上では、自動運転も含め、デジタルを活用した地域の移動支援・生活支援策が不可欠となります。幸い、熊谷市では、この３年間のスマートシティや公民連携まちづくりの取組で、デジタル技術や新しい考え方を導入する上で必要な専門家との交流や、同じ言葉で将来を議論するために必要なデータの取扱い等に関する貴重な体験の機会を、他の自治体に先駆けて得ることができ、その点でも周辺市町村と共に埼玉県北部地域を支える拠点都市としての存在感を発揮しつつあります。デジタル技術を用いたモビリティの活用は、既存の公共交通網を弱めることなく、お互いに補完しあい、活性化する方向を目指すべきであり、行政単独ではマンパワー的にも、知見的にも、財政的にも厳しいことから、交通事業者と公民連携しての共創が一層必要となってくる分野です。この公民連携の共創の面での対応、自動運転、サービスロボットの導入に関する対応に遅れを取らないためにも、都市の地理空間情報や、センサーやAIカメラによって取得されるデータを重ね合わせての分析等の面で、交通・モビリティの連携の基盤を確保しておくことは行政の責務であると考えられます。
それらの基盤の構築と共に、公民連携により交通・モビリティとまちづくりを一体的に進める考え方を定着させることができるならば、移動困難者の支援と地域の移動手段改善に貢献するＡＩオンデマンド交通等の根拠となる「熊谷市MaaS基本計画」とともに「熊谷市地域公共交通計画」を補完する柱となれる可能性をこのビジョンは有しており、積極的に検討いただきたいと考えます。

８．まとめ

熊谷スマートシティは、人口減少や高齢化といった避けられない社会課題に正面から向き合い、データドリブンを基軸とした新しい公民連携の形を、この三年間で着実に築いてきました。オープンデータや都市ポータルアプリ（クマぶら）を通じ、市民・民間・行政が同じ土俵で考え、行動する基盤が共有されてきていることは、熊谷市ならではのコミュニティの厚みと地域の魅力を生かした持続可能な「やさしい未来」へとつながる確かな礎となっていると考えられます。
次のフェーズでは、まちなかを実証と共創の舞台として、モビリティ、産業、ウェルビーイングが有機的に結びつくことが期待されます。既存の取組を緩やかに束ね、多様な人材と知恵が市内外で循環する環境に留意し、この３年間で構築した仕組みを社会環境に合わせて適切に運用していくことで、熊谷は地域課題解決を先導する持続可能かつ魅力的な都市モデルとして進化していくことが可能と考えられます。

その未来に向けて、私どもアーキテクトチームもスマートシティ推進協議会と共に熊谷市が「やさしい未来発見都市」、「デジタルと人の力で社会を前に進める」都市に向かうことに協力を惜しまないことを書き添えて、本提言を締めくくります。

以上

【２】⑵①②

気候テック・行動変容政策ＰＦ
気象データ活用委員会

気候テック・行動変容政策プラットフォーム

熊谷市気候テック・行動変容政策プラットフォーム（設置主旨）

近年、デジタル技術の急速な発展により、気象シミュレーションの高度化、地域気象データの利活用、多様なセンサーによる環境情報の取得、さらにはスマートフォンアプリを活用した市民の行動変容の促進が可能となっている。これらの技術を都市政策に適切に導入することは、都市の暑熱対策をはじめとする気象リスクへの備えを強化し、持続可能でレジリエントなまちづくりを実現するうえで重要な課題である。

熊谷市では、学識者、研究機関、企業、市民等との協働を通じ、気候テックと政策を結びつける実践的な仕組みを構築するため、「気候テック・行動変容政策プラットフォーム」を設置し、気象テックの社会実装及びそのためのユースケース(実装を目標としたモデル)の創出を促進する。

熊谷市気候テック・行動変容政策プラットフォーム（参加主体と役割）

熊谷市役所が事務局となって、気象観測やシミュレーションで得られたデータを元に、【暑いまちで安全に生活する上で必要な市民の行動変容を促すことのできる政策やデータ提供サービス】を作り出すために、産学官の関係者が情報交換を行うためのプラットフォームを組織。

■参加主体と役割

1． 行政（熊谷市役所：事務局）
・市民向け政策の実装フィールド提供
・データ連携基盤のあり方の検討
・地元の関係機関（気象台等）との調整

2． 研究機関（大学・研究所）
・気温予測・都市気候モデルの提供
・行動科学（市民行動変容）の研究
・健康影響（熱中症リスク）に関する知見の提供

3． 産業界
・データ可視化ツール、気象IoT、スマホアプリ等のサービス開発
・暑熱対策製品（断熱、空調、ウェア、建材など）の実証
・地球温暖化対策に資する省エネルギー・サーキュラーエコノミー等に係る仕組みの構築

熊谷市気候テック・行動変容政策プラットフォーム（活動内容）

①高精度気象データ・都市気候シミュレーションの収集・解析・利用手法およびデジタルサービス・政策への活用方法の検討。

②市内の暑熱リスク可視化（ヒートマップ等）および対策行動促進に向けた情報提供手法の共同研究。

③企業・研究機関と連携した気象テック（IoTセンサー、AI解析、アプリ等を活用し、暑熱対策・気象適応施策・地球温暖化対策に取り組むものを指す。）による行動変容等の実証実験。

④市民向けスマートフォンアプリ・Webサービスを活用した行動変容政策の企画・評価。

⑤暑熱対策に関する市民啓発・教育プログラムの開発。

⑥産学官連携による気象テック・行動変容政策にかかるデータ連携基盤のあり方の検討。

⑦公共空間・都市構造物（公園、道路、建物等）における暑熱対策の効果検証および改善提案。

⑧企業との協働による新技術・サービスの社会実装に向けたユースケース(実装を目標としたモデル)の創出。

⑨市内外の関連機関との情報交換、ネットワーク形成、共同研究の推進。

⑩プラットフォームの成果を取りまとめ、他自治体に横展開を図り知見の共有を進めることによる、暑熱対策・気象適応施策の向上に向けた、気候テック・行動変容政策の普及。

気象データ活用委員会

気象データ活用委員会（設置主旨）

近年、気象は単なる自然現象にとどまらず、人間の行動、意思決定、健康状態、経済活動にまで大きな影響を及ぼす要因として捉えられている。特に猛暑や気温変動への対応は、熊谷スマートシティ実行計画における「暑さに対応したまち」の柱として重要であるが、その知見は産業活動の高度化やスポーツ・健康分野の発展にも波及し得る可能性を有している。

こうした認識のもと、大学等の教育・研究機関および民間の気象データ企業との連携により、気象データ活用委員会を設置する。本委員会では、気象が人の行動や社会活動に与える影響を軸に、同実行計画における「産業DX」、「スポーツ・健康」の柱を対象に含め、その活用可能性について検討・情報収集を行う。

これにより、データに基づく政策形成力や人材育成の向上を図るとともに、持続可能で快適な都市づくりに資する新たな価値創出を目指す。

気象データ活用委員会（参加主体と活動内容）

・以下の３分野について検討・情報収集を行う委員会を立正大学等と連携して設置。
・株式会社ライフビジネスウェザー（以下［ＬＢＷ社］）との包括連携協定を予定。
https://www.lbw.co.jp/business_forecast.html

（１）流通気象

⇒ビジネス専門学校等のデータ分析教育において、商品の売れ行きに関する気象等の影響に関する内容の取扱いを促進。（行政においても、データを用いて市民等と対話する能力の向上が図れる課題と位置づけ。）

（２）健康気象

⇒新たに検証する必要のない基礎的な知見についても、気象の変化やシミュレーション結果に応じて適時適切に提供することで、市民のウェルビーイングの向上を図ることを検討。
⇒加えて、オンデマンド方式により、提供された上記の情報への対応記録やバイタルデータを本人の了解を得て収集し、個人情報処理の上で活用することで、サービスの向上につなげる可能性も検討。

（３）［仮］スポーツ気象

⇒（１）（２）の知見の蓄積を図りつつ、スポーツと気象の関わりに関する新たなサービスの可能性に係る情報を併行して収集。

気候テック・行動変容政策プラットフォーム
気象データ活用委員会

参考資料

UDC熊谷の目的・活動内容とスマートシティ・公民連携まちづくりの重要会議等

（仮）アーバンデザインセンター熊谷

1.設置目的
スマートシティと公民連携まちづくりを連動させ、デジタルと人の力を活用して社会課題解決に資する仕組みを市民の身近に自然に定着させるためのユースケースの構築

2．活動内容
（1）気候テック・行動変容政策プラットフォームへの協力(情報交換会の共催など)
（2）ロボット産学連携プラットフォームへの協力(情報交換会の共催など)
（3）スマートシティや公民連携のまちづくりの枠組みを通じたこども・学生・若者の活躍・成長の機会提供に関する情報発信等への協力(学官連携情報発信会議や、シーンスケッチコンテスト、政策ハッカソンへの協力など)
（4）上記を含め、多様な世代、多様なバックグラウンドを持つ参加者による共創を促すWeb(注1)とリアル(注2)の場の継続・発展への協力

(注1)Slackを活用したリビングラボ「コミュニティラボ」、Decidimを活用したまちづくり参画ツール「ツノルバ」、Lincrewを活用したコミュニティポイント向け「できる」マッチングサイト「クマポプレイス」など。
(注2)市有財産のスモールコンセッションによるまちなか滞在交流拠点「ITOMA」、市が民間施設を借り上げて設置する「まちなか交流拠点」、その他、民間の協力を得て設置された各種コミュニティアセットなど。

重要なプラットフォーム・会議など

気候テック・行動変容政策ＰＦ ⟺ **気象データ活用委員会**
共催 → 大学・企業・市役所の情報交換会

ロボット産学連携ＰＦ ⟺ **サービスロボット実証会議**
共催 → 大学・企業・市役所の情報交換会（フリートーク）

学官連携情報発信会議 ⟺ **学生のまちリレー会議**
協力 → ものつくり大学（ものつくり研究情報センター）　＋　市役所
協力 → 【未開催】立正大学（研究推進・社会貢献センター）　＋　市役所

まちなかアセット活用公民連携会議
協力 → まちなか・まちづくりＰＴ　＋　各民間提案サポート会議

熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

1．（第０フェーズ）暑熱対策に関して気象データを活用する取組みの現状

・暑熱対策が改めて社会課題として注目されるなか、国から警報などを受けとって配信するだけでなく、スマートシティとして、気象データを自ら分析し、住民へのスマートフォンを通じたサービスに反映させるなどして、行動変容に繋げる可能性を検証し、能動的に市民や来訪者の健康や生活の質を守ろうとする都市が生まれ始めている。

・熊谷市においては、暑熱対策に対する関心が高く、スマートシティの取り組みの中で、気象センサーの設置、熱流体シミュレーションの導入、暑さの程度に対応して行動変容を促すデジタルサービスのスマートフォンを通じた提供などを行っている。

熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

２．（第１フェーズ）気象データの活用に係る今後の取組みについて

（１）マーケティング

・株式会社ライフビジネスウェザー（以下［ＬＢＷ社］）との包括連携協定を予定。
https://www.lbw.co.jp/business_forecast.html



熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

２．（第１フェーズ）気象データの活用に係る今後の取組みについて

（１）マーケティング

・ＬＢＷの流通気象の蓄積に学ぶ。

⇒ビジネス専門学校等のデータ分析教育において、商品の売れ行きに関する気象等の影響に関する内容の取扱いを促進。

（行政においても、データを用いて市民等と対話する能力の向上が図れる課題と位置づけ。）



流通気象

流通気象（ライフウェザーマーチャンダイジング＝ＬＭＤ）とは、気象現象が人間の欲求を変化させるメカニズムを「生気象学」理論に基づき体系化したもので、気象変化を顧客ニーズの変化としてとらえて企業活動に生かす【未来対応型顧客志向】のマーチャンダイジング手法です。

暑さ寒さなど気象現象は人間の生活行動に大きな影響を与え、その欲求を大きく変化させます。 このような気象によって変化する欲求に対応するマーチャンダイジング行動を取ることで、顧客のニーズを知り、徹底的に顧客志向な経営を実現することが可能です。LBWでは業務への気象情報の導入からその有効活用コンサルティングまで一貫したサービスを展開しております。

LMD情報のご利用

LBWの提供するLMD情報は、店舗ごとの気象特性を解析したもので、仕入・品揃え・広告などにご利用いただけます。たとえば、在庫管理精度のさらなる向上、売り場変更／棚替え／チラシ反映への応用、接客トーク、ＰＯＰ等での活用、棚割り／ディスプレイ／特売対象商品選定等への応用、タイムサービスの実施などの店舗オペレーションにお使いいただくことで、売上向上が図れます。

対象

スーパーマーケット、コンビニエンスストア、ホームセンター、レストラン・居酒屋、アパレル産業、 酒・飲料水製造、日配食品製造業、食品加工業、医薬品、農業、畜産業、パッケージ産業、運送業、 自動車メーカー、遊園地…ｅｔｃ

熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

２．（第１フェーズ）気象データの活用に係る今後の取組みについて

（２）健康気象

⇒新たに検証する必要のない基礎的な知見についても、気象の変化やシミュレーション結果に応じて適時適切に提供することで、市民のウェルビーイングの向上を図ることを検討。

⇒加えて、オンデマンド方式により、提供された上記の情報への対応記録やバイタルデータを本人の了解を得て収集し、個人情報処理の上で活用することで、サービスの向上につなげる可能性も検討。



熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

２．（第２フェーズ）スポーツの暑熱対策に関する課題に気象データ活用で対応する可能性の検討

（１）第２フェーズの検討内容

・熊谷市は従来より「スポーツ熱中都市」を掲げていることから、その気象データに関する知見をスポーツ選手の健康やパフォーマンス管理に活用する可能性について、強い関心を持っている。

・そのため、気象データを活用した健康に関わるデータ提供等のサービスを検討した経験を元に、気象データの上記の活用方策について検討を行う。

熊谷市の暑さ対策におけるマーケティング・健康・スポーツへのアプローチについて（案）

３．（第２フェーズ）スポーツの暑熱対策に関する課題に気象データ活用で対応する可能性の検討

（２）第１、第２フェーズを（継続的に開催される場合はそれ以降のフェーズも）またぐ委員会の設置について

・第１フェーズにおける気象と健康の関わりに関する検討で得られた知見を第２フェーズに継承するため、第１フェーズから、「暑熱対策に関する課題に気象データ活用で対応する可能性」について検討を行う委員会を設置。
知見の蓄積を図りつつ、スポーツと気象の関わりに関する新たなサービスの可能性に係る情報を併行して収集していく。

・気象とマーケティングに関わるデータ分析の知見の蓄積に次いで、気象データを活用した健康に関わるデータ提供等のサービスの検討に取り掛かる際には、気象データを活用したスポーツに関わるサービスへの応用も念頭に、委員会の座組みを調整することを想定。

・上記の委員会の事務局は、熊谷市・NPOクールシティラボとする。

・なお、上記に関する基礎的知見を蓄積するために必要な場合には、地元大学と連携して、気温とスポーツのパフォーマンスの関係についての既存エビデンスの追試などを行うことも検討する。

【２】⑵③

スポーツ・健康まちづくり優良自治体表彰2025
（スポーツAIカメラ）

（はじめに）スポーツ施設ＡＩカメラ設置事業について

進め、明日のその先へ KUMAGAYA

＜概要＞

　熊谷市スポーツ・文化村「くまぴあ」の利用者が、スポーツＡＩカメラを用いて撮影した映像の配信や試合の分析等を行うことができる環境を整備することで、スポーツを「する」だけでなく「みる」、「ささえる」機会の創出を図ることを目的とし令和７年度から新規事業として実施。県内自治体による本取組は初となりました。

　産学官連携による映像分析を用いた地域スポーツ活性化に関する共同研究協定書を熊谷市、立正大学データサイエンス学部、NTT東日本 埼玉支店、株式会社NTTSportict及び熊谷市サッカー協会にて締結。

　どこでもスポーツを視聴することが可能となり、撮影した映像を基に地元立正大学データサイエンス学部と連携してデータ分析をすることで利用者への競技力向上に寄与することを可能にします。

スポーツ施設ＡＩカメラ設置事業について

＜内容＞

① 熊谷市スポーツ・文化村「くまぴあ」にAIカメラ「STADIUM　TUBE」を設置

② AI カメラにより地域スポーツ団体の練習・試合を自動で映像化

③ 撮影した映像はリアルタイムで配信が可能であり、どこでも応援できる環境

④ 地域スポーツ団体とデータ分析者間でデータ利用の目的と目標を設定

⑤ 撮影した映像と映像分析ソフトを使用し、個人及びチームのパフォーマンスや戦術データを分析し、その結果を地域スポーツ団体の監督、指導者、選手にフィードバック

⑥ ④で設定した目的・目標に対する効果を測定





スポーツ専用AIカメラ「STADIUM TUBE」について

✓ 競技場に専用カメラを設置するだけで、スポーツ映像の**撮影・編集・配信の自動化**まで実現

- 選手の動き・ボール位置・スポーツ毎のルールを理解した**AIが自動で映像編集**（人手の場合の手間の約90%削減）
- **生成した映像をその特性に応じた映像配信（Live・アーカイブ）**を実現

特徴①：自動撮影・編集で映像化コストカット





STADIUM TUBE
S3モデル

複数のカメラレンズよりコート全体をパノラマ撮影

①パノラマワイド映像



AI自動編集

②AI自動編集映像



パノラマ映像から、人の動き、ボール位置、
スポーツ毎のルールを理解したAIが
自動で映像編集

対応スポーツ 16種類				
	サッカー	バスケットボール	アメリカンフットボール	アイスホッケー
	バレーボール	ラグビー	ハンドボール	フットサル
	フィールドホッケー	レスリング	体操	ラクロス
	ビーチバレーボール	野球	ソフトボール	水球

特徴②：映像の特性に応じた映像配信を実現

独自Web配信サイト





- 大会/イベント等の配信向け
- 1つのサイトに多くの映像をまとめて配信
- 広告掲載や視聴課金等のマネタイズオプションも

個別視聴URL







for team
視聴Viewer

- 練習映像等、関係者限りの配信向け
- 映像毎に1つ視聴URLを自動発行
  └ メール通知、簡単SNSシェア可能
- スロー再生やパノラマ映像の視聴も

分析ツール「VIDSWAP」について

- ✓ **AIカメラで生成したAI高画質映像を分析ツール「VIDSWAP」にて分析**を行うと、**「映像へのタグ付け作業」の自動化**を実現するとともに、**ポジショニングの可視化・プレイの数値化**と、**該当のプレイのクリップ映像を生成**
- ✓ チーム強化の指導にあたって、**映像や数値によりプレーの見える化を実現**することによって、**チーム全体・選手個々人として注力するべきポイントを探求し、それを意識した取り組み（指導・練習）につなげていく**ことが可能

STADIUM TUBE



S3モデル

AIカメラによる撮影



映像分析・トラッキング

撮影終了の上、試合データ投入完了後、10時間～12時間程度で分析完了

VIDSWAP
A PIXELLOT COMPANY

ポジショニングの可視化・プレイの数値化



探求する視点が増えること自体も、効果の1つ

分析を踏まえ、チーム・選手個々人として注力するポイントを設定・探求



例）
- シュートまで運べたパスルートはどうなっていて、どの選手でシュートに至ったか ⇒ 決定機をどうつくるかを意識
- FW選手のシュートコースが一定のコースに寄っていないか ⇒ シュートコースを多様化することを意識

スポーツ施設ＡＩカメラ設置事業について

進め、明日のその先へ KUMAGAYA

＜事業経過＞

日にち	件名	内容	備考
４月１日	一般利用開始（実証）	人工芝グラウンドの利用者が無料でサービスを受けられる	限定公開
５月	目標設定～フィードバック期間	協力チームへのヒアリング、データ取得、データ分析、フィードバック	
８月２６日	成果報告会	共同研究に基づいて実施した取組と成果を報告	
１０月	実装	カメラ本格導入	一般公開
１１月１８日	スポまち表彰２０２５	「スポーツ・健康まちづくり」の取組が評価され受賞	

スポーツ施設ＡＩカメラ設置事業について

＜立正大学データサイエンスによる成果報告＞

熊谷市サッカー協会に所属する「カリエンテクマガヤ」様に御協力いただき、データ利用の目的と目標を設定

【内容】

1.セカンドボールに関する分析

・重要な中盤で回収ができていないため、主導権をにぎれていない

・回収後のパス成功率も低値を示したので、攻撃につなげられていない

2.デュエル・クロスボール分析

・セットプレーにおけるデュエルはチームの大きな強みである

・空中戦に強い選手が多く、精度を高めることで得点増加が期待できる

3.生成AIの活用による戦術提案-PCAとクラスタリングから-

・勝利時→ファウルや接触が多い「激しい打ち合い」のような展開

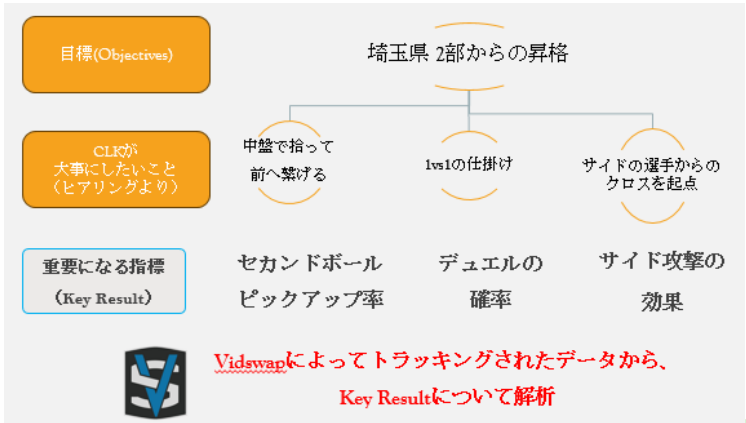
・整理された落ち着いた試合では、まだ勝てていない

・ポジションごとに役割をはっきりさせて連携を深める

4.対象者からの評価および本プロジェクトの今後の展望

データや映像は、立場や役割をこえて、同じ目線で対話をすすめるための共通言語である

→産官学連携によるAI・テクノロジーの活用が、地域スポーツに関わる方々の満足度を高め、地域を活性化させることに寄与する



▼当日の様子



「データの迷子」を減らすためのKeyResultの設定

自分たちが力を入れたいこと、目標達成のために取り組んでいる課題を
成果指標として、チームの意見を合わせて抽出・設定

セカンドボールを起点に
（セカンドボール回収率）

1 vs 1 の場面で強く
（デュエル・クロスボール）

生成AIによる応用分析

スポーツ・健康まちづくり優良自治体表彰2025 について

進め、明日のその先へ KUMAGAYA

＜概要＞

日時：令和７年１１月 １８ 日（火） １３：００～１６：３０

場所：三田共用会議所

受賞自治体：１８団体





産学官によるスポーツDXで熊谷を日本一アツいスマートシティへ
～AI技術で誰もがデータ分析にチャレンジできる街に～

スポまち！表彰2025
埼玉県熊谷市

＜目標＞　　**計画期間：**～令和　10年　9月　30日

1. 誰もがアクセスできる、スポーツデータ分析環境の提供／データ分析人材の育成
2. データに基づいた地域スポーツ強化／指導現場のDX
3. スポーツ施設DXによる施設価値・住民満足度の向上
4. 熊谷スポーツコミッションとの連携による地域内外へのPR・合宿誘致

★AIカメラ利用者数　50件以上（R8.9末）　★配信ページ閲覧回数　500回以上（R8.9末）



＜ＰＲポイント＞

・誰もが自分たちのスポーツ映像データを簡単に記録・分析できる環境を提供
…熊谷市スポーツ・文化村「くまぴあ」に自動で試合や練習の映像を記録できるAIカメラを導入

・産学官五者での共同研究を開始
…施策のモデルケースとして市内チームの戦術強化と、地域の学生を中心としたデータ分析人材の育成に関する調査を実施

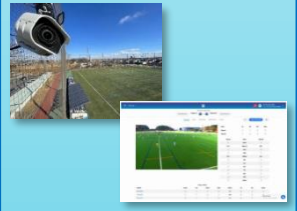
＜現状・課題＞

・ラグビーワールドカップ2019™の開催地となるなど「スポーツ熱中都市宣言」を掲げ、スポーツ（ラグビー）によるまちづくりを実践している。スポーツ施設を軸に市民の積極的なスポーツ参加の推進施策が求められている。

・**「デジタルと人の力で、社会を前に進めていく」まちづくり**を方針とするスマートシティ施策を掲げ、重点的に取り組む分野の1つとしてスポーツ・健康分野を掲げているが、市民を巻き込む持続的な具体施策を必要としていた。

＜総合的な取組内容＞

熊谷市スポーツ・文化村「くまぴあ」にスポーツ自動撮影AIカメラを導入



誰もが自分たちのスポーツ映像データを簡単に記録・分析できる環境を提供

産学官五者連携での研究をスタート



市内社会人サッカーチームの試合映像を地域の大学生アナリストがデータ分析しフィードバック
→戦術強化に活用

市内のデータ分析人材を育成・スポーツで熊谷スマートシティを推進
資源を活用した交流人口の増加



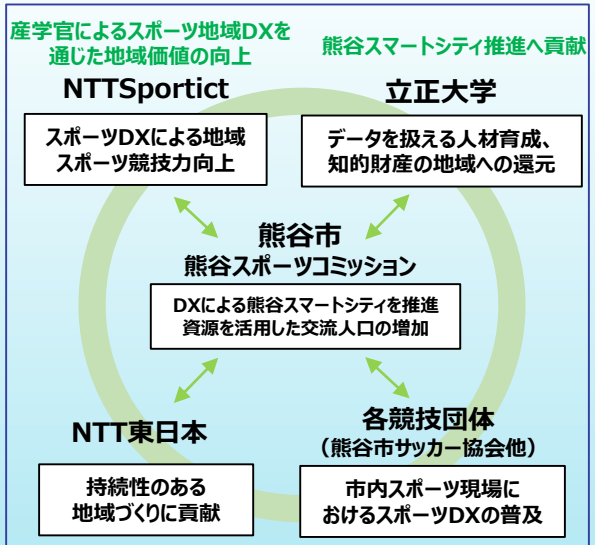


KUMAGAYA SPORTS COMMISSION

①他競技・チームの利用拡大→「スポーツ×デジタル」で新たなサービスの提供
②データ分析人材の教育育成→地域コミュニティ、キャリア形成へも発展
③PR・合宿誘致に接続
→大規模大会、合宿誘致数の拡大。新規団体へのアプローチが可能。

【フォローアップ欄】令和7年度以降における計画の進捗状況

＜継続的な取組を確保できる体制（図）＞



＜セルフチェックシート＞



問合せ先・電話番号
熊谷市総合政策部スポーツタウン推進課
電話：048-524-1135（直通）

スポーツ・健康まちづくり優良自治体表彰2025 について

進め、明日のその先へ KUMAGAYA

＜表彰の様子＞



スポーツ庁長官ら関係者と受賞者
（大島副市長最後列右）



スポーツ庁 籾井審議官と大島副市長

「スポまち！表彰2025」受賞自治体一覧

No.	自治体名	取組名称	備考
1	北海道東川町	「官民学連携モデルによる持続可能な地域共生社会の実現～コンディショニングから広がる日本一健康なまちづくり～」	
2	岩手県岩手町	まちに笑顔！女子サッカーによる地域活性化プロジェクト	
3	宮城県利府町	弓とともに歩んだ町・利府町～「弓道スポーツ文化ツーリズム」プロジェクト！	
4	茨城県笠間市	スポーツシティかさま ～21.0975km 駆け抜けるその先に～	10周年記念特別賞
5	茨城県境町	国内最大級の"ビッグエアパーク"を核に、世界に誇るエクストリームスポーツの聖地へ ～茨城県境町が目指すスポーツを核としたまちづくり～	10周年記念特別賞
6	埼玉県熊谷市	産学官によるスポーツDXで熊谷を日本一アツいスマートシティへ ～AI技術で誰もがデータ分析にチャレンジできる街に～	
7	埼玉県久喜市	「買い物ついでに健康づくり！久喜市ピックルボール×商業施設プロジェクト」	
8	神奈川県寒川町	ストリートスポーツを活用したONLY-ONEのまちづくり	
9	福井県小浜市	御食国×スポーツまちづくり OBAMAモデル	
10	静岡県静岡市	だれもが、いつでも、どこでも楽しめる「"ユニバーサルスポーツの聖地"しずおか」へ！	長官賞
11	静岡県磐田市	スポーツのチカラで未来を創る～いわたスポーツプラットフォームの共創の取組～	
12	愛知県豊田市	「子どもが走り出す、スポーツで動くまち・とよた」～地域と育む、未来のエンジン～	
13	三重県松阪市	「夢の循環プロジェクト ～心が踊り、感動が舞い、夢を育む～」	
14	徳島県	世界に〇〇！"スポーツ立県とくしま"地域活性化プロジェクト	
15	大分県別府市	温泉とスポーツDXの融合 ～「温泉で"ととのう"、スポーツで"つながる"、別府がもっと好きになる」まちへ～	
16	鹿児島県指宿市	アスリート・ミール・プロジェクト ～産学官連携による持続可能なスポーツまちづくり～	ゲスト特別賞
17	鹿児島県大崎町	歩く・動く・巡る ロゲイニングでつながるまち大崎町 ～スポーツで生む地域の健康と交流～	
18	沖縄県石垣市	『離島と全国を繋げるスポーツDX』 ～【離島のハンディ克服】AIカメラを活用したオンライン指導～	

（さいごに）現在の事業状況について

＜カメラ利用回数について＞

〇令和７年１０月から一般公開利用開始。１月８日現在までのくまぴあチャンネル掲載動画数１６件。

▶くまぴあチャンネル（右側の二次元コードよりアクセス可）

https://channel.stadiumtube.com/kumapia

＜立正大学データサイエンス学部との連携＞

〇くまぴあのスポーツＡＩカメラで撮影した試合映像の分析を実施。

チームの基本情報（年代カテゴリーや所属リーグ）を基に、チームの得意なスタイルや課題から目標のヒアリングを実施。その情報から生成ＡＩによる戦術提案やキーポイントとなる指標を導き出し、フィードバックとして報告書による今後のアドバイスを行う。

（さいごに）現在の事業状況について

＜RB大宮による小学生を対象としたサッカー教室＞

日時：令和８年２月１１日（水・祝）　９：００～１４：３０

場所：熊谷市スポーツ・文化村「くまぴあ」人工芝グラウンド

目的：AIカメラを活用し、市民のデジタルツール利用促進及び小学生年代へ考える力を育むことを目的として新しいスポーツ学習スタイルの体験の場を提供する。





SPLYZA Teams の画面

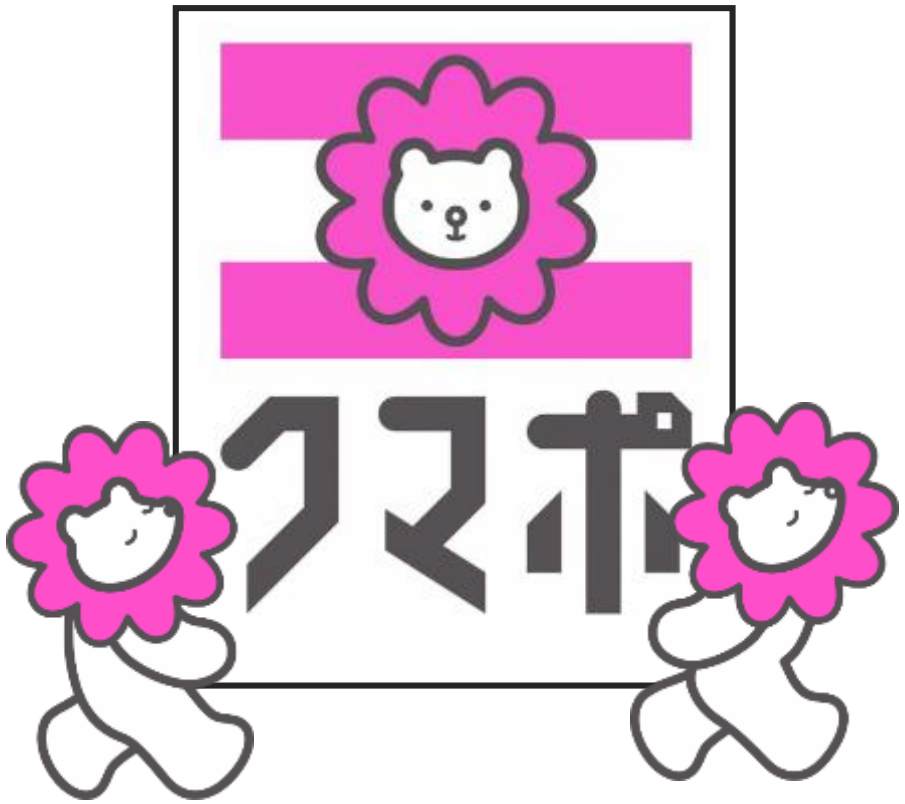


※引用）
https://nttsportict.co.jp/topics/20241202_saitama/

【２】⑵④

立正大学×クマポプロジェクトについて

立正大学×クマポプロジェクト



【目的】

コミュニティポイント「クマポ」について、利用登録の少ない10代から20代の若者へのクマポの普及促進を目指し、立正大学の学生と協働し、「クマポ」普及促進の取組を実施する。さらに、クマポをきっかけとした若者の地域活動への参加も促す。

【概要】

立正大学学生が興味を持ち、参加しやすいイベントを企画、実施することで、クマポの循環(「ためる」、「つかう」、「わたす」)を体験してもらい、その体験により、熊谷市及び市民活動や地域活動に興味を持ってもらうきっかけをつくる。

【実施期間】

令和7年9月～令和8年1月

【協働の相手方】立正大学学生グループ(団体名:クマポ大学) 5名
支援:立正大学研修推進・社会貢献センター

【役割分担】

学生グループ	イベントの企画・運営・周知 情報発信
市	イベントの支援 コミュニティポイントの管理

【実施した取り組み】

①情報発信

★ SNS(インスタグラム)による情報発信

インスタをフォローしてくれた方、 クイズに回答してくれた方に
クマポを付与

@RISSHO.KUMAPO







★FMくまがやの番組を活用した情報発信

立正大学生が企画運営するコミュニティFM番組の放送
←毎月第3火曜日19:00～放送中 「りすチャン」の
視聴者、お便りをくださった方にはクマポがたまる取組実施中
※「りすチャン」…立正大学研修推進・社会貢献センターの事業として2019年より
始まった熊谷の立正大学学生が企画放送するFMクマガヤの番組

【実施した取り組み】

★広報誌による情報発信







★クマポ大学の活動を周知するとともに
地域活動へ立正大学生の参加を促す取組

- 星川夜市等地域イベント運営へのボランティア参加
- まちなかでの市の実証実験への参加
- 市内で活動する市民活動団体等への協力



【実施した取り組み】

②大学構内にクマポブースの設置

【実施日】

10月6日(月)、10月22日(水)、11月18日(火)、12月9日(火)、1月7日(水)

始めは、ブースを設置していたが、多くの学生に取組を知ってもらうため、休み時間に学生が多く通る場所で案内をする方法に変更し、多くの学生にクマポを知ってもらう機会となった。

【実施内容】

クマポの紹介(チラシ、ウェットティッシュ、ティッシュ等配布)









【実施した取り組み】

③星霜祭(11月3日)へのクマポブース出展

・クマポの紹介

・クイズ大会(5回)

熊谷市に関するクイズを出題し正解者にクマポ付与

・スタンプラリー

大学構内をめぐってクマポをためる

・アンケートの実施











【実施した取り組み】

④立正大学生向けためたクマポで参加できる抽選会

200クマポで1回抽選に参加できる抽選会を開催

1回目　12月23日

2回目　1月19日　　各日先着100名













【成果】

【成果(数値)】　　令和8年1月20日時点

インスタグラム	21投稿　60フォロワー
クマポをためる (イベント等で付与したクマポ数)	1080件　513人 125,950クマポ
クマポをつかう (イベント(抽選会、ブース等))で使われたクマポ数	278件　179人 96,310クマポ
取組をきっかけにクマぶらを始めた人数	139人(うち～20代 121人)

【学生グループからみた協働の成果】

数値目標としていた「若者(10～20代)の新規クマポ登録100人」を達成した。また、ためたクマポの約75%を使ってもらうことができ、立正大学学生へのクマポ普及やクマポ循環を生むことができた。

今後の課題として、地域活動への参加促進につなげられていないことがあげられる。引き続き立正大学の学生にクマポを活用してもらうため、地域活動に繋げる方法や、大学内でのクマポためる・つかう機会の設定が必要であると考える。

【担当課からみた協働の成果】

大学生の視点から「クマポ」の普及促進に取り組んだ。特に、SNS(Instagram)を活用した情報発信は、デジタルネイティブである大学生ならではの感性が活かされた取り組みとなった。また、学生同士のネットワークを活用し、立正大学学生の生活動線に基づいた最適なタイミングや場所、手法での周知、企画を実施できたことは、行政主導の啓発活動を上回る波及効果を生むことができたと考える。

【２】⑵⑤

熊谷の未来を創る「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」

熊谷の未来を創る「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」

～「学生のまちリレー会議」（デジタルインターン）と、「学生からの政策提言ワークショップ」

■「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」とは

熊谷スマートシティが目指す、学生を中心とした若者が、熊谷のまちづくりに対して主体的に参画できる実践型のプログラムのこと。

学生を主な対象者としたワークショップ等の企画や運営を、学生自らが行い、市が運営するWEB上の公民連携プラットフォーム「熊谷コミュニティラボ」上で意見を交わしながら、より良いワークショップとなるよう企画を行っていく。



■「学生のまちリレー会議」（企画運営側）と「政策提言ワークショップ」（参加側）で構成

「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」は、ワークショップの企画・運営を行う側の「学生のまちリレー会議」と、政策提言ワークショップに実際に参加する側とで構成される。

そしてワークショップ参加者が、将来的には企画・運営側に興味をもつことで、学生のまちリレー会議側に参加し、運営側のマインドや企画がリレーのように受け継がれていく仕組みが生まれることを狙っている。

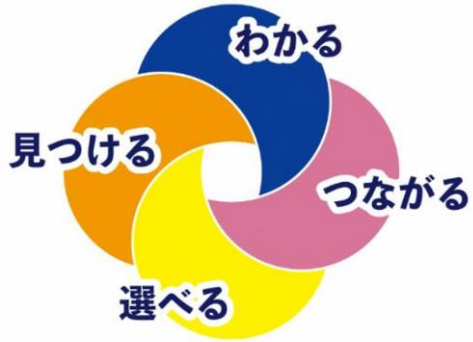
熊谷の未来を創る「地域のバトンをつなぐリレープロジェクト」

【1】「学生のまちリレー会議」 ～“作り方を作る”

- 企画や運営を担う「学生のまちリレー会議」を設定（ワークショップ開催案内時に、協力事業者において既に設定）
- 学識者・ベンダー・市役所職員と、スラックを活用して企画を準備
- ワークショップ参加者の提案のブラッシュアップについても、関係者と相談しながら伴走

【2】「学生からの政策提言ワークショップ」 ～“作りながら見つける”

- 熊谷スマートシティのキャッチコピー「やさしい未来発見」に向けた機会を提供
- 作りたい「やさしい未来」に向けた政策提案を、「学生のまちリレー会議」のメンバーがサポート



現在進行中のプロジェクト「熊谷未来デジタルワークショップ」

本プロジェクト初の試みとして、以下のワークショップが現在進行中

1．名称　「熊谷未来デジタルワークショップ ―
学生がデザインする未来のまち」

2．日時　【事前説明会】2025年12月21日（日）（終了）
【ワークショップ】2026年1月17日（土）（終了）、
2月7日（土）、3月7日（土）（全3回）

3．場所　商工会館　※各回共通

4．内容

◆ 街中にある課題を見つけて、デジタルの力で解決策を考える

◆ 「暮らし」「仕事」をテーマに、デジタルを取り入れたアイデアを考える

◆ ワークショップのアイデアから生まれたマインクラフトの世界で発表する

5．運営　株式会社想結び（代表取締役CEO 西尾創平）

6．全部の回参加者には、タウンマネジメント活動への協力を正式に証明する市長名の「タウンマネジメント活動証明書」を発行する。



【事前説明会の様子】

１．開催日時　2025年12月21日（日）13:00-15:00

２．参加者　大学生６名（地元出身４名含む）

３．① 主催者挨拶、② アイスブレイクタイム、③ ワークショップ概要説明、④ タウンマネジメント活動証明書について、⑤ 質疑応答、⑥ マイクラ紹介（熊谷ワールド動画紹介）、⑦ スマートシティを考えようゲーム（メインパート）、⑧ クロージング

※メインパートでは、写真のように、対象、条件、市の施策といったカードを組み合わせて、課題の発見や事業案のアイデアづくりの練習などを行った。









【２】(3)

データドリブンシンポジウム2025

「データドリブンシンポジウム２０２５」を開催しました

１　開催日　令和７年１１月１６日（日）

２　会　場　文化センター文化会館ホール及びYouTubeライブ配信

３　主な内容

- データ利活用や官民共創の有識者4名によるパネルディスカッション
- 市内専門学校と熊谷市役所職員チームによるデータハッカソン
- 熊谷市のデータ利活用の取組紹介

DATA-DRIVEN SYMPOSIUM 2025 IN KUMAGAYA









イベントの内容及び開催報告は市のHPで公開しています

１　開催告知（イベント概要・内容・登壇者）

https://www.city.kumagaya.lg.jp/smartcity/data/datadrivensympo2025.html

２　イベントPR動画（80秒）（YouTube）

https://youtu.be/7OwGT4nn7DU

３　開催報告

https://www.city.kumagaya.lg.jp/smartcity/data/symposium.html

４　全編アーカイブ動画（YouTube）

https://www.youtube.com/watch?si=Ja5NgRNJBs-wExbr&v=7OwGT4nn7DU&feature=youtu.be



多くの皆様にご来場いただきました　リアル&オンライン　合計約270人

来場者数　合計１４７人

（内訳）

一般来場者（市民等）　６４人

市議会議員　６人

アーキテクト　２人

熊谷商工会議所　会頭・副会頭・理事　６人

連携企業、団体、学校関係者　２２人

他自治体職員　６人

パネリスト　４人

アルスコンピュータ専門学校（ハッカソン参加）　６人

市職員（ハッカソン参加を含む）　２９人

小林市長・大島副市長　２人

YouTubeライブ配信視聴者数　１２１人





多くの知見が得られました　～ホームページでも公開中

〇パネルディスカッションで得られた知見の例

- トップランナーである神戸市のデータ利活用人材育成の仕組みを学んだ
- 熊谷が掲げるデータ利活用の内製化は、神戸市においても同様の目標を立てている
- ダッシュボードは市民向けの公開のほか、庁内での共有も重要
- データ活用の力を身に着けることで、強力な説得力と何かを変える原動力となる
- データ活用によるまちづくりには協調領域（オープンデータの整備や機運の醸成など）を主体とした市民・企業の主体的な活動が必要
- 自治体間連携による盛り上げも重要。全国の自治体とつながり高め合っていくことも大切
- 地域では、商工会議所や市民活動支援センターとの連携が効果的
- 公開するデータやダッシュボードによって市民がアクション・行動を変えるような状態が理想
- データ活用の要点３つの要素　①人づくり（判断は人が行い、活用も人が行う）、②データにアクセスできる仕組み（データ連携基盤）、③データを活用しようという文化の醸成
- 仮説を立ててからデータを見ると、想定外の発見があり得る（分析から課題がみつかることも）

多くの知見が得られました　～ホームページでも公開中

〇データ可視化プレゼンテーション「ＫＵＭＡＧＡＹＡデータハッカソン」得られた知見の例

- **（アルスコンピュータ専門学校）**

　熊谷の特徴である気候（暑さ）に関して、商品販売傾向などのマーケティングに結び付けるという考え方が一般的に考えられることを認識した。地域の小売店や企業にもこのような動きをみせるのも良いのではないか。

- **（市役所Ａ班）**

　市役所の横断的なチームで特定なテーマに取り組む活動は素晴らしい。また、可視化したグラフを動的に動かして説明し、コミュニケーションツールとして活用していくことが他の場面でも生きてくるだろう。成果を事業の関係者に見せていくことも有効である。データを選んだ根拠・目的に関するストーリーテリングも良くできていた。

- **（市役所Ｂ班）**

　まずは分析可能なデータが蓄積されていることが素晴らしい。仮説➡検証のアプローチも良い。浜松市でもTableauを真っ先に使った部署はアセットマネジメント部署だったので、活用分野として適切。EBPMのプロセスとして優れていた。恣意的なデータ分析も行っていない。市民とコミュニケーションする際のツールとしても使用できると感じた。

【３】⑴

まちなか産業共創ビジョン（概要版）

熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　全体像

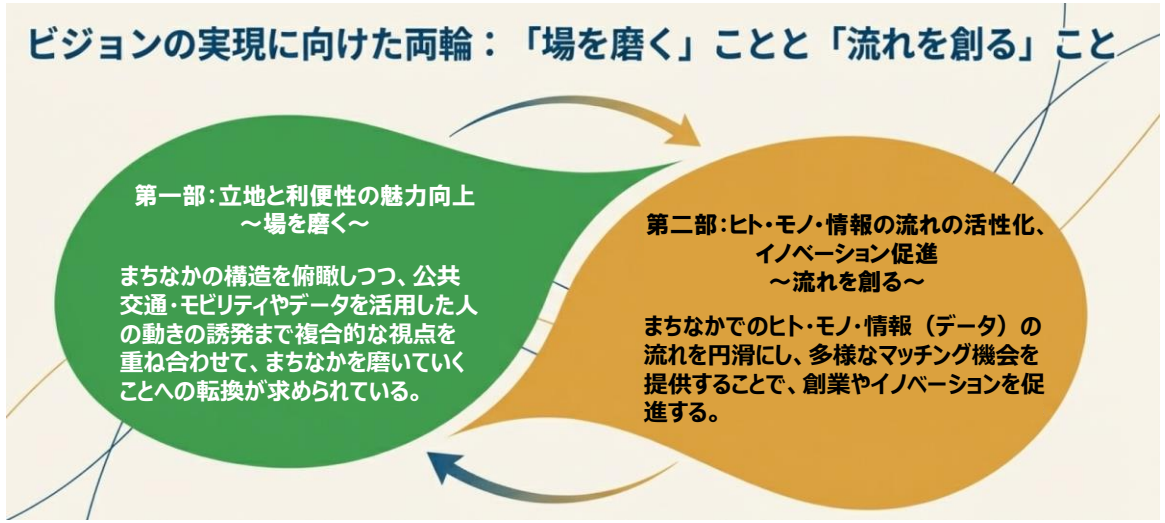
令和8年1月

【全体版は熊谷市HPで公開しています】
https://www.city.kumagaya.lg.jp/smartcity/about/sangyoukyousouvision.html

■本ビジョンの目的

熊谷市は、令和5年7月に「熊谷スマートシティ宣言」を行い、デジタル技術を活用した都市サービスの社会実装フェーズへと移行した。既に位置情報、気象データを組み合わせ、サービスのポータル（玄関）となるアプリから提供される市民サービスなど、複数のデジタル施策が稼働している。

本ビジョンは、これらの取組を一過性の実証や効率化に留めず、まちなかのにぎわい創出、持続可能な地域産業の形成、雇用・人材循環へとつなげていくため、市内外の人材の共創の生まれやすさを重視するまちの将来の姿の提案・共有を目指す。これにより、熊谷らしさを生かし、人々が安心して集い自己実現できることによってウェルビーイングを育み、賑わいと挑戦が世代を超えて続く持続可能なまちなかを実現する。



■第一部　立地と利便性の魅力向上

～まちなかの構造を俯瞰しつつ、公共交通・モビリティやデータを活用した人の動きの誘発まで複合的な視点を重ね合わせて、まちなかを磨いていくことへの転換が求められている～

熊谷駅周辺を、人の動きや滞在が連鎖する場として俯瞰し、まちが公共交通や多様なモビリティと一体となって日常の移動と活動を支えることが重要である。さらに、個人情報を適切に守りながらデータを活用することで、新しい体験や楽しみ方を生み出し、持続的な賑わいにつなげていく発想が不可欠である。

【1】熊谷駅周辺のまちなか構造の捉え方
【2】まちづくりと公共交通・モビリティ
【3】個人情報を守りつつデータを活用する都市で生まれる新しい楽しみ方

■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進

～市民や交流・関係人口の共感を起点に、ヒト・モノ・情報が円滑に流れて多様な主体のマッチング・共創が生まれやすい環境を用意し、創業やイノベーションを促進～

熊谷スマートシティでは、「素早い仮説・試行」と「市民の安全・共感」を重視しながら、段階的にサービスの実装から協調・参画の拡大を経て、新産業の共創が可能な環境づくりへ至るべく取組みを積み上げてきた。

【１】スマートシティの先に目指すべき産業創出の形

1.熊谷スマートシティにおける「新産業の可能性共創」
2.スマートシティの新時代産業と産業・人材・人口移動の新たな解づくり
3.スマートクールシティの取組
4.「ロボくま」の取組

【２】デジタルコミュニティにより支えられる市民共創型の社会課題解決

■市民の共感とコミュニティ活性化のための取組

5.デジタルを活用したWebコモンスペースの提供
6.社会の変化に対応する「企画」と「実行」の円滑な循環
7.市民の共感を重視した社会課題解決型のビジネスへの伴走
8.子供・若者に向けた機会の提供（ツールの検討）

熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　目的・位置づけ（全体版P3-8）

■本ビジョンの目的

熊谷市は、令和5年7月に「熊谷スマートシティ宣言」を行い、デジタル技術を活用した都市サービスの社会実装フェーズへと移行した。既に位置情報、気象データを組み合わせ、サービスのポータル（玄関）となるアプリから提供される市民サービスなど、複数のデジタル施策が稼働している。

本ビジョンは、これらの取組を一過性の実証や効率化に留めず、まちなかのにぎわい創出、持続可能な地域産業の形成、雇用・人材循環へとつなげていくため、市内外の人材の共創の生まれやすさを重視するまちの将来の姿の提案・共有を目指す。これにより、熊谷らしさを生かし、人々が安心して集い自己実現できるウェルビーイングを育み、賑わいと挑戦が世代を超えて続く持続可能なまちなかを実現する。

■本ビジョンの位置づけ

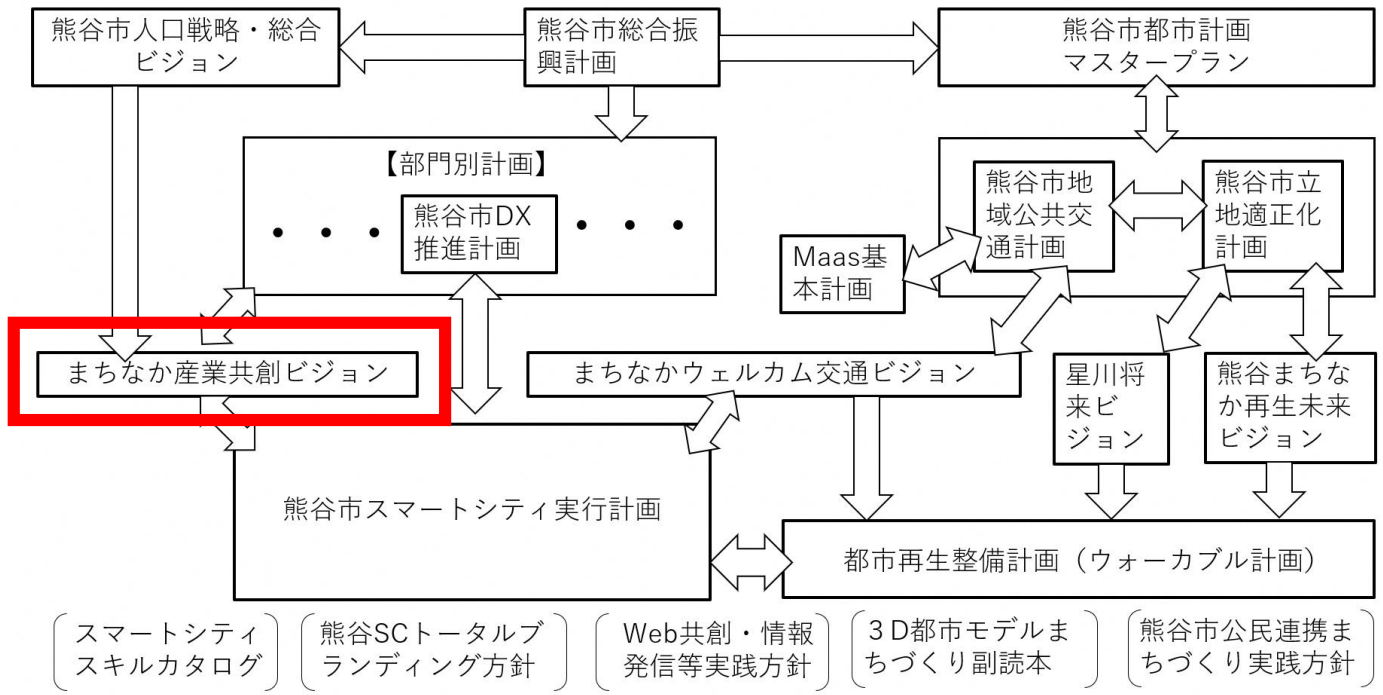
本ビジョンは、以下の市の上位・関連計画と整合を取りながら、公民連携まちづくり×産業共創・人材育成×スマートシティの各分野の政策が円滑に連携を図ることを目的に設定される。

- 総合振興計画、人口戦略・総合ビジョンや関連する部門別計画
- まちづくりに関わる各種計画やビジョン、実行計画
- DX推進計画やスマートシティ実行計画

これらの計画群を、スマートシティの取組の延長上で可能となる新たな「産業共創」や「人材育成」を描きつつつなぎ各分野の関係者がまちなかで共創が生まれやすい環境づくりについて当面目指す将来像を共有することで、相互の取組を調整し、一層の連携を図ることが可能となる。

本ビジョンの内容は社会のニーズの変化や、技術の進歩、新しい社会課題解決の発想などの必要性により、柔軟に見直されることを想定する。

熊谷市まちなか産業共創ビジョンの位置づけ



熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第一部①（全体版P10-19）

■第一部　立地と利便性の魅力向上①

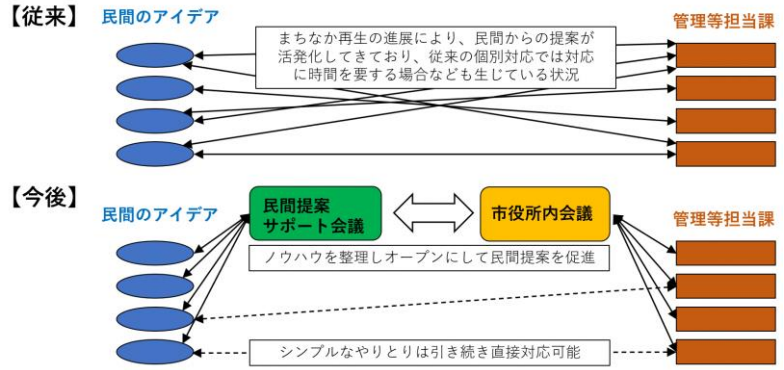
【1】熊谷駅周辺のまちなか構造の捉え方

熊谷駅は新幹線・在来線・私鉄が接続する広域交通に対応した駅である。そして、熊谷駅周辺は、行政、教育、商業・サービス、文化施設等の各種都市機能が徒歩圏に集積しており、熊谷駅とあいまって、まちの活力を維持する上で重要なエリアとなっている。また、熊谷市全域からの、路線バス・コミュニティバスが接続され、熊谷市の生活を支えるエリアでもある。
このエリアでは、様々な規模の公・民のアセット（資産）が有効に維持・活用され、一方で適切に機能の強化や更新が図られる必要がある。

その中で、星川エリアは、公民連携の考え方の下で、歩きやすく滞在しやすいまちづくりを熊谷のまちなかに導入するための先行実験空間として位置付けられる。

星川エリアでの先行的な取組により、公民連携のまちづくりや公有財産の暫定利用などの新しい発想について市民の理解を得つつ、まちなかの機能の密度と人の流れを確保する。さらに、それらを広域交通・市内交通と一体的にとらえつつ、市内の他の拠点・施設等とも円滑な連携を図っていく、それらの様々な取組が重なり合い、都市の核を形成している構造を俯瞰的にとらえつつ、まちなかのまちづくりを進めていく。

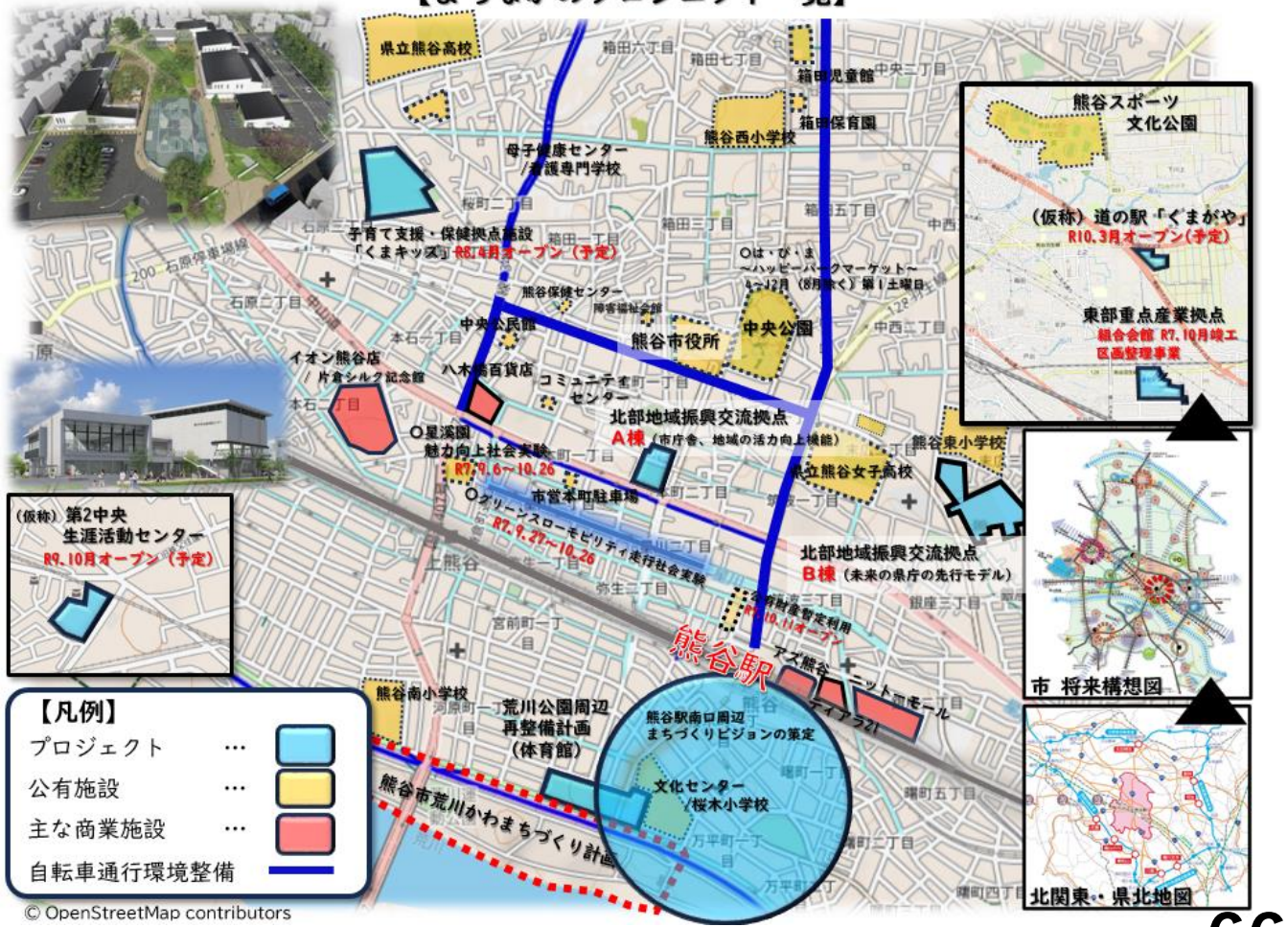
※まちなかのアセット（資産）運用に係る民間提案サポート会議の役割



■具体的なプロジェクト

- 広域的な観点から必要とされる公共・民間の施設
- 公民連携によるアセットマネジメントとして、運用の調整、暫定利用の対象となっている施設
- 運用や利用に関する知見を得るための社会実験　など

【まちなかのプロジェクト一覧】



熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第一部②（全体版P20-33）

■第一部　立地と利便性の魅力向上②

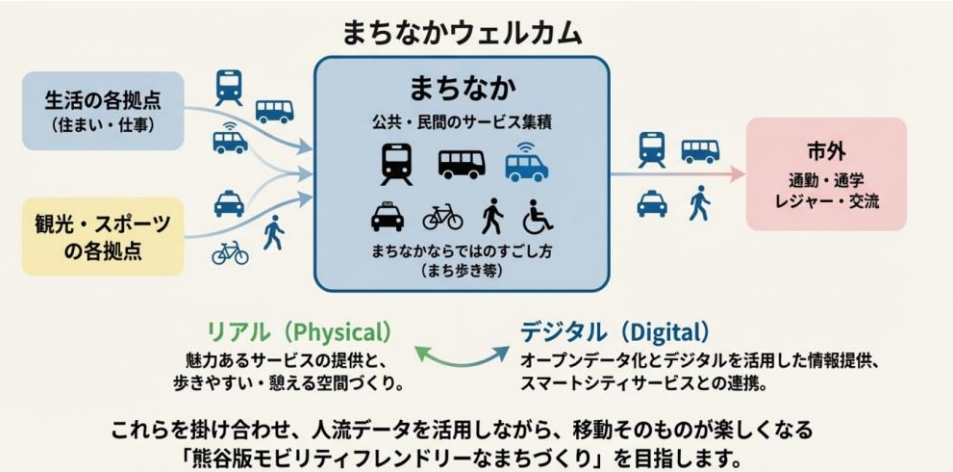
【2】まちづくりと公共交通・モビリティ

まちづくりにおける公共交通・モビリティは、単なる移動手段であるに留まらず、既存アセットの活用などによりまちなかに埋め込まれる滞在や交流の機能と相まって、人の新たな行動を誘発し、自己実現によるウェルビーイングの向上、近隣に留まらない各種のコミュニティの活性化、民間の都市施設が有効活用されることによるサービスの持続可能性の向上などにつながる、都市の重要な一部である。

熊谷市では、鉄道やバスに加え、オンデマンド交通やグリーンスローモビリティなど多様な移動手段を組み合わせ、まちなかへのアクセス性と回遊性の向上を図っている。これにより、高齢者や子育て世代、来訪者も含めた誰もが移動しやすい環境を整えると同時に、移動そのものを楽しみや価値につなげることを目指している。

しかし、一方で運転士の不足などの課題があり、「熊谷市公民連携まちづくり実践方針」に記載のとおり、①ICT を活用して必要な方へのサービス確保に取り組むと共に、②まちなかを自転車や徒歩を含む様々な交通手段の結節点としてとらえ、市域全体のコンパクト&ネットワークの取組と連動しながら、活力のある地域づくりに取り組むなど、まちの側から迎えに行く発想が不可欠となる。

※まちなかウェルカムの考え方



交通社会実験と公民連携まちづくりの融合（東側）



交通社会実験と公民連携まちづくりの融合（西側）



熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第一部③（全体版P34-43）

■第一部　立地と利便性の魅力向上③

【3】個人情報を守りつつデータを活用する都市で生まれる新しい楽しみ方

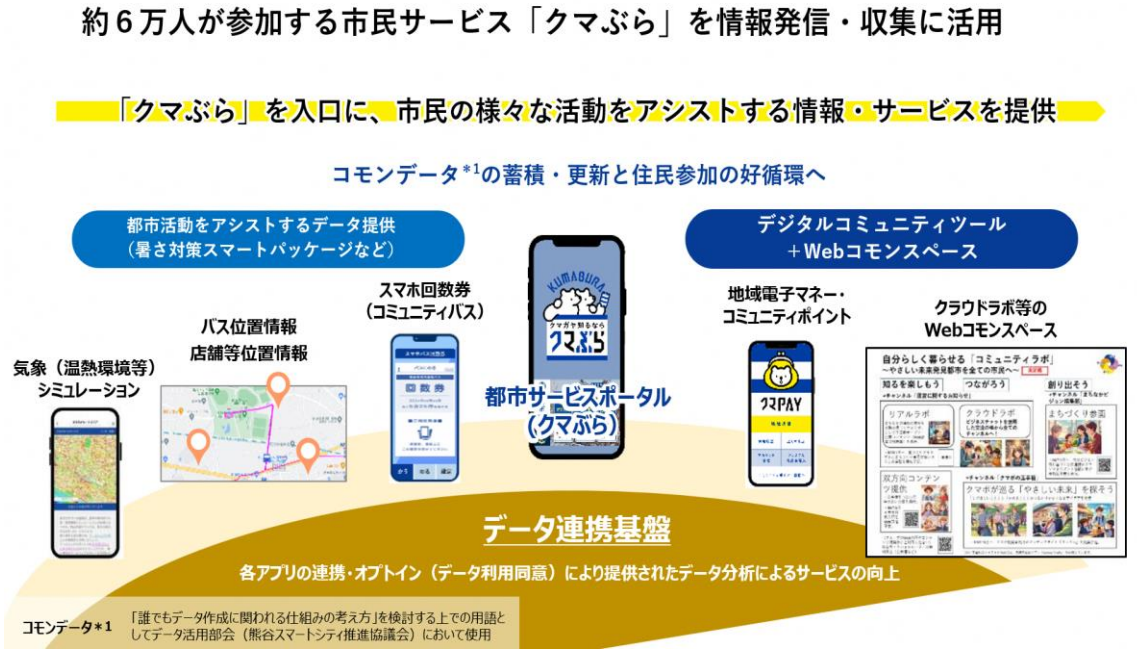
熊谷スマートシティにおいて、都市サービスのポータル（玄関）と位置付けられる「クマぶら」は、熊谷市公式 LINEを起点とした、スマートフォンを通じて市民・来訪者向けのサービスを提供する仕組みである。まちなかからスタートした情報発信は、全市的なデジタルサービス基盤としての機能を発揮しつつある。様々な情報提供により、まちなか・市域・広域など様々な範囲での人の行動を誘発すると共に、オプトイン方式（利用者が自らの情報提供に合意した上でデータが蓄積される仕組み）により、データに基づいた施策改善やまちづくりへのフィードバックが可能となっている。

更に市民自らがデータを作成・発信したり、民間企業のシステムともデータ活用については同様のオプトイン方式を用いつつ連携が可能な環境の構築にも取り組んでいる。まちなかの回遊を促すミニゲームをＷｅｂ上の熊谷流リビングラボ（コミュニティラボ）上で公民の意見を出し合いながら構築する試行などにも取り組んでおり、登録した事業者が「クマぶら」のマップ上にイベントチラシを掲載する「イベクマ」も稼働が予定されている。

今後のまちづくりやにぎわいの創出において、デジタルを活用しつつ、市民の多様な関わり方を用意する考え方は不可欠となりつつある。

※クマぶらの特徴





※活用事例：「星川クマぶらGO！」

「クマぶら」を活用し、ゲーム性を取り入れることでまち歩きを促進する実証的な取組。

参加者は星川周辺に設定されたチェックポイントを巡り、デジタル上でスタンプ取得やミッション達成を楽しみながら回遊する仕組みとなっている。

これにより、目的なく通過されがちだったエリアに滞在や立ち寄りを生み出し、自然な形でまちなかへの関心を高める効果が確認された。

成果として、幅広い世代の参加を促すとともに、回遊ルートや滞在傾向といった行動データを取得でき、今後のイベント設計や店舗連携施策に活用可能な知見を得ることができた。

熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第二部①（全体版P47-65）

■第二部　ヒト･モノ･情報の流れの活性化、イノベーション促進①

【１】スマートシティの先に目指すべき産業創出の形

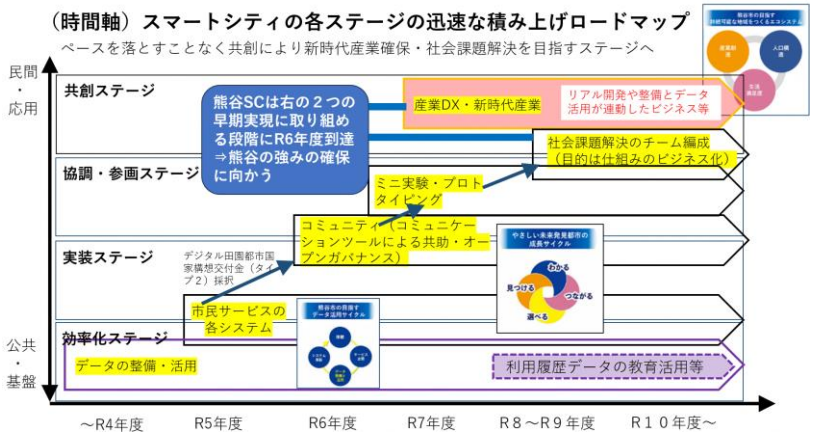
１.熊谷スマートシティにおける「新産業の可能性共創」

熊谷スマートシティにおける「新産業の可能性共創」とは、産業界の自主的なデジタル化やDXの促進の動きにあわせ、社会課題の解決に市民と共に取り組むプロセスから新たな産業やビジネスが生み出されていく共創の環境を熊谷市に根付かせる考え方である。

熊谷市では、気象や人流、交通、環境といった多様なデータ基盤を整備し、人の行動に関するデータは個人情報を保護しつつ活用する方策等を検討し、様々なデータをGIS（地理空間情報システム）等で可視化して理解を得ると共に、市民が自らデータの活用・システムの運用提案等に参画しうる環境の提供、企業、大学との連携の強化など、熊谷流リビングラボ（コミュニティラボ）も活用しつつ、共創の基盤を用意すべく取り組んできた。

本ビジョンの第二部は、「熊谷スマートシティ トータルブランディング方針」における「政策企画方針（コンセプト）」の設定も踏まえ「ストーリー」による他地域との差別化を念頭に置きつつ、多様な挑戦が許容され、失敗からも学びながら価値を磨くことができる「コミュニティ（共創の場）」が確保されていることが、「持続性」につながるとの構想を具体的な形にしていくために用意されている。

※スマートシティのロードマップ



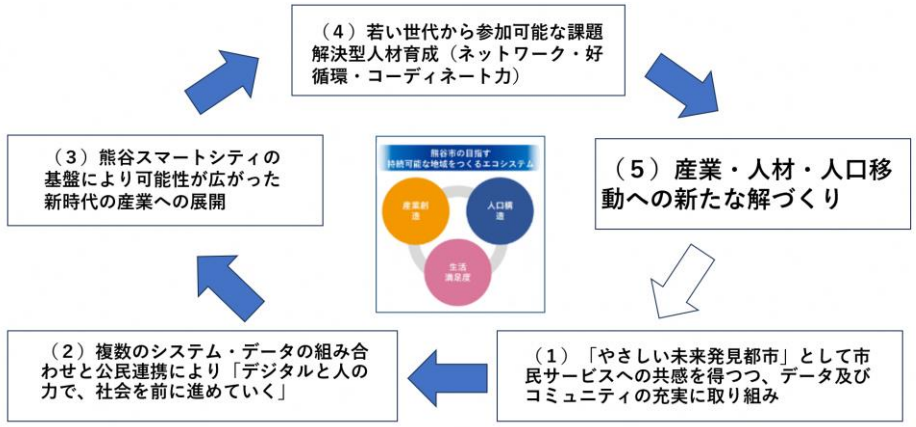
■第二部　ヒト･モノ･情報の流れの活性化、イノベーション促進①

【１】スマートシティの先に目指すべき産業創出の形

２.スマートシティの新時代産業と産業・人材・人口移動の新たな解づくり

熊谷スマートシティにおいては、デジタル技術やデータを活用しながら、社会課題の解決と経済価値の創出を同時に実現する産業の姿を「新時代産業」と位置づけ、現時点で「気象観測・データ活用・クールアイデア」、「ロボット・ドローン実証」を柱として取組を開始しつつ、「先導的農業」について検討している（下図⑶にあたる）。上記の取組を支えるのが、（下図⑴にあたる）「市民サービスにより市民の理解を得つつ」「Web上の熊谷流リビングラボ（コミュニティラボ）等のコミュニティ（共創の場）を構築」し、（下図⑵にあたる）「公民連携のマインドセット（意思・意識）」と「デジタル技術やデータを活用する基礎スキル」を「複数の民間企業や市役所内部局にまたがるシステムの実装や運用」の中で根付かせてきた、スマートシティの実績である。そしてその先に向けて、（下図⑷にあたる）若い世代に向けた人材育成の取組も始まっている。これらの取組が、（下図⑸のとおり）「熊谷市人口戦略・総合ビジョン」とも連動して、次のサイクルにつながることにより、スマートシティの取組は単なるデジタルによる効率化の役割を超えて、地域を持続的に支える力となる。

※熊谷スマートシティの目指す産業・人材・人口移動の新たな解づくりの実践（持続可能な地域エコシステムのサイクルづくり）



熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第二部②（全体版P66-91）

■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進②

【１】スマートシティの先に目指すべき産業創出の形

３.スマートクールシティの取組

熊谷市が「暑さ対策」に取り組んできた蓄積を、気象データ等の活用や、スマートフォン上での市民・来訪者向けサービスシステムによりリブランディングする際のキーワードとして「スマートクールシティ」を掲げている。

地球温暖化の影響とされる気候の変動が国内各地で様々な気象の変化をもたらす中で、都市の暑熱対策は大きな課題であり、データやデジタルシステムの活用によって暑さに対する市民等の安全を確保し、不快さを軽減することで、暑い季節にも都市活動を維持することに期待が寄せられている。これは都市課題であると同時に価値創出の機会であり、スマートシティに関する蓄積と、気候・気象データを扱いうる大学や気象台を地域内に有する熊谷市としては、リブランディングについて産業を共創する機会としても捉え直している。

現在熊谷市では、市内に設置された気象観測センサーや3D都市モデルなどを活用し、日陰や風、気温分布等を可視化することで、効果的な暑さ対策の検証と実装を進めている。さらに、全国の暑熱対策ニーズを持つ都市や対策を検討する研究機関、企業等と連携して、公共空間整備やイベント運営、民間サービスの高度化に向けた活用可能性を整理し、生活の質向上だけでなく、新時代産業の共創を目指す。

※「気象観測・データ活用」に関する実装の状況



■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進②

【１】スマートシティの先に目指すべき産業創出の形

４.「ロボくま」の取組

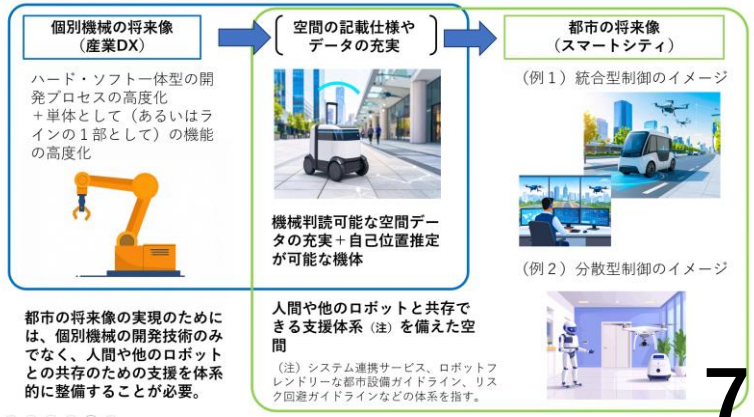
熊谷市では、市民生活を支援するサービスロボットが、高齢化する地域社会を配送等の面で支えうる有効な選択肢と考え、必要なロボットが熊谷市に円滑に導入される将来像を目指し、市民の理解を得て社会的受容性を高めたり、関係する知見を有する大学や企業との連携を深めたりする取組を「ロボくま」と総称している。

「ロボくま」の取組は、スマートシティとの相性の良さ、モビリティとの関係の深さの両面を重視して推進される。ロボットがまちの中で安全に行動するためには、AIカメラを含むセンサーと、空間データの取扱いが不可欠であり、それらについてスマートシティにより実装・実践の機会を得ていることは熊谷市の強みである。

同時に、法制度上の扱いは異なるが、モビリティの自動化に関わる技術と、配送等に携わるサービスロボットの技術は、空間把握、活動の制御、安全性の確保などについて考え方に共通点が多く、ロボットに関する知見の蓄積は、全自動モビリティの可能性検討においても有効に活用することが可能である。

上記のメリットを最大限に活かし、市民の生活を支える技術を導入しやすい都市であると共に、地域の人材育成や産業面の波及効果を生み出すことも念頭に、企業・大学等と連携して、サービスロボットの実証・実装されやすい都市に向けた取組を推進する。

※ロボットドローンがスマートシティのサービス向上につながる構造



熊谷市まちなか産業共創ビジョン　概要版　第二部③（全体版P92-112）

■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進③

【２】デジタルコミュニティより支えられる市民共創型の社会課題解決

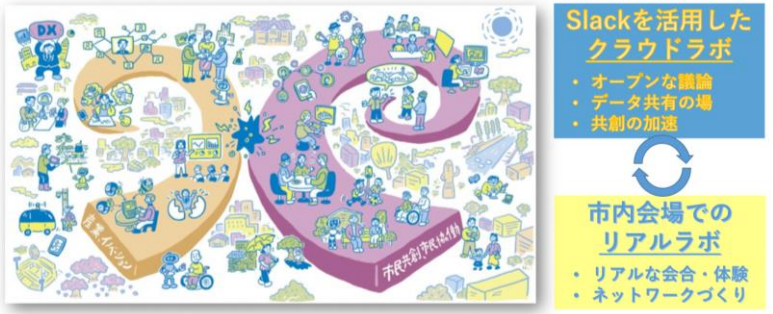
５.デジタルを活用したWebコモンスペースの提供

熊谷市では、デジタルを活用して市民・企業・大学・行政が分野や立場を越えてつながり、共創を生み出すためのオンライン上の公共空間を「Webコモンスペース」と称して積極的に推進している。

現時点では、熊谷流リビングラボ（コミュニティラボ）をSlackにより提供すると共に、リアルのまちづくり活動の参加者やアイデアを募る「ツノルバ」をDecidimにより提供し、また「クマぶら」利用者が、非換金型のデジタル地域通貨「クマポ」を活用して相互支援等に取り組める「クマポプレイス」が提供されている。これらの場においては、関心や課題を軸に人が緩やかにつながり、リアルなまちづくりへの参画や、社会課題の解決に向けた活動、事業創出などが生まれやすい環境の確保が目指されている。そのため、これらWebコモンスペースでは、行政の情報提供にとどまらず、市民や市役所職員等のアイデアの具体化の検討や企業の技術の可視化などの企画に継続的に取り組み、また、所属や居場所、時間に縛られないことを活かした交流を促進する。さらにその運営・企画にあたる公共・民間の関係者やスマートシティに関係する各分野の有識者等のコミュニティが育ちつつあり、分野横断による持続的な価値の創出を目指していく。

※「コミュニティラボ」を核とした産業振興・共創

民間団体と市役所の連携によりウェブ上とリアルの両面で運営



コミュニティラボ コンセプトビジュアル

■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進③

【２】デジタルコミュニティより支えられる市民共創型の社会課題解決

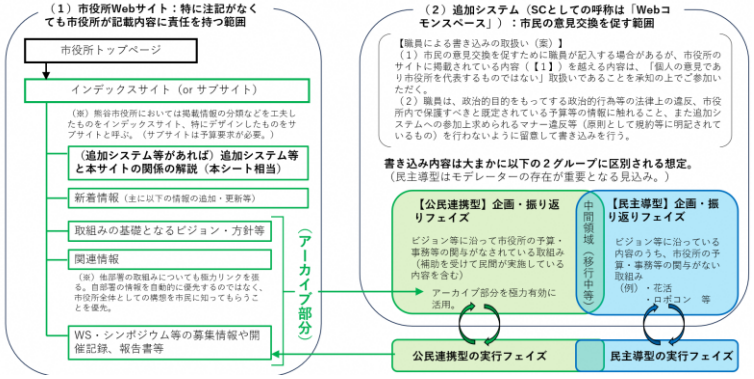
６.社会の変化に対応する「企画」と「実行」の円滑な循環

社会の変化、技術の進歩、市民や来訪者のニーズの多様化などに適切に対応し、市民や地元企業等を継続的に支えるためには、市役所は「市民の安心・共感」と共に「素早い仮説・試行」を重視し、公民連携まちづくりやスマートシティなどをはじめとする新しい考え方の導入、市内外の知見の交流や共創の促進などに積極的に取り組んでいく必要がある。

そのため、目的に向けた目標やその達成のための方向性について、ビジョンや実行計画、実践方針等の共有に努めると共に、必要に応じて柔軟に更新していく姿勢が求められる。その基礎となるのが、「企画」と「実行」の円滑な循環である。

現在、熊谷市ではスマートシティのシステムだけでなく、公共・民間のアセットを活用したまちづくりにおいても、地域の将来ビジョンに「OODAループ」を位置づけ、長期の視点のPDCAよりも細かいサイクルで小規模な社会実験、効果の検証、得られたデータや市民の声を次の企画に反映する循環を実現することに取り組んでいる。これらの取組により変化の速い技術やニーズにも柔軟に対応できる力を公共・民間が共に身に着け、公民連携により持続可能なまちづくりを実現していくことを目指して、「熊谷スマートシティWeb共創・情報発信等実践方針」により、情報の円滑な流れの確保や共創のための交流の確保等に取り組む。

※双方向性システムによる「企画」と「実行」のループの加速



■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進④

【２】デジタルコミュニティより支えられる市民共創型の社会課題解決

７.市民の共感を重視した社会課題解決型のビジネスへの伴走

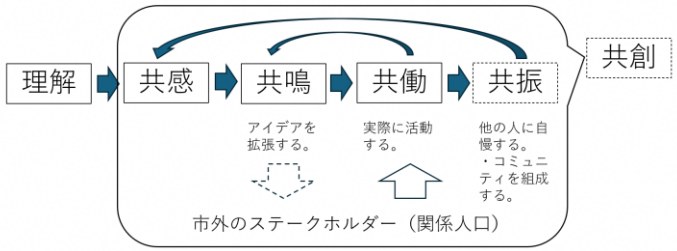
熊谷市においては、「熊谷スマートシティ トータルブランディング方針」における「政策企画方針（コンセプト）」の設定も踏まえ「ストーリー」を念頭に置きつつ、市民や有識者等の参画を得た「コミュニティ」を共創の場として、「持続性」のある地域社会を維持することを目指している。地域社会の維持のためには、社会課題に対する取組に産業的な価値が見出されビジネス化できることが最も望ましく、そのための共創は下図のように整理される。

まず、課題や既存の対応手段などについて最低限の共通の「理解」を育て、その課題に取り組むことについて「共感」を得る必要がある。また、個人や閉じたグループでアイデアを温めるだけでなく、それを発信し、外部の有識者等との交流ネットワークに「共鳴」させて好循環を生める仕掛けを構想すると共に、具体の座組をコーディネートして「共働」に持ち込む段取りも必要である。そして取組が知られて「共振」が起こり、「共感」する者が拡大する循環がまわり始めることで、持続的なビジネスとして成立する可能性が高まる。

市役所には、社会課題解決型のビジネスの種が生まれやすい環境を整備し維持すると共に、見込みのある種が上記のステップのどの段階にあるかを把握し、関係者が必要なつながり等が得られるように伴走していく視点が求められる。

※共創のサイクルの考え方

○社会課題の解決に向けて共感を確保し参加者を拡大するため、市役所として「情報源に関する共感」を目指すだけでなく、「情報そのものに関する共感」を重視。
○後者の共感の確保のためには、取組の成果や過程を、データをもとに分かりやすく、高い透明度で発信することが有効。（共創サイクル実現要素）



■第二部　ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進④

【２】デジタルコミュニティより支えられる市民共創型の社会課題解決

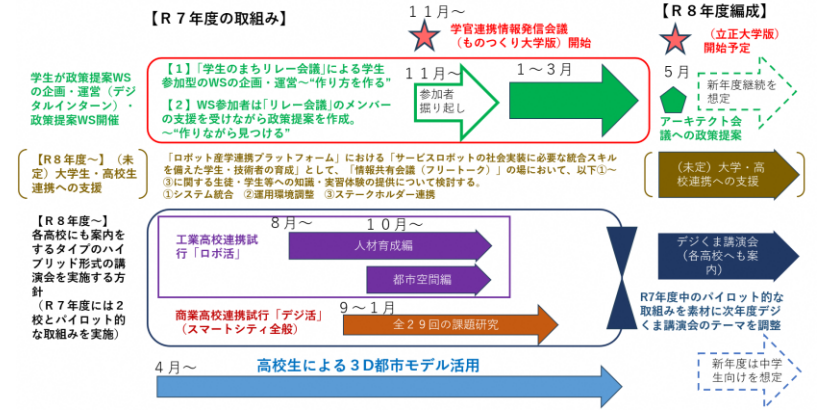
８.子供・若者に向けた機会の提供（ツールの検討）

子供・若者に向けた機会の提供は、次世代を担う人材が早い段階から社会課題やまちづくりに関わり、主体的に挑戦できる環境を整えることを目的としている。アイデアを描き発信すること、多様な人々との間でアイデアを実現できる仕組みを話し合うこと、当事者となって関係者と力を合わせて実現に向かうことなど、年代に応じた様々な機会の提供が可能である。

熊谷市では、デジタルツールやデータを活用し、学びと実践を結びつける機会の創出に取り組んでいる。高校での総合的な探究の授業に向けて３Ｄ都市モデルを活用したまちづくり講座や、熊谷スマートシティの特徴を解説する連続講座を提供する一方で、Ｗｅｂコモンスペース（熊谷流リビングラボ「コミュニティラボ」等）を通じて、地域データの可視化や、デジタル技術を活用した企画提案に関われる授業とは別の機会の提供などが取り組まれている。また、シーンスケッチコンテストの取組と連動して、市民や小中学校の教員に向けて画像生成ＡＩに関する講演の提供や、中学校の生徒会向けのスマートシティの紹介なども試みられている。

こうした体験は、子供・若者の創造性や起業意識を育むとともに、将来的な地域定着や関係人口の形成にもつながることが期待される。

※【R７～８年度】大学生・専門学校生・高校生等向けの取組（案）



【３】(2)

まちなかウェルカム交通ビジョン

※現在、本ビジョンの策定に向けて調整中です。

二つのビジョンの相互補完の関係　（まちなかウェルカム交通　と　まちなか産業共創）

まちなかウェルカム交通ビジョン（作成中）

まちなか「への」
まちなか「での」
まちなか「からの」
多様な交通・モビリティで都市生活を支える

〇まちなか交通の可能性を広げるトレンド
・人流データ活用可能性の拡大
・モビリティ等の選択肢の拡大
〇「**熊谷版モビリティフレンドリーなまちづくり**」の実現イメージ

【1】デジタルやデータを活かしたまちづくり

土地利用とモビリティとデジタルを重ね合わせてのまちづくり

人流データ活用・GISの活用

【2】人にやさしいモビリティ・サービスロボット

サービスロボットの位置付けと実証フィールド

モビリティ・サービスロボット政策ロードマップ

【3】多様なコミュニティを育む持続可能な都市へ

Webコミュニティ、人材育成

クマポ・クマポプレイス

まちなか産業共創ビジョン

持続可能な地域産業・人材循環の形成

〇立地と利便性の魅力向上
・まちなか構造
・公共交通・モビリティ
・データ活用
〇ヒト・モノ・情報の流れの活性化、イノベーション促進
・目指すべき産業創出の形（気象データ活用・ロボット・先導的農業）
・市民共創型の社会課題解決

【４】(1)

クマぶらの現状等について

【クマぶら登録者数の推移（月ごとの平均）】

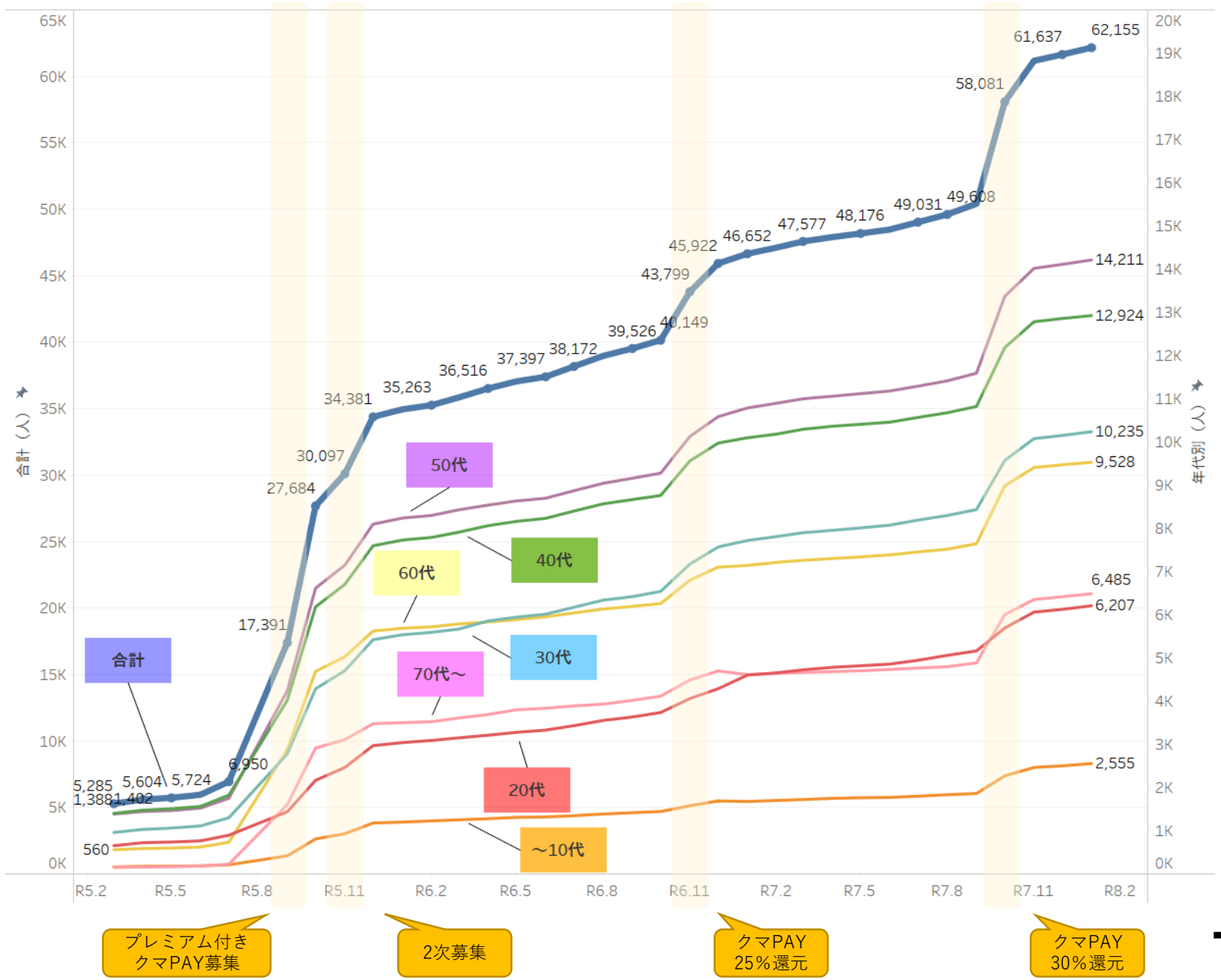
クマPAY還元イベント等がきっかけでクマぶらに登録いただく方の割合が多い。

クマPAY還元イベント等の時期以外にも

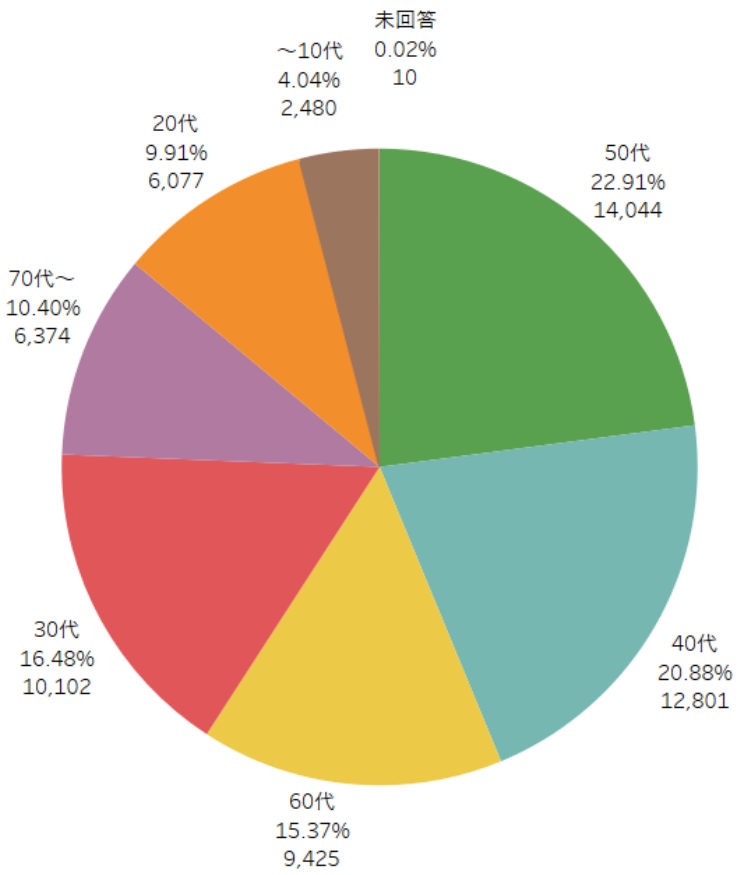
“普段使い” として使っていただくことで、

より一層、地域に根付いたポータルアプリを

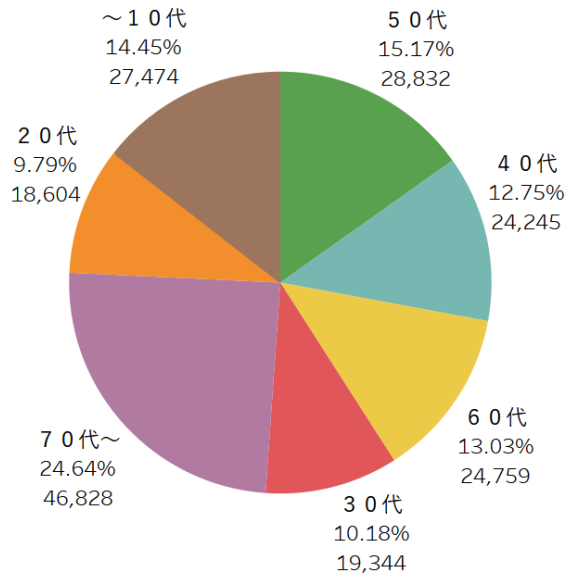
目指していくことが課題。



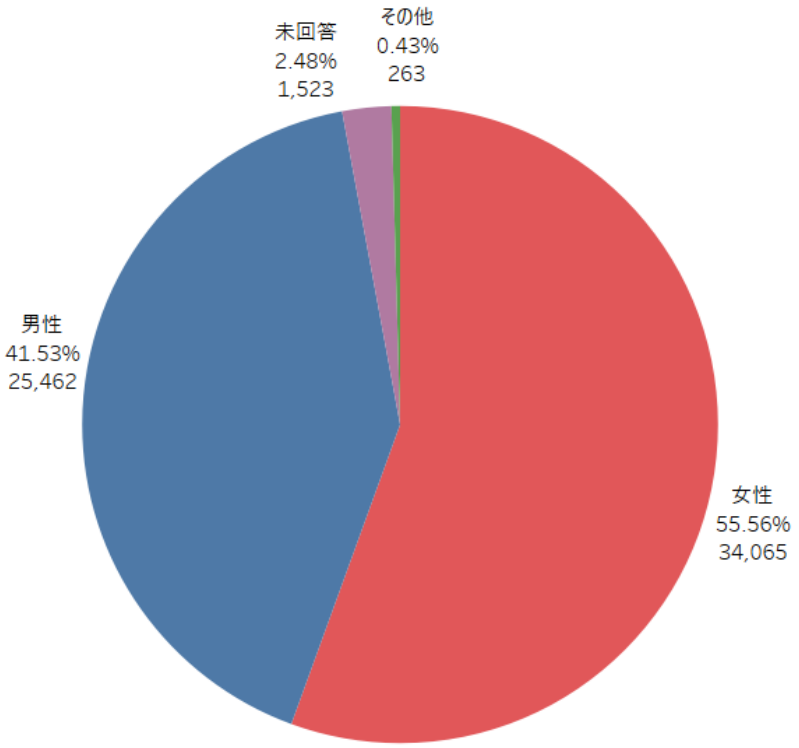
【クマぶら登録者年代比率（R7.11）】



【〈参考〉熊谷市人口年代比率（R7.12）】



【クマぶら登録者性別比率（R7.11）】



〈参考〉
クマぶらの配信方針についてデータを活用して検討している事例

配信受け取り設定のメリットとデメリットについて

【目的】

クマぶらにおける配信受け取り設定について検討するため、当該設定を導入することのメリットとデメリットを整理したい。

【メリットとデメリット】

	利用者	市
メリット	・興味のない（煩わしい）配信を予防できる。 ・配信を（自分で選択したものとして）前向きに受け取れる。	・（配信を望まない方の満足度の向上により）配信が原因のブロックを減らすことができる。 ・（上のメリットの結果）配信の数や種類を増やす選択肢も検討できる。
デメリット	・これまで興味のなかった新しいジャンルに触れるきっかけを失う。 ・受信選択管理の手間が発生する。	・「全員に配信」の強みが弱まる部分がある。 ・配信時にタグ付け（ジャンル分け）が必要になる。

ここまでの整理で、配信受け取り設定を実施する方がメリットが大きいと判断した上で、
「分類の方法・粒度」 「射程」「手法」について検討が必要と考える。

【分類の方法・粒度】 「受け取る」又は「受け取らない」項目の仕分け方と粒の大きさ

A：「配信種類（※）」で分類

①クマぶら内イベント情報
②クマぶら内システム情報
③クマぶら外情報
④アンケート

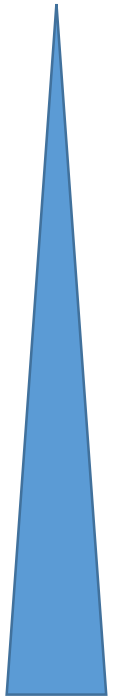
B：情報の内容ごとに分類

①雪くまSR、謎解き、スポーツSR、うどんSR
②クマPAY、クマポ、バス回数券、暑対スマパケ
③デジタル関係情報、スポーツ関係情報（サッカー、ラグビー、野球）
④アンケート

※配信種類：クマぶら内イベント情報【スタンプラリー・謎解きなど】、クマぶら内システム情報【クマPAY・クマポ・暑対スマパケなど】、クマぶら外情報【スポーツ・デジタル】、アンケート
（細かく分類した方が利用者が欲する情報を正確に届けることができるが、その分管理の負担が（利用者も市側も）大きくなる。）

ここまでの整理で、配信受け取り設定を実施する方がメリットが大きいと判断した上で、
「射程」「分類の方法・粒度」「手法」について検討が必要と考える。

【射程】 どこまで配信を「受け取らない」ことが可能な設定とするか（≒強制配信の範囲）



A：これまでの配信は強制配信のまま（新たな試みの「気象情報のプッシュ配信」などについてのみ受取拒否を可とする）
→配信を使った挑戦的な試みを実施しやすくするイメージ

B：クマぶら内情報に限って強制配信のまま（クマぶら以外のスポーツ・デジタル情報として配信しているものを受取拒否可とする）
→ただし、利用者からするとスポーツを受取拒否にして、スポーツスタンプラリーの配信が届くのは不快か。。。

C：基本的に全ての配信の受取拒否を可とする（プライバシーポリシーの変更など、通知が必須となるものを除く。）

※配信種類：クマぶら内イベント情報【スタンプラリー・謎解きなど】、クマぶら内システム情報【クマPAY・クマポ・暑対スマパケなど】、クマぶら外情報【スポーツ・デジタル】、アンケート

ここまでの整理で、配信受け取り設定を実施する方がメリットが大きいと判断した上で、
「射程」「分類の方法・粒度」「手法」について検討が必要と考える。

【手法】 「受け取るもの」「受け取らないもの」どちらを選択していただくか

A：デフォルトは全部「受け取る」
→「受け取らないもの」を選択してもらう

B：デフォルトは全部「受け取らない」
→「受け取るもの」を選択してもらう



選択をしなければ情報を受け取れない状態にしないため、Aの運用が妥当か。

【提案】ここまでの内容を踏まえ、以下のように提案したい。

R7.9.25　追記

分類の方法・粒度

A：「配信種類」で分類
①クマぶら内イベント情報
②クマぶら内システム情報
③クマぶら外情報
④アンケート

分類を細かくすると、利用者としても市としても負担が多くなることから、分類はゆるやかに実施する。

ただし、クマぶら外情報については「スポーツ」「デジタル」「その他」に分ける。今後、クマぶら外情報の配信種類が増えた際に、個人でカスタマイズできる余裕は残しておきたいという意図。

射程

B：クマぶら内情報とアンケートは強制配信のまま（クマぶら以外のスポーツ・デジタル情報として配信しているものを受取拒否可とする）

・クマぶら内システム情報は重要なお知らせが含まれる
※クマポ消費PRも全員に強制配信としたい
・アンケートはクマポの付与がセットであり悪感情が少ないと想定される
・クマぶら内イベント情報は、予算化されたイベントは是非お知らせしたい（また、景品配送等での配信によるやり取りがある）

以上の理由から、これらは配信を強制のままで運用したい。

手法

A：デフォルトは全部「受け取る」
→「受け取らないもの」を選択してもらう

選択をしなければ情報を受け取れない状態にはしたくないため、この運用を行いたい。

※配信種類：クマぶら内イベント情報【スタンプラリー・謎解きなど】、クマぶら内システム情報【クマPAY・クマポ・暑対スマパケなど】、クマぶら外情報【スポーツ・デジタル】、アンケート

【提案内容のメリデメ検討】

再掲

R7.10.8　追記

	利用者	市
メリット	①興味のない（煩わしい）配信を予防できる。 ②配信を（自分で選択したものとして）前向きに受け取れる。	⑤（配信を望まない方の満足度の向上により）配信が原因のブロックを減らすことができる。 ⑥（上のメリットの結果）配信の数や種類を増やす選択肢も検討できる。
デメリット	③これまで興味のなかった新しいジャンルに触れるきっかけを失う。 ④受信選択管理の手間が発生する。	⑦「全員に配信」の強みが弱まる部分がある。 ⑧配信時にタグ付け（ジャンル分け）が必要になる。

▷利用者メリットの①②は以下の点から十分に達成できる。
・クマぶらイベントは年間３種＋α程度であるため、クマぶら外情報の受取拒否ができれば、配信のうちの多くをコントロールできる。※次スライド以降参照
・拒否する情報の種類を分けることで、煩わしい情報「のみ」拒否できる。

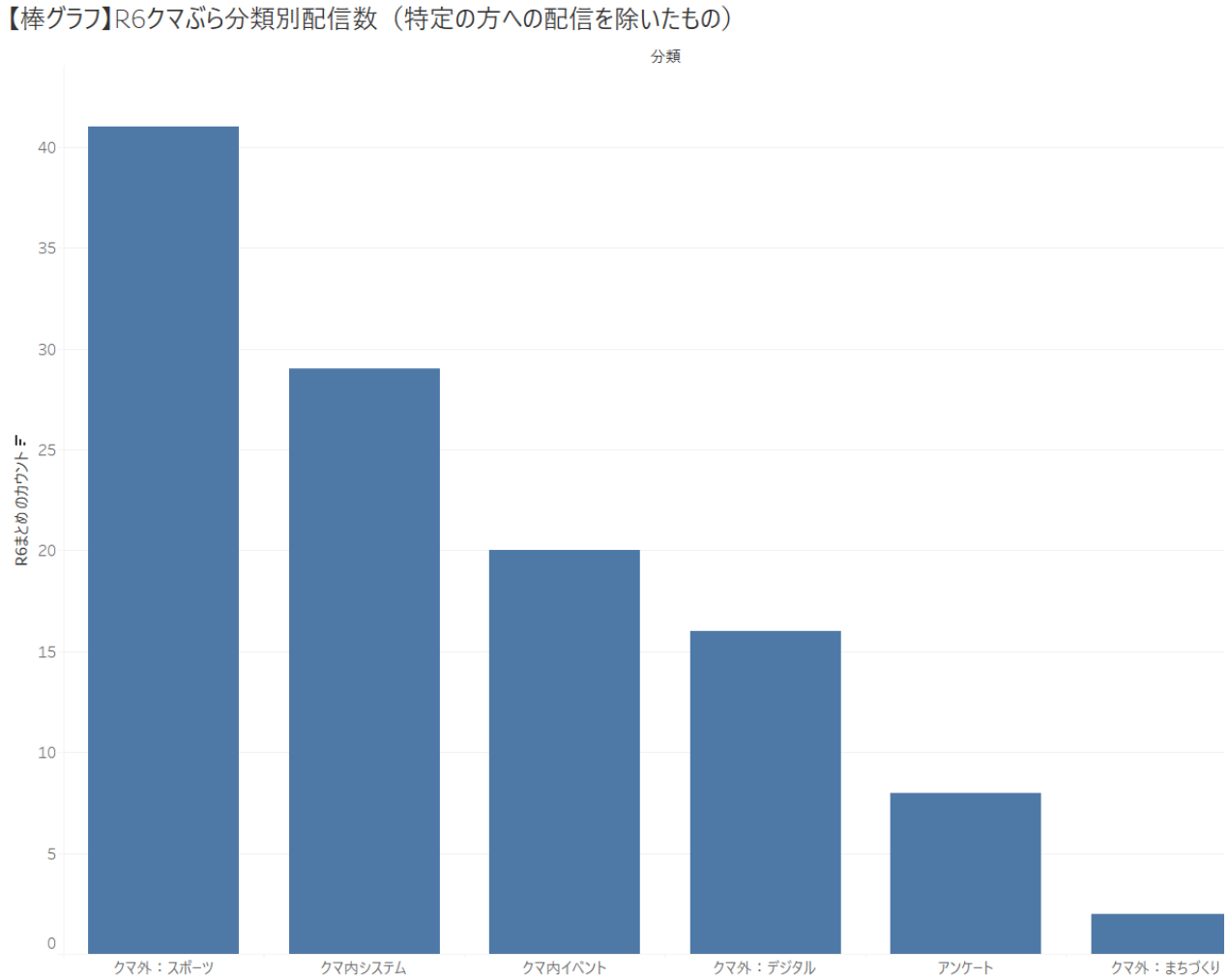
▷利用者デメリットの④は以下の点から最小に設定できる。
・デジタル、スポーツ、（まちづくり）の３種類から受取拒否したいものを選ぶだけで済む。

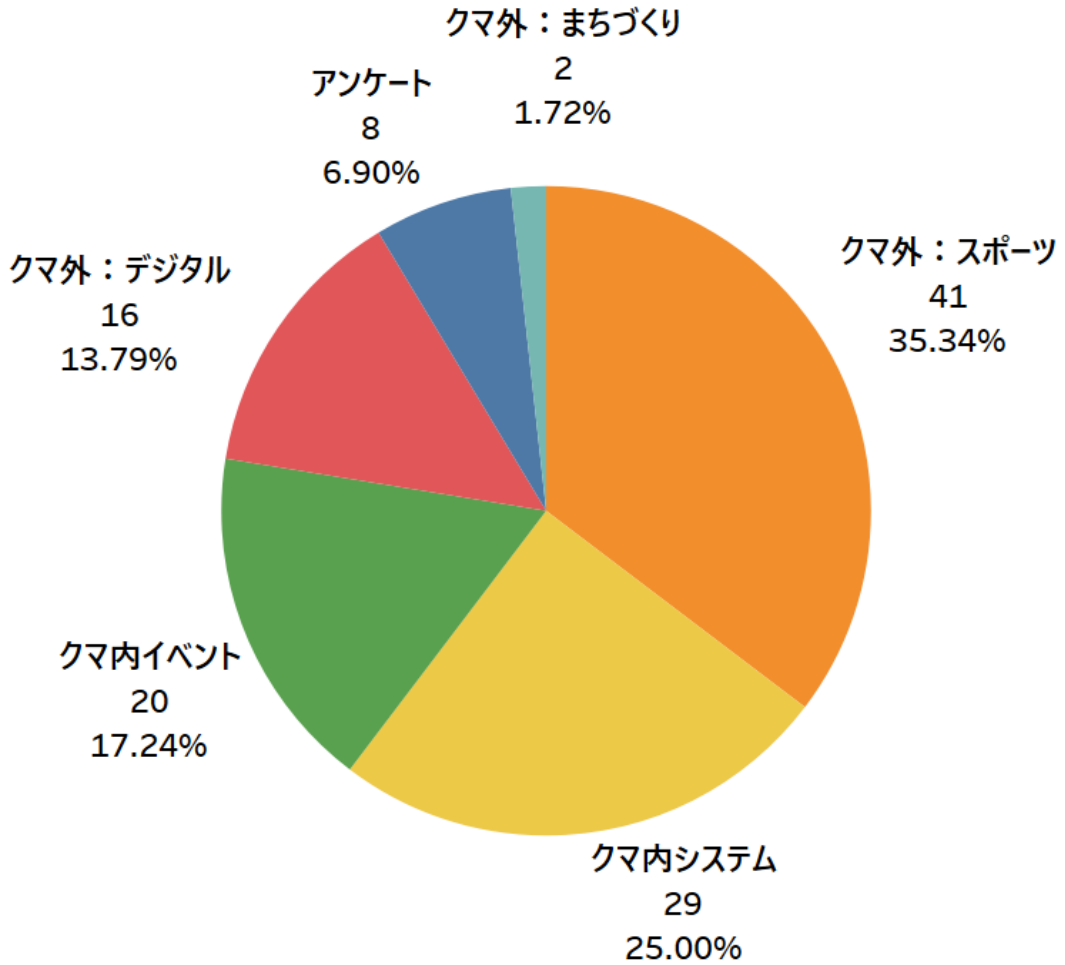
▷市メリットの⑤⑥は以下の点から十分に達成できる。
・利用者メリット①が十分達成できることから、それに伴って配信を望まない方の満足度が向上する見込み。
・クマぶら外情報の受信拒否が可能であることを前提に（「まちづくり」などの）新規のジャンルを検討できる。

▷市デメリットの⑦⑧は以下の点から最小に設定できる。
・クマぶらイベント情報については引き続き自動配信にすることで、イベントの参加率等への悪影響を防ぐことができる。
・配信作成時にデジタル、スポーツ、（まちづくり）の３種類からジャンルを選ぶだけで済む。

R7.10.21　追記

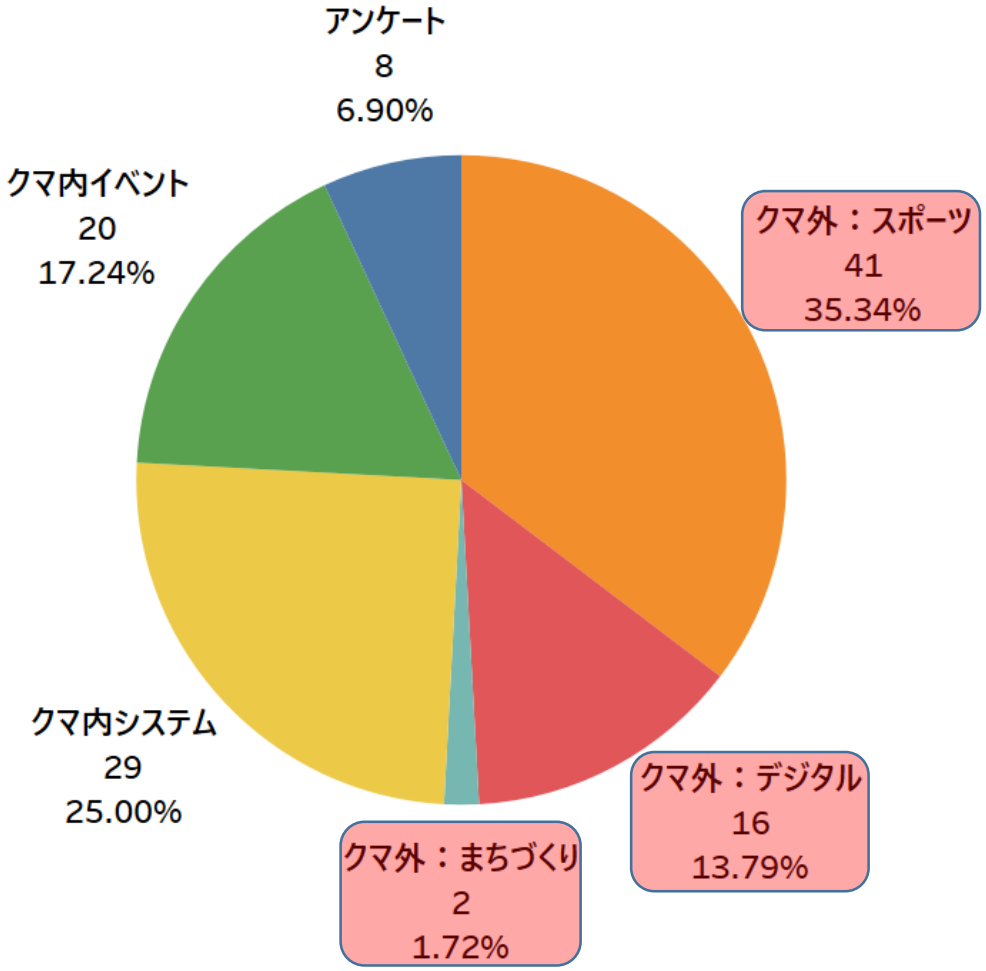
【R6年度の配信実績から見る検討】





R7.10.21　追記

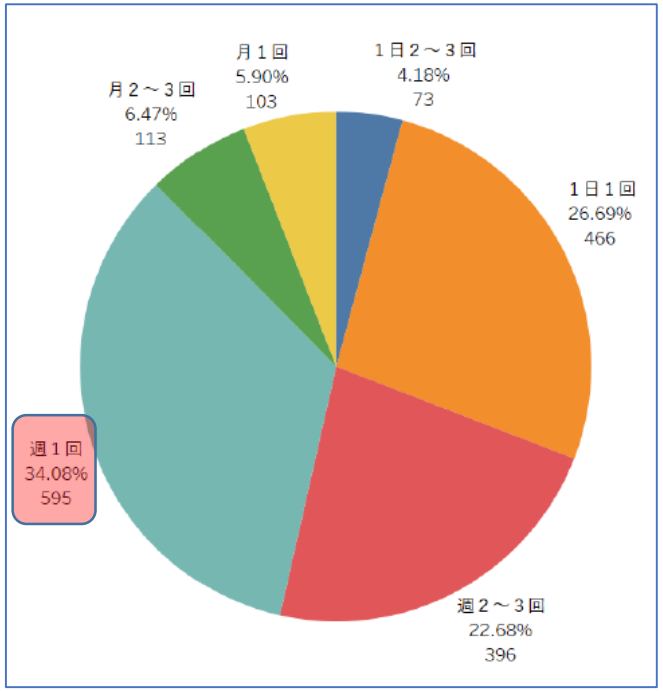
【R6年度の配信実績から見る検討（つづき）】



左グラフのとおり、「クマぶら外情報」の配信の受信拒否を可能とすれば、最大で、全体の半数の配信を受信拒否できることとなる。
※全体の配信数116件／クマぶら外情報59件

R6年度の配信頻度は、週に約2.2回（116件÷52週）だったことから、全体の半数の受信拒否をした場合には、「週1回」程度の配信数となる。

右グラフのとおり、週1回の配信を適切と感じている方の割合が最も高いことから、利用者の運用によってこの層の満足度を上げられる今回の提案は適切であると考えられる。



プッシュ配信の適切な頻度について
（R6年度末アンケートから抜粋）

R7.10.8　追記

【効果検証】 配信受取設定の実装について、効果検証をどのように行うか。

効果検証の基準と方法案

・ブロック数（割合）
≪（配信を望まない方の満足度の向上により）配信が原因のブロックを減らすことができる≫
→「実装前のブロック割合」と「実装後一定期間が経過した後のブロック割合」を比較するのはどうか。

・配信内の遷移先へのタップ数（割合）
≪配信を（自分で選択したものとして）前向きに受け取れる≫
→上と同様に実装の前後で比較するのはどうか。

・配信受取拒否されている数（ジャンル別）
≪配信の数や種類を増やす選択肢も検討できる≫
→どのジャンルに興味を持っていただいているかを判別できれば、新たな配信種類の選定や設定の可否の検討などにも活用できるのではないか。

・アンケート結果
≪興味のない（煩わしい）配信を予防できる≫
→配信受取設定に関する直接の感想を得ることができる。２月以降の実装だとすると、年度末アンケートにはタイミング的に間に合わないと考えられるため、実装の２～３か月後などに独自にアンケートを実施するのはどうか。

【４】(2)

熊谷市イベントチラシマップ「イベクマ」について

進め、明日のその先へ
KUMAGAYA

熊谷市イベントチラシマップ「イベクマ」

熊谷市産業振興部商業観光課

熊谷市イベントチラシマップ「イベクマ」とは

熊谷市イベントチラシマップ「イベクマ」は、登録団体が主催するイベント情報を位置情報とともに登録団体自らアップロードし、それをクマぶらユーザーが閲覧、検索できる仕組みです。

市が開催するイベント情報だけでなく、民間団体が開催するイベントやお店のセール情報など、市内で開催される様々なジャンルのイベントを網羅的に見ることができる、市内ではこれまでになかった新しいサービスです。

事業の背景

これまでは、イベントの告知が浸透せず、イベント終了後、「イベントが開催されていたことを知った」との声が多く寄せらてきました。「イベクマ」により、来街者の増加や地域行事への参加意欲の向上を期待しています。

「イベクマ」２つの特長



都市サービスポータル
（クマぶら）

新たなアプリ等の
ダウンロード不要

1.「クマぶら」から地域のイベント情報を簡単に入手

- **行きたい場所がわかる**

  イベントが開催される場所を位置情報で検索できます。

  マップから、絞り込み検索することもできます。

- **地域で行われるイベントの情報がひと目でわかる**

  今日行われるイベントが、開催日付順でも検索できます。

- **気になるイベントがひと目でわかる**

「スポーツ・健康」や「地域のお祭り・行事」などのカテゴリーのほか、「親子で参加ＯＫ」や「地域・自治会限定」など簡単に検索できます。

「イベクマ」２つの特長

1.「クマぶら」から地域のイベント情報を簡単に入手

マップ機能から



リッチメニューから



2. 主催するイベントを簡単にお知らせ



使いやすい
インターフェース

- **投稿者登録は簡単**

  投稿者登録は電子申請から。

  アカウント発行後は自由に投稿できます。

- **投稿まで最短約５分**

  イベントのチラシデータがあれば投稿は簡単。日付や場所等の必要な事項を簡単入力して投稿できます。

・投稿者登録や投稿は無料、費用は一切かかりません

2. 主催するイベントを簡単にお知らせ

投稿者が投稿するまで

投 ・アカウント発行申請
電子申請のみ
投稿規約の遵守

管 ・申請内容の審査
最短２週間
・アカウントの発行／通知

投 ・専用サイトにアクセス
・管理者の承認等がなく投稿が可能

■投稿に必要な情報
・イベント名（必須）
・イベントの概要
・開催日時（必須）※複数設定可能
・イベントのカテゴリー（必須）※閲覧者が絞込に使用
・イベントのターゲット（必須）※閲覧者が絞込に使用
・チラシ画像
・開催場所（必須）
・応募受付期間の有無（必須）
・参加費用の有無（必須）
・問合せ先（必須）

■投稿に関して
・開催日から起算して６０日前の投稿を表示する。
・開催日から起算して６０日より前の投稿は予約状態となり、６０日前になると自動で表示される。
・６０日よりも前から参加者を募集する場合などは、参加者募集で１つの投稿となるように運用する。

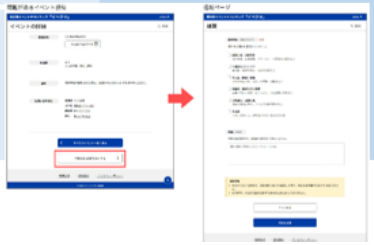
不適切な投稿があったときは

閲 不適切な投稿を発見／通報

管 ・投稿規約に基づき、当該投稿内容を確認

管 ①禁止する投稿に該当する場合は、当該投稿の公開を停止
②当該投稿の投稿者に修正を依頼
※公開を停止された投稿をした投稿者アカウントの停止も可能

管 モニタリング



2. 主催するイベントを簡単にお知らせ

禁止事項、投稿に注意が必要な内容について

(1) 個人情報

ご自身のものであるか他人のものであるかは問わず、個人を特定できる可能性のある情報の掲載は禁止しています。ほかの情報との照合により個人が容易に特定可能と判断される情報を広く含みます。画像をアップロードする際には、これらの情報が写りこまないように注意してください。

ただし、著名人の氏名や所属先など、信頼できる報道機関・公式情報などによって公開済みと判断される情報はその限りではない場合があります。

(2) 誹謗中傷、過度な批判的表現、人権侵害、差別、名誉棄損、プライバシーの侵害、信用棄損や業務妨害となるものまたはこれに該当するおそれのあるもの

特定の個人などに対して名誉を棄損する行為や苛烈な表現、他人に不快感や嫌悪感を与えるような表現によって個人の自尊心を根本的に否定するなど尊厳を傷つける行為を禁止しています。また、画像を用いた表現、伏せ字による表現などであっても上記に該当すると判断される場合があります。なお、対象者は一般人、著名人、企業・団体を問わず、すべて含まれます。特定の人種や民族、国・地域、家柄、性別、性的指向、性自認、病気、障がい、職業、宗教、信仰などへの差別やヘイトスピーチに当たる投稿、またはこれらを煽動する表現を禁止しています。

(3) 知的財産権、プライバシーや肖像権などの権利侵害

第三者の著作物や商標、肖像などを無断で掲載・利用するなど、第三者が保有する知的財産権・プライバシー・肖像権などの権利を侵害する行為は禁止しています。ゲームなど一定の範囲内で投稿が許可されている画像を利用する場合や著作権フリーの素材を掲載する場合には、各社のガイドラインに従ってください。

(4) 市が投稿者を支持、またはその商品やサービスなどを推薦、あるいは保証しているかのような表現を含むもの

(5) 自殺・自傷、他人に対する危害などの予告

自殺・自傷行為、人や物に危害・危険を与える行為を予告あるいは示唆したり、これらの行為の方法を提示・収集したり、仲間を募集したりする行為は禁止しています。また、これらの行為を助長、または誘発するおそれがあると判断される行為についても禁止しています。

(6) 猥褻・暴力的など社会通念上不快と感じられるもの

わいせつや暴力的・猟奇的、過激な描写、動物虐待など、閲覧者が社会通念上不快だと感じる可能性のある内容の投稿は禁止しています。

(7) 児童ポルノまたはこれに該当するおそれのあるもの

実在か架空かにかかわらず、18 歳未満の児童を性的に描写もしくは、性的に搾取すると判断される画像、または 18 歳未満の児童の性行為・性交類似行為を想起させたり、暗示したりするような画像の投稿は禁止しています。

(8) 出会いなどを目的とするもの

面識のない他人との出会いや交際を目的としていると判断される行為は禁止しています。また、他人同士を引き合わせるなど、出会いをあっせんすることが目的であると判断される行為も禁止しています。

(9) 法令違反または法令違反につながるおそれがあるもの

犯罪を含む法令違反を構成しうる内容を投稿する行為は禁止しています。また、投稿によって法令違反を助長あるいは誘発する、これらに繋がりうると判断される行為についても禁止しています。

(10) 明らかな嘘や偽情報

明らかに事実と異なり社会的に混乱を招くおそれのある投稿や、健康被害などをもたらす可能性のある情報において、ファクトチェックにより真実に反することが明らかになっていることについての投稿を禁止しています。また、これらの投稿を事実であるかのように拡散しようとする行為についても禁止しています。

(11) なりすまし

利用者本人以外の人物や集団、組織などになりすます行為や、これらの関係性について利用者を誤認させる行為は禁止しています。ただし、歴史上の人物など、当該人物による投稿であるとほかの利用者が誤認するおそれが乏しいと判断される場合は除きます。

(12) 政治性のあるものまたは選挙に関するもの
(13) 宗教性のあるものまたは迷信もしくは非科学的なものに関するもの
(14) 個人や団体の意見公告及び名刺広告等の情報
(15) 社会問題についての主義主張や係争中に関する情報

(16) サイバーセキュリティリスクのおそれがあるもの

システムにアクセス負荷をかけたり、脆弱性の詮索を行うなど、サーバーまたはネットワークの機能を破壊・妨害してサイト運営に致命的な支障を与えたり、利用者に対してセキュリティ上のリスクが生じるおそれがある行為を禁止しています。

(17) サービス運営の妨害（荒らし行為）

サービスの適正な運営を阻害するおそれがある、またはその目的があると判断される行為は禁止しています。

「クマぶら」の登録

投稿者アカウント
発行申請フォーム

【４】(3)

荒川北縁水防事務組合浸水ワークショップについて

荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

目的　時系列で変化する災害リスクなどを可視化することで、効率的な行政業務の推進、住民への情報提供を進める。

概要　鴻巣市内の荒川左岸に破堤点を設定し、そこから荒川が破堤した場合の構成３市（熊谷市・行田市・鴻巣市）への浸水状況を可視化し、ワークショップ等を行うことで、行政区にとらわれない避難行動の必要性や災害リスク可視化の必要性について住民の意識を高めていく。



実施内容・方法

（１）浸水ポリゴンデータの作成

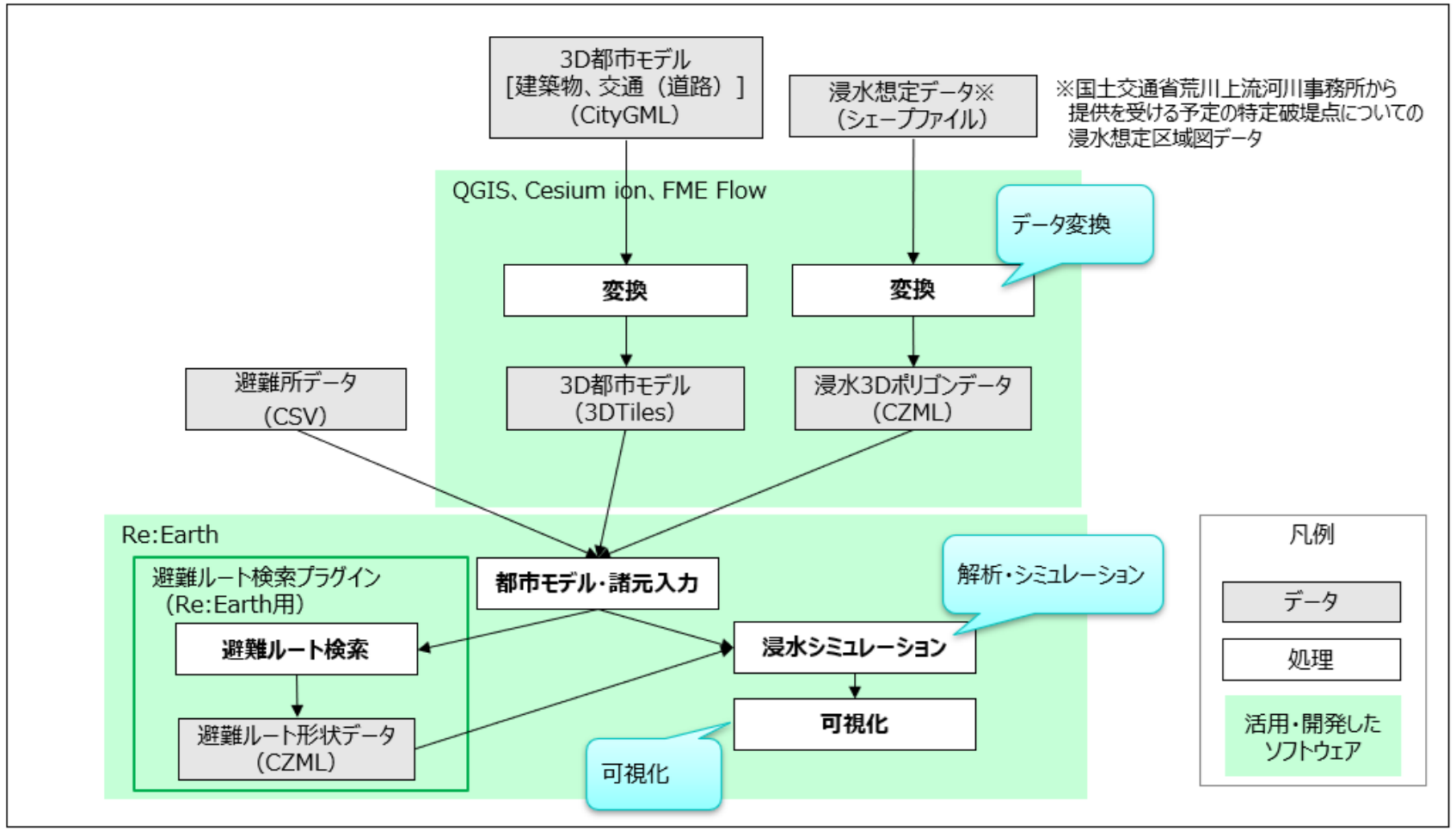
荒川の氾濫による災害のリスクを可視化するため、国土交通省荒川上流河川事務所より提供を受けたシェープファイルを基に浸水域を示す3Dポリゴンデータを作成。

（２）市民ワークショップの開催

避難所までのルートを描画する機能及び（１）により作成された浸水ポリゴンデータを用いて災害リスク等の可視化により、組合議会議員等を対象としたワークショップを開催。

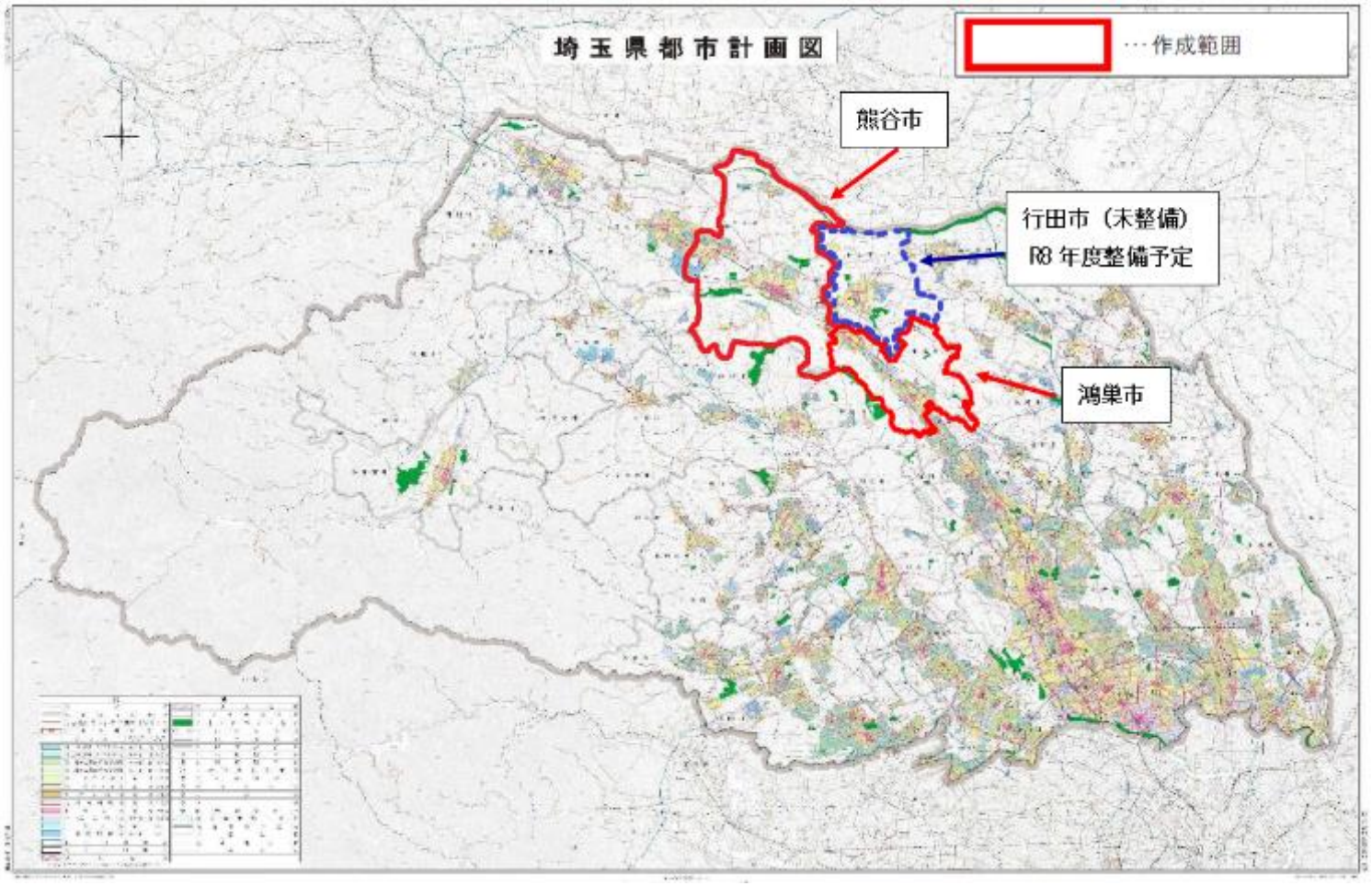
荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

システム構成図



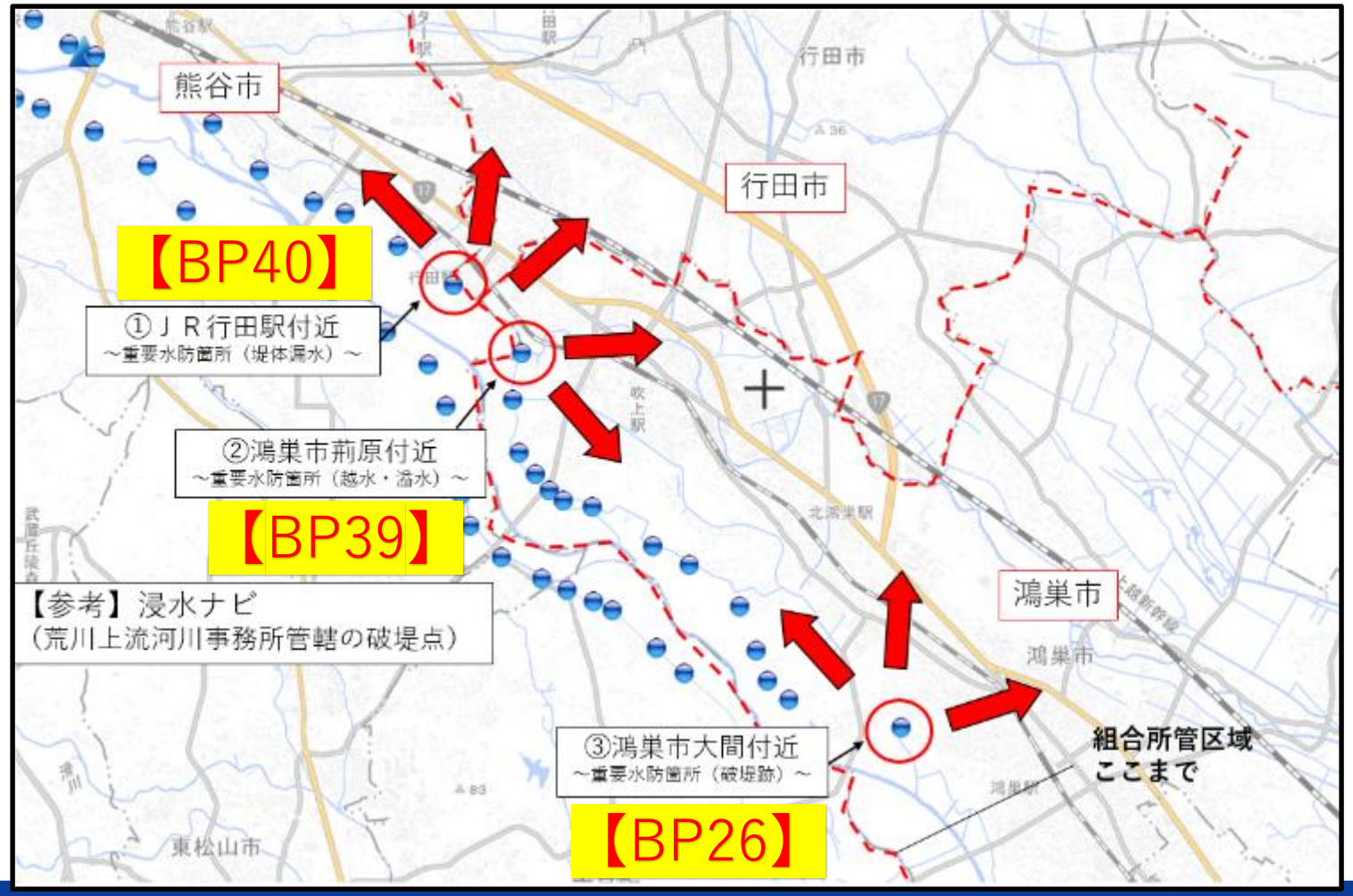
荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

対象範囲



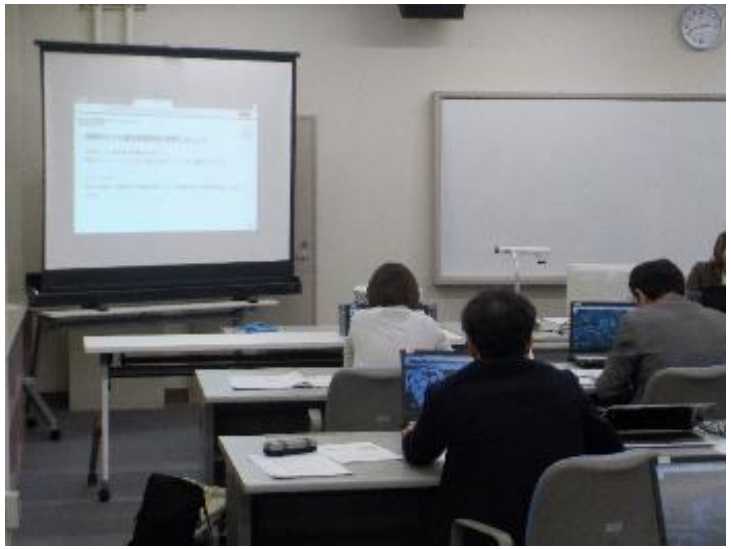
荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

データを作成した想定破堤点



荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

ワークショップの様子





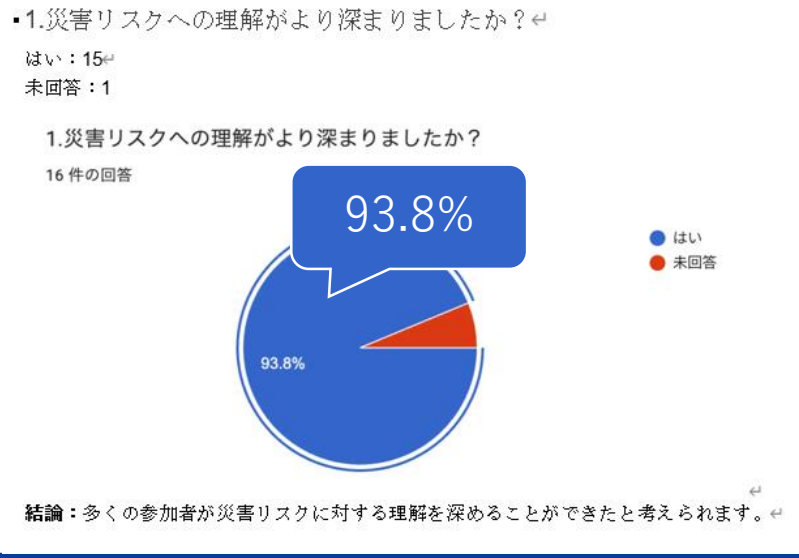


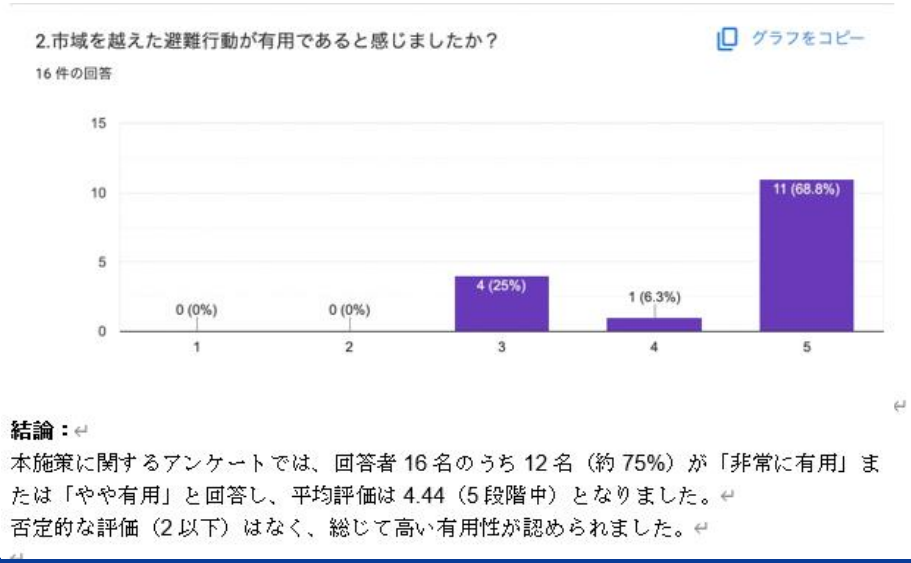
荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

アウトカム（成果指標）【目標】

項目	指標 （単位）	定義	調査方法	従前値 （基準年度）	目標値 （目標年度）
可視化による災害リスクへの理解の向上	災害リスクへの理解がより深まったと回答した人の割合（%）	3D都市モデルを用いた防災ワークショップを通じ、災害リスクへの理解がより深まったと回答した人の割合（アンケート）	アンケート （令和７年１１月上旬）	－ （R6年度）	７0% （R7年度）

アウトカム（成果指標）【結果】





荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

アンケート結果（意見）

○行政区を超える柔軟な避難の必要性
- どこにいても避難が必要になるため、市域を越えた避難行動は有用である。
- 最短経路を行政区画にとらわれずに選べるのが良い。
- 市域は人間が決めたもので、自然災害には関係がない。

○災害状況の理解や判断のしやすさ
- 3Dで視覚的に理解しやすく、避難のイメージが持ちやすかった。
- 流れの広がりを体感でき、市域を越えた避難の重要性を実感した。

○実務的・運用面での課題認識
- 有用ではあるが、現実的には避難所の運営単位など課題が多い。
- 広域連携を避難所の視点でも進める必要がある。
- コミュニティの合意形成などの課題もある。

➡これらの意見から、市域を越えた避難の有用性は高く評価されつつも、実際の運用面での課題も認識されています。

荒川北縁水防事務組合による３D都市モデルを活用した浸水シミュレーションワークショップについて

１　他の自治体との調整に時間がかかる

広域で使用する場合、調整事務に相当な時間を要するため、取りまとめの自治体に負担が大きい。

２　全ての自治体に平等に恩恵を与える必要がある

構成３市のうち、行田市のみ3D都市モデルが未整備の状況で、３市に対し「平等に恩恵を与えること」に苦慮した。

３　構成自治体GIS担当課（都市計画担当課）同士の兼ね合いについて

今回、鴻巣市、行田市ともに3D都市モデルの活用に着手していなかったため、熊谷市が取りまとめ、事業を進めていくことができたが、２市の都市計画課が本格的に事業をスタートを切っていた場合、【取りまとめの担当課】や【予算措置】など何かしら弊害が生じる可能性は十分あり得た。

４　ＧＩＳの対象範囲が広い

広域となると、描画範囲やアセットの量なども増大するため、使用する端末のスペックや回線速度等にも一定の水準が求められる。

【４】(4)

シーンスケッチコンテストについて

２０２５（Ｒ７）年度

熊谷スマートシティ
シーンスケッチコンテスト

概要報告



今回のシーンスケッチコンテストが目指したもの

今回の特徴

シーンスケッチコンテストは、市民の皆様からいただいたアイデアを未来の熊谷のまちづくりや新たな産業化などの取組に活用するイベント。

ロボット技術やデジタル技術を活用した未来の熊谷市が、どのように変わっているか、あるいはどんなふうになったら便利か、楽しいか、うれしいか、幸せを感じるか…。

今年度は、募集テーマを「ロボットとあなたが創る、明日の風景」とし、ロボットを活用した未来の熊谷市をイメージした絵を募集。

テーマを「ロボット（ドローン含む）」に限定していること、画像生成AIによる作画も歓迎していることが今回の最大の特徴となっている。

成果目標

- **単なる絵画コンテストの枠を超え両部門ともに市の事業活用を本気で行う事業スキームを構築すること。**
- **「未来に向けた市民の声が確実に届く」という、熊谷スマートシティに対する信頼を高め、公民連携の輪を広げていくこと。**

実施概要

募集期間

令和７年６月２日（月）～１０月３１日（金）…５ヵ月間

※参考　令和５年度　７月２１日～９月２９日
　　令和６年度　７月１日～１０月３１日

募集部門

【リアルな暮らし部門】…数年後～10年先までの近い未来に実現できそうなアイデア

【未来創造部門】…制約や常識にとらわれない自由な発想で、ロボット技術が進化した、未来の熊谷市の姿や暮らしを描いたもの

周知広報

①5/27　校長会での広報
②5/27　記者投げ込み
③6/1　市報6月号掲載
④6/2　市HP掲載
⑤6/2　コミュニティラボB階層
⑥6/5　庁内掲示板
⑦6月初旬　市内各校テトル配信
⑧6/14　クマぶら配信
⑨7/11　別府中生徒会訪問
⑩7/14　吉岡中生徒会訪問
⑪7/17　アルス訪問／チラシ配架
⑫7/30　公募ガイド掲載
⑬7/31　教職員向け画像生成AI研修（※1）
⑭9/1　大麻生中生徒会訪問
⑮9/9　中条中生徒会訪問
⑯9月中旬　市内高校へチラシ送付
⑰10月中旬　熊谷商業高校授業（デジ活）

※1

教育委員会が実施する夏期研修に、「画像生成AI活用研修」を追加し、教職員向けに、ハンズオン形式で画像生成AIの基礎や作画方法について研修を行い、コンテスト周知及び応募数確保に努めた。

審査員について

各部門　審査員

令和８年度以降、市の事業化に向けて検討すべきアイデアを確実に確保していくため、最終審査以前の審査員を部門ごとに設定。

	リアルな暮らし部門（７名）	未来創造部門（７名）
審査員	**〇アーキテクト** 白木洋平様（兼：クールシティラボ役員） 三宅創太様（兼：クールシティラボ役員） 鈴木弘樹様 江頭靖二様 深田雅之様 並木将央様 北上靖大様	**〇特別審査員（３名）** 酒井学雄様 竹内公彦様 芥川愛子様 **〇ＮＰＯ熊谷クールシティラボ（２名）** 栗原志功様、植松敦史様 **〇市職員（２名）** 政策調査課長、スマートシティ担当副参事

また、応募作品の部門割り振り及び一次審査後の審査フローも部門ごとに設定。

特に「リアルな暮らし部門」においては「実現化検討会（※1）」を複数回開催し、事業化に向けた検討に資する作品を抽出することを目指した。

※1：最終審査までの経過報告において後述

審査員について

KUMAGAYA SMARTCITY

最終審査会　審査員

	所属・職	氏名（敬称略）	備考
1	熊谷市長	小林　哲也	熊谷スマートシティ推進協議会会長
2	熊谷市副市長	長谷川　泉	
3	熊谷市副市長	大島　英司	協議会委員
4	熊谷市教育長	渋谷　昌美	
5	協議会副会長※2	栗原　良太	熊谷商工会議所会頭
6	株式会社まちづくり熊谷	田所　隆雄	（株）まちづくり熊谷参与

※2　令和2年2月17日（火）熊谷スマートシティ推進協議会総会にて決定予定。

■各賞･賞品

今回の賞及び賞品の内容は以下のとおり。（特別賞については３名～最大5名を選出）

各賞	人数	内容
最優秀賞	リアルな暮らし部門　１名	**1.　令和８年事業検討の確約（予算要求）** **2.　サブサイト特設ページ作成** 3.　（副賞）カード式クマＰＡＹ **30,000**円分
	未来創造部門　１名	**1.　市の未来計画（総振やSC実行計画等）への反映確約** **2.　サブサイト特設ページ作成** 3.　（副賞）カード式クマＰＡＹ **30,000**円分
優秀賞	リアルな暮らし部門　２名 未来創造部門　２名	**1.　コミュニティラボ等での継続的議論確約** **2.　サブサイト特設ページ作成** 3.　（副賞）カード式クマＰＡＹ **10,000**円分
小・中学生特別賞	部門問わず、小中学生から	カード式クマＰＡＹ **5,000**円分
秀逸アイデア賞	部門・年齢問わず	コミュニティラボ等での継続的議論確約、カード式クマＰＡＹ**5,000**円分
渾身作品賞	部門・年齢問わずＡＩ作品以外から	カード式クマＰＡＹ **5,000**円分
生成ＡＩ活用賞	部門・年齢問わずＡＩ作品から	カード式クマＰＡＹ **5,000**円分

特別賞

- **受賞作品のアイデアは市が実現に向けて検討を実施**

応募結果

応募作品について

令和７年６月２日（月）～１０月３１日（金）…５ヵ月間

応募総数　554件（令和6年度　82件）

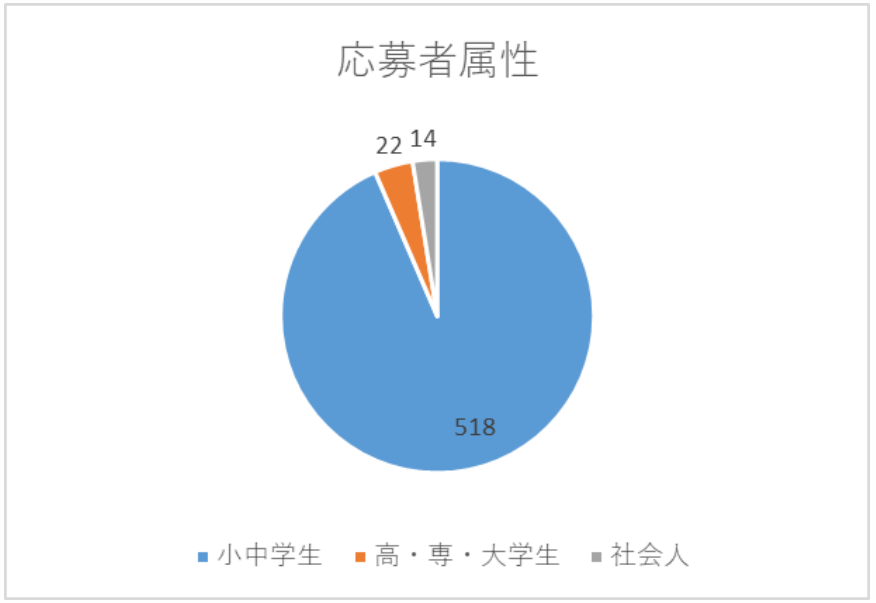
■リアルな暮らし部門　252件

■未来創造部門　302件

・小中学生からの応募…518件、高校・専門・大学生…22件、社会人…14件

・画像生成AIによる作品…全体で33件（約6%）、

・小中学生による画像生成AI作品…19件



※最終審査会を令和８年２月２日に実施。
受賞作品は3月市報及び市HPで公開予定。

【４】(5)

衣類回収実証事業について

衣類回収実証事業について～スマートフォンアプリ「するーぷ」の活用～

以下のとおり、ＪＧＣ ＤＩＧＩＴＡＬ㈱、双日商業開発㈱（ニットーモール）、高崎ターミナルビル㈱（アズ熊谷）、㈱ゴトー、埼玉パナソニックワイルドナイツ、熊谷市の６者連携による衣類回収実証事業を行っています。デジタル技術を活用した新たな衣類回収の仕組みを、ぜひご体験ください。

○実施期間　令和７年１１月１５日～令和８年１２月３１日
※アズ熊谷での設置は令和８年１月２４日から

○衣類回収ボックス設置場所　ニットーモール２階、アズ熊谷３階

○ボックス設置数　２台

○必用なアプリ　各アプリストアから「するーぷ」アプリのダウンロードと利用者登録が必要

○費用　無料

○周知方法　○市ホームページ、○コミュニティラボ、○クマぶらプッシュ配信、○記者クラブ情報の投げ込み

するーぷ

するーぷ公式ホームページ

https://sales.suloop.biz/



ニットーモール２階に設置されている、「するーぷ」の衣類回収BOX

「スポーツ×サーキュラーエコノミー×スマートシティ」ワイルドナイツとの連携も実現！

令和８年１月２４日から開始した、アズ熊谷における２台目の運用では、**熊谷を本拠地とするラグビーチームである「埼玉パナソニックワイルドナイツ」とのコラボレーションが実現しました！**

ワイルドナイツをモチーフにした特別のラッピングデザインのするーぷボックスを、アズ熊谷３階のワイルドナイツミュージアム内に設置しています。

「衣類スマート回収システム『するーぷ』」と「熊谷スマートシティ」が連動した実証に、あらたに地元スポーツチームの参画を得て、「スポーツ×サーキュラーエコノミー×スマートシティ」の連動を図ります。

これにより、熊谷市の「スポーツ熱中都市」「ゼロカーボンシティ宣言」「スマートシティ宣言」の各方針を組み合せ、熊谷の発信力強化を図っています。





コミュニティポイント「クマポ」の連携状況

今回の実証事業には、右のポスターのとおり熊谷スマートシティとして応援をしていますが、その意義としてデジタル技術を活用した取組であることのほか、コミュニティポイント「クマポ」を絡めた、利用者の行動変容につなげることができるという意義があるためです。

【今回の取組にあたり用意したクマポの付与は以下の３種類】

①「するーぷボックスを知っていただいた方」向け

するーぷボックスの上にＱＲを設置・・・100クマポ
（一人１回まで）

②「するーぷをインストールした方」向け

１するーぷポイント　➡　100クマポに交換できるチケット
（一人１回まで）

③「するーぷで実際に衣類を投函した方向け」

100するーぷポイント　➡　200クマポに交換できるチケット
（一人５回まで、合計1000クマポ）

※**するーぷポイント**・・・回収した衣類の重さに応じて付与されるアプリ上のポイントで、クマポのほか運営が用意している寄附先や店舗での割引券などに交換できる。



今後について

　実証の実績や成果等について、以下のとおりデータを収集しつつ、サービスの継続性や事業化等について引き続き研究を進める。

- サービス利用者の属性（性別、年代等）、回収量、回収品の種別等のデータを、JGCデジタルと連携しながらモニタリング
- 回収担当事業者と連携し、回収オペレーションの負荷検証や、回収した衣類のうち販売可能なものとリサイクルに回すものについての選り分けを通して、事業性を検証
- ワイルドナイツのホームゲームに来場するお客様に向けた、衣類回収の呼びかけ「（仮称）出張するーぷ」の実施を検討し、新たなサービス遡求先の開拓と、ワイルドナイツとの連携強化を図る
- するーぷポイントの利用先となる「交換クーポン」について、ボックス設置店舗内で利用できる割引クーポン等を導入できるよう、店舗側と連携を深め、サービスの満足度を上げていく