

みんなでつくろう！！熊谷市の未来

熊谷スマートシティ　シーンスケッチコンテスト 2023

Kumagaya Smart City Scene sketck Contest 2023

目次

1. 市長あいさつ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 1
2. 熊谷市が目指すスマートシティ ・・・・・・・・・・・・・・・ P. 2
3. 市民の皆様の声を集めてやさしい未来へ・・・・・・・ P. 3
4. シーンスケッチコンテスト概要 ・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 4
5. 受賞作品
   - ① リアル部門
     - I. 最優秀賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 7
     - II. 優秀賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 9
     - III. 奨励賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 11
   - ② ＳＦ部門
     - I. 最優秀賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.15
     - II. 優秀賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.17
     - III. 奨励賞 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.19
6. 審査委員紹介
   - ① 第３次審査 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.27
   - ② 最終審査 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.31
7. 今後の取組予定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.32
8. 全応募作品 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ P.35

あいさつ

熊谷市はこれまで、デジタルと人の力でスマートシティに取り組むため、有識者や関係者と連携し検討や実証実験を重ねてまいりました。２０２３年（令和５年）には、これまでの検討や実証実験の段階から実際に市民や関係者の方がシステムを使っていただける実装段階に入ったことから、７月に「スマートシティ宣言」を行ったところです。

２０２３年度は、市内加盟店でのお買い物やコミュニティバスの回数券購入に利用できる地域電子マネー『クマＰＡＹ（ペイ）』、ありがとうの気持ちを贈り合い、ポイントの循環で人のつながりをつくり、共助やコミュニティ活動の活性化を図るコミュニティポイント『クマポ』、市内を循環するコミュニティバスでデジタル回数券のサービスを提供してまいります。

また、これらのシステムを実装することから、これまでの「まちあるきアプリ『くまぶら』」を熊谷市の他のシステムの入口の役割を持たせた「都市ポータルアプリ『クマぶら』」にリニューアルを行いました。

さらに、データを広く利活用し市民サービスの向上に役立てるためのデータ連携基盤等の整備を行い、データの蓄積、分析により一人一人に合った情報やサービスを提供するとともに、政策にも役立ててまいります。

熊谷スマートシティの取組は、「デジタルと人の力」の両方が大切であるという想いで進めております。デジタルを活用した結果どのような未来が理想なのか、楽しいのか、嬉しいのか、市民や関係者の皆様と共に考えるきっかけとして「シーンスケッチコンテスト」を開催しました。本コンテストを通じて新たなアイデアを熊谷スマートシティに取り込んでいくことや、市民参画、市民協働につながることを期待しております。

初めての開催となった熊谷スマートシティのシーンスケッチコンテストはたくさんの方に応募いただきました。どの絵も工夫が凝らされており、ロボットが一緒に生活している絵に表されるように、デジタルの世界は目の前に来ており時代をしっかり受け止めてくれていると感じました。また、ハイレベルな絵だけでなく、中学生の考えていることや表現していることが受賞作品に選ばれたことに喜びを感じるとともに、来年度以降のシーンスケッチコンテストに対しても、「どのような熊谷の未来を描いた作品が寄せられるのか」という期待の高まりを感じます。

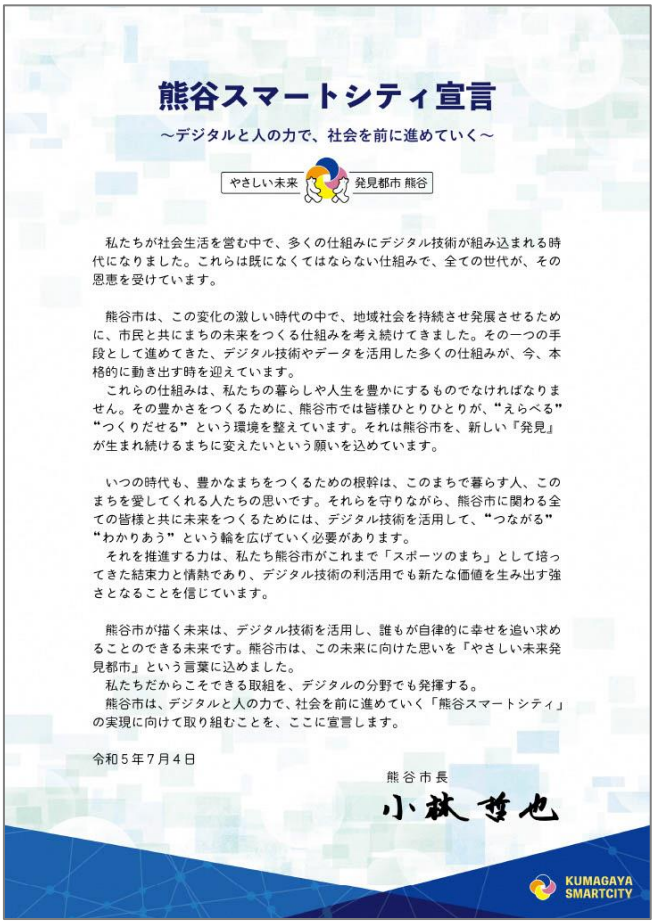


今後も、社会変革に適応したデジタル化による市民サービスの向上、地域経済の活性化に向けた取組を全力で進め、市民の皆様の利便性を更に高め、全ての世代人々が生き生きと活動できる、安全で住みやすい都市を持続できるように、皆様とともに歩んでまいります。

熊谷市長
熊谷スマートシティ推進協議会会長

小林　哲也

熊谷市が目指すスマートシテイ



熊谷スマートシティ宣言

～デジタルと人の力で、社会を前に進めていく～

やさしい未来 発見都市 熊谷

私たちが社会生活を営む中で、多くの仕組みにデジタル技術が組み込まれる時代になりました。これらは既になくてはならない仕組みで、全ての世代が、その恩恵を受けています。

熊谷市は、この変化の激しい時代の中で、地域社会を持続させ発展させるために、市民と共にまちの未来をつくる仕組みを考え続けてきました。その一つの手段として進めてきた、デジタル技術やデータを活用した多くの仕組みが、今、本格的に動き出す時を迎えています。

これらの仕組みは、私たちの暮らしや人生を豊かにするものでなければなりません。その豊かさをつくるために、熊谷市では皆様ひとりひとりが、“えらべる”“つくりだせる”という環境を整えています。それは熊谷市を、新しい『発見』が生まれ続けるまちに変えたいという願いを込めています。

いつの時代も、豊かなまちをつくるための根幹は、このまちで暮らす人、このまちを愛してくれる人たちの思いです。それらを守りながら、熊谷市に関わる全ての皆様と共に未来をつくるためには、デジタル技術を活用して、“つながる”“わかりあう”という輪を広げていく必要があります。

それを推進する力は、私たち熊谷市がこれまで「スポーツのまち」として培ってきた結束力と情熱であり、デジタル技術の利活用でも新たな価値を生み出す強さとなることを信じています。

熊谷市が描く未来は、デジタル技術を活用し、誰もが自律的に幸せを追い求めることのできる未来です。熊谷市は、この未来に向けた思いを「やさしい未来発見都市」という言葉に込めました。

私たちだからこそできる取組を、デジタルの分野でも発揮する。

熊谷市は、デジタルと人の力で、社会を前に進めていく「熊谷スマートシティ」の実現に向けて取り組むことを、ここに宣言します。

令和５年７月４日

熊谷市長

小林哲也

KUMAGAYA SMARTCITY

熊谷市がデジタル手法により目指す最終目標は、持続可能な地域を作ることであり、そのためには、産業創造、人口構造、生活満足度それぞれの連携が必須と考えます。

また、市民が自律的に満足度を向上できるサイクル、システム・データのＰＤＣＡサイクルの好循環も必要と考えます。

熊谷市では持続性のある地域を目指し、スマートシティの政策を実施しています。

熊谷スマートシティは「地域の未来」「生活の未来」「人材の未来」のため「デジタルと人の力」でこれからも取り組んでいきます。



市民の皆様の声を集めてやさしい未来へ

熊谷市は「やさしい未来発見都市」を目指して「スマートシティ宣言」を行い、熊谷市に関わる全ての皆様とともに未来に向かっていきたいと考えています。その一環として、大人では思いもつかないような未来を構想できる小中高生や若い世代にも熊谷スマートシティに参画していただき、一緒に未来を発見していきたいとの思いから、本シーンスケッチコンテストは生まれました。

クマＰＡＹやクマぶらなど新しい取り組みが増えていると感じた。（不明）

デジタル技術やデータを活用、地域の活性化につながる「まちづくり」。これからの市の発展に大きな期待を感じました。（４０代）

未来へと進むスマートシティ構想、素敵ですね。私はスマホも弱いので、少し勉強しないとついていけませんね。（４０代）

新しく始まるクマＰＡＹ、クマポについてとても勉強になりました。クマＰＡＹ、クマポが普及する事によって、熊谷市が今より活性化できたら良いなと思いました。単世帯、高齢者が多い中でみんなで助け合い人と人がつながる街づくりに期待します。（４０代）

スマートシティの記事を読み段々と近未来を感じました。還暦を過ぎた頃からデジタル派にならなくてはと努力しています。（６０代）

デジタル化に向け、頑張ってください。（５０代）

未来へと進むスマートシティとはいったい何なのでしょう？最近、どこへ行っても機械やロボットで、年寄りの住みにくいまちになっています。（６０代）

公共学校などにデジタル人材を入れてほしい。教員だけではムリがあります。（３０代）

スマートシティの環境づくりが必須ですよね。市報で情報発信いただき、活用へとつなげていきたいです。（不明）

スマホなどの機械操作があまり得意ではないのでそういう世の中になることに不安を感じているのですが読み進めていくうちになんか楽しそう便利なら使ってみようかななんて気持ちになりました。（４０代）

デジタル技術を用いて、コンパクトな街づくりをしてほしい。（３０代）

スマートフォン貸与事業、全国で珍しい事業だと思う。高齢者の電子難民が救われる。良い施策で、賛成。（８０代）

近年スマートシティの話題をよく聞きますが、市民全員がスマホが得意ではないし、クマＰＡＹも使えるわけではないので、デジタルだけでなく、サポートが必要かと思いました。（４０代）

デジタル化による利便性向上とデジタル弱者支援を両立してほしい。（４０代）

スポーツ観戦時のスマホへの会場案内情報の配信、トイレの混雑状況など。（５０代）

クマＰＡＹを導入するのであれば、市内のバスなども利用できるようにしてほしい。（６０代）

熊谷スマートシティ特集が良かった。クマＰＡＹの加盟店手数料が無料で持続可能性が気になった。（不明）



シーンスケッチコンテスト概要

KUMAGAYA SMARTCITY

【募集テーマ】

『やさしい未来発見都市 熊谷 ～デジタル技術がつくる、みつける、切り開く未来の熊谷市～』

【募集部門】

● ＳＦ部門
「あったらいいな！こんなまち」をテーマに、デジタル化を進めた未来の熊谷市を自由な発想で描いた作品

●リアル部門
熊谷市が導入するデジタルツールを盛り込み、１０年後の熊谷市内での生活や様々な活動シーンを描いた作品



【応募総数、ＷＥＢ投票総数】

- 応募作品総数　２８３作品（ＳＦ部門２５８作品、リアル部門２５作品）
- 第2次審査投票（ＷＥＢ投票）人数　８６９人
（ＳＦ部門５４７人、リアル部門３２２人）

【受賞作品数】

- ＳＦ部門 （最優秀賞１、優秀賞２、奨励賞１３、合計１６）
- リアル部門 （最優秀賞１、優秀賞２、奨励賞７、合計１０）

【賞品】

- 最優秀賞
まち元気商品券１万５千円又は熊谷市グッズ１万５千円相当
- 優秀賞
まち元気商品券５千円又は熊谷市グッズ５千円相当
- 奨励賞
特製「クマぶら缶バッジ」（非売品）
- 参加賞
熊谷市マンホールカード

熊谷市グッズ（一例）







【スケジュール】　2023（令和５年）

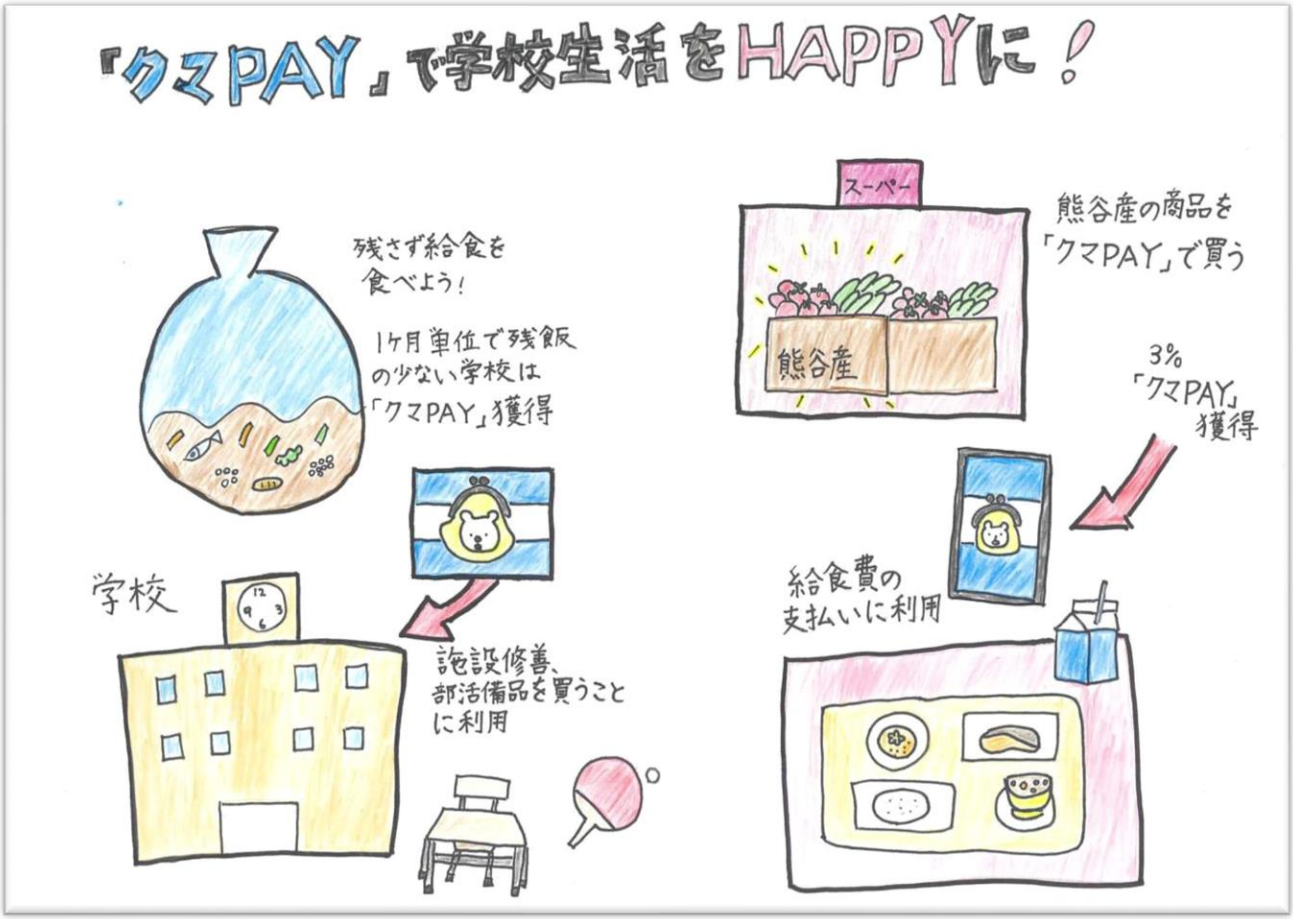
作品募集	第１次審査（事務局審査）	第２次審査（ＷＥＢ投票）	第３次審査（審査員審査）	最終審査
7.21～9.29	10.2.～10.6	10.12 ～10.19	10.13～10.26	11.13
• デジタル又は紙で作品を募集 • 応募総数２８３ ＳＦ部門２５８ リアル部門　２５	• 部門ごとに３０作品以内に選考	• 市のＨＰにて投票 • 得票数により作品の持ち点に換算。	• 審査員８人が、３０作品×２部門の作品に、審査の観点を添えて持ち点を配分。	• ２次及び３次審査の結果を元に、協議し、決定。

KUMAGAYA SMARTCITY

受賞作品

受賞作品（リアル部門・最優秀賞）

「クマＰＡＹ」で学校生活をＨＡＰＰＹに！



河野 倭琴/三尻中学校

受賞者コメント

受賞とてもびっくりしています。同時にたくさんの方々に選んでいただき、大変うれしく思います。ありがとうございます。
私は正直絵を描くことはあまり得意ではないため、難しかったのですが、「未来の熊谷」についていろいろ考えていくうちに、だんだんと楽しくなっていきました。「こうなったら便利だな。ここをつなげると、お互いが幸せになるかも。」と、想像がふくらんでいきました。中学生になり、私もスマホを持つようになりました。まだ、ネットを見たり、一部のＳＮＳを利用したりするだけですが、これから、熊谷で独自のアプリの利用が始まっていくことにとてもワクワクしています。そして、この熊谷市がもっと幸せで新しいまちになっていくことが楽しみです。

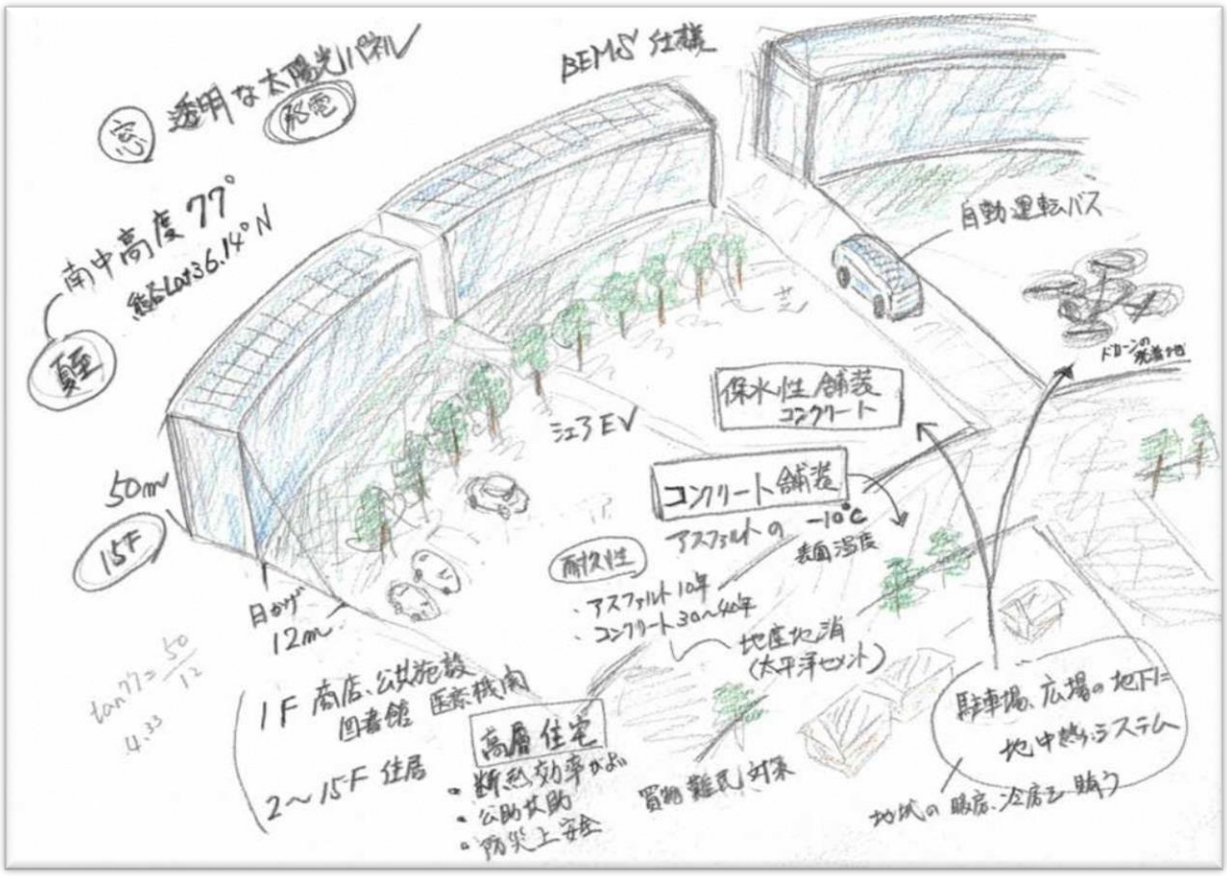
審査員講評

- いいことをするとクマＰＡＹがたまり、それを自分達に還元されるような形で使えるという発想が素晴らしいと思う。クマＰＡＹに対する関心も自然に高まり、活動に持続性が期待できる。【江頭】
- 学校給食を地産地消・フードロスをテーマに、地域経済を支える地域通貨のクマＰＡＹと紐づける提案は大変良い発想だと思います。最近学校給食の維持が難しい局面になっていることへの提案としても評価できます。【鈴木】
- 地域通貨による地域経済の活性化と食品ロスの社会問題の解決をつなげる発想がユニークで具体的。ポイントを行動を変えるインセンティブに活用するところなどリアルで実現できそう。【北上】
- 既に準備のあるくクマＰＡＹ を活用することで実現性もあり、また他にも活用を広げるケースも考えられそうである。
  学校という身近な日常への着眼に親しみが持て、また、貯まったポイントを地域での消費や公共設備に還元することから、皆で熊谷に役立つことを継続していきたい気持ちも感じられた。
  絵も分かりやすく、シナリオがよく伝わった。【西岡】
- フードロス問題を視野に入れた食育、さらに、給食費を介しての地元スーパーの利用促進に従事できる。熊谷で買い物をして、熊谷で利用し、ＳＤＧｓや食育にもつながる素敵な取組だと思います。
  ＳＤＧｓ問題に関与した企画ということで、実施された際にかなり注目されそうな企画ですが、例えば残飯を肥料に変える取組を実施した学校にもクマＰＡＹを与えるような仕組も検討できます。そういった意味で広がりも期待できます。【竹内】



受賞作品（リアル部門・優秀賞）

今できることを詰め込んでみんながしあわせになれる街



福島 英樹/一般

受賞者コメント

受賞のお知らせをいただき大変驚きました。
また、たくさんの作品の中からお選びいただきありがとうございます。この作品は、
・夏でも外で過ごせること　・冬暖かいこと　・安心であること
・便利であること　・自然の力を借りて温暖化を和らげること
・自然に負荷をかけないことなどを目指し、共にしあわせに暮らせる街をイメージしました。欲張りすぎではありますが、まずはここから。

審査員講評

- 熊谷の暑い夏の対策として、高層住宅による快適な日陰の大空間をつくる発想がユニーク。高層住宅のフラットな壁面での発電、エネルギーシステムの集約など、ボリュームと密度を活かした環境面での配慮も面白く、実装可能性も高い。【北上】
- 暑い熊谷だからこその環境配慮（再エネ、ＥＶ、地産地消）と、車との関わり方が変わっても暮らしを支えるドローン・自動運転など、新技術について調べた上で具体的かつ包括的な未来像が描かれている。暮らしの周りには幅広い分野のサービスがあることが伝わる。それぞれからデータ収集し、データを活用することで、サービスのさらなる発展にも期待が持てる。
デッサン風のスケッチで、エリアの様子がよく見て取れた。【西岡】
- 実際の居住空間のリアリティからスタートした描画だと思われる。具体性もあるし、３Ｄ的とも言える表現の広がりや奥行きも感じる。とても優れた空間表現と思います。【井口】

KUMA WATCH KIDS



山田 彩水/アルスコンピュータ専門学校

受賞者コメント

このような賞を頂けて嬉しく思います。
熊谷の子供たちの安全や、子育てに役立てるようなツールを考えて描きました。
これからも親子が安全、安心に暮らせるような街になってほしいと思います。

審査員講評

- 熊谷市を説明するための大きなキーワードとして、「暑さ」とそれに伴う「健康管理」があると考えています。この点から考えると、天気（暑さ指数も表示できればなおよい）や体調管理を確認することができるＫＵＭＡ　ＷＡＴＣＨは良い目の付け所かと思います。絵もわかりやすくて可愛いです。【白木】
- 子供達ひとりひとりが個人用デバイスを身に着けているという前提に立つと、いろいろなことが可能になり、無限の可能性が開ける。他のデバイスとの連動なども可能。まずは熱中症対策に使ってみたい。【江頭】
- マスコット的なスマートウォッチの様に見えるが、イラストのセンスが優れているので、ここから何かアニメ的物語が始まりそうなワクワク感を感じる。【井口】

受賞作品（リアル部門・奨励賞）

駅から公園　熊谷駅～子どもから大人までくつろぎを～

小城 美穂/一般



審査員講評

- 駅周辺を緑地化するアイデアを評価します。「中心市街地」は自然と人が集まる居心地の良い空間を作り、熊谷ならではの公共交通機関が「地域資源が点在する周辺エリア」をつなぐ構想になっており、ウォーカブルシティ・スマートシティの本質がうまく表現されています。【三宅】
- 都市計画は合理性だけだと機能しない。もっとファンタジーやアートが欲しい。その時代的な気分を反映した、実に優れたビジュアライズ。【井口】

Ｔｒａｓｈ　ＰＴ

阿部 美紗稀/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- たとえば、ヨーロッパの一部の国では、空き缶やペットボトルをリサイクルするとお金（レシートのようなもので、ですが）が返ってくるシステム（スーパーの前などに機械を設置しています）があります。
それに近いと思いますが、ポイ捨てやリサイクル意識の向上にも役立つと思いました。ただ、せっかくなのでポイントはクマポを活用するのが良いと思います。【白木】
- リサイクル社会の実現のため、Trash PTスマートフォンアプリを開発しポイント化することにより、リサイクル社会を実現しようとしている提案で、実現に一役買いそうです。【鈴木】

熊谷を涼しくしよう！貸出式ＨＡＮＤ　ＦＡＮ

松岡 夢生/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- 貸出方式HAND FUNのアプリ画面が素晴らしいです。HAND FUNにGPSや気象センサーを付けることで、人流データと気象データを詳細に取得することができそうです。すぐにでも実現できそうです。【三宅】
- 熊谷の暑さを地域のみんなで乗り切ろうという繋がりを感じる。
充電に再エネを使うことで環境・CO2削減への参画を広げたり、利用状況のデータを収集し、気象データなどと組み合わせて分析するなどの試みも出来そうである。
スケッチもきれいでデザイン性があった。【西岡】

熊谷スイスイサービス

平野 未芽/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- すでに数多く整備され見慣れた電柱を利用してラストワンマイルの問題を解決しようとする提案であり、安心安全・便利な社会が実現できそうです。【鈴木】

受賞作品（リアル部門・奨励賞）

シェアカーサービス

湯本 彩果/高崎経済大学



審査員講評

- 公共交通機関のカバレージの低い地域も多いため、自動運転バス等他の手段と合わせて交通手段を提供する際のオプションとして有効だと思う。全面解禁までは長い道のりと思われるので、是非特区的な扱いで実現できたらと思う。【江頭】

ふりくま　熊谷市民限定フリーマーケット

前里 亜友香/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- 熊谷市のフリーマーケットをアプリで実施し、付加効果でクマＰＡＹを贈呈することで熊谷限定の特別感は出るのではないでしょうか。譲った人もクマＰＡＹがもらえるので、メリットもあります。エコリサイクルとしても最適です。
また、こういった案で懸念される【知らない人と接触する】ことで起こりうるリスクも施設でのロッカーを利用することで回避できています。他の大手のネットマーケティングを実施している企業と【クマＰＡＹ】で差別化もできています。ただ類似するサービスとのすみわけや、熊谷市民の認知度により広がりが変わると感じています。【竹内】

どこでも冷却★くまちゃん

三枝 聖/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- 「どこでも冷却くまちゃん」が設置された熊谷市は涼しくなりそうです。日傘や扇風機に加えて、オンデマンドバスの呼び出しや、アイスクリームなども買える便利で楽しい自動販売機に進化してほしいです。【三宅】
- 冷却ファンなどの熱中症対策の貸し出しをお台場のレンタルサイクルのような機能で実施することは全世代に需要がありそうです。クマＰＡＹと連携することで提携業者の増加や、利用者促進などの効果も期待でき、発展的に考えることができると思います。冷却シリーズだけでなく、ぜひ季節によるものもあればさらに快適に過ごしやすく、どの季節でも外にでることにストレスがなくなる街になりそうです。【竹内】

受賞作品（ＳＦ部門・最優秀賞）

これで暑さも大丈夫!!!



今西 悠斗/三尻中学校

受賞者コメント

今回、熊谷スマートシティ・シーンスケッチコンテストのＳＦ部門において、最優秀賞に選ばれ、とてもうれしく思います。
今、暑さで有名な熊谷市なので、未来の熊谷市は「こうなっていればいいな。」と思い、空想しながらこの絵をかきました。
この度はありがとうございました。

審査員講評

- 「空を飛ぶクジラ」が夏の暑い青空の熊谷市全体をクールダウンするというアイデアがすばらしいです。実現すれば、みんなが楽しく空を見上げるでしょう。日傘の代わりになる自動追従型の雲もいいです。自然循環型の方法で涼しくできる未来を感じました。【三宅】
- 熊谷の暑さに対して、ハイテク、ローテク、夢のある内容の提案がされています。海なし県の埼玉でクジラが浮いて、潮吹きがドライミストのように地域を冷やす想像力豊かな提案です。素敵な作品と思います。【鈴木】
- 空飛ぶミストのくじらや個人用の雲やエアコンなど、斬新な発想でＳＦ 感が高かった。水車や一軒家などアナログなものも組み合わされており、また絵のタッチからも、地域の人の暮らしや古くからあるものも同時に大切にする気持ちが感じられた。【西岡】



受賞作品（ＳＦ部門・優秀賞）

より快適な熊谷へ



横森 未桜/アルスコンピュータ専門学校

受賞者コメント

今回、優秀賞に選ばれてとても光栄に思います。
ありがとうございます。
熊谷の象徴でもある「暑い夏」を誰もが快適に過ごせ、市内のイベントや交通情報など様々な情報が一目で確認できる空間が近い将来実現したらいいと思うと想像するだけで楽しみです。

審査員講評

- どのような場所に設置するかは別として、みんなの掲示板的発想は今でも有効なのではないかと思わせてくれる。自分だけの冷房傘＋情報端末機能もあったらいいな、と思わせてくれる。絵もユニーク。【江頭】
- 【冷蔵傘】のアイデアとその傘が各個人の最適な温度に設定できるところ、そして個人のほしい情報が得られる。まさに冷房機能搭載のスマホのようなイメージがわき、私も単純に欲しいと感じたことがポイントであり理由です。熊谷市民と町を情報と環境でつなげていくアイデアが良いです。
  ホログラムバナーとChatGPTが開発されていく中で、このような各個人に最適な環境と情報が提供される未来が実際に近づいているのかもしれませんね。【竹内】

ＡＩとの共存



泉 紗桜/三尻中学校

受賞者コメント

優秀賞、本当にありがとうございます。とてもうれしいです。最初に聞いたときは言葉が出てこなくなるほどびっくりしました。
私の作品は、おばあちゃんと新しい家族になったAIロボットに孫たちが会いに行っている場面です。１００年２００年先の未来でもこのようなほんわかするようなシーンが残っていてほしいなと思い描きました。木の質感や皆の表情から温かさを感じとってほしいです！

審査員講評

- 人間とロボットの共存は少し未来には実現できそうです。その様子を丁寧に描いている絵で、素敵な作品だと思います。【鈴木】
- メチャクチャ普通の日本の日常の景色。そこにいきなりＡＩロボが存在する景色。その組み合わせが文学的とも言える雰囲気と気配を形作っている。素晴らしい。【井口】

受賞作品（ＳＦ部門・奨励賞）

笑顔支えていく熊谷

菊田 彩乃/三尻中学校

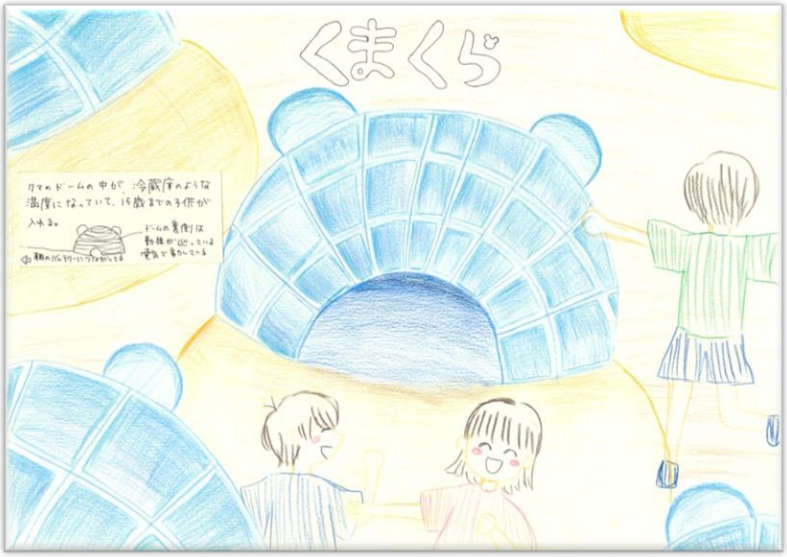


審査員講評

- 「暑さ対策」「ラグビー」「川」そして「熊谷の美しい四季」と熊谷の特徴を存分に取り上げてくれており、またそれぞれについて夢を持って頂いていることが良くわかる作品だと思います。まさにＳＦ部門という作品でした。【白木】
- 大規模な氷による冷却、膜の張った川、メタバース上の（？）四季など、広範に想像力が発揮されＳＦらしかった。ダイナミックなタッチだが、多くの人の笑顔までよく書き込んである。また熊谷の特徴がふんだんに書き込まれており、地域の良さの理解や愛着も感じられた。【西岡】

くまくら

大久保 伽南/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- 冷蔵庫のような寒さは少し問題がありそうですが、「暑さ」に対する答えとしてとても面白い発想であると思います。
冬は暖かくなる・・・ような発想も加えてくれるとなお良くなるかな、と思いました。ネーミングも可愛いくて良いです。【白木】
- 冬の北国で雪を楽しむイメージのある「かまくら」を用いて、熊谷の夏を涼しくしようとする「くまくら」というネーミングがいいですね！
氷で作られた造形も涼しく感じます。できれば15歳以上も「くまくら」に入らせてほしいです。【三宅】

自然豊かな熊谷

橋元 風花/三尻中学校

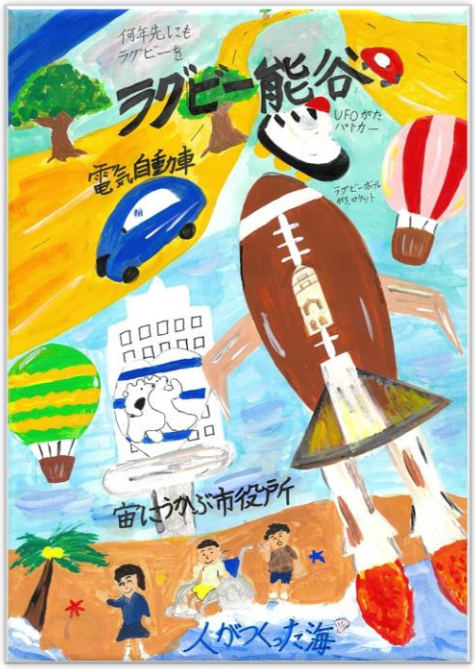


審査員講評

- 熊谷の暑い夏を快適に過ごすための具体的な仕組みが提案されていると思います。
  登下校での利用シーン、仕組みなど利用者の目線で丁寧にスケッチしている。【北上】
- 人が歩く地表面は緑地化し、交通機関を空中に持ち上げる未来の都市像を感じました。
  地上は散歩している人が出合い、楽しくお話ができる、空中では便利で眺めの良い移動ができる。みんなが幸せで健康的な熊谷市の未来をイメージできました。【三宅】

ラグビー熊谷

関 郁斗/三尻中学校



審査員講評

- ラグビーとＳＦ未来をどう表現するのか？の荒技が光っている。【井口】

受賞作品（ＳＦ部門・奨励賞）

子供から大人までが便利で暮らしやすいまち

柿沼 優衣/三尻中学校



審査員講評

- テクノロジーでみんなが幸せに暮らせるまちになればいいな、という思いが伝わってくる。優しいまち、というイメージがよく伝わってくる。【江頭】

自然を保ちながら発展するまち

松田 育登/三尻中学校



審査員講評

- 自然との共生は温和で平和な表現になりがち。な、ところを実にインパクトあるハリウッド的なイメージで攻めた感覚が素晴らしい。【井口】

過ごしやすさ満載！

猪山 佳稟/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- 様々なアイデアの中で【動く歩道】と【バリア】のアイデアが良いなと思います。特にバリアは運動場などの箇所に設置されており、ラグビーやテニスといった盛んなスポーツ施設をもつ熊谷市に最適であると思います。【竹内】

身体の中からクールダウン！熊谷ソフトクリーム

橋本 莉奈/アルスコンピュータ専門学校



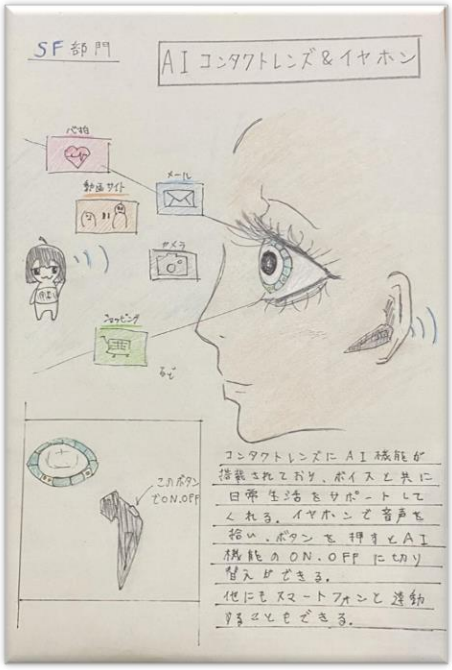
審査員講評

- 雪くまに続く名物として確立できたら町の活性化には効果があるかも。絵がきれい。【江頭】

受賞作品（ＳＦ部門・奨励賞）

ＡＩコンタクトレンズ＆イヤホン

大島 正暉/アルスコンピュータ専門学校

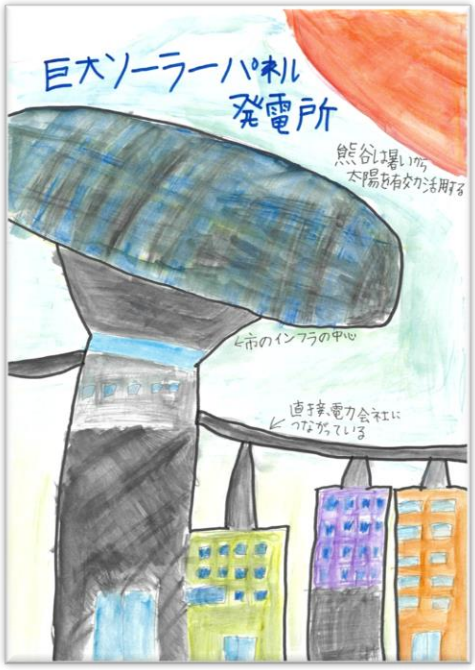


審査員講評

- ＡＩ機能搭載のコンタクト、環境の情報を耳により得てサポートをする。これは年代を越えて夢のある機能ではないかと思います。人間の情報源の視覚と聴覚をＡＩによってさらに最適化するアイデアのポイントが高いです。
視覚・聴覚から触覚、味覚、嗅覚といった箇所もＡＩがサポートしてくれることもあってもいいのではないでしょうか。データの蓄積と、多様性の問題がはらんでいるのかもしれませんが、実現できれば様々な可能性を含まれていますね。【竹内】

巨大ソーラーパネル発電所

櫻井 祥将/三尻中学校



審査員講評

- 太陽光を利用する巨大発電所の提案は、圧倒的で迫力ある絵で、非常に好感が持てる素敵な作品だと思います。【鈴木】

ぎゅーっと魅力ぎっしり

湯本 彩果/高崎経済大学



審査員講評

- 中心市街地の魅力を高める歩行者中心のまちづくり施策、未来都市ビジョンが表現されていて夢がある。【北上】

１人ぐらしのおとしよりにやさしい

茂木 玲華/アルスコンピュータ専門学校



審査員講評

- ひとりひとりに頼れる専属コンシェルジュが付いて何でもサポートしてくれること、またそれが宙に 浮いてるところＳＦ 感があった。また、技術を使って一人暮らしのお年寄りにもやさしい熊谷を実現したいという気持ちも伝わる。一部は ＡＩ を使って対応できるアイデアもあり、実現性までも感じられた。【西岡】

受賞作品（ＳＦ部門・奨励賞）

暑さに負けない熊谷

玉田 優陽/三尻中学校



審査員講評

- 熊谷の暑い夏を快適に過ごすための具体的な仕組みが提案されていると思います。
  登下校での利用シーン、仕組みなど利用者の目線で丁寧にスケッチしている。【北上】

熊谷市の
未来発見！！



KUMAGAYA SMARTCITY

審査員紹介

審査員紹介（第３次審査）



氏名：白木 洋平
所属：立正大学 データサイエンス学部 データサイエンス学科 教授

- チーフアーキテクト（総括、地元大学連携、センシング、ＧＩＳ）
- 熊谷スマートシティ推進協議会委員（データ活用部会　部会長）
- 第３次審査審査員



氏名：鈴木 弘樹
所属：国立大学法人 千葉大学大学院 工学研究院 准教授

- アーキテクト（建築・都市空間分析、人流分析、都市インフラへの実装）
- 熊谷スマートシティ推進協議会（委員）
- 第３次審査審査員



氏名：江頭 靖二
所属：トムソン・ロイター株式会社
ストラテジックアライアンスマネージャー

- アーキテクト（システムの連携・運用及び業務改善）
- 第３次審査審査員



氏名：北上 靖大
所属：株式会社構造計画研究所 社会デザイン・マーケティング部
シニアコンサルタント

- アーキテクト（社会モデリング、シミュレーション）
- 第３次審査審査員



氏名：三宅 創太
所属：合同会社ツクル 代表

- アーキテクト（新技術・新産業とのネットワーク）
- 第３次審査審査員



氏名：西岡 満代
所属：・日本電気株式会社（ＮＥＣ） スマートシティ事業部門
スマートシティスペシャリスト
・株式会社国際社会経済研究所 ソートリーダーシップ推進部
研究主幹

- データ利活用を通じた価値創出や共創の力でスマートシティの社会実装に取り組むとともに、国際社会経済研究所の研究主幹として、産官学民を問わずスマートシティに携わるリーダーと、目指すスマートシティ像の研究に携わる。
- 第３次審査審査員

私は、経済社会研究所（ＩＩＳＥ）というＮＥＣグループのシンクタンクで「世界知で、未来を照らす」をミッションとして研究活動をしています。今回、熊谷市のまちの未来をみんなで描くこのスケッチコンテストの審査に加わることが出来て大変光栄です。まず一目見ただけでも楽しめる画力があり、更によく見ていくと色々なアイデアが織り込まれていて、とても楽しく拝見させて頂きました。どの作品も熊谷の特徴をしっかりと捉えており、地元への愛着や誇りと、スマートシティを通じた熊谷市の未来への期待が感じられる素晴らしい作品ばかりでした。

ＳＦ部門では、想像もつかないような新しい方法に、古くからある良き文化や自然を織り交ぜて、大人も子供も高齢者も暮らしやすいまちが多く描かれていました。

例えば、「これで暑さも大丈夫！！！」では空飛ぶミストのくじらや個人専用エアコンなどＳＦ感が高い中で、絵のタッチから地域の暮らしへの大切な思いが伝わりました。また、「笑顔で支えていく熊谷」では、大規模な氷による冷却、メタバース上の美しい四季など、暮らしを広範に捉えた視点とダイナミックなタッチがマッチしていました。「らくらくくん」は宙に浮かぶ個人専用コンシェルジュのＳＦ感と、まちの高齢者を支えたい優しい気持ちが出ていたように思います。実は私も拙著「未来をつくるパーパス都市経営」の中でこれとよく似た未来のコンシェルジュを登場させていまして、実現させたいものの一つです。

リアル部門では、クマＰＡＹやまちの交通、体調管理など、身近に実現できそうなアイデアが魅力的なスケッチとして描かれていました。

例えば「クマＰＡＹで学校生活をＨＡＰＰＹに！」は、学校生活や地域など日常の中で、クマＰＡＹを活用して皆で地域に役立つことをしようという思いが感じられました。「今できることを詰め込んでみんながしあわせになれる街」では、再エネ・ＥＶ・地産地消などの環境配慮やドローン・自動運転などの新技術を包括的に取り入れて、暮らしの幅広さとそれらが有機的に結びついた場合の発展まで想像されました。「熊谷を涼しくしよう！貸出式ＨＡＮＤ ＦＡＮ」は、暑さをみんなで共に乗り切ろうという一体感が感じられるとともに、今すぐにでもまちに置けそうなデザイン性がありました。

デジタル技術を使うと様々なデータが生じ、それらを上手く組み合わせていくと更に便利で価値の高いサービスが生まれる可能性がおおいにあります。

この楽しい企画を立案された行政の皆さんと、様々なアイデアや楽しいスケッチで参画された市民の皆さんの力が組み合わさって、これらのアイデアが身の回りで実現されていくことで、熊谷市はこれからも楽しく暮らせるまちであり続けると感じました。

審査員紹介（第３次審査）



氏名：井口 尊仁
所属：株式会社ロフトワーク 戦略パートナー

- 「セカイカメラ」をサンフランシスコで発表するなど、世界で活躍する起業家。
- 常に未来社会を先読みし、本質的イノベーションを生み出す分野に精通している。
- 第３次審査審査員

シーンスケッチとは、未来社会や都市空間をイメージ豊かに、その情景を現実のシーンとして描き出すことです。

ですから、「アイデア」を言葉や論理の制約を超え、リアルな日常のシーンとして表現できるだけでなく、さらにそこから新たな共感を呼び覚ますことで他者がイメージを広げ、ますますそのアイデアを発展させられるポテンシャルがシーンスケッチにはあります。

今回のシーンスケッチ応募作については、当初の想像を超えた表現品質の高さだけでなく、それぞれがそれぞれの世界や物語を内包していました。具体的に都市の今後を想像して、施策や実践を構想する糸口になるだけのパワーを存分に感じました。また、ここから生まれる具体的実践プロジェクトにも期待できるだけでなく、今回の試みが、今後ますます成長する機会をも観てとれました。

自分は、今回特に良いな！と感じたのは、熊谷市の特徴、強み、独特の都市の個性をしっかりスケッチに描こうという狙いを感じたことです。

自然との共生、ロボットとの共生、宇宙都市との共生、そういったＳＦ感性を感じることの出来たＳＦ部門。また、公園のグリーンを中心軸にした都市デザインや、エネルギーの循環を強く意識した都市デザインなどを生み出したリアル部門。それぞれが本質的な未来へのポテンシャルをしっかり描いていたことは本当に素晴らしいと思いました。

ここからは、これらの素晴らしい成果をいかに次のステップに発展させられるのか？です。それには縦方向横方向いずれもあり得ます。

つまり、横方向とは例えば「共生」という軸で考えるなら、その「共生」の相手先をどんどん増やせます。また、あるいは「公園」や「駅」、「スポーツ場」、「集合住宅」などのリアル表現における対象空間を広げるなら、さらにズームインしたり、ズームアウトしたりという縦方向の上下もあり得ます。

こうしたデザイン的なアイデアの拡張も、きっとシーンスケッチの手法の先には自然に出来ると考えます。そして、そういった発展的な手法にこのコンテストが進展したとしても、そこにはきっとそこに生活し、日々を豊かに生きる皆さんのリアルな日常感覚や日々の感動が確実に存在すると思っています。

その瞬間瞬間、日々の感動をどう気づいて、どう記憶として育んでいくのか？その視点や記憶のプロセスをもっと考えたいな！と、自分は強く直感しました。



氏名：竹内公彦
所属：埼玉県立熊谷西高等学校 教諭（理科・生物）

- 令和５年度ＳＳＨ(スーパーサイエンスハイスクール)指定校である同校教諭として、「未来を拓く「学ぶ」プロジェクト」や教育実践『課題解決型の未来像提案』に携わる。
- 第３次審査審査員

総評：ＳＦ部門、リアル部門の双方に総じて熊谷市の何を良くしたいか、どうやってより良い未来を実現するかを表現していることがわかり、選定にとても苦労をしました。この機会に市民の皆様にはよりよい熊谷をイメージしていただき、この先の熊谷市の未来を明るく豊かな街にしていけるよう未来を『自分ごと』として捉えていただければと思います。さて、暑さをどうにかすることに焦点を当てている作品と、クマＰＡＹを効果的に使用できる作品が多くみられました。個人的にはリアル部門でフードロスも考慮した作品が好印象でした。クマＰＡＹというシステムからＳＤＧｓの目標に関与し、それが実現できる未来に魅力を感じます。この機会にクマＰＡＹも広く周知されれば良いなと思います。

ＳＦ部門：近年顕著になりつつある【異常気象】の影響からか、それとも暑い街熊谷だからこそか、高温や暴雨などから快適に身を守り活動するような作品が多くみられました。未来の便利道具などの利便性ではなく、そんな【快適さ】を求める声が多いところからも、環境問題はもっと考慮しなければならない事案であることが明白になっていると実感しました。この先１０年で人類の未来が決まるとの声もあります。この機会にごみの分別やリサイクルなど、私生活の身近なところから考えていただければと思います。

リアル部門：クマＰＡＹを利用した作品が多くみられました。クマＰＡＹへの市民の関心が高くなりつつあることを実感しました。熊谷の様々な魅力がクマＰＡＹを媒介して多く理解し、子どもから高齢者まで多くの人が利用していただく街になれば良いなと思います。子どもや高齢者の見守りがコンセプトの作品も見受けられ、熊谷市民の皆様の関心が見受けられました。これらの作品の作者も、このイラストを拝見された市民の皆様も、ぜひ実現できるように考えるきっかけになればと思います。

あとがき：未来を自由に考えることや、どのような良い未来をどう実現するか思案するのはとても楽しいことではないかなと思います。世界では様々な問題に直面して【こうなると悪くなる】とネガティブな側面で未来をよくする考えもありますが、【こうしたら良くなる！】といったポジティブな側面で熊谷の未来を考えても良いのではないでしょうか。また、それを実現するのはだれかではなく、みんなが【自分ごと】として捉えることで可能になってくのではないでしょうか。ここにある描かれた未来を描いた作者も、それを拝見した人も、熊谷市の未来の担い手となってよりよい熊谷市を描いてください。

審査員紹介（最終審査）



氏名：小林 哲也
所属：熊谷市長

- 熊谷スマートシティ推進協議会　会長



氏名：大久保 和政
所属：熊谷商工会議所 会頭

- 熊谷スマートシティ推進協議会 副会長



氏名：藤井 顕司
所属：プライムライフテクノロジーズ株式会社参与

- 熊谷スマートシティ推進協議会副会長（データ活用部会委員、スマートエコタウン 幹事会委員）



氏名：長谷川 泉
所属：熊谷市 副市長



氏名：大島 英司
所属：熊谷市 副市長



氏名：野原 晃
所属：熊谷市教育委員会 教育長

審査風景













今後の取組予定

公民連携でアイデアを育てるデジタル活用型のエコシステムづくり

- シーンスケッチコンテスト
  地域ＤＸ人材育成（実務・教育）に向けた取り組み（ハッカソン、ビジネスピッチ等）
- 立正大学と熊谷スマートシティとの連携（デジタル・デザイン企画等）
- 産業ＤＸ・ふるさと納税型クラウドファンディング　など

デジタルとリアルのまちづくりの融合
（まちなか再生・交通まちづくりへの市民参画とデータ活用の促進）

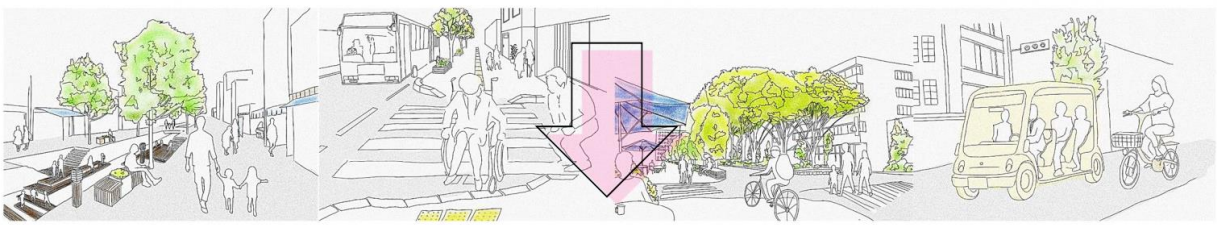
- データ活用の２階層
  まちなか再生と公共交通確保に向け、既存のデータ（３Dデータ、乗降カウンタ）活用、スマートシティとして新たに得られたデータ（データ連携基盤、ＰＤＳ）の活用の両面から強化
- 新たな取組との位置付け
  オープンデータカタログサイトを備えたオープンデータ基盤、公民共創のための合意形成システム等、市民参画の仕組みを整備し、デジタルとリアルのまちづくりの融合とＩＣＴを活用した公共交通の持続性確保に取り組む

市役所内のデジタル人材の育成（熊谷版ＩＴリテラシー、ＩＴスキル）
（職員のリテラシー向上・スキル定着を促進し、地域に必要なＤＸ人材像を整理し育成手法を検討）

- 全庁的に業務上必要な熊谷市版ＩＴリテラシーを独自に設定
  今後、熊谷スマートシティの取組をデータ活用につなげるため、ＥＢＰＭや地域幸福度（Well-Being）指標に関する理解等を含めたＩＴリテラシーを独自に設定。
- 熊谷スマートシティの持続サイクル上で必要なスキル・視点（熊谷市版ＩＴスキル）を整理し、市役所内へ共有・定着に取組む※熊谷市版ＩＴスキル：一般的な業務の基礎となるＩＴリテラシーよりも現時点では高度とされるが、今後の自治体ＤＸ・スマートシティの取組に際して各課で必要となるため、計画的に経験・習得することが望ましい知識等を指す。

【リアルなまち】　【人の力】　【デジタル技術】

持続可能なまちづくり　**やさしい未来の発見**



デジタルと人の力による新たな「まちなかウェルカム」実現により、魅力アップした誇れる熊谷へ

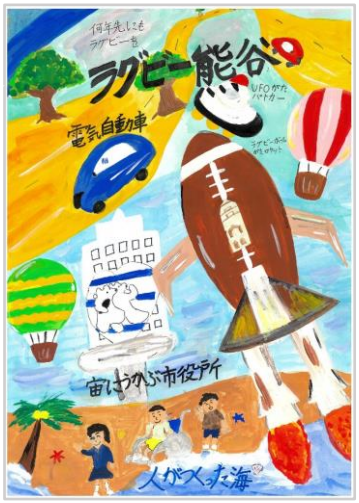
KUMAGAYA SMARTCITY

全応募作品

※審査の過程で欠番がでております。

応募作品

奨励賞



Ｎｏ.００１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.００２（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.００３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.００４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.００５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.００６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.００７（ＳＦ部門）

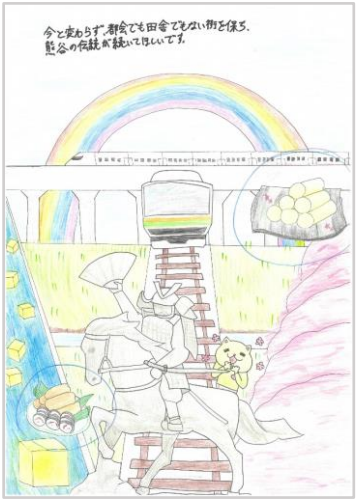


Ｎｏ.００８（ＳＦ部門）

奨励賞

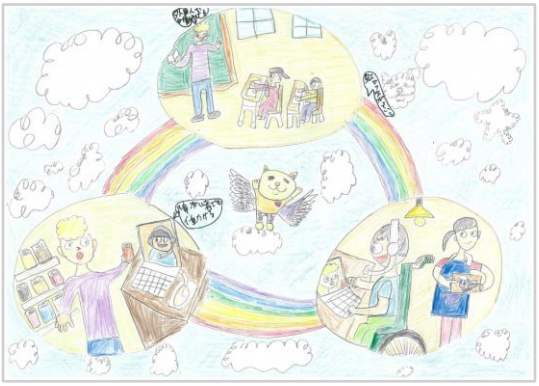


Ｎｏ.００９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１０（ＳＦ部門）

奨励賞

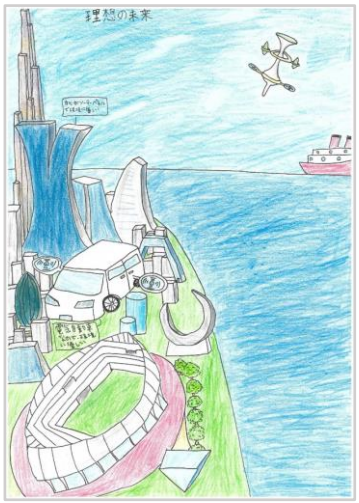


Ｎｏ.０１１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１２（ＳＦ部門）

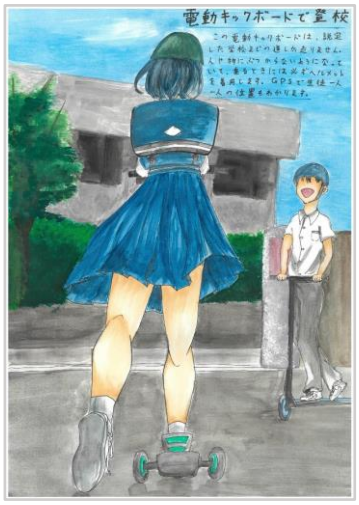
応募作品



Ｎｏ.０１３（ＳＦ部門）



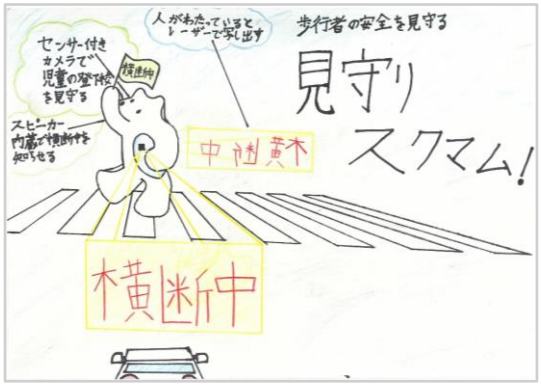
Ｎｏ.０１４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０１８（ＳＦ部門）

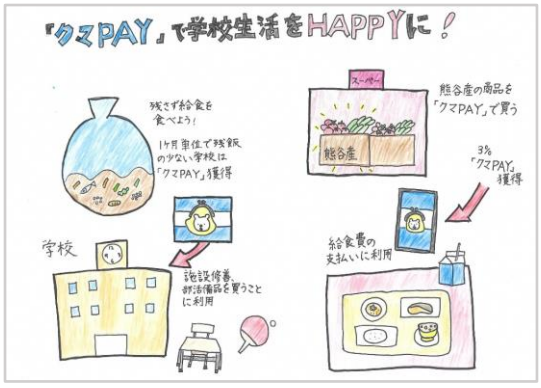


Ｎｏ.０１９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２０（ＳＦ部門）

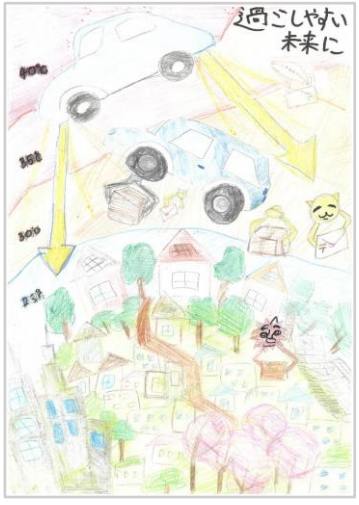
最優秀賞



Ｎｏ.０２１（リアル部門）



Ｎｏ.０２２（ＳＦ部門）

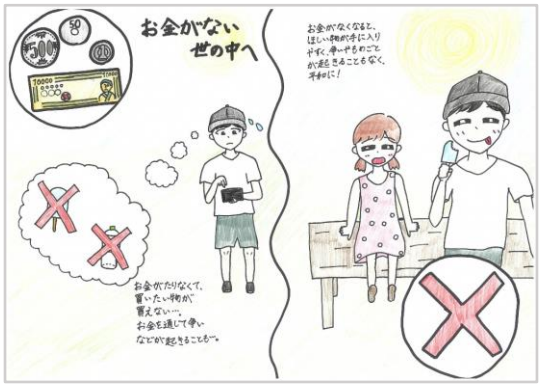


Ｎｏ.０２３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２４（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.０２５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０２９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３１（ＳＦ部門）



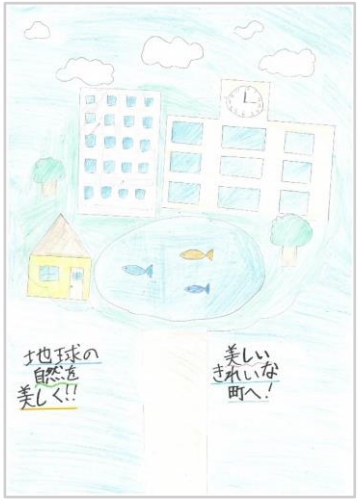
Ｎｏ.０３２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３４（ＳＦ部門）

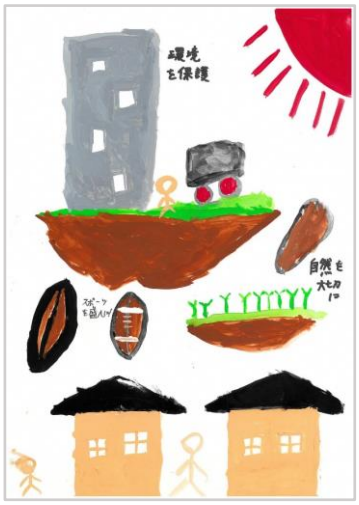


Ｎｏ.０３５（ＳＦ部門）

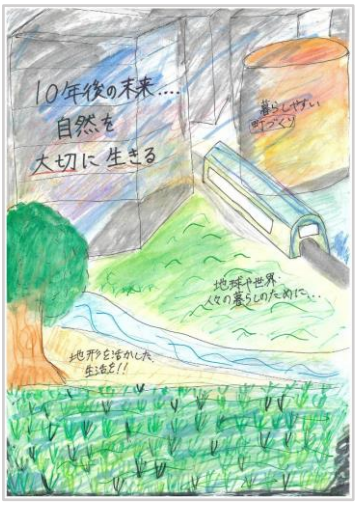


Ｎｏ.０３６（ＳＦ部門）

応募作品



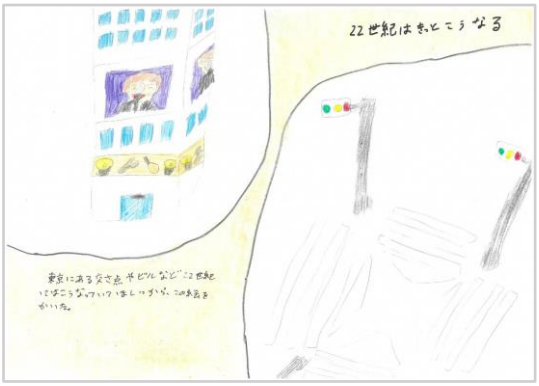
Ｎｏ.０３７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０３９（ＳＦ部門）



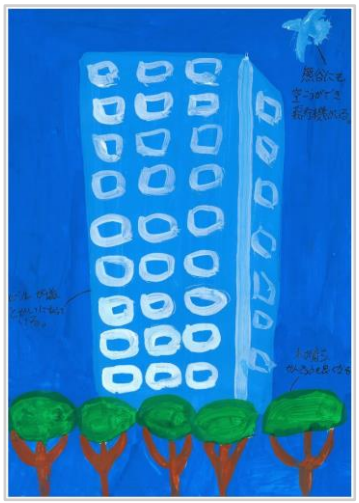
Ｎｏ.０４０（ＳＦ部門）



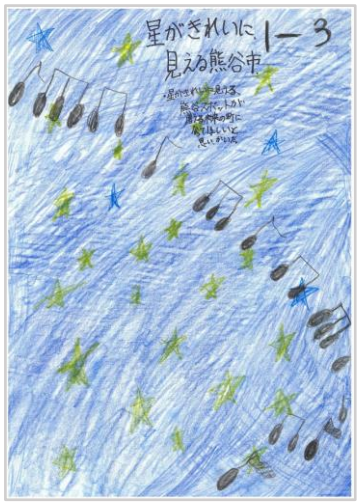
Ｎｏ.０４１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４４（ＳＦ部門）



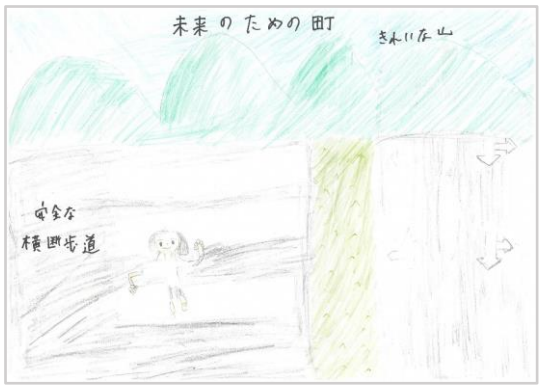
Ｎｏ.０４５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０４８（ＳＦ部門）

応募作品



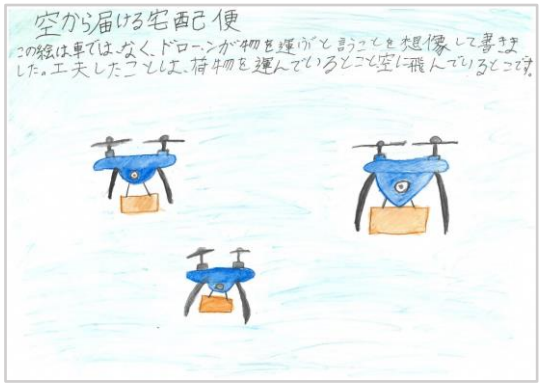
Ｎｏ.０４９（ＳＦ部門）



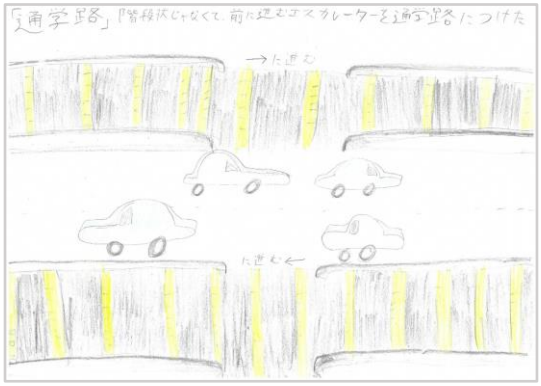
Ｎｏ.０５０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０５１（ＳＦ部門）



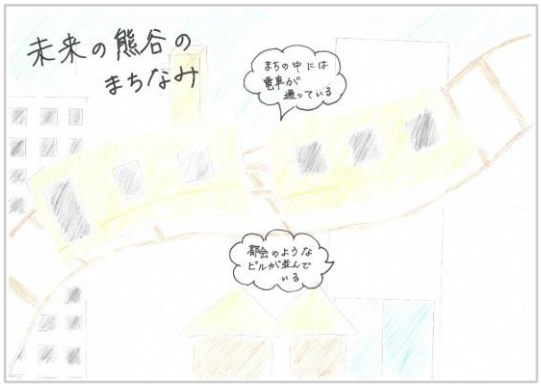
Ｎｏ.０５２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０５３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０５４（ＳＦ部門）



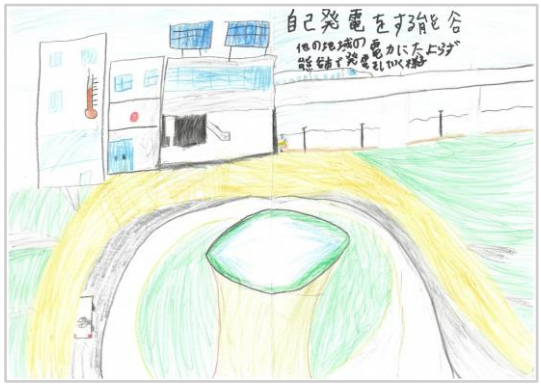
Ｎｏ.０５５（ＳＦ部門）



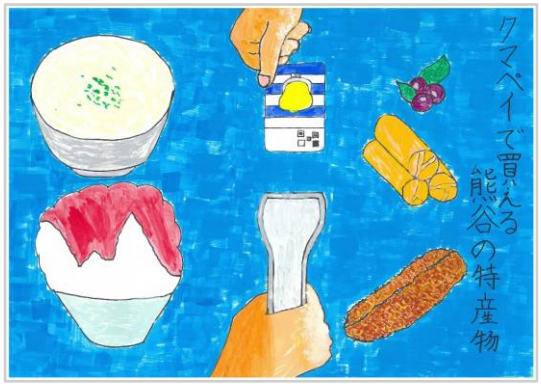
Ｎｏ.０５６（ＳＦ部門）



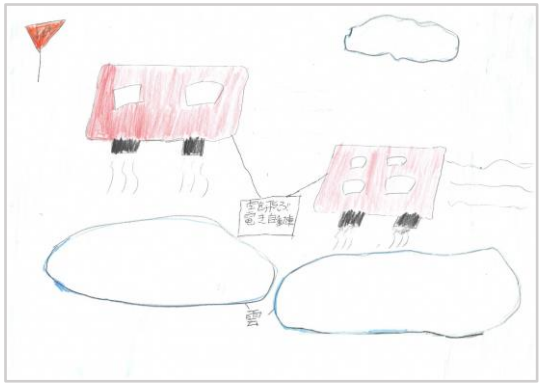
Ｎｏ.０５７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０５８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０５９（リアル部門）

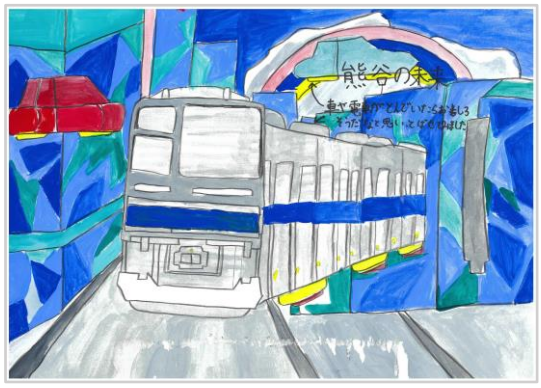


Ｎｏ.０６０（ＳＦ部門）

応募作品



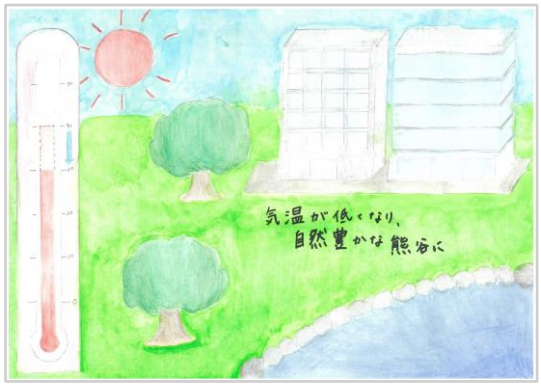
Ｎｏ.０６１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６６（ＳＦ部門）



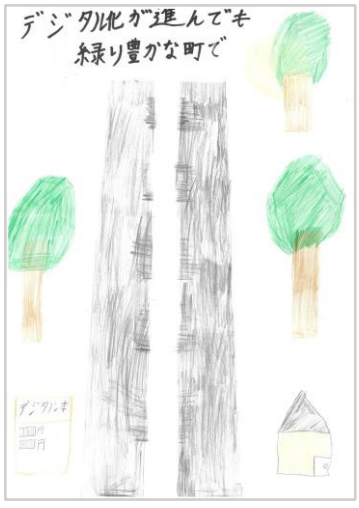
Ｎｏ.０６７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０６９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７２（ＳＦ部門）

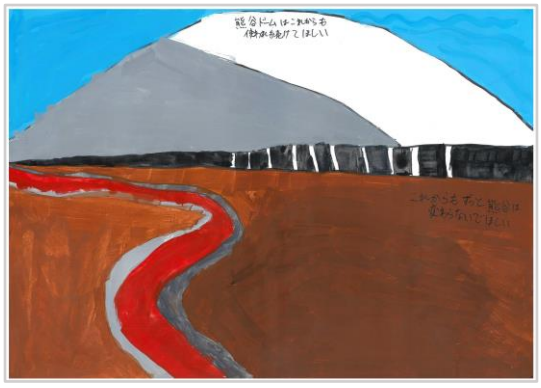
応募作品



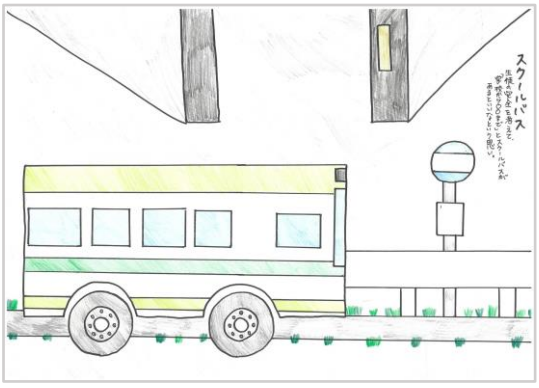
Ｎｏ.０７３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７６（ＳＦ部門）



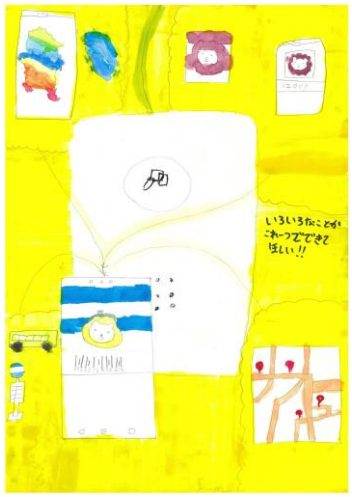
Ｎｏ.０７７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０７９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８０（リアル部門）



Ｎｏ.０８１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８２（ＳＦ部門）

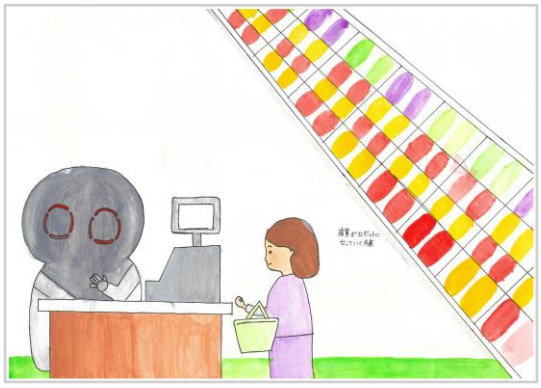


Ｎｏ.０８３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８４（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.０８５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８７（ＳＦ部門）



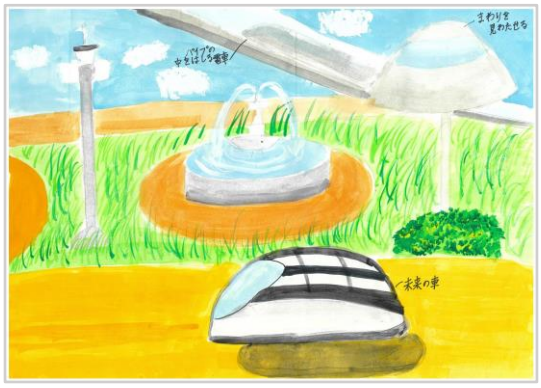
Ｎｏ.０８８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０８９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０９０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０９１（ＳＦ部門）



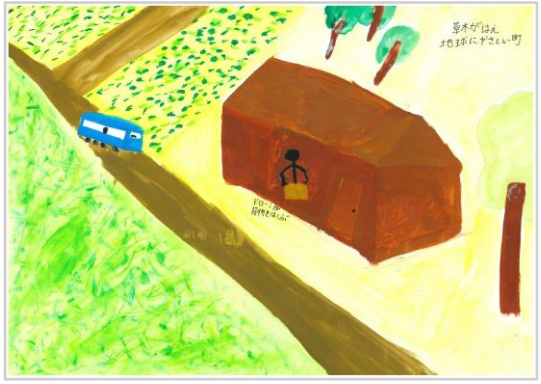
Ｎｏ.０９２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０９３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.０９４（ＳＦ部門）

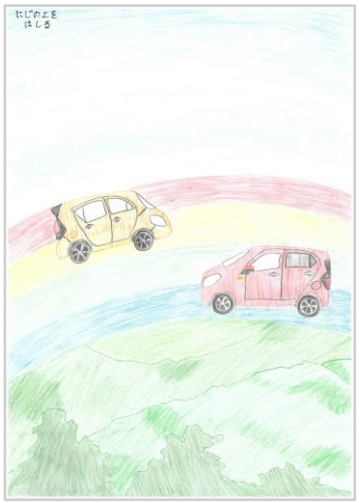


Ｎｏ.０９５（ＳＦ部門）

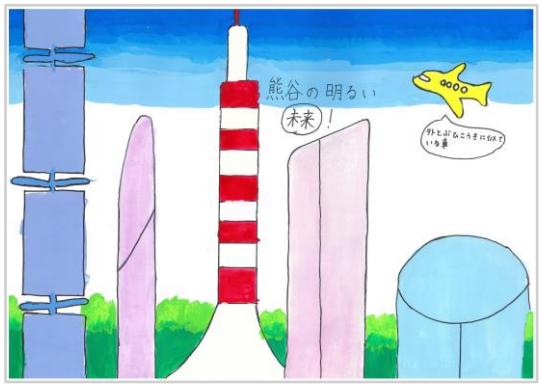


Ｎｏ.０９６（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.０９７（ＳＦ部門）



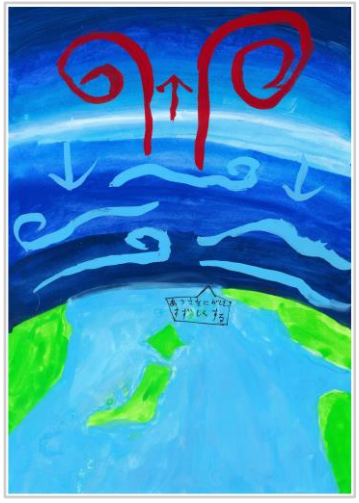
Ｎｏ.０９８（ＳＦ部門）



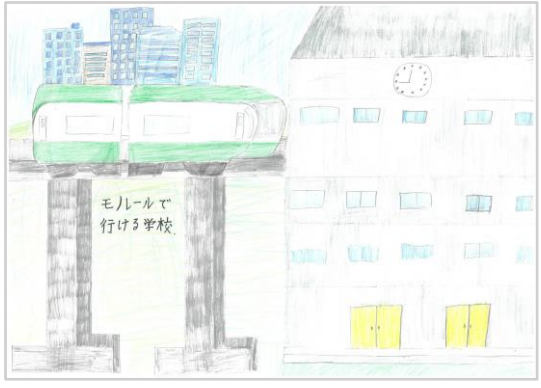
Ｎｏ.０９９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１００（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１０１（ＳＦ部門）



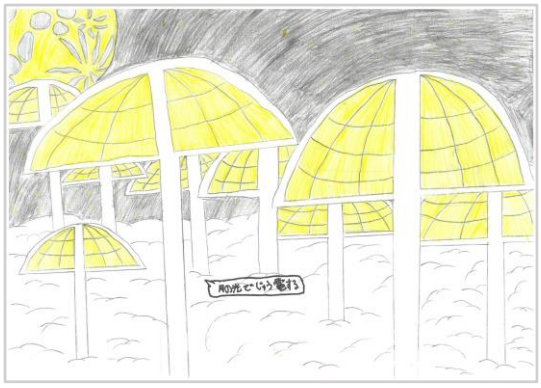
Ｎｏ.１０２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１０３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１０４（リアル部門）

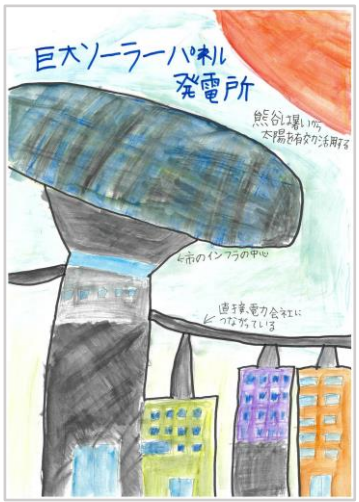


Ｎｏ.１０５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１０６（ＳＦ部門）

奨励賞

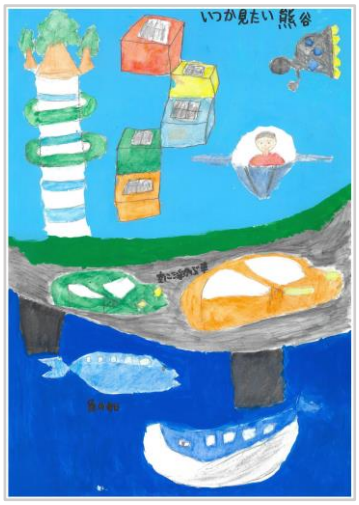


Ｎｏ.１０７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１０８（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.１０９（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.１１０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１１（ＳＦ部門）



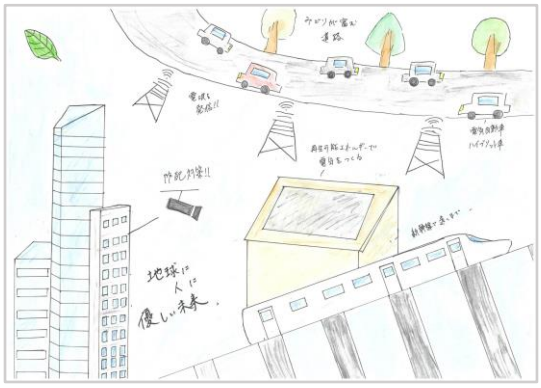
Ｎｏ.１１２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１４（ＳＦ部門）

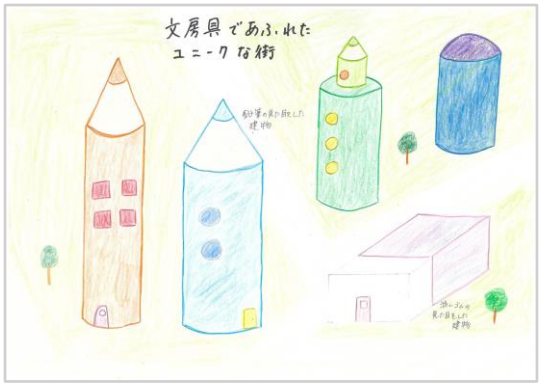


Ｎｏ.１１５（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.１１６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１１９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２０（ＳＦ部門）

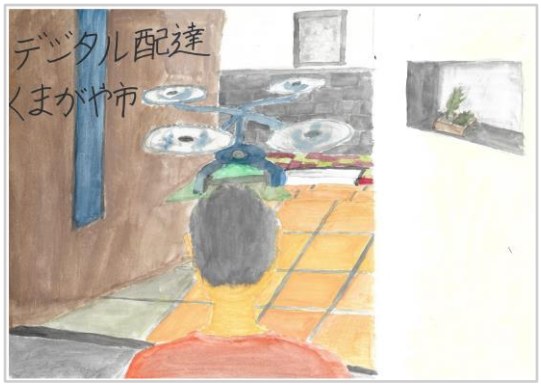
応募作品



Ｎｏ.１２１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１２９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３２（ＳＦ部門）

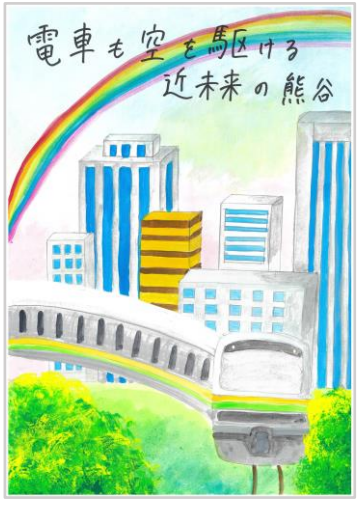
応募作品



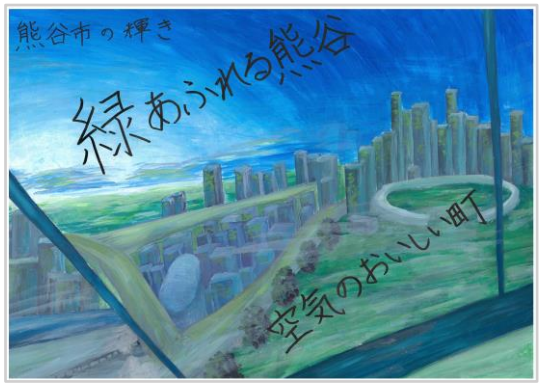
Ｎｏ.１３３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１３７（ＳＦ部門）

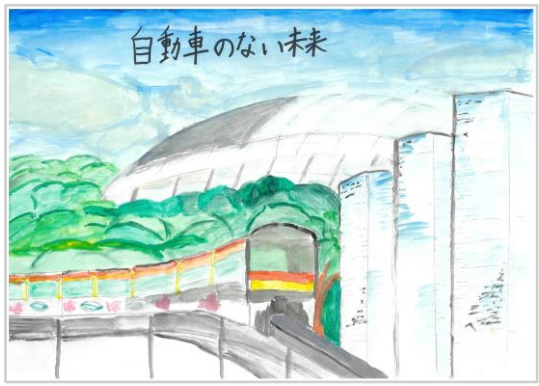


Ｎｏ.１３８（ＳＦ部門）

優秀賞



Ｎｏ.１３９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４４（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.１４５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１４９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５１（ＳＦ部門）



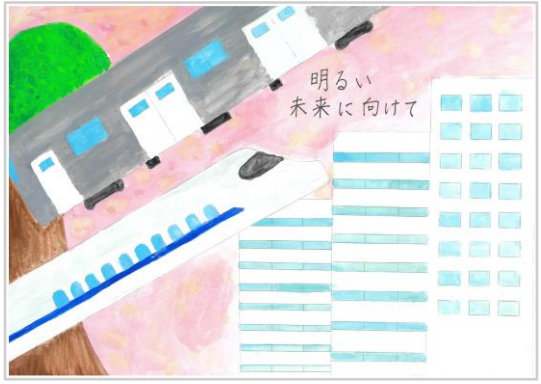
Ｎｏ.１５２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５６（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.１５７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１５８（ＳＦ部門）



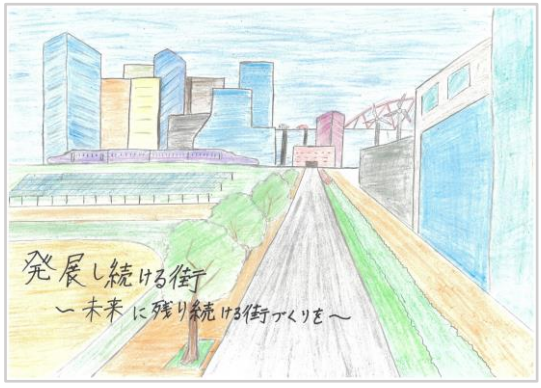
Ｎｏ.１５９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６０（ＳＦ部門）



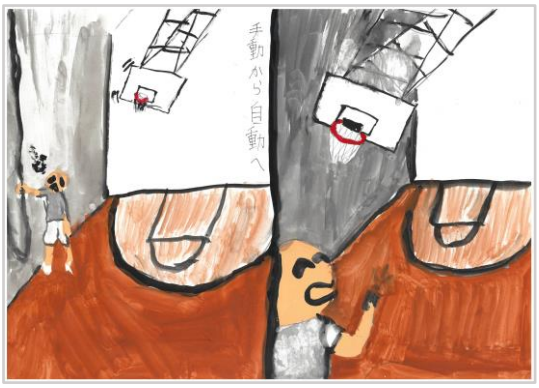
Ｎｏ.１６１（ＳＦ部門）



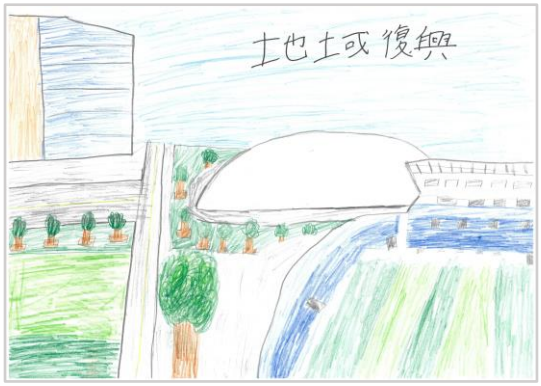
Ｎｏ.１６２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１６７（ＳＦ部門）

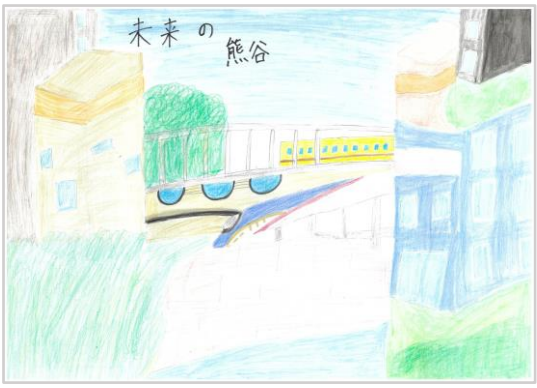


Ｎｏ.１６８（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.１６９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１７０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１７１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１７２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１７３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１７４（ＳＦ部門）



No.１７５（ＳＦ部門）



No.１７６（ＳＦ部門）



No.１７７（ＳＦ部門）



No.１７８（ＳＦ部門）



No.１７９（ＳＦ部門）



No.１８０（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.１８１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１８９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９２（ＳＦ部門）

応募作品



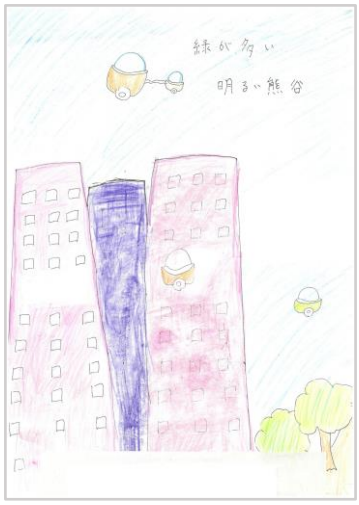
Ｎｏ.１９３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９４（ＳＦ部門）



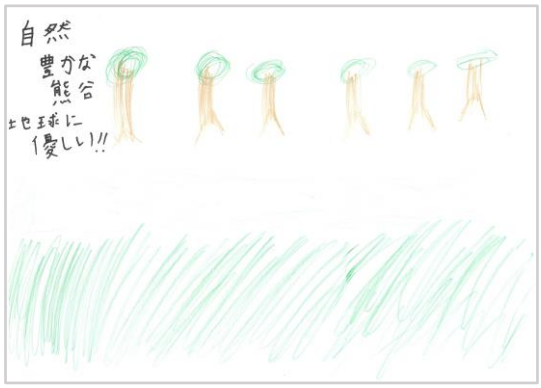
Ｎｏ.１９５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.１９９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２００（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０２（ＳＦ部門）

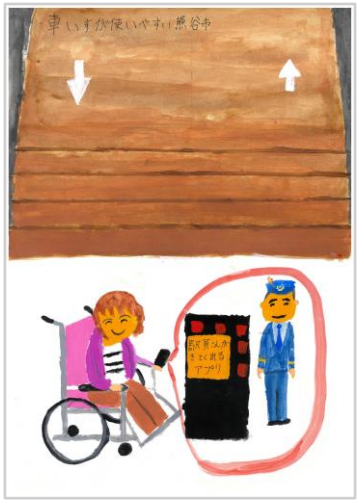


Ｎｏ.２０３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０４（ＳＦ部門）

応募作品



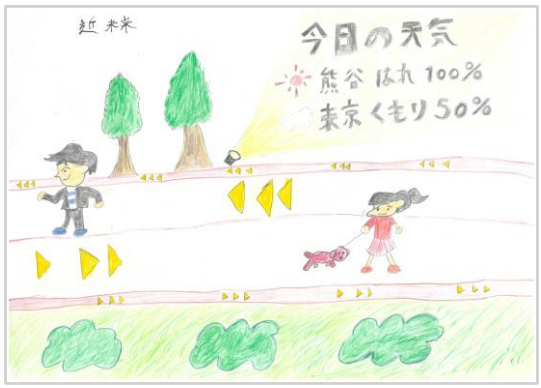
Ｎｏ.２０５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２０９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１１（ＳＦ部門）



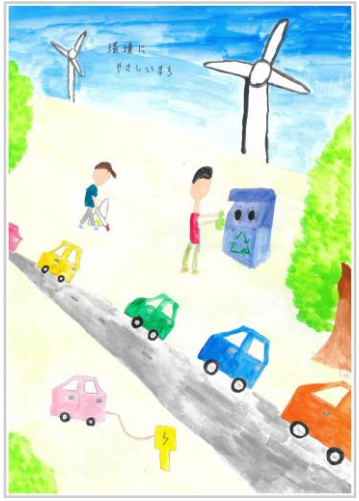
Ｎｏ.２１２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１５（ＳＦ部門）



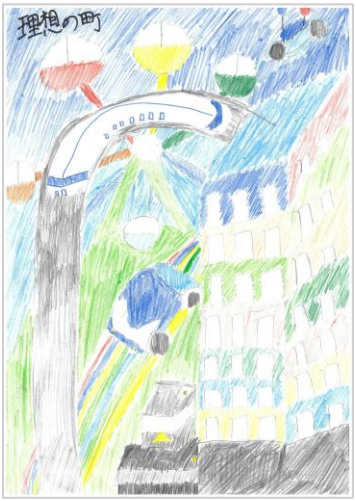
Ｎｏ.２１６（ＳＦ部門）

応募作品

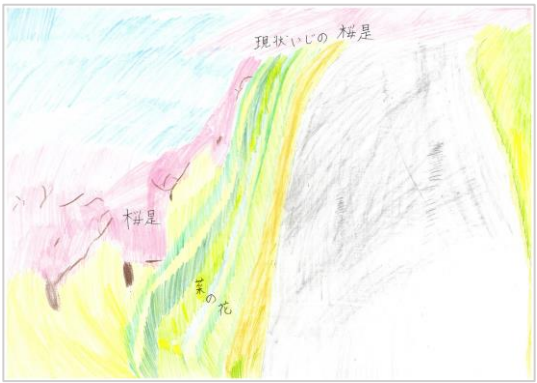
最優秀賞



Ｎｏ.２１７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２１９（ＳＦ部門）



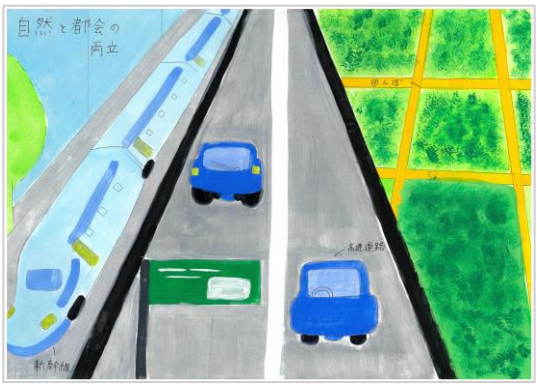
Ｎｏ.２２０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２２１（ＳＦ部門）



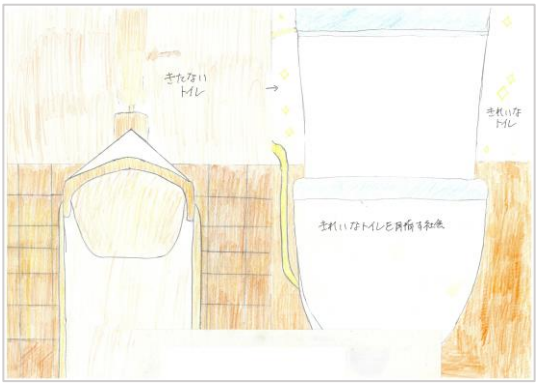
Ｎｏ.２２２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２２３（ＳＦ部門）



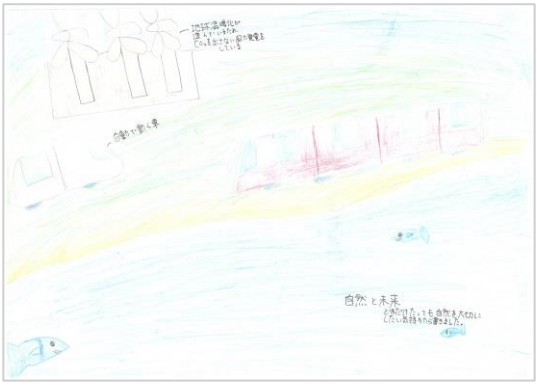
Ｎｏ.２２４（ＳＦ部門）



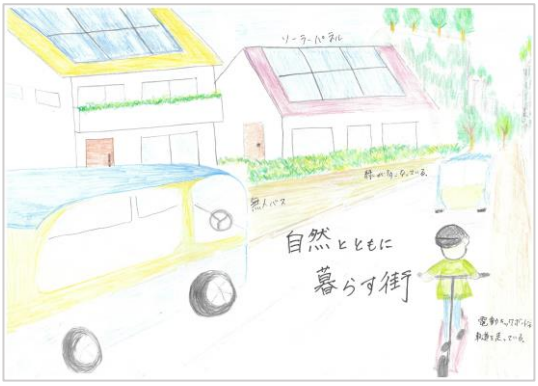
Ｎｏ.２２５（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２２６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２２７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２２８（ＳＦ部門）

応募作品



Ｎｏ.２２９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３０（ＳＦ部門）



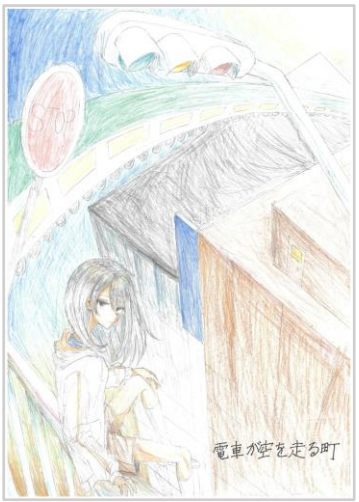
Ｎｏ.２３１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３２（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３３（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３４（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３５（ＳＦ部門）



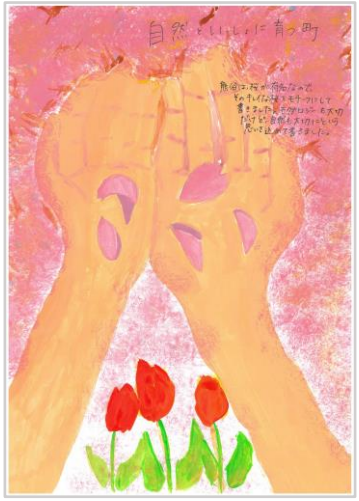
Ｎｏ.２３６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３７（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２３９（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２４０（ＳＦ部門）

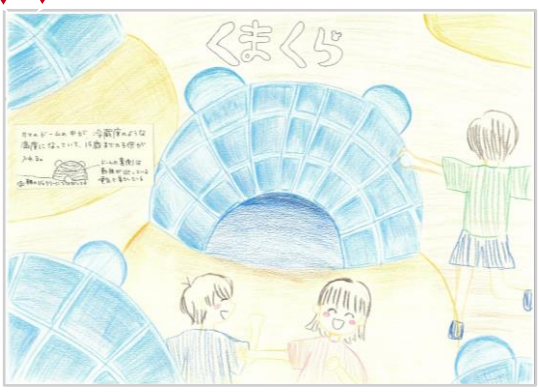
応募作品

奨励賞

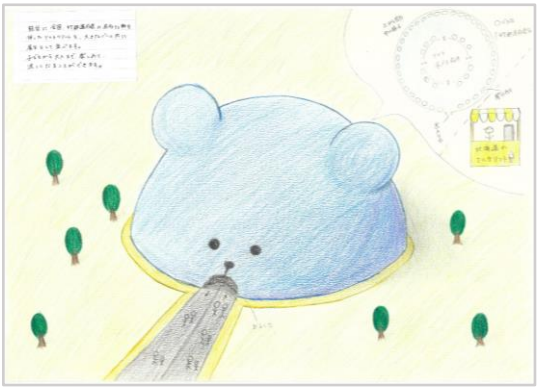


Ｎｏ.２４１（ＳＦ部門）

奨励賞

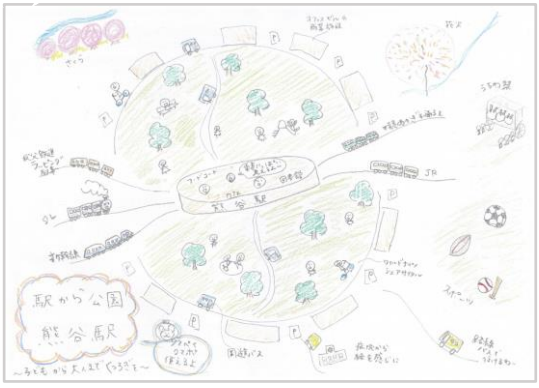


Ｎｏ.２４２（ＳＦ部門）

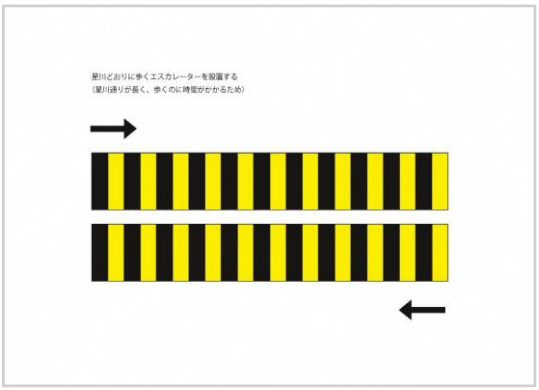


Ｎｏ.２４３（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.２４４（リアル部門）



Ｎｏ.２４５（リアル部門）

奨励賞

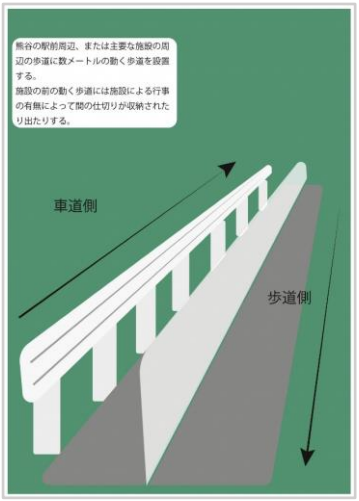


Ｎｏ.２４６（リアル部門）

奨励賞



Ｎｏ.２４７（リアル部門）



Ｎｏ.２４８（リアル部門）

奨励賞

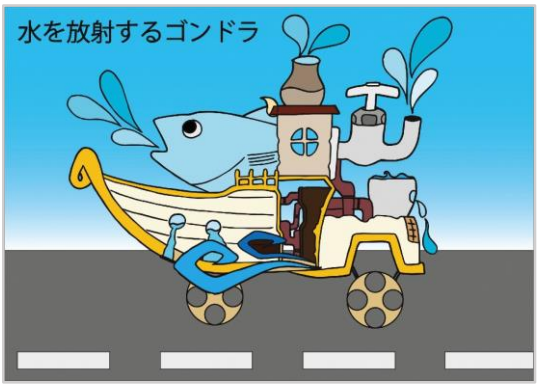


Ｎｏ.２４９（リアル部門）

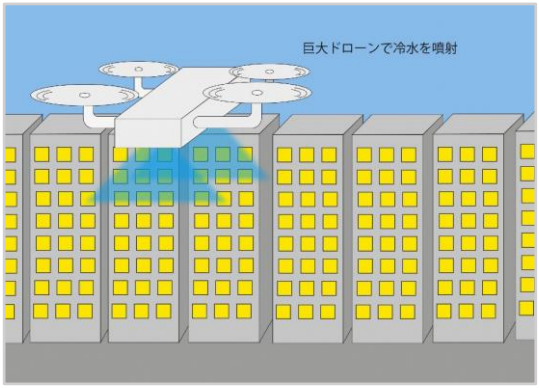
優秀賞



Ｎｏ.２５１（リアル部門）

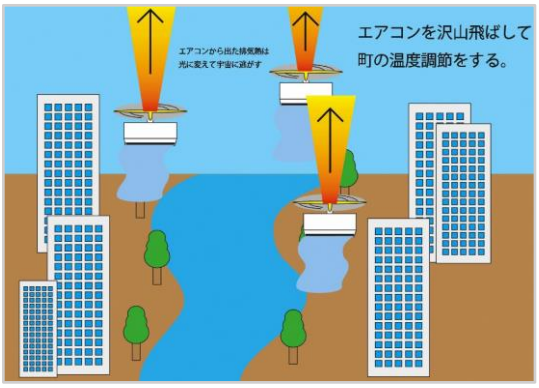


Ｎｏ.２５２（リアル部門）



Ｎｏ.２５３（リアル部門）

応募作品



Ｎｏ.２５４（リアル部門）

奨励賞



Ｎｏ.２５５（リアル部門）

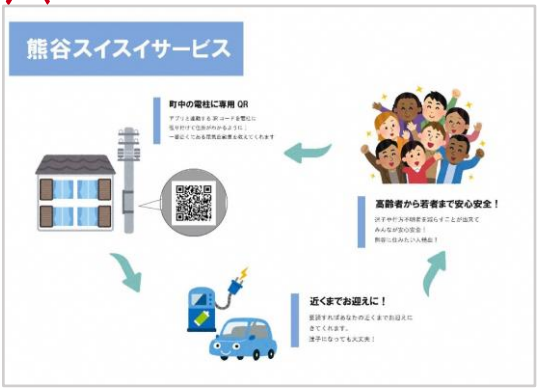


Ｎｏ.２５６（リアル部門）

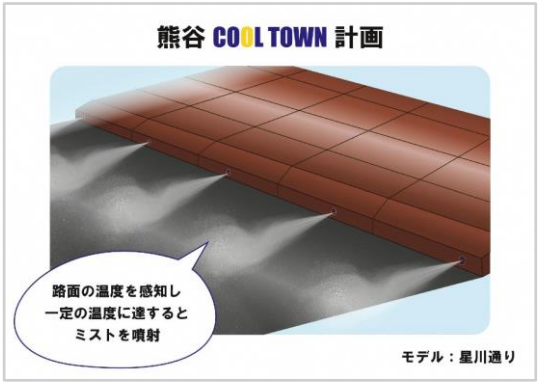


Ｎｏ.２５７（リアル部門）

奨励賞

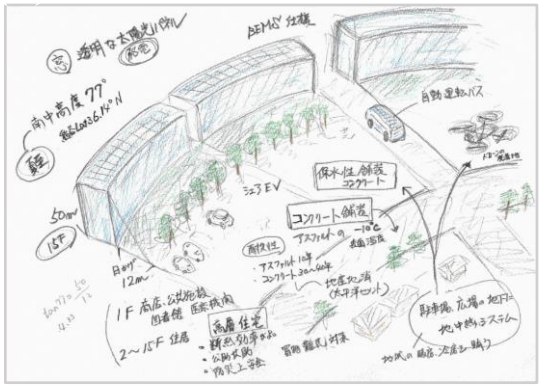


Ｎｏ.２５８（リアル部門）



Ｎｏ.２５９（リアル部門）

優秀賞



Ｎｏ.２６０（リアル部門）



Ｎｏ.２６３（リアル部門）

奨励賞

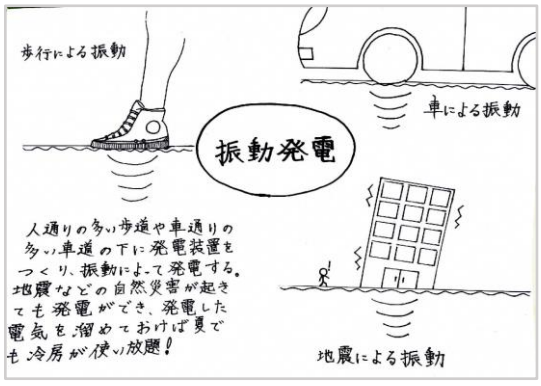


Ｎｏ.２６４（リアル部門）

奨励賞

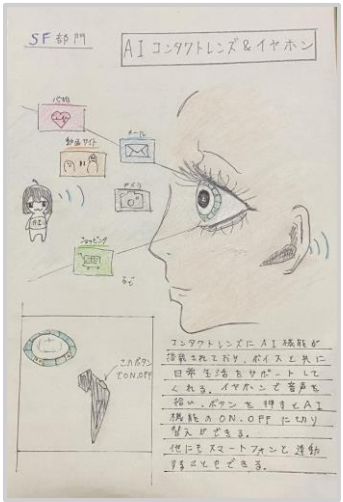


Ｎｏ.２６５（ＳＦ部門）



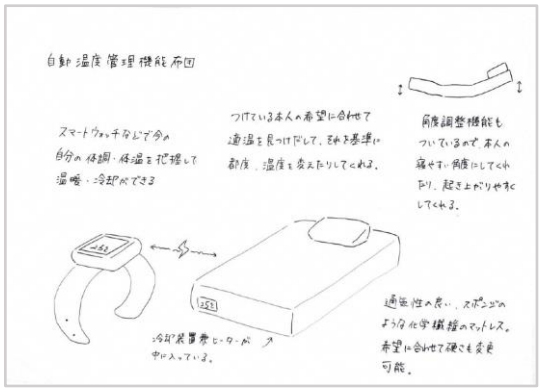
Ｎｏ.２６６（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.２６７（ＳＦ部門）

応募作品

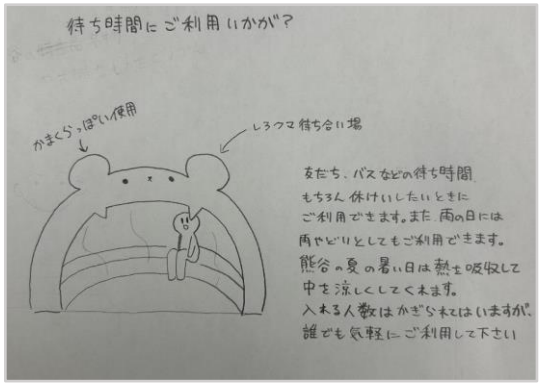


Ｎｏ.２６８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２６９（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.２７０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２７１（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２７２（ＳＦ部門）



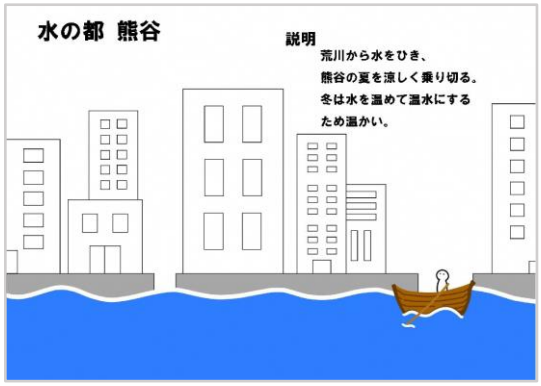
Ｎｏ.２７３（ＳＦ部門）



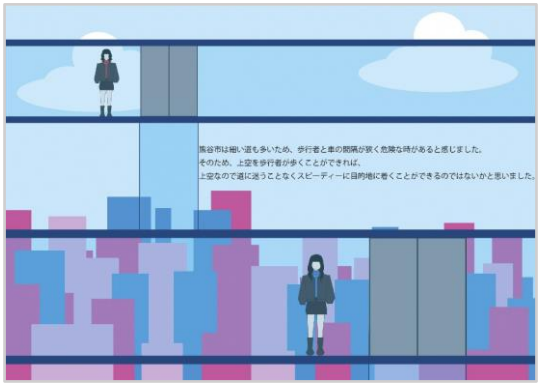
Ｎｏ.２７４（ＳＦ部門）



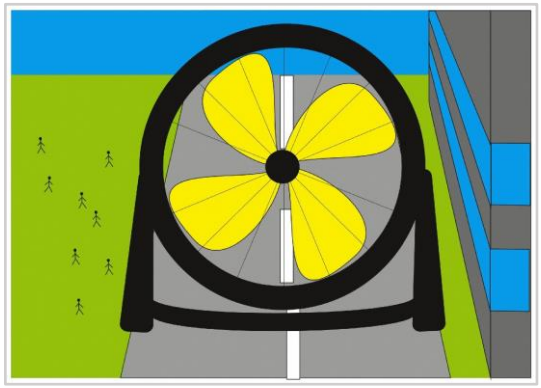
Ｎｏ.２７５（ＳＦ部門）



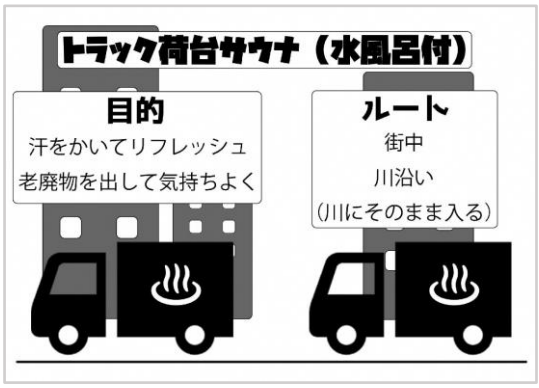
Ｎｏ.２７６（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２７７（ＳＦ部門）

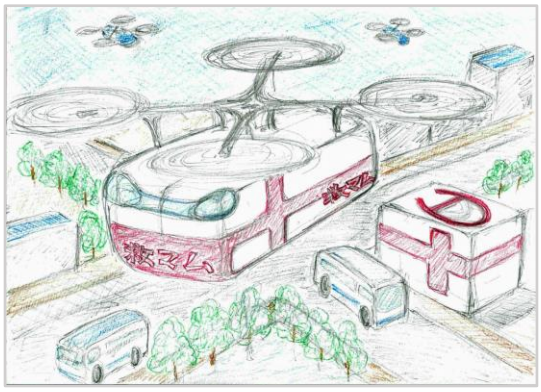


Ｎｏ.２７８（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２７９（ＳＦ部門）

応募作品

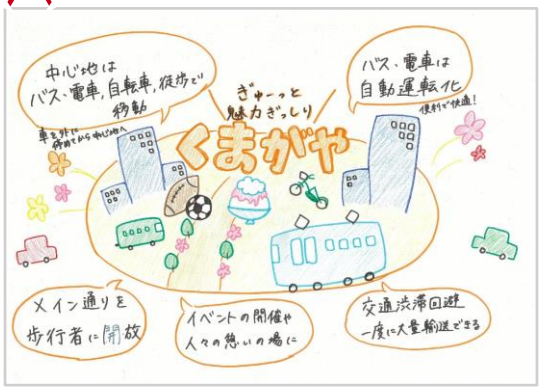


Ｎｏ.２８０（ＳＦ部門）



Ｎｏ.２８１（ＳＦ部門）

奨励賞



Ｎｏ.２８２（ＳＦ部門）

優秀賞



Ｎｏ.２８３（ＳＦ部門）

熊谷スマートシティシーンスケッチコンテスト
https://www.city.kumagaya.lg.jp/smartcity/sketch/index.html

作成者：熊谷市市長公室 政策調査課
作成日：令和６年１月３１日


スクスク!クスガヤ