

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 (注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	- (事務局用)	スポーツ熱中都市を推進し、スポーツも市内経済も盛り上げたい！	埼玉県熊谷市
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	スクラム！ワークを活用したチームビルディング手法の提案と、その実践		

(注1) 地域課題名は、COG2022 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名 (公開)	One Team KUMAGAYA 推進委員会		
チーム属性 (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>1</u>	
メンバー数 (公開)	13名		
代表者 (公開)	時田 隆佑		
メンバー (公開)	松本 邦義、加賀崎 勝弘、臼杵 健、新井 利昌、新井 孝一、長沼 郁生、岸澤 恵利		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2022_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2022@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開いたしません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アトバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

<b style="color: red;">アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認	○
--	---

(1) アイデアの内容、(2) アイデアの理由、(3) 実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、対象とする課題解決のために、**何を**する社会的な活動（サービス）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、**魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたい**なる、そしてその結果として、課題が解決される、そんな**わくわく感のあるアイデア**を期待します。**2ページ以内**でご記入ください。

<応募チームとして**解決したい課題の要点**はこれ！を**ごく短く**書いてください>

2019年に開催されたラグビーワールドカップの開催地の一つであり、『西の花園、東の熊谷』と言われる、ラグビータウン熊谷。市内の豊富なスポーツ施設を活かし、スポーツ熱中都市を推進する『スポーツコミッション事業』と、『ラグビータウン推進事業』は、共通する課題も多いが、行政の縦割りにより連携しきれていない。ワールドカップのレガシーを紡ぎつつ、オープンイノベーションにより地域課題を解決するワーク手法を開発。更にそれを使った課題解決を実践する。特に行政は、スポーツツーリズムによる市内経済循環の向上を目指しており、今回最終的なアイデアの落とし所とする。

<この課題解決のために**「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するか**をわかりやすく書いていきます> <**アイデアが具体的に実行される場面**を想定してください。>

<よいアイデアを生むには**関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が必要**です>

提案するアイデアは以下の3段階。

- ① ラグビーのチームビルディング手法を用いた、ワークショップ手法の提案《オープンイノベーションを生むワーク手法》
- ② ①のワークショップ手法を用いて、本チームのミッション及びビジョンの再設定と共有《ワーク手法の活用①》
- ③ ②のうち、今回熊谷市からCOGに対して提案募集のあった項目への具体的なアイデア《ワーク手法の活用②》

提案の段階	提案の背景	提案の目的
1 《オープンイノベーションを生むワーク手法》	ラグビーワールドカップを契機に生まれた、 スクラム！クマガヤの再整理が必要...	様々な組織や場面で活用し、 ラグビーのもつ精神性とデザイン思考 を街づくりへ...
2 《ワーク手法の活用①》	上記の活動を推進する ONE TEAM KUMAGAYA 推進委員会 の役割も再整理が必要...	ラグビーワールドカップのレガシーを活かしつつ、 民間活力 を現状課題にフィット...
3 《ワーク手法の活用②》	スクラム！クマガヤ事業とスポーツコミッション事業 の役割分担と再整理が必要...	オープンイノベーション を生むワーク手法をCOGをきっかけに 実践 へ...

① オープンイノベーションを生むワーク手法『スクラム！ワーク』について

『スクラム！クマガヤ』は、2019年ラグビーワールドカップを開催地のひとつとして盛り上げるために生まれたスローガン&シンボルマークです。「スクラム」と「クマガヤ」を組み合わせた造語で、2匹のシロクマが肩を組み前に進む可愛いキャラクターが特徴です。ラグビーというスポーツが持つ精神性を含め、広く街づくりに展開することを願い誕生しました。私たちのチーム『One Team KUMAGAYA 推進委員会』は、そんなスクラム！クマガヤを官民連携で

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

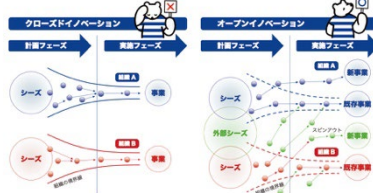
推進する旗振り役として活動してきました。しかし、ラグビーワールドカップが無事に終了すると共に、スクラム！クマガヤの活動は、キャラクター運用に留まり、停滞してしまいます。今回のCOGをきっかけに、スクラム！クマガヤの活動自体を活性化し、さらに今回熊谷市が課題として提案するスポーツ熱中都市の課題解決に向けた話し合いを行いました。

多様性のスポーツ『ラグビー』が育む、
精神性・文化・価値を街づくりに！

『ラグビータウン熊谷』が元来もっている
ポテンシャルを最大化することが目的！



オープンイノベーションは多様性を許容することから、
新たな価値を創造する。まさにラグビーそのものです。



多様性ははやもすると、カオスを生み出します。
ラグビーもそう。そのための合言葉が5バリューです。

ひんい じょうねつ けつそく きりつ そんちよう
品位・情熱・結実・規律・尊重



背景 No.1

オープンイノベーションとラグビー

スクラム！の合言葉

その話し合いの中で、メンバー間の思いやりリソースを再度共有するためのワークショップを行い、それ自体を『スクラム！ワーク』として手順化し、『スクラム！クマガヤ』による街づくり手法として様々な場面で活用することを思いつきました。例えば、学校であれば新学期のクラスの目指す方向性を共有するホームルームで活用したり、スポーツチームであれば次の大会に向けたチームビルディングに、さらにはビジネスシーンへの展開も考えられます。ワークを通して、ラグビーへの理解度も深まるのも面白いところです。

② ①のワークショップ手法を用いて、本チームのミッション及びビジョンの共有と再設定について

③ ②のうち、今回熊谷市からCOGに対して提案募集のあった項目への具体的なアイデアについて

以下は、同じワーク手法を同じメンバーで、テーマを変更して行なったまとめシートです。中長期の目標の共有から、具体的な課題解決型アイデア出しまで、様々なシーンで活用可能なワークとなります。COGの課題に対するアイデアも、結果として多彩なものとなりました。（10名程度で、1時間半のワーク内容）

チーム名 **One Team KUMAGAYA 2022** 記入日 **2022. 8.30**

市民全員がラグビー好きで ちゃんと語れる街	強いチームのある街	子どもがいるんなスポーツ に挑戦できる街
1	2	3
スポーツが 日常にある！	選手が地域貢献している街 住みやすい街	歴史・文化とスポーツが 融合された街
フロントロー	4	5
ラグビーが超身近にあり、 賑やかな街	ラグビー憲章（ファイブ バリュー）が根付いている街	スポーツがきっかけで 移住先になる街
6	8	7
ファイブ バリューが 暮らしに 魅力に！	大きな試合が毎日ある・ スポーツ（ラグビー）の情報が 溢れ活気がある街	スポーツ（ラグビー）が仕事 に繋がる人が多い街
バックロー	9	10
わざわざ訪れたいと 思うラグビーの聖地	健康寿命日本一& 医食健康がリンク する街	RWCがくる街
11	12	13
世界に誇れる ラグビータウン！	熊谷市内にスクラム！の 地名をつけたい	世界のラグビータウン とスクラム！する街
スリークォーターバックス	15	14
	フルバック	BK
	15	夢のようなことを現実にも！

チーム名 **スポーツ熱中都市（COG 提案に向けて）** 記入日 **2022. 10.25**

各スポーツが一冊にまとまった スポーツ熱中都市の冊子 （各メディアの活用）	全ての競技を楽しめる スポーツフェス（競技間の連携）	総合型スポーツクラブの設立 （世代間の連携・交流）
1	2	3
スポーツに 触れる機会 を！	トップ選手による交流 （選手間の連携・交流）	クマガヤ全部スタジアム計画 （スポーツ施設統括・ブランディング）
フロントロー	4	5
各チームのプロショップ （サポーターの連携・交流）	スポーツを観戦する文化醸成 （観戦機会の拡大）	スポーツ観戦ポイントカード （ファンのご自分ごと化・見える化）
6	8	7
観戦する 機会と 楽しさを！	観戦後の行動パターンを ツアー化&ミニ店舗化 （アフターマッチfuncの拡大）	トップチーム合同による ファンフェス （アフターマッチfuncの交流拡大）
バックロー	9	10
グリーン車持ち込み （土産の商品開発）	試合後はいつでも夜市 （コラボイベントの拡大）	試合参加チームの 国際交流 （アフターマッチfunc）
11	12	13
スポーツならではの 楽しみをお土産に！	選手オススメのお店巡り （スポーツの聖地化）	スポーツワーケーション （長期滞在型旅行商品開発）
スリークォーターバックス	15	14
	フルバック	BK
	15	聖地化＝巡礼できる情報を！

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由（なぜ）を書いていきます>

<先の（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」というアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかを上記のデータを示しつつ書いていきます>

① オープンイノベーションを生むワーク手法『スクラム！ワーク』について

街づくりに携わっていると、行政の縦割りによるコミュニケーション不順や、メンバー間のリソース共有不足によるクロスドイノベーションの状況を、残念ながらよく目にすることがあります。今回提案する『スクラム！ワーク』を定期的に用いることで、チーム内のシーズとリソースを見通し、さらにそれらシーズを便宜的にラグビーのポジションに配置することでチーム内での優先順位を共有することが可能となります。まさにラグビーの集散の動きを、アイデアの発散と収束に置き換えました。また、シーズ出しのワークを行う際、立場や役割を超えてフラットであること、やるべきことを作るのではなく自由に妄想すること、他人のアイデアに積極的に乗っかることが重要です。ワークファシリテーター向けに、具体的な声掛けの仕方も手順書にまとめています。小学生でも簡単に実施することができるワークを目指しています。ラグビーが持つ多様性を街づくりに展開するというスクラム！の概念を、具体的に市民全体へ植え付けることにも繋がり、熊谷は真のラグビータウンとなります。

（下の宣言文は2021年5月に発表されたものの、その具体性を示すことが出来ていなかった。）

ラグビータウン熊谷は2019年に
ラグビーワールドカップを
みんなの力でやりとげた。

そのとき気付いたのは、
ラグビーというスポーツが大切に
「ラグビー憲章」の5つのことば、

品位・情熱・結束・規律・尊重

これらは、
クマガヤがずっと大切にしてきたこと
そのものだということ。

だから、クマガヤは「ラグビー憲章」を通じた
まちづくりをしようと思う。

このことばは、スポーツだけでなく、
あらゆることにも、人生にも大切なことだから。

肩を組んで前にすすんでいこう。

どんなときも、どんなことにも。
となりやうしろには同じおもしろい仲間がいる。

日本一あついまちの市民が、世界をもっとあつくる。
そんな、ねがいといのりをこめ、

スクラム！クマガヤ



② ①のワークショップ手法を用いて、本チームのミッション及びビジョンの共有と再設定について

2019年のラグビーワールドカップが終了した後、スクラム！クマガヤの事務局である『ラグビーワールドカップ2019準備室』は、『ラグビータウン推進課』へと改組されます。さらに、ラグビートップリーグチームであるパナソニックワイルドナイツが隣県隣町である太田市から熊谷市に本拠地を移し、リーグワン初代王者に輝きます。ラグビーワールドカップ終了後も、ラグビーの話題に事欠かない一方で、我々One Team KUMAGAYA推進委員会のメンバーが顔を合わせる機会は減っていきました。組織立ち上げ当初の目的が一度終了し、次のステップへのリスタートを必要としたタイミングであり、今回のCOGをきっかけにさせていただきました。

③ ②のうち、今回熊谷市からCOGに対して提案募集のあった項目への具体的なアイデアについて

COGに対して提案募集のあった項目について、スクラム！ワークを用いて具体的なアイデア出しを行いました。②で作成したミッション・ビジョンの一部を深掘りした形です。さらに、出されたシーズに対して、市の担当者と協議し、具体化に向けた優先順位づけ（3段階）を行いました。なお、ラグビーのポジションにおいて重要とされるセンターライン（背番号2,8,9,10,15）に、重要と思うシーズを配置することがスクラム！ワークの手順にあります。行政担当者が考える優先順位とも合致する点が多く、我々の思う方向性と行政担当者の思いを共有することができました。以下、優先順位の高いものを例に、アイデアの理由とサポートするデータを紹介します。

シーズ No,2 全ての競技を楽しめるスポーツフェス（競技間の連携）

理由：熊谷市内を本拠地にするプロチームは4団体（男子ラグビー、女子ラグビー、女子サッカー、独立リーグ野球）あり、さらに各世代のスクールや部活動など、スポーツに携わる方は多くいるが、競技間の交流は少ない。ラグビーのトップチームであるワイルドナイツの集客力などを活かしつつ、様々なスポーツを楽しむ機会を醸成することで、市内でスポーツを『する・観る・支える』楽しみを充足していく。

連携データ：市内スポーツ団体の現況、市内部活動の現況、各チーム観戦者数・後援会等の現況

シーズ No,8 スポーツを観戦する文化醸成（観戦機会の拡大）

理由：スポーツの楽しみ方として、『観て・応援する』ことが一つの醍醐味であるが、それを体験してもらう機会を創出する。ラグビーワールドカップ時は、市内の全小中学生が学校観戦を行い、多くの子どもたちがラグビーに触れる機会となった。また最近では、パナソニックワイルドナイツが市内の『新成人』を対象に、20円で観戦できるチケットを販売する試みも行われている。

連携データ：試合日程、試合日程の調整時期や方法、情報発信方法

シーズ No,9 観戦後の行動パターンをツアー化&ミニ店舗化（アフターマッチファンクションの拡大）

理由：ラグビーリーグワンのワイルドナイツ戦ホームゲームが開催されると、約3,000人～9,000人の観戦者が市内外から訪れる（2022年シーズン/コロナ対策のため制限あり）。ラグビー観戦後に市内飲食店や店舗等に立ち寄りもらうための情報発信がさらに必要。ラグビーのノースайд文化であるアフターマッチファンクションを街に展開する。以前、熊谷商工会議所が実施した観戦チケット半券を利用したキャンペーン「アフターナイツ」を下敷きに、チャットbotやアプリ開発も視野に。ホームゲーム開催時のみではなく、通常時から対応可能なおもてなし体制を構築する。

連携データ：観戦者数、観戦者行動データ、アンケート、時刻表、アフターナイツ実施要領&まとめ

シーズ No,15 選手オススメのお店巡り（スポーツの聖地化）

理由：ラグビーの聖地として、来訪していただいた方に楽しんでいただく為に、巡礼できる情報を整理し発信する必要がある。選手が日常的に訪れる場所やお店、スポーツの視点で開発されたメニューなどの調査をし、情報のアウトプット方法を検討する。アイデアとしては、マップ化やバス車内放送などが挙げた。

連携データ：選手アンケート、店舗アンケート

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2 ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

＜アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまず＞

＜以下のように分けて書いていきます＞

1. **実現する主体**

2. **実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法

3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

① **オープンイノベーションを生むワーク手法『スクラム！ワーク』について**

ワーク自体をスクラム！クマガヤによるまちづくりツールとして活用するために、

1. 市ラグビータウン推進課、市教育委員会、One Team KUMAGAYA 推進委員会
2. ・ワークの手順を図解したパンフレットの作成、手順動画等（デザインリソース、資金）
・ファシリテーターの育成と派遣（ヒトリリソース）
3. R6 事業化に向けて協議を進めつつ、ワンチームメンバーの所属組織・行政研修にて実験的に実施を行う

② **①のワークショップ手法を用いて、本チームのミッション及びビジョンの共有と再設定について**

One Team KUMAGAYA 推進委員会の役割を常に更新しつつ、その時々地域課題を解決する組織として持続していくために、

1. One Team KUMAGAYA 推進委員会
2. 特になし
3. 定期的なワークの実施を行い、現況の共有を図れることが理想。例えば年度当初の打合せや、プロジェクト毎の初回打合せにはスクラム！ワークを行うことをルール化。

③ **②のうち、今回熊谷市から COG に対して提案募集のあった項目への具体的アイデアについて**

シーズシートに出された 15 のシーズに対して、優先順位を確認しつつ、基本的には全てのシーズに対して実現に向けた検討を行うこととする。

シーズ No,2 **全ての競技を楽しめるスポーツフェス（競技間の連携）**

1. 市スポーツ観光課、市ラグビータウン推進課、熊谷市スポーツ協会、One Team KUMAGAYA 推進委員会、熊谷市に本拠地を置くプロチーム（埼玉パナソニックワイルドナイツ／男子ラグビー、ARUKAS QUEEN KUMAGAYA／女子ラグビー、ちふれ AS エルフェン埼玉／女子サッカー、埼玉武蔵ヒートベアーズ／独立リーグ野球）
2. ・プロチーム 4 団体を含む連絡調整体制の確立（One Team KUMAGAYA 推進委員会を受け皿に）
・会場の確保（スポーツ文化公園の空き状況、各チームの年間スケジュールを確認）
・開催資金の確保（県・市補助金、スポンサー、クラウドファンディングにより 500～800 万円を想定）
・会場内飲食ブースの確保（キッチンカーを中心に想定）
3. R6 の実施を目指して上記の調整を行う。

シーズ No,8 **スポーツを観戦する文化醸成（観戦機会の拡大）**

1. スポーツ観光課、ラグビータウン推進課、埼玉県ラグビーフットボール協会、One Team KUMAGAYA 推進委員会、熊谷市に本拠地を置くプロチーム（埼玉パナソニックワイルドナイツ／男子ラグビー、ARUKAS QUEEN KUMAGAYA／女子ラグビー、ちふれ AS エルフェン埼玉／女子サッカー、埼玉武蔵ヒートベアーズ）

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

ズ／独立リーグ野球)

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

2. ・プロチーム4 団体を含む連絡調整体制の確立（One Team KUMAGAYA 推進委員会を受け皿に）
・対象となる観戦機会（試合日程・会場等）のデータベース化
・各スポーツの観戦作法、楽しみ方の広報デザイン（デザインリソース、資金）
・各チームのミッション・ビジョン、選手プロフィールなど、ストーリーの共有（応援の自分ごと化）
・情報の一元化、ポータルサイトの立ち上げ（デザインリソース、資金）
3. まずは情報共有の場づくりを R4 度中に確立。R5or6 にポータルサイト立ち上げを目指す。合わせてスポーツコミッション事業の見直しも協議。

シーズ No,9 観戦後の行動パターンをツアー化&ミニ店舗化（アフターマッチファンクションの拡大）

1. ラグビータウン推進課、スポーツ観光課、熊谷商工会議所、One Team KUMAGAYA 推進委員会
2. ・現状把握の為のアンケート調査やデータ整理&分析
・過去実施状況（アフターナイツ）の分析
・他事例調査と分析
・観戦者数の規模別による対応のマニュアル化（おもてなしの ON/OFF リスト、スポーツ観戦者予報）
・情報の一元化、ポータルサイトの立ち上げ（デザインリソース、資金）
3. 12月17日に開幕する、ラグビーリーグワン 2022-23 シーズン中の、アンケート調査やデータ取得について可能な範囲で対応しつつ、2023-24 シーズンでの実施に向けて調整を行う。

シーズ No,15 選手オススメのお店巡り（スポーツの聖地化）

1. ラグビータウン推進課、スポーツ観光課、One Team KUMAGAYA 推進委員会、熊谷市に本拠地を置くプロチーム（埼玉パナソニックワイルドナイツ／男子ラグビー、ARUKAS QUEEN KUMAGAYA／女子ラグビー、ちふれ AS エルフェン埼玉／女子サッカー、埼玉武蔵ヒートベアーズ／独立リーグ野球）
2. ・シーズ No,9 とセットで検討
・アウトプット方法の検討（駅コンコース内、バス車内、市内大型商業施設内などの放送、マップ等）
・駅前商業施設 2 館によるキャンペーン効果の共有（ワイルドナイツと連動した販促）
・観光系及び商業系の刊行物の調査と企画調整
3. シーズ No,8・9 とセットで検討。