

オンライン技術・VR 技術などの先端技術活用により、
産地観光 / クラフトツーリズムの DX 化を推進
SDGs / 持続可能な観光実現を目指す
「LOCAL CRAFT JAPAN (ローカルクラフトジャパン)」開始

【事業開始日：2021 年 9 月 1 日 (水)】

デジタル技術とクリエイティブを組み合わせ、日本全国の伝統工芸の商品開発・販路開拓を支援するミテモ株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役：澤田哲也、以下「ミテモ」）と日本全国の伝統工芸をプロデュースするトランクデザイン株式会社（所在地：兵庫県神戸市、代表取締役：堀内 康広、以下「トランクデザイン」）は、観光庁が主催する「来訪意欲を増進させるためのオンライン技術活用事業」の採択事業として、「LOCAL CRAFT JAPAN (ローカルクラフトジャパン)」の運営を 9 月 1 日 (水) より開始します。



【LOCAL CRAFT JAPAN について】

LOCAL CRAFT JAPAN は、日本全国の地場産業・産地において継承されている伝統的な技術、文化、そして職人達の独自性を題材として、地域固有の魅力あるコンテンツを体験できる観光商品「クラフトツーリズム」の企画・発信に取り組むプロジェクトです。特に「来訪意欲を増進させるためのオンライン技術活用事業（観光庁主催、以下 本事業）」では、世界各国のセレクトショップやギャラリーにおいて VR/アバター接客技術を用いた日本各地の工芸や文化を体感できるワークショップなどを開催、また、オンライン上で日本各地の産地に訪れることができるオンラインイベントを開催します。これらクラフトツーリズムの DX（デジタルトランスフォーメーション）化を推進し、After コロナを見込んだ訪日意欲増進を目指します。並行して産地側の受入基盤構築、ツアー造成、情報発信、チャネル開拓に取り組み、来日導線確立することで、本事業終了後も日本の伝統工芸・伝統産業の継承と持続可能な観光の実現に貢献することを目指します。

【ストーリー ～事業の背景と課題、将来展望～】

日本の文化を支える伝統工芸が危機に直面している

全国各地に根ざす伝統工芸・伝統産業は、技、精神性、伝統など日本固有の文化を支える独自性を有しています。しかし、日本人の生活様式の変化や廉価な外国製商品の普及の影響を受けて、伝統産業製品の販売数は減少の一途を辿っています。また、職人の高齢化による事業継承も大きな課題となっています。2020 年の新型コロナウイルスの感染拡大後には、既存の商流が停止し、大型の展示会等が中止になるなど販路を絶たれたことにより、廃業の危機に瀕している工房がさらに増加しました。2020 年 5 月に行われた株式会社和えるによる「伝統産業従事者新型コロナウイルス影響調査」では、約 40%の事業者が年内に廃業を検討せざるをえない見通しであることが発表されるなど、新型コロナウイルスの感染拡大により日本の伝統産業事業者の事業継続が危機に直面しています。

インバウンド富裕層のトレンドと可能性

2019 年の訪日観光客数・旅行消費額が 3,188.2 万人・4 兆 8.113 億円であったのに対して、2020 年の訪日観光客数・旅行消費額は 411.6 万人（前年比-87.1%）・7,446 億円（前年比-84.5%）でした。新型コロナウイルスの感染拡大が市場に与えた影響は大きいものの、旅行調査の世界大手・米フォーカスライト社によると最も楽観的なシナリオで、旅行マーケットがパンデミック以前のレベルに戻るのには 2023 年と予測されており、将来的には観光産業の市場回復・成長が見込まれています。

2019 年時点での全世界のインバウンド富裕層の観光客数は 3.4 百万人・海外旅行消費額 4.7 兆円でした。そのうち、日本に来訪したインバウンド富裕層の観光客数は 4.9 万人（1.4%）、その消費額は 618 億円（約 1.3%）であり、旅行者数・消費額ともに大きな伸び代があります。また、インバウンド富裕層の志向についても変化が見られています。日本政府観光局（JNTO）によると、増加傾向にある Modern Luxury 志向（20～30 代のミレニアルズが中心の新型ラグジュアリー志向）のインバウンド富裕層は「文化、起源、遺産、スタイル、独自性、本物、質」などのキーワードに象徴される地域固有の体験を好む傾向にあります。

さらに、2020 年 10 月 21 日にブッキング・ドットコム・ジャパン株式会社によって発表された「28 ヶ国 2 万人の旅行者による新たなデータや調査から予測 ブッキング・ドットコム、旅行の未来に関する 9 つの予測」によると、パンデミック後の旅行について「将来はよりサステナブルに旅行をしたい（53%）」「旅行業界に対して、よりサステナブルな旅行オプションを提供すること（を希望する）（69%）」「自身が支払った金額がどのように現地のコミュニティに還元されているのかを知りたい（55%）」と回答しており、サステナブルツーリズム（持続可能な観光）への意識が高まっています。

本事業により加速するクラフトツーリズムの DX 化と受入基盤整備

伝統的な技術、文化を継承する産地や職人達の独自性を活かしたクラフトツーリズムは、インバウンド富裕層のトレンドとサステナブルツーリズムへのニーズの高まりに対して十分に応えられるポテンシャルを有しています。一方で、クラフトツーリズムを実施する産地側の高付加価値なメニュー開発、人材確保と育成、そして旅マエ・旅ナカでの情報発信が不十分であることが多く、機会損失を生み出しています。また、これらの産地では越境 EC に対応しているところが少なく、旅マエ・旅アトの商品購買ニーズの取りこぼしも大きく、地域経済活性化の機会を逸しています。

そこで本事業では、海外向けに日本のクラフトツーリズムを紹介するオンラインエキシビジョンの開催、世界各国のセレクトショップやギャラリーにおいて VR/アバター接客技術を用いた日本各地の工芸や文化を体感できるワークショップなどを開催し、多面的にクラフトツーリズムの魅力をプロモーションします。クラフトツーリズムの DX 化を推進することで、インバウンド富裕客が抱える「地域の工芸に関する体験をしたいが、どこに問い合わせればいいのかかわからない」という旅マエ・旅ナカの課題を解消します。また、欧米を中心としたイ

ンバウンド富裕層向けに高付加価値なツアー造成・提案を行う Eighty Days 株式会社（所在地：東京都品川区、代表取締役：グランジェ 七海）、ガイド育成や観光案内所運営実績が豊富な株式会社ジェイノベーションズ（本社：東京都渋谷区、代表取締役：大森峻太）をアドバイザーとして迎え、国内5地域において、クラフトツアー造成と受入基盤と販売体制構築に取り組みます。

日本の伝統工芸・伝統産業の継承と持続可能な地域社会の実現に向けた将来展望

2022 年春には旅行者がクラフトツーリズムを検索・予約が可能なポータル WEB サイトの公開、2022 年度以降はクラフトツーリズムのオンラインエキシビジョンを定期開催し、日本の伝統工芸・伝統産業のファンを国内外で増やしていくことを目指します。また、旅行商品としてのクラフトツーリズムだけでなく、旅マエ・旅アトの商品購買ニーズに応えるべく、世界各国の流通パートナーと連携した E コマース機能も充実していく予定です。このように私たちは本事業終了後もクラフトツーリズムの DX 化を推進していきながら、旅行者が魅力的な地域の伝統工芸・伝統産業に出会い、体験プログラムに参加し、その魅力を旅アトも楽しめる環境を作り上げていきます。日本の伝統工芸・伝統産業の継承、持続可能な観光の実現、ひいては SDGs ターゲット 8-9「2030 年までに、地方の文化や産品を広め、働く場所をつくりだす持続可能な観光業を、政策をつくり、実施していく」に貢献することを目指します。

【事業概要】

次の(1)～(6)を 2022 年 1 月末までに順次実施予定です。

(1)外国人目線でのリアル / デジタル ツーリズム開発と受入れ基盤構築

①滞在プログラム（1～3 泊程度）

②体験プログラム（数時間程度）

③オンライン体験プログラム

①～③それぞれに対し、a～c を実施する。

a. インバウンド富裕客に対するツアー造成および受入基盤構築に関する知見提供

b. ツアーメニュー開発についての伴走支援

c. 基盤構築：地域コーディネーターと現地ボランティアスタッフへの、観光ガイドとしてのスキルアップトレーニングの実施

(2)産地の魅力を伝えるデジタルコンテンツ開発

①触覚 VR 技術を活用した体験コンテンツ開発

・海外現地のセレクトショップなどのリアル会場で、日本の工芸をデジタル体験できるコンテンツを展開

・視覚 / 聴覚だけではなく、触覚でも日本の工芸を楽しめるコンテンツを配信する



↑ スマートホンを使った VR コンテンツの一例

②アバター接客コンテンツ開発

- ・アバターを利用することで配信者のロケーションを問わず、かつ、ビデオ通話以上にインタラクティブなやりとりを実現

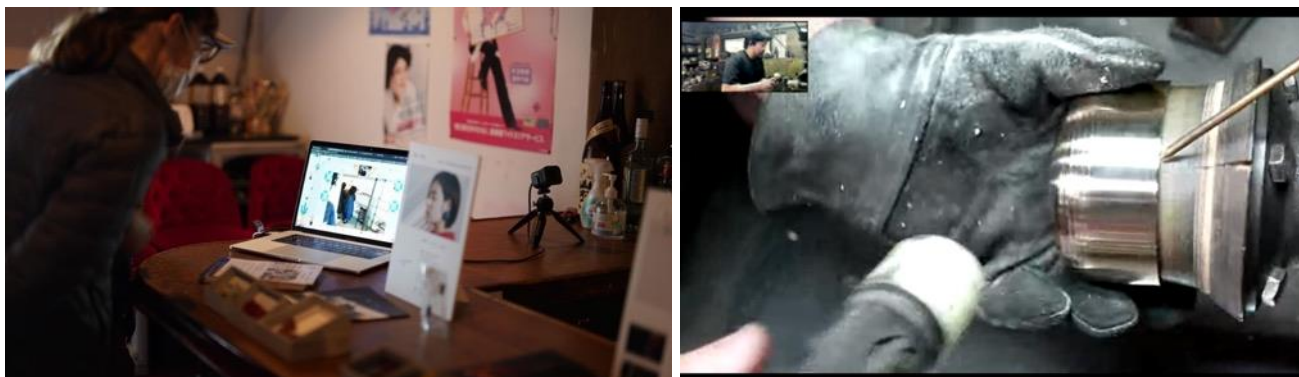
(3) エージェント向けオンライン商談会の開催

(4) 「Undiscovered Japanese Craft & Culture」をコンセプトとして、海外セレクトショップでのデジタルコンテンツ連動型ポップアップストアを展開



↑ オンラインコンテンツの視聴環境が用意されたポップアップストア例

(5) 海外向けクラフトツーリズムのオンラインエキシビション開催



↑ 遠隔地から工房（クラフト）の様子をオンラインで視聴している様子

(6) セールスキット開発（web サイト、動画、リーフレット等）

【プロジェクト実施体制】

■主催：観光庁

観光 DX 推進プロジェクト note アカウント - <https://digital-x-project-gov.note.jp/>

観光 DX 推進プロジェクト twitter アカウント - <https://twitter.com/digitalxproject>

■運営：LOCAL CRAFT JAPAN 行委員会（ミテモ株式会社 / トランクデザイン株式会社）

【ミテモ株式会社 企業概要】

株式会社インソース（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：舟橋孝之、証券コード：6200）グループ

代表者：代表取締役 澤田哲也

所在地：東京都千代田区神田小川町 3-8-5 駿河台ヤギビル 3 階

設立：2011 年 6 月 17 日

事業内容：地方創生支援、ワークショップ開発、E ラーニング開発、映像制作

URL：<https://www.mitemo.co.jp/>

【トランクデザイン株式会社 企業概要】

代表者：代表取締役 堀内 康広

所在地：兵庫県神戸市垂水区天ノ下町 11-10

設立：2017 年 11 月 22 日(法人化)

事業内容：日本全国の伝統工芸のデザイン・プロデュース

URL：<https://trunkdesign-web.com/>

【お問い合わせ先（報道機関窓口）】

ミテモ株式会社 地域共創ユニット広報 待井 夏樹

TEL:090-7238-9069（携帯）／email：machii-n@mitemo.co.jp