

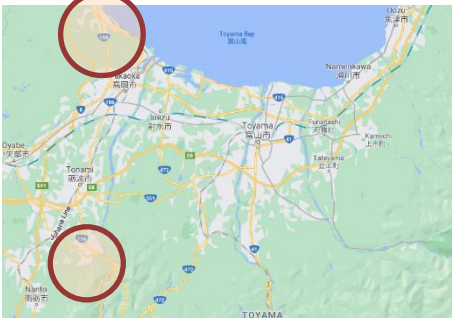
1. 事業概要

1.1 目的

本事業では、新たな消費活動や魅力を創出することで訪日外国人の観光消費拡大を図ることを目的に、「ナイトタイムエコノミー推進にかかるコンテンツ造成事業」の一環として、一般社団法人富山県西部観光社水と匠をはじめとする地域の関係者と連携を図りつつ、伝統的な手わざによるものづくりや文化体験を掛け合わせ、伝統文化を体験できるナイトタイムコンテンツを造成する。

1.2 業務概要

事業名：富山県西部地区の伝統文化を活かした
新たなナイトタイムコンテンツ造成事業
事業対象：富山県高岡市、南砺市（井波）
期間：令和2年8月18日（火）から令和3年3月22日（月）



1.3 業務内容

事業内容を以下に示す。

① 検討会の開催

コンテンツの方向性の決定やその他関係者間の意識共有、コンテンツ造成のための討議の場として、定期的を開催した。

② コンテンツの企画開発

検討会、ワークショップ、モニタリングを通じて、最終的にコンテンツを3つ造成した。
また、同コンテンツは、ツアー会社 True Japan Tour とも連携することで販売も開始した。

③ 住民や地域の連携事業者とのワークショップ/ディスカッション

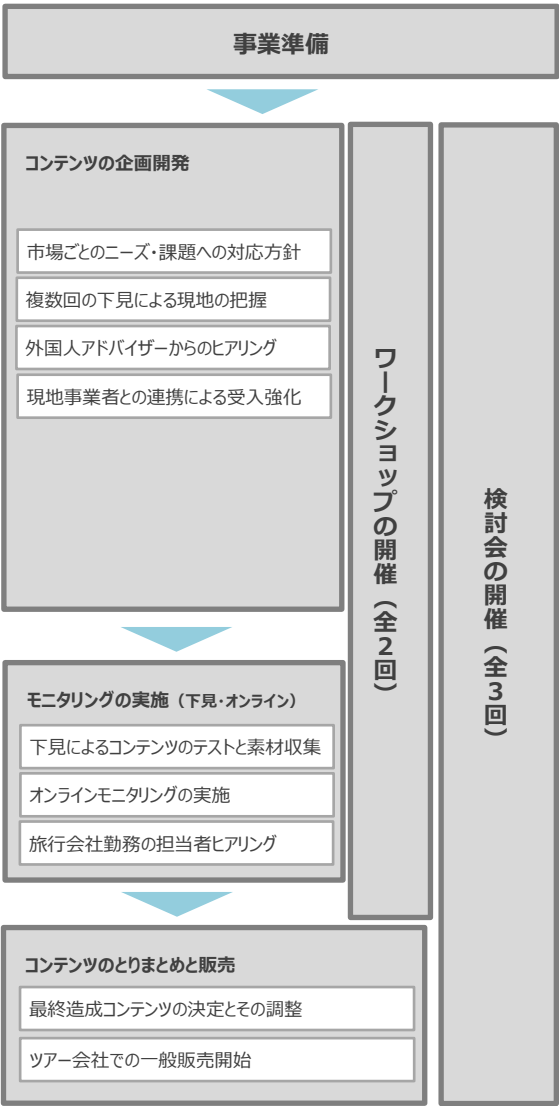
夜間の観光客受入のため、想定される状況のシミュレーションや、おもてなし手法について、専門家を交えてのワークショップやディスカッションを行った。1回目は、コロナ禍でのオンライン実施とし、2回目はリアルとオンラインの同時開催とした。

④ モニタリングの実施

造成したコンテンツの課題抽出及び磨き上げを行うため、旅行会社を招請し、モニタリングを実施した。
コロナ禍での開催となったため、オンラインでの実施となったが、先んじて旅行会社担当者も交えた下見も行った。

⑤ コンテンツのとりまとめ及び原稿作成

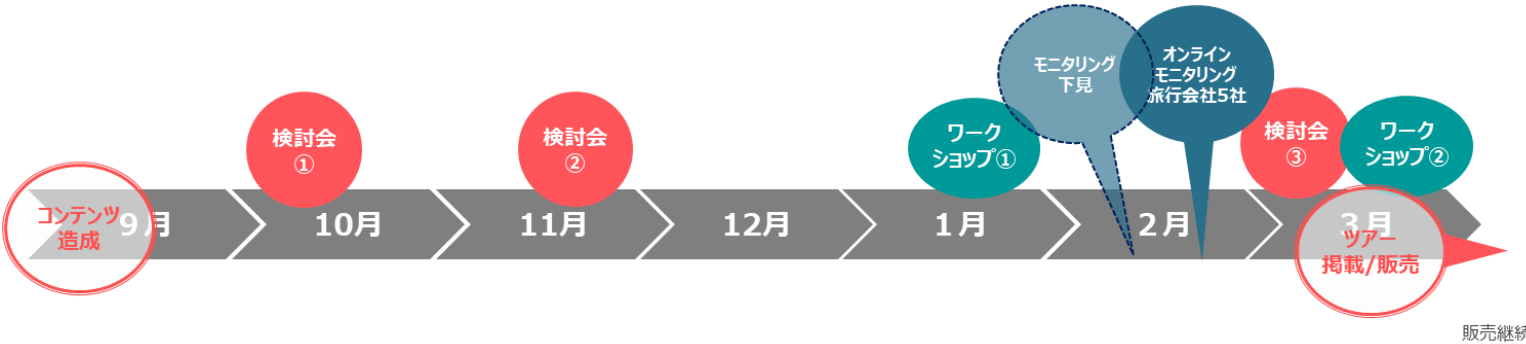
販売するツアーはすべてガイドが帯同することで、二次交通の問題や言語の問題をクリアすることを前提とした。
コンテンツの歴史的背景・地域における特別性などを加え、ゲストの満足度を上げるための原稿をご用意した。



1.4 事業工程

本事業の工程を以下に示す。

表 1 事業工程表



1.5 体制図

体制図を以下に示す。

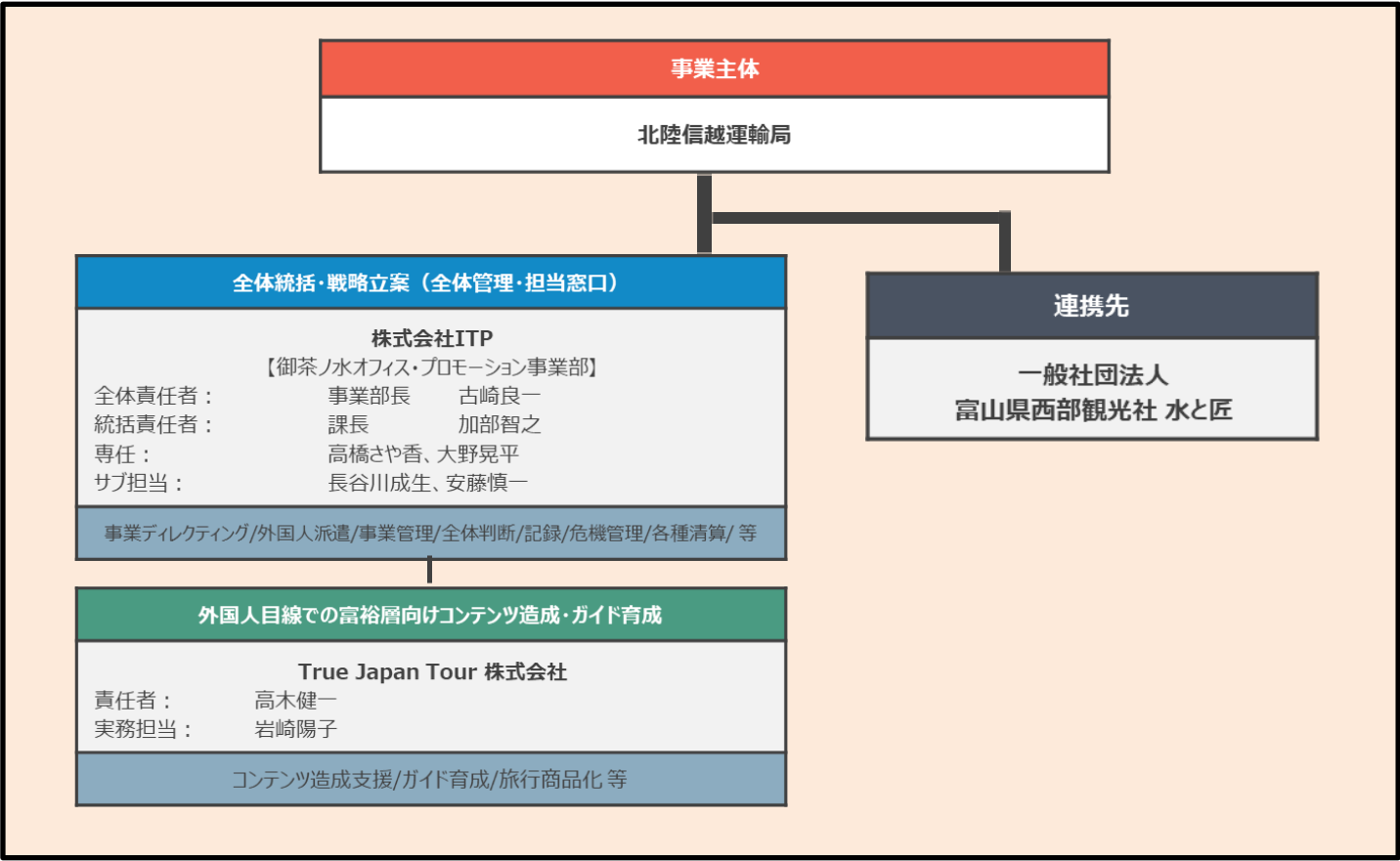


図 1 体制図

2. 検討会の開催

<検討概要>
コンテンツの方向性の決定やその他関係者間の意識共有、コンテンツ造成のための討議の場として、定期的を開催した。

<得られた成果>
外国人アドバイザーやモニタリング参加者の意見等を検討会で共有することで、ポテンシャルを現地に伝え、受入体制を強化できた。
現地協力体制を構築し、次年度以降に自走化をはかるうえでの土台を形成することができたほか、ガイド育成の必要性を認識していただいた。

2.1 概要

現地の強力と意見を取り入れたうえで訪日外コンテンツの方向性の決定やその他関係者間の意識共有、コンテンツ造成のための討議の場として、定期的に検討会を開催。

図 2 各検討会の開催概要



時期	内容		参加者
10月8日	第1回	・ 造成するコンテンツの案をもとに意見交換し、今後の課題や方針を話し合う	運輸局、水と匠、自治体、コンテンツ関連事業者
11月26日	第2回	コンテンツの事業者調整状況の報告 コンテンツ改定案をもとにしたディスカッション	運輸局、水と匠、自治体、コンテンツ関係事業者
3月4日	第3回	・ 造成コンテンツのまとめ ・ ワークショップの成果の共有 ・ 次年度以降の展望について	運輸局、水と匠、自治体、コンテンツ関係事業者

2.2 検討会構成員

検討会メンバーの構成は、現地自治体、現地事業者、観光協会・アドバイザー・外国人アドバイザー・現地 DMO などから構成し、意見交換のうえで事業を推進、最終的なコンテンツ造成を行った。
様々な立場から意見をいただくことで、より多面から見て魅力的なコンテンツを造成することを目的とした。

2.3 意見抽出と対応表

検討会の結果を踏まえ、コンテンツの方向性について検討した。以下に参考となった意見及び造成コンテンツの方向性について示す。

表 3 抽出された意見及び造成コンテンツの方向性（一例）

	対象	抽出意見(問題提起)	打ち手（課題、手段）
②	地域全体	ゲストが気に掛ける事が多いのは、以下の3つ。 ①宿泊先 ②移動手段 ③ガイドの有無 それにプラスして、『夜何ができるか？』と聞かれる事が多い。	宿泊先は「BED & CRAFT」という海外富裕層にも十分 PR することができる宿泊施設が存在。ナイトタイムコンテンツ体験後に、そのまま宿泊できるため、うまく活用可能。夜にできる体験は、事業で造成する。
③	ターゲット	この町の価値を分かってもらえる方たちに来てもらいたいと思っている。第一ターゲット層は、クリエイティブ層。第二ターゲットは、シニア層。	しっかりターゲットを絞ったコンテンツを造成したほうが、次年度以降のプロモーションもしやすいと考える。具体的なターゲットはある程度の富裕層で SBNR と呼ばれる方。
④	国泰寺	国泰寺の近くに『礪はなび』という宿泊施設がある。ターゲット層はそこまで富裕層というわけではないが、コンテンツ提供場所の近くにあるという利点がある。	ナイトコンテンツでは宿泊先の問題が常につきまとうため、セットでご提案することで、より満足度の高いコンテンツとする。
⑤	国泰寺	シニアのための椅子、精進料理の食事の説明、台所見学、尺八の消毒、冬の雪対策、虚無僧とのコミュニケーションなど、受入れの工夫が必要であり、コンテンツとしてブラッシュアップをしなければならない部分が多い。	ガイドが用意できる範囲のもの（暖かい服・飲み物・カイロ・スリッパなど）はツアーの中でご用意する。 尺八は体験したい方とそうでない方もいるので、オプションとする。
⑥	獅子舞	時期が限られるため、通年での開催ができるコンテンツとするのは厳しいのではないかと。	舞獅道一煌流という団体を活用することで、一年中開催ができる可能性のあるコンテンツを造成した。
⑦	瑞泉寺	単純にライトアップされた瑞泉寺を夜に探訪するだけでは魅力に欠けるのではないかと。	瑞泉寺訪問前に、井波彫刻を実際に体験する時間を設け、自分の作品として持ち帰ることができる彫刻が用意できる。さらに、職人が瑞泉寺に同行して彫刻の解説を加えることで、より魅力的なコンテンツとなる。
①	瑞泉寺	井波彫刻を活かす場所として検討したい。	彫刻のライトアップと組み合わせることで、造成するコンテンツ内容に加えた。

3. コンテンツの企画開発

<検討概要>
検討会、ワークショップ、モニタリングを通じて、最終的にコンテンツを3つ造成した。

<得られた成果>
■同コンテンツは、ツアー会社 True Japan Tour と連携することで販売を開始した。
■検討会やモニターの意見を取り入れたことで、欧米豪を中心とした訪日外国人に訴求力の高いコンテンツとなった。
■コンテンツ事業者以外にもオプションを用意したことで、より滞在を楽しめるツアーとなった。

3.1 概要

検討会、ワークショップ、モニタリングを通じて、コンテンツを造成した。

図5 コンテンツ造成フロー

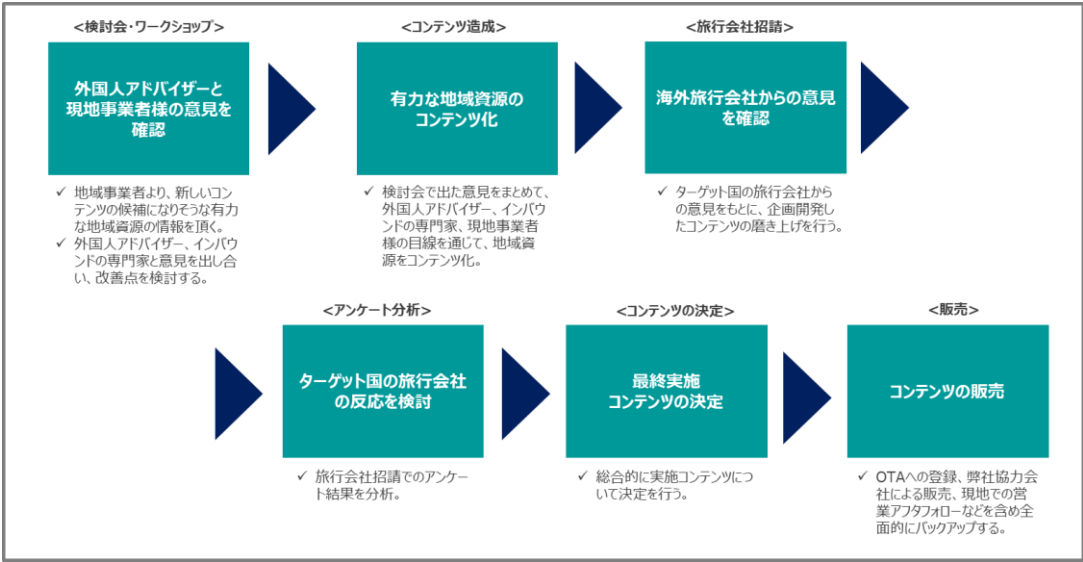
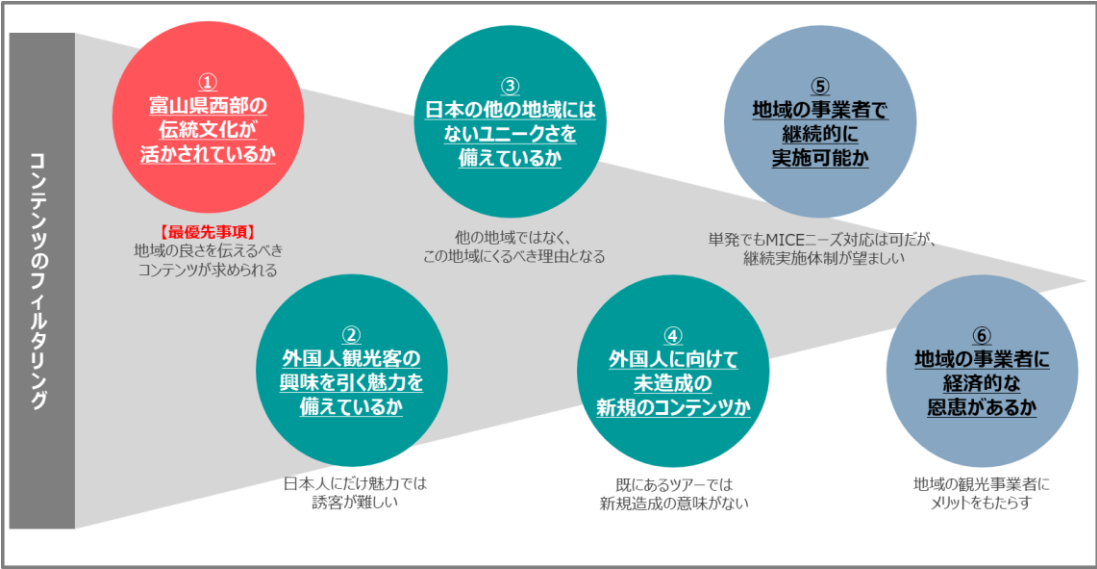


図6 コンテンツ造成における基準



3.2 対象エリア

改めて、本事業でコンテンツ造成対象となるエリアを以下のとおり整理する。

図7～9 コンテンツ造成対象エリアの整理

井波エリア

【八日町通り】
600年の歴史を誇る瑞泉寺の門前町井波を象徴する通り。瑞泉寺から伸びる石畳のこの通りは、国の伝統工芸品に指定されている【井波彫刻】の工房が軒を連ね、木の香りや彫刻作品の数々が人々の鼻や目を楽しませてくれる。

【木彫りの里創造館】
伝統工芸井波彫刻の技術が間近で見学できる。その他にも木製品を中心に富山県内の若手作家がそろった物産コーナーや小さいお子様から大人まで楽しめる木彫り体験ができる工房がある。

砺波エリア

【能作】
テーブルウェアや花器、風鈴など洗練されたデザインの製品が人気を集めています。工場見学や着物製作体験、地元産材を盛り込んだメニューを鑑賞で楽しめるカフェ、独自に編集した観光情報コーナーを備えている。

【若鯉酒造】
文久2年（1862年）創業。以来百数十年、選びぬいた米と米麹、清澄な庄川の伏流水に拘り酒造りを続けている。日本酒はもちろん、北陸で唯一、ウイスキーの製造も行っている。

高岡～雨晴エリア

【厚満山国寿寺】
開山700年を超える臨済宗国寿寺派の大本山です。座禅の修行道場としても知られています。1304年に慈雲妙意が創建した奥松寺がはじまりで、足利尊氏が狂言を寄進し伽藍の修復をしたといわれています。

【高岡山瑞龍寺】
壮大な伽藍配置様式の豪壮にして典雅な美しさに圧倒される。加賀藩百二十万石の財力を如実に示す建造物である。高岡の開祖、加賀前田家2代当主前田利長の菩提寺であり、曹洞宗の名刹である。

3.3 成果

検討会・ワークショップ・モニタリングを通じ、単純なお寺での夜の座禅や彫刻鑑賞だけでは、全国に数多あるお寺と比較してもターゲットに対して訴求力が弱いため、井波の職人はコンテンツ造成のうえで大きな差別化のポイントになるといった、参考意見をいただくことができた。今回造成したコンテンツでは、ガイドをつけることにより、まず言語の壁を取り払い、かつ、できる限り職人の方にツアーに同行していただいたり、お寺のご住職から直接お話をいただく機会を加えたコンテンツとし、より欧米豪のターゲットに対して訴求力の高いコンテンツを造成することができた。

4. 住民や地域の連携事業者とのワークショップ／ディスカッション

<検討概要>
夜間の観光客受入れのため、想定される状況のシミュレーションや、おもてなし手法について、専門家を交えてのワークショップやディスカッションを行った。

<得られた成果>
■外国人を受け入れるうえでの地域ならではのおもてなしの手法を、既に井波で宿泊施設を運営する事業者から共有いただき、より現地の意識を高めることができた。
■外国人にも必要となるキャッシュレスの知識を体系的に地域に学んでいただくことができた。

4.1 概要

全2回のワークショップを実施した。緊急事態宣言下の開催のため、予定していたリアルでの開催ではなく、オンラインでの開催へと変更。ZOOMを活用し、画面上で資料を共有しながらの実施となった。
第2回では、現地でのリアル開催の他、ZOOMを活用した配信も行い、遠隔地からも参加が可能な形で調整した。

図 10 各ワークショップの開催概要

9月10月11月12月1月2月3月

ワークショップ①

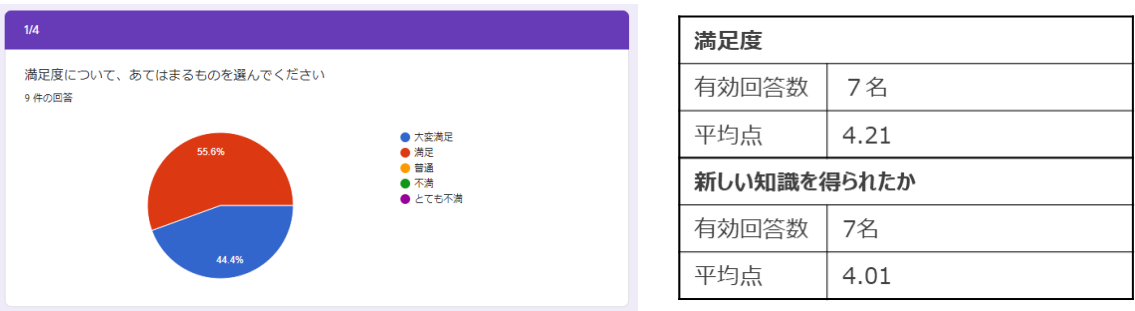
ワークショップ②

時期		内容	参加者
1月19日	ワークショップ①	【インバウンド受け入れワークショップ】（オンライン実施） - 多言語対応を含めた、インバウンド受け入れの成功事例の紹介（パネラー：Bed & Craft 山川智嗣氏、Mitsu Yamazaki LLC 代表 山崎満広氏） - 参加者の方と、「その土地らしい」おもてなしの方法を探るディスカッション	コンテンツ関連事業者、 現地ガイド、現地事業者
3月18日	ワークショップ②	モニタリングでの課題を受けてテーマを設定（オンライン・リアル実施） 電子マネー決済や電子クーポン等の受け入れ体制の構築	コンテンツ関連事業者、 地域の飲食店、 お土産店などの観光関係者

4.2 アンケート結果

第一回のワークショップでは、9名の回答のうち、5段階評価の「大変満足」と「満足」がそれぞれ4名と5名であり、高い満足度を得ることができた。また、第二回では、7名の回答で、5点満点の満足度のうち平均が4.21と、こちらも高い満足度を得ることができた。

図 11、12 ワークショップ満足度結果（左が第1回、右が第2回）



4.3 各回の内容

2回のワークショップをそれぞれ以下の通り実施した。

図 11、12 各回の内容

<第1回>

■ 概要
日 時： 令和3年1月19日（火）15:00～17:00
テーマ： 「その町ならではのおもてなし」の手法を考える
ゲスト： 山崎満広氏（Mitsu Yamazaki LLC 代表）
山川智嗣氏（株式会社コラレアルチザンジャパン代表取締役）

■ 参加型ワークショップ内容
「おもてなし デザイン・パターン・カード」を活用
参加者には、カードに事前に目を通していただき、事前に得意・不得意なカードをそれぞれ1枚選んで頂いた。ワークショップでは、そのカードを選んだ具体的な理由とエピソードをお話いただき、地域が持つ強みやガイドとして考えるべきおもてなしについて検討いただく場とした。



<第2回>

■ 概要
日 時： 令和3年3月18日（木）14:00～16:00
テーマ： インバウンド受入を考えるうえで、キャッシュレス決済の有用性を知る
ゲスト： PayPay 担当者、AirPAY 担当者

■ 実施のポイント
2種類のサービスを並列でご紹介することで、事業者に対してメリットがある方をお選びいただけるだけでなく、キャッシュレス決済を臨まれる外国人ゲストに対してどのようなご案内をすれば良いのかなどを総合的に学んでいただくことができた。



4.4 成果

異なった内容のワークショップを地域で開催することにより、より多角的、俯瞰的に地域のインバウンド受入れの課題を把握していただける場となった。また、いずれのワークショップにおいても現地ガイドの方たちの参加が目立ち、本事業で造成したコンテンツはすべてガイド付きツアーであることから、ガイド育成の必要性を再確認できた。
オンラインでの実施ではあったが、事前の準備を行ったことにより、特段大きな問題もなくワークショップを実施することができた。

5. モニタリングの実施

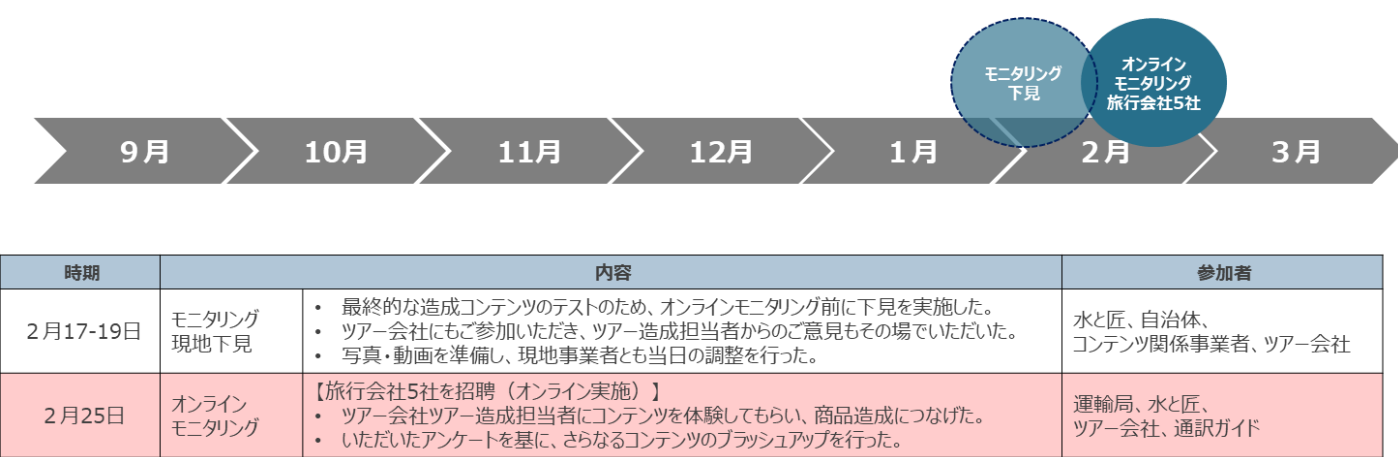
＜検討概要＞
造成したコンテンツの課題抽出及び磨き上げを行うため、旅行会社を招請し、モニタリングを実施した。

＜得られた成果＞
■コロナ禍での開催となったため、オンラインでの実施となったが、先んじての下見では、「The Art of Travel」のコンテンツ造成責任者が実際に同行し、フィードバックをいただいた。
■オンラインでのモニタリングでも、参加者には好評いただき、販売する際の現実的な視点でのご意見もいただけるなど、コンテンツブラッシュアップには有益なモニタリングとなった

5.1 概要

全 2 回のモニタリングを以下の通り開催した。

図 13 モニタリング概要



時期	内容		参加者
2月17-19日	モニタリング 現地下見	- 最終的な造成コンテンツのテストのため、オンラインモニタリング前に下見を実施した。 - ツアー会社にもご参加いただき、ツアー造成担当者からのご意見もその場でいただいた。 - 写真・動画を準備し、現地事業者とも当日の調整を行った。	水と匠、自治体、 コンテンツ関係事業者、ツアー会社
2月25日	オンライン モニタリング	【旅行会社5社を招聘（オンライン実施）】 - ツアー会社ツアー造成担当者にコンテンツを体験してもらい、商品造成につなげた。 - いただいたアンケートを基に、さらなるコンテンツのブラッシュアップを行った。	運輸局、水と匠、 ツアー会社、通訳ガイド

【下見の実施（旅行会社造成担当者の参加含む）】

オンラインでの実施となったモニタリングについて、資料の作成や、最少人数催行によるツアー担当者フィードバックも含め、本番での実施に備え、下見を実施。
「The Art of Travel」のツアー造成担当者 2 名に参加いただき、リアルに体験していただき、頂いたフィードバックも参考にしながら、オンラインモニタリングを実施した。



図 9 モニタリングの様子（下見とオンライン）

5.2 モニタリング結果

モニターより以下のような意見を収集し、各コンテンツの解決策を検討した。

表 4 抽出された意見及び造成コンテンツの解決策（一例）

コンテンツ名	モニター意見	解決策	改善実施有無 （2021 年 3 月時点）
国泰寺	歴史や宗派の話などはあらかじめガイドが説明しておくべき。	頂いた意見を参考に、ガイドには事前にお寺の歴史や宗派について、簡易的に情報をゲストにお伝えするようにした。	実施済み
	尺八は体験が少ない方が良い（するしないを選べるように）、演奏をもっと聞きたい。	ご住職による演奏の時間を長めにとるように行程を変更した。	実施済み
	精進料理は少し量が多い（本来は残さないと説明があるので、食べないといけない）。	品数を 1、2 点減らすなど、食べ切れる量に調整した。	実施済み
獅子舞& 工房見学	体験は、やりたくない人もいるので、聞いた方が良い。	事前に体験がある旨と参加の意志を確認するようにした。	実施済み
	彫刻美術館に行くより八日町を歩いて、職人さん達が作品を作っているのを見学したほうがよい。	彫刻美術館は、時間がある際にゲストにお聞きした上で立ち寄るオプションに設定した。	実施済み
彫刻体験& 瑞泉寺	携帯用のマグライトキーホルダーよりも日本的なものなど、お土産には見えない本物志向の商品の方が魅力的。	マグライトキーホルダー以外の彫刻体験もオプションで可能とした。	実施済み
	瑞泉寺はとにかく寒かったので、寒さ対策が必要で、事前アナウンスと、スリッパも羊毛にしてはどうか。	寒さ対策は、暖房器具やスリッパの用意などは難しいが、代わりに以下のような対応を行う。 ①事前アナウンスの徹底 ②ホッケイロの用意 ③温かいお茶の用意	対応必要
	交通機関や宿泊施設について解決策はあるのか。	ガイド付きにし、最寄り駅からの送迎をオプションで用意した。 国泰寺の近くの宿泊では、民泊が海沿いを中心に充実しているので、ゲストへ推薦。瑞泉寺では BED AND CRAFT を活用する。	対応必要

6. コンテンツの取りまとめと事業成果

<検討概要> ・造成されたコンテンツについて、設定していたアウトプットおよびアウトカムについて比較する。
<得られた成果> ・アウトプット、アウトカムについて、どちらも目標値を上回った。 ・ツアーのオプションを設定することで、より幅広い展開が可能のように調整をした。

6.1 事業目標に対する成果

アウトプット：コンテンツ造成数 3 本、コンテンツ実施主体 4 団体構築の目標に対し、
コンテンツ 3 本造成、実施主体 4 団体となり達成した。
アウトカム：新型コロナウイルスの影響で、インバウンドの来訪がないため、現在未達成。

表 5 アウトプット・アウトカム

	項目	目標	実績 (3月22日時点)
アウトプット	コンテンツ造成数	3	3
	実施主体	4	4 (＊1)
アウトカム	令和2年度参加者数及び消費額	30名・50万円	0名・0円

表 6 実施主体詳細

実施主体	対応コンテンツ	実施主体詳細
国泰寺	国泰寺散策・尺八・座禅・ 精進料理体験	国泰寺は北陸路には数少ない臨済禅の道場で、臨済宗国泰寺派の大本山。1304年に慈雲妙意によって二上山中に創建された東松寺をその起源とする。
舞獅道一煌流	獅子舞	舞獅道一煌流は富山伝統の獅子舞を「舞台芸能」として確立するために創設した、富山初の「獅子舞流派」。富山県は獅子舞伝承数が一千を超える、日本一の「獅子舞県」である。
瑞泉寺	井波での木彫り体験と 瑞泉寺でのライトアップ体験	彫刻の町井波の寺院らしく、町の彫刻師たちの鑿（のみ）を打つ音がどこからともなく聞こえてくる境内では、本堂をはじめ山門や宝物殿、庭園や茶室など、注目すべき見どころが満載である。
井波彫刻 協同組合	獅子舞 井波での木彫り体験と 瑞泉寺でのライトアップ体験	昭和22年に結成された、井波彫刻協同組合。昭和50年には通産大臣より伝統的工芸品の指定を受けた。そして現在では伝統工芸だけでなく、日展などへの作家活動も盛んである。

6.2 造成されたコンテンツ

造成されたコンテンツについて、以下に列挙する。

表 6 コンテンツ造成一覧

NO	エリア	地域名	新規	パッション	コンテンツの名称	概要
1	高岡	太田	✓	Tradition Relaxation	国泰寺での夜の坐禅& 精進料理体験	鈴木大拙や西田幾多郎も通った禅寺で、仏教の真髄に触れ、静かな心で坐禅を体験することができる。 ● 歴史ある禅寺で、庭園を眺めながら夜の坐禅を体験 ● お寺の住職から歴史や仏教等についてのレクチャー ● 日本でも有数の、巨石の見事な庭園や三重塔、茶室など境内散策 ● 精進料理
2	砺波	井波	✓	Tradition Art	獅子舞体験& 獅子頭彫刻の工房見学	獅子舞に欠かせない獅子頭を作る彫刻の町井波で、富山の伝統芸能である獅子舞を見学・体験し、町に息づく文化に触れる。 ● 迫力ある獅子舞のパフォーマンスを間近で鑑賞 ● 獅子舞の歴史を学ぶことができる ● 自分で胴幕の中に入って踊ることができる ● 彫刻師の工房を訪問して、お話を伺う ● 獅子頭を手持って、記念撮影できる
	砺波	井波	✓	Tradition Art	夜の瑞泉寺 彫刻ライトハンティング	技巧を凝らした彫刻にあふれる瑞泉寺に、夜ライトを持って訪問し、彫刻師の案内の元、昼間とは違う表情を見せる彫刻を鑑賞。 ● 普段入ることのできない、夜のお寺を散策 ● 素晴らしい彫刻の数々を、ライトで照らしながら、彫刻師が案内 ● お寺に行く前に、彫刻を体験して難易度を実感 ● オリジナルのライトケースを作ってお土産にすることができる

図 10 造成したコンテンツ一覧

