

かながわ人生100歳時代ネットワーク

「この指とまれプロジェクト」

「まち歩き・歩き旅で地域に活力を」



株式会社膝栗毛

① 団体概要

歩く/歩き旅をエンターテインメントにするプラットフォームを作る！
歩いて新しい場所や人に出会う「リアルな体験」を、
デジタルなツールがサポートして、歩き続けたいくなる体験を構築

- 会社名 株式会社膝栗毛
- 本社 東京都千代田区有楽町
- 会社設立 2021年11月
- 事業内容 スマートフォンアプリ「膝栗毛」の開発・提供
観光・街歩きコンテンツのプロデュース、企画・制作
街歩きイベントの実施

S Summary

歩く/歩き旅をエンターテインメントにするプラットフォームを作る！

歩いて新しい場所や人に出会う「リアルな体験」を、デジタルなツールがサポートして、歩き続けたいくなる体験を構築

#1. リアルな体験

道中での様々な発見による喜び

リアルな体験として提携店舗“茶屋”やイベントを用意してコミュニティを活性化

道を歩いて街を巡り



ヒト・モノ・コトと出会う



#2. デジタルツール

アプリを使い地域をめぐる探訪体験

歩き旅の前中後で、旅が便利に楽しくなる機能を搭載したアプリケーションを用意



#3. ビジネスモデル

3軸を回しビジネスを拡大

エリア × ターゲット × 収益モデルの3軸を拡大しながらビジネスを発展



エリア

東海道だけでなく全国の道に拡大
エリアに縛られないUXも提供する
最終的には地球の歩き旅をサポート



ターゲット

まずは日本人をターゲットにしつつ、
インバウンドの回復を見据え
将来的には世界の歩く旅をサポート



収益モデル

歩き旅コンテンツのプラットフォーム
として観光資源発掘・磨き上げ、地域活性化、
×歩き旅の体験価値提供を行うB2B、B2G
モデルを軸とする。

Overview : サービスの全体像

日本/世界中に広がるどこまでも続く道を、デジタルとリアルを組み合わせ
その土地の歴史や文化などを学びながら地域のストーリーを巡る探訪体験



②事業概要

- 概要

地域の再発見・周遊・回遊を促進する街歩き・歩き旅コンテンツの開発、制作
コンテンツを活用した街歩きイベントの企画・実施

- コンテンツ対応エリア

県下全域で対応可能

既実装エリア

旧東海道（神奈川県下開通済）、丸の内、大井川、京都、大津、都内数カ所、
藤枝、能登、西条

- コロナ対策

スマホ×オープンエアなアクティビティを軸に活動

ご相談は随時承ります。



③事業の期待する効果

街歩き・観光資源を掘り起こし、コンテンツ化。それを活用した人流創出。

地域の課題

- ・駅前への人流集中
- ・回遊性向上
- ・地域情報観光資源の可視化
- ・デジタルアプトプット
- ・コンテンツのアーカイブ
- ・誘客
- etc.

膝栗毛を活用し、課題解決

歩き旅の寄り道探し	何気ない場所がエンターテイメントに	歩き旅の思い出を残す	地域の人・コミュニティと繋がる
膝栗毛マガジン	音声ガイド	チェックイン	膝栗毛茶屋
 <p>江戸時代にまつわる名物は外せない！川崎の歴史が感じられる、ご当地グルメ4選</p>	 <p>富士インクライン</p>	 <p>逢坂山関址</p>	 <p>Chaya 品川駅の膝栗毛茶屋</p>

観光・街歩きのストーリーをつくり、コンテンツと仕掛けでユーザーの行動をリアルに喚起する

事例：歴史的な酒蔵のまち探訪を楽しむ「酒都・西条」

知られざる歴史や逸話をコンテンツ化しお祭りだけじゃない酒蔵来訪の楽しみを創出

観光地としての課題

- 祭り期間に観光客が集中
- 消費の伸び悩み
- 歴史・文化への認知不足



課題解決

膝栗毛によるコンテンツ化で既存観光地での新たな観光需要を創出

酒まつり期間以外でも楽しめる体験価値再現



ゆったり楽しめるルート設計で滞在時間と消費が拡大



エタメ性とお得感ある仕掛けでユーザー価値を実感



街歩きでポイント獲得

特典

- ◆ダウンロードで、ほろよい散歩クーポンをさらに1枚プレゼント！※プレゼントは2月28日までとなります。
- ◆15カ所巡って150ポイント(文)貯めたら「ウォーターボトル」がもらえる！

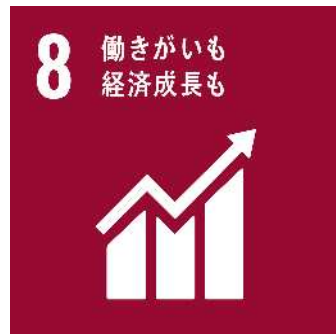
クーポン引換場所 西条酒蔵通り観光案内所(くくり門)
東広島芸術文化ホールから

ウォーターボトルお渡し場所 西条酒蔵通り観光案内所(くくり門)

特典は数に限りがあります。

地元の酒蔵・飲食店等を“まち歩き”の軸でつなぎ合わせ、今までになかった体験価値を提供

④対応するSDG s のゴール



⑤連携を期待するリソース

- 「街歩き／歩き旅コンテンツ制作」をご依頼いただける企業様、団体様
- 既存コンテンツを活用した「街歩きイベント実施」をご依頼いただける企業様、団体様
- 自前の地域情報コンテンツをデジタルアウトプットするべく、膝栗毛システムを活用したい企業様、団体様
- 地域コミュニティの活性化、教育の観点で地域情報発信、コンテンツ制作に興味のある団体様、学校法人様

⑥事業のスケジュール

■コンテンツの企画～制作・実装のスケジュールイメージ

約3～5ヶ月程度

※1ルート（2コース程度を想定）

■既存コンテンツを活用したイベントの企画・実施のスケジュールイメージ

イベント実施まで2～3ヶ月

※他イベントの拡充コンテンツとしての実施だと短縮可能

⑦ ネットワーク団体へのメッセージ



身近な町の、何気ない道を、エンターテインメントに