無料公開 全21講座
会場●東ホール内特設会場

VR・XR／イマーシブ／AR×モビリティ／ウェルビーイング／サウナ／グランピング／カラオケ／クレーンゲーム／複合アミューズメント／ホテルDX／手のひら認証システム／災害対策 etc.
お客様の体験価値（CX）を高める“進化するレジャー&サービス産業”の「ハード」「ソフト」「オペレーション」など、
レジャー事業を再設計・再構築するソリューションを全21講座で開示いたします。

事前申込制
お早めにお申込みください！

レジャー・集客施設のビジネスモデルを変革し、新しい価値を生み出す 全21講座

11月5日(木)

D-1 10:30～11:20 XR
エンターテインメント施設におけるXR活用事例
- ●日本におけるXR市場の現状とポテンシャル
- ●XRを活用した国内外の成功事例
- ●XRビジネスの進化予測

㈱電通 第5マーケティング局 CXコンサルティング3部
シニア・プランニングディレクター　足立 光

D-2 11:40～12:30 モビリティ×AR
テーマパークの未来はAIとモビリティでどう変わるのか
- ●なぜUNI-ONEを開発したのか
- ●開発者から見るレジャー施設の課題
- ●AI・AR技術の裏側

本田技研工業㈱ コーポレート事業開発統括部
新事業開発部 UNI-ONE事業ドメイン　小橋 慎一郎

D-3 12:50～13:30 バーチャルテコンドー
アジア大会正式種目「バーチャルテコンドー」の事業ポテンシャル
- ●そもそもVTKD（バーチャルテコンドー）とはなんなのか
- ●アジア大会・オリンピックへの導入の背景
- ●バーチャルスポーツの可能性

㈱SDH 代表取締役　河 成得(ハ・ソンドゥッ)

D-4 13:50～14:10 エネルギーコスト
ホテル・旅館の電気代削減
- ●大谷山荘の年間2,000万円削減事例を公開
- ●再生可能エネルギーが主役になるためのデジタル技術

デジタルグリッド㈱ プラットフォーム事業部
SalesPlanningチーム 責任者　宮内 徹

D-5 14:30～14:50 ホテルDX
人が本質のホテル経営を、AIでどう支えるか
- ● AI導入の失敗から学んだ、人とAIの役割分担とは
- ● 電話AI分析で見えた、現場のリアルと人の成長
- ● 現場の「こうしたい」を形にするには

㈱R105 代表取締役　姜 尚孝

D-6 15:10～15:30 ホテルDX
ホテルの電話対応は、どこまでAIに任せられるか？人件費・教育・夜間ワンオペを変える「AI電話」
- ●散らばるデータを武器に変える
- ●夜間ワンオペを変えるAI活用
- ●勘ではなく数字で決める経営

㈱Tech Knight 代表取締役　倉本 裕太／取締役　佐藤 圭吾

E-1 10:30～11:20 グランピング
グランピングはなぜ儲からなくなるのか ―参入者が知るべき市場構造
- ●儲からない市場の構造を解明
- ●いまの勝ちパターンは通用しない
- ●開業から使える差別化設計

㈱マザーネイチャー 代表　加藤 文人

E-2 11:40～12:30 アウトドアレジャー
キャンプ場検索・予約サイト『なっぷ』からみたキャンプ市場動向2026
- ●キャンプの市場感
- ●キャンプ業界の変化
- ●キャンプ場開発の注意点

㈱R.Project キャンプ場開発部 部長　田中 篤也

E-3 12:50～13:30 建築費（投資額）削減
商業施設・ホテルの新築工事・リニューアル工事の建築費を下げる方策
- ●建築材料・家具照明等の調達コストを下げる
- ●施工費を抑える
- ●設計者・施工業者に一任しない

㈱エイ・ディ・エイ 代表取締役　岩田 隆生

E-4 13:50～14:30 ゴルフビジネス
AI時代、業界の常識を疑え。売上3倍を実現した「未来逆算型経営」
- ●未来予測から経営を逆算する
- ●業界の常識を疑い事業を変える
- ●AI×人で組織変革を加速する

㈱ウィルトラスト 代表取締役　礒﨑 博文

E-5 14:50～15:30 レジャー施設DX
省人化とセキュリティを両立 生体認証で実現する次世代店舗運営
- ●インターネットカフェ運営での省人化実績と課題
- ●会員証から生体認証へ、会員管理システムの進化
- ●既存システムへの疎結合連携

㈱ランシステム システム第2営業部　田中 守

無料公開 全21講座

■お申込み方法・詳細
無料公開講座のお申込みは Webサイトより事前予約をお願いいたします。
https://www.sogo-unicom.co.jp/lsi/presen.html

11月6日(金)

D-7 10:30～11:20 サウナ
「サウナサーズ（Sauna as a Service）戦略」サウナがウェルビーイングビジネスとして成長するために
- ●サウナプロデュース／サウナづくり／サウナメンテナンス
- ●サウナDX／サウナの集客・予約／「ととのう」の定量化
- ●サウナリース 初期費用0円からスタート

㈱メトス 代表取締役社長　吉永 昌一郎

D-8 11:40～12:30 サウナ
サウナイン別荘シェアリング「高付加価値&即資金回収の事業」
- ●即時資金回収が可能な会員権方式
- ●空き家・空きビル・遊休地の有効活用
- ●サウナによる地方再生モデル

サウナイン㈱ 代表取締役　久田 一男

D-9 12:50～13:30 サウナ
宿泊業におけるサウナ最新動向と業者の選び方2026
- ●単価と稼働率が跳ね上がる！サウナ宿の最新市場動向
- ●サウナ導入における避けるべき4つの失敗
- ●後悔させない、頼れるサウナ業者の見極め

㈱Vanwaves 代表取締役　深田 渚央

D-10 13:50～14:10 災害対策
お客様の命を守り、事業を止めない。レジャー施設のための実践的な防災対策
- ●技術者によるリスク評価・防災計画策定支援
- ●目的と合わせた持続可能な教育訓練
- ●斜面対策による土砂災害特別警戒区域の解除

日本工営㈱ 基盤技術事業本部防災マネジメント部 次長　笠原亮一

D-11 14:30～15:10 エンタメ×スポーツ
観光施設・商業施設・イベントの集客効果を高めるデジタルエンタメ×デジタルスポーツNEW体感ワールド
- ●イマーシブ（没入型）アトラクション「アリスと謎の地下迷宮」
- ●サイバースタジアム（センサー×プロジェクションマッピング）
- ●インタラクティブコンテンツ（壁面×プロジェクション×センサー）

㈱ラディックス 代表取締役　小宮 敏樹

E-6 10:30～11:00 フレグランス
香りでホテルの世界観をつくり、ファンをつくる
- ●香りが効果的なケースとその逆
- ●口コミ分析で見る“臭い”と“香り”
- ●導入事例に見る香りの経営効果

㈱トップノート 代表取締役　西久保 大輔

E-7 11:20～12:00 クレーンゲーム
急拡大するクレーンゲーム市場 パチンコ・流通店舗活用・業態転換の進め方
- ●クレーンゲーム市場規模4100億円（10年で2倍）事業特性と収益性分析
- ●ホール・流通店舗活用の考え方　不動産事業価値を活かす

ゴラン㈱ 代表取締役社長　五十嵐 修矢
- ●クレーンゲームの有望性とイオンファンタジーの強み

㈱イオンファンタジー 開発本部 メガストア開発責任者　菅原 伸也

E-8 12:20～12:50 カラオケ
カラオケマーケット最新動向2026
- ●マーケット拡大を視野に入れた複合化戦略
- ●出店戦略／複合化／オペレーション改革
- ●ナイトマーケット活性化の可能性

『エンターテインメントビジネス』編集部　金江 広

E-9 13:00～13:30 複合アミューズメント
マーケット活性化に向けたGENDAの戦略
- ●多彩なエンタメ・プラットフォームを活用し、最大限のシナジーを追求

㈱GENDA 取締役 アミューズメント施設事業最高責任者　二宮 一浩
㈱GENDA カラオケ事業最高責任者 兼 大阪代表　羽牟 秀幸

E-10 13:50～14:30 カラオケ
ソシアルビル再生による ナイトマーケット活性化策
- ●地方マーケットにおけるカラオケバー開業サポート
- ●地域活性化を実現するナイトマーケット拡大
- ●マーケットを創り出す事業スキームの実際

㈱ミニジューク関西 代表取締役　島垣 利光

※講演内容は、変更になる場合がございます。最新情報はWebサイトをご覧ください。