

オンライン全国大会

全国大会は移動中でも楽しめる。

令和7年12月19日 大会実行委員長 菅家世謙

移動しながら楽しもう

今年の大会では移動中も楽しんでもらうために、オンラインコンテンツを用意させていただきました。

現地登録とオンラインコンテンツが楽しめる。

プライム登録

登録費 18,000円 + 2,000円

VOICE 無し

各事業オンライン配信

4名のオンライン講演会

メタバース特設大会マップでの交流

Eスポーツ大会配信

フォートナイト群馬マップ先行プレイ

現地に居なくてもオンラインコンテンツで楽しめる。

オンライン登録

登録費 12,000円

OVICE 有り

各事業オンライン配信

4名のオンライン講演会

メタバース特設大会マップでの交流

Eスポーツ大会配信

フォートナイト群馬マップ先行プレイ

oVICE

現地参加は「リアルな体験」を、oViceは「自由な交流」を。

幅広い用途にoviceは対応します



企業のバーチャルオフィス、ハイブリッドワーク、柔軟な働き方

oviceの概要を見る



高いサービス品質と従業員満足度を両立させたコンタクトセンター運営

コンタクトセンター用途について見る



学習塾、教室、学校、フリースクールなどの
学びの空間

キャンパス用途について見る



企業・団体による説明会、展示会、研修、懇親会の開催

イベント用途について見る



コミュニティメンバー向けの交流、相談、勉強会の場

コミュニティ用途について見る

oviceなら、みんなの状況がわかる。仕事が進む。

「対応可」「取り込み中」「一時退席中」といった限られたステータスだけでなく、

今何をしているのか、誰と話しているのか、会議に出席中なのか、

会議が予定より早く終わっているのか延びているのか、そんな実態がすぐにわかります。



モバイルアプリ(移動中)

現地参加は「リアルな体験」を、oViceは「自由な交流」を。

上司との1on1(会議室)

モーニングオブジェクト+カレンダー連携

オンライン (3)

Haruka

Yoshimoto Ryutaro

Suzuki Ren

Sato Misaki

オフライン (1)

離席中 (1)

ユーザーリスト

検索

ブックマーク オンライン 離席中 オフライン

オンライン (3)

オフライン (1)

離席中 (1)

現地でできない交流を、オンラインで補う。

両方を組み合わせることで、全国大会本来の価値である“人と人のつながり”を最大化する
それが、今回このツールを導入した理由です。

現地参加の現実

- ・ 安全面・移動効率の観点から、単会・県連単位で行動
- ・ 帰りの時間や迷子防止のため、自由行動が難しい
- ・ 単会の枠を越えた交流が生まれにくい

oViceで補う価値

- ・ 単会・県連の枠を越えて話せる
- ・ 近づくと自然に会話が始まる
- ・ 偶然の出会い・横のつながりが生まれる



大会オリジナルマップを準備して、皆様のご来場をお待ちしています。
各種コンテンツへのアクセス、オンライン特典動画等も絶賛準備中。

Ovice デモ体験スペース

<https://app.oice.com/ws/demo-space?openExternalBrowser=1>

Ovice基本機能解説動画

<https://www.youtube.com/watch?v=DnR6aCb1A&openExternalBrowser=1>

オンライン講演会

現地に居なくてもオンラインコンテンツで楽しめる。

成功者が実践する
神秘の習慣

~健康マインド・あなたに必要な気付きがここに~

TO THE NEXT YEG
BE IMMersed IN GUNMA
THE SHAPE OF A
CRACK LYING
YAMADA project
GUNMA
ISESAKI
DATES. 2025.2.24-25

ovice virtual meeting

Web会議ツールとは異なり、まるで同じ空間にいるかのように会場を往来でき、参加者同志の自然なコミュニケーションを実現!! 会場とバーチャルを繋ぐ「ovice」を使った画期的な分科会を開催!! 各専門分野のスペシャリストを招き、多角的視点からビジネス成功のカギを紐解く必聴な分科会だ!

④オンライン登録ユーザーは、講師の座談会トークや質疑応答の特典あり。式典会場や物産展も覗き見できます。 現地参加者は会場特設ステージにて講演にご参加いただけます。



東入 一真
・精神分析家(シリアルアート)・フレナー
南山 純輝
・米国認定NLP上級プロフェッショナルコーチ

シーケンスはやとも
・精神医学人

三上・丈晴
・オカルト研究(月刊 ムー)編集長

全国各地からオンラインで
つかる、つながる。

2025
02/25

いせさき
しんせんアリーナ
物販ステージ

GUNMA いせさき大会



家入 一真（いえいり かずま）氏

家入一真氏は、GMOペパボ（旧 paperboy&co.）の創業を皮切りに、クラウドファンディング「CAMPFIRE」創業、ネットショッピング作成サービス「BASE」共同創業など、時代を代表するサービスを次々に立ち上げてきた連續起業家（シリアルアントレプレナー）です。

特徴は、派手な成功談よりも、「小さなチームでも挑戦できる仕組み」を社会に実装してきた点にあります。実際に、個人やスマートレビジネスが前に進むためのサービスを一貫して作ってきたことが語られています。

また、本人の原体験として“不登校・引きこもり”の時期があり、そこからネットのコミュニケーションに救われた経験が、後の「場づくり」「支え合い」への思想につながっている、という文脈も語られています。

理論ではなく、「一步目をどう作るか」「仲間・コミュニティをどう事業に変えるか」を、実体験と事例で語れる点です。挑戦のハードルが上がる今の時代に、実務へ持ち帰れるヒントが得られるはずです。



南山 紘輝（みなみやま こうき）氏

上場企業グループの経営層（CEO等）に対する顧問コーチとして伴走しながら、「人が伸びる条件」「生きやすい状態」をテーマに研究と実践を重ねる人間可能性研究者／コーチです。

法人向けコーチング領域では、NLP・言語学・音響学・脳機能などを横断し、**500名超のコーチング実績や年間1400時間規模のセッション**を積み上げてきました。

また、年間100回超のセミナー・講演を行うなど、現場で「人が変わる瞬間」を見続けている点が強みです。著書『日本人が“英語脳”になる、たった一つの方法』など、学習・習慣・行動変容のテーマでも発信されています。

青年部にとって刺さるのは、根性論ではなく、「行動の意図」「失敗の価値」といった観点から、組織やチームの成果を再現性高く引き上げる“実装の話”ができること。





シークエンスはやとも 氏



シークエンスはやとも氏は、吉本興業所属の芸人で、**怪談・靈視を芸風**として活動し、YouTubeでも発信を続けるクリエイターです。

公式プロフィールでも特技に「怪談」「靈視」が明記されており、テレビ／配信／書籍など複数チャネルで活動領域を広げています。またYouTubeチャンネルも継続運用しており、2025年12月時点で登録者は約49.6万人規模とされています。

青年部向けに言うなら、この方の価値は「怖い話」よりも、場の空気を一瞬でつかむ力と人の感情が動く導線設計”です。怪談は、短時間で集中を生み、共通体験を作り、会場の温度を揃える“コミュニケーション技術”でもあります。

本セッションでは、エンタメの形を取りながら、**人の心が動く瞬間**を体感できる時間になります。



三上 丈晴（みかみ たけはる）氏



三上丈晴氏は、オカルト・不思議現象を“知的エンタメ”として発信する雑誌『月刊ムー』の第5代編集長を2005年から務める編集者です。

筑波大学で物理学を学んだ背景を持ち、学研入社後に『ムー』編集部へ配属、編集長に就任しています。さらに2021年には、福島市飯野町の「国際未確認飛行物体（UFO）研究所」初代所長に就任したことも公表されています。

青年部向けに一言で言うと、三上氏は「オカルトの人」ではなく、ネタが枯れない編集術＝発信・企画・継続のプロです。限られた題材でも毎月形にし続ける仕事は、まさに青年部の広報・事業づくりと同じ構造です。

本セッションでは、固定観念を外す視点と、人を惹きつける企画力を持ち帰れるはずです。

e-sports

「趣味でつながっても、いいじゃないか」
Gran Turismo(グランツーリスモ) 企画

「趣味でつながっても、いいじゃないか」

これまで、組織・役職・単会といった立場を軸にしたつながりが中心でした。

しかし実際には、クルマが好き、レースゲームが好き、e-スポーツに興味がある、といった個人の趣味や関心からつながりたい人も多くいます。

この企画は、「色々な枠を外したところから始まる横のつながり」を全国規模でつくるための挑戦です。

なぜグランツーリスモなのか

青年部世代が最も参加しやすいeスポーツ

Gran Turismo は、実車文化と親和性が高い、年齢層が広く操作も比較的わかりやすい、競技性とエンタメ性のバランスが取れている、また、「速さ」だけでなく丁寧さ・安定性・戦略が評価される点は、経営者・実務家の感覚とも親和性があります。

団体戦が成立しなかった理由

まずは「集まる・やる」ことを優先

本来は、単会・県連単位での団体戦を構想していました。しかし現時点では、eスポーツを共通言語とするコミュニティが未成熟、団体編成や練習調整の負荷が高い、「まずは様子見」という心理的ハードルが高い、という状況が見えた。

この先は未知数。

次に繋がる未来の提示

本大会ではゲーム機を用意するだけではありません、e-スポーツを各種イベントで設営する団体と協力した大会を開催します。この経験を全国各地でそれぞれの地域を盛り上げるイベントとして活用してください。

Fortnite

大会を「その日だけ」で終わらせない



フォートナイトをどこでもプレイしよう

『フォートナイト』は、[Android](#)では世界中で、
iOSおよびiPadOSではアメリカ合衆国と欧州連合で利用可能だ。
iOSやiPadOSでプレイしたい？ アメリカ合衆国では、[App Store](#)から
『フォートナイト』をダウンロードできるぞ。欧州連合では、[モバイルのEpic Games Store](#)で『フォートナイト』をダウンロードしよう。

『フォートナイト』をモバイルデバイスでプレイする方法は、
他にもたくさんあるぞ。サポートされている地域では、Androidスマートフォン、
Androidタブレット、iOSおよびiPadOSで、クラウドストリーミング
(クラウドゲーミング)を介して『フォートナイト』をプレイ可能だ。
(クラウドストリーミングを快適に利用するには、
高速で低遅延の安定したインターネット接続が必要となるので要注意)

Samsung製スマートフォンやタブレットを持っている？ [こちらをクリックして詳細を確認しよう。](#)

モバイルデバイスでフォートナイトをプレイする方法や、対応するコントローラー、パフォーマンスなどについては、以下で確認しよう。

大会を「その日だけ」で終わらせない

群馬を遊んで学べる Fortnite マップ構想

上毛かるたを入口に、群馬の歴史・文化・名所をゲーム体験として再編集する取り組みです。
大会後も遊ばれ続け、地域に影響を残す「レガシー事業」を目指します。

課題 → 解決 なぜデジタルなのか

現地参加は団体行動が基本となり、単会を超えた交流が生まれにくい。
会期が終わると、つながりが残りにくい

現地では難しい課題を、oVice と Fortnite で補完します

マップの特徴

- ① 上毛かるたの新しい遊び方
暗記ではなく「体験」で歴史に触れる
- ② 群馬の名所をゲーム内で再現
遊びながら観光につながる導線
- ③ 群馬の名所をゲーム内で再現
遊びながら観光につながる導線

協賛価値

会期中だけでなく、会期後も

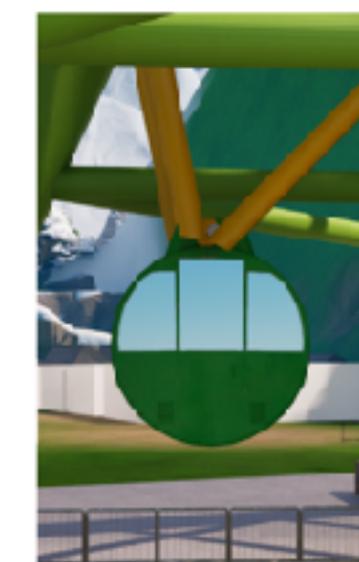
- ・マップが遊ばれる限り、露出が続く可能性
- ・青年部に限らず、幅広いプレイヤー層へ訴求

この先は未知数。

だからこそ、最初の一步に価値がある。

協賛内容

①協賛ボード（大・中・小）



②かるたが取得できるエリアでのフォトスポット



③エリアプレゼンター



④取得アイテムプレゼンター



【協賛についての詳しい情報は下記リンクから確認できます。】

<https://drive.google.com/file/d/1S1C4wByf-vHnmnRnFqTeGzIPxHAy2c2a/view>

この大会で、私たちが目指していること

「つながりが残ること」に価値がある。

参加者の皆さんへ

- ・是非オンラインでも参加してください
- ・興味のあるコンテンツに、一歩踏み出してください
- ・それが、新しいつながりの入口になります
- ・oVice・Fortnite・eスポーツは「事例」です
- ・ぜひ各地で、地域に合った形に展開してください
- ・この大会の価値は、持ち帰って使われてこそ生まれます

この先は未知数。

だからこそ、青年部として最初の一歩を踏み出しました。

※本大会での取り組みは、今後の参加状況・検証結果を踏まえ、改善・発展させていきます。