

KAIROSによる演出・配信で eスポーツの文化を中部エリアから世界へ



中部テレコミュニケーション株式会社 様
コミュファ eSports Stadium NAGOYA

導入時期：2025年3月
導入地域：中部

課題

配信に適した映像が使用でき、イベント中にシステムダウンしないIPスイッチャーを導入したい

解決策

鮮明な映像、自由な演出、安定した運用を実現するKAIROSを採用

“実際に操作した使用感に加えて全国の制作パートナーの評価も考慮した結果、KAIROS一択でした。”

中部テレコミュニケーション株式会社
経営戦略本部 事業創造部 eスポーツ制作G
グループマネージャー
神谷 新一 様

※所属は取材時のものです。

背景

配信システムの核であるIPスイッチャーをリニューアル

中部地区5県をサービスエリアとして通信事業を展開する中部テレコミュニケーション株式会社様は、通信事業と親和性の高いeスポーツ事業の拠点として2019年に「コミュファ eSports Stadium NAGOYA」を開設しました。中部テレコミュニケーション株式会社 神谷様は「それまで使用していたIPスイッチャーはインターレースの映像しか扱えず、月に何度もシステムダウンが発生するなど、問題が多くなっていました。また、スタッフの間に“もっと高いレベルの演出に挑戦したい”という貪欲さも芽生えていたことで、システムの核であるIPスイッチャーのリニューアルのタイミングを探っていました」と語ります。

導入した理由

実際に触った使用感と協力会社の評価で総合的に判断

同スタジアムではeスポーツの大会運営をはじめ、VTuberイベント、企業の商品発表会やセミナーなど、リアル会場と配信を合わせたハイブリッド利用が多く、イベント内容に合わせた柔軟なシステム運用が求められます。神谷様は「検討時、パナソニックさんのオフィスや同スタジアムでシステムを組んでデモを行ってもらい、使用感の確認を重ねました。また、当社は全国各地でイベントを実施しており、様々な制作パートナーから“これから導入するならKAIROSがおすすめ”という声を多くいただき、最終的にはKAIROS一択となっていました」と話します。

最先端の機材を揃えた、常設eスポーツスタジアム

「コミュファ eSports Stadium NAGOYA」は、中部テレコミュニケーション株式会社様が運営する中部地域初の常設eスポーツ施設です。幅広い世代が自由な感性で楽しめる場として多彩なコミュニティと文化の交流点となることを目指しています。

- 施設所在地：愛知県名古屋市中区栄3-29-1 名古屋パルコ 東館 7F
- URL: <https://www.esports-stadium758.jp/>



▲ 名古屋PARCO東館7階にあるコミュファeSports Stadium NAGOYA

IT/IPプラットフォーム “KAIROS”



▶ 200インチを超える大型LEDビジョンとステージを完備したイベントエリア



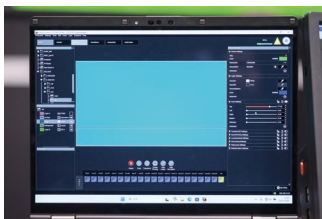
▶ イベントで演出・配信を行うKAIROS。イベントによって設置場所も移動するなどフル稼働で活用



▶ 数が多いeスポーツの入出力でも使いやすいコントロールパネル Kairos Control



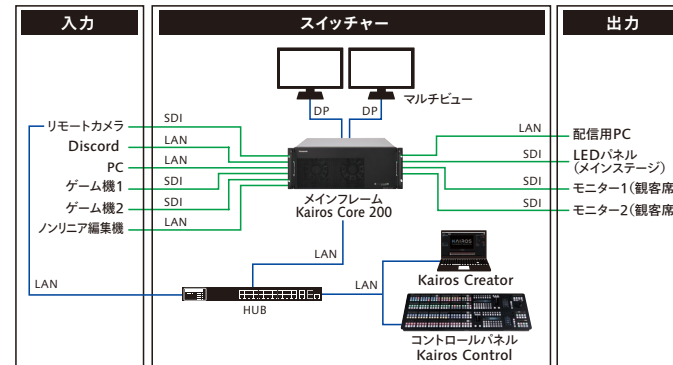
▶ イベントに合わせて画面内のレイアウトをカスタマイズするマルチビュー



▶ 直感的にシーンを作成できると好評のKairos Creator



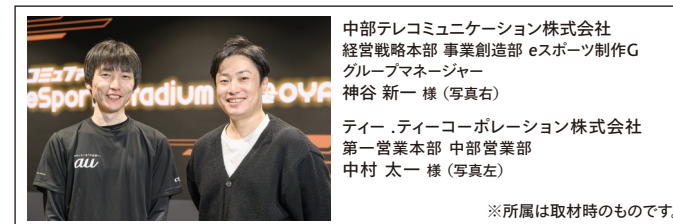
▶ 安定した運用を実現するメインフレーム Kairos Core 200



お客様の声

KAIROSでeスポーツの発展に貢献していきます

同スタジアムの設立当初からのキーワードは、「中部エリアから世界へ」です。当社は学生リーグの開催にも積極的に取り組んでおり、名古屋からeスポーツ市場を全国へ広げていきたい、盛り上げていきたいという想いをスタッフ全員が共有しています。ビジネス面でも、一度ご利用いただいた方から再度またイベントを発注いただくためには、以前はなかった新しいイベントづくりを心掛ける必要があります。eスポーツによって来場者や視聴者がワクワクする毎日を送っていただけるようにしたいと思っています。そのためにこれからもKAIROSを使いこなしてeスポーツのさらなる発展に貢献していきます。



中部テレコミュニケーション株式会社
経営戦略本部 事業創造部 eスポーツ制作G
グループマネージャー
神谷 新一 様 (写真右)

ティー・ティーコーポレーション株式会社
第一営業本部 中部営業部
中村 太一 様 (写真左)

※所属は取材時のものです。

導入後の効果

“制限”を気にしなくて良くなった 自在にオペレーションできるIPスイッチャー

eスポーツなどの大会では、イベント内容に応じたソースの入力・映像出力が必要であり、多様な素材への対応とそれを活用した演出の柔軟性が求められます。スイッチャーを操作するティー・ティーコーポレーション株式会社中村様は「KAIROSはこれまで気を配っていた様々な“制限”を気にすることなく、自在に運用できるところに大きな魅力を感じました。従来のシステムでは映像合成は工夫しても8レイヤーが最大でしたが、KAIROSはGPUのリソースが許す限り上限がありません。実際はどれほどハードに使っても使用量は30パーセント程度に収まっており、最近では上限を気にすることすらなくなりました。さらに、大画面のLEDや天吊りのモニター、配信、オペレーションエリアのモニターなど複数の送出先をそれぞれを個別で設定できることも非常に便利です。来場者、視聴者が楽しめる演出を実現しやすい、優れたシステム設計だと感じています」と評価します。

直感的な操作性とカスタマイズが可能なマルチビュー、 そしてシステムダウンからの解放

演出面の強化に加え、システムとしての使いやすさも採用の大きなポイントでした。中村様は「例えばKairos Creatorは見ればすぐにわかる直感的な操作性でとても使いやすいと感じています。マルチビューも2画面設置し、片方はイベントに合わせてあらかじめ作りこんだシーンを並べ、もう片方には素材だけを映しておくなど、自由に設定できることが便利です。さらに、ノンリニア編集機でテロップをつくり、NDI®で送ることも行っています。ノンリニア編集機で修正すると自動的にKAIROSのテロップ画像が変更されるようになっており、スピーディに操作をするために非常に重要な仕組みになっています。そして何より、月に何度も起きていたシステムダウンがKAIROSでは一度もありません。やりたい演出を安心して思い切り表現できるようになりました」と評価します。

納入機器

- メインフレーム Kairos Core 200 AT-KC200T.....×1式
- コントロールパネル Kairos Control AT-KC10C1G.....×1台
- Kairos Creator AT-SFC10G.....×1式

