

2020.7.20<sup>MON</sup>  
vol.1834 第2部

<https://www.weeklybcn.com/>

発行所 / 株式会社BCN  
〒101-0047 東京都千代田区内神田2-12-5 内山ビル  
TEL : 03-3254-7801 FAX : 03-3254-7808  
週刊 (毎週月曜日発行) ©BCN2020  
昭和57 (1982) 年12月13日第3種郵便物認可  
印刷・製本 / 株式会社広英社印刷

購読のお申し込み  
TEL 03-3254-7801 FAX 03-3254-7808  
MAIL sub@bcn.co.jp  
年間購読料 : 15,000円+税 1部 : 330円+税

# eスポーツを 文化に



# 日本でeスポーツを文化にする



interview

## 尾崎 健介

代表取締役社長

パソコン、ワークステーション、サーバーの製造、販売、物流、システム開発、サービス開発を基盤とするICT総合企業に成長したサードウェーブグループ。現在では、ITの枠を超えてeスポーツ事業にも積極的に取り組んでいる。「全国高校eスポーツ選手権」の開催とeスポーツ部設立を支援する「高校eスポーツ部支援プログラム」の実施。また、eスポーツイベントを開催できる設備を備えた施設「LFS池袋 esports Arena (ルフス池袋eスポーツアリーナ)」のオープンなど、ユーザーが活躍できる場を広げるべく取り組みを進めている。さらに、アライアンスも進めてエコシステム構築にも力を入れる。eスポーツにかける想いとその可能性について、尾崎健介社長に語っていただいた。

Keznsuke Ozaki

海外イベントで感じた熱気と盛り上がり

— 今では、eスポーツの仕掛け人とも呼ばれる尾崎社長ですが、取り組むきっかけはどのような経緯からですか。

尾崎 eスポーツという言葉が日本で一般的になる10年以上前から、ゲーミングPCに力を入れていくという方針から、秋葉原でゲーミングPC「GALLERIA (ガレリア)」のプロモーションを兼ねたイベント「PCゲームフェスタ」の開催や、ゲーム大会をスポンサーするなどの活動を行っていました。

ビジネスでも、ゲーミングPCを製造するだけでなく、ユーザーの近くにいる、その人たちが楽しめるような環境を構築することで、ゲーマーの方々が活躍できる場をつくりたいという想いでした。しかし、当時の日本の事情は小さなコミュニティの集まりに過ぎず、海外に比べて本格的な盛り上がりではなかったため、本腰を入れて取り組

める状況ではありませんでした。

— その状況が変わって本気で取り組もうと思われたのは、海外のイベント視察だったと聞いていますが。

尾崎 2017年5月に世界最大規模のeスポーツ大会「Intel Extreme Masters Sydney 2017」を視察したときのことで。イベントの盛り上がりや観客を含めた熱気に直に接したことで、大きな可能性を感じ、事業として取り組んでみようという気持ちになりました。日本に帰ってから早速、eスポーツ大会「GGC」(※当時はGALLERIA GAMEMASTER CUP、2019年からはGALLERIA GLOBAL CHALLENGE)を立ち上げました。

— 海外と日本ではかなり状況が違っていたわけですね。

尾崎 他のスポーツと同様に、海外でも日本でも興行になって初めてビジネスが成立すると考えています。プレーヤー自身が楽しむだけのものなら、元々コミュニティがいくつもありますから。大会の開催者がいて、きちんとした会場を借りて、司会やゲームの実況者がいて、という形にもっていくにはスポンサーの存在が不可欠です。そしてスポンサーが付くには、多くの人が大会を観戦して楽しめるものでなければなりません。

日本ではまだまだ、市民権を得たとはいえませんが、海外ではすでにスポーツ(競技)として認知が進み、五輪種目を目指す動きもあり、関連ビジネスの市場規模も大きく拡大しています(Newzooの調査では21年に約1600億円に成長と予測)。少しでも海外に近づけていきたいという想いをもって取り組んでいます。

高校生支援に注力 野球をモデルにすそ野を拡大

— 本格的な取り組みをスタートされて3年ですが、手応えはいかがですか。

尾崎 手応え自体は感じていますが、現段階では途上なので、まだまだですね。規模感、スピード感のいずれについても満足はしていません。もっと成長してもいいのというのが実感ですね。

— その点からも、すそ野を広げていくために若い方を支援するため、毎日新聞社とともに「全国高校eスポーツ選手権」を開催されたり、高校のeスポーツ部設立を支援する「高校eスポーツ部支援プログラム」を実施されているわけですね。

尾崎 すそ野の拡大という狙いもありますが、プレーヤーの方々が確実に活動を続けていける環境



地方で普及を目指してアライアンスを進める

— 高校生の支援だけでなく、大学やコミュニティの大会支援もされており、プロゲーミングチーム「Rascal Jester」のオーナーにもなられていますね。

尾崎 はい。ただ、プロチームについていえば、まだ損益としては成り立たないところがほとんどです。まずは、自立できるようにしたいと思います。

— 先ほど、eスポーツの普及に向けていろいろな分野の企業と組みたいという話がありましたが、具体的にどのようなアライア

スをお考えですか。

尾崎 地方での普及を視野に、一緒になって取り組んでいただける方々にパートナーになっていただきたいと考えています。最近では、JeSU(一般社団法人日本eスポーツ連合)愛知と愛知県出身の選手を育成するプロジェクトをスタートしました。また、地方の公共施設にGALLERIA(ガレリア)を設置するといった活動も進めています。

— ビジネスということでは、今後のビジョンをどのように描かれていますか。

尾崎 日本のeスポーツはまだ芽が出始めたばかりで、完成イメージからすれば1.2%に過ぎません。話題が先行している今の状態から、当り前の話

をつくることに主眼を置いています。— 例えば、将来的にはプロにつながっていくプロセスを整備するといったことも。尾崎 それもありますが、一つのモデルとして考えているのは野球です。最初はリトルリーグがあり、中学の部活、高校野球(甲子園)、大学、社会人、プロとつながっている。また、それぞれに管轄する組織があり、プレーヤーをサポートするコーチ、トレーナー、監督がいる。また、当り前のように公共の野球場があって、安価に利用することができる。単に大きな大会が開催されるだけでなく、その競技を継続できる環境が整うことで、長期にわたり親しめるスポーツが、文化に育っていくものだと思います。

こうした環境は当社だけでどうにかなるものではないので、いろいろな分野の企業の方々と組んでつくっていかないと考えています。

— 高校eスポーツ部支援プログラムを活用して、eスポーツ部を立ち上げた高校も順調に増えているようですが。

尾崎 高校eスポーツ部支援プログラムは、eスポーツを本格的にやってみようと考えている高校生の想いに応えたものですが、2020年6月現在、約150校がプログラムを活用してeスポーツ部を立ち上げています。また、首都圏などに偏ることなく全国的に広まらんなく広がっています。全国高校eスポーツ選手権にも、ほぼ全ての都道府県から選手が出場しています。

— 高校生のeスポーツに対する関心や捉え方をどのように見られていますか。

尾崎 競技と娯楽という二つの捉え方で考えています。高校の部活としてのeスポーツは教育の一環としての位置付けもあるので、真剣に取り組む競技という対象でなければならないと思います。もちろん、部が立ち上がったばかりの高校では、最初は楽しむことが優先かもしれません。しかしそのうち競技としての面白さが勝ってくる学校が大半です。やる以上は真剣に取り組む対象であってほしいと考えています。

— 高校eスポーツ選手権への参加校も順調に増えているようですね。

尾崎 第1回、第2回と順調に参加校が増えています。スタートした当初に、3年間で2000校の規模にするという目標を掲げました。各都道府県から数十校ずつ出場するようになれば、地方大会のための組織も必要となり、それを各地のメディアが取り上げることで、スポンサーが付くくらい注目されるようにしたいですね。

ある程度、ゲームは、はやり廃りが激しいので、同じゲームをやり続けられるようにすることも大切だと考えています。



<http://info.twave.co.jp/index.html>



# eスポーツ部 立ち上げは全国各地で始まっています!!



# 放送、映像業界に向けたノンリニア編集用タワー型WS

価格と信頼性を強みに業界でのブランド確立を目指す

THIRDWAVE Pro WORKSTATION

## 中部

- 【新潟】 精華学園高等学校 新潟中央校
- 【富山】 富山県立富山工業高等学校 高岡龍谷高等学校 富山県立砺波工業高等学校 新川高等学校 高岡向陵高等学校
- 【山梨】 山梨県立都賀興譲館高等学校
- 【長野】 長野県松本工業高等学校 第一学院高等学校 長野キャンパス 長野県松本県ヶ丘高等学校 日本ウェルネス筑北高等学校 日本ウェルネス高等学校 信州筑北キャンパス 日本ウェルネス高等学校 松本校 松本国際高等学校 通信制 松本校
- 【岐阜】 さくら国際高等学校 岐阜東濃キャンパス 中京高等学校
- 【静岡】 清水学院高等専修学校 相川学園静岡高等学校 星槎国際高等学校 浜松学習センター 飛龍高等学校
- 【愛知】 ルネサンス豊田高等学校 愛知県立城北つばさ高等学校 聖間部 名古屋工学院専門学校 高等課程 菊武ビジネス専門学校 高等課程
- 【石川】 学校法人金城学園 遊学館高等学校
- 【福井】 福井工業大学附属福井高等学校 青池学園高等学校



## 北海道・東北

- 【北海道】 星槎国際高等学校 帯広学習センター 北海道立富良野高等学校 白樺学園高等学校 東海大学付属札幌高等学校 札幌新陽高等学校 釧路商科専門学校 日本航空高等学校 千歳サテライト
- 【青森】 五所川原商業高等学校
- 【秋田】 秋田県立仁賀保高等学校
- 【岩手】 一関修紅高等学校
- 【宮城】 仙台育英学園高等学校 仙台城南高等学校 東北高等学校 小松島キャンパス 星槎国際高等学校 仙台学習センター
- 【福島】 国際アート&デザイン大学校 高等課程 東日本国際大学附属昌平高等学校
- 【山形】 山形県立酒田光陵高等学校 山本学園高等学校 新庄東高等学校

## 全国に広がる支援プログラム

### 高校eスポーツ部 支援プログラム

活用校

# 155校

※2020/6/30時点

## 近畿

- 【三重】 三重県立松阪商業高等学校 三重県立名張青峰高等学校 青山高等学校 暁高等学校
- 【京都】 学校法人洛陽総合学院 洛陽総合高等学校 屋久島おおぞら高等学校 KTCおおぞら高等学院 京都キャンパス
- 【奈良】 奈良県立一条高等学校 奈良県立奈良朱雀高等学校 奈良育英高等学校
- 【大阪】 大阪府立泉南高等学校 ルネサンス大阪高等学校 大阪府立岬高等学校 大阪府立日根野高等学校 大阪スクールオブミュージック高等専修学校 大阪高等学校 大阪電気通信大学高等学校 大阪市立西高等学校 クラーク記念国際高等学校 大阪梅田キャンパス 大阪eゲームス高等学校 東朋高等専修学校 東朋学園高等学校 精華高等学校 英風高等学校 星槎国際高等学校 大阪学習センター
- 【兵庫】 神戸市立科学技術高等学校 専門学校アートカレッジ神戸 高等課程 神戸動植物環境専門学校 高等課程 屋久島おおぞら高等学校 KTCおおぞら高等学院 神戸キャンパス 屋久島おおぞら高等学校 KTCおおぞら高等学院 姫路キャンパス



## 中国

- 【岡山】 岡山県共生高等学校 岡山龍谷高等学校 関西高等学校 おかやま山陽高等学校 東林館高等学校 倉敷東林館 屋久島おおぞら高等学校 KTCおおぞら高等学院 岡山キャンパス
- 【広島】 広島県立高陽高等学校 広島県立呉工業高等学校 呉港高等学校 如水館高等学校
- 【山口】 ネムハイスクールクラーク国際高等学校 やまぐちNEMキャンパス 立修館高等専修学校
- 【鳥取】 あすなろ高等専修学校



## 関東

- 【茨城】 ルネサンス高等学校 わせがく高等学校 古河学習センター
- 【栃木】 TBC学院小山校 国際TBC調理・パティシエ専門学校 高等課程 日々輝学園高等学校 宇都宮キャンパス
- 【群馬】 わせがく高等学校 前橋学習センター
- 【埼玉】 武南高等学校 クラーク記念国際高等学校 さいたまキャンパス
- 【千葉】 わせがく高等学校 稲毛海岸学習センター 千葉学芸高等学校 学校法人花沢学園 明聖高等学校 翔洋学園高等学校 ちば中央学園キャンパス 松陰高等学校 千葉浦安学習センター
- 【東京】 飛鳥未来さきさき高等学校 立川キャンパス 朋優学院高等学校 花沢学園明聖高等学校 中野キャンパス 成立学園高等学校 東京都立豊多摩高等学校 東京実業高等学校 クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス 都立小金井北高等学校 松本国際高等学校 東京校 日本工業大学駒場高等学校 東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校 正則学園高等学校 武蔵野大学付属千代田高等学校 中央大学高等学校 淑徳巣鴨中学高等学校 鹿島学園高等学校 通信制 池袋キャンパス 鹿島学園高等学校 通信制課程 日暮里キャンパス 鹿島学園高等学校 通信制課程 拜島キャンパス 一ツ葉高等学校 代々木キャンパス 一ツ葉高等学校 立川キャンパス 屋久島おおぞら高等学校 KTCおおぞら高等学院 立川キャンパス 日本航空高等学校 東京目黒サテライト
- 【神奈川】 神奈川県立横浜栄高等学校 神奈川県立藤沢清流高等学校 横浜高等学校 神奈川県立茅ヶ崎西浜高等学校 翔洋学園高等学校 藤沢学習センター 飛鳥未来高等学校 横浜キャンパス クラーク記念国際高等学校 横浜青葉キャンパス
- 【特別認可校(機材協力)】 特定非営利活動法人知的障がい者サッカー推進連盟

## 九州・沖縄

- 【福岡】 福岡第一高等学校 福岡高等学校 豊国学園高等学校 福岡県立遠賀高等学校 福岡県立八女工業高等学校 クラーク記念国際高等学校 福岡中央キャンパス 柳川高等学校
- 【長崎】 島原中央高等学校 ころも未来高等学校
- 【大分】 日本文理大学附属高等学校 山口精華学園精華学園高等学校 大分校
- 【鹿児島】 鹿児島県立鹿屋工業高等学校 鹿児島情報高等学校
- 【佐賀】 佐賀学園高等学校
- 【宮崎】 宮崎情報ビジネス医療専門学校 宮崎県立福島高等学校 聖心ウルスラ高等学校 宮崎第一高等学校 小林西高等学校
- 【熊本】 熊本市立千原台高等学校 熊本県立熊本西高等学校 学校法人 神村学園高等部 熊本学習センター 一ツ葉高等学校 熊本キャンパス
- 【沖縄】 学校法人KBC学園専修学校 インターナショナルデザインアカデミー高等課程 未来高等学校 沖縄学習センター 沖縄県立八重山特別支援学校 高等部

## お申し込み期間

2020年 6月1日(月) ~ 8月31日(月)

※申し込み期間は変更になる場合がございます。

お申し込み方法は公式サイトでご確認ください

[https://twental.co.jp/esports\\_club\\_support/](https://twental.co.jp/esports_club_support/)



## 高校eスポーツ部支援プログラム事務局

☎ 050-3364-7224 電話受付時間 平日9時~18時

✉ es-shien@twave.co.jp

株式会社サードウェーブ THIRDWAVE

研究・開発をはじめ、CAD、デザインなど高いグラフィックス性能を求めるユーザーから強く支持されるサードウェーブのワークステーション。同社では、高解像度映像によるノンリニア編集のニーズが高まる放送、映像制作の業界に向けた専用機として、このほどタワー型ワークステーション「THIRDWAVE Pro WORKSTATION X2612」をベースにカスタマイズした映像編集専用モデルの販売を開始した。製品の特徴と販売戦略を法人営業統括本部 営業1部の白方憲一郎部長に聞いた。

### 迅速に低価格で製品を提供 パートナーは利益が確保できる

「当社では、以前から高いグラフィックス性能を求めるお客様に向けたワークステーション製品をラインアップしてきたが、放送、映像制作の業界に特化したモデルまでは製品化していなかった。これまでは要望に応じた個別のカスタマイズで対応していたが、ニーズの高まりを受けて専用機を投入することにした」と白方部長は語る。

映像編集専用モデルのベースとなるTHIRDWAVE Pro WORKSTATION X2612は、昨年7月にサードウェーブが研究・開発・デザイン・グラフィックスなどの分野に発売したモデル。CPUにIntel Xeon Wシリーズ、チップセットにIntel C422を搭載。メモリは標準で16GB、最大256GBまで搭載できる。

GPUにグラフィック分野の利用に適したNVIDIAのGeForceまたはQuadroを標準搭載でき、最大で2基まで搭載可能だ。ストレージは、PCIe Gen 3×4リンク速度で動作するM.2スロットの装備によって32Gbpsの帯域幅を提供。最大2TBのNVMe SSDを利用できる。また、オプション拡張カードを利用してRAIDアレイを構成することで、最大128Gbpsの超高速ストレージを実現することができる。

このX2612は、グラフィックス向けの汎用的なモデルだが、映像編集専用モデルは、放送・映像業界に向けたノンリニア編集用としての最適な構成を採用している。具体的には、高解像度映像の動画編集、画像編集に最適なGPUとしてNVIDIA Quadroを標準搭載し、外部接続端子として標準となりつつあるThunderbolt 3を装備する。

「加えて、一般的な映像編集ツールの動作確認を行う。従来はお客様自身が行っていた検証の工程を省くことで、より早く、より低価格で製品を提供することがわれわれの強みになる」と白方部長は強調する。

放送、映像制作の業界では最近、広告収入の落ち込みからコスト意識の高まりが顕著になっているという。一方で、フルHDから4K/8K映像へのシフトが進んでいるため、予算内でできるだけ多くの新しい編集機器を導入したいというニ

ズが高まっている。

「同じ予算で、他社の同一レベルの製品では2台しか購入できないが、当社の製品なら3台が可能になる。もちろん、販売パートナーの方々にとっても、他社製品と比べて、利益の出る製品になっている」と白方部長は説明する。

### サポートを充実させて ラインアップも強化

映像編集専用モデルのもう一つの特徴に、国内最終組み立てがある。サードウェーブのワークステーションは、その能力を最大限に引き出すため製品企画と最終組み立てを国内で行っている。これにより、製品の信頼性を高めて最大限のパフォーマンスを発揮できるとともに、万が一のトラブル時にも迅速なサポートを可能にしている。

「放送、映像制作の業界では、われわれは新参者。コストメリットの訴求に加えて、製品に対するお客様からの信頼を獲得していくことが重要になる。ハードウェアである以上、障害の多少の発生は避けられないので、製品自体の信頼性を高めていくとともに、サポート体制の充実にも力を入れていく」と白方部長。

放送業界では24時間365日の稼働が基本となるだけに、それに合わせたサポート体制をできるだけ早期に構築するため、現在、パートナーとの連携を進めているという。

映像編集専用モデルの販売は、全てパートナー経由となる。今後1年間は業界でサードウェーブワークステーションのさらなる認知度向上を目指していく方針だ。

目標の達成に向けて、製品ラインアップの拡充も計画している。4K/8K映像をフルに使用する編集作業に対応するため、コア数重視の上位モデルのワークステーションをベースとしたモデルを年内にも投入する計画だ。

「製品の質、信頼性を高めて、X2612の型番が放送、映像制作の業界でブランドとして認知されるようにしていきたい」と白方部長は力を込める。



# X2612

複数のディスプレイで構成する大型可視化システムのビデオウォール。現在は、大型製品だけでなく小規模向けの製品も登場している。サードウェーブの映像IPソリューションは、小規模店舗向けに既存製品の半額程度の低価格を実現。しかも、特別な知識がなくても、ユーザー自身がビデオウォールの映像構成や映像の差し替えができる優れた操作性を兼ね備える。「スポーツバーをはじめ、デジタルサイネージ用途、さらにこれから大きな盛り上がりが見込めるeスポーツカフェなどに向けて、パートナーと連携して拡販していきたい」と語る法人営業統括本部 営業1部の白方憲一部長に、ビデオウォール製品の販売に乗り出した経緯、製品の強み、販売戦略を聞いた。

# AV over IP

## 従来の半額で実現するビデオウォール

従来、ビデオウォールは複数のテレビやモニターを隣接して設置することで一つの大型ディスプレイに見せるものだった。そのため、システムも大型で各モニター間のベゼルが視覚効果の妨げになる欠点があった。

現在のビデオウォールは、小規模な使用から大規模な用途まで幅広い製品が登場し、超狭額縁ベゼルを使用することで、ほとんど一つの大型ディスプレイと変わらないシームレスな大画面を実現している。

また、マルチスクリーン表示により、システムを構成する各ディスプレイに個別のコンテンツを次々に映し出すことができるため、ライブ映像の多角的な中継、デジタルサイネージ、施設に設置したモニターの集中監視など、幅広い用途に対応することができる。

「当社が昨年発売したビデオウォール製品は、従来の一般的な製品と比べて価格を半額程度に抑えた。これまで店舗などでより効果的な映像設備を導入したいと考えていながら、コストがネックで諦めていた方々に向けて強くアピールしていきたい」と白方部長は力を込める。



白方憲一  
法人営業統括本部 営業1部 部長

## より小規模な店舗向け新たな市場を掘り起こす

サードウェーブがビデオウォール製品の販売に乗り出したのは、まず、2年前に高性能のHDMIケーブルなどの映像関連機器を主力販売しているハイパーツールズをグループ化したことに端を発する。そして、昨年には業務向けのAV周辺機器を供給するメーカーである台湾のサイプレステクノロジー (Cypress Technology) と正規代理店契約を結び、自社製品の販売を広く手掛けることとなった。

サイプレステクノロジーは、モニター変換機や延長器など、幅広いAV周辺機器のラインアップをそろえている。日本で同社の製品を展開していくにあたって、ビジネスの可能性を感じたのが映像IPソリューションだったという。

「確かに小規模向けの製品も出てきてはいるが、小規模なものでも数百万円単位で、まだまだ一般の店舗が導入するには高価。当社の映像IPソリューションは、プライス（低価格）、レスポンス（迅速な対応）、バラエティ（あらゆる悩みに対応）をコンセプトに掲げている。インパクトのある価格設定とし、簡単に設置できて導入後の運用も容易にできるシステムをニーズに柔軟に対応し提供することで、新たな市場を掘り起こせる可能性は大きいと考えた」と白方部長は説明する。

## AV over IPが可能にする柔軟性と機能性

本格販売に先立ち、昨年11月には幕張メッセで

## 店舗の映像設備を革新する映像IPソリューション



開催された音と映像と通信のプロフェッショナル展「Inter BEE 2019」に出展。サイプレステクノロジーと共同で、「マルチスクリーン」をテーマに「AV over IP」「eスポーツ」コンテンツ、ライブ配信用機材としてのサードウェーブ製PCをデモ展示し、来場者からの高い注目を集めたという。

「それまで映像配信向けの製品をサードウェーブが扱っているということを知らない方が多かったため、かなり興味をもっていただいたようだ。また、AV over IPという仕組みに対する関心も高かった」と白方部長は振り返る。

AV over IPとは、映像などのコンテンツ（HDMI信号）をプロジェクターやモニターなどの表示機器にネットワーク経由で伝送するシステム。表示機器側の受信機にIPアドレスを設定することによって、ネットワーク上で映像や音声を送信することが可能になるため、スイッチャーを使用しなくても自由に入力ソースを切り替えることができる。

「これによってシステムの構成次第で、分配器にもスイッチャーにもビデオウォールにもなる便利で柔軟なシステムとなっている。しかも、必要に応じて接続する機器の数を追加し、減らすことも柔軟に対応できるというメリットがある」という。

HDMIを使用すれば4Kの解像度まで対応する。

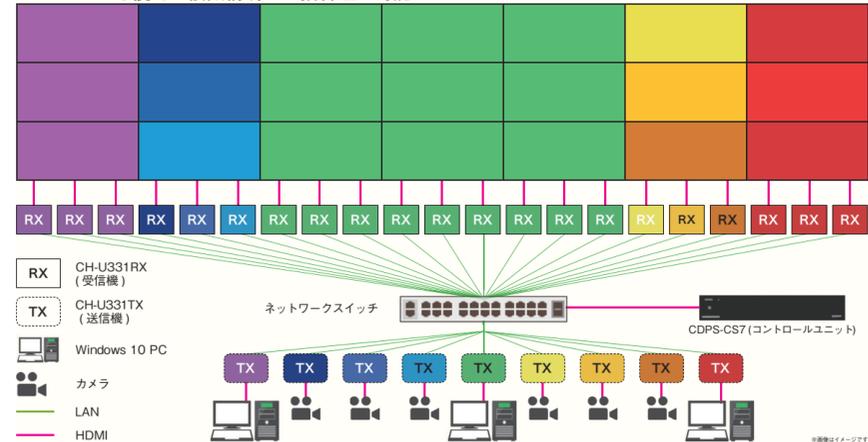
サードウェーブのAV over IPを使用することで、特別な知識がなくても、コントローラとタッチパネルをつないで視覚的に機器を制御し、表示するコンテンツを切り替えることができる。各面に異なるコンテンツを自由に配置して表示することができるほか、1コンテンツを複数画面で表示もできる。各映像はサイズやメーカーの違うモニターに投影することができ、コントロールユニットでグルーピングすることでビデオウォールなどを簡単に構成できる。

画面の切り替え自体は、送信機の一覧に表示されている映像ソースのサムネイルからドラッグ&ドロップするだけの直感的な操作だけで済む。また、映像の差し替えもサムネイルのドラッグ&ドロップで即座に切り替えることができる。

## ユーザー自身で運用が可能 PC不要の容易な操作性

製品ラインアップは、AV over IP送信機「CH-U331TX」、AV over IP受信機「CH-U331RX」、コントロールユニット「CDPS-CS7」で構成する。送信機と受信機間は1本のCAT5e/6ケーブルで最大100メートルまで延長でき、入出力信号については、

CDPS-CS7を使えば複数構成の一括管理が可能



コントロールユニットを使うことで、複数の送信機と受信機を一元管理することができるため、複雑な画面構成でも管理は容易だ。接続されている送信機と受信機が一覧表示されるため、どの送信機の映像を出力しているかが視覚的に把握できる。従来であれば、PCから個別別のWeb GUIにアクセスして行うIPアドレスやチャンネル設定なども、コントロールユニットの画面上から設定変更が可能だ。また、コントロールユニットはPoE対応のため、設備によってはアダプター電源が不要になる。

白方部長は、「PCをまったく使用しなくても、視覚的に設定することができる。コンテンツの表示や切り替えなど、導入後の運用でもベンダーに依頼しなくても済むケースが多かったが、当社製品では店舗のオーナー自ら操作してコンテンツや表示パターンを自由に切り替えられるため、余計な運用コストも必要ない」としている。

## スポーツバー、サイネージ eスポーツカフェに向けて拡販

「小規模な店舗でも、お客様の目を引きつけるものと凝った映像設備を導入したいというニーズは多い。まずは、スポーツバーなどは大きなターゲットになると考えているが、一般の小規模店舗におけるデジタルサイネージ用途も狙っていききたい。その点、PCレスでの運用やPoE対応は大きな強みになる」と白方部長は話す。

「対戦を盛り上げるためにも、視覚的に強く訴えるビデオウォールの効果は大きい。潜在的な市場としての可能性はかなりあると考えている」。また、さまざまな利用ケースに柔軟に対応できるように、レンタルでも提供する計画だ。

「こうした映像系のニーズだけでなく、すでに工場の生産ラインのデータチェックといった新たな用途にもテスト導入されている。映像系も産業系も販売にはそれぞれの業界に強いパートナーの方々の力が欠かせないので、しっかり連携していきたい。また、より複雑な要望にも対応するためのオプションも提供していく予定だ」と白方部長は抱負を語る。

# THIRDWAVE PRODUCT LINEUP

## 映像ネットワーク AV over IP製品



AV over IP送信機  
**CH-U33ITX**



直販価格  
**¥42,800** (税抜)

AV over IP受信機  
**CH-U33IRX**



直販価格  
**¥44,800** (税抜)

コントロールユニット  
**CDPS-CS7**



直販価格  
**¥74,800** (税抜)

## ビデオストリーマー&キャプチャー製品



HDMI/VGA ビデオストリーム&録画装置  
**CDPS-P311R**



直販価格  
**¥42,800** (税抜)

- ストリーミング配信と録画
- 4K UHD (18Gbps/4K@60 4:4:4 8bit) 対応
- ※ ストリーミングは1080p60まで
- 低遅延、高品質エンコード
- アナログオーディオのエンベデッド
- microSD、USBメモリなどに録画
- スケジュール録画機能

映像入力装置  
**CUSB-V604H**



直販価格  
**¥35,800** (税抜)

- USB経由でHDMIをキャプチャ&配信
- 使い慣れた配信ソフトウェアを利用して簡単キャプチャ
- 4K@60 YUV4:4:4対応
- ※ HDMI入出力のみ。
- キャプチャは1080p
- ピクチャーインピクチャー
- USB経由で電源供給

製品の詳細はこちら ▶ <https://www.kirikaeki.net/>

## ワークステーション製品ラインアップ



**THIRDWAVE Pro**  
**WORKSTATION X2612**



OS	OSなし
CPU	Xeon W-2123
グラフィック	Quadro P620 2GB
メモリ	32GBメモリ
ストレージ	ディスクなし/無し

直販価格  
**¥295,200** (+税) ~

**THIRDWAVE Pro**  
**WORKSTATION X4612**



OS	OSなし
CPU	Xeon Silver 4210×2基
グラフィック	Quadro P620 2GB
メモリ	32GBメモリ
ストレージ	ディスクなし/無し

直販価格  
**¥550,700** (+税) ~

**THIRDWAVE Pro**  
**WORKSTATION X6612**



OS	OSなし
CPU	Xeon W-3223
グラフィック	Quadro P620 2GB
メモリ	32GBメモリ
ストレージ	SSD 無し/無し

直販価格  
**¥558,000** (+税) ~

**THIRDWAVE Pro**  
**WORKSTATION X8612**



OS	OSなし
CPU	Xeon Silver 4210×2基
グラフィック	Quadro P620 2GB
メモリ	32GBメモリ
ストレージ	SSD 無し/無し

直販価格  
**¥785,100** (+税) ~

映像ネットワーク製品の  
詳細はこちら ▶

<https://www.kirikaeki.net/>



ワークステーションの  
詳細はこちら ▶

<https://www.dospara.co.jp/5business/>



ご相談・お問い合わせ窓口：法人営業統括本部 TEL. 03-5294-2041