



導入事例 | ESPORTS

ノースカロライナ大学チャペルヒル校が eSports アリーナを開設 AV-over-IP システム「MCX」の活用事例

背景・導入経緯

ノースカロライナ大学チャペルヒル校にカロライナ・ゲーミング・アリーナを設立。ゲームに関するあらゆる活動が自由にできる場所が、進化した eSports を発展させる。

学生が集まり、学内のゲームコミュニティの仲間を見つけ、社会的、学術的、研究的など、学生がゲームの分野で行うあらゆることを受け入れることができる場所として設立されました。

健全な方法でゲームを楽しむことと、ゲームの悪影響を抑制することの両方を目的としたプログラムとサポートモデルが用意されています。ゲーミングアリーナで行われる授業のほか、施設内では研究も行われ、2021年6月にオープンしたこの施設は、複数のカロライナ州の競技用 eSports チームの本拠地となっています。

本施設の情報技術サービス部門責任者である Lee Hyde 氏は、「最終的には、学生がアリーナに来て、感動することができ、楽しく過ごしてくれれば、それでいいと思っています。すべては彼らの成功のために用意されています」と語ってくださいました。

チャレンジ

— 誰でも参加できる場所を提供 —

「この施設の目的は、できるだけ多くの人にゲームに関するメッセージを伝え、歓迎され、中毒性が低く、多様性を持って、学生達を支援することにあります。」と Hyde 氏は説明し、「ゲームの世界に興味がない人も、熱心な競技者も惹きつけるようなスペースが必要でした。」とアリーナの必要性について語ってくださいました。

設計における最も重要な点は、プレイヤーだけでなく、観戦するコミュニティにとってもアクセスしやすく、親しみやすいアリーナにすることでした。

— 先端技術が簡単に利用できる —

学生が施設のテクノロジーを簡単に操作できる、シンプルで直感的な制御システムが必要で、学生が部屋にあるゲーム機や PC からビデオを取り込み、特定のディスプレイに表示して、他の人がプレイしているのを視聴することができるといった多様なインターフェースの実現に向けて検討していました。



Black Box の MCX が、映像の遅れについて非常に優れた品質が求められるゲーム環境において高評価をいただきました。

Carolina House Creative Labs に設置された MCX を使って、学生たちはアリーナからコンテンツを制作、YouTube や Twitch チャンネルで配信できるようになりました。



顧客：
ノースカロライナ大学
チャペルヒル校

所在地：
アメリカ合衆国
ノースカロライナ州

WEBSITE:
CAROLINAGAMING.UNC.
EDU/

業種：
ESPORTS

ソリューション：
AV-OVER-IP MCX

