

大学教授監修！業界初*のFocusモードで集中力を高める GigaCrysta10周年記念モデル「LCD-GCQ271UD」を発表

株式会社アイ・オー・データ機器（本社：石川県金沢市、代表取締役会長：細野 昭雄、以下、アイ・オー・データ）は、GigaCrysta10 周年記念モデルとして、新機能「Focus Mode（フォーカスモード）」を搭載し WQHD、最大 240Hz の高リフレッシュレートに対応した 27 型ゲーミングモニター『GigaCrysta（ギガクリスタ）「LCD-GCQ271UD」』を本日 2024 年 9 月 25 日（水）に発表いたします。

※表示サイズ可変機能搭載モニター製品で、集中力の維持・向上イメージを表示するモニターとして
（2024年9月24日現在。日本国内市場における当社独自調べ）



型番	仕様	出荷予定	価格
LCD-GCQ271UD	ブラック	10月中旬	オープン価格

■開発の背景/今後の展望

ゲーミングモニターに使われる液晶パネルの技術革新に伴い、大きな画面サイズが主流になりつつありますが、FPSなどのゲームにおいては視野範囲の観点で、24型相当の一人気が根強くあります。シーンにあわせてサイズを選びたいという要望に応えるため、我々は“新たな機能”をゲーミングモニターに持たせることを検討し、GigaCrysta10周年を迎えるにあたり「新しいチャレンジ」として、開発をスタートしたのが「Focus Mode（フォーカスモード）」です。

27型の画面と24型相当の表示を切り替えることのできる「Focus Mode」は、FPSなど視野範囲にゲーム画面全体を収めたいとき、サイズを小さくすることができます。また、画面周囲に“定期的増減するアニメーションイメージを表示”することで、集中力が高まり、ゲームのパフォーマンス（スコアなど）の向上を狙うことができます。この手法には、明治大学専任教授 中村聡史氏の論文「周辺視野における妨害刺激の減衰が集中度に及ぼす影響」を基に、第一人者である同氏に監修いただきました。表示パターンや表示方法について、より効果的なものを模索しました。また、中村教授にアドバイスをいただきながら、一部ゲームプレイヤーの皆様にご協力いただき、実際にゲームのパフォーマンスへの効果を検証いたしました。

このような機能を実現するにあたり、技術的な課題に直面しながらも、これまで液晶ディスプレイを開発してきた当社の技術力を駆使して、ついに実現することができました。今回、市場に新たな価値を提案できることを嬉しく思います。今後も、国内メーカーのブランド「GigaCrysta」ならではの価値や機能提案を、ユーザーの声を反映しながら進めてまいります。

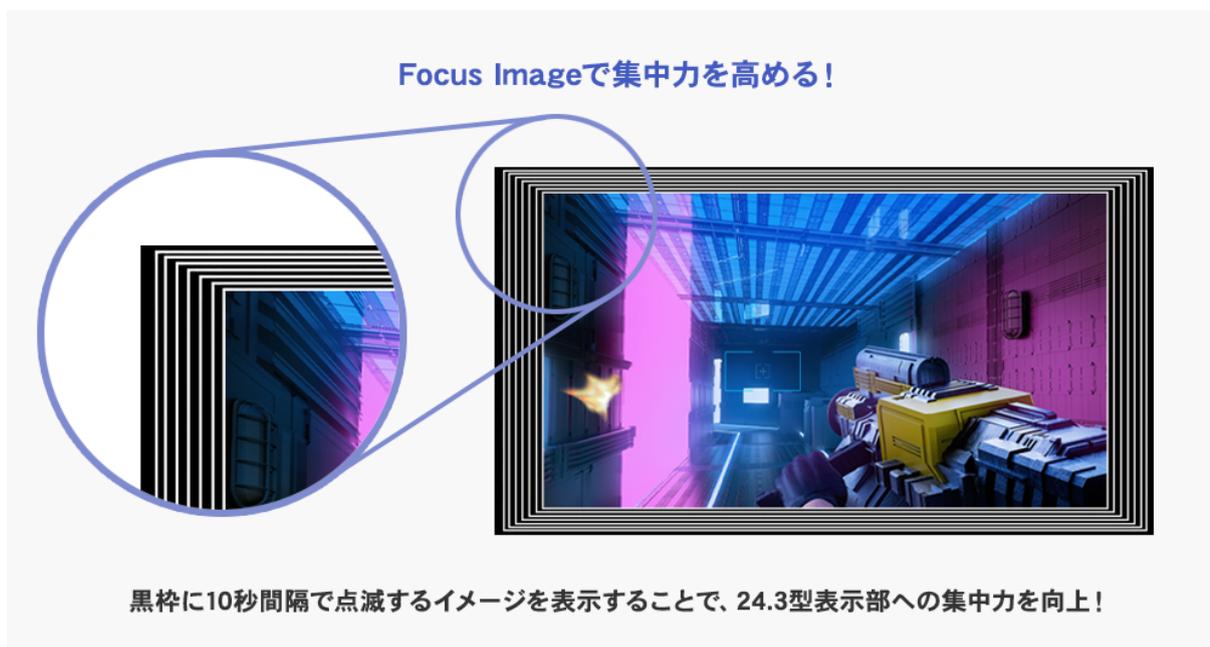
■商品概要

本商品はWQHDの解像度と、最大240Hzの高リフレッシュレートに対応した27型ゲーミングモニター「GigaCrysta」です。

《特長1：Focus Mode機能》

Focus Mode機能は27型の液晶画面に24型相当の画面サイズで映すことができる機能です。大画面でのゲームプレイや動画鑑賞等を楽しみたい場合は27型表示、FPS等の大会準拠サイズでプレイに集中したい場合は24型相当表示といった形で、本機能で瞬時に切り替えることが可能になっています。また、Focus Mode「ON」時の画面周囲の黒帯部分に“錯視描写”を表示することで、24型相当の表示箇所集中することができる新機能を搭載。明治大学 中村教授の研究論文「周辺視野における妨害刺激の減衰が集中度に及ぼす影響」を取り入れることにより、24型相当の描写部への集中力を向上させることが可能となっています。

※効果には個人差があります。



■中村教授コメント

我々が集中力を高めるため、また様々な印象を付与するために研究してきた周辺視野への刺激提示手法は、その刺激を提示するためにゲームや作業などで使うコンピュータのリソースを奪ってしまううえ、画面上の表示を調整しなければならぬなど、実用化における大きな問題がありました。その問題を、ディスプレイ自体が表示領域を決めるため作業対象は最大化するだけでよく、またコンピュータではなくディスプレイが計算して周辺視野へ刺激を提示することで解決した今回の「Focus Mode機能」は画期的で、周辺視野への視覚刺激提示の研究開発が今後進むことが期待されワクワクしました。



開発機を試験的に利用してみましたが、作業対象の背景が暗いような環境(ダークモード)で文章書きや開発をしているとき、また全画面で映像を視聴しているときに集中できているような印象を覚えました。実際に使われた方がどういった反応をされるか楽しみです。

明治大学 専任教授 中村 聡史

《特長2：仮想サラウンド機能の応用》

液晶ディスプレイのスピーカー位置を計算し、左右のスピーカーの音をチューニングすることで音の広がりを生み出す技術を採用しました。モニターの外から音が聞こえてくるような仮想体験を実現することによってゲームプレイ時の没入感(イマーシブ)を更にお楽しみいただけます。画面モードに合わせて、Lv1 から Lv3 まで音の表現が変わります。レベルが上がるごとに、よりダイナミックな表現を楽しめます。



※ 本リリースに記載されている会社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。

※ 本リリースに記載されている情報は発表日現在のものです。予告なく変更されることがありますので、最新の情報については当社のウェブサイトをご参照ください。

【本リリースに関するマスコミ問い合わせ窓口】

株式会社アイ・オー・データ機器

広報宣伝部 広報宣伝課

担当:佐藤(さとう)

TEL:076-260-3625(代表)

Mail:kouhou-pub@iodata.jp

【会社概要】

株式会社アイ・オー・データ機器

代表取締役会長:細野 昭雄

本社:石川県金沢市

資本金:35億8,807万円

ホームページ: <https://www.iodata.jp/>