

新時代

～非接触推奨の中で再認識した“かわり”の効果～

株式会社トリアナ

大分初のe-スポーツ施設から 多角的に集い楽しむ仕掛けを

新型コロナウイルスの感染拡大が世界で広がりを見せ、「人に会う・出かける」場面が激減してもなお完全終息を迎えないまま3年が過ぎようとしている。対策を施して外出することに世間が慣れつつある中、ゲームの世界で時間を共有しプレイに没入するe-スポーツの拠点が今年、大分に誕生した。働き方や余暇、生活様式の著しい変化を感じる中で施設オープンを決めた株式会社トリアナ代表取締役の川野剛さんに、これまでの経緯と想い、展望を伺った。

情報通信業が主軸の事業を展開

株式会社トリアナは2007年に設立し、現在大分と東京にオフィスを構えて事業を行っている。民間企業からの依頼に基づくホームページ制作やシステム開発等の事業を主軸にし、自治体関連事業等も受託しながら継続的に業績を伸ばしてきた。また、昨今話題となっている企業DX（デジタルトランスフォーメーション）化の伴走支援も行っている企業だ。

これまでさまざまなクリエイティブ制作を手がけてきた同社だが、ここ3年ほどは、新型コロナウイルス感染拡大による補助金（広告費）等を活用した案件が増加。顧客のホームページリニューアルや新規サイト開設の依頼を多く受注し、現在まで堅調な伸びを見せている。

リモートの導入と風潮への違和感

新型コロナウイルス感染拡大により、同社でもリモートワークを導入した。しかし、個人情報取り扱いやサーバーアクセスのセキュリティなど、情報通信を生業にしているからこそ簡単に在宅勤務へ切り替えられない難局が数多く見えたという。「リモートワークに移行しやすい業種ではありません。しかし実際にやってみると課題も多かったですね」

単純に、在宅勤務へ切り替えるのは不可能なことではない。しかし、社長としては従業員が自宅働く際の環境整備や健康面への配慮、必要経費や手当などの整備に余念がなかった。そして、「世の中全体がリモートへシフトすることに対して、同調圧力のようなものを感じていたんですよ」と川野社長はつぶやいた。



ひときわ目を引くプロジェクター投影画面 操作キーにちなんだネーミング



オアシスタワー1F センターコートから見える開放的な雰囲気店内

近年、e-スポーツは若者を中心に急拡大しており、国内でも学生チームやスポンサーを獲得したプロチームが、大会でしのぎを削り勝敗を競うほど人気は高まりを見せている。コロナ禍の自粛ムードで生活様式が変わったことも相まって、オンラインゲームを楽しめる施設が首都圏を中心に増えてきた。

企画・設計の段階で最もこだわったのは「文化施設で明るい店内。興味がある人なら誰でも入りやすい環境」だ。他県の施設に視察へ出向いたが、ゲーム用パソコンが連なる暗がりモニターが光るような、e-スポーツ特有の雰囲気が漂う施設がほとんどだった。しかし、閉鎖的な外観では施設が来店客を選んでしまう。興味があれば誰でも気軽に入ってプレイを楽しめて、しかもゲーミングパソコン含めハイスペックの設備を体感できる場所。プロ級の腕前を持つ若者を集客するのが目的ではなく、オンラインとオフラインの特性を上手く使いながらゲームを純粋に楽しめる空間を提供するのが同社の願いであり、実現したい形だった。そして、商業複合施設への出店候補もあったというが、ゲームセンターとは一線を画し、文化・スポーツとして認知拡大するという狙いがあった。

オープンして数か月、平日夕方以降には学生やサラリーマンが、また休日には子どもや親子連れが足を運び、ゲームを楽しんでいるそうだ。十分なスペックと安定した通信環境で思う存分プレイしたい人や、実は若いころからゲーム好き・オンラインゲームが上達した子どもに負けたくないといった大人の余暇と練習ニーズにはうってつけの場だ。「子どもたちが笑顔で『楽しかった!』と言ってくると、本当にやって良かったなあと思うんですよ」と川野社長は目を細めた。実際に、親子でヘッドセットマイクを付けて笑顔でオンラインプレイする姿も見られるそうだ。

e-スポーツをきっかけに オフライン活動での活用・発展を

「仕事や学校が終わった後の時間に来る人が多いだろうとは予測していましたが、いろんな意味で有効に使っていただきたいと思っています」と、川野社長は様々な施設の活用方法を想定している。

まず、アミューズメントとは違った意味合いで利用してもらうことが前提だ。初めて利用する人には、設定から使い方までフォローを行い、ゲーム初心者でも、1人でも家族や友人同士でも気軽に入れるように配慮している。ゲームは高齢者の方の認知症対策（脳トレ）として

どの業界にも「在宅勤務＝得策」という雰囲気が漂っているが、それを圧力と感じたのは、同社が15年にも渡り、Web制作業を続けてきた理由と深く関係しているようだ。「時代の流れが早いIT・Web業界ですが、設立以来ずっと、ゆるやかに成長することを念頭に置いてきました。実際に会って得られる温度感やライブ感、そこに緊張感があるからいい仕事ができるんです。対面のお客様との仕事をしっかりやって、お付き合いができた方々から紹介していただいてここまで来た会社ですからね」

自粛ムードが落ち着き、以前の生活様式に戻そうという空気が高まり始めた今、同社は原則出社の勤務体系をとっている。ラッシュを避け、コアタイム制にして出社しやすい仕組みを社内規定に盛り込んだ。やむを得ない事情や自粛要請があればリモートに切り替えられる“ハイブリッド”な出勤体制を採用しているが、初めて会うお客様には、条件が合えば必ず訪問する姿勢を貫いている。

大分初のe-スポーツ施設を旗揚げ 興味があれば誰でも入れる空間作り

同社は、2022年8月に大分県下初のe-スポーツ体験施設『WASD（アシド）』をオープンした。e-スポーツに着目し、施設運営を始めたきっかけを尋ねると「自分がゲーム好きなのもあって、構想はずっと抱いていました。ただ、本業にリモート勤務を採用した際に『逆にオフラインで集まれる場所があってもいいんじゃない?』と思うようになったんです。ゲーム自体、オンラインとオフラインが非常に近いものですから、ここでも人の縁やつながりの土台を作りたと思って、コロナのタイミングで一気に進めました」。



明るさが際立つ店内 誰でも気軽に入れる雰囲気を実現した



「やるなら徹底した本物志向で」PC本体からチェアまでプロ仕様に

注目度が高く、またフリースクールに通う子たち等にも、平日昼間にプレイタイムを提供することができる。今後は人材を発掘してプロチームを立ち上げ、そのホームグラウンドとしてプロを育てつつ、ゲーム大会イベントを主催したいと展望を抱いている。

「高校や専門学校、一部企業で『e-スポーツ部』が徐々に増えてきていますね。企業スポンサーとしてではなく会社の福利厚生の一環で、オンラインでも施設でもプレイ可能な方法を提案することもできます。配線と段差はフロアから失くしてバリアフリーにしていますし、とにかく、エンタメ本来の楽しみ方をボーダーレスで提供していきたい」とのこと。

主幹事業を行う中で、人との関わりが生み出す効果を感じているからこそ、現場でリアルに感じるものを求めて自らが出向き、構想を練った。そして、県外から視察や取材、プロゲーマーの方も来店してもらえようというe-スポーツ施設が完成した。同施設が今後どのように活用の幅を広げるのか、大いに期待が高まった。



プレイに役立つ周辺機器も常備 貸出可能

企業データ

会社名	株式会社トリアナ
代表者	代表取締役 川野 剛
所在地	大分市城崎町1丁目5-6 甲斐歯科ビル3F（大分本社） TEL 097-536-5665
設立	2007年（平成19年）11月8日
資本金	300万円
従業員数	13名（2022年11月現在）
事業内容	ホームページ制作、デザイン、システム開発、Web広告・SNS運用代行等
DX導入支援、e-スポーツ施設運営	
URL	https://triana.jp/

