

第1章 リード（ニュースリリース）

ゲームを、社会に。

PIA BASE、「ゲーミングインフラ」構想を社会実装。

第一号拠点「ONeZONE 湘南台」が2026年8月12日にプレオープン。

— e スポーツゲーミングカフェから、「人と人がつながる公共空間」への挑戦 —

ゲームは、文化のその先へ。

ゲームは、娯楽なのでしょうか。それとも文化なのでしょうか。PIA BASE は、そのどちらでもあると考えています。そして私たちは、さらにその先の未来を見据えています。

ゲームは、やがて社会の一部となる。その時代を見据え、ゲームを通じて人と人がつながり、交流し、学び、共感する新しい社会基盤「ゲーミングインフラ」の構築を開始します。

その第一号拠点として、神奈川県藤沢市・湘南台に「ONeZONE 湘南台」を2026年8月12日にプレオープンいたします。ONeZONE 湘南台は、高性能ゲーミングPCを備えたeスポーツ施設でも、インターネットカフェでもありません。ゲームを共通言語として、人々が自然に集い、交流し、新しいコミュニティを育む「公園」のような場所です。私たちが目指しているのは、ゲームをプレイする場所を増やすことではありません。

ゲームを、社会に。

この言葉には、ONeZONE プロジェクトの理念そのものが込められています。

「設備」ではなく、「場」の価値をつくる。

国内のeスポーツ市場は拡大を続け、高性能ゲーミングPCや高速通信環境を備えた施設も増えています。しかし、その多くは「設備」の充実を競う時代の延長線上にあります。一方で、テクノロジーの進歩により、自宅でも高性能なゲーム環境を構築できる時代となりました。店舗に求められる価値は、これからも「設備」なのでしょうか。私たちは、そこに大きな転換点があると考えています。

これから店舗に必要なのは、「その場所に行く理由」です。誰と出会えるのか。どんな体験ができるのか。どんなコミュニティに参加できるのか。ONeZONE 湘南台は、「設備競争」ではなく、「体験価値の革新」に挑戦します。

ゲーム文化には、まだ「公共空間」がない。

読書には図書館があります。映画には映画館があります。演劇には劇場があります。それぞれの文化は、人々が体験を共有し、ともに育てる「場」があることで社会へ定着してきました。一方で、ゲームは世界中で楽しまれる文化となりながら、その文化を育む公共的な場は、まだ十分とは言えません。オンラインでは世界中のプレイヤーとつながることが

できても、地域の中で同じゲームを楽しむ仲間と自然に出会える機会は決して多くありません。ゲーム文化は成熟しました。しかし、その文化を支える社会基盤は、まだ発展途上にあります。PIA BASE は、この課題に対する一つの答えとして、「ゲーミングインフラ」という新しい概念を提唱します。

第一号拠点・ONeZONE 湘南台は、「未来を検証する場所」。

ONeZONE 湘南台は、一店舗の開業ではありません。ゲームが文化を超え、生活の一部となる未来を見据えた「社会実装」の第一歩です。ゲームを通じて人と人が出会い、交流し、新しいコミュニティが育まれる社会。ゲームをきっかけに、学生、社会人、初心者、シニアまでが自然につながる社会。そして、ゲームを中心とした新しいライフスタイルが、日常の選択肢として定着する社会。その可能性を検証するため、私たちは湘南台を第一号拠点として選びました。ここで生まれる体験やコミュニティは、ONeZONE プロジェクトの未来を形づくる礎となります。

この挑戦は、一店舗の成功を目指すものではありません。

私たちは、「e スポーツゲーミングカフェ」という新しい業態をつくりたいわけではありません。私たちが目指すのは、ゲームを文化として支え、やがて社会基盤として機能する未来です。もし、この挑戦が社会に受け入れられたとき。それは、新しい店舗が誕生したという出来事ではなく、新しい時代の始まりとして記憶されるかもしれません。

「ゲームを、社会に。」

その第一歩が、2026 年 8 月 12 日、湘南台から始まります。

第2章

ゲームは、文化になった。

ー 「ゲームを、社会に。」という思想が生まれるまで ー

ゲームをしていると、「外で遊ばない子」と言われた時代がありました。家庭用ゲーム機が普及し始めた頃、ゲームはまだ新しい娯楽でした。熱中することに対して否定的な見方も少なくありませんでした。私自身も、幼い頃にファミコンで遊んでいると、「もっと外で遊びなさい」と言われた一人です。当時、ゲームは社会から理解されている存在ではありませんでした。しかし、それから数十年。ゲームを取り巻く社会は、大きく変わりました。ゲーム市場は世界中で拡大を続け、家庭用ゲーム機だけではなく、PC ゲーム、スマートフォンゲーム、クラウドゲームなど、多様な遊び方が生まれました。

オンラインネットワークの普及によって、世界中のプレイヤーと一緒に遊べるのが当たり前になり、e スポーツという新しい競技文化も誕生しました。

ゲームは、国籍や世代、言語を超えて人々をつなぐ共通言語になりつつあります。私たち

は今、ゲームが社会に受け入れられ始めた、大きな転換点に立っていると考えています。

娯楽は、文化になる。

ゲームに対して、「娯楽」という言葉が使われることがあります。もちろん、その考え方は間違いではありません。しかし、私たちは一つの視点を加えたいと考えています。現在、「文化」として社会に根付いているものも、その始まりは多くが娯楽でした。映画は、人々を楽しませる娯楽として誕生しました。演劇も、人々が集まり物語を楽しむ娯楽でした。読書もまた、楽しみや教養を得るための娯楽から広がり、図書館という公共空間を通じて社会の文化として定着しました。文化とは、最初から文化だったものではありません。人々が体験を共有し、世代を超えて受け継がれることで、初めて文化になります。私たちは、ゲームもその段階に到達したと考えています。ゲームは、単なる娯楽ではありません。人々が感動を共有し、知識を学び、仲間と協力し、新しい価値観に触れる文化です。RPGは物語を通じて人生観を考えさせます。MMORPGでは、現実社会と同じように仲間と協力し、役割を分担し、信頼関係を築きます。シミュレーションゲームでは、判断力や戦略性を養います。ゲームは、「遊ぶ」という行為の中に、多くの学びや交流を内包しています。

それでも、ゲームには「場」がありません。

読書には図書館があります。映画には映画館があります。劇には劇場があります。それぞれの文化には、人々が集まり、体験を共有し、文化を育てるための公共的な空間があります。

しかし、ゲームにはどうでしょうか。

ゲームをプレイする場所は数多くあります。自宅。スマートフォン。ゲーム機。PC。eスポーツ施設。インターネットカフェ。ですが、「ゲーム文化を育てる場所」は、まだ十分に存在していません。オンラインでは毎日のように一緒に遊んでいる仲間でも、本名を知らないことがあります。同じ地域に同じゲームを好きな人がいても、出会うきっかけはほとんどありません。ゲームを始めてみたい初心者が、「誰に聞けばいいのか分からない」という状況も少なくありません。ゲームは世界をつなぎました。一方で、地域社会とのつながりは、まだ十分ではないのです。

「ゲームを、社会に。」

私たちが目指しているのは、ゲーム人口を増やすことではありません。ゲームを販売することでもありません。ゲームを、社会に根付かせることです。ゲームを通じて、人と人が出会う。ゲームを通じて、世代を超えた交流が生まれる。ゲームを通じて、新しいコミュニティが育つ。ゲームを通じて、地域が少しだけ豊かになる。

そのような社会を実現するためには、ゲームをプレイするための設備だけでは足りませ

ん。

人々が自然に集まり、安心して交流し、文化を育てられる「場」が必要です。この考え方こそが、ONeZONE プロジェクトの出発点です。だから私たちは、このプロジェクトの旗印として、一つの言葉を掲げました。

ゲームを、社会に。

この言葉は、ゲームを文化として認めてほしいという願いではありません。ゲームを通じて、人と人がつながり、学び、共感し、社会そのものを少し豊かにしていくという未来への宣言です。そして、この理念を現実の社会へ実装するために、私たちは次の一步を踏み出します。それが、PIA BASE が提唱する「ゲーミングインフラ」という新しい考え方です。

第3章

「ゲーミングインフラ」という、新しい社会基盤。

ー ゲームを文化から社会へ実装するために ー

ゲームが文化になったとしても、それだけでは社会に定着したとは言えません。文化は、人々の生活に根付き、それを支える「場」があって初めて社会の一部になります。

読書には図書館があります。

映画には映画館があります。

演劇には劇場があります。

音楽にはライブハウスやコンサートホールがあります。それらは単に作品を楽しむ施設ではありません。人が集まり、体験を共有し、新しい価値観に触れ、文化を育てる社会基盤として存在しています。私たちは、このような「文化を支える場」そのものを、インフラであると考えています。

インフラとは、道路や電気だけではない。

一般的にインフラという言葉からは、道路、鉄道、水道、電気、通信といった社会基盤を思い浮かべる人が多いでしょう。しかし、社会が成熟するにつれ、インフラの意味も変化しています。図書館は知識へのアクセスを支えるインフラです。学校は学びを支えるインフラです。公園は地域コミュニティを支えるインフラです。つまり、インフラとは「社会に必要不可欠な環境」を意味します。PIA BASE は、この考え方をゲームにも広げたいと考えています。ゲームを楽しむための機器ではなく、ゲームを通じて人が集まり、交流し、学び、新しい価値を生み出す環境そのもの。それが、私たちが提唱する「ゲーミングインフラ」です。

テクノロジーは、人を孤立させるために存在するのではない。

現代社会では、多くのことが個人で完結します。動画はスマートフォンで視聴できます。

映画も配信サービスで楽しめます。本も電子書籍で読めます。ゲームも、自宅で世界中のプレイヤーと遊ぶことができます。便利になりました。しかし、その一方で、人がリアルに集まり、偶然出会い、交流する機会は少しずつ減っているようにも感じます。テクノロジーは、人を孤立させるために発展してきたわけではありません。本来は、人と人をより豊かにつなぐために進歩してきたはずです。

だからこそ私たちは考えます。

これからの社会には、オンラインとリアルをつなぐ「ハブ」が必要なのではないか。ゲームは、その役割を担える数少ない共通言語です。世代も、職業も、国籍も超えて、人が自然に会話を始められる文化。だからこそ、ゲームを中心とした新しい公共空間が、これからの社会に必要なだと考えています。

ONeZONE プロジェクトは、「店舗」を増やす計画ではありません。

私たちは、e スポーツカフェを全国展開したいわけではありません。ゲーミング PC を並べた施設を増やしたいわけでもありません。私たちが目指しているのは、

「ゲーミングインフラ」という考え方を社会へ実装することです。

ONeZONE という名前は、一店舗のブランドではありません。PIA BASE が進める「ゲーミングインフラ構想」を実現するプロジェクトの名称です。

ゲームを通じて人が出会う。

ゲームを通じて学ぶ。

ゲームを通じて地域がつながる。

ゲームを通じて文化が育つ。

この循環を支える仕組みを、一つずつ社会へ実装していくことが、ONeZONE プロジェクトの使命です。

ゲーミングインフラが目指す未来。

私たちは、ゲームを「遊びのための道具」とは考えていません。ゲームは、人と人をつなぐコミュニケーションの媒体であり、知的探求を促す教材であり、創造性を育む表現であり、未来のデジタル社会を体験するシミュレーションでもあります。

ドローンの遠隔操縦。ロボティクス。VR。デジタルツイン。遠隔医療。リモートワーク。これらはいずれも、画面の向こう側で操作し、判断し、コミュニケーションを行うという点で、ゲームと本質的な共通性を持っています。

私たちは、ゲームを「現実とは別の世界」と捉えていません。ゲームは、これからの社会を理解し、体験するための入り口であり、未来社会の基礎的なリテラシーを育む場でもあると考えています。

だからこそ、ゲーミングインフラは、単なる娯楽施設では終わりません。ゲーム文化を支えるだけでなく、未来の社会そのものを支えるインフラへと進化していく可能性を秘め

ています。

第一号拠点が、湘南台である理由。

壮大な構想も、最初の一步がなければ始まりません。

ゲーミングインフラという考え方が、本当に社会に受け入れられるのか。ゲームをきっかけとした交流は、地域コミュニティを生み出せるのか。「設備」ではなく、「体験」を求める人はいるのか。その問いに答えるため、私たちは第一号拠点として、神奈川県藤沢市・湘南台に ONeZONE 湘南台を開設します。

ここは完成形ではありません。未来を検証し、利用者とともに育てていく実証拠点です。

私たちがつくりたいのは、店舗ではありません。社会です。

そして、その未来への挑戦は、一軒の店舗から始まります。

第4章

「公園」を、ゲームでつくる。

ー ゲーミングインフラ第一号拠点「ONeZONE 湘南台」という社会実験 ー

壮大な構想も、一歩目がなければ始まりません。

「ゲーミングインフラ」は、理念だけでは社会を変えることはできません。人が集まり、交流し、その価値を実際に体験できる場所があって初めて、新しい社会基盤として機能し始めます。その第一歩として、PIA BASE が選んだ場所が、神奈川県藤沢市・湘南台です。

なぜ、湘南台だったのか。

私たちは、店舗を出店する場所を「競合が少ない街」という理由だけで選んだわけではありません。ONeZONE 湘南台は、「ゲーミングインフラ」が社会に受け入れられるかを検証する**実証拠点**です。

そのためには、多様な人々が日常的に行き交う街であることが重要でした。湘南台駅は、小田急江ノ島線・相鉄いずみ野線・横浜市営地下鉄ブルーラインの3路線が乗り入れる交通結節点であり、通勤・通学・生活の拠点として、多くの人が利用しています。

周辺には慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス、文教大学湘南キャンパス、日本大学生物資源科学部をはじめとする大学・教育機関が集まり、学生が日常的に集う街でもあります。

また、周辺には多くの企業や工場が立地し、若い社会人も多く暮らしています。

学生と社会人が自然に交わるこの環境は、「ゲームを共通言語としたコミュニティ」が生まれる可能性を持っています。

さらに、湘南台周辺には、本格的なeスポーツ施設はほとんど存在していません。だからこそ私たちは、この街から新しい文化を育てたいと考えました。

私たちは、「eスポーツカフェ」をつくりたかったわけではありません。

店舗のコンセプトを考えたとき、私たちは一つの場所を思い浮かべました。

それは、公園です。公園には、利用目的がありません。

子どもは遊びます。学生は友人と語り合います。高齢者は散歩を楽しみます。読書をする人もいます。待ち合わせをする人もいます。誰かと約束して訪れる人もいれば、目的もなく立ち寄る人もいます。そして、その日その場所にいた人同士が、自然に顔見知りになっていきます。地域のコミュニティは、こうした何気ない日常の積み重ねから生まれます。私たちは、この「公園」が持つ社会的な役割を、ゲームを通じて実現したいと考えました。

「ゲームをする場所」ではなく、「過ごす場所」。

従来のeスポーツ施設は、ゲームに集中するための空間として設計されることが多くあります。

暗めの照明。ネオン。ハイスペックPC。競技性を意識したレイアウト。それらは、eスポーツ文化の発展に大きく貢献してきました。

しかし、私たちが目指したのは、少し違う景色です。ONeZONE 湘南台では、木目を基調としたインテリアや植物を取り入れた温かみのある空間を採用しました。ゲームをしない人でも入りやすく、初めて訪れる人でも緊張しない。友人を待つ間にコーヒーを飲む。ゲームをしている友人を見学する。大学の課題を進める。イベントが始まるまで雑談を楽しむ。

ゲームは、その空間の主演ではありますが、唯一の目的ではありません。

私たちが提供したいのは、「ゲームをする場所」ではなく、「ゲームをきっかけに人が過ごす場所」です。

「ゲームをコンテンツではなく、コンセントへ。」

私たちは、ゲームを「遊ぶもの」としてだけ捉えていません。

ゲームは、人と人をつなぐ接点になれると考えています。

そこでONeZONE 湘南台では、ゲームを「コンテンツ」ではなく、「コンセント（接点）」として設計しました。

共通のゲームタイトルがある。同じ世界観が好き。同じ作品に感動した。そんな小さな共通点が、新しい会話を生みます。

ゲームは目的ではなく、人と人を結ぶ媒介です。この考え方は、店舗の空間設計からイベント、アプリまで、一貫して反映されています。

ターゲットは、「新しい生活様式をつくる世代」。

私たちは、すべての世代を最初から対象にしているわけではありません。第一号拠点では、特に大学生から20代前半の若い世代に注目しています。新しい文化やサービスは、社

会に広がる前に、それを自然に受け入れる世代から始まることが少なくありません。スマートフォンも、SNS も、動画配信も、最初に新しいライフスタイルとして定着したのは若い世代でした。

ゲームを通じたりアルコミュニティという新しい行動様式も、まずはその世代から広がっていくと私たちは考えています。

しかし、その先には学生だけではなく、仕事帰りの社会人、親子連れ、シニア世代まで、誰もが自然に集まれる「ゲームの公園」があります。

ONeZONE 湘南台は、その未来へ向けた最初の一步です。

ONeZONE 湘南台は、「完成形」ではありません。

私たちは、この店舗を完成したサービスとは考えていません。

むしろ、ここから利用者とともに育てていく「社会実験」の場だと考えています。イベントのあり方。コミュニティの育ち方。交流を促す仕組み。ゲームを通じた新しい公共空間は、机上の理論だけでは完成しません。利用者一人ひとりの体験によって、その姿を変えながら成長していくものです。だからこそ、ONeZONE 湘南台は第一号拠点なのです。ここで生まれる出会い、会話、笑顔、そして新しいコミュニティこそが、「ゲーミングインフラ」という理念を現実の社会へと変えていきます。

第5章

「設備競争」から、「体験価値競争」へ。

— ONeZONE が設計するのは、PC ではなく、人との出会いです。 —

これまでの e スポーツ施設は、何を競ってきたのでしょうか。より高性能なゲーミング PC。より高速な通信環境。より高価なデバイス。もちろん、それらはゲーム体験を支える重要な要素です。

しかし、私たちは少し違う問いを立てました。「設備だけで、人は何度も訪れたいのだろうか。」高性能な PC は、自宅にもあります。高速回線も、いまや珍しいものではありません。設備は、いずれ誰もが手に入れられる時代になります。

だからこそ、私たちは設備を否定するのではなく、「前提」と考えています。ONeZONE において、高性能 PC や高速通信環境は、価値そのものではありません。価値を生み出すための土台です。

私たちが本当に提供したいものは、その場所でしか得られない体験です。

「誰と過ごしたか」が、また来たい理由になる。

ゲームの思い出は、ゲームだけではありません。「あの人と一緒に攻略した。」「あの試合で笑った。」「あのイベントで友達ができた。」

人の記憶に残るのは、ゲームではなく、人との時間です。私たちは、その時間をデザイン

したいと考えました。だから ONeZONE では、「ゲームを提供する」のではなく、「ゲームをきっかけに交流が生まれる環境」を提供します。

設備ではなく、人。

ゲームではなく、つながり。

それが、ONeZONE が考える体験価値です。

オンステーションボードは、「交流を補完するツール」です。

その考え方を形にしたものが、「オンステーションボード」です。

オンステーションボードは、メンバー専用アプリに搭載されるコミュニティ機能です。会員は、プレイヤーネーム、アバター、好きなゲームタイトル、プレイスタイル、コメントなどを自由に登録できます。

来店すると、その日に店舗を利用しているプレイヤーをアプリ上で確認できます。しかし、ここで私たちは、一つの線を引いています。

座席は表示しません。

どこに座っているのかは分かりません。

誰が誰なのかも分かりません。

それは、不便だからではありません。

安心のためです。

「人を表示する」のではなく、「きっかけを表示する」。

見知らぬ人に話しかけることは、誰にとっても勇気が必要です。

ゲームという共通の趣味があっても、それだけで自然に交流が始まるわけではありません。私たちは、その心理的な壁をよく理解しています。

だからオンステーションボードは、交流を強制する仕組みではありません。

「VALORANT を一緒に遊びませんか。」、「今日は初心者歓迎です。」、「APEX ランク募集。」そんな小さなメッセージが並ぶだけです。

本名も必要ありません。プレイヤーネームだけで参加できます。ゲーム文化だからこそ成り立つ、程よい距離感があります。私たちは、その文化を尊重したいと考えました。

本当に人をつなぐのは、アプリではありません。

ここで誤解していただきたくないことがあります。

私たちは、オンステーションボードだけで人がつながるとは考えていません。むしろ、この機能では十分ではありません。交流は、リアルな空間で生まれます。偶然隣に座った人。イベントで同じチームになった人。スタッフから紹介された人。ゲームを教えてくれた人。その積み重ねが、人との関係をつくっていきます。

オンステーションボードは、そのきっかけを少しだけ後押しする存在です。交流の主役

は、人です。アプリではありません。

「場」と「仕組み」がそろって、初めてコミュニティは育つ。

公園も、ベンチを置いただけではコミュニティは生まれません。

地域のお祭り。スポーツイベント。フリーマーケット。子ども向けの催し。そうした小さなきっかけが、人と人を結び付けています。

ONeZONE も同じです。オンステーションボードは、「公園の掲示板」のような存在です。そこにイベントが加わります。たとえば、特定タイトルの交流会。初心者歓迎デー。学生リーグ。社会人交流戦。その日だけプレイヤーネームを公開して交流するイベント。限定アバターを使った企画。

こうした仕掛けによって、「話しかけてもいい理由」が生まれます。人は、理由があれば一歩踏み出せます。私たちは、その最初の一步をデザインしたいのです。

ONeZONE がつくりたいのは、「人に会いに行く場所」。

映画館へ行く理由は、映画です。図書館へ行く理由は、本です。では、ONeZONE へ行く理由は何でしょうか。私たちは、こう考えています。

「今日は、あの人が来ているかもしれない。」

「あのイベントがある。」「またみんなで遊びたい。」「新しい仲間ができるかもしれない。」、そんな期待こそが、店舗の価値になる時代が来ると信じています。私たちが目指すのは、「ゲームをしに行く場所」ではありません。

「人に会いに行く場所」です。

ゲームは、そのきっかけです。だから私たちは、ゲームをコンテンツとしてではなく、人と人をつなぐ"コンセント（接点）"として社会に実装したいと考えています。

第6章

「ゲーミングインフラ」を体験する。

— ONeZONE 湘南台のサービスと、新しい過ごし方。 —

理念だけでは、社会は変わりません。

人が実際に訪れ、体験し、「また来たい」と感じて初めて、新しい文化は根付きます。

ONeZONE 湘南台は、「ゲーミングインフラ」という考え方を、日常の中で体験できる場所として設計されています。ゲームをするためだけではなく、人と出会い、交流し、新しい時間の使い方を見つけるための場所。そのために、店舗にはさまざまなサービスを用意しています。

高性能ゲーミング環境は、「特別」ではなく「前提」。

ONeZONE 湘南台では、快適なゲーム体験を支えるため、高性能ゲーミング PC や高速通

信環境を整備しています。e スポーツタイトルはもちろん、MMORPG、協力プレイ、インディーゲームまで、多様なジャンルを快適に楽しめる環境を提供します。

しかし、私たちはこれらを「売り」にはしません。高性能 PC や高速回線は、ゲーミングインフラにおける道路や電気のようなものです。安心して遊べること。快適に利用できること。それは、価値ではなく前提条件だと考えています。

店舗は、「ゲームをする席」だけではありません。

ONeZONE 湘南台では、それぞれの利用スタイルに合わせた空間を用意しています。

例えば、

- ・本格的にゲームへ集中できる e スポーツ席
- ・友人同士で会話を楽しめるテーブル席
- ・動画視聴やスマートフォンゲームを楽しめるカフェスペース
- ・イベントや交流会に活用できる共有スペース

ゲームをプレイする人だけではなく、待ち合わせをする人、友人を待つ人、ゲームを見学する人、動画を楽しむ人、一人でゆっくり過ごす人。さまざまな時間の使い方が共存できる空間を目指しています。

メンバーアプリが、「もう一つの ONeZONE」。

ONeZONE では、メンバー専用アプリをご利用いただけます。このアプリは、単なる会員証ではありません。店舗と利用者をつなぎ、コミュニティを支えるプラットフォームです。

主な機能は以下のとおりです。

■ リアルタイム空席情報

来店前に、現在の空席状況を確認できます。

「行ってみたら満席だった」という不安を減らし、気軽に立ち寄れる環境を提供します。

■ 座席予約

希望する席を事前に予約できます。

イベント参加や友人との来店にも活用できます。

■ オンステーションボード

店内で利用しているプレイヤーの情報を確認できるコミュニティ機能です。

プレイヤーネーム

アバター

好きなゲーム

プレイスタイル

コメント

などを登録することで、ゲームという共通言語を通じた交流をサポートします。
ただし、店舗内での座席位置は表示されません。
交流を強制するのではなく、「安心して交流できる距離感」を大切にしています。

■ イベント情報

ゲーム交流会、初心者講習会、店舗イベント、大会情報、キャンペーンなどを配信します。ONeZONE では、イベントもコミュニティづくりの重要な要素と考えています。

利用料金

ONeZONE 湘南台では、短時間の利用から長時間の滞在まで、ライフスタイルに合わせて利用できる料金体系を採用しています。清算は 30 分単位で可能です。

- ・ ラウンジ席 300 円/1 h
- ・ e スポーツ席 350 円/1 h

「利用する場所」から、「参加する場所」へ。

私たちは、お客様という言葉をあまり使いたくありません。ONeZONE をつくるのは、店舗だけではないからです。利用者一人ひとりが、新しいコミュニティを育てる仲間であり、この場所の文化をつくる存在です。イベントを企画する人。ゲームを教える人。初心者に声を掛ける人。常連として場を盛り上げる人。そのすべてが、ONeZONE というコミュニティを形づくっていきます。だから私たちは、「利用する場所」ではなく、「参加する場所」でありたいと考えています。

第一号拠点だからこそ、一緒につくってほしい。

ONeZONE 湘南台は、完成した施設ではありません。第一号拠点だからこそ、利用者の声を取り入れながら進化していきます。新しいイベント。新しい交流の仕組み。新しいサービス。すべては、「ゲーミングインフラ」という理念を、より良い形で社会に実装するためにあります。私たちは、完成した答えを提供するのではなく、利用者とともに未来をつくっていきたいと考えています。

第7章

ゲームは、文化のその先へ。

— ONeZONE が見据える、2035 年の社会。 —

私たちは、「ゲームは文化である」とお伝えしてきました。しかし、それはゴールではありません。むしろ、その先に本当の変化があると考えています。

私たちが見据えている未来では、ゲームは文化という言葉だけでは語れない存在になりま

す。ゲームは、人々の生活そのものに溶け込み、社会の一部として機能するようになるでしょう。それは決して夢物語ではありません。すでに、その兆しは私たちの日常の中に現れています。

オンラインは、「現実ではない世界」ではなくなる。

ほんの二十年前まで、多くの仕事は職場で行うものでした。しかし現在では、自宅やサテライトオフィス、コワーキングスペースから仕事をするのが珍しくありません。会議はオンラインで行われます。学校ではオンライン授業が行われます。買い物も、行政手続きも、医療相談も、ネットワークを通じて完結する場面が増えています。社会は、「リアル」と「オンライン」が対立する時代から、「両者が共存する時代」へと移り変わっています。ゲームもまた、その流れの中にあります。

私たちは、ゲームを「現実とは別の世界」とは考えていません。ゲームは、人と人が協力し、判断し、学び、挑戦する、もう一つの社会活動です。オンラインゲームの世界で培われる協調性やコミュニケーション、問題解決能力は、現実社会にも通じる力です。ゲームは、現実から離れるためのものではなく、未来の社会を体験する場になっていくと考えています。

「遊ぶ」と「働く」の境界は、少しずつ変わっていく。

ドローンを操縦すること。ロボットを遠隔操作すること。デジタルツイン上で設備を管理すること。これらは、ゲームとは異なる分野として語られています。しかし、本質を見れば、大きな違いはありません。画面の向こう側にある世界を認識し、判断し、操作する。その感覚は、ゲームと非常に近いものです。私たちは、ゲームが未来の仕事そのものになるとは考えていません。しかし、ゲームによって培われる感覚や経験は、未来社会を生きるための基礎的なリテラシーになっていくと考えています。遊びと仕事。現実とオンライン。その境界は、これから少しずつ曖昧になっていくでしょう。

ONeZONE は、「第三の場所」ではなく、「新しい社会基盤」を目指す。

これまで、人には「家」と「職場（学校）」という二つの生活拠点がありました。そして近年では、カフェやコワーキングスペースなど、「第三の場所（Third Place）」という考え方も広まりました。しかし、私たちが目指すのは、それらとも少し異なります。

ONeZONE は、ゲームをきっかけに、人が学び、交流し、創造し、ときには働き、地域とつながる場所です。

ゲームをするためだけでなく、オンラインとリアルを行き来する生活を支える拠点。私たちは、そのような存在になりたいと考えています。

ゲームをしに来る。友人に会いに来る。イベントへ参加する。リモートワークをする。休憩時間にゲームを楽しむ。学校帰りに立ち寄る。

こうした行動が自然に重なり合う場所。それが、私たちが描くゲーミングインフラです。

地域に開かれた「情報のハブ」へ。

ONeZONE が目指しているのは、ゲームコミュニティだけではありません。地域社会にとっても価値ある存在でありたいと考えています。デジタル社会では、情報はあふれています。しかし、その情報が正しいのか、自分に合っているのかを判断することは、ますます難しくなっています。

AI が普及し、SNS が情報源となる現代だからこそ、実際に人と会い、対話し、信頼できる情報に触れられる場の価値は、これからさらに高まっていくでしょう。

私たちは、ONeZONE を、ゲームを入口とした「地域の情報ハブ」として育てていきたいと考えています。

ゲーミングインフラは、未来のレジリエンスにもつながる。

さらに、その先の未来も見据えています。各拠点に整備される高性能なコンピューティング環境や高速通信網は、平時にはゲームやコミュニティのために活用されます。

しかし将来的には、分散型コンピューティングやエッジコンピューティングの技術と組み合わせることで、地域社会を支える情報基盤として新たな役割を果たす可能性があります。災害時における情報通信の維持。地域のデジタルレジリエンスの向上。将来的な分散型情報処理基盤への展開。現時点では構想段階ではありますが、私たちはゲーミングインフラが持つ潜在的な価値は、エンターテインメントの枠を超えて社会へ貢献できると考えています。

私たちが始めるのは、店舗ではありません。

ここまでお読みいただいた方は、お気づきかもしれません。私たちは、一店舗をオープンすることを目的としていません。私たちが始めるのは、新しい社会の可能性を検証するプロジェクトです。

この挑戦が成功するかどうかは、まだ誰にも分かりません。しかし、もしこの構想が社会に受け入れられたなら。それは、「e スポーツカフェ」という新しい業態が生まれたという話では終わりません。ゲームが社会と共存し、人と人をつなぎ、地域を支え、生活を豊かにする新しい社会基盤が誕生した瞬間になるかもしれません。

私たちは、その未来を本気で目指しています。だからこそ、この挑戦を、一緒に見届けていただきたいのです。

ゲームを、社会に。

その言葉の意味が、本当に理解される日は、まだ未来にあります。しかし、その未来への第一歩は、2026 年 8 月、湘南台から始まります。

第8章

創業宣言

— ゲームを、社会に。 —

「ゲームを、社会に。」

この言葉は、ONeZONE のキャッチコピーではありません。私たちが挑戦したい未来、そのものです。幼い頃、ゲームは「外で遊ばない子どもの遊び」と言われることがありました。しかし時代は変わりました。家庭用ゲーム機が普及し、インターネットが世界をつなぎ、スマートフォンが生活の一部となり、e スポーツは国際大会が開催されるまでに発展しました。ゲームは今、多くの人にとって日常の一部となっています。

私たちは、この変化を一過性の流行ではなく、社会の構造そのものが変わる転換点だと考えています。だからこそ、「ゲームは文化である」という認識だけでは十分ではありません。文化として認められるだけでなく、社会の中で役割を持ち、人々の生活を支え、新たな価値を生み出す存在へと発展していく。それが、私たちが目指す未来です。

ONeZONE 湘南台は、その未来を証明するための第一歩です。完成された答えを提示する店舗ではありません。利用者とともに育ち、地域とともに進化し、ゲームを通じた新しいコミュニティを社会に実装していくための実証拠点です。

もし、この挑戦が成功したなら。

それは、一店舗の成功ではありません。ゲームを中心とした新しいライフスタイルが社会に受け入れられた瞬間であり、「ゲーミングインフラ」という新しい社会基盤が、その可能性を示した瞬間になるでしょう。

私たちは、その未来を本気で目指しています。そして、その未来は、企業だけではつくることができません。

利用者の皆さま。地域の皆さま。ゲームクリエイターの皆さま。教育機関の皆さま。自治体の皆さま。メディアの皆さま。ゲームを愛するすべての皆さまとともに、この挑戦を育てていきたいと考えています。

2026 年 8 月。

神奈川県藤沢市・湘南台。

ここから始まる小さな一歩が、いつか日本のゲーム文化、そして社会の未来を語る上で、大きな意味を持つ日が来るかもしれません。

その未来を、ぜひ一緒に見届けてください。

ゲームを、社会に。

代表メッセージ

「私たちがつくりたいのは、ゲームをする場所ではありません。

『またあの人に会いに行こう』

そう思える場所です。

ゲームは、人と人をつなぐ最高の共通言語です。

だからこそ私たちは、ゲームを文化として守るだけではなく、社会の中で新しい役割を持つ存在へ育てていきたいと考えています。

ONeZONE 湘南台は、その最初の挑戦です。

この挑戦がどこまで社会に受け入れられるのか。

私たち自身もまだ答えは持っていません。

だからこそ、利用者の皆さまとともに育て、未来をつくっていきたいと思っています。」

PIA BASE 代表 作田 慶祐

ONeZONE 湘南台について

店舗名

ONeZONE 湘南台

プレオープン

2026 年 8 月 12 日

所在地

神奈川県藤沢市湘南台 2 丁目 10-12 グラン・コスタ湘南 5 階

営業時間

12:00～22:00

アクセス

湘南台駅 B 西口 徒歩 1 分

座席数

27 席

提供サービス

- e スポーツ席（高性能ゲーミング PC）
- ラウンジ席
- 高速インターネット
- メンバーアプリ（オンステーションボード等）
- 店舗イベント、ゲーム交流イベント
- コミュニティ活動

PIA BASE について

PIA BASE は、「新しいインフラを創造する会社」です。

テクノロジーの進歩に合わせ、これまでインフラとして認識されてこなかった分野を新たな社会基盤として定義し、社会へ実装することを使命としています。

その第一歩として取り組むのが、ゲームエンターテインメントと e スポーツを中心とした「ゲーミングインフラ」です。

ゲームを通じて、人が集い、学び、交流し、共感し、新たな価値を創造する場を社会へ提供することで、ゲーム文化の発展と地域コミュニティの形成に貢献してまいります。

本件に関するお問い合わせ

PIA BASE 広報担当

TEL：080-4158-0583

E-mail：sakuta_keisuke@piabase.biz

Web：<https://www.onezone-shonan.com/>

X（旧 Twitter）：https://x.com/ONeZONE_SHONAN