

PARCO事業(コンテンツ)

エンタテインメント事業

創業当初より文化芸術の持つ力を信じ支援し、ともに培ってきた演劇、出版事業を中心に、音楽、映画、展覧会、飲食コラボレーションと、幅広くジャンル横断で展開。クリエイターネットワークと新しい技術やシーンを融合し、文化芸術を軸に、街やコミュニティの活性化とともにパルコのブランディングに貢献していきます。

<https://www.parco.co.jp/about/business/entertainment/>



演劇

PARCO 劇場を中心に、全国の劇場で演劇、ミュージカル、ダンスなどのプロデュース公演を展開。才能あふれるクリエイターや魅力的な俳優陣と良質な作品を制作しています。

音楽

国内外の新進気鋭のアーティストを招聘し、良質なライブミュージックを提供するライブハウス「CLUB QUATTRO (クラブクアトロ)」のほか、ミュージックカフェ&バー「QUATTRO LABO(クアトロラボ)」を運営しています。

映画

映画館「CINE QUINTO(シネクイント)」「WHITE CINE QUINTO(ホワイトシネクイント)」の運営や、映画の配給・出資・買付・制作をおこない、日本映画・海外映画作品を広く紹介しています。

ギャラリー・カフェ

展覧会制作やギャラリーの企画・運営、アーティストやアニメキャラクターとのコラボレーションカフェ展開など、エンタテインメントに関する幅広い事業を他部門と連携して展開しています。

出版

芸術書から実用書、文芸書まで多様な出版物を手掛けており、国内外の時代の最先端アーティスト、クリエイターの書籍や、イベントと連動した出版物の刊行など、幅広い展開をしています。

ゲーム

新しいカルチャーであり世界とつながるコミュニケーショングラウンドである「ゲーム」。eスポーツの大会やインディーゲームの紹介を通じ、クリエイターや協業者とともにゲームの新しいムーブメントを起こしていきます。

ゲーム

ゲーム事業で新しいコミュニケーションを創造

パルコは創業以来、ファッションを中心に、音楽、アート、演劇、映画などさまざまなカルチャーを積極的に紹介し、新しい才能を見つけ、ともに未来を切り開いてきました。そして2023年9月、新しいコミュニケーション創造のためにゲーム専任部門を新設し、ゲーム事業を開始しました。「ゲーム」を言葉や国境を越えた新たなコミュニケーションと捉え、そこで生まれる熱狂を新しいライフカルチャーとして世界に届けていきます。

eスポーツイベントのパブリックビューイング(PARCO劇場)



パルコのゲーム事業として、eスポーツチーム「SCARZ」が日本代表として出場するVALORANTのアジア大会『VCT ASCENSION PACIFIC 2023』のパブリックビューイングを、6月に開催しました。

演劇

PARCO劇場開場50周年記念シリーズ『ラビット・ホール』



PARCO劇場は、2023年に開場50周年を迎え「PARCO劇場開場50周年記念シリーズ」を上演しました。日本演劇界の中心にいる演出家による作品や新たな才能とトライする企画、海外の気鋭の演出家作など、充実のラインナップで、多くのお客さまに來場いただきました。また、4月公演『ラビット・ホール』が、読売演劇大賞で優秀作品賞を受賞しました。

音楽

SHIBUYA CLUB QUATTRO 35TH ANNIV. 「NEW VIEW」



開店35周年のアニバーサリー企画SHIBUYA CLUB QUATTRO 35TH ANNIV. 「NEW VIEW」を2023年6月から11月に開催。総勢50組のアーティスト、計30公演を超えるオリジナルライブ企画に加えて、出演アーティストの私物のリサイクルグッズの販売やリユースカップの導入など、新しいライブハウス像を目指したSDGs企画も実施しました。

<https://www.club-quattro.com/shibuya35th/>

医療ウェルネスモール

<https://wellness.parco.jp/welpa/>

Welpa

ウェルバ

医療ウェルネスモール「Welpa」は、ウェルネス領域に関するライフスタイルを提案し価値を提供することで、自分をケアすることを習慣化できるようサポートするサービスです。現在、心斎橋PARCOと浦和PARCOの2拠点で展開しています。ライフステージによって心身が大きく変化する女性がヘルスケアを「知る」きっかけと「心地よく」体験する環境を提供します。

2024年2月 Welpa 浦和を開業



Welpa心斎橋

浦和PARCOの7階にWelpaの2号拠点となる「Welpa 浦和」を2024年2月にオープンしました。日本における乳がんなどの検診率は先進諸国の中で極めて低く、未受診が60%近くまで上ります。Welpaは、PARCO店舗顧客の中心層である20～40代の女性が抱える医療・健康面の課題解決に向けた支援を中心に、心豊かな社会づくりに貢献することを目指しています。

クラウドファンディングサービス

<https://camp-fire.jp/booster-parco>

BOOSTER

by PARCO & CAMPFIRE

ブースター

クラウドファンディング「BOOSTER」は、挑戦者が実現したいことをインターネット経由で発信し、資金や応援を集める仕組みです。PARCO店舗や大丸松坂屋百貨店出店エリアとの連携によって地域活性化やファンづくりに貢献しています。2023年度は約160プロジェクトを実施し、挑戦者や地域への支援を実現しました。

新所沢PARCO 40年の想いを込めて、
特別支援学校による記念商品制作プロジェクト

新所沢PARCO閉店を迎えるにあたり、メモリアルグッズを受注制作するプロジェクト。「福祉×クリエイティブ」をテーマに、地元デザイナーと特別支援学校生徒がリターン品を制作し、福祉と社会の接点を広げていきました。

<https://camp-fire.jp/projects/view/654376>新選組結成160年「土方歳三像」、
京都壬生に建立プロジェクト

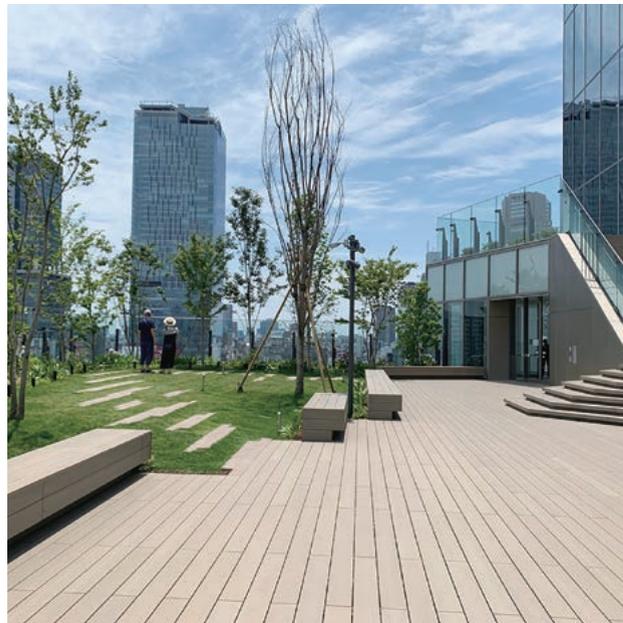
大丸京都店と連携し、「新選組結成の地」京都壬生エリアの観光活性化を目的に、新選組副長・土方歳三像建立をクラウドファンディングで実現。建立された壬生寺には、新選組ファンや歴史好きの方が数多く訪れています。

<https://camp-fire.jp/projects/view/588604>

ロケーション・サービス

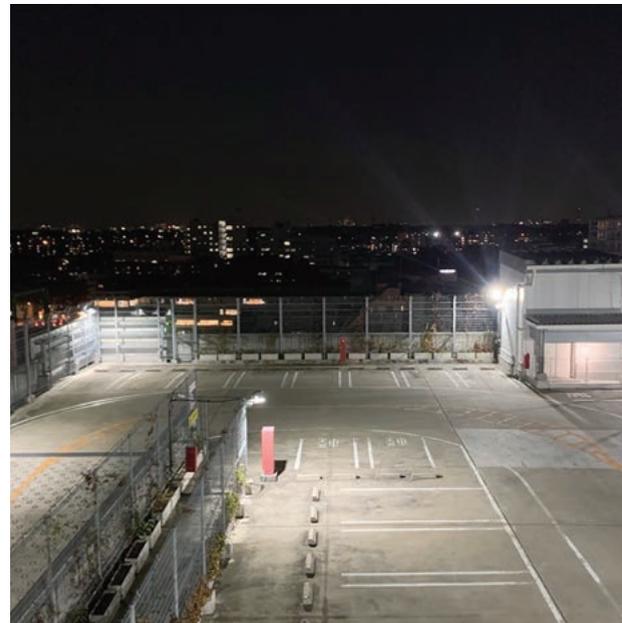
<https://www.parco.co.jp/location/>

アクセスの良い立地とデザインされた施設空間などを活かし、PARCO店舗のスペースをテレビ、映画、CM、雑誌など、さまざまな媒体の撮影にロケ地として提供しており、年間およそ50本の撮影がおこなわれています。例えば渋谷PARCOでは、渋谷を見渡せる屋上広場や、らせん状の立体街路、館内スペースなどを提供しています。撮影場所の提供を通じて、ロケ地となった場にお客さまが集う“推し”の聖地に昇華させるなど、新たな来店動機となる魅力創造を目指しています。



渋谷PARCOの屋上スペース

有名アーティストの配信ライブや新曲発表配信のロケ地としても使用され、聖地に足を運ぼうと多くのファンのお客さまが来店されます。



調布PARCOに隣接する立体パーキングの屋上

あるテレビドラマ撮影では、駐車場に止められた車中でキャスト同士が会話をしている印象的なシーンの撮影がおこなわれました。

オンラインマガジン「ACROSS」

<https://www.web-across.com/>

「ACROSS」は、1977年にスタートしたパルコのシンクタンクが運営するメディアです。1980年8月以来毎月実施している「定点観測」を軸に、「ひと」×「もの」×「まち」を考察する「ストリートファッション・マーケティング」を研究しています。40年以上にわたり培った東京の若者とファッション・カルチャーのデータやマーケティングノウハウは、パルコおよびグループ企業に提供しているほか、国内外の企業や団体、大学などとの共同研究や受託業務につながっています。



原宿地点での「定点観測」の様子

若者とファッションの質的調査研究「定点観測」を、1980年8月より、渋谷、原宿、新宿の3地点同時に実施しています。



『ストリートファッション1980-2020 定点観測40年の記録』

40年にわたる「定点観測」をまとめた書籍をPARCO出版から2021年8月に刊行。出版以来好評をいただき、2024年5月現在5刷出来となりました。

中期経営計画:重点戦略③ コンテンツ事業の拡大

PARCO Medium-term Business Plan (FY2024-2026)

当社の独自性や強みを活かせるエンタテインメントやカルチャーなどのコンテンツ分野の成長市場で、J. フロント リテイリングとの連携による研究・開発をおこない、新規事業の基盤を構築します。

エンタテインメント事業

50年の歴史で培った看板力による誘致優位性を活かして、魅力的なコンテンツを提供し、事業伸長を目指します。また、幅広いジャンル展開で確立したネットワークの活用と新しい技術との融合施策により、パルコのブランディングに貢献していきます。

渋谷 PARCO 8階「PARCO 劇場」



デジタルエンタテインメント事業

ゲーム領域において、パートナー企業との協業を通して、グループ企業傘下のeスポーツチーム「SCARZ」の活用とゲーム関連事業全般を新たに推進していきます。

心斎橋 PARCO、地下2階「ネオン食堂街」での「SCARZ」ファンミーティング



コンテンツ(プロデュース)事業

海外でも人気のある「作品」「アーティスト」「キャラクター」「ゲーム」などと、新しい価値となる企画や商品を開発します。当社商業施設だけでなく国内外の他社チャネルでの展開も計画し、事業拡大を目指します。

「士郎正宗の世界展」2025年春開催
主催：世田谷文学館、講談社、パルコ



©士郎正宗 / 講談社

ウェルネス事業

未病文化の醸成に向け、新しいウェルネス・ヘルスケアを提案すべく、PARCO店舗内で医療モールを展開し、そこで獲得したノウハウやネットワーク、編集力・プロデュース力を活用したサービスを開発します。

心斎橋 PARCO 10階「Welpa心斎橋」

