

唯一無二の“次世代型商業施設” 新生「渋谷PARCO」11月下旬オープン！

株式会社パルコ（本部：東京都渋谷区、代表執行役社長：牧山浩三、以下パルコ）は、この度「渋谷PARCO」を2019年11月下旬にグランドオープンします。



50年目の、新しいパルコ。

渋谷PARCOは、1973年にオープンして以来、「インキュベーション」「街づくり」「情報発信」に取り組み、街を刺激し、同時に刺激をもらいながら渋谷の発展の一端を担ってきました。

この3つの取組みは当社のDNAであり、原点であり、進化し続けるパルコの信念ともいえます。

パルコは、渋谷PARCO建替え計画として2007年より検討を開始し、2015年12月に都市再生特別地区の決定を受け、市街地再開発事業として計画を進めてきました。

そして、2019年11月、1969年の池袋PARCO開業から50周年を迎える節目の年に生まれ変わる新生「渋谷PARCO」は、次の50年の未来に照準を合わせ、さらに進化していきます。

50年目の、新しいパルコ。



ビルコンセプト：世界へ発信する唯一無二の“次世代型商業施設”

渋谷PARCOはニーズを満たすのではなく、ニーズを創造し、新しい消費提案・価値観を提供します。

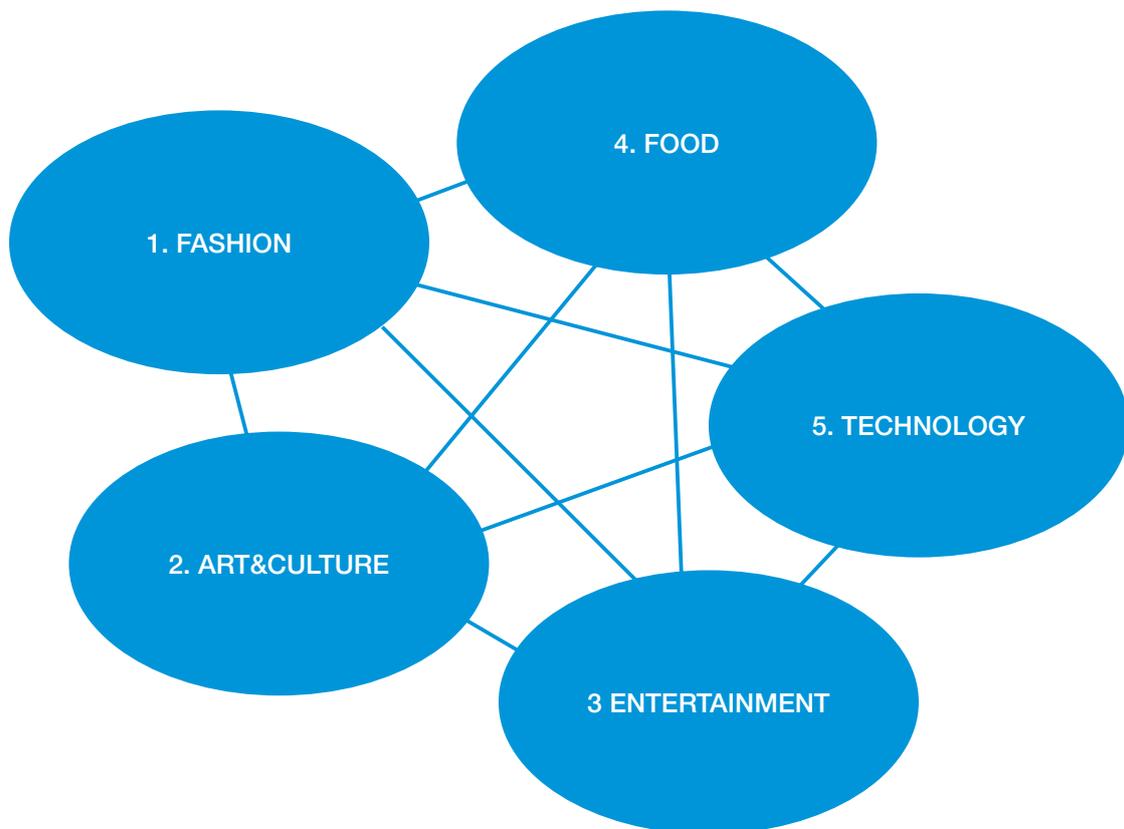
これまでの商業施設の枠を超え、デザイナー・クリエイターなどの送り手と共感・共創し、新たな取組を行うことで新しい刺激や楽しさの体験価値を提案し、グローバルに情報発信するビルを目指していきます。デザイン・アート性やエンタテインメント性の高い専門店を軸とした編集をし、渋谷PARCOならではの独自性を高めています。

ビルターゲット：“ノンエイジ” “ジェンダーレス” “コスモポリタン”

特定の年齢層や性別の方にターゲットを絞るのではなく、感性で消費をする「新しいこと、人と違うこと、面白いこと、個性を追求する」都市生活者が世界中から訪れるビルを目指します。

5つの構成要素

渋谷PARCOには、今回、約180の個性あふれる魅力的なショップが出店します。「FASHION」「ART&-CULTURE」「ENTERTAINMENT」「FOOD」「TECHNOLOGY」の5本の柱で構成。それぞれのジャンルをミックスし、お互いの魅力を引き出しあうフロア編集を行いました。



1 FASHION

私たちは、ファッションデザインの価値を信じています。

ブランドの規模が大きいか小さいか、有名か無名かという判断基準ではなく、いかに面白く、独創的でエッジが効いているか。ラグジュアリー・モード・ストリート・カジュアル・ヴィンテージなど東京の様々なジャンルを代表する約100の魅力的なショップを集積。お客様にファッションの面白さを再提案し、世界中のファッションニスタが楽しめるビルを目指します。

■次世代の「個」の才能に焦点を当てたインキュベーション

次世代ファッションデザイナーやブランドのインキュベーションに力を入れ、「GEYSER PARCO」(3階)と「PORT PARCO」(4階)にはブランド育成を目的とした編集売場を展開します。内装・造作をパルコがプロデュースし、集合レジ・共通フィッティングなどを設け、出店しやすい環境を整えました。3階は、ショップネーミング、ロゴ・ヴィジュアルのアートディレクションを、アートディレクターとして幅広く活躍するYOSHIROTTEN氏率いるクリエイティブチームYARが手掛けます。4階では、東京都より業務委託を受け、東京で活動する意欲と才能あるデザイナーを支援するポップアップショップを運営。ショップと連動し、販売促進のためのショーやインスタレーション等を実施し、さらなる販路拡大につなげます。



「GEYSER PARCO」イメージ



「PORT PARCO」イメージ

■FASHIONでのSUSTAINABLEを提案 (4階)

洋服を大切に扱うファッションニスタへのサービスとして、環境に配慮した水洗いクリーニング、専門家による洋服類のお直し、そして目利き力のある買取専門店を集めました。

2 ART & CULTURE

ギャラリー機能を備えたショップが9店舗オープンするほか、様々なカタチのART & CULTUREが登場します。

■世界へ向けたCULTURE発信を行う「PARCO MUSEUM TOKYO」(4階)

アート、デザイン、ファッションをメインに、何もないところから独自の目線で新しいモノやコトの企画展を創り出し、日本国内、そして世界へ向けて情報を発信するミュージアムです。

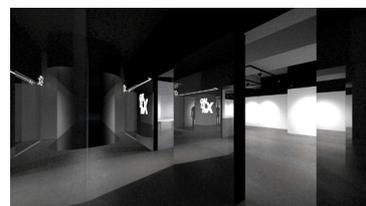
ロゴは、世界的デザイン集団TOMATOがデザイン。内装は新進気鋭のインテリアデザイナー山本大介氏と天水義敬氏からなるde:signを起用しました。



PARCO MUSEUM TOKYO

■渋谷のアンダーグラウンドから全ジャンルボーダレスにキュレーション「GALLERY X」(地下1階)

渋谷スペイン坂よりギャラリー「GALLERY X」が地下1階へ移転オープン。アートカルチャーからアニメ、ゲーム、ミュージックまでボーダレスに、パルコ編集によるエッジの効いたキュレーションで新たな魅力を引き出します。



■旬なCULTUREを体感できる多種多様なギャラリー

ART&CULTUREを発信する様々な形態のギャラリーが、渋谷PARCOを訪れる度に、新しい発見をもたらします。

美術専門誌『美術手帖』が今伝えたい“現代アート”を発信する初直営店「OIL by 美術手帖」(2階)や、『ほぼ日刊イトイ新聞』による東京のカルチャーを紹介する“文化の案内所”「ほぼ日カルちゃん」(4階)と“常になにかたのしいことに出会える”「ほぼ日曜日」(8階)、中目黒M.I.U.のギャラリー「M.I.U. N°2」(7階)など、ギャラリー型ショップがオープンします。



■JAPAN CULTUREの発信基地 (6階)

6階には、JAPAN CULTUREを発信するゾーンを形成。「Nintendo TOKYO」や「ポケモンセンター シブヤ」、「刀剣乱舞万屋本舗」などの日本を代表するコンテンツホルダーが集結した、電腦サブカルチャーの情報発信基地を実現しました。ゲーム、アニメ、eスポーツ、アート、ファッション、フードがジャパンキャラクターコンテンツと融合し、単にグッズを買うだけでなく、五感でその世界観を体感できる、いまだかつてないJAPAN CULTUREフロアとなっています。国内だけでなく世界へ向け、情報を発信していきます。



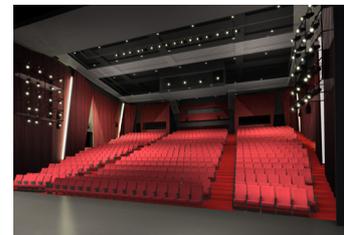
3 ENTERTAINMENT

多岐にわたるエンタテインメント施設を館内に備え、良質なエンタテインメントをお届けします。

■パルコ文化発信の核「PARCO 劇場」(8階)

本再開発事業における、文化貢献の要「PARCO 劇場」は、旧劇場の約1.5倍の座席数636席に拡張し、オールS席で鑑賞できるプレミアムな空間へ生まれ変わります。国際観光都市としてますます活気を帯びる渋谷の中で、世界に向けてアピールできるプレミアムシアターとして、年間の公演を100%自主プロデュースし、360度の演劇ビジネスを展開。

ライブ・エンタテインメント活況の現代にあって、演劇という体験を提供する「PARCO 劇場」は、パルコの文化発信の核として、今後も輝き続けます。



PARCO 劇場

■来場すること自体がイベントとなるミニシアター仮称「CINE QUINTO」(8階)

パルコ自社運営のミニシアター「CINE QUINTO」がオープン。ジャンルを問わない個性的で良質な作品を上映するほか、海外ミュージカルなど“映画以外”の作品も積極的に上映し、カルチャー好きが満足できる企画を実施します。

CINE QUINTO

■ライブハウスCLUB QUATTROがプロデュースするミュージックカフェ&バー「QUATTRO LABO」(地下1階)

吉祥寺路面よりミュージックカフェ&バー「QUATTRO LABO」が地下1階へ移転オープン。ハイエンドオーディオと3,000枚を超える膨大なレコードコレクションにより、アナログレコードドライブを象徴する店舗を目指します。「CLUB QUATTRO」や隣接する「GALLERY X」とともに、シナジー効果を狙ったサテライト展示やイベントなど、連動した企画も定期的に行っていきます。



4 FOOD

食をビルの重要なチャームととらえ、“そこに集まり、コミュニティを形成し、空間と時をともに楽しめるような場所”をコンセプトに編集しました。

■メインレストランフロア「CHAOS KITCHEN」(地下1階)

「食・音楽・カルチャー」をコンセプトに、ミシュランビブグルマンを獲得した名店の新業態、うどん屋、ジビエ・昆虫料理、純喫茶、MIXバーまで、多様なジャンルの21の飲食店に加え、スパイスとなるようなレコードショップやフェスグッズショップなどを“ごちゃ混ぜ”にした、“CHAOS”な飲食ゾーンを提案します。



© Sou Fujimoto Architects

■様々なレストランを編集

- 7階では、回転寿司、天ぷら、焼肉、ラーメンなどの日本食やヴィーガン料理専門店などを展開。国内の方はもちろん、今後ますます増えていく渋谷へ来街する海外観光客も楽しめるラインナップとなります。
- 1階路面部には物販併設のカフェや日本酒・ビアスタンドに加え、フードカルチャーを発信する食のギャラリー「COMINGSOON」、フラワーショップに不定期で登場するワインバーなど、街歩き楽しさとの掛け合わせが味わえます。
- 4階ダイニングには、森枝幹シェフのレストラン「chompoop」がオープンします。“日本初上陸”ではない、“スパイシーなだけ”ではない、フレッシュハーブをふんだんに使った体が喜ぶ“しみじみおいしい”タイ料理屋。ファッション同様に、食の分野でもクリエイティブな実力派シェフの新しい食の提案を行います。

COMING SOON



森枝 幹

1986年生まれ。オーストラリアの名店「Tetsuya's」を始め、様々な名店で幅広く修行を重ねる。「Salmon&Trout」にてシェフを務める傍ら、世界中のレストランとイベントをする中で、東南アジア・タイ料理に魅了される。そのほか、「The OPEN BOOK」や「Maruta」の立ち上げ・監修、日比谷音楽祭（2019）のフードディレクターを務めるなど、型にはまらない発信をする。

5 TECHNOLOGY

デジタル化時代におけるお客様との新しいコミュニケーションや買い物のあり方を提案します。

■ SHOPPING × TECHNOLOGY (5階)

店頭販売に加え、ECを併設したオムニチャネル型売場「**CUBE** (仮称)」を展開。約130坪のエリアに11店舗の小型ショップが出店し、従来の売場より小さなスペース・店頭在庫数で、デジタルテクノロジーを活用して、お客様の求める商品に出会える店舗ゾーンにチャレンジします。ショールームの機能を高めたNEXT店舗として、戦略アイテムや限定商品を中心にそろえ、その他の商品はデジタルで在庫管理し、「PARCO ONLINE STORE」(EC)で販売します。

共用部に設置する大型サイネージやショップ内サイネージでは、手持ちのスマートフォンへ直接データを転送し、店頭にはないオンライン上の商品をいつでも買うことができ、その場でストレスなく買い物ができる仕組みも整えています。



「CUBE」イメージ

■ ART × TECHNOLOGY (5階)

XR(*1)技術を活用し、コンピューターで制作した3次元のクリエイティブ作品を、スマートフォンやAR対応グラスを通して、あたかもその場に存在するかのように展示する空間演出を実施します。2018年に実施したVRのコンテンツアワード「NEWVIEW AWARD 2018」でPARCO賞を受賞したVR空間デザイナーDiscont氏によるインスタレーション作品の展示を予定し、現在制作を進行しています。



*1 XR: VR (Virtual Reality)・AR (Augment Reality)・MR (Mixed Reality)等の総称。

「VR」仮想現実。専用のゴーグルに映し出された「仮想世界」に、実際にいるような体験ができる技術。

「AR」拡張現実。スマートフォンのカメラ等で表示した現実世界に、CG等のデジタル情報を加える技術。

「MR」複合現実。専用のグラス等を通して、CG等で制作した空間を現実世界に重ねて体験できる技術。

吹抜けイメージ (Discont氏作品のコラージュ)

■ TECHNOLOGY を活用したショップも

TECHNOLOGY をより身近に体験できるカフェやショールーム型のショップも導入しました。地下1階には、最先端の技術を用いて“魔法のような体験ができる”ティフォンの新業態カフェ「Tyffonium cafe」がオープンし、AR（拡張現実）を組み合わせた新感覚スイーツの提供を行います。

1階には、日本初となるクラウドファンディングを活用した実証実験型AIショールーム「BOOSTER STUDIO by CAMPFIRE」をオープン。ここでは、IoT製品などをはじめとした、世界中の世に出る前のユニークなデジタル製品やアイデアを実際に触れて試すことができます。



「BOOSTER STUDIO by CAMPFIRE」イメージ

■ DATA × TECHNOLOGY

電子化したレシートをスマートフォンに届けるレシート管理アプリ「スマートレシートサービス」（東芝テック株式会社）を活用し、PARCOの公式アプリ「POCKET PARCO」ユーザー向けに、「電子レシート」サービスの提供を開始します。

今後、アプリの利用データやお買い物履歴など、様々なデータをAIにより分析・学習し、来店前・来店中・来店後の最適なタイミングで、お客様の好みにマッチするショップや商品・サービス・コンテンツ情報を配信する新たな仕組みを開発・リリース予定です。

※物販ショップが対象のサービスです。（一部ショップは対象外です。）

※スマートレシートは東芝テック株式会社の登録商標です。

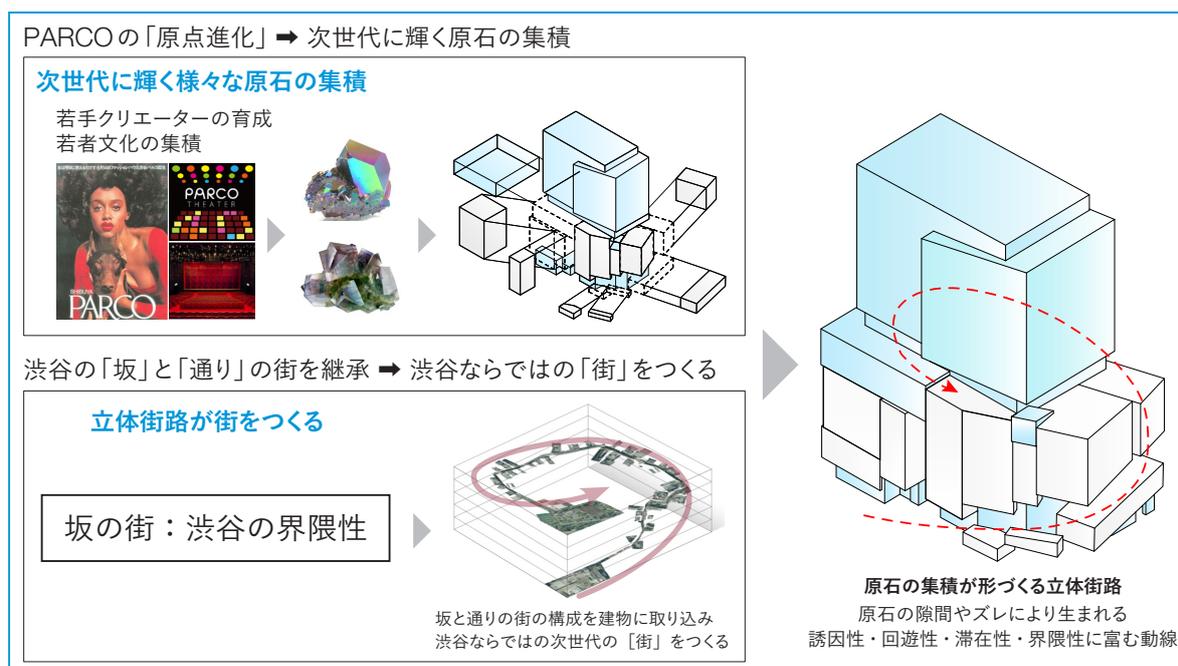


建築意匠

■パルコの原点・渋谷の街を取り込んだ建築意匠

パルコの原点である「インキュベーション」「街づくり」「情報発信」を具現化すべく、建築設計は株式会社竹中工務店、商業空間デザインの基本構想はイギリスに本拠を構えるデザイン事務所Benoyを起用。

渋谷の特徴である「坂」と「通り」に注目し、通路・階段をスペイン坂かららせん状に建物外周に沿って10階までつなぐことで（立体街路）、街と融合した建物となっています。様々な面を持つ立体的な外壁構成のテーマは「原石の集積」、異なった形状・素材（思想・才能）が惹きつけ合いひとつの塊になることにより、インキュベーション・イノベーションの誘発を表現しています。



■屋外広場と立体街路

スペイン坂から続く立体街路には、フロア毎に店舗への入口を設け、渋谷の街を歩くようにショッピングを楽しめる空間を創出しています。

立体街路には、人々が集い憩う場となるよう、休憩スペースや四季を感じさせる植栽を配置しました。また、立体街路がつなぐ4階・8階・10階の屋外広場では、1階の広場とも連動したイベントも開催を予定しています。



■環境に配慮した次世代型ビル

渋谷PARCOは、①屋上広場・立体街路などの魅力的な屋外空間の創出②コージェネレーションシステム（CGS）（*1）を中心とした高効率エネルギーシステムの積極的導入③デジタルコミュニケーションによるエネルギーの効率的利用の促進の取組が評価され、「サステナブル建築物等先導事業（省CO2先導型）」として国土交通省より採択されました。最新設備機器の導入にとどまらず、エネルギー管理システムを活用した“見える化”により運転効率を高めた省CO2型の複合ビルを実現。“都市型ファッションビルにおける省CO2リーディングプロジェクト”として、他の複合施設へサステナブルを波及してまいります。

*1 コージェネレーションシステム（CGS）：熱源より電力と熱を生産し供給するシステムの総称。

■「ナカシブ通り」

渋谷PARCOパートIとパートIIIの間にあった道路は、ペンギン通りとオルガン坂をつなぐ、24時間通れる2層吹き抜け、幅8mの歩行者専用通路として生まれ変わります。「サンドウィッチ通り」と呼ばれたこの通りを「ナカシブ通り」と名付けました。吹き抜けとなっている通路の両側にはバラエティに富む10の路面店が並び、2階部分には幅約17m×高さ約3mのアートウィンドウが登場し、インパクトのあるアート作品を間近で感じられます。



フロアを引き立てるクリエイティブな環境デザイン

■ CHAOS KITCHEN (地下1階)

「CHAOS KITCHEN」の環境デザインは、建築家の藤本壮介氏。天井・床に鏡面素材を使い、ショップのファサードが映り込み、ショップの個性・多様さを何倍にも増幅させる、地下でありながらどこまでも混ざり合って広がっていくようなカオスな空間が誕生します。

また、五十嵐威暢氏デザインの旧渋谷PARCO・パートI外壁に設置されていたパルコネオンサイン“C”の文字を設置。1981年の渋谷PARCO・パートIIIオープンの際に誕生し、マーケットに親しまれてきたロゴサインを「現代アート作品」として恒常的に展示していきます。なお、7階には“R”、8階には“P”の文字を設置します。



藤本壮介

東京大学工学部建築学科卒業後、2000年藤本壮介建築設計事務所を設立。2014年フランス・モンペリエ国際設計競技最優秀賞（ラルブル・プラン）に続き、2015、2017、2018年にもヨーロッパ各国の国際設計競技にて最優秀賞を受賞。2019年には津田塾大学小平キャンパスマスタープラン策定業務のマスターアーキテクトに選定される。主な作品に、ロンドンのサーペンタイン・ギャラリー・パビリオン2013（2013年）、House NA（2011年）、武蔵野美術大学 美術館・図書館（2010年）、House N（2008年）等がある。

© David Vintiner



© Sou Fujimoto Architects



五十嵐 威暢

彫刻家、デザイナー。アクソノメトリック図法によるニューヨーク近代美術館のカレンダー、立体アルファベット、サントリーホール・カルピスのVIデザイン、地場産業と組んだプロダクトデザインなど、グラフィック・プロダクトデザイナーとして活動し、世界的な評価を受けている。1994年、彫刻家に転身。木、石、金属、テラコッタ、スタンドグラスなど、様々な素材でパブリックアートとしての作品を数多く制作している。多摩美術大学名誉教授。

© Rumiko Ito

MODE&ART (2階)

FASHIONのコアとなる2階の環境デザインは、シンガポールを拠点に活動するクリエイティブディレクター、テセウス・チャン氏が手掛けました。象徴的なボーダーの様子は、渋谷の街を訪れる多種多様な人が行きかうスクランブル交差点からインスパイア。また、見える部分（白）と隠された部分（黒）が混在するボーダーは、すべてが見え切らない未知への興味や楽しみも表現し、渋谷PARCOが提案するFASHIONの可能性や力を一層引き立てます。



Theseus Chan (テセウス・チャン)

クリエイティブディレクター、デザイナー。シンガポールで最も栄誉あるデザイン賞、プレジデント・デザイン・アワードにおける初のデザイナー・オブ・ザ・イヤーをはじめ、D&AD yellow pencil、NYADC、東京TDC賞などを受賞。2015年、シンガポール人として初のAGI（国際グラフィック連盟）メンバーに選出される。香港のM+、ニューヨークのクーパー・ヒューイト国立デザイン博物館などに作品が所蔵されている。www.workwerk.com

再開発による地域への貢献

パルコは、「宇田川町14・15番地区第一種市街地再開発事業」として、旧渋谷PARCOパートI・パートIIIと周辺を含む街区の再開発を行いました。地下1階～地上8階・10階一部を商業部分、9階をクリエイティブスタジオ（育成施設）、1階（エントランス）、10階一部及び12階～18階をオフィスとする地上19階・地下3階、延べ床面積約64,000㎡の公園通りのシンボルとなる施設として生まれ変わります。新しい渋谷PARCOは、ビルのハード・ソフトの両面から、「街づくり」へ貢献していきます。

①歩行者へ配慮した「街づくり」

ハード面では、周辺の歩道や敷地内の広場を整備し、歩行者のスペースを拡充することによって、街歩きしやすい環境を作り、地域のにぎわいの創出を図ります。また、地域荷捌き場や駐輪場をビル内に設けることで、街歩きの妨げとなっている路上荷捌きや路上駐輪などの地域の課題へ取り組みました。

②屋外広場を活用したイベントやファッション・演劇文化の育成・情報発信

ソフト面では、ビルに設置した屋外広場で、地域と連動したイベントや、ファッションショー、音楽、フードイベントなど幅広いジャンルのイベントの開催を通じて、街場の活性化に貢献していきます。

「PARCO劇場」や3・4階のインキュベーション型ショップ、9階クリエイティブスタジオ（育成施設）での、ファッション・演劇文化の「インキュベーション」「情報発信」を行います。

特に9階クリエイティブスタジオは、地域の人へ開かれた多目的のスペースとしての使用や文化発信型のスクールの開催などを予定しています。また同フロアへは、一般社団法人「渋谷未来デザイン」も入居。“都市の可能性を追求し、創造文化都市渋谷の実現を目指す”同法人与自然と9階フロアの意義が合致し、原宿からの移転に至りました。



「クリエイティブスタジオ」イメージ

一般社団法人「渋谷未来デザイン」

ダイバーシティとインクルージョンを基本に、渋谷に住む人、働く人、学ぶ人、訪れる人など、渋谷に集う多様な人々のアイデアや才能を、領域を越えて収集し、オープンイノベーションにより社会的課題の解決策と可能性をデザインする本格的な産官学民連携組織として2018年4月に設立。



「渋谷PARCO」概要

名称	渋谷PARCO
所在地	東京都渋谷区宇田川町15-1（住居表示）
年間テナント取扱高目標	約200億円
投資額	約214億円
商業延べ床面積	約42,000㎡（ビル全体延べ床面積：約64,000㎡）
階数	商業 地下1階～地上9階、10階一部（ビル全体：地下3階～地上19階）
開店日	2019年11月下旬
営業時間	物販・サービス 10：00～21：00 飲食店 11：00～23：30 ※一部店舗は営業時間が異なります。
店休日	不定休
店舗数	約180店舗
WEBサイトアドレス	https://shibuya.parco.jp/ （ショッピングリスト）



パース・画像提供：株式会社竹中工務店（P1：PARCO外観、P4：PARCO劇場、P8：建築意匠図、屋上広場、4F広場、P9：1F貫通路、P10：2F共有部、9Fクリエイティブスタジオ、P11：PARCO外観）

▶本件に関するお問い合わせ先

株式会社パルコ

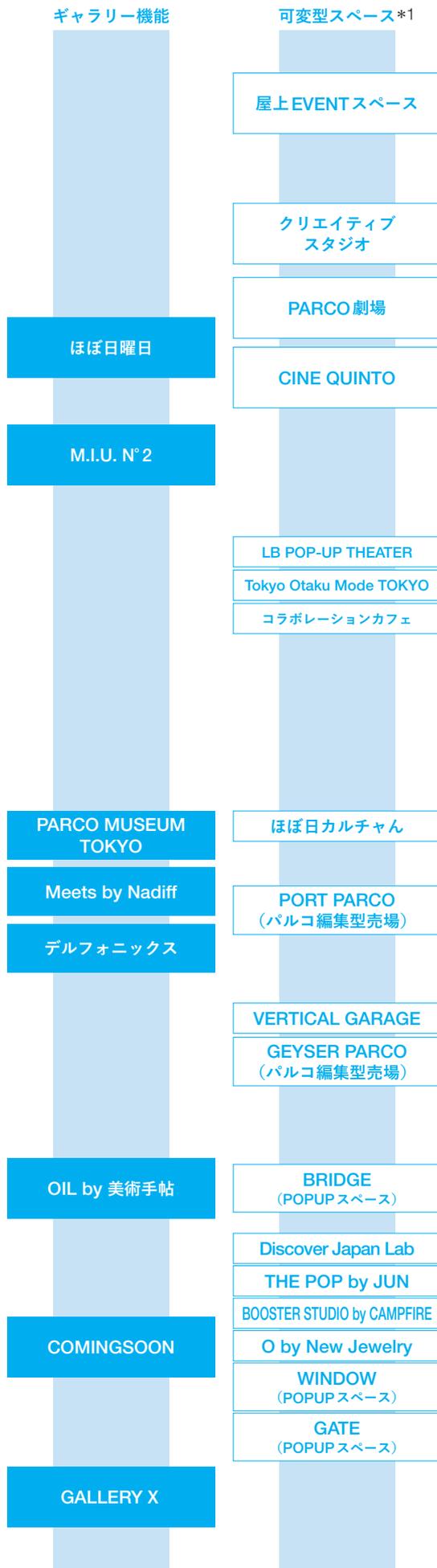
広報・IR担当 TEL: 03-3477-5710

渋谷PARCO 垂直展開

10 F	ROOFTOP PARK 植栽、木々に囲まれる約420坪の公園のような屋上広場。 約60坪の屋内EVENTスペースを併設。
9 F	PUBLIC STAGE 渋谷区と連動した育成施設。 「渋谷未来デザイン」「クリエイティブスタジオ」
8 F	PARCO 劇場 エントランスロビー 8F 636席 〈劇場〉 THEATER, CINEMA, GALLERY 「CINE QUINTO」「ほぼ日曜日」
7 F	RESTAURANT SEVEN 回転寿司、天ぷら、ラーメンなど、国内外の方が楽しめる7店のレストラン。
6 F	CYBERSPACE SHIBUYA アニメ・ゲーム・漫画・サブカルチャーのトップコンテンツを集積した「電腦サブカルチャーゾーン」。ジャパンカルチャーファンの集う聖地を目指す。
5 F	NEXT TOKYO ファッション売場にテクノロジーを掛け合わせ、買い物の楽しさや利便性を向上。現実空間にCG作品を組合わせた環境演出など、デジタル化時代のNEXT売場。
4 F	FASHION APARTMENT リアルな東京トレンドレディスファッションを編集。加えて、「PARCO MUSEUM TOKYO」を核としたアート・デザイングッズも集積。サステナブルサービスゾーンも展開。
3 F	CORNER of TOKYO STREET 多様なカルチャーがMIXされたフロア。フロアの半分以上の店舗が商業施設初出店となり、デザイナーズ、ストリート、ヴィンテージファッションなど、各ジャンルの雄が集結する。
2 F	MODE & ART 「モード」を軸に世界的に活躍するファッションブランドを編集。共用空間も「テセウス・チャン」と作り、エッジの効いた世界観を実現。
1 F	SHŌTENGAI-EDIT-TOKYO 既存のグランドフロアの概念を超えたザッピング編集。様々な人とカルチャーとファッションが行き交う、路面感覚の強い「新しい1F」。
B1 F	CHAOS KITCHEN 個性的な専門店や、行列の絶えない人気店・新業態に加え、レコード店やギャラリーなどを融合し、ジャンルレス・シーンレス・ジェンダーレスに展開する新たな食空間。「藤本壮介」が独創的な共用空間を手掛ける。

ギャラリー機能

可変型スペース*1



※2019年6月18日時点の情報です。内容は一部変更となる場合がございます。

※ショップ・スペース名は一部仮称です。

*1 可変型スペース…定期的にショップのコンテンツが入れ替わるスペース。