

事業ブランド「東急エンタメイト」を立ち上げ
～「まちも、人も、好きが動かす。」をコンセプトに、
まちづくり×エンターテインメントで“楽しい”を起点とした価値創造をさらに加速～

東急株式会社

当社は、エンターテインメント領域における新たな事業ブランド「東急エンタメイト」を立ち上げ、「まちも、人も、好きが動かす。」というコンセプトのもと、まちづくり×エンターテインメントの取り組みをより一層深化させていきます。今般の事業ブランド立ち上げは、当社が“楽しい”を起点とした価値創造をさらに加速させる姿勢を示すものであり、ブランド始動にあわせて、ブランドロゴやコンセプトムービー、ポータルサイトなども公開します。

これまで当社グループは、交通・不動産・生活サービス・ホテルなど多様な都市インフラを通じてまちづくりを推進してきました。あわせて、エンターテインメントが持つ“楽しい”という力が、人々の生活を豊かにする重要な要素であると捉え、エンターテインメントと融合したまちづくりにも取り組んできました。こうした「まちづくり×エンターテインメント」の取り組みを象徴し、さまざまなパートナーとの共創をさらに広げていくための旗印として、このたび「東急エンタメイト」の立ち上げに至りました。

ブランド名の「メイト」は“仲間”を意味し、東急がエンターテインメントの提供者としてだけではなく、アーティストやクリエイター、ビジネスパートナー、ファンなど、多様な“メイト”とともにエンターテインメントの新しい価値を共創していく存在でありたいという想いを込めました。また、“エンターテインメント”と“メイト”を掛け合わせた親しみやすいネーミングとすることで、東急のエンターテインメントをより身近に感じてもらうきっかけを創出します。

今回の「東急エンタメイト」の立ち上げにあわせて、コンセプトムービーの制作に加え、ポータルサイトとXアカウントを開設しました。さらに、東横線・田園都市線において、車内広告を「東急エンタメイト」のロゴビジュアルやコンセプトムービーのアニメーションビジュアルなどでジャックした特別電車「東急エンタメイト号」の運行も開始予定です。

当社は今後、「東急エンタメイト」という新たなブランドのもと、多様な“メイト（仲間）”とともにまち全体を巻き込む熱狂的な「体験」の創出や、未来のカルチャーを担う「才能」の育成を通して、人々の生活をより豊かにする“楽しい”を起点とした価値創造をさらに加速させていきます。



▲ブランドロゴ



▲コンセプトビジュアル

■「東急エンタメイト」ポータルサイト：<https://entertainment.tokyu.co.jp/>

■「東急エンタメイト」公式アカウント(X)：@tokyu_entamate

【別紙】

■ブランドロゴについて

ロゴデザインは、東急の“T”と漢字の“人”をモチーフに、カラフルなキューブを組み合わせることで、さまざまな“好き”や人々がつながり、楽しさや新しい価値が生まれていく様子を表現しています。

ロゴアニメーションでは、人の多様性を表現したカラフルなキューブが組み替わりながら形をつくる動きによって、エンターテインメントを通じてまちと人がつながる世界観を描いています。

また、ロゴアニメーションのサウンドには、音楽プロデューサーCarlos K.氏をはじめとするクリエイターチームに制作協力いただき、鼓動や足音、キューブが転がる音などを重ね合わせることで、エンターテインメントの持つワクワク感を音でも表現しています。



東急エンタメイト

まちも、人も、好きが動かす。

▲ブランドロゴ

■コンセプトムービーについて

異なる“好き”を持つ2人が出会い、“好き”からはじまる才能が“まち”を通して育まれ、夢を叶えていく様子をアニメーションならではの表現で描いたコンセプトムービーを制作しました。

ディレクターには鈴木菜音さん、キャラクターデザインには浦浦 浦ちゃんを起用し、アニメーション制作はギークトイズ(GEEK TOYS)が担当。音楽も完全オリジナルで制作し、多彩な才能を結集しました。アニメーションの中には、渋谷や新宿など東急が開発に関わる街並みも登場し、まちづくり×エンターテインメントの掛け合わせを表現しています。



▲コンセプトムービーイメージカット

■ポータルサイト、Xを公開

今後、デジタル領域でのコミュニケーションもあわせて加速していくため、ポータルサイトとXアカウントを公開しました。ポータルサイトは、東急がエンターテインメント領域で取り組むさまざまな活動を、多様な切り口で紹介する情報プラットフォームです。アーカイブ機能も備えつつ、共創する“メイト”の紹介や対談記事、企画の背景に触れられるコンテンツに加えて、エンターテインメント施策により鉄道広告媒体をジャックする「エンタメ号」の最新情報などを発信していきます。

また、公式Xアカウントでは、施策に関する最新情報をよりタイムリーに発信し、リアルタイムでのコミュニケーションを図っていきます。

・「東急エンタメイト」ポータルサイト

URL <https://entertainment.tokyu.co.jp/>

・「東急エンタメイト」公式アカウント(X)

【公式】東急エンタメイト @tokyu_entamate

■ジャクトレイン「東急エンタメイト号」運行

東横線、田園都市線にて、車内広告を「東急エンタメイト」のロゴビジュアルや、コンセプトムービーのアニメーションビジュアル等でジャックした特別電車の運行を行います。



▲東急エンタメイト号車内イメージ

① 東横線 5050系4109編成(10両) (予定)

運行期間: 2026年8月29日(土)から1か月程度(予定)

運行区間: 相鉄本線・相鉄いずみ野線～相鉄新横浜線～東急新横浜線～東横線～東京メトロ副都心線～東武東上線／横浜高速鉄道みなとみらい線～東横線～東京メトロ副都心線～西武池袋線・東武東上線

② 田園都市線 2020系2140編成(10両) (予定)

運行期間: 2026年8月31日(月)から1か月程度(予定)

運行区間: 田園都市線～東京メトロ半蔵門線～東武伊勢崎線・日光線

※本件に関し、駅係員へのお問い合わせはご遠慮ください。

※掲出期間中は、ダイヤ乱れ等の影響により、予告なしに運休する可能性があります。

■当社のエンターテインメント領域における取り組み

当社は創業以来、まちづくりの一環として、人々の生活を豊かで楽しいものにするエンターテインメントの提供に継続して取り組んできました。

これまで、文化・芸術の発信拠点である複合文化施設「Bunkamura」の運営をはじめ、映画館「109シネマズ」の展開や、多彩なエンターテインメントが積み重なる国内最大級の複合タワー「東急歌舞伎町タワー」の開業など、まちの象徴として人々が集い、多様な文化やエンターテインメントに触れることのできる”楽しい”の拠点づくりを推進してきました。さらに、こうしたハード面の施設運営に留まることなく、エンターテインメント領域のソフト事業にも活動の幅を広げることを目的に、2023年に文化・エンターテインメント事業部を設立し、以下の2つの戦略を重点的な活動の柱としてきました。

1. まち・館全体を巻き込む熱狂的な”体験”を仕掛ける

渋谷や新宿という世界有数のエンターテインメントシティを舞台に、「まち」がもつポテンシャルと「コンテンツ」がもつ熱量を掛け合わせることで、その魅力を最大限に増幅させそこにしかない体験と街の賑わいを創出しています。

具体的な事例として、「僕のヒーローアカデミア×東急(株)グループコラボレーション」では、渋谷エリアを中心に、鉄道やバス、ホテル、商業施設、屋外広告といった当社グループならではの幅広い資源を面的に活用した複合的なイベントを展開しました。「まちづくり×エンターテインメント」の新たな形として、「コンテンツによる街の活性化」と「街によるコンテンツの活性化」を推進しています。

また、東急歌舞伎町タワー内劇場「THATER MILANO-Za」で公演を開催中のパフォーマンス集団 BLUE MAN GROUPが、昨年に続き、歌舞伎町シネシティ広場の「歌舞伎町BON ODORI」に出演しました。地域の伝統文化と世界的エンターテインメントを融合させることで、施設単位にとどまらないまちぐるみの熱狂と賑わいを創出しています。



▲僕のヒーローアカデミア×東急(株)グループ
コラボレーション



▲歌舞伎町BON ODORI × ブルーマン
撮影：寺谷公一

2. 未来のカルチャーを担う”才能”を育む

インディーズアーティストの創作・表現活動を支援し、世の中を楽しくする“舞台”をまちの中に創出するため、各エリアの特性を活かしたアプローチによって、アーティスト、ファン、地域をつなぐオープンなプラットフォームを整備し、新たな才能が育まれる環境づくりを推進しています。

渋谷エリアでは、当社が発起人として立ち上げた「FROM STREET PROJECT」を推進しています。アーティストやクリエイターを志す人とファン・生活者との接点創出を目的に、「Shibuya Street Live」を展開し、渋谷エリアを中心に全10か所の公認ストリートライブスポットを整備してきました。あわせて、大型イベントと連携したサーキット形式のライブ実施を通じて、アーティストが多様な表現に挑戦できる機会を創出しています。



▲Shibuya Street Live

新宿・歌舞伎町では、東急歌舞伎町タワーを拠点とした独自の才能発掘・育成スキームを構築しています。まちの活性化とアーティスト支援をテーマにした「Kabukicho Street Live」では、同タワー内にライブホール「Zepp Shinjuku(TOKYO)」を有する強みを活かし、ストリートでの才能の”発掘”から、タワー内の舞台での”育成”、そしてZeppという大きな舞台への”飛躍”まで、成長を一気通貫で支援する独自システムの構築を目指しています。



▲Kabukicho Street Live

【参考】

■Carlos K. プロフィール

作曲・編曲を手掛けた西野カナ「あなたの好きなところ」で日本レコード大賞 Little Glee Monster「足跡」で日本レコード大賞 優秀作品賞を受賞。
幾田りら「恋風」で2025年日本レコード大賞 優秀作品賞を受賞。
レコード大賞新人賞を受賞したTani Yuuki「W/X/Z」はBillboard 1位を記録。
他にも乃木坂46、虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会など人気アーティストやアイドルに楽曲を提供、近年ではCM制作にも注力しているマルチクリエイターである。



■鈴木菜音プロフィール

Director GEEK PICTURES

多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業後、2017年GEEK PICTURES入社。
以後、広告、ドラマ、アーティスト MV など幅広く企画演出を行う。



■浦浦 浦ちゃんプロフィール

2000年生まれのイラストレーター。2022年にカリフォルニアの大学を卒業後、現在フリーランスとして活動中。アニメや漫画のファンアート、オリジナルキャライラスト/アニメーション、企業広告やグッズなどを中心に制作。



■ギークトイズ(GEEK TOYS)

2017年にGEEK PICTURESグループのアニメーションスタジオとして設立。
2023年にGEEK PICTURESへ統合され、現在は同社アニメーションチームとして、企画・プロデュースから制作まで一貫した体制で国内外のアニメーションコンテンツを手掛ける。

代表作: デート・ア・ライブ V、デッドマウント・デスプレイ、星街すいせい「ムーンライト」(MV)など

