

JAKUETS

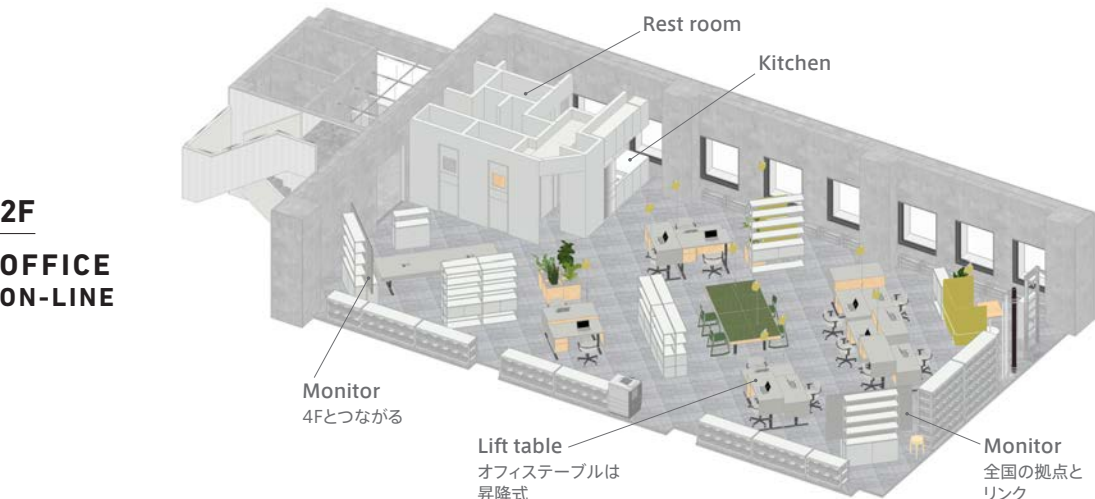
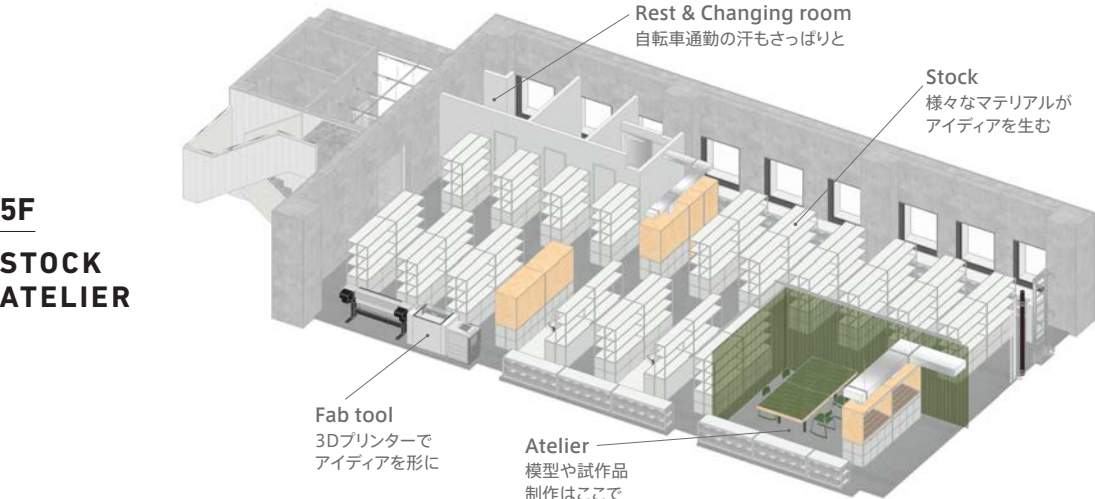
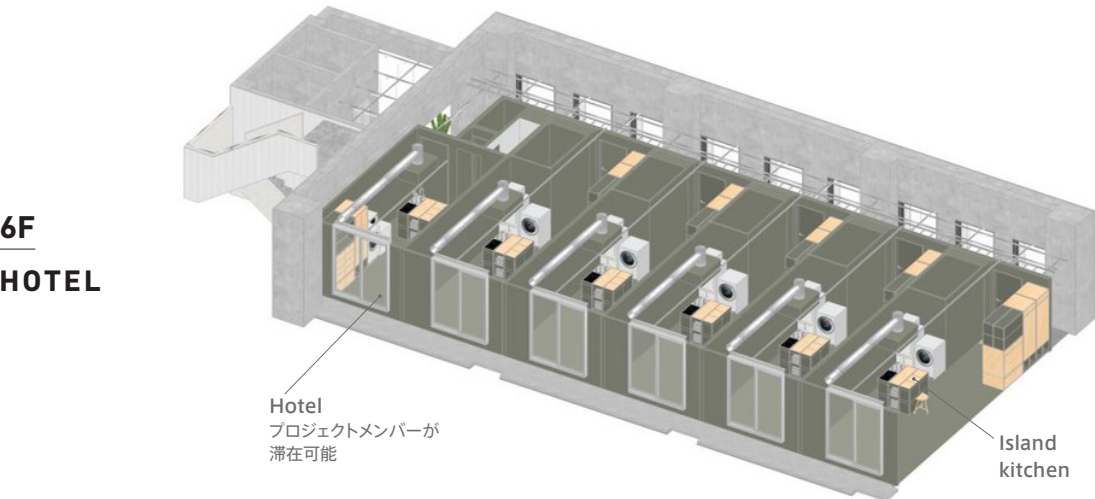
JAKUETS TOKYO MATSUBARA

みんながつながる新拠点が誕生

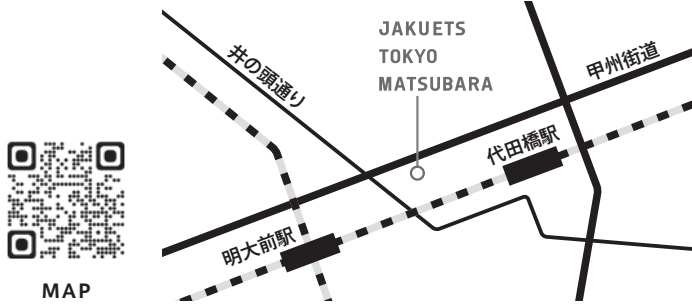
2023 年 10 月 東京都世田谷区の7階建て自社ビルをフルリノベーションし、JAKUETS と PLAY DESIGN LAB の新拠点となる JAKUETS TOKYO MATSUBARA がオープンしました。様々な職種のメンバーやパートナーが協業し、「日本の乳幼児教育を世界に発信する」「共遊空間の創造により地域社会の発展に貢献する」というビジョンの実現に向け、活動してまいります。

1982年築
鉄筋コンクリート造7階建
建築面積：256.50㎡
延床面積：1265.00㎡

2023年10月リノベーション
設計：スキーマ建築計画 長坂 常
サイン監修：TSDO 佐藤 卓
植栽：叢 Qusamura

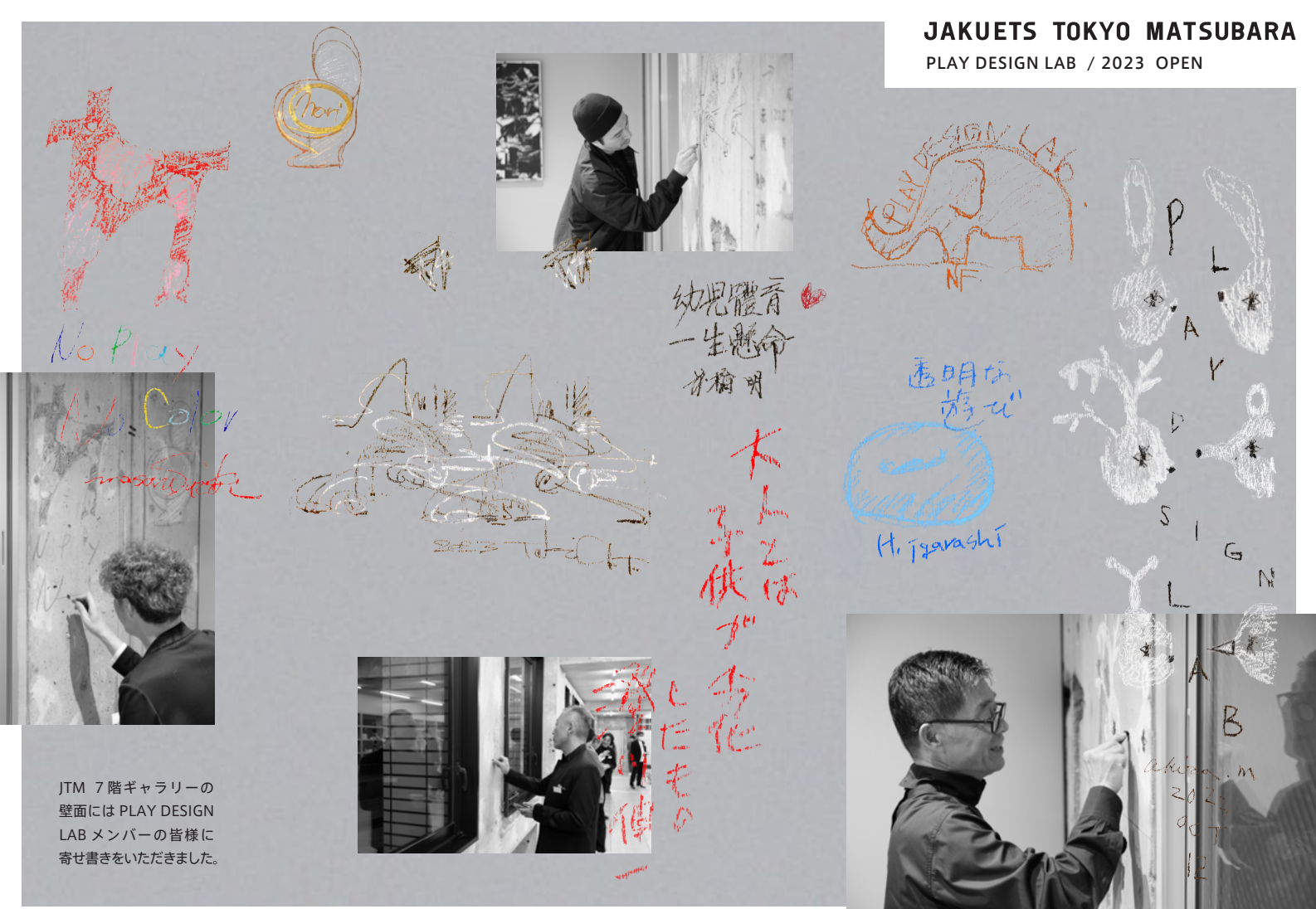


1F
PARKING



ACCESS
〒156-0043
東京都世田谷区松原 1-54-9
TEL 03-3323-1188
京王線明大前駅、
代田橋駅より
それぞれ徒歩8分





JTMの開設にあたって

PLAY DESIGN LAB の新拠点で 2023 年 10 月 12 日に行われたオープニングレセプション。デザイナー、建築家、研究者など多様な分野の第一線で活躍する総勢 144 名が一同に集い、あらたなステージが始まりました。

PDL では新たなテーマとして、多種多様な人たちが共に遊びながら、さまざまな課題を解決し、暮らしを豊かにするために「共遊空間の創造により地域社会の発展に貢献する」というビジョンを掲げ、新拠点をベースにして、あそびをテーマに連携しながら、地域の課題解決に取り組みます。

100年後の未来を
良い方向に導いていく

深澤 直人 / デザイナー
Naoto Fukasawa / Designer

最初のお仕事からもう 12 年ぐらいいちま
すが、尊敬しているイサムノグチさんが、
自分の彫刻として遊具をデザインしていた
ことを思い出して、「そういうことをぜひ
やってみたかったです」と JAKUETS の
徳本社長にお話しました。それがきっか

けで、これまでたくさんの遊具をデザイン
させていただきました。

子どもは、「あそびは、こうあそぶんだよ」
と決めてかからず、どんなものでもあそび
にしますので、できるだけ自由度を持った多
様な動きをするような物をつくろうという
ことを考えました。そうして考えていくう
ちに、佐藤卓さんとこれはあそぶためのも
のではなく「あそんでしまうもの、あそん
じゃうもののほうがいいんじゃない」みた
いな話になったことを覚えています。

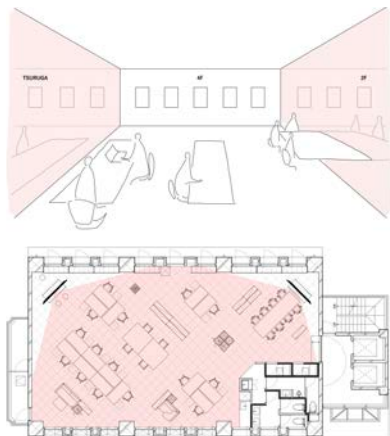
ここでお集まりの皆さんは 100 年後の未



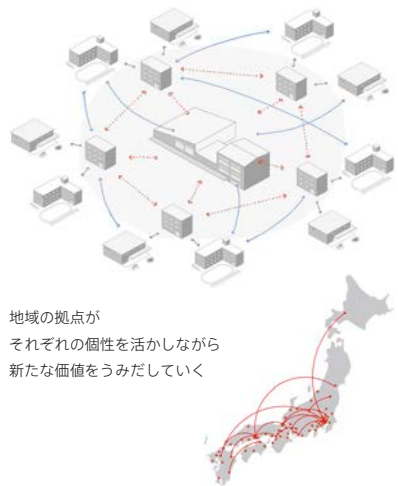
JTMの空間設計

長坂 常 / 建築家
Jo Nagasaka / Architect

元タジャクエツ営業拠点のスタイルには、地域に根ざした分厚いコミュニケーションがありました。しかし本社が中心にあって、そこから一方通行のようなコミュニケーションがずっと続いてたように感じました。その部分をいろいろな方向にコミュニケーションを築いていけるようにしたいと思いました。例えば何かの案件で大阪のスタッフが詳しくなったときに、東京の顧客にダイレクトにコミュニケーションを取っていいものではないか。そういうふう



斜めのレイアウトと大型モニターでフロアや拠点がつながる



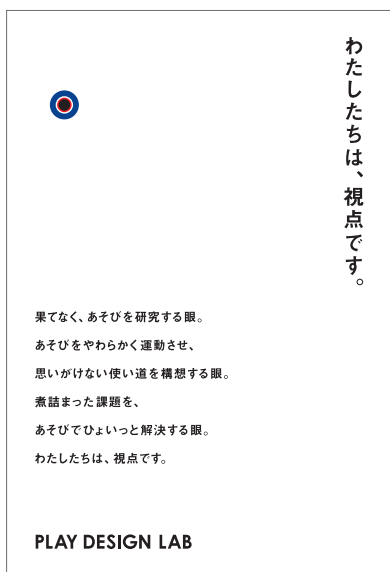
地域の拠点が
それぞれの個性を活かしながら
新たな価値をうみだしていく



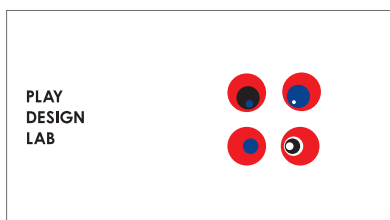
PDLの ビジュアル・アイデンティティ

三澤 遥 / デザイナー
Haruka Misawa / Designer

丸い玉のエLEMENTは何万という単位で組み合わせがあり選べます。そしてコピーは「わたしたちは、視点です。」というものです。PDLは何か一つ形があって作っていくということではなく、そこにまず「視点」があり、それが遊ぶように、自在にあらゆる角度からいろいろなものを見ることで物事が豊かに広がっていく。そんな様子を込められないかと思い制作しました。色はジャクエツの「いぬはりこマーク」を基にしています。極めて単純なものが様々なものに変化していくような、「あそぶ」というすぐく穏やかに緩やかなやわらかい形の発想が広がっていくようなイメージです。



PDL のあらたな VI とステイトメントを記した
カードが配られた



VI には中村氏によって
目が動くようなユニークなモーションを設定



ロゴのモーションデザイン

中村 勇吾 / デザイナー
Yugo Nakamura / Designer

映像の制作と、これから公開される WEB サイトを担当しています。以前、子ども向けの教育番組を制作していたときに何個かルールを設定してまして、その一つは「子どもを子どもっぽく扱わない」ということです。

子どもは大人よりも、もっと本質的じゃないと伝わらない人たちです。

本質的なアプローチやちょっと実験的なことができる場所が子ども向けのデザインの世界だと思ひますし、あそびとは何だろうということ子ども大人も直感的に感じてもらえるような、そういう空間をつくってほしいです。

