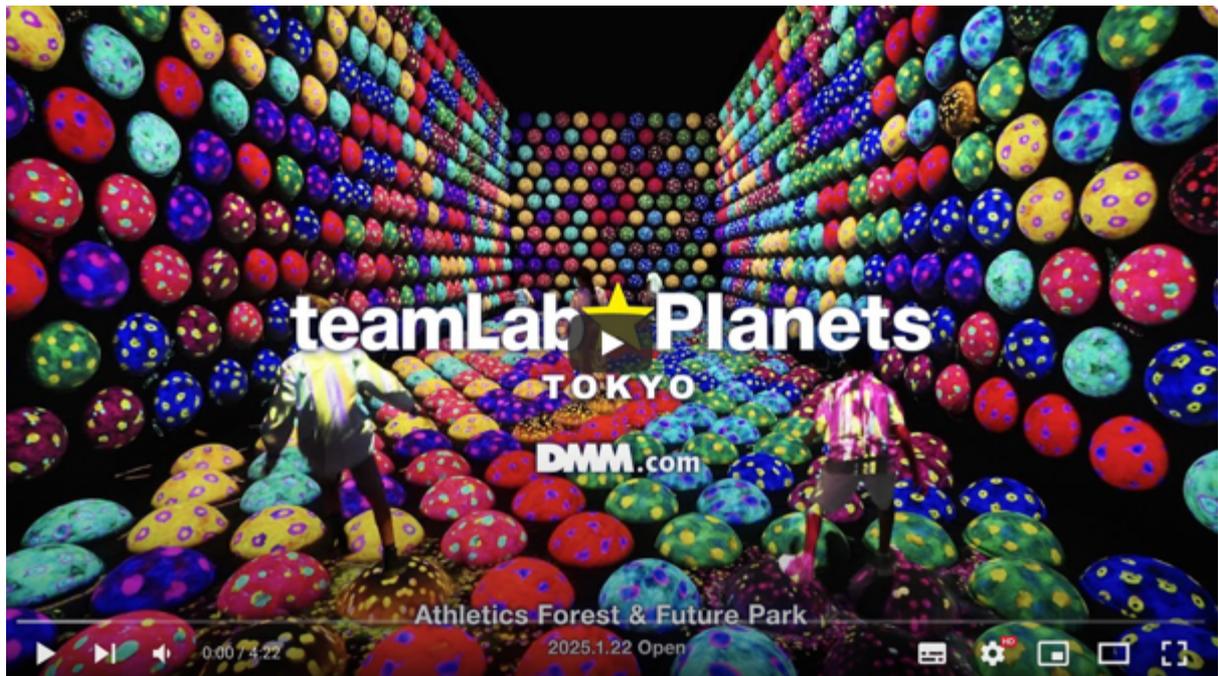


チームラボプラネッツ (東京・豊洲) が大規模拡張。新たに「運動の森」などが誕生。2025年1月22日オープン

教育的なプロジェクト「運動の森」「捕まえて集める絶滅の森」「学ぶ！未来の遊園地」からなり、10作品以上を公開



ハイライト動画「[運動の森、学ぶ！未来の遊園地](#)」 © チームラボ *参考動画

東京・豊洲の「[チームラボプラネッツ TOKYO DMM](#)」(以下、チームラボプラネッツ)に、新たに大規模な「運動の森」などが、2025年1月22日(水)にオープンします。

この度、チームラボプラネッツは、約1.5倍に面積を拡張。大きく広がる空間は、教育的なプロジェクトをテーマとした、複雑で立体的な創造的運動空間「運動の森」、様々な絶滅した動物を捕まえて観察する「捕まえて集める絶滅の森」、そして共創(共同的な創造性)のための「学ぶ！未来の遊園地」からなり、10作品以上の作品群が公開されます。



ハイライト動画「[捕まえて集める森](#)」© チームラボ *参考動画

また、来館者が作品空間で描いた絵が、オリジナルのプロダクト（缶バッジ、ハンドタオル、Tシャツ、トートバッグ、ペーパークラフト）になって持ち帰ることができる工場「スケッチファクトリー」も新設。さらに、屋外スペースも大規模にリニューアルします。

2025年2月までのチケットは、公式ウェブサイトにて販売中です。チケット料金、開館時間、休館日などの詳細は公式ウェブサイトにてご確認ください。

※既存のWater Area、Gardenとは異なり、「運動の森」「捕まえて集める絶滅の森」「学ぶ！未来の遊園地」では、複雑で立体的な空間を安全に体験いただくため、裸足ではなく、動きやすい靴を着用の上で体験していただきます。

運動の森

「運動の森」は、「身体で世界を捉え、世界を立体的に考える」をコンセプトに空間認識能力を鍛える新しい「創造的運動空間」です。来館者は、複雑で立体的な空間で、強い身体性を伴って、身体ごとインタラクティブな世界に没入します。

“人間は身体で世界を捉え、身体で考えている。複雑で立体的な世界を自らの身体で探索するとき、人は、世界を身体によって立体的に捉え、思考は立体的になっていく。僕らはそのように考えています。「身体による立体的思考、高次元的思考」を高めてほしい、そのように考えて、「運動の森」というプロジェクトをはじめたのです。

空間認識能力は、イノベーションやクリエイティビティと相関関係があると言われていません。僕は地方の田舎で育ち、裏山で遊んでいましたが、現在の社会や学校では、身体は固定

されてしまっている。都市は本やテレビ、スマートフォンの画面など平面情報に囲まれすぎていると思います。なので過度に身体を要求するような立体的な場をつくりました。身体でアートを知覚していく場です。”

— チームラボ代表 猪子寿之

「運動の森」コンセプト詳細：<https://www.teamlab.art/jp/concept/athletics-forest/>

あおむしハウスの高速回転跳ね球

teamLab, 2020-, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab



チームラボ《あおむしハウスの高速回転跳ね球》Courtesy teamLab Borderless, Jeddah © チームラボ

「高速回転跳ね球」は、人が踏むと、飛び跳ねることができる球体。球体は、高速に回転しているが、人々が近づくと、回転が止まり、踏めるようになる。

マルチジャンピング宇宙

teamLab, 2018-, Interactive Digital Installation, Sound: DAISHI DANCE



チームラボ 《マルチジャンピング宇宙》 Courtesy teamLab Borderless, Jeddah © チームラボ

「マルチジャンピング」は、飛び跳ねることができる伸縮する床。自分がいる場所が沈んだり、普段より高く飛び跳ねることができる。

イロトリドリのエアリアルクライミング

teamLab, 2018-, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab



チームラボ 《イロトリドリのエアリアルクライミング》 Courtesy teamLab Borderless, Jeddah © チームラボ

「エアリアルクライミング」は、ロープで吊られた棒が、空中に立体的に浮かんでいる空間。人々は、落ちないように、その棒を使って空中を立体的に渡っていく。

インビジブルな世界のバランス飛石

teamLab, 2020-, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab

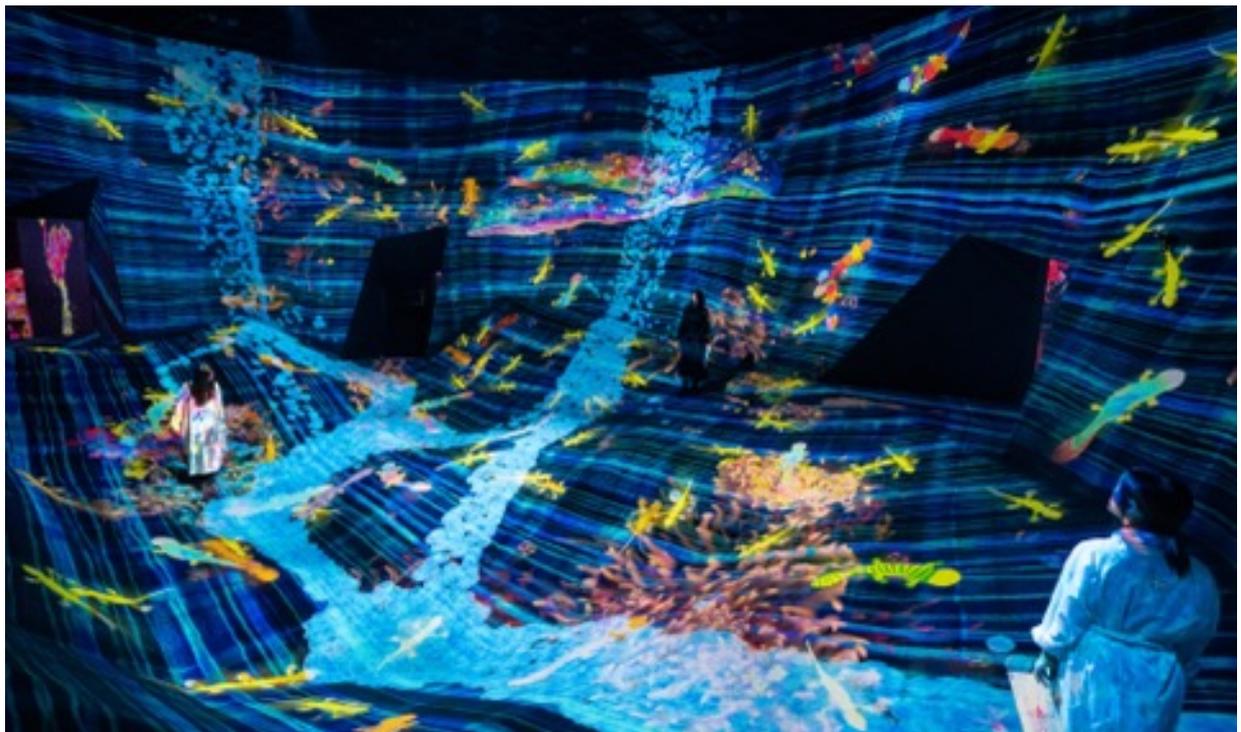


チームラボ 《インビジブルな世界のバランス飛石》 Courtesy teamLab Borderless, Odaiba © チームラボ

「バランス飛石」は、人が踏むとインタラクティブに変化し、音色を響かせ、空間に影響を与える飛石。人が乗るといろいろな揺れ方をする。

裏返った世界のグラフィティネイチャー、レッドリスト

teamLab, 2016-, Interactive Digital Installation, Sound: Hideaki Takahashi



チームラボ 《裏返った世界のグラフィティネイチャー、レッドリスト》 Courtesy teamLab SuperNature, Macao © チームラボ

来場者が描いた様々な生き物たちが、地球が裏返ったような、すり鉢状の世界に生息している。紙に生き物の絵を描く。すると、描いた絵に命が吹き込まれ、目の前に現れ動き出す。

すべて育てる！ フルーツ畑

teamLab, 2016-, Interactive Digital Installation



チームラボ 《すべて育てる！ フルーツ畑》 Courtesy teamLab Massless, Beijing © チームラボ

坂には、いろいろなフルーツが育っている。そして、ボールが飛びまわっている。人は、太陽の光になって坂をすべる。

捕まえて集める森

「捕まえ、観察し、解き放つ」をコンセプトに、自らの身体で探索し、発見し、捕まえ、そして、自ら捕まえたものをきっかけに興味を広げていくことを主眼とした新しい「学びの空間」です。スマートフォンを片手に探索し、様々な動物を捕まえ、観察し、自分のコレクション図鑑をつくっていきます。

チームラボプラネッツの「捕まえて集める森」は、絶滅の森。絶滅した動物の森になっています。

“他者と共に、自らの身体で探索し、何かを発見し捕まえたり採ったりする、そして、自ら捕まえたり採ったりしたものをきっかけに興味を広げていく。このことは、長い人類の歴史の中では、ごく自然に行われてきたことなのです。

人間にとって、捕まえたり採ったりは、楽しいこと、学ぶこと、生きることなのです。”

— チームラボ代表 猪子寿之

「捕まえて集める森」コンセプト詳細：<https://www.teamlab.art/jp/concept/catching/>

捕まえて集める絶滅の森 - A Whole Year per Year

teamLab, 2020, Interactive Digital installation, Endless, Sound: Hideaki Takahashi



チームラボ《捕まえて集める絶滅の森 - A Whole Year per Year》Courtesy teamLab Forest, Fukuoka © チームラボ

現実の時間の流れの中で、時間とともに変化する森と海には、季節ごとに様々な動物が住んでいる。動物に触れると、振り向いたり、逃げたりする。

アプリ《Catching and Collecting Forest》のカメラで空間を歩いている動物を見て、そのカメラに写っている動物に「観察の矢」を放つと、現実の空間に「観察の矢」が飛ぶ。「観察の矢」が当たると、空間からその動物は消え、自分のスマートフォンに入る。観察した動物の情報は、アプリの図鑑にコレクションされる。

捕まえた動物を、アプリのカメラで見えている場所に投げ込むと、リリースされ、その場所に戻る。

学ぶ！未来の遊園地

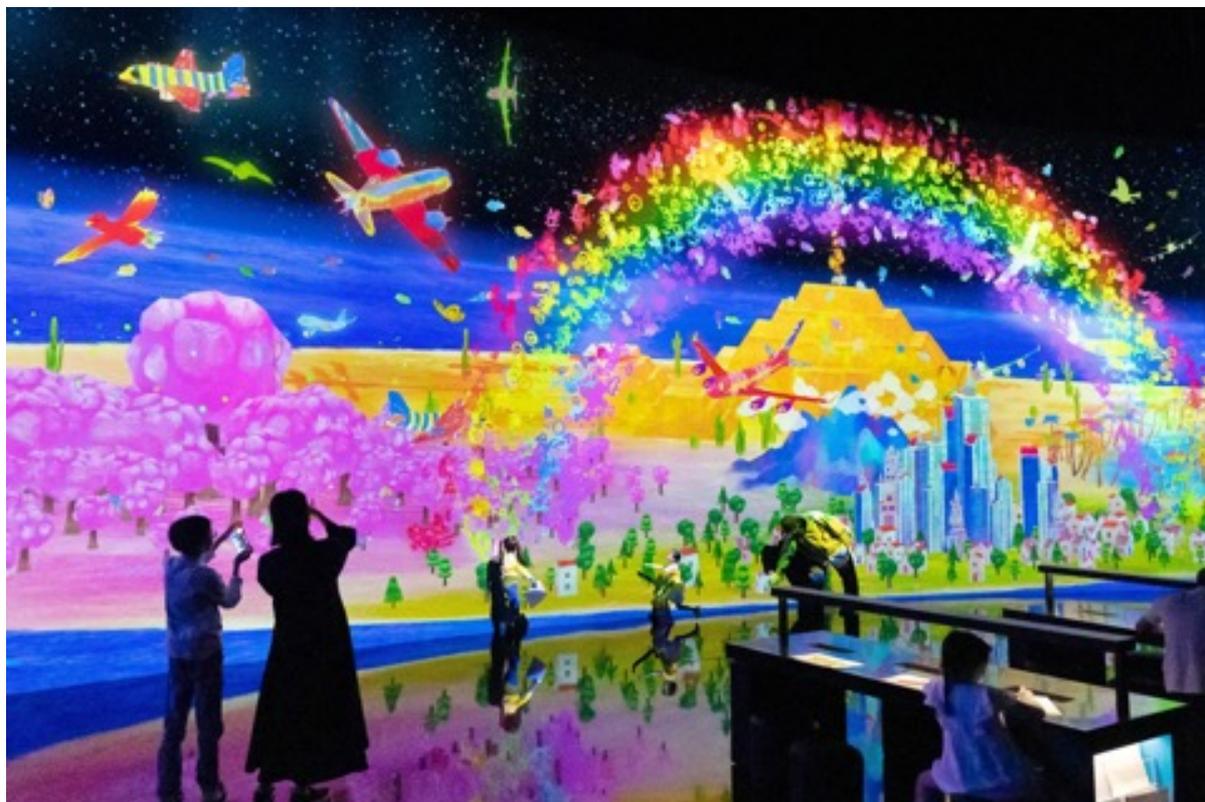
共同的な創造性、共創（きょうそう）をコンセプトにした教育的なプロジェクトであり、他者と共に自由に世界を創造することを楽しむ「遊園地」です。

人々が、他者と共に自ら何かを創ることによって、一つの作品ができていきます。そして、人々が新たに創り続けることによって作品世界は延々と変わっていきます。

「学ぶ！未来の遊園地」コンセプト詳細：<https://www.teamlab.art/jp/concept/future-park/>

スケッチ環世界

teamLab, 2025, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab



チームラボ《スケッチ環世界》Courtesy Future World, Singapore © チームラボ

紙に飛行機、チョウやタカの絵を描く。すると、描いた絵が立体で出現し、目の前の世界に飛び立つ。飛び回る飛行機、チョウやタカに触ると、加速したり、逃げたりする。

こびとが住まうテーブル

teamLab, 2013-, Interactive Digital Installation



チームラボ《こびとが住まうテーブル》 Courtesy teamLab Massless, Beijing © チームラボ

このテーブルは、こびとたちが住んでいるテーブル。テーブルの上に手を置いたり、物を置いたりすると、こびとたちは気づいて、飛び乗ってくる。置く物の形によって、こびとたちはすべったり、ジャンプしたり、よじ登ったりする。

こびとが住まう奏でる壁

teamLab, 2017-, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab



チームラボ《こびとが住まう奏でる壁》 Courtesy teamLab Massless, Beijing © チームラボ

この壁は、こびとたちが住んでいる奏でる壁。キノコや羊小屋、長い氷の棒などいろいろな形のスタンプを壁にくっつけると、スタンプが、こびとたちの世界に出現する。こびとたちはそれらに気が付いて、飛び乗ってくる。

こびとが住まう宇宙の窓

teamLab, 2022-, Interactive Digital Installation, Sound: teamLab



チームラボ《こびとが住まう宇宙の窓》 Courtesy teamLab Borderless, Jeddah © チームラボ

この窓は、こびとたちが住んでいる宇宙の窓。光のペンで線を描いたり、光のスタンプを押して、絵を描く。描かれた線は、色ごとに不思議な力を持っていて、こびとたちの世界に影響を与える。押されたスタンプは、こびとたちの世界に出現して、動き出す。

アート

「運動の森」には、新たに二つのアート作品《Autonomous Abstraction》《流れの中に立つ時、渦が生まれる》も展示されます。

Autonomous Abstraction

teamLab, 2022-, Interactive Digital Installation, Endless, Sound: teamLab



チームラボ 《Autonomous Abstraction》 Courtesy teamLab Borderless, Jeddah © チームラボ

自律抽象画。点は固有の明滅と色相の周期を持つ。近い点同士は、互いに引き込み現象を起こし、近い点同士の明滅のリズムと色相が近づいていく。

流れの中に立つ時、渦が生まれる

teamLab, 2022, Interactive Digital Installation, Endless, Sound: teamLab



チームラボ 《流れの中に立つ時、渦が生まれる》 Courtesy teamLab Massless, Beijing © チームラボ

人々が流れに逆らって登る時、後ろには渦が生まれていく。渦潮は定常しているが、うごめき続け、力強い一つの生命のように見える。

スケッチファクトリー

来館者が描いた絵がプロダクトになり、持ち帰ることができる「スケッチファクトリー」も新設されます。

「スケッチファクトリー」は、来館者が描いた生き物などが、プロダクト（缶バッジ、ハンドタオル、Tシャツ、トートバッグ、ペーパークラフト）になって持ち帰ることができる工場です。《裏返った世界のグラフィティネイチャー》や《スケッチ環世界》で来館者が描いた絵を《スケッチファクトリー》で注文します。すると、来館者が描いた絵が《スケッチファクトリー》内に現れ、動き出します。絵がプリンターの中に入ると、プロダクトの生産がはじまり、缶バッジ、ハンドタオル、Tシャツ、トートバッグ、ペーパークラフトとなって完成します。



チームラボ《スケッチファクトリー》 Courtesy teamLab Massless, Beijing © チームラボ

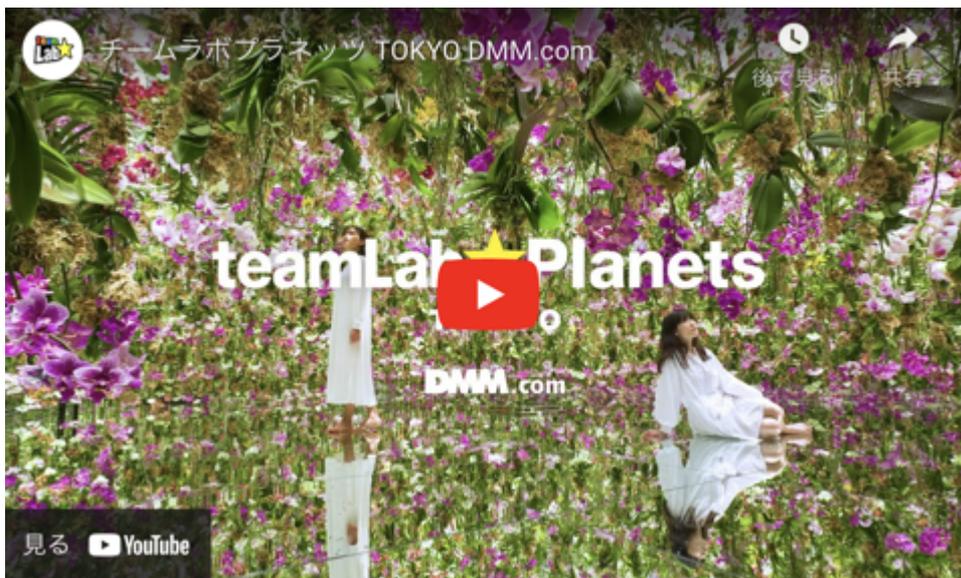


チームラボ《スケッチファクトリー》 © チームラボ

※スケッチファクトリーのための体験・プロダクトの購入は不可

【チームラボプラネッツ コンセプト】

他者と共に、身体ごと没入し、身体で認識し、身体が世界と一体となる



ハイライト動画「チームラボプラネッツ TOKYO DMM」東京, 豊洲 © チームラボ

チームラボプラネッツは、チームラボによる4つの巨大な作品空間と、2つの庭園からなる「水に入るミュージアムと、花と一体化する庭園」。

はだしとなって、他者と共に身体ごと巨大な作品に没入し、身体によって作品は変化し、身体と作品との境界の認識は曖昧なものとなる。作品は、他者の身体によっても変化し、作品と他者との境界も曖昧なものとなり、身体は作品と、そして他者と連続的になる。

公式ウェブサイト：planets.teamlab.art

【チームラボプラネッツについて】

国際的に高く評価されている、世界的に人気のアートミュージアム

Googleが発表した、2023年の年間検索ランキング「Year in Search 2023」において、チームラボプラネッツが「世界で最も人気のある美術館・博物館」(*1) トップ5にランクイン。100年以上の歴史ある美術館や博物館も並ぶなか、日本からは、唯一チームラボプラネッツがランクインしています。更に、旅行業界のアカデミー賞と称される「ワールド・トラベル・アワード」にて「アジアを代表する観光名所 (Asia's Leading Tourist Attraction) 2023」(*2) を日本で初めて受賞するなど、海外でも高く評価されています。

*1 “These Were the Most Popular Museums in the World, According to Google’s ‘Year in Search’ ” artnet. December 20, 2023.

<https://news.artnet.com/art-world/google-trends-top-museums-teamlab-ark-encounter-2411845>

*2 “Asia’s Leading Tourist Attraction 2023, teamLab Planets TOKYO DMM, Japan”

<https://www.worldtravelawards.com/award-asias-leading-tourist-attraction-2023>

【来館案内】

チームラボプラネッツ TOKYO DMM

東京, 豊洲 ([東京都江東区豊洲6-1-16 teamLab Planets TOKYO](https://www.teamlabplanets.com/locations/tokyo))

開館時間：全日 9:00 - 22:00

休館日：11月7日(木)、12月2日(月) - 12月13日(金)、1月20日(月)、2月6日(木)

*12月2日(月) - 12月13日(金)は改修工事のため休館となりますのでご注意ください。

*12月31日(火) - 1月2日(木) 9:00 - 21:00

*最終入館は閉館の1時間前

*開館時間に変更になる可能性がございます。

*チケットの料金は公式サイトをご確認ください。

チームラボプラネッツ TOKYO DMM チケットストア

<https://teamlabplanets.dmm.com>

プレスキット

<https://www.dropbox.com/sh/ir7d2au794eo6z/AChbzX5wPsQm8cgkQ2ViFD4a?dl=0>

【プレスリリースと取材に関する問合せ先】

株式会社PLANETS 広報部

E-MAIL : pr-info@planets.art

取材のお問い合わせ : <https://forms.gle/fAtnDKLpQKFME6XR9>