



TAKE SPACE

主催団体 / TAKE SPACE

【団体概要】

3Dプリンター、プロッター、レーザーカッターといったデジタル加工機を揃えた会員制の工房。会員に工房を開くだけでなく、ワークショップやトークイベントなどを一般に開いて開催している。元々工場に勤めていた代表の竹村真人がアメリカ発祥の「maker movement」(誰もが製造者になれるものづくりの運動)に刺激を受け、自宅の倉庫を改装して開設。アメリカのFab Lab、Tech Shop、Hackerspaceを巡ったり、「maker fair japan 2013」などのイベントに参加しつつ、知見を広げながら運営している。

<http://www.take-space.com>

【事業概要】

2013年度は浜松市の助成金「みんなのはままつ創造プロジェクト」の参加プロジェクトとして、「3Dプリンター、カッティングプロッター、レーザーカッター等のデジタル加工機を用いた新たな教育プログラムの開発」を展開。トークイベントの開催、近隣小学校におけるデジタル加工機を用いた授業の実施などを行った。

大学や行政といった大きな後ろ盾があったわけではなく、代表の見識と思いによって始まった、このTAKE SPACEの活動は、随所に個人的なこだわりと、生活との融合を果たそうとしている努力、試行錯誤が見える。

代表の竹村真人さんが影響を受けているMaker Movementは、『MAKERS:21世紀の産業革命が始まる』（Chris Anderson著）の出版を機に、その存在を広く知られることになった動きである。アマチュアや学生によって製品が作り出され、新しい価値を創造している草の根イノベーションが代表的な事例として挙げられる。それは「Makers」や「Maker Movement」という言葉をつくったデイル・ドーファティがTED*¹において繰り返したように、誰もが作り手であり、持って生まれた作り手としての才能を活かせる社会の実現を目指している。





デジタル加工機を自由に利用できるTAKE SPACEも、個人の視野、発想力、行動力にあらためて期待をかけ、その発現を高める仕掛けとしての工房だと言える。それは念入りなマーケティングに裏付けられた大量生産の理論でものづくりを推し進める道の脇に、もう一つの道をつくり出す試みであり、そんな試みが浜松という工業都市で動き始めていることは、ものづくりの街で受け継がれた意志が新たな未来を開こうとする新たな胎動である。ビジネスのふるいに掛けられた洗練された技術や製品の伝達ではないが、新たな製品を産み出す可能性を広げると同時に、この地域の“ものをつくる”精神を育む土壌を、私たちの生活に提供する、大切な役割を持っていることが感じられる。

またTAKE SPACEは、“遊び”からものが生まれる可能性を信じている。目標に向かって課題を解決することも大切だが、ちょっとした思いつきや発想に対して遊び心を持って楽しんで取り組むことを重要視している。そうした遊びには、会員も一緒になって取り組み、そこいらへんに転がっていたテレビゲーム機、コード、事務椅子などを組み合わせてお手製の3Dスキャナーをつくったり、コーヒーミルを自転車に取り付けた移動式カフェ「charry café」の運営を始めたり、建物の改築に取り組んだりしている。

さらに竹村さんからは、(FabLab、Tech Shop、Hackerspace*2が実践している)個人や小グループのデジタル加工機へのアクセスが容易になることによる、製品開発やイノベーションの実現の可能性を開く場の提供への興味と同時に、技術が社会課題解決に応用されていくことへの関心の高さがうかがえる。インドのFab Labでは、近隣集落に配給されるミルクの成分を測定する機器を有志が作成し、粗悪品の流通に歯止めをかけたという事例があるらしい。大々の生活と機器や技術の距離が縮まることによる、その有効活用に対する期待は高い。そうした活動の自発的発生を誘発するため、地域との関係づくり、広報、利用者の意識拡大といった、まちづくりで言うところのサードプレイス*3としての場づくり意識が必要だと考えられている。産業につながる側面、遊びを引き出す側面、地域生活につながる側面、それらのバランスをとっていく運営が、現在のTAKE SPACEが取り組んでいる課題であり、その敷居の低さの実現がこの街ならではの形体となっていく可能性を秘めている。



TAKE SPACEは竹村さんの実家敷地内の倉庫、そして住居の一部を改装して提供している。しかし実際に行ってみると竹村さんたちが改装した部分の他にも、いろいろと手を加えられた形跡が見えたり、石を削る機械を始めさまざまな電動工具がいたるところにある。これらは竹村さんのお父さんの手によるものらしい。竹村さんのものづくりの熱意は、環境によるものだろうか。それとも血筋だろうか。

そんなTAKE SPACEのことを考えると、人が育ち生活する社会の中には、勉強や教育という決まった形でなく、生活の近い場所に刺激となりうるものを存在させておくことによって、受け取る側が自分の中で咀嚼し発展させる素を受け渡すことも非常に重要なのではないかと思わせられる。(Su)



*1 TED

アメリカのカリフォルニア州で年一回の大規模な世界的講演会を主催しているグループ。講演の分野は多岐にわたり、学術、エンターテインメント、デザインなどさまざまな分野の人物がプレゼンテーションを行う。本項内では、そのグループが主催しているTED Conferenceの意味で使用。

*2 Fab Lab, Tech Shop, Hackerspace

Fab Labは、マサチューセッツ工科大学で行われた研究のアウトリーチ活動として始まった「ほぼあらゆるもの」をつくることを目標とした、3Dプリンターやカuttingマシンなど多様な工作機械を備えた市民にひらかれた工房。全世界に125のラボが開設されており、ネットワークを組んでいる。

Tech Shopは、会員制のものづくり作業所をチェーン展開しているベンチャー。規模が大きいの
が特徴で、1施設当たり約1500平方メートルもあり、研削機、溶接機、レーザー切断機、板金加工機などの大型機器が設置してある。

Hackerspaceは、コミュニティとして運営するワークスペースの総称。多くの場合はコンピューター、テクノロジーなどに特化している。全世界に700~1100個のスペースがあるとも言われているが、全体としてのネットワークは組んでおらず（リストを作成したり、設立のためのアドバイスをまとめたコミュニティは存在する）、それぞれが独立した考えの下、運営をされている。

*3 サードプレイス (the third place)

都市生活者に必要だと言われる3つの居場所のひとつ。

ファーストプレイス：家。セカンドプレイス：職場。サードプレイスはその中間にあたる場所。