

前回は出展者 260 組、12,000 人が来場 世界中で盛り上がる Maker ムーブメントを体験！

「Maker Faire Tokyo 2012」

2012年12月1日、2日の2日間、日本科学未来館で開催決定！

出展者、協賛企業募集を開始

コンピューター技術者向けの専門書などを発行する出版社の株式会社オライリー・ジャパン（本社：東京都新宿区／代表取締役：John Moore）は、「Maker Faire Tokyo 2012」を、2012年12月1日（土）、2日（日）の2日間、お台場の日本科学未来館にて開催することを決定し、出展者、協賛企業の募集を開始いたします。

オライリー・ジャパンでは、雑誌『Make: Technology on Your Time』（Make 日本語版）の読者を中心に、エレクトロニクス（電子工作）、DIY、サイエンス、ロボット、アートなど異なるジャンルの「Maker」（作り手）たちの発表の場、交流の場である「Make: Tokyo Meeting」（MTM）を2008年より開催してまいりました。MTMは、2011年に7回目を迎え、**出展者 260 組、来場者 12,000 名を越える規模のイベントとなりました。**そして、今回よりイベント会場を東京・お台場にある国立科学館「日本科学未来館」（未来館）に移し、「Maker Faire」としてリニューアルいたします。新しい知を分かち合う場である未来館とのコラボレーションにより、本イベントはさらにクリエイティブに生まれ変わります。

3Dプリンター、レーザーカッターなどを活用したパーソナルファブリケーションの普及や、自らの製作した作品の情報（動画、製作方法、回路図、ソフトウェアなど）をソーシャルメディアなどを通じて公開することが一般的になるにつれ、個人の製作する作品が、以前よりも複雑かつ高性能なものになっており、イノベーションの誕生が期待されています。

本イベントには、テクノロジーを自由な発想で使いこなす「Maker」とその作品が多数集合。モノを作ることの未来を提示します。Maker ムーブメントの盛り上がりを背景に、来場者数の増加も見込まれています。

■実施概要

- ・日 時：2012年12月1日（土）12:00～17:00、2日（日）10:00～17:00（予定）
- ・会 場：日本科学未来館（<http://www.miraikan.jst.go.jp/>）展示企画ゾーン（1階）他
東京都江東区青海2-3-6
- ・入場料：前売：大人 1,000 円、18歳以下 500 円
当日：大人 1,500 円、18歳以下 700 円（チケットはプレイガイドにて9月下旬から発売開始予定）
- ・出展者数：250 組（予定）
- ・主 催：株式会社オライリー・ジャパン
- ・共 催：日本科学未来館
- ・URL： <http://makezine.jp/>（出展者、協賛募集情報を含む最新情報を随時ご案内しています）

■お問い合わせ先

株式会社オライリー・ジャパン 担当：鹿野（pr@makejapan.org）
〒160-0002 東京都新宿区坂町 26-27 インテリジェントプラザビル 1F
TEL: 03-3356-5227 FAX: 03-3356-5261

■ Make Tokyo Meeting 来場者推移

第1回 (2008年 4月)	30組 (出展者)	/ 600名 (入場者)
第2回 (2008年 11月)	60組 (出展者)	/ 1,200名 (入場者)
第3回 (2009年 5月)	90組 (出展者)	/ 2,400名 (入場者)
第4回 (2009年 11月)	140組 (出展者)	/ 4,000名 (入場者)
第5回 (2010年 5月)	200組 (出展者)	/ 7,200名 (入場者)
第6回 (2010年 11月)	210組 (出展者)	/ 8,000名 (入場者)
第7回 (2011年 11月)	260組 (出展者)	/ 12,000名 (入場者)

2010年9月には岐阜県大垣市で初の東京以外でのイベント Make: Ogaki Meeting を開催。同イベントは2012年8月にも開催され、出展者142組、2日間で来場者数5,000名を数え、大好評を得ました。

今後、「地方版 Maker Faire」である「Mini Maker Faire」の全国展開も予定されています(2013年以降)。

■ これまでのメディア掲載実績

『広告』2010年4号特集「人はなぜ、再びものをつくりはじめたか？」P.27~31

『週刊ダイヤモンド』2010.05.22 特集「当世・電子工作ブーム考現学」P.108~109

他、「ダイヤモンドオンライン」「TOKYO MX TV」「東京 IT 新聞」「デイリーポータルZ」「週刊プレイボーイ」「広告」等々

■ 取材についてのお願い

- ・ 事前取材のアレンジにつきまして

出展者、Maker ムーブメントを支える人々、オライリー・ジャパン関係者の取材をアレンジ致します。

(出展者情報につきましては、11月ごろに再度プレスリリースにてご案内申し上げます)

下記お問い合わせ先までお気軽にご連絡ください。

- ・ 当日の取材につきまして

Maker Faire Tokyo2012 の取材を希望されるメディアの方は、事前に以下メールアドレスにご連絡ください。

pr@makejapan.org

ご来場の際はプレス受付までお立ち寄りください。

プレスタグを受領いただいた後は、場内をご自由に取材していただけます。

掲載誌は、オライリー・ジャパンまでお送りいただけますと幸いです。

(ウェブサイトの場合は記事の URL をお知らせください)。

※イベントの取材について

撮影の際には、それぞれの出展者の許諾を得てからとしてください。

プライバシーにご配慮いただき、出展者、来場者が気持ちよくイベントに参加できるように

ご協力をお願いいたします。



参考資料① Maker ムーブメントとは？

Make:
technology on your time

「Make: technology on your time」は2005年2月、米国の出版社 O'Reilly Media より、雑誌と Web サイトという形でスタートしました。

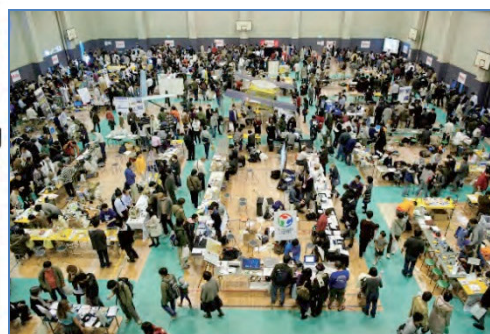
自宅の庭や地下室やガレージで、びっくりするようなものを作っている才能あふれる人たちのコミュニティが、現在どんどん大きくなっています。「Make」は、そうしたコミュニティ同士を結びつけ、刺激と情報と娯楽を与えることを目的としています。

「Make」は、すべての人が思いのままに、あらゆるテクノロジーを遊び、いじくり、改造する権利を称賛します。「Make」の読者は、自分自身、環境、教育—私たちの世界全体をよりよいものにするための文化、コミュニティとして成長を続けています。

雑誌と Web サイトの双方で、さまざまな作品やその作り手 (Maker)、読者自身が実際に作って楽しむことのできるプロジェクトを紹介していったところ、その記事を通じて、それまで個別に制作活動を行っていた Maker 同士のつながりが生まれ始めました。そのつながりはすぐに Maker 同士、Maker と読者が交流するイベントとして結実し、より大きなものになっていきます。「Maker Faire」の誕生です。

「Maker Faire」の成功により、「Make:」は単なる雑誌ではなく、「Make:」本誌＝ペーパーメディア、Makezine.com (ブログ)＝Web メディア、Maker Faire (イベント)＝ソーシャルメディアの3つが織りなす一種のムーブメントとなりました。その活動は海を渡り、日本やイギリスでもイベントを行うまでに大きくなっています。**現在 Maker Faire は世界 60 か所で開催され、2012 年 5 月に San Francisco で開催された Maker Faire Bay Area 2012 には 2 日間で約 11 万人が来場しました。**

日本でも、新しい「手作り」の形として、Maker ムーブメントが注目を集めています。「Make:」はそんな人たちを広く紹介し、さまざまなモノづくりの知識や経験を共有し、交流する場を生み出しています。「Maker Faire」は、実際に Maker たちが試行錯誤して作り上げたモノや卓抜な技術を発表する場所であり、人 (Maker) と人 (来場者やあらたな Maker) が出会う刺激的な場所になっています。



Maker ムーブメントを伝えるメディアとして、オライリー・ジャパンでは雑誌 (Make:日本語版)、イベント (Maker Faire)、ウェブサイト (makezine.jp) を発行・運営しています。

参考資料② 過去の MTM 出展者のご紹介（一部）



VagabondWorks

24 脚の電動脚式スケートボード。Android 端末から Bluetooth リモコンでスロットル制御、操舵はスケボーと同じように体重移動で行います。



(架空会社) 仁葉工芸

歩行補助機「イヌコマ」。未だ見ぬ未来を、自分でできる範囲で具体化したら、周囲の人々はどうか変化するのか？



ヒゲキタ

直径 5.6m のドームと恒星数 5800 個のピンホール式プラネタリウム投映機。赤青メガネを使った 3D 映像投映機で、星空と 3D 映像を鑑賞します。



Suns & Moon Laboratory

自転車のホイールが回って光るアニメする！「BadApple!! 影絵 PV」のアニメーション再生を実験展示。

参考資料③ Maker ムーブメントを知るためのキーワード

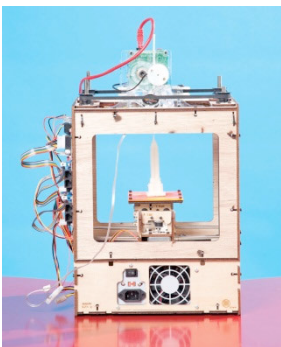


パーソナルファブリケーション

個人が自分の必要としているもの、作りたいものをデザインし、3D プリンタやレーザーカッターなどの工作機械を活用して「製造」すること。必要な機材を使用できる「FabLab」も 2011 年ごろから日本に登場しはじめた。

3D プリンタ

通常の紙に平面的に印刷するプリンタに対して、立体（3 次元のオブジェクト）を造形する立体プリンタを指す。コンピュータ上で作った 3D データを元に、樹脂を高温で溶かし積層させて立体形状を作成する。近年では 10 万円以下のモデルも登場しており、個人での導入が進みつつある。模型製作、家電の部品製作、DIY パーツの製作ほか、応用範囲は広い。



Arduino

イタリア生まれのオープンソースのツールキット。「アルドゥイーノ」と読む。比較的安価なハードウェア（マイコンボード）と使いやすい開発環境で、アクセサリ、電子楽器からロボットまで様々な物を作ることができる

オープンソース・ハードウェア

回路図、動作に必要なソフトウェア、部品表などを再利用可能なライセンスで公開しているハードウェア。Arduino がその代表的な例。他にポータブルゲーム機、3D プリンタなどがある。

