

בגזני

**社名** VUILD株式会社（ヴィルド カブシキガイシャ）

**代表者** 代表取締役CEO 秋吉浩気

**創業** 2017年11月21日

**資本金** 153,900,000円

**一級建築士事務所** 神奈川県知事登録第17800号

**本社住所** 神奈川県川崎市川崎区日進町3-4 unico1F-A

**株主** 秋吉浩気 Mistletoe Japan合同会社 株式会社LIFULL 電源開発株式会社  
株式会社カヤック 株式会社ルートワン・パワー 株式会社アンドパッド 株式会社BIOTOPE



VUILD株式会社は  
デジタルテクノロジーによって  
建築産業の変革を目指す設計集団です。

SCROLL

VISION

「生きる」と「つくる」が  
つながる社会へ

MISSION

すべての人を  
「設計者」にする。

KEYWORD

建築の民主化

**生産基盤 : ShopBot**

**流通基盤 : EMARF**

**先端事例づくり : VUILD ARCHITECTS**

**新規事業 : Nestingβ**

## **生産基盤 : ShopBot**

**3Dプリンタのように設計データ通りに木を削るCNCルーター**

ShopBot





**ShopBot**®  
shopbottools.com



**日本全国に100台販売**

## **流通基盤：EMARF**

**設計データを入稿すると  
全国各地のShopBotで加工された木部材が手元に届く**



# プリントアウト するように 家具をつくらう。

EMARFは、木製ものづくりのデザインから  
パーツに加工するまでの工程を、  
オンラインで完結できるクラウドサービスです。  
ボタン1つで、まるでプリントアウトするように  
デジタル加工機で遠隔出力、  
組み立てるだけの状態でお手元にお届けします。

[事例をみる](#)

[無料で始める](#)



LOGIN

## GRID SYSTEM FURNITURE

Display

加工時間

製作費

15時間

¥350,000~

[無料で始める](#)





加工時間 20 時間

### 「曲げ」の自主施工・施主施工

shelf

display

partition

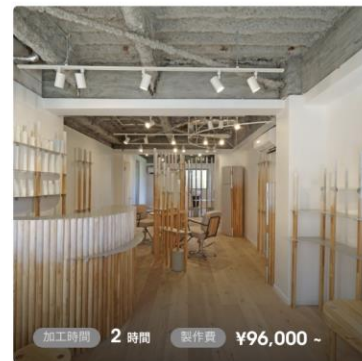


加工時間 45 分 製作費 ¥20,000 -

### crossing

22 パーツ

art



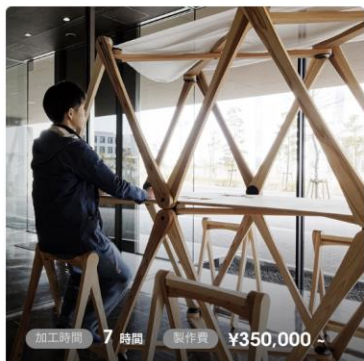
加工時間 2 時間 製作費 ¥96,000 -

### 柔らかかに仕切られた美容室

16 パーツ

display

table



加工時間 7 時間 製作費 ¥350,000 -

### 折りたためるみんなの屋台

72 パーツ

table

stand

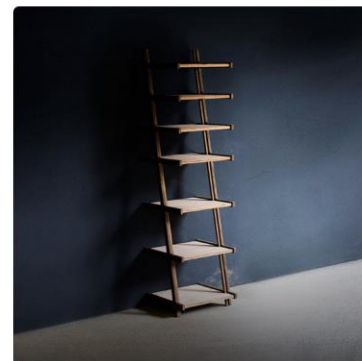


加工時間 5 時間 製作費 ¥161,060 -

### 生活に寄り添う壁面収納棚

46 パーツ

shelf



### 浮遊する壁かけ棚

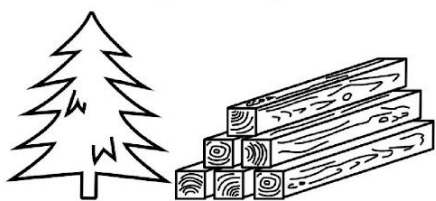
13 パーツ

shelf

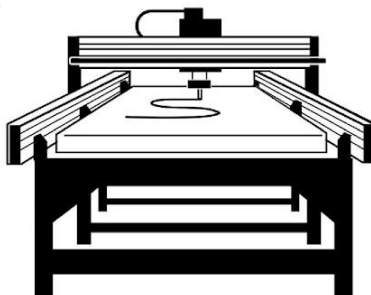
無料ではじめる



LOGIN



各地域の木材



各地域の  
ShopBot



**ETRIFF**

全世界の設計者の  
設計データや既存テンプレート

各地域の木材と、ShopBotと、設計データがあれば  
主体的にものづくりができる状況が整っている

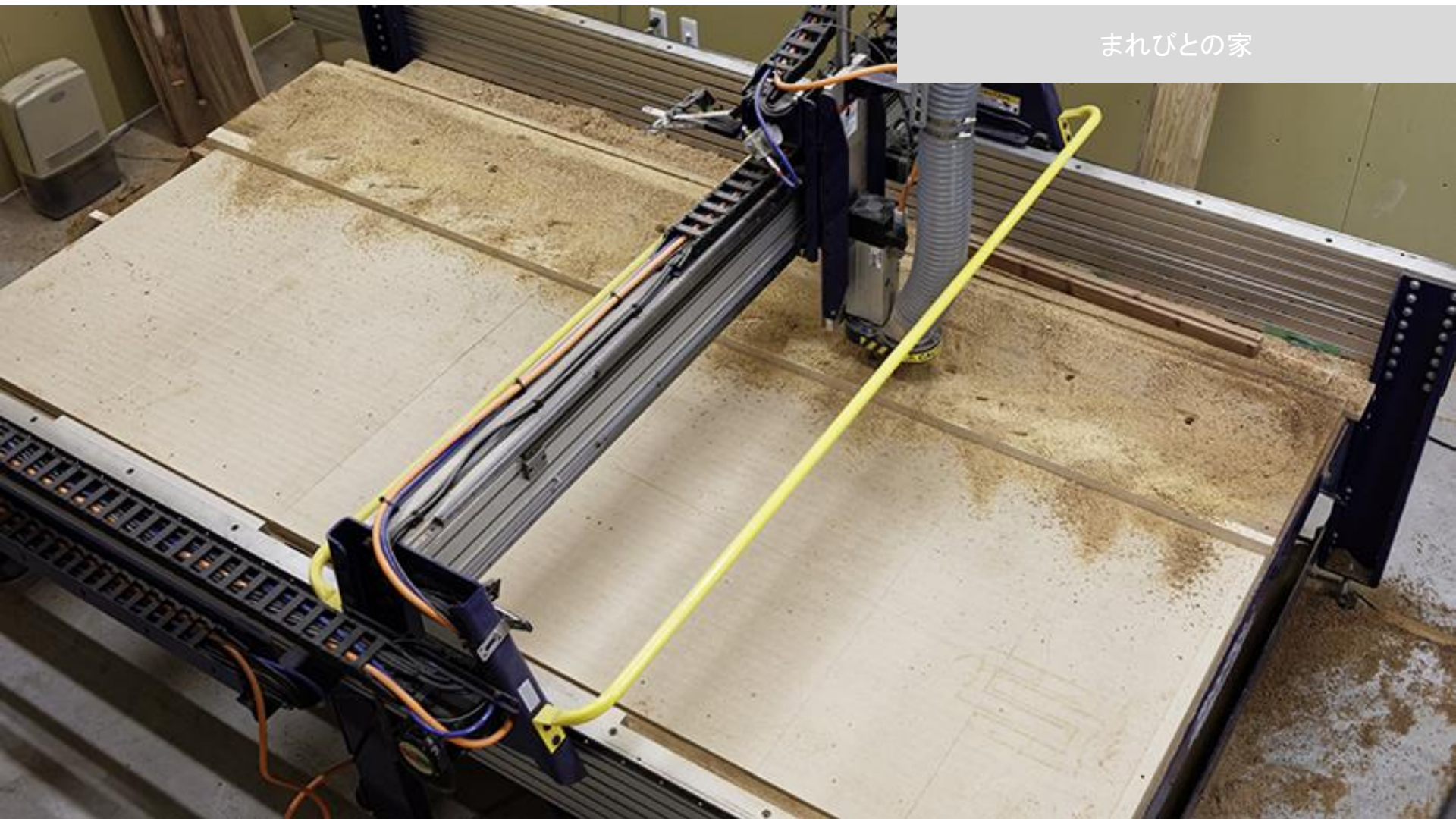
# 先端事例づくり : VUILD ARCHITECTS

デジタルファブリケーションのテクノロジーを活用した先端事例づくり



VUILD ARCHITECTS

まれびとの家





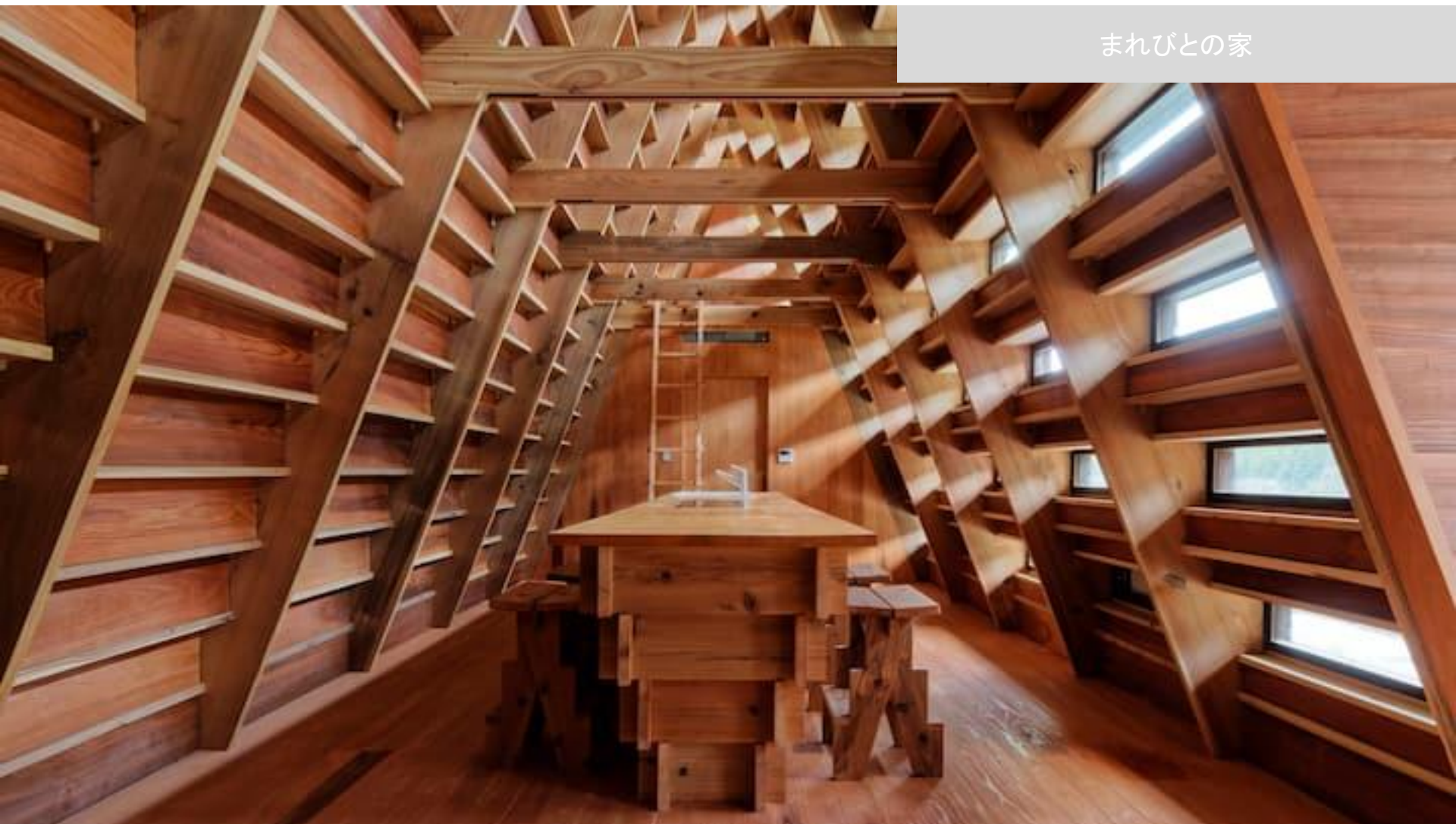
まれびとの家



まれびとの家



まれびとの家



# 住宅事業 : Nestingβ

まれびとの家の経験をもとに住宅事業にチャレンジ

# Nesting β

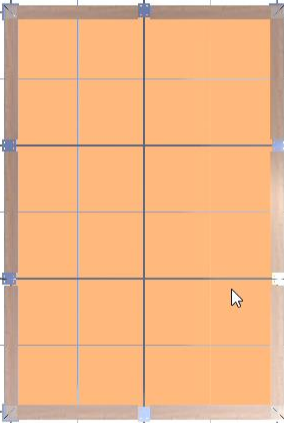
理想の家、じぶんで作ろう。



Delete



Add



# 事業名：クリエイター支援とモノづくりで都市と地域間を結ぶ三角関係人口創出プラン

## <事業概要>

都市部のインハウスデザイナーはクライアントワークが中心で、自身のクリエイティビティを発揮する機会が少ない。そこで、地域の中山間地域をフィールドに、自由にクリエイティビティを発揮する機会を設ける。

具体的には、デジタルファブリケーションを技術を活用して、地域の課題解決、関係人口創出に資する小屋や家具などを開発する。共通のデザインデータで作られた家具や建築物を、複数の地域間でつくり展示することにより、建築領域で関係人口を創出する。

## <活動内容>

- 5月 活動準備（年間計画、建築候補地の検討、告知物の制作）
- 6月 参加クリエイター＝関係人口対象の募集告知と審査
- 7月 参加クリエイター決定（結果、現地訪問は2名が対象）  
オンライン顔合わせ、建築想定地の決定
- 8月 現地視察、設計アイデアワークショップ
- 9月 設計アイデアワークショップj×2回（online）
- 10月 参加クリエイターによるプレゼンテーション（online）
- 11月 試作ワークショップ（online）
- 12月 試作ワークショップ（online）
- 1月 試作ワークショップ（online）
- 2月 報告取りまとめ
- 3月 熊本県南小国町：建築施工ワークショップ
- 4月 愛媛県内子町：建築施工ワークショップ

## <当モデルの自走化への課題>

- ・クリエイターと地域のマッチングする定期的な機会（催し含む）の創出
- ・地域側の情報発信のサポート
- ・クリエイターと地域の共作物に対する著作権の管理や運用
- ・地方発クリエイターの育成

## <各社の役割>





## 2.活動内容

### クリエイター支援とものづくり

地域がホストとなる現地ワークショップ（活動①）、クリエイターが地域と作品への想いを訴えるプレゼンテーションとその後の試作ワークショップ（活動②）で、ものづくりのきっかけを与えた。

### 三角人口関係創出

参加地域2地域は、それぞれの地域を訪問した現地ワークショップ（活動①）で、互いに共通する課題の認識や地域の特色を理解し、地域間交流を促進した。

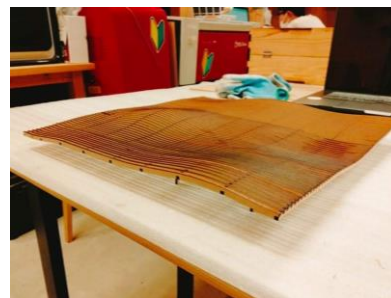
### 活動① 現地ワークショップ（2021.08.04-08.06）

- ・クリエイターにとっては表現場所、地域にとっては場づくりに活用したいスペース、となる候補地を視察し、アイデアを検討するワークショップを開催。
- ・関係人口候補者のうち、特にコロナ禍で来訪チャンスを得たクリエイター2名と、参加地域2地域の主要団体（株式会社Foreque、株式会社武田林業）、中間支援組織の当社が参加。
- ・視察とワークショップを経てクリエイターは地域住民との交流、地域課題の認識をし、使える資源（木材）でいかに場づくりを行うかイメージを固めていった。



### 活動② プレゼンテーションと試作ワークショップ（2021.10.05 プレゼン、以降は定例で試作ワークショップ）

- ・現地訪問をしたクリエイター2名から、地域に対して表現したい建築作品をプレゼンテーション。オンラインで2回開催。
- ・クリエイターにとってどんな地域に見えたか、地域外の目線で説明し、地域側も土地や資源の魅力を再確認した。
- ・実際に製作を実現することが決定。以降、自立的なコミュニケーションも始まり4ヶ月（2021年10月から2022年1月）に渡る試作ワークショップが定例化し、関係の自走化が叶う。**ローカルコモンズプロジェクト**



No.	目標	達成状況
1	プロジェクト応募者20名の獲得	13組14名以上（達成率70%） ※団体応募5組を含む
2	参加者の地域訪問1地域に対して2回以上	1地域に対して1回ずつ（達成率50%）
3	交流ワークショップの開催4回以上（オンライン含む）	8回以上（達成率200%）
4	三角関係人口の立証1組	1組（達成率100%）
5	建築プロジェクトへの発展1件	2件（達成率200%）

KOIZUMISEKKEI  
設計事務所 小泉設計室  
www.koizumi-sekkei.com

T: 054-285-1617 静岡県静岡市駿河区中田1-8-2  
TE: 054-285-1617 FAX: 054-285-2979









小国町森林組合  
地熱乾燥施設



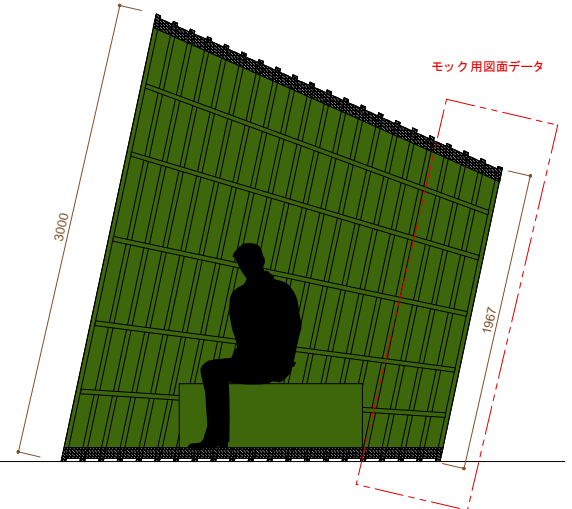
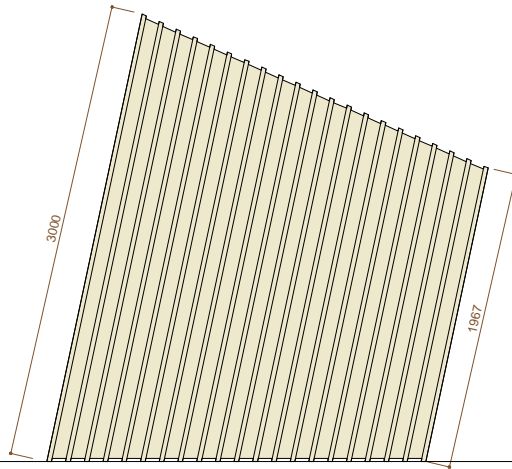
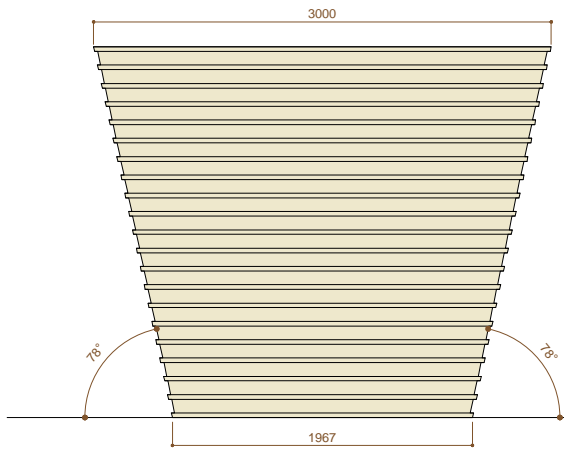
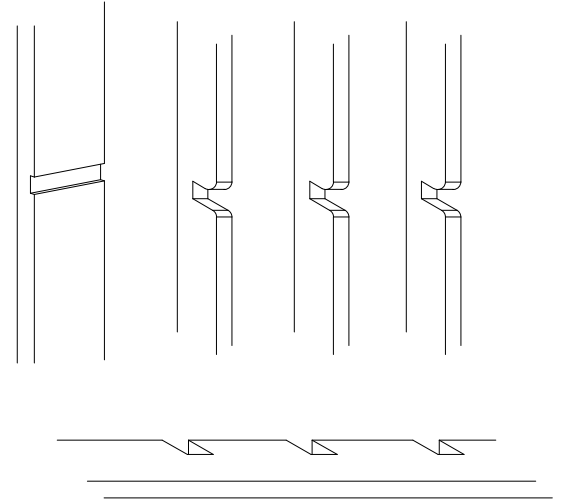
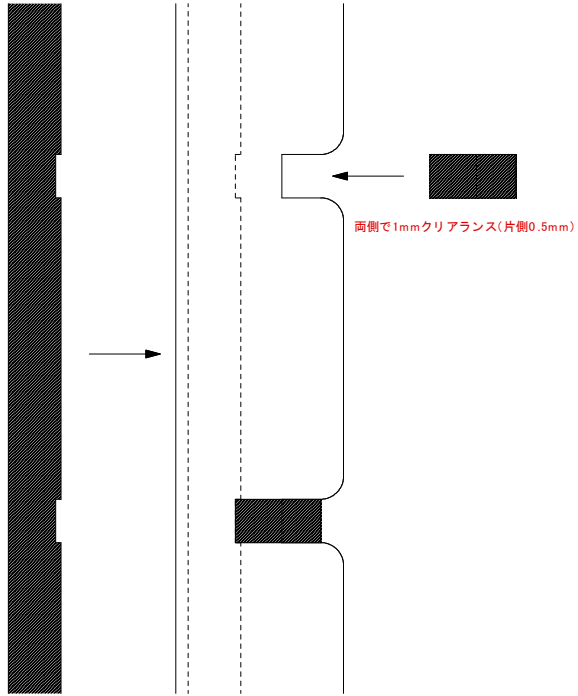
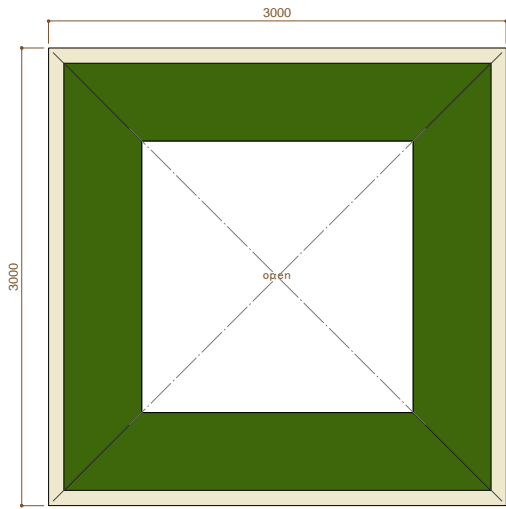






# Space / □

穴に入り穴をすることで自然との関わりや距離感を探る



デザインコンセプト

## 「空飛ぶウッドデッキ」

現地で採れ、製材された床用の板材を利用し、

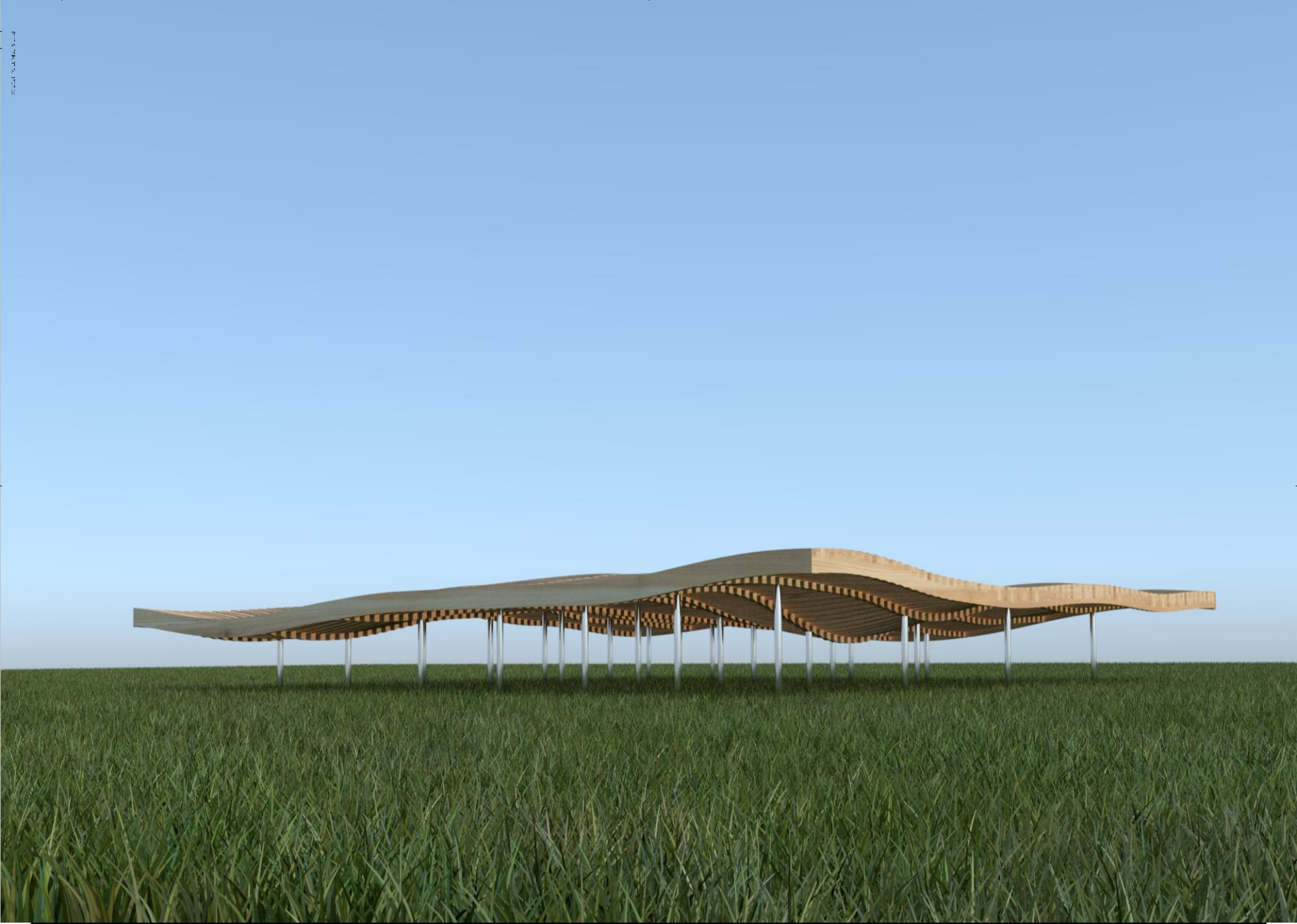
CNC加工の優位性を生かした自由な曲線が特徴的なウッドデッキを考えます。

それはまるで、空飛ぶ絨毯のように、ふわふわ浮いているような見た目のウッドデッキとなります。

硬いのに柔らかかそうな、不思議で魅力的な存在感を醸し出します。





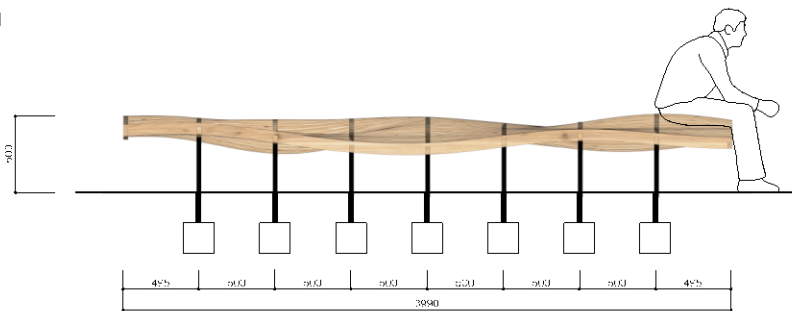


空飛ぶデッキ 三视图

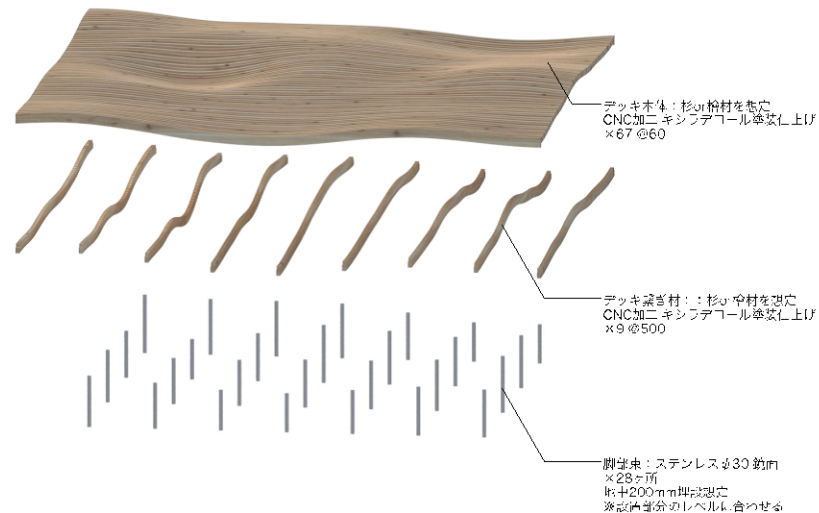
平面図



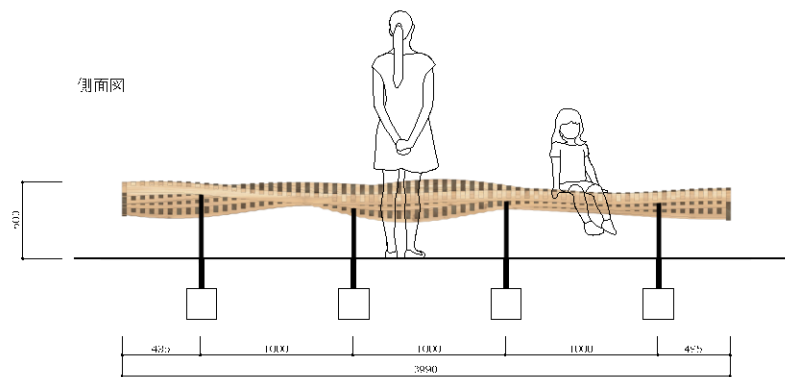
正面図



構成ダイアグラム



側面図







### 3.自立化・自走化の検討

項目	クリエイターと地域の共作プロジェクト
実施体制	ものづくりの体制・技術支援をする当社、参加地域のホスト団体（株式会社Foreque：熊本県阿蘇郡南小国、株式会社武田林業：愛媛県喜多郡内子町）
運営費用	参加募集広報コスト：リリースとSNSでの呼びかけ マッチングコスト：現地ワークショップの開催×1地域1回 自立化・自走化の伴走（コーチング）：オンラインワークショップ複数回
課題と対策	木材産業分野からのモノづくりを通じた共作プロジェクトで関係の自立化・自走化を目指すため、クリエイターと地域のマッチングする機会の創出と、地域側の情報発信のサポートが必要。

### 4.他地域への横展開の可能性の検討

項目	デジタルファブ리케이션から始まるプロジェクトの連鎖
事業スキーム・プログラム	・中山間地域の製造拠点100箇所を結ぶShopbotJapanコミュニティを活用 ・製造拠点（各地域のホスト）は作品の設計データが閲覧でき、今回の共作プロジェクトから模倣・発展が可能となる。他クリエイターと繋がるチャンスを得る。
連携先・地域	・横展開を想定する地域：那須、八ヶ岳、五城目など ・求めるクリエイター像：地域課題や社会問題への関心が高い設計デザイナー
課題と対策	クリエイターと製作物の著作権に関する取り決めや、横展開する際の注意点を整理しておく必要がある。（※展開する仕組みは既にある。「Emarf」など）