



URBAN  
LAB

IRMiR INSTYTUT  
ROZWOJU MIAST  
I REGIONÓW

# PRZESTRZENIE KREATYWNO- -WARSZTATOWE

MAKERSPACE'Y, FAB LABY  
I WARSZTATY W PRZESTRZENIACH  
POLSKICH MIAST

Jacek Gądecki  
Bartosz Piziak

OBSERWATORIUM  
POLITYKI MIEJSKIEJ  
IRMiR



# PRZESTRZENIE KREATYWNO- -WARSZTATOWE

MAKERSPACE'Y, FAB LABY  
I WARSZTATY W PRZESTRZENIACH  
POLSKICH MIAST

---

Jacek Gądecki

Bartosz Piział



Autorzy:  
dr hab. Jacek Gądecki, prof. AGH, Akademia Górniczo-Hutnicza (AGH)  
<https://orcid.org/0000-0002-1954-9605>

dr Bartosz Piziak, Instytut Rozwoju Miast i Regionów  
<https://orcid.org/0000-0003-1123-8674>

Zespół badawczy w składzie:  
Magdalena Bień, Jacek Gądecki, Katarzyna Ner, Adrian Kłusek, Bartosz Piziak

Recenzent naukowy:  
dr hab. Krzysztof Bierwaczonok, prof. US

Wydawca:  
Instytut Rozwoju Miast i Regionów  
ul. Targowa 45  
03-728 Warszawa  
Polska  
[www.irmir.pl](http://www.irmir.pl)  
[www.urbanlab.net](http://www.urbanlab.net)

© Copyright by Instytut Rozwoju Miast i Regionów, Warszawa–Kraków 2021

ISBN: 978-83-67231-06-0

Korekta wstępna: Magdalena Bień

Redakcja językowa i korekta: pracowniabez kropki.pl; Anna Sikierska

Skład i łamanie: Stereoplan; Aleksandra Stowińska, Kinga Trzepla  
Projekt graficzny okładki i ilustracje: Stereoplan; Aleksandra Stowińska, Kinga Trzepla

Nakład: 500 sztuk

Opracowanie zostało zrealizowane przez Instytut Rozwoju Miast i Regionów w ramach dwóch projektów:

„Obserwatorium Polityki Miejskiej jako podstawa do kształtowania zrównoważonej polityki miejskiej w Polsce w oparciu o wiedzę” finansowanego w 85% z Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna (umowa nr DPT/BDG-II/POPT/168/18) i w 15% z budżetu państwa;

„Dzielnice innowacji? Przemysły kreatywne i zmiany miejskie” finansowanego przez Narodowe Centrum Nauki (SONATA BIS 6, ID: 2016/22/E/HS6/00144).



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Fundusz Spójności



Wstęp	6
Cel ogólny i cele szczegółowe badań	9
Przestrzenie kreatywne jako miejsca trzecie	10
Struktura pracy	11
<hr/>	
<b>1. Ruch wytwórców – kontekst badań</b>	<b>15</b>
1.1 Od amatora do profesjonalnego amatora	17
1.2 Tworzenie jako zobowiązanie czy styl życia?	19
1.3 Krytyczne czy hobbystyczne tworzenie?	27
<b>2. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe</b>	<b>31</b>
2.1 Definiowanie przestrzeni kreatywno-warsztatowych	36
2.2 Podejście oddolne i odgórne – wektor zróżnicowania	42
2.3 Od innowacji otwartych do innowacji społecznych	49
2.4 Potencjał miejsca trzeciego	52
<b>3. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe i miasto</b>	<b>57</b>
3.1 Poza miejsce trzecie	60
3.2 Od warsztatu w mieście do miasta-warsztatu	66
<b>4. Wyniki badań</b>	<b>77</b>
4.1 Przestrzenie kreatywno-warsztatowe – podstawowe informacje	78
4.2 Lokalizacja i przestrzeń warsztatowa	81
4.3 Dostępność	84
4.4 Zasoby sprzętowe	87
4.5 Podejmowane aktywności	89
4.6 Profil użytkownika	91
4.7 Finansowanie działalności	95
<b>5. Wnioski</b>	<b>99</b>
5.1 Otwartość i dostępność	100
5.2 Kooperacja i oddolna inicjatywa	101
5.3 Odpowiedzialność i autonomia	102
<b>6. Rekomendacje</b>	<b>105</b>
<hr/>	
Nota metodologiczna	108
Literatura	112
Spis fotografii	116
Spis rycin	117

## Wstęp

Publikacja *Przestrzenie kreatywno-warsztatowe. Makerspace'y, fab laby i warsztaty w przestrzeniach polskich miast*, którą oddajemy w Państwa ręce, powstała w Instytucie Rozwoju Miast i Regionów (IRMiR) w ramach badań niecyklicznych Obserwatorium Polityki Miejskiej. Opracowanie dotyczy przestrzeni kreatywności typu makerspace i wpisuje się w badania podejmowane w IRMiR w ramach dwóch zespołów: zespołu urban labu oraz zespołu pracującego nad dzielnicami innowacji.

Odwołując się do koncepcji laboratoriów miejskich oraz metodologii living labowych, warto sięgnąć do powiązanego z urban labami fenomenu przestrzeni warsztatowych, związanych z szeroko pojętą kreatywnością i wytwórczością – czyli całą kulturą samodzielnego tworzenia (*do it yourself* – DIY). Tym bardziej, że termin *urban lab* można określić jako nadrzędny, „parasolowy”, zawierający w sobie różnorodność podejść metodologicznych i koncepcyjnych, dotyczących złożonej tematyki miejskiej, które promują nowe platformy do eksperymentowania i współuczestnictwa obywateli, a także ich współpracy na rzecz rozwoju miasta (Scholl i in. 2017). Zgodnie z tym podejściem, do „rodziny” urban labów zaliczane są m.in.: living laby, city laby, change laby, design laby, gov laby, impact laby, innovation laby, fab laby, social living laby czy policy laby (rycina 1).

Ruch wytwórców (DIY) oraz jego przestrzenne manifestacje w postaci miejsc, które określamy zbiorczo mianem *przestrzeni kreatywno-warsztatowych*, stają się coraz bardziej popularne także w Polsce. Dostrzegamy wyraźnie, że praktyki hobbystyczne, które niegdyś były bardziej zindywidualizowane i kojarzone raczej z majsterkowaniem w przydomowym garażu, przekształcają się obecnie w szerszy ruch wytwórców. Ruch ten, skupiony na tworzeniu i współtworzeniu, funkcjonuje w oparciu o wspólne przestrzenie o charakterze warsztatowym. Coraz powszechniejszy dostęp do zaawansowanych narzędzi produkcyjnych oraz do wiedzy na temat tego, jak przetwarzać i wytwarzać przedmioty,

pozwala mówić obecnie o nowych zjawiskach, takich jak „indywidualna fabrykacja” (Gershenfeld 2005) czy „demokratyzacja produkcji i technologii” (von Hippel 2005).



Rycina 1. *Urban lab* jako termin parasolowy i nadrzędny wobec innych kategorii  
Źródło: opracowanie własne

W kontekście niniejszej pracy interesuje nas jednak nie innowacyjny w sensie technologicznym, ale raczej społeczno-miejski potencjał przestrzeni kreatywno-warsztatowych. Choć odwołujemy się do ważnych kategorii i zjawisk, jak przekazywanie wiedzy czy kreatywność, oraz do znaczenia przestrzeni kreatywno-warsztatowych w kreowaniu innowacji, to jednak zajmujemy się tutaj głównie aspektami przestrzennymi i infrastrukturalnymi towarzyszącymi wykonywaniu przedmiotów. Ważne jest dla nas materialne zaplecze, służące osobistej fabrykacji i kreatywności. Koncentrujemy się na tym, jak tytułowe przestrzenie kreatywno-warsztatowe, w różnych formach i odstonach, definiują szersze – społeczne i miejskie – wymiary życia w polskich miastach.



## Cel ogólny i cele szczegółowe badań

---

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe (obejmujące w naszym projekcie m.in.: warsztaty, maker- i hackerspace'y oraz fab laby) są najbardziej widocznymi przejawami szerszego fenomenu – upowszechniającej się również w Polsce kultury wytwórców. Stanowią w zasadzie ogólnodostępne przestrzenie, oferujące możliwość korzystania z zasobów i pozwalające na swobodną produkcję własną w duchu DIY. Jesteśmy przekonani, że przestrzenie tego typu z definicji radykalnie obniżają bariery wejścia, umożliwiając niemal każdej osobie tworzenie własnych rozwiązań, konstruowanie i budowanie na własne potrzeby, a także, przynajmniej w pewnym zakresie, prototypowanie i wprowadzanie nowych produktów i rozwiązań na rynek.

Przestrzenie z rodzaju makerspace, początkowo związane z uniwersytetami czy działalnością wynalazczą, współcześnie można odnaleźć w różnych kontekstach przestrzennych i społecznych: od dzielnic przemysłowych i poprzemysłowych, przez osiedla mieszkaniowe, ulice handlowe, po tereny szkół czy instytucji kultury. Analizując funkcjonowanie dzielnic innowacji, mieliśmy okazję obserwować, jak ważne miejsca zajmują, czy raczej mogłyby zajmować na mapach ekosystemów innowacji polskich miast. Dlatego uznaliśmy, że warto zbadać potencjalne i faktyczne role, jakie przestrzenie kreatywne pełnią w polskich realiach.

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe postrzegamy jako potencjalne *miejsca trzecie* o stosunkowo niskim progu wejścia, a więc dostępne dla różnorodnych grup. Mogą one, jak wynika

z doświadczeń warsztatów krajowych i zagranicznych, mieć udział w realizacji licznych funkcji społecznych, w tym w integrowaniu mieszkańców i poprawianiu jakości ich życia oraz w wyrównywaniu szans grup czy osób wykluczonych.

Celem ogólnym badań jest analiza potencjalnych i faktycznych ról, jakie makerspace'y pełnią w polskich realiach jako miejsca trzecie. Za cele szczegółowe przyjmujemy:

1. określenie działań realizowanych w przestrzeniach wytwórczych w Polsce;
2. zidentyfikowanie możliwości i wyzwań, związanych z zaangażowaniem szerszej grupy osób użytkujących;
3. zidentyfikowanie szeroko pojętej dostępności w polskich przestrzeni kreatywno-warsztatowych.

---

## Przestrzenie kreatywne jako miejsca trzecie

---

Jak już wspomnieliśmy, na potrzeby naszej książki przyjmujemy szeroką definicję przestrzeni kreatywnych. Analizując definicje obecne w literaturze przedmiotu, zwróciliśmy uwagę na bardzo inkluzywną definicję przestrzeni kreatywno-warsztatowych, w której są one rozumiane jako „otwarte warsztaty z różnorodnymi narzędziami i wyposażeniem, z którego użytkownicy mogą samodzielnie korzystać po to, by wykonywać różne rzeczy” (por. Sleigh, Stewart, Stokes 2015). Tak szeroka definicja pozwala objąć badaniami bardzo zróżnicowane przestrzenie wytwarzania: od niewielkich

warsztatów, przeznaczonych głównie dla społeczności entuzjastów, po większe przestrzenie świadczące usługi komercyjne. Działalność analizowanych przez nas inicjatyw obejmuje zarówno wytwarzanie cyfrowe, jak i tradycyjne rzemiosło czy hakowanie sprzętu lub produktów.

Niezależnie od tego, czy przestrzenie kreatywne są ulokowane w garażach, czy znajdują się w muzeach albo bibliotekach lub czy są związane z prywatnymi firmami, w naszym przekonaniu stanowią zasoby publiczne służące kreatywności, uczeniu się i integracji społecznej. W czasach, gdy mowa o upadku więzi społecznych i sąsiedzkich, a wiele społeczności doświadcza braku wspólnych przestrzeni, przestrzenie kreatywno-warsztatowe mogą skutecznie pełnić rolę *miejsc trzecich* – a więc miejsc społecznych, oddzielonych od domu i pracy. Mogą realizować w ten sposób funkcję *niwelatorów społecznych* – to jest miejsc, w których można znaleźć zarówno stałych bywalców, jak i nowych znajomych.

---

## Struktura pracy

---

Analizy dotyczące przestrzeni kreatywno-warsztatowych osadzamy w tej książce w szerszych kontekstach: przestrzennym (miejskim) oraz kulturowym (kultury wytwórców, kultury hackerskiej). Nasze opracowanie składa się z czterech zasadniczych części.

W pierwszej z nich odwołujemy się do fenomenu ruchu wytwórców, przedstawiając krótko społeczno-kulturowy kontekst wytwarzania. Wstępnie zarysowujemy charakterystykę ogólnościowego ruchu spod znaku DIY, wykorzystującego elementy amatorskiej produkcji, otwartych zasobów, hakowania i tradycyjnego rzemiosła. Analizujemy także, na ile takie podejście oparte jest faktycznie na etosie otwartości i dzielenia się umiejętnościami, a na ile na korzyściach komercyjnych i innowacjach technologicznych (Kuznetsov, Paulos 2010). Wskazujemy również na to, kim są wytwórcy i dlaczego podejmują się aktywności w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych, a także rozważamy, na ile ich działania mają faktycznie krytyczny potencjał (potencjał służący zmianie), a na ile są działaniami stricte hobbystycznymi.

W drugim rozdziale książki zajmujemy się przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi. Na podstawie dostępnych definicji i historii przestrzeni warsztatowych próbujemy zbudować własną, możliwie inkluzywną definicję, która obejmowałaby różne przejawy i formy warsztatów, w tym m.in. makerspace'y czy hackerspace'y. W tym rozdziale odwołujemy się po raz pierwszy do wyników badań własnych. Na podstawie badań ilościowych i jakościowych konstruujemy wstępną typologię warsztatów kreatywno-warsztatowych, odnosząc się do stopnia ich instytucjonalizacji, ich trwałości, a także do potencjału społecznego i komercyjnego tego typu miejsc. W tej części odwołujemy się też do wywiadów pogłębionych z liderkami i liderami oraz do przestrzeni warsztatowych jako faktycznych i potencjalnych miejsc trzecich.

W trzecim rozdziale odnosimy się do potencjalnego i realnego wpływu tego typu przestrzeni na rzeczywistość miasta. Wskazujemy na to, że szerokie zmiany kulturowe i technologiczne, a także wzrastająca popularność ruchu wytwórców i przestrzeni kreatywno-wytwórczych mogą wpływać na zmianę ról mieszkańców miast – z użytkowników przestrzeni miejskich na ich współtwórców. Postulujemy wyjście poza rozumienie

pojęcia kreatywności, którym zwykliśmy się posługiwać przy opisie współczesnych miast i stosowanie szerokiego rozumienia tego pojęcia, wskazującego na potencjał działalności wytwórców. Pokazujemy także, odwołując się do wywiadów z osobami tworzącym przestrzenie kreatywno-warsztatowe, że działalność wytwórców powinna być postrzegana szeroko. W przypadku ruchu wytwórców możemy mówić o rozszerzonym środowisku, które obejmuje całe spektrum przestrzeni nieograniczające się wyłącznie do warsztatów, ale zawierające w sobie różne, w tym też wirtualne i czasowe formy.

W czwartej części przechodzimy do wyników naszych badań nad polskimi przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi. Podsumowujemy syntetycznie rezultaty badań ankietowych, które poza podstawowymi informacjami na temat funkcjonowania przestrzeni, dostarczyły nam również danych dotyczących: 1) ich lokalizacji i zasobów lokalowych, 2) dostępności, 3) zasobów sprzętowych, 4) podejmowanych działań, 5) osób użytkujących, 6) źródeł finansowania. Wyniki tych badań zostały uzupełnione informacjami pozyskanymi w trakcie wywiadów pogłębionych, przeprowadzonych z osobami bezpośrednio zaangażowanymi w zarządzanie tymi miejscami. Prezentowane w tym rozdziale wyniki traktujemy jako wstępne rozpoznanie zjawiska funkcjonowania przestrzeni kreatywno-warsztatowych w miastach Polski. Zjawisko to będziemy poddawać pogłębionej analizie na dalszych etapach naszych badań.

Pracę zamykają wnioski i rekomendacje, które mogą zostać wykorzystane głównie przez przedstawicieli samorządów lokalnych do tego, by wspierać organizowanie i funkcjonowanie przestrzeni kreatywno-warsztatowych, a co za tym idzie do tego, by rozwijać społeczności i miasta. Publikację uzupełnia krótka nota metodologiczna.



# 1. Ruch wytwórców – kontekst badań

**C**harakter wytwarzania jako rodzaju działalności zmienił się w znacznym stopniu w ciągu ostatnich dwustu lat, wraz z pojawieniem się przemysłu. Ostatnie półwiecze przyspieszyło jeszcze te zmiany: indywidualizacja, gospodarka postfordystyczna, automatyzacja, globalne podziały pracy i rozwój gospodarki opartej na wiedzy radykalnie przekonfigurowały sposoby, formy i miejsca wytwarzania. Wielość technologii, w tym robotyka i produkcja addytywna (przyrostowa, jak np. druk 3D), sprawia, że współcześnie coraz więcej z nas samodzielnie wytwarza to, czego potrzebuje.

Ruch wytwórców wydaje się jednym z najważniejszych ruchów społecznych ostatnich dekad. Angażuje różne podmioty: od jednostek sektora cyfrowego, przez komercyjne TechShopy, po uczelniane i niezależne przestrzenie innowacji i prototypowania. Wszystkie one wykazują pewien potencjał rewolucyjny – niosą nowe możliwości produkcji osobistej, która być może odmieni nasze otoczenie tak, jak wcześniej komputery osobiste i smartfony zmieniły i przyspieszyły nasz dostęp do informacji.

Entuzjaści produkcji cyfrowej i osobistej odpowiadają na problemy związane z zakłóceniami produkcji czy na potrzeby personalizacji i dostosowywania ogólnodostępnych produktów, deklarując przy tym, pośrednio czy bezpośrednio, swoje



zaangażowanie społeczne. Z jednej strony widać to w próbach wiązania współczesnych działań z elementami lokalności i z przeszłością, z drugiej strony w widocznej otwartości aktywistów i aktywistów na technologie przyszłości i pojawiające się nowe możliwości produkcji. Ten entuzjazm skierowany zarówno ku przeszłości, jak i przyszłości, można zaobserwować w różnorodnych formach i działaniach: w renesansie wytwórstwa (popularne kółka dziewiarskie, oddolne projekty naprawcze); w powrocie do tradycyjnego wytwórstwa (próby zachowywania lub odtwarzania tradycyjnych, lokalnych umiejętności); a nawet w upolitycznionym „bombardowaniu włóczką”, przy jednoczesnym korzystaniu z nowych technologii tworzenia i wytwarzania (od otwartego oprogramowania po drukowanie w 3D). Entuzjazm technologiczny części wytwórców przybiera niejednokrotnie charakter manifestów, prezentujących „utopijną wizję [...], która przedstawia maszyny wspomagane oprogramowaniem jako zwiastuny trzeciej rewolucji przemysłowej” (Lindtner 2015: 871).

## 1.1

### Od amatora do profesjonalnego amatora

**K**im są wytwórcy? W najszerszym znaczeniu tego słowa wytwórcy to te i ci z nas, którzy traktują technologię (niekoniecznie zaawansowaną) jako zaproszenie do odkrywania i eksperymentowania. Mamy tu na myśli możliwie obszerną kategorię technologii, zawierającą nawet podstawowe umiejętności i techniki wykonywania. Wytwórców możemy kojarzyć z określeniami takimi, jak *amatorzy*, *hobbyści*, *majsterkowicze*, *nieprofesjonalni artyści*, *domorośli wynalazcy* czy *nieprofesjonalni rzemieślnicy*.

Przymiotnik *amatorski* sam w sobie jest ciekawy i ważny dla społeczności wytwórców. Potoczne rozumienie *amatora* sugeruje, że mamy do czynienia z osobą o niskich umiejętnościach czy ograniczonej wiedzy, a *amatorstwo* jest synonimem pracy gorszej jakości. Badacze środowiska wytwórców zauważają, że unika się w nim tego słowa, preferując pojęcia *lokalny* oraz *społeczny* (Nicholson 2015: 3). W literaturze pojawiły się nawet nowe określenia, zmieniające znaczenie tak rozumianej *amatorskości*. Możemy zatem natrafić na takie terminy, jak *eksperci-amatorzy* czy *profesjonalni amatorzy*. Pojęcie *ekspertów-amatorów* wprowadzono nie po to, by – jak zaznaczali autorzy – odzwierciedlać umiejętności hobbystów, które są często dość zaawansowane, ale dla podkreślenia niekomercyjnego charakteru i motywacji ich działań (Kuznetsov, Paulos 2010). Z kolei Charles Leadbeater i Paul Miller, którzy wprowadzili kategorię

profesjonalnych amatorów, piszą w *The Pro-Am Revolution* (2004) o „innovacyjnie nastawionych, zaangażowanych i usieciwionych amatorach, pracujących zgodnie z wysokimi standardami profesjonalnymi”. Ich zdaniem *pro-amsi* przy podejmowaniu działania kierują się pasją, ale i chęcią osiągnięcia profesjonalnego standardu (Leadbeater, Miller 2004: 9), co potencjalnie może zdestabilizować duże, tradycyjne organizacje hierarchiczne z profesjonalistami na szczycie i oddać pole bardziej rozproszonym organizacjom, które dzięki tego typu profesjonalnym amatorom staną się bardziej innowacyjne, adaptacyjne i tańsze.

## 1.2

### Tworzenie jako zobowiązanie czy styl życia?

Pojęcie *wytwórcy* wydaje się nam silne ze względu na szerokie zastosowanie i wrażenie inkluzywności. Charakterystyczne jest to, że *wytwórcy* podzielają konkretny sposób myślenia. *Ruch wytwórczy* można potraktować jako platformę kreatywnej ekspresji, wykraczającą poza tradycyjne formy produkowania, projektowania czy prowadzenia działalności gospodarczej. Jest raczej formą wspólnego rozwiązywania problemów (od zupełnie praktycznych po hipotetyczne), sposobem tworzenia nowych produktów i wartości, a także nowych metod uczenia się i produkcji oraz zdobywania wiedzy.

Dlaczego wytwarzamy? Samo tworzenie przychodzi nam całkiem naturalnie (*homo faber*): używamy naszych rąk i umysłów do tworzenia, odkrywania i komunikowania się. Możemy coś zrobić, gdy mamy pomysł na to, co chcemy zrobić. Tworzenie w znaczeniu, o którym tu piszemy, wiąże się z innym elementem naszej natury, to znaczy z chęcią zabawy (*homo ludens*)<sup>1</sup>. Jest więc praktyką spontanicznego eksperymentowania z materiałami i technologiami, sprawdzania tego, jak coś działa i czy może działać inaczej. Jako *wytwórcy* możemy chcieć spersonalizować coś, co właśnie kupiliśmy, stworzyć coś, czego jeszcze nie ma na rynku lub naprawić to, czego od dawna nie możemy już kupić.

<sup>1</sup> Ciekawie i obszernie o związkach między *homo faber* i *homo ludens* w kontekście amatorów pisze Stephen Knott (Knott 2015: 50–51).

Tworzenie prowadzi do szeroko pojętej innowacyjności – innowacja nie musi przecież oznaczać tylko tworzenia nowego produktu, może określać także nowatorską zmianę. Jak zauważa Eric von Hippel w kontekście demokratyzacji innowacji:

”

Kiedy mówię, że innowacyjność ulega demokratyzacji, mam na myśli to, że użytkownicy produktów i usług – zarówno firmy, jak i konsumenci indywidualni – są w coraz większym stopniu zdolni dokonywać innowacji na własne potrzeby. Procesy innowacyjne zorientowane na użytkownika oferują ogromne korzyści, gdy porównać je z rozwojem innowacji zorientowanym na producenta [...]. Użytkownicy, którzy wprowadzają innowacje, mogą rozwijać dokładnie to, czego chcą, a nie polegać na producentach jako (często bardzo niedoskonałych) wytwórcach [agents]. Co więcej, indywidualni użytkownicy nie muszą rozwijać wszystkiego, czego potrzebują: mogą korzystać z innowacji opracowanych i swobodnie udostępnianych przez innych (von Hippel 2005: 1)<sup>2</sup>.

Sama niedoskonałość produktów oferowanych na rynku lub ich brak nie wyjaśniają jednak popularności ruchu wytwórców. To tylko część z impulsów, które uaktywniają kreatywność i innowacje. Można wskazać na trzy grupy motywacji, którymi kierują się wytwórcy. Chodzi im o: 1) przyjemność, 2) użyteczność, 3) potrzebę ekspresji, przy czym ostatecznie to każdy z wytwórców czy grupa wytwórców decyduje o tym, w jakich proporcjach czynniki te mają znaczenie w ich przypadku (por. Tanenbaum i in. 2013: 107).

Niewątpliwie w ruchu wytwórców spotykają się dwa kluczowe procesy: kreatywności i innowacyjności, uzupełnione dodatkowo szerszym kontekstem, jakim pozostaje podejście rzemieślnicze (Sennett 2008; Ingold 2018). Demokratyzacja nie dotyczy jednak wyłącznie innowacyjności, o której wspominał von Hippel, ale również całej technologii, rozumianej jako

<sup>2</sup> Wszelkie tłumaczenia znajdujących się w książce fragmentów publikacji anglojęzycznych zostały wykonane przez autorów.

zaplecze i sposób wytwarzania. Tak rozumiana demokratyzacja obejmuje kilka aspektów, w tym:

1. swobodne podejście do technologii,
2. rolę narzędzi oraz infrastruktury w procesie wytwarzania,
3. dzielenie się wiedzą w praktykach DIY.

Spółeczność wytwórców, dzięki Internetowi oraz coraz bardziej przystępnym technikom projektowania i produkcji, rozrasta się i obejmuje coraz większą liczbę profesjonalnych amatorów. Ruch wytwórców nie dotyczy samej technologii, ale też ludzi, którzy mają odmienne podejście do różnych technik i stosują je na nowe sposoby w swoich projektach. Inwencja polega także na nawiązywaniu nowych relacji. Rekonfiguruje tradycyjne układy i zmienia to, co kto robi, a także to, gdzie i jak to robi. Faktycznie, jak deklaruje Chris Anderson, może okazać się początkiem „nowej rewolucji przemysłowej”:

”

Dzisiaj każdy, kto ma pomysł lub dobry projekt, może prześłać go w plikach, aby wykonać produkt, albo w małych partiach, albo w dużych ilościach, lub zrobić go samodzielnie, przy pomocy coraz bardziej wydajnych narzędzi do cyfrowej produkcji stacjonarnej, takich jak drukarki 3D. Przyszli przedsiębiorcy i wynalazcy nie są już zdani na łaskę wielkich firm, które produkują ich pomysły. To przemawia do pokolenia sieci w sposób, w jaki nie przemawiało majstrowanie w dawnych warsztatach. Jednocześnie cyfrowi tubylcy zaczynają odczuwać głód życia poza ekranem. Tworzenie czegoś, co zaczyna się wirtualnie, ale szybko staje się namacalne i użyteczne w codziennym świecie, daje satysfakcję, jakiej nie oferują same piksele. Poszukiwanie „rzeczywistości” kończy się tworzeniem prawdziwych rzeczy (Anderson 2012: 36–37).

To, co określamy jako swobodne podejście do technologii, można dobrze opisać poprzez kategorię *technologii hedonizujących*, zaproponowaną przez Rachel Maines. Jej zdaniem każda technologia, która stawia przyjemność produkowania ponad efekt procesu produkcji czy jego wartość ekonomiczną, może zostać uznana za *technologię przyjemnościową*. Co więcej, takie podejście do technologii reprezentuje też to, co Maines określa mianem „elementu atawistycznego” lub „archaizującego”, który wydaje się dodatkowo zwiększać przyjemność – działania tego typu są „przyjemne po części dlatego, że są niewygodne i pracochłonne, intensywne, zachęcające do pełnego zaangażowania uwagi” (Maines 2009: 18). Wydaje się, że takie postrzeganie technologii świetnie odpowiada swobodnemu stosunkowi do niej, jaki reprezentują wytwórcy, odnajdujący sporo przyjemności w kontakcie z narzędziami, technikami obróbki i samym materiałem. Uprzyjemnianie procesu wytwórczego nie musi być koniecznie sprzeczne z troską o jakość czy rentowność produktu, będącego jego rezultatem (Tanenbaum i in. 2013).

Prócz demokratyzacji narzędzi i swobodnego podejścia do technologii, które podnosi powyższy cytat, warto podkreślić też trzeci, ostatni aspekt demokratyzacji, czyli przekazywanie wiedzy w ramach praktyk wytwórczych. Pamiętajmy jednak, że w kontekście współczesnych społeczności wytwórców nie mamy do czynienia z długotrwałym, formalnym nabywaniem umiejętności rzemieślniczych w okresie nauki zawodu czy terminowania, charakterystycznych dla tradycyjnego rzemiosła. Współczesnych wytwórców charakteryzuje nie formalna, cechowa przynależność, ale ogólne podejście do tworzenia i dzielenia się wiedzą, wedle którego tworzyć może każdy, kto ma dostęp do odpowiednich narzędzi i zasobów oraz gotowość dążenia do profesjonalnego podejścia.

Warto w tym miejscu zacytować *Manifest wytwórcy* (Hatch 2013), w którym zawarto wybrane zasady reprezentowane przez członków społeczności. Mark Hatch był założycielem TechShopów – sieci biznesowych maker-space’ów, która rozpoczęła swoją działalność w 2006 roku

w Kalifornii<sup>3</sup>. Manifest jasno wskazuje na kluczowe powinności współczesnego wytwórcy:

- Twórz – tworzenie jest fundamentalne dla człowieczeństwa. Musimy tworzyć, kreować i wyrażać siebie, aby czuć się całością. W wykonywaniu fizycznych przedmiotów jest coś wyjątkowego. Te rzeczy są jak małe kawałki nas samych i wydają się ucieleśniać fragmenty naszych dusz.
- Współdziel – dzielenie się z innymi tym, co zrobiłeś i tym, co wiesz o tworzeniu to metoda, dzięki której wytwórca osiąga poczucie pełni. Nie może tworzyć nie udostępniając.
- Dawaj – niewiele jest rzeczy bardziej bezinteresownych i satysfakcjonujących, niż rozdawanie tego, co zrobiłeś.
- Ucz się – musisz uczyć się, by tworzyć. Zawsze winienesz starać się dowiedzieć więcej na temat tego, co robisz. Możesz zostać czeladnikiem lub mistrzem rzemiosła, ale nadal będziesz się uczyć. Chcesz się uczyć i zmuszać się do nauki nowych technik, materiałów i procesów. Budowanie ścieżki uczenia się przez całe życie zapewnia bogate i satysfakcjonujące życie oraz, co ważne, umożliwia dzielenie się.
- Rozwijaj narzędzia – musisz mieć dostęp do odpowiednich narzędzi. Inwestuj i opracuj lokalny dostęp do narzędzi, których potrzebujesz, aby zrobić to, co chcesz zrobić. Narzędzia do produkcji nigdy nie były tańsze, łatwiejsze w użyciu ani wydajniejsze.
- Baw się – baw się tym, co robisz, a będziesz zaskoczony, podekscytowany i dumny z tego, co odkrywasz.
- Uczestnicz – dołącz do ruchu wytwórców i docieraj do osób wokół ciebie, które odkrywają radość tworzenia. Organizuj seminaria, imprezy, wydarzenia, dni wytwórców, targi, wystawy, zajęcia i obiady z innymi wytwórcami z twojej społeczności i dla nich.

<sup>3</sup> TechShopy definiuje się jako ogólnodostępne warsztaty typu „zrób to sam” i pracownie wytwórcze. Wrócimy do nich jeszcze w kolejnym rozdziale.

- Wspieraj – to ruch, dlatego wymaga emocjonalnego, intelektualnego, finansowego, politycznego i instytucjonalnego wsparcia. Największą nadzieją na poprawę świata jesteśmy my sami i jesteśmy odpowiedzialni za tworzenie lepszej przyszłości.
- Zmieniaj – przyjmij zmianę, która nastąpi naturalnie, gdy wyruszysz w podróż ku byciu wytwórcą. Ponieważ tworzenie ma fundamentalne znaczenie dla tego, co to znaczy być człowiekiem, w miarę tworzenia będziesz stawał się pełniejszą wersją siebie (por. Hatch 2013: 1).

Wśród założeń charakterystycznych dla kultury wytwórczej dostrzegamy kilka bardzo podobnych do założeń „etyki hackerskiej” (Levy 1984: 40–45). Przesłanie wydaje się klarowne: dzięki tworzeniu możemy lepiej projektować i zaspokajać własne potrzeby, a jednocześnie stawać się lepszymi w wykonywaniu rzeczy i użytkowaniu technologii. Tworzenie angażuje i jest istotne dla nas jako istot ludzkich. Tworzenie – zgodnie z deklaracjami – może zmienić świat, ale najpierw zmienia nas, samych wytwórców i relacje między nami.

Akcentowane powyżej przekazywanie wiedzy i umiejętności wskazuje na wyraźny związek ruchu wytwórców z ruchem hackerskim. Warto zwrócić uwagę na podobieństwo obu tych ruchów, obu tożsamości (hacker, majsterkowicz) oraz przestrzeni (hackerspace, fab lab, TechShop)<sup>4</sup>. *Hackowanie* pojawiło się w latach 50. XX wieku, a spopularyzowane zostało w latach 80. na fali entuzjazmu technologicznego, sprzężonego z elementami i tendencjami kontrkulturowymi (Morozow 2014). Pierwotny sens pojęcia *hacker* kontrastuje ze współczesnym użyciem tego terminu, jakim jest często przekazywanie negatywnego obrazu osoby dążącej do zakłócenia *status quo*. Choć dzisiaj słowo to ma znaczenie zarówno pozytywne, jak i negatywne, to przecież u swych początków związane było nie tyle z wykradaniem, co z uwalnianiem danych, technologii i sprzętów. W latach 90.

4 Szerzej na ten temat w kolejnym rozdziale.

XX wieku wytwórcy powrócili do tego pierwotnego znaczenia i zaczęli mówić o hackowaniu we wcześniejszym, szerszym rozumieniu, dzieląc się lifehackami dotyczącymi np. tego, jak zmodyfikować meble ze znanej sieci czy lepiej radzić sobie w pracy. W ten sposób odkryliśmy pierwotne znaczenie *hackowania*, rozumianego jako pomysłowe rozwiązanie, które jest szybkie i efektywne, choć niekoniecznie eleganckie.

Współczesny ruch wytwórców rozszerza i przetwarza wcześniejsze praktyki hackerskie. Zainteresowanie hackerskie z lat 80. XX wieku, dotyczące wolnego oprogramowania i otwartego podejścia do rozwiązań i technologii cyfrowych, przekłada się współcześnie na produkowanie materialnych rozwiązań i wykorzystanie fizycznych sprzętów i materiałów. Wytwórcy identyfikują się z otwartym podejściem sprzętowym, opierającym się na oprogramowaniu *open source*, ale w rzeczywistości operują namacalnymi artefaktami – maszynami, urządzeniami lub innymi fizycznymi obiektami, które stały się otwarte i publicznie dostępne, tak że każdy może je wytwarzać, modyfikować, rozpowszechniać i używać. Można powiedzieć, że dzisiejsi wytwórcy sprowadzili etos hackerski wcześniejszych pokoleń do poziomu materialnego, wierząc, że może to doprowadzić do znaczących zmian gospodarczych, społecznych i politycznych (Lindtner i in. 2014: 441). Chris Anderson twierdzi, że przyszłość produkcji leży właśnie w jej rozproszonym charakterze – w odrodzeniu się systemu warsztatowego, wspieranego produkcją cyfrową i zdecentralizowaną siłą roboczą. Piękno sieci polega na tym, że demokratyzuje narzędzia zarówno wynalazków, jak i produkcji. W ten sposób rewolucja cyfrowa umożliwia zupełnie nowemu pokoleniu wytwórców działalność:

”

Cyfryzacja dotarła teraz do warsztatu, do matecznika prawdziwych rzeczy (*real stuff*) i to tam może przynieść największy wpływ. Nie tylko dzięki samym warszatom (choć te ostatnio robią się całkiem fajne), ale bardziej dzięki temu,

co zwykli ludzie mogą zrobić w fizycznym świecie za pomocą niezwykłych narzędzi (Anderson 2012: 148).

Ten bliski związek między ruchem wytwórców a ruchem hackerskim opisuje przywoływana często historia powstania pierwszego i najpopularniejszego magazynu makerskiego – „Make”. Tak przedstawia ją w swojej książce jego założyciel, Dale Dougherty:

”

[...] przed „Make” nie było czasopisma, które odzwierciedlałoby myślenie DIY o technologii. Istniejące czasopisma technologiczne postrzegały je w wąskim znaczeniu biznesowym. W większości dotyczyły wypuszczania nowych produktów, ale nie podsuwały czytelnikom ciekawych projektów do wykonania. Chciałem, aby magazyn i projekty w „Make” obejmowały wszystkie technologie obecne w naszym życiu, a nie tylko najnowsze: stare od gotowania i obróbki drewna wraz z nowymi, takimi jak drukowanie 3D i cięcie laserowe. Przed „Make” istniały czasopisma DIY dla kucharzy i stolarzy, ale nie dla hackerów. Postanowiłem stworzyć magazyn dla ludzi zajmujących się personalizacją, modyfikacją, hakowaniem i szeroko rozumianym tworzeniem. „Make” jest pomostem między nowym światem hackerów a starszym światem tradycyjnych rzemieślników, majsterkowiczów i hobbystów, obok punków, rzemieślników i majsterkowiczów. Wszystkie te osoby łączy sposób myślenia o majsterkowaniu, determinacja, by przerobić świat i dostosować go do własnych pomysłów, z niewypowiedzianym założeniem, że dzięki temu świat stanie się lepszym miejscem. Magazyn nadał im nową nazwę: „Make” (Dougherty 2016: 60).

## 1.3

### Krytyczne czy hobbystyczne tworzenie?

Odwolując się do praktyk hackerskich, można więc wskazać nie tylko na demokratyczny charakter praktyk wytwarzania, ale i na ich krytyczny potencjał. Zdaniem badaczy część wytwórców traktuje tworzenie jako *czynność krytyczną* w tym znaczeniu, że podejmowane przez nich działania dają możliwość interwencji w systemy wiedzy i władzy (Maxigas 2012)<sup>5</sup>. Demokratyzacja i oddolne upolitycznienie są często traktowane jako kluczowe dla ruchu wytwórców i opisywane jako „krytyczne tworzenie” (Ratto, Boler 2014), a więc krytyczna odpowiedź na ogólnie przyjęte priorytety technokratycznych społeczeństw, skoncentrowanych na zaawansowanych technologiach.

W rozumieniu autorów takich jak Matt Ratto i Megan Boler, wytwórcy stanowią awangardę w tworzeniu, eksperymentowaniu, produkcji i dystrybucji nowych technologii oraz są liderami przełomowych innowacji, wpływających na organizacje naukowe, gospodarcze, edukacyjne lub rządowe, a ostatecznie na struktury społeczne jako całość (Nascimento, Pólvora 2018: 928). Twórczy aktywizm (*maketivism*) łączy aktywistów technologii cyfrowych i materialnych, aktywistów politycznych oraz artystów – to nie tylko tworzenie rzeczy, które służą zmianie, ale i zaangażowanie w proces uczenia się (Mann 2014).

Pomimo dominujących narracji demokratyzujących i odnoszących się do potencjału krytycznego okazuje się jednak, że

<sup>5</sup> P. Maxigas już w 2012 r. podjął próbę historycznej genealogii *hacklabs* i *hackerspaces*, argumentując, że wywodzą się one z dwóch odrębnych linii: pierwsza głównie z ruchów autonomistycznych i anarchistycznych, druga – ze społeczności hackerów cyfrowych. Współcześnie trudno o ich jednoznaczne rozróżnienie, a terminy *hacklab* i *hackerspace* używane są zamiennie i na równi z innymi, takimi jak *makerspace*, a czasem nawet *FabLab*.

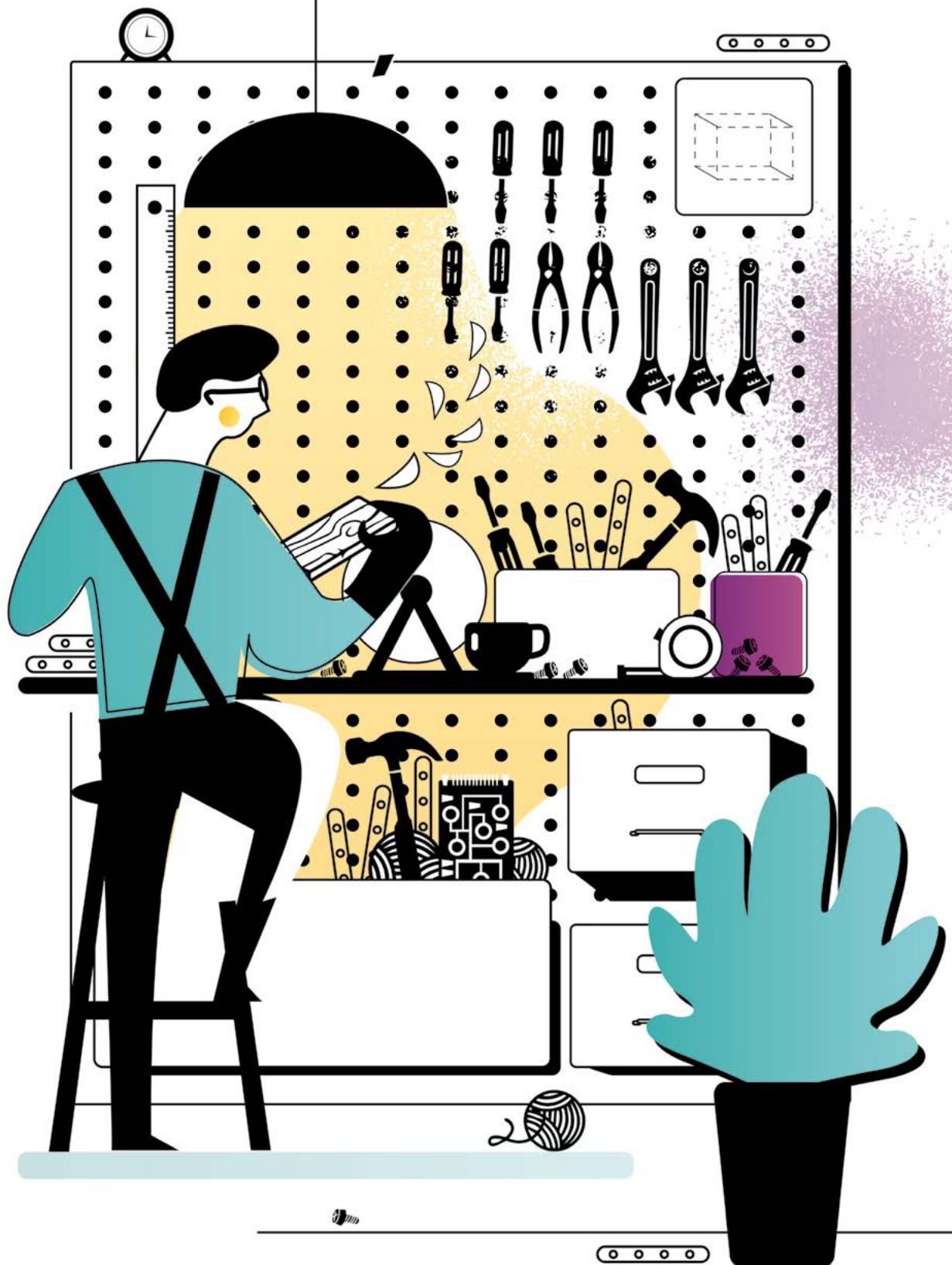
praktyki tworzenia nie spełniają tych założeń. Napięcia powstające pomiędzy ruchem wytwórców i hackerskim a kapitalizmem pełnią tutaj kluczową rolę: DIY rozumiana jako kontrkulturowa praktyka samodzielności i niezależności jest w praktyce uzależniona od tradycyjnych rynków i zglobalizowanych łańcuchów dostaw (Hunsinger, Schrock 2016), przejmują ją stopniowo instytucje korporacyjne i państwowe, co ogranicza jej emancypacyjny charakter (Söderberg, Delfanti 2015: 794). Postulaty ruchu wytwórców w sprawie otwartości i dostępności nie do końca zostały spełnione.

Po pierwsze dlatego, że w praktyce mają bardziej ekskluzywny niż inkluzywny charakter – członkowie ruchu to często przedstawiciele klasy średniej. Daniela Rosner i Sarah Fox wskazują na przewagę przestrzeni zdominowanych przez mężczyzn, w których przejawia się tendencja do posługiwania się mitologią „technologów z klasy średniej, z wyższym wykształceniem i często płci męskiej” (Rosner, Fox 2016: 558). Dodatkowo przestrzenie te coraz silniej wiążą się z klasycznie pojętą gospodarką kapitalistyczną – działania wytwórcze promowane w duchu kolejnej rewolucji przemysłowej czy traktowane jako sposób na odejście od tradycyjnych relacji gospodarczych, w praktyce konsekwentnie włączają się w tradycyjne obiegi materiałów i narzędzi. Podstawą ich funkcjonowania jest „zaopatrzenie ze sklepów wielkopowierzchniowych, opłacanie czynszu prywatnym właścicielom lokali w śródmieściu i zamawianie tanich wycinarek laserowych z Chin” (Davies 2017: 11).

Po drugie, rzeczywistość warsztatów (głównie w USA) coraz wyraźniej zdominowana jest przez przestrzenie korporacyjne, a nie przez te o charakterze spółdzielczym, co dodatkowo ogranicza dostęp do narzędzi i materiałów – jak w przypadku TechShopów. W krajach rozwiniętych praktyki te opierają się zazwyczaj na ograniczonych i społecznie cenionych zasobach, tj. na czasie wolnym i pieniądzu, które odcinają tego typu tworzenie od jakiegokolwiek ryzyka, sprawiając, że rozwija się ono na obrzeżach ustabilizowanej infrastruktury przemysłowej. Jak całe rzemiosło, wytwórstwo jest czymś modnym, nowym,

cool, buntem przeciw etykietowaniu na ulicach i identyczności w centrach handlowych, podobnie jak przeciw globalizacji i wyzyskowi pracowników (Jefferies 2011: 224). Inaczej wygląda to w krajach rozwijających się. Silvia Lindtner (Lindtner i in. 2014) zwraca szczególną uwagę na znaczenie kultury wytwórców w gospodarkach wschodzących, gdzie lokalni innowatorzy mogą zacząć opracowywać własne produkty, zamiast po prostu wytwarzać te, które zostały zaprojektowane gdzie indziej. Inne, potencjalnie ciekawe przykłady obejmują m.in. hakowanie i naprawianie infrastruktury środowiska lokalnego czy umożliwianie właścicielom technologii naprawy własnych urządzeń. Praktyki DIY są w krajach rozwijających się równie innowacyjne i kreatywne, ale znacznie mocniej związane z użytecznością i szybkimi interwencjami, np. z odpowiedziami na kryzysy (jak klęski powodziowe w Azji) czy koniecznością zaspokajania podstawowych potrzeb (jak w przypadku – sfabularyzowanej i sfilmowanej – historii piętnastolatka Williama Kamkwambe, który zbudował turbinę wiatrową dla swojej wioski w Malawi) (Tannenbaum i in. 2013: 2352).

Po trzecie, co pokazują badacze terenowi prowadzący badania społeczności hackerskich, współcześni hackerzy i wytwórcy znacznie silniej akcentują wytwórczość jako element stylu życia niż krytycznego podejścia. Nie postrzegają hakowania jako praktyki krytycznej ani nie są zainteresowani abstrakcyjną dyskusją nad tym, czym jest hakowanie. Swoją działalność definiują raczej jako: 1) styl życia, 2) rozrywkę, 3) sposób na budowanie społeczności. W „hakowaniu nie chodzi – przynajmniej w codziennym doświadczeniu hackerów – o zmianę społeczną, wzrost gospodarczy lub działania polityczne, ale o osobistą, istotną aktywność podejmowaną w czasie wolnym” (Davies 2018: 21). Albo o aktywność prowadzoną z pobudek estetyczno-praktycznych, jak np. w przypadku hakowania produktów sieci IKEA (Rosner, Bean 2009). Takie podejście znajduje odzwierciedlenie także w naszych badaniach, w których dominującym typem wśród osób użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe są majsterkowicze-hobbyści.



## 2. Przestrzenie kreatywno- -warsztatowe

Zarysowaliśmy już kontekst społeczny, przedstawiając ruch wytwórców skupiony wokół kwestii tworzenia, hakowania i majsterkowania (DIY). Opisaliśmy pokrótce, jak nieprofesjonalne wytwarzanie z działalności amatorskiej i indywidualnej przekształciło się w ruch osób dzielących podobne pasje, przekonania i zainteresowania. Wspomniana w poprzednim rozdziale demokratyzacja produkcji i technologii wskazywała na dostępność relatywnie tanich i zaawansowanych maszyn oraz urządzeń jako jeden z zasadniczych powodów wzrostu popularności ruchu DIY.

W tym rozdziale na pierwszy plan wysuwamy aspekty przestrzenne, a zwłaszcza wątek miejsca. Z naszych dotychczasowych doświadczeń badawczych w tym obszarze wynika, że przy opisywaniu szerszych, bardziej efemerycznych fenomenów zawsze, wcześniej czy później, pojawiają się w nich aspekty fizyczne i przestrzenne oraz kluczowa kategoria *miejsca*.

Pojęcia osobistej fabrykacji i majsterkowania, które pojawiły się już wcześniej, odwołują się do jednostkowego wymiaru projektowania i tworzenia. Teraz jednak, chcąc podkreślić wspólnotowy i społeczny wymiar przedsięwzięć wytwórczych, sięgamy do przestrzeni kreatywno-warsztatowej jako do rzeczywistości wspólnotowej. Idziemy tym tropem, ponieważ sądzimy,



że koncentrując się na miejscach tworzenia możemy najlepiej zrozumieć znaczenie procesów twórczych i produkcyjnych właśnie w ich wspólnotowych wymiarach. To przestrzenie kreatywno-warsztatowe stanowią nasz główny przedmiot badania. Uważamy, że mapując aktualne i potencjalne funkcje, jakie pełni przestrzenie kreatywno-warsztatowe oraz rozmawiając z osobami, które nimi kierują, jesteśmy w stanie lepiej zrozumieć czym jest tworzenie i jak może ono wpływać na rzeczywistość społeczności wytwórczych i miejskich.



Fotografia 1. Męska Szopa na warszawskiej Woli  
Autor: Filip Jakubik

O ile można znaleźć sporo publikacji dotyczących społeczności wytwórców, to już same przestrzenie warsztatowe, z których te społeczności korzystają, nie są szczególnie popularne. Nawet sięgając do tematyki majsterkowania czy rzemiosła jako takiego nie znajdziemy wielu opracowań na ten temat, chyba że potraktujemy rzemiosło w kategoriach hobby lub aktywności stricte

prywatnej. Tego typu miejsca, powiązane z szerszą kategorią czasu wolnego i lokujące się między miejscem pracy i wypoczynku, są stosunkowo dobrze przebadane. Jednak również one, jak pokazują doświadczenia majsterkowiczów-hobbystów, nie są nigdy trwałe ani pewne. Analizując amatorskie majsterkowanie na przestrzeni dziesiątek lat, można stwierdzić, że „marginalna rola praktyki amatorskiej w życiu codziennym znalazła odzwierciedlenie w ograniczonej przestrzeni fizycznej przeznaczanej na takie działania oraz w przekształcanych, składanych czy chowanych warsztatach” (Knott 2015: 60). Autor podkreśla dalej, że przenośny i niewidoczny warsztat lepiej pasuje do innych, konkurencyjnych zobowiązań, wyrażając jednocześnie odmienny od życia codziennego status majsterkowania.

Dopiero niedawno, wraz z szerszym spojrzeniem na kreatywność w życiu codziennym, pojawiło się zainteresowanie przestrzeniami warsztatowymi niedefiniowanymi w kategoriach warsztatów profesjonalnych wytwórców czy indywidualnych warsztatów hobbystów. Program badań, sformułowany przez Chantel Carr i Chrisa Gibsona, zakłada zwrócenie większej uwagi na materialne aspekty tworzenia: materiały i procesy oraz miejsca, które składają się na świat nieprofesjonalnych wytwórców:

”

[...] w przeciwieństwie do rzemiosła i produkcji przemysłowej, które przychodzą z własnym bagażem pojęciowym, „tworzenie” opiera się precyzyjnej definicji. Jednym z punktów wyjścia jest kompozycja i/lub manipulacja materiałami, które powołuje do życia nowe lub zmienione przedmioty. Skupienie się na tworzeniu oznacza możliwość przemyślenia tego, kto tworzy, podobnie jak materiałów, z których tworzy, umiejętnej manipulacji nimi, obiegu, przemieszczenia i ich sprawczości, wymienionych jednym tchem w znacznie szerszym zestawie przestrzeni i okoliczności. Coraz wyraźniej wyłaniają się zróżnicowane kultury i miejsca wytwarzania (Carr, Gibson 2015: 12).



Fotografia 2. Warsztat Miejski w Gliwicach  
Autor: Mateusz Janiszewski

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe nie są przestrzeniami łatwymi do badania ze względu na swoją różnorodność i niejednoznaczność. Zwłaszcza, jeśli poważnie podejmiemy do tego, co Matthew Watson i Elizabeth Shove nazywają „transformatywnym” charakterem rzemiosła i majsterkowania. Charakter ten odnosi się zarówno do ludzi, którzy tworzą, do fizycznych struktur, w których pracują, jak i do ich działalności konsumpcyjnej i produkcyjnej (Watson, Shove 2008: 72). Mówimy w tej sytuacji o zmieniających się środowiskach eksploracji czy półprofesjonalnych miejscach wytwarzania. Jak ujął to jeden z naszych rozmówców: „to jest garaż dla wszystkich tych, którzy własnego garażu nie mają” czy rodzaj „garażu po godzinach” (idi\_e\_1) <sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Przepisy opisane kodami wywiadów pochodzą z przeprowadzonych w ramach projektu wywiadów pogłębionych (patrz: Nota metodologiczna).

”

Zawsze lubiłem majsterkować i zawsze gdzieś tam w latach młodości w piwnicy coś tam się dłubało, czy gdzieś tam w garażu. I tak sobie pomyślałem, że fajnie byłoby, jak już człowiek jest trochę starszy, stworzyć taką przestrzeń, gdzie będę mógł sobie majsterkować. No ale tworząc tę przestrzeń okazało się, że takich osób, które chciałyby majsterkować, a niekoniecznie mają gdzie, jest więcej, i tak powstał pomysł na stworzenie naszego warsztatu (idi\_w\_6).

”

Można tutaj z różnych powodów przyjść, niektórzy po to, żeby po prostu spędzić czas, niektórzy potrzebują narzędzi, no bo w mieście, umówmy się szczerze, nie można utrzymać takiego warsztatu na własną rękę, bo po prostu ludzie nie mają takich garaży (idi\_w\_4).

## 2.1

# Definiowanie przestrzeni kreatywno-warsztatowych

**M**akerspace’y, hackerspace’y, FabLaby, TechShopy i warsztaty to terminy, a nawet zastrzeżone znaki towarowe. Rozróżnienia te nie mają tutaj jednak dla nas specjalnego znaczenia – pisząc o przestrzeniach kreatywno-warsztatowych, skupiamy się głównie na tym, co je łączy i chcemy zaproponować szeroką definicję tych przestrzeni.

Wstępnie możemy przyjąć, że przestrzenie kreatywno-warsztatowe definiujemy jako przestrzenie o różnych celach, trwałości i funkcjach, stanowiące w naszej opinii ważny element szerszych ekosystemów miejskich. W ramach tych przestrzeni kreatywności wytwórcy-amatorzy oraz wytwórcy-profesjonaliści dzielą się różnymi zasobami, a trzy kategorie zasobów pozostają kluczowe i są to:

1. przestrzeń,
2. narzędzia (tradycyjne i cyfrowe),
3. wiedza (praktyczna i ukryta).

Szeroko dyskutowana jest rola przestrzeni kreatywnych w innowacjach i edukacji, ale w naszych badaniach chcemy spojrzeć na to zagadnienie inaczej: naszym celem jest rozpoznanie i zmapowanie faktycznych i potencjalnych ról, jakie pełnią lub mogą pełnić takie miejsca w przestrzeniach naszych miast.

W tym miejscu chcemy zaproponować krótkie zestawienie definicji, przygotowane przez zespół badaczy makerspace’ów

w UE, które posłużą nam do wyznaczenia wspólnych cech przestrzeni, określanych przez nas jako kreatywno-warsztatowe. Oto definicje najczęściej spotykane w literaturze przedmiotu:

- **Makerspace** – odnosi się do dowolnej ogólnej przestrzeni promującej aktywne uczestnictwo, dzielenie się wiedzą i współpracę między użytkownikami na zasadzie otwartej eksploracji i kreatywnego wykorzystania narzędzi oraz technologii. Pierwotnie, przynajmniej w USA, był kojarzony z magazynem „Make” w kontekście tworzenia przestrzeni do majsterkowania (Cavalcanti 2013). Z czasem makerspace stał się terminem używanym przez praktyków do określania każdego rodzaju przestrzeni (także fab labów i hackerspace’ów), charakteryzującego się powyższymi cechami. Makerspace’y nie wymagają zdefiniowanej struktury czy zestawu narzędzi, koncentrują się na publicznie dostępnej przestrzeni kreatywnej i różnorodnych praktykach majsterkowania (za: Rosa, Guimarães Pereira, Ferretti 2018).
- **Hackerspace** – zazwyczaj jest konfigurowany w ramach społeczności dla społeczności, co oznacza, że jest finansowany i zarządzany przez społeczność. Brak tu ograniczeń dotyczących fizycznej przestrzeni, w której mogą się spotykać osoby zainteresowane programowaniem i majsterkowaniem przy technologii. Powszechne rozumienie *przestrzeni hackerskiej* to „przestrzeń robocza obsługiwana przez społeczność, w której ludzie o wspólnych zainteresowaniach, często w obszarze technologii komputerowych, nauki i sztuki cyfrowej mogą spotkać się towarzysko i współpracować”. Kilka lat po rozpoczęciu europejskiego trendu, na początku XXI wieku, wielu hackerów z USA odwiedziło CCC w Niemczech<sup>7</sup> i wróciło do Stanów, aby zakładać tego typu organizacje, np. Resistor w Nowym Jorku. Przestrzenie tego typu

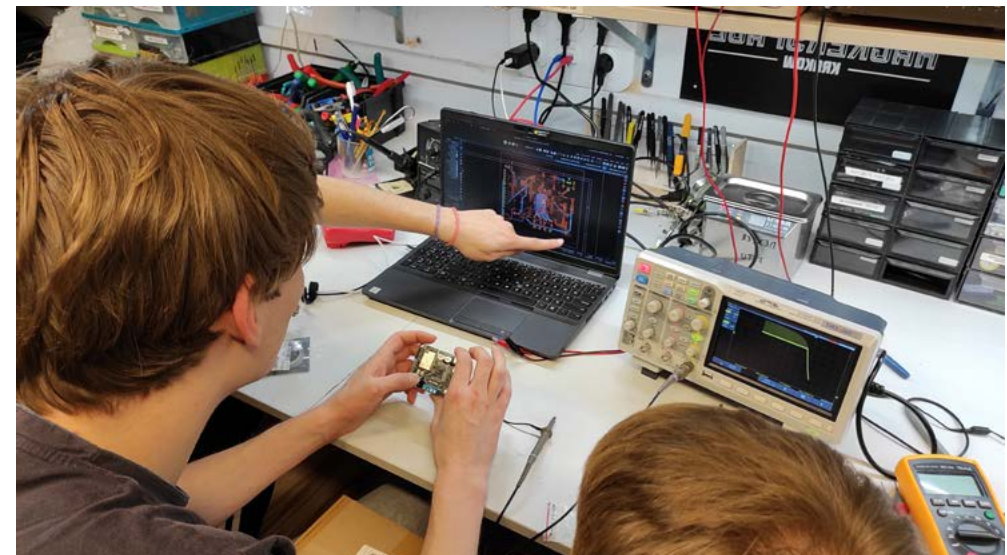
<sup>7</sup> CCC – The Chaos Computer Club, jedna z największych organizacji hackerskich w Europie, założona w Niemczech w 1981 r.

szybko zyskały na popularności, wykraczając poza działania oparte na programowaniu i rozszerzając je o działania obejmujące prototypowanie fizyczne i elektronikę. Zapewniają one środowisko uczenia się i wsparcie dla osób indywidualnych, niezbędne w rozwijaniu projektów opartych na własnych zainteresowaniach użytkowników. Zwalcza się w nich negatywne opinie i powszechne rozumienie terminu *hacking*, prezentowane w mediach głównego nurtu (por. Rosa, Guimarães Pereira, Ferretti 2018).

- **FabLab** (skrót od *Fabrication Laboratories* lub *Fabulous Laboratories*)<sup>8</sup> – to przestrzeń, w której ludzie spotykają się, wymieniają pomysły i współpracują nad projektowaniem oraz cyfrowym wytwarzaniem. FabLab to sieć tego typu przestrzeni, zapoczątkowana około 2005 roku przez Neila Gershenfelda z Center for Bits and Atoms (MIT Media Lab Massachusetts Institute of Technology), zainspirowanego kursem MIT *How to Make (Almost Everything)*. FabLab posiada zdefiniowany, podstawowy zestaw narzędzi (w tym podstawowy sprzęt elektroniczny), który umożliwia pracę użytkownikom. FabLaby mają także określony zestaw wymagań przestrzennych i program nauczania, mogą być traktowane jako rodzaj franczyzy (choć MIT sprawuje niewielką lub żadną kontrolę nad działaniami lokalnych przestrzeni). FabLaby muszą być dostępne dla osób uczestniczących za niewielką opłatą lub bez kosztów. Cechą wyróżniającą FabLaby jest to, że muszą być zgodne z *Kartą FabLab*. Są zakładane przez różne instytucje, a wspierane przez globalne stowarzyszenie FabLab, odpowiedzialne za upowszechnianie koncepcji FabLabów i promocję współpracy między FabLabami (za: Rosa, Guimarães Pereira, Ferretti 2018).

<sup>8</sup> Piszemy tutaj o *FabLabach* w odniesieniu do licencjonowanej działalności tego typu i o *fab labach* w kontekście rodzaju przestrzeni, mając na uwadze wypowiedzi samych osób użytkujących, które w tych kategoriach opisują swoje warsztaty.

- **TechShop** – jest znakiem towarowym, podobnie jak FabLab. TechShop to nazwa sieci *for profit*, założonej w 2006 roku w Menlo Park w Kalifornii. TechShop oferuje publiczny dostęp do wysokiej klasy sprzętu produkcyjnego w zamian za składki członkowskie. Jednocześnie stawia sobie za cel zapewnienie publicznego dostępu do różnorodnych rzemiosł, wraz z obsługą oraz infrastrukturą sprzętową. Wszystkie punkty w sieci zajmują się obróbką drewna, obróbką i skrawaniem, spawaniem, szyciem i produkcją CNC.



Fotografia 3. Hackerspace Kraków

Autor: Szymon Reiter

Obraz współczesnych przestrzeni kreatywno-warsztatowych dodatkowo komplikuje fakt, że funkcjonują one w bardzo różnorodnych kontekstach i konfiguracjach – są lokalizowane w szkołach, bibliotekach lub wydzielonych placówkach publicznych czy prywatnych. Możemy mówić nawet o mobilnych czy czasowych makerspace'ach (Gierdowski, Reis 2015).

Mimo bogactwa terminów określających przestrzenie kreatywno-warsztatowe, opisują one tylko część różnorodnych miejsc o odmiennych strukturach, aranżacjach, celach

i działaniach. Takie przestrzenie mogą funkcjonować jako miejsca spotkań lub centra kulturowe i edukacyjne. Biorąc pod uwagę kontekst przestrzenny i sygnalizowany przez nas kontekst przekazywania wiedzy, możemy odnieść się do matrycy, będącej wynikiem przecinania się dwóch osi: osi czasu oraz osi instytucjonalnej. W ten sposób otrzymujemy dwa kontinua: jedno biegnące od nieformalnie do formalnie działających warsztatów oraz drugie, które rozciąga się od tymczasowych do trwałych przestrzeni kreatywno-warsztatowych. Choć jak przyznaje autorka tej propozycji, Jackie Marsh, może ona zostać uznana za nazbyt uproszczoną, to jednak pozwala na zbudowanie typologii przestrzeni uwzględniającej kluczowe z naszego punktu widzenia, dwie z trzech kategorii zasobów, tj. przestrzeń i stopień formalizacji działań (Marsh 2019).



Rycina 2. Typologia przestrzeni kreatywno-warsztatowych: wymiar czasowy i formalny  
Źródło: opracowanie własne na podstawie Marsh 2019

Podsumowując kwestie definicyjne, związane z przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi, podkreślamy kilka ważnych aspektów i cech charakterystycznych dla tych miejsc. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe to:

1. Przestrzenie oferujące **relatywnie łatwy dostęp do sprzętu i narzędzi** (nie rozróżniamy tutaj technologii wysokich i niskich). Dostęp do wysokich technologii często ma znaczenie dla przestrzeni kreatywno-warsztatowych, chociaż wiele z nich prowadzi działalność niezwiązaną z nimi, koncentrując się na sztuce i rzemiośle i opierając swoje działania na podstawowych narzędziach warsztatowych.
2. Przestrzenie o **różnych celach i podejściach**. Część z nich skupia się na wspieraniu innowacji (w tym tych o charakterze społecznym), uczeniu się przez całe życie, kreatywności w obszarach sztuki i kultury. Część rozwija nowe kompetencje, w tym cyfrowe, inżynierskie czy z zakresu przedsiębiorczości. Inne stanowią przestrzeń spotkań, prowadzą warsztaty dla dzieci, a także wzmacniają pozycję pewnych grup, w tym kobiet i młodzieży.
3. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe opierają się na pracy nad indywidualnymi projektami, ale jednocześnie – a może przede wszystkim, w odróżnieniu od majsterkowania we własnym garażu – zachęcają do współpracy. To właśnie dzięki współpracy budują społeczność wytwórców, która może dostarczać i dzielić się *know-how*. To przestrzenie, w których można się wymieniać pomysłami, rozwiązaniami i w których można uczyć się oraz rozwijać nowe umiejętności. Z naszej perspektywy założeniem przestrzeni w typie makerspace'u jest to, aby każda osoba **mogła do niej przyjść i pracować nad swoim lub wspólnym projektem, dzieląc się doświadczeniami i wiedzą**.

Podsumowując proponujemy, by *przestrzeń kreatywno-warsztatową* definiować jako **miejsce, w którym ludzie mogą się swobodnie spotykać, aby tworzyć, naprawiać lub wymyślać nowe rzeczy, wykorzystując tradycyjne rzemiosło lub nowe technologie w indywidualnych lub wspólnych działaniach**.

## 2.2

### Podejście oddolne i odgórne – wektor zróżnicowania

**P**racując nad wypracowaniem definicji i myśląc o aktualnych i potencjalnych funkcjach, jakie pełnią lub mogą pełnić przestrzenie kreatywno-warsztatowe, musimy uwzględnić jeszcze jeden ważny czynnik, tj. czynnik instytucjonalny. Możemy wskazać na dwa modele zarządzania przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi:

1. Model odgórny – jest związany z odgórnym wdrażaniem przestrzeni kreatywno-warsztatowych, wpisującym się w szerszy kontekst przedsiębiorczego podejścia do miast czy w koncepcję miast kreatywnych.
2. Model oddolny – jest oparty na modelu społecznościowym i funkcjonuje na zasadach produkcji partnerskiej (*peer production*). W tym modelu użytkownicy są najczęściej wolontariuszami i na równi uczestniczą w zarządzaniu i prowadzeniu działań produkcyjnych.

Produkcję partnerską Yochai Benkler definiuje jako „[...] podzbiór działań produkcyjnych opartych na wspólnocie” (Benkler 2002, 2006). Wspólnota rozumiana jest przez niego szeroko, z uwzględnieniem zasobów, z których mogą indywidualnie korzystać uczestnicy procesu, mając do nich jednakowe dostęp i prawa. Produkcja oparta jest na dobrach wspólnych, a udział w niej jest dobrowolny. Społeczność ma być mniej hierarchiczna

i mniej dyskryminująca, a bardziej integrująca i demokratyczna niż tradycyjne społeczności producenckie. Opiera się na współpracy między powiązаныmi osobami, które dobrowolnie wnoszą swój wkład, w tym swoją wiedzę.

Produkcja partnerska stanowi alternatywę dla tradycyjnych instytucji produkcyjnych: jest zdecentralizowana i znacznie bardziej demokratyczna. W takim typie zarządzania trudno o wydawanie poleceń, a każdy producent-użytkownik ma równy udział w podejmowaniu decyzji, równy dostęp do narzędzi produkcyjnych i zasobów, a także równy udział w procesach produkcyjnych. W ramach przestrzeni kreatywno-warsztatowych pozwala to na uzyskanie różnych korzyści, szczególnie w zakresie zrównoważonego rozwoju i równouprawnienia użytkowników, co dla wielu stanowi podstawowe wyzwanie i istotę ruchu wytwórców. Model partnerskiej produkcji opowiada się za wspólnotowymi trybami zarządzania i altruizmem oraz za merytokracją (Kostakis, Niaros, Giotitsas 2015). W potocznym rozumieniu przestrzenie kreatywno-warsztatowe określane są jako niekomercyjne, a nawet antykomercyjne. Zamiast generowania zysków, ważniejsze jest w nich skupienie się na nauce, dzieleniu się, współpracy, budowaniu sieci społecznych i wymianie doświadczeń.

W naszej publikacji zwracamy uwagę na różnice w funkcjonowaniu przestrzeni kreatywno-warsztatowych, które zakładane są oddolnie, oraz tych, które utworzono odgórnie, np. w ramach programów samorządowych służących pobudzeniu kreatywności i innowacyjności. Inicjatywy powstałe jako oddolne działają zupełnie inaczej niż przestrzenie założone odgórnie, nawet jeżeli w ich funkcjonowaniu zauważalny jest duch franczyzowy (np. sieć warsztatów Męska Szopa, wspieranych sprzętowo przez szwedzką firmę – właściciela sieci sklepów o formule multimarketu, oferującego asortyment produktów kierowanych m.in. do majsterkowiczów, fachowców oraz do osób lubiących aktywnie spędzać czas). Wpływ tego typu inicjatyw społecznych na miasto i na bezpośrednie sąsiedztwo warsztatu jest być może mniej spektakularny, jednak nadal

znaczący, tym bardziej że w polskich miastach nadal nie ma zbyt wielu inicjatyw, w ramach których udałooby się zaprojektować i uruchomić partycypacyjnie, wraz z mieszkańcami, przestrzeń kreatywno-warsztatową.

### Przykład modelu oddolnego – Warsztat Miejski w Gliwicach, ul. Pszczyńska 1A

Przykładem oddolnej inicjatywy jest Warsztat Miejski w Gliwicach, za którego powstaniem stoi inicjatywna grupa założycielska (nieformalnie zawiązana w 2016 roku, zaś w 2018 zarejestrowana jako stowarzyszenie), którą tworzą inżynierowie, informatycy, specjaliści z zakresu oprogramowania i projektowania usług, nauczycielka, animatorka kultury i trener kreatywności. Osoby te charakteryzuje różnorodna motywacja do tworzenia przestrzeni do działania: część z nich marzy o miejscu, w którym będą mogli wykonywać przedmioty potrzebne do pracy lub prototypy nowych rozwiązań, innym brakuje miejsca, by rozwijać swoje zainteresowania, jeszcze inni chcieliby dzielić się w takim miejscu swoim doświadczeniem albo twórczo spędzać czas z dziećmi. Wszyscy jednak chcą współtworzyć kompleksowo wyposażony warsztat, który jest dostępny dla mieszkańców miasta przez siedem dni w tygodniu, gotowy do działania i pracy różnych hobbystów, majsterkowiczów, twórców czy artystów. Poza przestrzenią fizyczną ważna jest dla nich także przestrzeń społeczna, którą starają się tworzyć poprzez realizację projektów społecznych oraz organizację wydarzeń aktywizujących mieszkańców Gliwic do działania w obszarze ruchu *make*.

Aktualnie gliwicki warsztat zlokalizowany jest przy ul. Pszczyńskiej 1A, w budynku dawnej piekarni, który udało się wynająć Stowarzyszeniu Warsztat Miejski z zasobów Miasta Gliwice po kilkudziesięciu miesiącach poszukiwań. Jesienią 2020 roku osoby zaangażowane w stworzenie

otwartej pracowni przystąpiły do remontu wspomnianego lokalu – własnymi siłami, przy wsparciu finansowym z grantów, darowizn i składek oraz pochodzącym z odpłatnej działalności statutowej. Pokonując różne przeszkody i realizując kolejne etapy remontu – w tym kosztowną wymianę okien i drzwi, na którą udało się zebrać środki podczas zbiórki na jednej z platform crowdfundingowych – wyposażono pracownię w szereg narzędzi do obróbki drewna, metalu, materiałów lekkich i innych. W kolejnych pomieszczeniach obiektu planowane jest uruchomienie m.in. pracowni krawieckiej, bio labu, ciemni, stolarni, hali warsztatowej, pracowni z drukarkami 2D i 3D oraz z urządzeniami elektronicznymi.

Rządy, samorządy i przedsiębiorstwa na całym świecie postrzegają przestrzeń kreatywno-warsztatowe jako ważne punkty na mapach miejskich, mogące mieć udział w rozwiązywaniu ważnych problemów i podejmowaniu wyzwań, takich jak np. deindustrializacja czy rewitalizacja, pojawiających się w kontekście przemysłowych społeczności miejskich (Shea, Gu 2018). Przestrzenie takie bywają więc powoływane odgórnie, a ich działalność jest zwykle skoncentrowana na realizacji celów polityk publicznych, w tym na rewitalizacji miast, rozwoju przemysłów kreatywnych oraz na stymulowaniu lokalnego rozwoju gospodarczego. Z tej perspektywy przestrzeń kreatywno-warsztatowe można rozumieć jako część infrastruktury, która przyciąga nowe branże, nowe klasy kreatywne i nowe gałęzie gospodarki.

Takie dobrze przygotowane, wspierane i wyposażone przestrzenie kreatywno-warsztatowe mogą wspierać start-upy technologiczne, pracujące nad rozwiązaniami hardwarowymi. W drodze od wizji do produktu tego typu przestrzenie pozwalają na szybkie prototypowanie i omijanie tradycyjnych ścieżek badawczo-rozwojowych, oferowanych przez zaplecza akademickie

czy firmowe laboratoria badawcze. W ten sposób faktycznie mogą przyczynić się do otwartej innowacji<sup>9</sup>, odmiennej od wdrażanych wcześniej rozwiązań. Być może przestrzenie kreatywno-warsztatowe okażą się równie istotne w rozwoju innowacji, co wcześniejsze klasyczne laboratoria: począwszy od „fabryki wynalazków” Edisona w Menlo Park czy Laboratorium Volta Aleksandra Bella, które później były inspiracją do stworzenia laboratoriów Bell Labs. Pomimo popularnego mitu o samotnym geniuszu-wynalazcy zarówno Edison, jak i Bell uznawali wartość współpracy i zainwestowali w dobrze wyposażone przestrzenie laboratoryjne, inspirujące do wspólnej pracy ludzi z różnych branż. Laboratoria te były pionierskie ze względu na wynalazki, które ukształtowały XX wiek i odegrały niemałą rolę w rozwoju technologii w tamtym czasie<sup>10</sup> – od radarów mikrofalowych po wzbogacanie uranu – i które okazały się kluczowe dla rozwoju technologii używanych współcześnie – od tranzystorów po laser<sup>11</sup>.

### Przykład modelu odgórnego – ProtoLab w Rzeszowie, ul. Lenartowicza 4

Jednym z przykładów przestrzeni drugiego typu jest powstały w maju 2019 roku ProtoLab z Rzeszowa. Jest on częścią Podkarpackiego Centrum Innowacji (PCI), które zapoczątkowało swoją działalność rok wcześniej jako efekt współpracy województwa podkarpackiego, Komisji Europejskiej oraz Ministerstwa Rozwoju w ramach inicjatywy Catching-up

<sup>9</sup> Termin *otwarta innowacja* odnosi się do systemu, w którym innowacje są rozwijane nie tylko wewnątrz firmy, ale też z wykorzystaniem źródeł zewnętrznych. Otwarta innowacja została zdefiniowana jako wykorzystywanie przepływów wiedzy, by przyspieszyć innowacje wewnętrzne i odpowiednio poszerzyć rynki do zewnętrznego wykorzystania innowacji.

<sup>10</sup> W latach 60. XX w. podobną rolę w rozwoju technologii, tym razem komputerów osobistych, odegrało laboratorium Xerox – Palo Alto Research Center (PARC), w którym stworzono m.in. mysz komputerową czy graficzny interfejs użytkownika. Z kolei w 1948 r. producent samolotów John Parsons i jego inżynier Frank Stulen wprowadzili na rynek sterowanie numeryczne do obsługi frezarek bazujące na kartach perforowanych (NC). Sterowanie NC przekształciło się z czasem w komputerowe sterowanie numeryczne – CNC, a to z kolei doprowadziło do wynalezienia druku 3D w 1984 r.

<sup>11</sup> Warto odesłać tutaj do kapitalnej książki *Innowatorzy* (Isaacson 2016).

Regions, przy wsparciu ekspertów Banku Światowego, Politechniki Rzeszowskiej, Uniwersytetu Rzeszowskiego i Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Działalność PCI opiera się głównie na łączeniu nauki z biznesem oraz na rozwijaniu kluczowych umiejętności wśród badaczy i personelu administracyjnego. Sam ProtoLab w założeniu inicjatorów ma być przestrzenią dla ludzi kreatywnych, realizujących własne projekty i pomysły w udostępnionych im profesjonalnych pracowniach i warsztatach, wyposażonych w urządzenia i narzędzia umożliwiające projektowanie i wykonywanie prostych, jak i zaawansowanych prototypów. W jego przestrzeni znalazły swoje miejsce m.in. pracownia wirtualnej rzeczywistości, pracownia elektroniki, pracownia komputerowa i warsztat narzędziowy, które są bezpłatnie udostępniane studentom.

Co istotne, animatorzy tej przestrzeni oraz zatrudnieni w niej eksperci zwracają uwagę na aspekt społeczny – możliwość zawierania przez użytkowników ProtoLabu nowych znajomości i poznawania osób o podobnych zainteresowaniach – a także oferują pomoc w budowaniu zespołów w celu realizacji wspólnych projektów. Służą im temu organizowane licznie, otwarte szkolenia i warsztaty w ramach Akademii ProtoLabu, a także wydarzenia w postaci hackathonów.

Dzięki wsparciu projektu przez samorząd województwa i finansowaniu go ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego do końca 2022 roku (co nadal nie jest zbyt częste w Polsce w przypadku takich projektów), organizowane są także m.in. konkursy na granty dla innowatorów czy program bonów konstruktorskich (Protostarter).



W drugiej połowie 2022 roku planowane jest otwarcie nowego budynku PCI przy ul. Lenartowicza 6 w Rzeszowie, gdzie znajdzie się miejsce dla pierwszego w województwie wzorcowego makerspace'u, na który będzie się składać m.in. sześć nowoczesnie wyposażonych laboratoriów. Będą to: pracownia szybkiego prototypowania, warsztaty obróbki mechanicznej, modelarskiej i wielomateriałowej, pracownia elektroniczna i tekstylna oraz biogreen z eksperymentarium ekologiczno-roślinnym. Makerspace będzie przeznaczony przede wszystkim dla podkarpackich uczniów i studentów oraz młodych naukowców.

Mając świadomość, że wymienione technologie miały przełomowy charakter, musimy jednocześnie pamiętać, że przywoływane tutaj laboratoria badawczo-rozwojowe były jednak zamkniętymi przestrzeniami innowacji. Większość znajdowała się w granicach uniwersytetów lub korporacji, a kultura ich pracy oparta była na silnym współzawodnictwie oraz na gospodarce patentowej. Współczesne TechShopy czy FabLaby, choć są przestrzeniami – jak podkreślaliśmy – komercyjnymi, to dzięki idei otwartości dają jednak dostęp do zaawansowanych technologii setkom aspirujących wytwórców. Zdemokratyzowały dostęp do kosztownego sprzętu, rozszerzyły programy edukacyjne i służą jako platformy do prototypowania i wynalazków.

Henry Chesbrough twierdzi, że firmy, które są „przesadnie skoncentrowane wewnętrznie”, są też skłonne do przegapienia wielu możliwości i innowacji. Źródła wiedzy zewnętrznej obejmują klientów i użytkowników, dostawców, konkurentów, uniwersytety i instytucje publiczne. Otwarte działania innowacyjne wykorzystują przede wszystkim wirtualne platformy internetowe, ale wymagają także konkretnych miejsc. Zlokalizowane przestrzenie działania otwartej innowacji mogą odbywać się w różnych miejscach, w tym – potencjalnie – w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych.

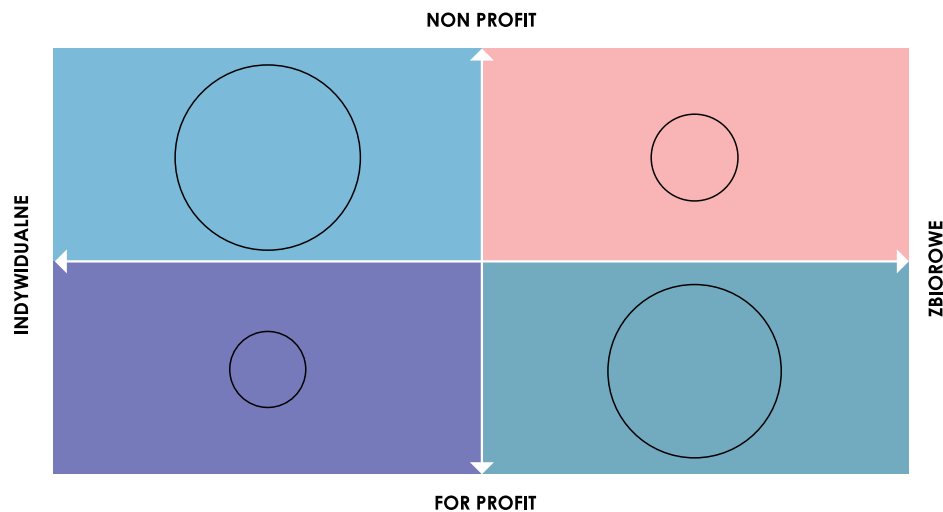
## 2.3

# Od innowacji otwartych do innowacji społecznych

Odnosząc się do obu modeli – odgórno i oddolno – można zauważyć, że w warunkach polskich przeważa model produkcji partnerskiej, która nie jest nastawiona na zysk. Tylko w przypadku jednej z badanych przez nas przestrzeni pojawiła się ona w ramach wyraźnie odgórno modelu wdrażania i była silnie związana z promowaniem koncepcji miast kreatywnych. Opierając się na zebranych przez nas materiale badawczym oraz na typologii zaproponowanej przez Ignasio Capdevila, możemy określić miejsce, jakie zajmują analizowane przez nas przestrzenie kreatywno-warsztatowe ze względu na swój charakter i realizowane obecnie projekty. Bazując na danych ilościowych, pokażemy również różnice pomiędzy funkcjami pełnionymi przez tego typu przestrzenie.

Klasyfikacja przestrzeni kreatywno-warsztatowych opiera się na charakterze realizowanych w nich projektów, rozpatrywanych pod względem ich wymiaru społecznego i gospodarczego. Po pierwsze, działania podejmowane w warsztatach mogą koncentrować się na projektach różnych ze względu na podejście do zysku: od tych o charakterze *non profit* (lub *non for profit*) do tych, które mają charakter zyskowy. Projekty *non profit* obejmują projekty edukacyjne, projekty mające na celu integrację społeczną oraz projekty hobbystyczne. Projekty nastawione na zysk obejmują projekty realizowane przez przedsiębiorców, działających jako użytkownicy przestrzeni warsztatowych, bądź

na zlecenie zewnętrznych firm. Druga oś klasyfikacji rozróżnia przestrzenie, które służą realizacji projektów indywidualnych oraz te, w których działania są inicjowane, sponsorowane lub proponowane przez samą organizację prowadzącą warsztat lub przez podmiot zewnętrzny, np. w formie zorganizowanych warsztatów czy kursów.



Rycina 3. Podział aktywności w badanych przestrzeniach kreatywno-warsztatowych  
Źródło: opracowanie własne

Już na tym etapie możemy stwierdzić, że aktualny poziom innowacji technologicznych czy zaawansowania procesów produkcyjnych w badanych przez nas przestrzeniach jest jeszcze niewysoki. Ich udział w ekosystemach innowacji jest ograniczony, praktyki prototypowania i produkcji krótkoseryjnej są rzadko spotykane i zarezerwowane dla odgórnie powoływanych, pomyślanych jako wsparcie ekosystemu innowacji przestrzeni kreatywno-warsztatowych:

”

ProtoLab tutaj w Rzeszowie i jest to właśnie projekt w stu procentach finansowany ze środków Unii Europejskiej oraz Banku Światowego, gdzie na kanwie raportu Banku Światowego okazało się, że taki ProtoLab jest ważny, żeby ekosystem innowacji pobudzić. No i obecnie mamy nowy

budynek, profiluję, projektuję jego wyposażenie, buduję całkowicie nową ofertę [...] cel na ten rok to stworzenie bardzo dużego regionalnego i wręcz wzorcowego na skalę kraju makerspace'u o wielorakich profilach i ofercie, która jest już stricte dedykowana studentom chcącym stworzyć coś o znamionach startupów (idi\_e\_1).

Jednak w większości przypadków to właśnie społeczny wymiar działań wytwórczych – budowanie więzi wspólnotowych i indywidualne upodmiotowienie użytkowników – stanowi o sensie istnienia przestrzeni warsztatowych. Tworzenie kapitału społecznego w przestrzeniach twórców wydaje się w dużej mierze opierać na podejściu „zróbmy to razem” (Dougherty 2012). Poprzez wspólne tworzenie powstają więzi między rzeczami, ideami i ludźmi. Dlatego niezwykle ważne jest, aby wiedzieć, w jaki sposób wspierać te fizyczne sieci społeczne powstające w przestrzeniach twórców i zrozumieć, jaki mają potencjał w odniesieniu do innowacji społecznych.

Zamiast koncentrować się na nowatorskich podejściach w zakresie nowych produktów czy modeli ekonomicznych, przestrzenie kreatywno-warsztatowe aktualnie są ukierunkowane na budowanie społeczności, wzmacnianie pozycji jednostek, innymi słowy na innowacje społeczne. Prawdopodobnie przy obecnym zapleczu i możliwościach potencjał tych przestrzeni będzie prowadził je raczej do roli centrów innowacji społecznych, a nie technologicznych, włączając w to testowanie takich rozwiązań, jak przedsiębiorczość społeczna, projektowanie, technologia, rozwój miast czy społeczności.

## 2.4

Potencjał  
miejsca  
trzeciego

W tym kontekście wraca idea miejsca trzeciego jako przestrzeni oferującej możliwość nieformalnego spotkania się, co sprzyja nawiązywaniu kontaktów. Ma to znaczenie w przypadku silnie zurbanizowanych społeczności, w których tradycyjne więzi między sąsiadami są raczej osłabione. Idea *miejsc trzecich*, rozwinięta przez Raya Oldenburga, określa je jako neutralne miejsca publiczne, w których ludzie z sąsiedztwa wchodzi w nieformalne interakcje, by budować kapitału społecznego i poczucie wspólnoty<sup>12</sup>. Trzecie miejsca charakteryzuje otwartość, inkluzywność i przypadkowość interakcji społecznych, nieskrępowanych wymogami formalnego członkostwa (Oldenburg 1996/1997). W książce Oldenburga (1989) pojawia się osiem cech określających miejsce trzecie. Są to:

1. charakter „drugiego domu” – czynności, które w nim wykonujemy, mogą zostać uznane przez odwiedzających za zwyczajne i „domowe”;
2. niski profil wejścia – prosta, wygodna i nierzucająca się w oczy przestrzeń;
3. radosna atmosfera – miejsca mają swobodny

<sup>12</sup> Koncepcję trzeciego miejsca można wywodzić z teorii Georga Simmla o *czystej towarzyskości*, stojącej w opozycji do racjonalnej i celowej towarzyskości miejsc pracy, relacji rodzinnych i grup zorganizowanych (Oldenburg, Brissett 1982: 270). Warto odwołać się także do innych badaczy, m.in. Richarda Sennetta, Alexisa de Tocqueville, Philippe'a Ariasa i Jane Jacobs, którzy wskazują na postępujące wycofywanie się amerykańskiej klasy średniej z życia publicznego (Oldenburg 1989).

4. obecność stałych bywalców – podstawowa grupa stałych bywalców lub osób, które ułatwiają nawiązywanie kontaktów, rozmowy i wprowadzają „nowicjuszy”;
5. funkcja niwelatora – miejsca włączającego, niezależnie od pozycji społecznej lub ekonomicznej uczestników czy ich statusu społecznego;
6. neutralny charakter przestrzeni – ludzie mogą swobodnie przychodzić i wychodzić, bez wstępnych zobowiązań;
7. dostępność – rozumiana jako dogodna lokalizacja oraz możliwość swobodnego korzystania z miejsca w dogodnym momencie;
8. charakter konwersacyjny przestrzeni – jedna z głównych aktywności realizowanych w miejscach trzecich to rozmowa, niezbędna jako środek do swobodnych interakcji.

Przykłady miejsc trzecich wskazywane przez Oldenburga obejmują zarówno miejsca publiczne, takie jak parki i place, jak i miejsca o charakterze komercyjnym, np. kawiarnie i bary (zob. Oldenburg, Brissett 1982).

Koncepcja ta została zastosowana w badaniach lokalnych targowisk czy bibliotek, również przez nas (Gądecki 2018), a ostatnio także do badania przestrzeni wirtualnych (Williams, Kim 2019). Wykazano przy tym, że codzienne, incydentalne interakcje w miejscach trzecich poprawiają relacje między sąsiadami, zmniejszają samotność i izolację, poprawiają poczucie bezpieczeństwa i tworzą postrzeganie miejsca (Oldenburg 1989).

Dotychczasowe ustalenia wskazują na to, że badane przez nas przestrzenie spełniają w zasadzie wszystkie kryteria przy należne miejscom trzecim: integrują społeczność wytwórców, promują wartościowe interakcje między użytkownikami oraz członkami szerszej lokalnej społeczności:

”

[...] już pomijam jakby to, czym chętniej się makerspace'y, czyli że są neutralnym mikserem różnych branż, światów i ekspertów, to wychodzi naturalnie, ale przez to, że zatomizowaliśmy się przepotężnie i mamy mały Internećnik na kibelku i w łóżeczku, i mamy duży Internećnik w pracy i na biurku, i czasami te relacje międzyludzkie są mega pozrywane, ludzie nie potrafią utrzymywać długofalowych relacji, to tego typu przestrzenie jako **trzecie miejsce** [podkr. aut.], gdzie jeszcze dodatkowo jest pretekst do tego, żeby się spotkać, a ty lubisz drewno i ja lubię drewno, to zrobmy drewno razem, jest naturalnym i to nawet nie musi być promowane, to jest naturalny pretekst do konwersacji, do kłótni, do wymądrzania się, kto jest lepszym specem, albo do współpracy, ej, ty, stary, jakbyś to zrobił? (idi\_e\_1).



Fotografia 4. Męska Szopa na warszawskiej Woli – część Wolskiego Centrum Kultury  
Autor: Filip Jakubik

Choć można zauważyć, że część z nich wykazuje pewne cechy klubu, zwłaszcza gdy chodzi o zorganizowane formy działań warsztatu (stowarzyszenie, fundacja) oraz utrzymanie infrastruktury (np. w oparciu o składki członkowskie), to jednak nadal pełnią funkcję trzeciego miejsca, angażując się w wiele aktywności i użyczając swoich przestrzeni na potrzeby innych inicjatyw.

Nowi członkowie są wprowadzani do społeczności wytwórców na bazie wspólnych zainteresowań, ale także w ramach szerszych, nieformalnych interakcji sąsiedzkich. Również te rozwiązania wskazują na cechy miejsca trzeciego w odniesieniu do działań w zakresie promocji i codziennej działalności. Choć analizowane przez nas przestrzenie kreatywno-warsztatowe działają, formalnie i realnie, w formie stowarzyszeń z mniej lub bardziej zróżnicowaną strukturą organizacyjną, bardziej lub mniej sformalizowanymi zasadami członkostwa i zarządzania, to jednak zachowują swój otwarty charakter.



### 3. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe i miasto

W poprzednim rozdziale podkreślaliśmy, jak istotne znaczenie dla funkcji przestrzeni warsztatowych ma ich zaplecze instytucjonalne, a zwłaszcza wektor rozwoju. Inaczej funkcjonują przestrzenie kreatywno-warsztatowe zakładane oddolnie, nawet te powstałe w duchu franczyzowym, a inaczej wyglądają i działają te, które utworzono odgórnie, np. w ramach programów samorządowych czy regionalnych, służących pobudzaniu kreatywności i innowacyjności.

W tym rozdziale zajmiemy się potencjalnym i faktycznym wpływem przestrzeni kreatywno-warsztatowych na miasto. Już na wstępie warto odnieść się do dwóch ważnych kontekstów, które odgrywają zasadniczą rolę, kiedy o tym mowa: pierwszy kontekst dotyczy miejscotwórczej funkcji warsztatów, drugi odnosi się do ich potencjału w zakresie zmiany stosunku mieszkańców do miasta, tzn. w zakresie ich przejścia od roli użytkowników do roli współtwórców miasta.

Opisując wpływ przestrzeni warsztatowych na miasto, musimy odróżnić odgórnie, strategicznie planowane interwencje od oddolnych, społecznych inicjatyw, które wywierają może mniej zauważalny i spektakularny, ale znaczący wpływ na miasto

i sąsiedztwo. O ile kontekst instytucjonalny posłużył nam do rozróżnienia oddolnych i odgórnych inicjatyw warsztatowych, to w przypadku wpływu na miasto kontekstem różnicującym możliwości i podejście będzie kontekst szeroko rozumianej kreatywności.

Sądzymy, że to kreatywność, obok wspomnianej w poprzednim rozdziale otwartości i współpracy, stanowi klucz do zrozumienia aktualnej, a nade wszystko potencjalnej roli, jaką przestrzenie kreatywno-warsztatowe mogą odgrywać w miastach. Kreatywność jest słowem-kluczem do rozumienia rzeczywistości miejskiej i nadziei związanych z miastami XXI wieku. W rzeczywistości przemysłowej zyskała ona status imperatywu rozwojowego oraz zaczęła pełnić funkcję zbawczą siły, niekwestionowanej przynajmniej do czasów ostatniej samokrytyki Richarda Floridy.

*Kreatywność* rozumiemy tutaj szerzej niż tylko jako narzędzie polityki neoliberalnej<sup>13</sup>. Wracając do pojęcia demokratyzacji innowacji, od którego rozpoczęliśmy nasze rozważania dotyczące ruchu wytwórczego, chcielibyśmy odnosić kreatywność do całego spektrum praktyk twórczych, w tym też rzemieślniczych. Traktujemy kreatywność jako podstawową cechę przynależną różnym osobom (niekoniecznie z klasy kreatywnej) i aktywnościom (niekoniecznie związanym ze sztuką czy mediami) – widzimy raczej praktykę „ucieleśnioną, materialną i społeczną, która wytwarza zarówno wysoce specjalistyczne dobra kultury, jak i stanowi część życia codziennego” (Hawkins, Price 2018: 3).

Takie szersze spojrzenie na kreatywność wykracza poza narracje o mieście kreatywnym czy o polityce miejskiej odnowy, a więc poza opowieści, do których przywykliśmy w kontekście miejskim. Na pierwszy plan wysuwają one zdecydowanie

13 Jak pokazują badania realizowane w Chinach (Shenzhen) nad przestrzeniami makerspace'ów, są one tam włączane w procesy gentryfikacyjne – uzupełniają portfolio kreatywnych przestrzeni miejskich i napędzają zmiany w strukturze społecznej miasta. Jak piszą badacze: „Miasto ma obecnie ponad dwadzieścia kreatywnych klastrów zorientowanych na przyciąganie wytwórców i branż pokrewnych. Termin wytwórca ma się stać mocnym motywem w brandingu nieruchomości śródmiejskich, a makerspace'y stanowią tutaj zaplecze infrastruktury komunalnej. Obok nich występują też przestrzenie wspierane przez firmy, które otworzyły makerspace'y, traktując je jako formę inwestycji spekulacyjnej (Fu 2021).

profesjonalne praktyki miejskie, związane z rewitalizacją przez sztukę czy kreatywnym tworzeniem miejsc (*placemaking*). Chcielibyśmy, patrząc na przestrzenie warsztatowe oraz ich potencjał, zwrócić uwagę na bardziej codzienne, społecznościowe i przyziemne praktyki, często określane mianem kreatywności rodzimej (*vernacular creativity*) (Edensor i in. 2009) oraz odnieść się do oddolnych praktyk tworzenia miejsc (Foth 2017). Mamy tu na myśli spektrum działań wytwórczych, które odnoszą się do indywidualnych i zbiorowych aktywności spod znaku lifehacków, kreatywnej zabawy i przyjemności, związanych z wytwarzaniem i przetwarzaniem – nie tylko materiałów, ale i miejsc.

Przypuszczamy, że wyjście poza założenia wąsko rozumianej miejskiej odnowy przez kulturę czy kreatywnego wytwarzania miejsc umożliwi nam szersze zobrazowanie relacji pomiędzy kreatywnością a całym zbiorem miejsc: warsztaty postrzegamy jako tylko jeden z typów przestrzeni wytwórców. Pozwoli nam to także zauważyć, że kreatywność może generować wartości pozaekonomiczne:

”

[...] kreatywność rodzima ma moc niezbędną, by przekształcić przestrzeń i codzienne życie zwykłych ludzi, ujawniając i rozjaśniając to, co przyziemne, jako miejsce pewności, oporu, uczucia i możliwości. To jest coś, czego nie da się zmierzyć czy porównać w prostych kategoriach ekonomicznych, może na przykład oferować podstawę obywatelstwa, poczucia spójności czy samooceny (Edensor i in. 2009: 10).

## 3.1

### Poza miejsce trzecie

Wykazaliśmy, że przestrzenie kreatywno-warsztatowe posiadają cechy przypisywane miejscom trzecim, ale chcielibyśmy podkreślić, że w toku badań, zarówno ilościowych, jak i jakościowych, ważnym wątkiem okazało się oddziaływanie przestrzeni warsztatu na dzielnice i miasto. W opowieściach osób badanych powracały wątki warsztatu jako miejsca dostępnego, a także dotyczące tego, jak przestrzeń warsztatowa i działalność wytwórcza oddziałują na inne przestrzenie albo – nawet poprzez spontaniczne i krótkotrwałe wydarzenia – budują społeczność lokalną oraz zmieniają przestrzeń miasta.

Doświadczenia badawcze nie pozwalają nam ograniczać się wyłącznie do przestrzeni warsztatów, ale każą patrzeć na całe spektrum przestrzeni miejskich jako na przestrzenie społeczności twórców. Nawiązując do prezentowanego wcześniej rysunku (rycina 2), różnicującego przestrzenie kreatywno-warsztatowe ze względu na ich trwałość, a także bazując na przeprowadzonych wywiadach, możemy powiedzieć, że w przypadku ruchu twórców mamy do czynienia z fenomenem, który badacze kultury DIY określają mianem *rozszerzonego milieu*. *Rozszerzone milieu* umożliwia zaangażowanie się w lokalnych środowiskach w działania globalne. Nie ma ono charakteru lokalnego ani globalnego, ale „glokalny”. Twórcy wytwarzają

również nowe poczucie lokalności, kondensujące nowe zestawy możliwości i zobowiązań – ujętych abstrakcyjnie na poziomie globalnym, a operacyjnie na poziomie lokalnym (Purudue i in. 1997: 663). Opisując doświadczenia ruchów DIY, osoby użytkujące wskazują na różne przejawy ich aktywności, w tym m.in. na festiwale i targi, czasowe interwencje i spotkania:

”

[...] w sierpniu tego samego roku zrobiliśmy takie wydarzenie, które nazwaliśmy sobie „Wkręć się w warsztat”. To była pierwsza impreza, bo stwierdziliśmy, że skoro jest nas kilka osób, no to, jeśli jest więcej, a na pewno jest, to trzeba tych ludzi jakoś znaleźć. No jak można znaleźć ludzi? Najlepiej zaprosić gdzieś na imprezę. Więc zrobiliśmy taką imprezę w sobotę, w takiej fajnej przestrzeni, w której się odbywały takie eco targi [...], na które zaprosiliśmy ludzi takim open called: majsterkujesz? Możesz się z nami spotkać, wystawić jakby, rozstawić się ze swoimi majstrami i inni mogą się do ciebie przyłączyć [...]. I wtedy też sprawdziliśmy troszeczkę, czego ludzie oczekują, zrobiliśmy planszę z mapą, skąd ludzie do nas przyjechali, czy tylko z G., czy spoza G. Jeśli z G., to z jakich dzielnic, były tam pytania o to, jakich narzędzi by potrzebowali, w jakich godzinach takie miejsca mogłyby działać, czy mają jakieś pomysły, gdzie to mogłoby być, i tak dalej. No taki trochę jakby organizacyjny wtręt nam się tam zrobił. Tam było wtedy koło naukowe i poprosiliśmy ich o pomoc, czy oni by mogli nas wesprzeć, budując z ludźmi taką makietę jakiegoś wyobrazonego, być może idealnego warsztatu, no z jakichś tam kartonów, i innych różnych. Faktycznie, taka makietka powstała. I to się działo pół soboty, bardzo sympatyczna impreza, w ogóle strasznie mieliśmy dużą radość, że to się udało, przyszło dużo ludzi bardzo, myśmy tam cały czas gadali ze wszystkimi. Nagrywaliśmy też takie wideo, pytaliśmy ludzi, dlaczego zaczęli majsterkować (idi\_e\_2).



Fotografia 5. Męska Szopa w Słupsku  
Autor: Jacek Szuba

Warsztaty mają potencjał *placemakingowy*<sup>14</sup>. Terminu tego używamy do opisania działań, mających na celu przekształcenie przestrzeni miejskich w miejsce. Project for Public Places (2007) definiuje wytwarzanie miejsc jako „proces oparty na współpracy, poprzez który możemy kształtować naszą sferę publiczną, aby zmaksymalizować jej wspólną wartość”. Placemaking występuje w różnych skalach – począwszy od przekształcania przez ludzi własnego, osobistego miejsca, do sytuacji, w których władze miast decydują się wykreować markę miasta w skali regionu czy kraju<sup>15</sup>.

Hasła *kreatywnego placemakingu* pojawiają się coraz częściej w ramach odnowy miejskiej, przybierając formę zaplanowanych rozwiązań. Praktyki te bywają poddawane poważnej krytyce, która dotyczy m.in.: 1) ignorowania wcześniejszej historii miejsc; 2) dopasowywania miejsc do potrzeb „nowych”,

14 Procesy wytwarzania miejsc, podobnie jak w przypadku wykorzystania kreatywności w kontekście miejskim, mogą przebiegać dwojako: oddolnie i naturalnie albo w ramach odgórnych, zaplanowanych działań służących miejskiemu rozwojowi, a pośrednio prowadząc do negatywnych zjawisk.

15 Rosnąca mobilność populacji podnosi znaczenie *placemakingu* w łączeniu ludzi z miejscami i tworzeniu warunków dla aktywnego zaangażowania obywateli. Trzecie miejsca są ważne w odniesieniu do mobilności ludności, ponieważ pośredniczą „pomiędzy jednostką a szerszym społeczeństwem” i zwiększają poczucie przynależności w dzielnicach (za: Oldenburg 1999).

a nie „starych” mieszkańców; 3) wspierania negatywnych procesów miejskich, takich jak gentryfikacja; 4) ich skali i wpływu (Foth 2017). W tym sensie działalność warsztatowa w przestrzeni miasta odbywa się w ramach oddolnych, partyzanckich interwencji: sytuujemy je w kategoriach urbanistyki taktycznej i miejskiej akupunktury, a więc w skali mniejszej niż miasto. Przejawy tych praktyk, mimo że nie spektakularne, kryją znaczący potencjał: urbanizm DIY wyraźnie wytwarza miasto bardziej użyteczne, zorientowane na społeczność:

”

Parklety, inicjatywy typu *plug and play*, spontaniczne kawiarnie i bombardowane włóczęką latarnie — wszystko to uosabia miasto bardziej zapraszające i zachęcające do zaangażowania się w bycie aktywnym obywatelem. Nie można nie doceniać ich użyteczności oraz ich „miękkiej” polityki angażującej społeczność (Mould 2014: 536).

Jak zauważyła liderka pracowni CUMY, funkcjonującej na terenie dawnej Stoczni Gdańskiej, ważną częścią działalności warsztatu pozostaje aktywność w miejscu:

”

Uważam, że to jest bardzo ważne. My się bardzo wpisaliśmy w naszą taką lokalną okolicę, ja się też angażuję w bardzo dużo innych działań przez to, że robię CUMY. Założyłam między innymi taki Kolektyw Sąsiedzki Gdyńskich Kosynierów z Europejskim Centrum Solidarności. Wspieramy Fundację Plony, która założyła ogródki społeczne na Stoczni. Dziewczyna pożyczła nam masę sprzętu na początku i też im po prostu świadczyliśmy jakieś różne usługi spawalnicze, wymienialiśmy się i tak dalej, i tak dalej. W lato u nas cały czas ktoś robi grilla i cały czas jest mnóstwo osób w warsztacie i jest to po prostu super czas, kiedy jest lato. Robiliśmy też takie akcje darmowe społeczne, sponsorowane przez dewelopera, na którego terenie jesteśmy, gdzie budowaliśmy właśnie wspólnymi siłami ogródek przy naszym



warsztacie i przyszło na to łącznie chyba z 70 osób i po prostu siedzieli cały dzień, murowali, malowali, spawali, to było super w ogóle ekstra [idi\_w\_1].

Podobnie rolę warsztatu zdefiniował lider Męskiej Szopy:

”

To miejsce [warsztat] jest i mam nadzieję, że będzie, oprócz samego warsztatu, czyli tej przestrzeni kreatywnej, też takim miejscem spotkań, miejscem socjalizującym bardzo, miejscem, które buduje więzi szczególnie w tych takich naszych małych ojczyznach, nawet jeszcze mniejszych, bo takich jakichś podwórkowych. No bo przykład, to chyba najfajniej obrazuje to, co ja myślę, że powinno się dziać wokół takiego miejsca jak Męska Szopa. Myśmy, gdy postanowiliśmy założyć ten warsztat, i znaleźliśmy tę przestrzeń, to był taki budynek, który znajdował się jakby w dziedzińcu, otoczony był starymi kamienicami w centrum miasta [...]. No i my tam weszliśmy w tę przestrzeń, my tak patrzymy, Jezus, jak tu jest smutno, jak tam jest strasznie tak ponuro. No i wpadliśmy na pomysł, że dobra, okej, zajmiemy się tutaj, na pewno będziemy też trochę hałasować, więc dobrze by było się przedstawić tej społeczności, poznać z nimi, tak żeby oni wiedzieli, jak coś się dzieje, żeby do nas mogli przyjść i powiedzieć, słuchajcie, tam dziecko śpi i może trochę ciszej, albo tam zabierzcie samochód, albo może nie szlifujcie na zewnątrz, żeby nie tworzyć od razu na dzień dobry problemu (idi\_w\_6).

Na bazie naszych rozmów z osobami badanymi możemy wskazać na cały zbiór przestrzeni o różnej trwałości i odmiennym charakterze. Aby je uporządkować, zastosujemy typologię zaproponowaną przez Alaina Ralleta i André (2009), którzy wskazują na trzy typy miejsc:

1. Miejsca wspólne – to przestrzenie kreatywno-warsztatowe, które mogą spełniać kryteria

odnoszące się do miejsc trzecich (poświęciliśmy im poprzedni rozdział).

2. Miejsca interakcji – wskazują na wspólne platformy projektowe do realizacji lub koordynowania projektów. Takie miejsca mogą być aktywne nawet przez kilka miesięcy i są wykorzystywane do komunikacji zarówno on-, jak i offline. Mieliśmy z nimi do czynienia w trakcie pandemii, a zwłaszcza pierwszego lockdownu, który zmusił społeczność do zmiany form spotkań i pracy.
3. Miejsca przejściowe – takie jak targi, konferencje i wystawy. To miejsca, w których przedstawiciele ruchu wytwórców nawiązują i podtrzymują kontakty. Miejsca przejściowe propagują idee ruchu wytwórców i samych warsztatów. To między innymi stoiska na zorganizowanych wydarzeniach publicznych, takich jak festiwale nauki czy targi wytwórców, ale także warsztaty i hackathony, zorientowane na szybkie rozwiązywanie problemów.



Fotografia 6. Hackerspace Kraków  
Autor: Szymon Reiter

## 3.2

Od warsztatu  
w mieście do  
miasta-warsztatu

Przez oddolny charakter i gotowość do eksperymentowania, praktyki wytwórcze silnie wiążą się z taktycznymi interwencjami urbanistycznymi. Przemysł kreatywno-warsztatowy podważa myślenie typu strategicznego, leżące u podstaw kreatywnych scenariuszy rozwoju miast. Charakteryzują się spontanicznością i efektem odkrycia, dzięki czemu prowadzą do tymczasowych, szybkich i trafnych interwencji. Technologie, także te *low-tech*, mogą odgrywać istotną rolę w budowaniu wspólnot i rozwoju miejskiego aktywizmu. Użycie prostych narzędzi, analogowych i cyfrowych technologii oraz ludzkiej kreatywności może prowadzić do istotnych, choć często punktowych i tymczasowych zmian, będących odpowiedzią na skutki globalnych wyzwań czy lokalnych kryzysów miejskich.

Współcześnie, myśląc o technologiach i mieście, koncentrujemy się raczej na technologiach cyfrowych i tym, jak mieszkańcy miast wchodzą za ich pośrednictwem w interakcje z miastem, współmieszkańcami, urzędnikami i władzami. Tymczasem obywatele, korzystając z narzędzi oraz z kontaktów *face to face* – zarówno indywidualnie, jak i w ramach ruchów aktywistycznych – przekształcają swoją rolę pasywnych mieszkańców w rolę miejskich współproducentów czy prosumentów. Jak piszą Penny Travlou, Panayotis Antoniadis oraz Nicholas Anastasopoulos, nawiązując do koncepcji Manuella Castellsa:

”

[...] choć historyczne i społeczne procesy takiego odgórnego, hierarchicznego podziału władzy, zasobów i odpowiedzialności utrzymują się, obserwujemy równoległe wyłaniające się procesy oddolne, które podważają ten stan [...] Można stwierdzić, że technologia może wzmocnić struktury władzy, ale także wzmocnić inicjatywy oddolne (Travlou, Antoniadis, Anastasopoulos 2018: 2).

Infrastruktura planowana przez miejskich decydentów „dla” mieszkańców sprowadza obywateli do roli prostych użytkowników przestrzeni miasta. Dziś ten tradycyjny model postrzegania i użytkowania miasta przeżywa kryzys i otwiera się na nowe wymiary planowania, zarządzania i użytkowania miasta. Obywatele, wspierani przez technologie i połączeni w sieci oparte na wspólnych zainteresowaniach i celach, zmieniają status z użytkowników miasta na jego współtwórców. W naszym przekonaniu przemysł kreatywno-warsztatowy wpisuje się tym samym w szerszy fenomen gospodarki współdzielenia czy gospodarki solidarnościowej, opartej na dzieleniu się wiedzą i zasobami oraz na współpracy, w której partnerzy wytwarzają własne towary i usługi. Cyfrowa produkcja przenosi się stopniowo na grunt materialny i pozwala na wytwarzanie „prawdziwych rzeczy”, o których wspominaliśmy wcześniej, cytując Andersona. Przemysł kreatywno-warsztatowy wyposażony jest w maszyny CNC, drukarki 3D, frezarki, a nawet sprzęt umożliwiający produkcję podzespołów elektronicznych – taki zestaw narzędzi pozwala na tworzenie nowych rozwiązań nie tylko na potrzeby warsztatu i społeczności wytwórców, ale i miasta.

Oprócz zaplecza materialnego i technologicznego dostępnego w warsztatach, widać też duży potencjał do zmiany relacji między mieszkańcami w ramach wspólnot oraz między mieszkańcami a miastem. Fakt uwolnienia dostępu do wiedzy, umiejętności oraz narzędzi istotnie wpływa na miejskie praktyki: oprogramowanie zmienia sposób, w jaki poruszamy się i nawiązujemy kontakty towarzyskie; aplikacje mobilne

dostarczają w czasie rzeczywistym informacji o wolnych miejscach parkingowych lub hulajnogach, dostępnych w ramach platform współdzielenia.

Współcześnie ten zestaw technologii, narzędzi i sprzętów może być nie tylko użytkowany przez odbiorców, ale i konstruowany, odtwarzany i zmieniany przez zaangażowanych wytwórców. Ruch wytwórców realizuje postulaty „prawa do miasta”, sformułowane przez Henriego Lefebvra’a w latach 60. XX wieku i może przyczynić się do licznych

”

[...] horyzontalnych eksperymentów służących przededefiniowaniu zbiorowości, obywatelstwa, solidarności i partycypacji [...]. Pomimo faktu, że spuścizna tego i innych, podobnych ruchów może nie jest jeszcze szczególnie imponująca, gdy mowa o bezpośrednim, namacalnym wpływie na materialne aspekty miasta, eksperymenty urbanistyczne na małą skalę z powodzeniem zdefiniowały inny wszechświat [...]. Zamiast być obywatelami, możemy stać się aktywnymi podmiotami, wytwórcami miast, zbuntowanymi architektami (Travlou, Antoniadis, Anastasopoulos 2018: 3).

Faktycznie, w wielu miastach obserwujemy interesujące mikroprzestrzenne praktyki, które przekształcają miejskie przestrzenie. Obejmują one szerokie spektrum działań: od ogrodnictwa partyzanckiego, przez wytwarzanie i dzielenie się żywnością, po modele nowej spółdzielczości czy ekonomii społecznej. Wszystkie one wpisują się w ruch urbanistyki DIY – „partyzanckiej” czy „codziennej”. Praktyki warsztatowe, wsparte niedrogimi materiałami i dostępnymi narzędziami, mają ten sam potencjał i wpisują się w schemat urbanistyki DIY:

”

Okazało się, że tamte śmietniki wyglądają fatalnie, więc wpadliśmy na pomysł z tymi wiatami, który później ewoluował i w całym mieście zaczęły powstawać. Więc ta przestrzeń tutaj była taką naszą przestrzenią trochę doświadczalną,

znaczy pojawiały się potrzeby, które okazało się, że to nie są indywidualne potrzeby tego miejsca, tylko te potrzeby są w całym mieście. To było nasze takie miniaturowe, okej, dobrze, tu jest problem, trzeba go rozwiązać. I tak to zaczęło działać. Więc jakby ta historia pokazuje, do czego może służyć taka przestrzeń jak nasza (idi\_w\_6).

Historie najbardziej znanych platform w ramach ruchu DIY pokazują, że rozwiązania te powstawały dzięki oddolnym inicjatywom uczelni, start-upów, organizacji *non for profit* i przede wszystkim dzięki otwartej współpracy. Współczesne praktyki miejskie, które pojawiają się w różnych kontekstach, mają ze sobą wiele wspólnego. Jak zauważa Margaret Crawford, kluczowe elementy tego typu praktyk urbanistycznych wiążą się z:

1. defamiliaryzacją, a więc identyfikowaniem nowych możliwości dla przestrzeni miasta, traktowanych jako oczywiste;
2. refamiliaryzacją, a więc przejmowaniem i ponownym wykorzystaniem niewykorzystanych przestrzeni miejskich;
3. dekomodyfikacją, a więc uznawaniem wartości innych niż tylko wartości wymienne w przestrzeni miejskiej;
4. alternatywnym gospodarowaniem w duchu gospodarki obiegu zamkniętego i gospodarki współdzielenia;
5. współpracą ponad podziałami, rozumianą jako praca nad wyłaniającymi się, a nie skonstruowanymi bytami (za: Crawford 2011).

Jednym z najważniejszych aspektów praktyk spod znaku urbanistyki DIY jest to, że osoby zaangażowane w ten ruch nie zadowolają się lobbingiem na rzecz lepszego miasta przyszłości, a często odmawiają czekania na pozwolenie na to, by robić rzeczy inaczej. W tego typu praktykach prawo do aranżowania miejsc aktywistki i aktywiści przynajmniej sami, a w wielu przypadkach nie uznają oficjalnego prawa w tym zakresie:

”

[...] i tu znów ten plus, że jesteśmy NGOsem, a nie jakąś firmą czy instytucją miejską, że robimy rzeczy, nie musimy mieć miliarda projektów zatwierdzonych przez nie wiadomo kogo, tylko temat powstaje w głowie, robimy to szybko razem i umieszczamy w przestrzeni miejskiej za zgodą. I całe szczęście, że tak jakby my też mamy dosyć dobre relacje z miastem, więc jakby też nie ma z tym problemu, a wręcz przeciwnie, i tworzymy właśnie tak od dołu, najpierw pojawia się potrzeba, a my ją zaspokajamy, a nie odwrotnie. Bo zazwyczaj w takich miastach to wygląda inaczej, pojawia się rozwiązanie problemu, który jeszcze nie istnieje, który potencjalnie gdzieś się pojawi i niekoniecznie jest to trafione. Więc jakby u nas to działa w drugą stronę, szybciej, dużo taniej i na pewno bardziej efektywnie, no ale też na mniejszą skalę (idi\_w\_6).

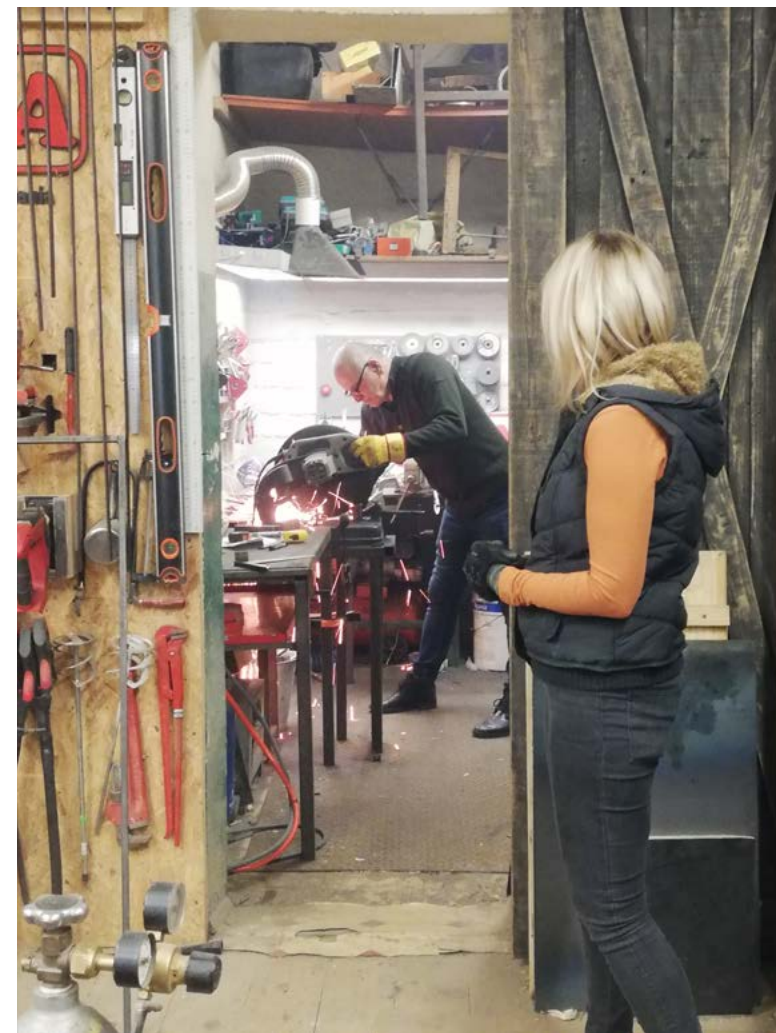
Dla użytkowników, którzy decydują się tworzyć dla przyjemności i znajdują przyjemność w rzemieślniczym „dopracowywaniu rozwiązań”, narzędzia i platformy mogą okazać się kluczowe w przejściu od rzeczywistości fab labu do realiów *fab miasta* – to znaczy miasta, które na nowo definiuje wykorzystanie technologii informatycznych i produkcji partnerskiej oraz odwołuje się wprost do przywoływanych powyżej elementów urbanistyki DIY.

Postulaty zawarte w *Fab City White Paper* brzmią bardzo ambitnie, jednak zarówno główne wektory działalności, jak i lokalne ich aplikowanie wydają się nam istotne dla zrozumieniu funkcji (aktualnych i potencjalnych), jakie mogą pełnić przestrzenie kreatywno-warsztatowe.

Potrzebna jest skoordynowana odpowiedź, zmiana myślenia o tym co, jak i gdzie wytwarzamy. Jak głosi *Fab City White Paper*:

”

[...] aby odpowiedzieć na wyzwania naszych czasów i zachować wiedzę i zdolności niezbędne do wytwarzania rzeczy, produkowania energii, zbierania żywności i wzmocnienia obywateli [...]. Mamy unikalną szansę, by budować miasta od podstaw, wykorzystując gospodarkę opartą na wiedzy, rozwijaną przez ponad dekadę w fab labach, makerspace'ach i społecznościach skupionych na otwartej innowacji (za: Diez 2018: 87).



Fotografia 7. Męska Szopa w Słupsku  
Autor: Jacek Szuba

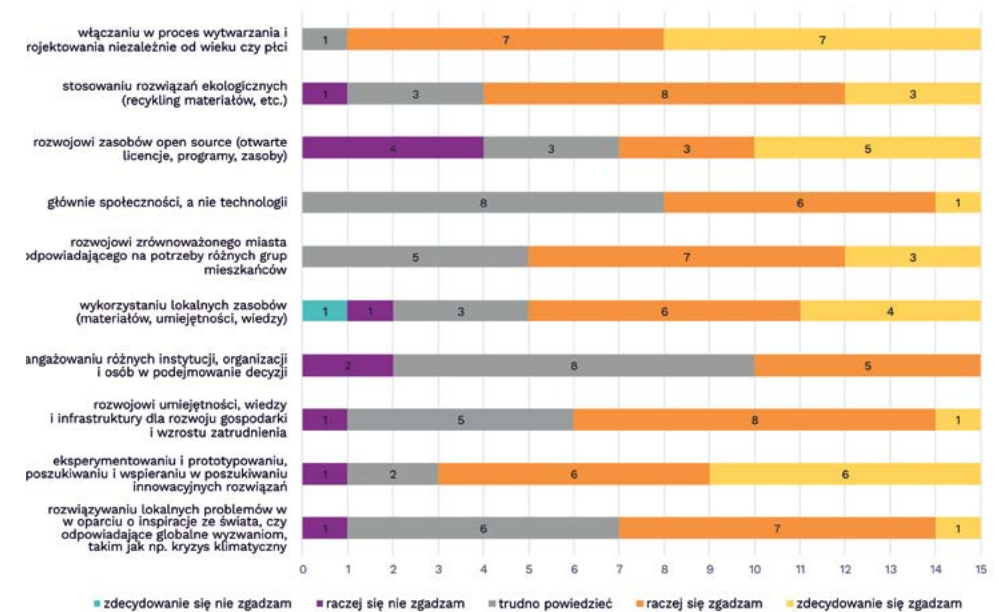
Postulaty fab miasta zbierają w zasadzie wszystkie działania, które w mniejszym lub większym stopniu podejmowane są przez zaangażowane obywatelki i zaangażowanych obywateli miast, świadomych wyzwań, jakie niesie za sobą obecna sytuacja – gospodarcza, społeczna i klimatyczna. Manifest przekłada się na wskazanie konkretnych obszarów do działań, które mogą być podejmowane przez fab laby na świecie – opracowujące lokalne odpowiedzi na globalne wyzwania, zajmując się między innymi:

1. zaawansowanymi ekosystemami wytwarzania – budując swój wytwórczy potencjał, łącząc się w globalne sieci i łańcuchy produkcji, dzieląc się wiedzą, zasobami i praktykami;
2. dystrybucją i produkcją energii – magazynując i produkując energię, udoskonalając źródła czystej energii i budując lokalne sieci dystrybucyjne;
3. rozwijaniem nowych rynków i sposobów wymiany – rozwijając systemy i rynki w oparciu o własne kryptowaluty i technologie blockchain;
4. produkcją żywności – promując miejskie uprawy permakulturowe w różnej skali – począwszy od pojedynczych gospodarstw domowych, przez sąsiedztwa, do miast;
5. edukacją dla przyszłości – koncentrując się na podejściu *learning by doing* i włączaniu go do edukacji formalnej;
6. rozwijaniem gospodarki spiralnej – redukując ilość importowanych dóbr i zasobów, takich jak woda i energia, oraz wykorzystując zużyte materiały;
7. współpracą między samorządami i społeczeństwem obywatelskim – działając na rzecz współpracy, zmiany kulturowej, wzmocnienia miast i ich obywateli (*Fab City White Paper* za: Diez 2018: 85).

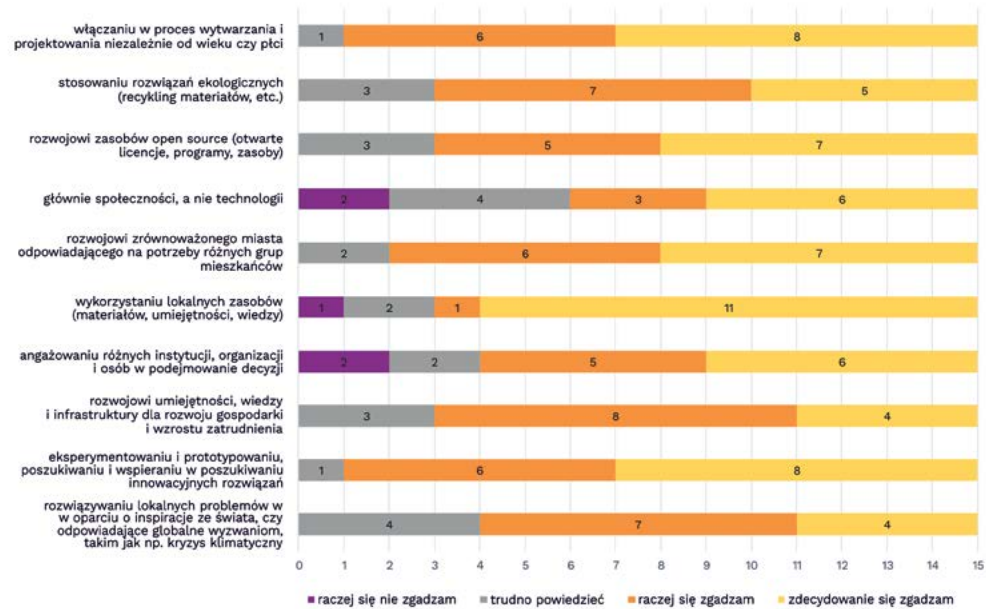
Obszarów do potencjalnych działań jest więc sporo. W toku badań chcieliśmy ustalić, na ile są one faktycznie podejmowane

w wybranych obszarach działalności badanych przez nas przestrzeni i na ile ich liderzy uważają tego typu działania za ważne do podjęcia.

Wyniki badań zaprezentowano na dwóch poniższych rycinach, na których zestawiono odpowiedzi respondentów na następujące po sobie w formularzu ankiety pytania, dotyczące stwierdzeń na temat aktualnej i potencjalnej działalności przestrzeni kreatywno-warsztatowych w kontekście celów i funkcji wyznaczanych przez *Fab City White Paper*.



Rycina 4. Aktualnie wypełnione funkcje przestrzeni kreatywno-warsztatowych w mieście. Odpowiedzi na pytanie: „Czemu służą aktualne działania przestrzeni?”  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań



Rycina 5. Potencjalne funkcje, jakie mogą pełnić przestrzenie kreatywno-warsztatowe w mieście. Odpowiedzi na pytanie: „Czemu powinny służyć działania przestrzeni?”

Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań

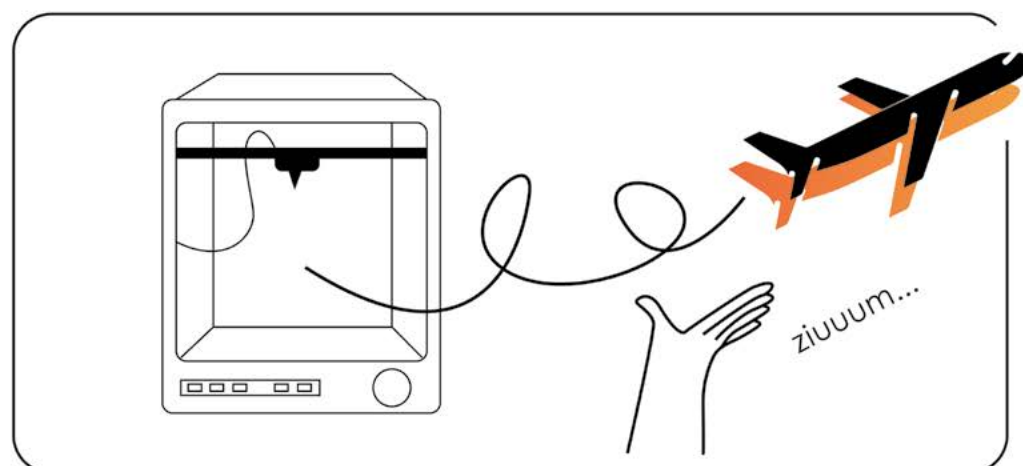
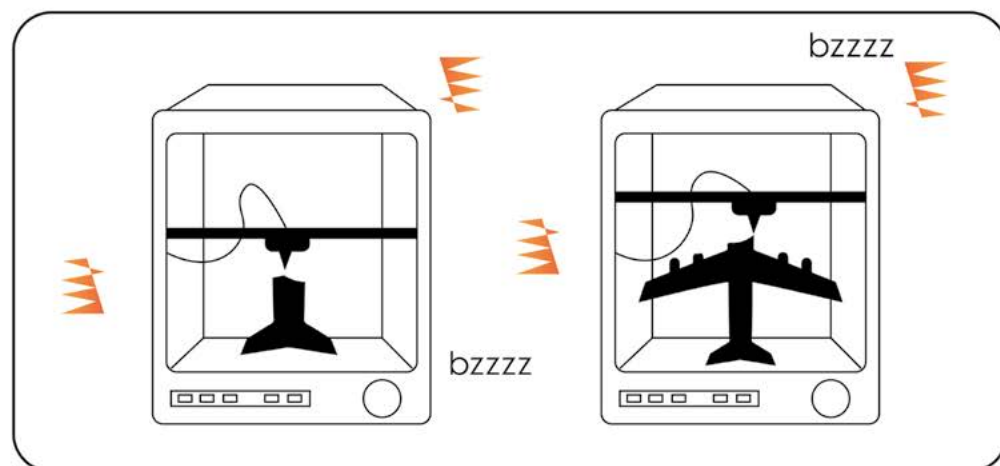
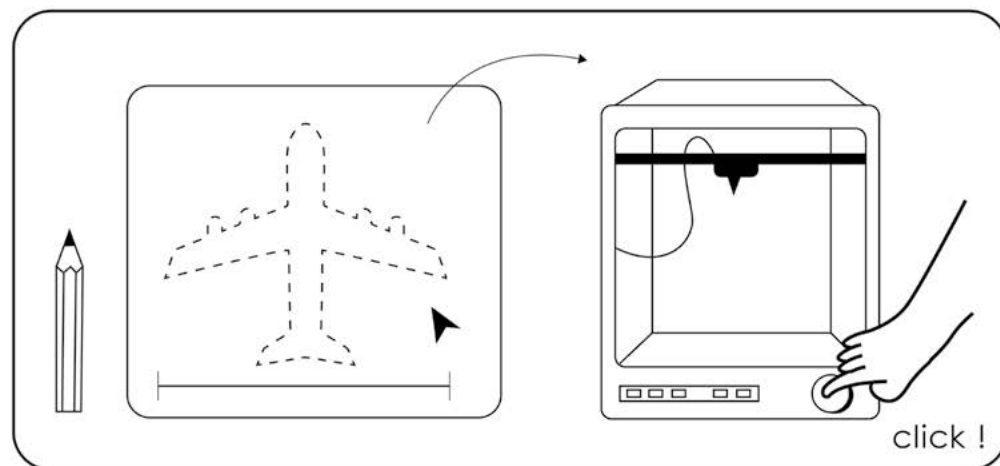
Respondenci badania zgodzili się z prawie wszystkimi stwierdzeniami dotyczącymi tego, czemu **powinny służyć** przestrzenie kreatywno-warsztatowe (rycina 5). Znalazły się pośród nich:

- włączanie w proces wytwarzania i projektowania niezależnie od wieku i płci;
- stosowanie rozwiązań ekologicznych (recykling materiałów, etc.);
- rozwój zasobów open source (otwarte licencje, programy, zasoby);
- rozwój zrównoważonego miasta odpowiadającego na potrzeby różnych grup mieszkańców;
- rozwój umiejętności, wiedzy i infrastruktury dla rozwoju gospodarki i wzrostu zatrudnienia;
- eksperymentowanie i prototypowanie, wspieranie w poszukiwaniu innowacyjnych rozwiązań;

- rozwiązywanie lokalnych problemów w oparciu o inspiracje ze świata, czy odpowiadające globalnym wyzwaniom.

W ocenie swoich aktualnie realizowanych działań respondenci byli jednak bardziej powściągliwi. W najwyższym stopniu zgodnie zwracali uwagę na: włączanie w proces wytwarzania i projektowania niezależnie od wieku i płci; służbę społeczności, a nie technologii oraz na rozwój zrównoważonego miasta odpowiadającego na potrzeby różnych grup mieszkańców.

Można więc podsumować, że badane przez nas przestrzenie kreatywno-warsztatowe pełnią aktualnie funkcje w czterech zasadniczych obszarach, jakimi są: dostępność, praca ze społecznością, zrównoważony rozwój oraz inicjatywy proekologiczne.



## 4.

## Wyniki badań

W niniejszym rozdziale prezentujemy wyniki badań ankietowych, uzupełnione o informacje zgromadzone w trakcie wywiadów pogłębionych z liderkami i liderami badanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych.

## 4.1

# Przestrzenie kreatywno-warsztatowe – podstawowe informacje

Respondenci, poproszeni o zidentyfikowanie swoich przestrzeni kreatywno-warsztatowych, spośród proponowanych określeń wybierali najczęściej: fab lab (4 wskazania), warsztat (4) oraz makerspace (4), rzadziej zaś hackerspace (2) czy przestrzeń kreatywną (1). W jednym przypadku osoba badana miała problem z dokładnym określeniem przestrzeni, w której działalność jest zaangażowana – ostatecznie wybrała termin makerspace z zaznaczeniem, że duży wpływ na stworzenie miejsca mieli programiści, więc ich zaangażowanie zbliża tę przestrzeń także do hackerspace’u, jednak społeczność majsterkowiczów ostatecznie ma większe znaczenie dla jego działalności.

Spośród badanych przez nas przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce (łącznie 15) najwięcej – bo 7 – powstało w ramach inicjatyw prywatnych. Kolejne 4 to pomysły wdrożone przez organizacje pozarządowe. Za powstaniem pozostałych 4 stały różne podmioty, w tym: spółka akcyjna, spółka z o.o. zarządzająca parkiem naukowo-technologicznym, stowarzyszenie współpracujące z fundacją partnera biznesowego oraz publiczna instytucja kultury, wspierana przez komercyjnego partnera. Obecnie większość przestrzeni funkcjonujących w polskich miastach przyjęła osobowość prawną stowarzyszenia lub fundacji.

Wszystkie przebadane przez nas przestrzenie kreatywno-warsztatowe powstały w ostatnich dziesięciu latach, przy czym najstarsza została założona w październiku 2012 roku, najmłodszą zaś powołano do życia w sierpniu 2021 roku. Co ciekawe, więcej niż 4 z nich powstały w okresie pandemicznym, to znaczy w latach 2020–2021. Tak opisuje tę sytuację jedna z liderek:

”

Otworzyliśmy się w bardzo trudnym momencie, bo wybuchła wtedy pandemia i mieliśmy na pewno dużo inne wyobrażenie o tym, jak to miejsce będzie funkcjonować, ale pandemia nas strasznie zgniotła i w zasadzie, no wyobraźmy sobie to zupełnie inaczej. Wyobrażaliśmy sobie, że będziemy się utrzymywać jako makerspace, nie wiem, robiąc chociażby jakieś eventy dla pracowników biurowych, robiąc jakieś takie rzeczy integracyjne, no a musieliśmy sobie całkowicie przeformułować po prostu wszystko. Robiliśmy bardzo dużo działań po to, żeby to miejsce wypromować (idi\_w\_1).

Co równie istotne, tylko jedno z badanych miejsc odnotowało przerwy w swojej działalności, związane z pandemią COVID-19. W jednym przypadku wskazano dwie trzy-czteromiesięczne przerwy w okresie lockdownów. Inne przestrzenie kreatywno-warsztatowe funkcjonowały wtedy wirtualnie, nawet kiedy zamknięte były m.in. instytucje kultury:

”

[...] sądzę, że spokojnie możemy trwać nawet w takiej formie przetrwalnikowej przez miesiące. No tak już było w czasie COVID-u, w czasie tej pierwszej fali. Szczególnie w zimę z 2020 na 21, gdzie już zupełnie nikt nigdzie nie wychodził, dostownie, no nie, już wszyscy się bali. Bo wcześniej jeszcze spotykaliśmy się na pikniki w parku, gdzie po prostu, no siedzieliśmy nad stawem i dyskutowaliśmy. Natomiast, no zdarzało się tak, że przez miesiące nasza też komunikacja, nasza obecność była stricte wirtualna i nie było w tym nic złego, i dalej istnieliśmy, i dalej istniejemy (idi\_w\_5).



Ciągłość funkcjonowania pojawiała się w badaniach ankietowych jako jeden z dwóch zasadniczych sukcesów w historii przestrzeni warsztatowych. Sama pandemia okazała się wyzwaniem, ale i okazją do zaprezentowania potencjału przestrzeni warsztatowych, przyjęcia innowacyjnych metod pracy i zaangażowania w alternatywne działania, jak np. produkcja przyłbic czy organizowanie zdalnych zajęć z wykorzystaniem pudełek-pakietów, rozsyłanych do członków.

## 4.2

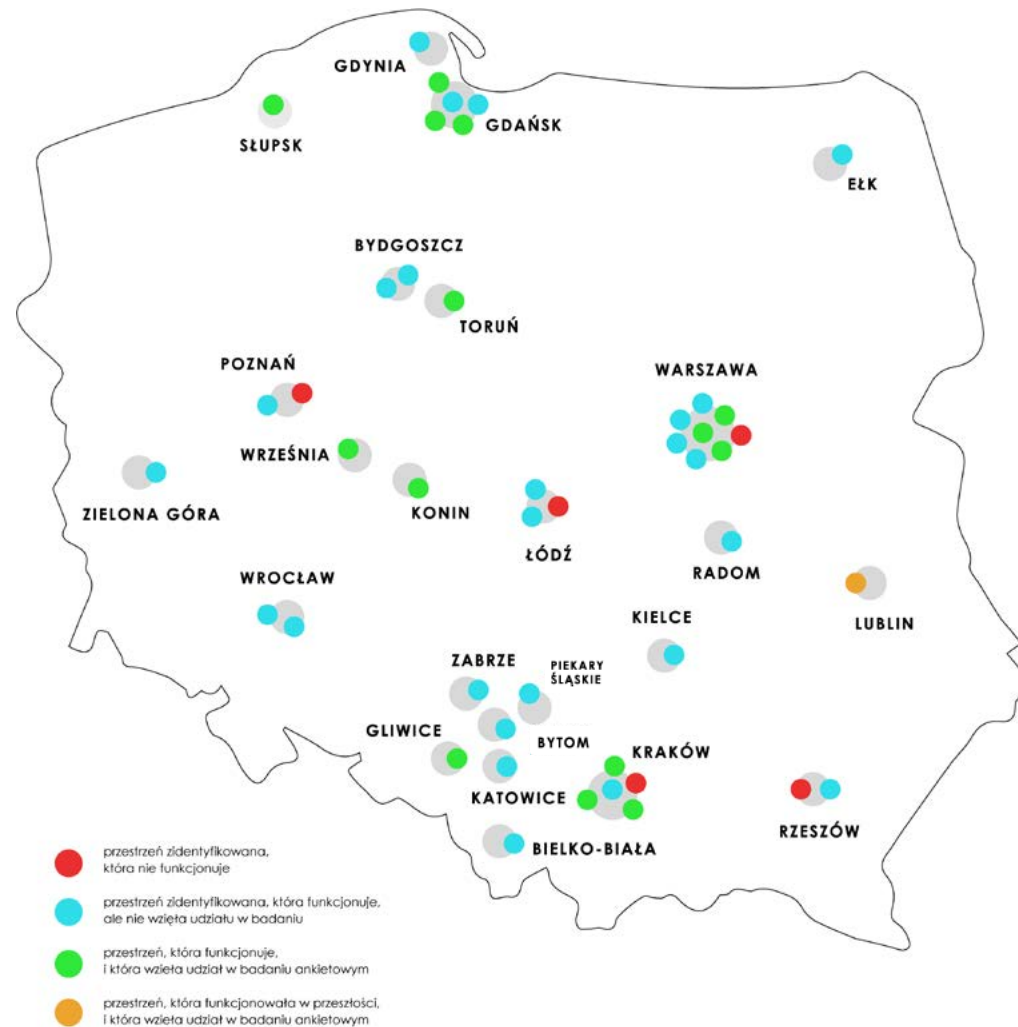
### Lokalizacja i przestrzeń warsztatowa

**P**raktycznie wszystkie z badanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych posiadają stałą lokalizację, poza jednym wskazaniem, w którym określono ją jako tymczasową. W przypadku 6 z 15 miejsc lokalizacja była zmieniana w przeszłości, a wśród podawanych przyczyn najczęściej wskazywano na trzy czynniki:

- potrzebę powiększenia przestrzeni warsztatowej;
- potrzebę wypracowania większej autonomii;
- potrzebę znalezienia lokalu lepiej dostosowanego do potrzeb użytkowników.

W kontekście konieczności zmiany miejsca istotne były – zazwyczaj wysokie – koszty najmu, gdyż w przeważającej ilości (9) warsztaty prowadzą działalność w lokalach wynajmowanych – zarówno od podmiotów prywatnych, jak i od samorządów. Jedynie 3 z nich są właścicielami używanych powierzchni. W pozostałych przypadkach ma miejsce użyczenie wydzielonej powierzchni.

Aż 5 z 15 badanych przestrzeni planuje w przyszłości zmienić swój lokal, argumentując to tym, że obecna przestrzeń jest zbyt mała. Wśród przyczyn występują również: bariery we współpracy z samorządem, gentryfikacja dzielnicy czy reprivatyzacja budynku (w którym funkcjonuje jeden z warsztatów). Jednak w wielu przypadkach decydująca jest kwestia

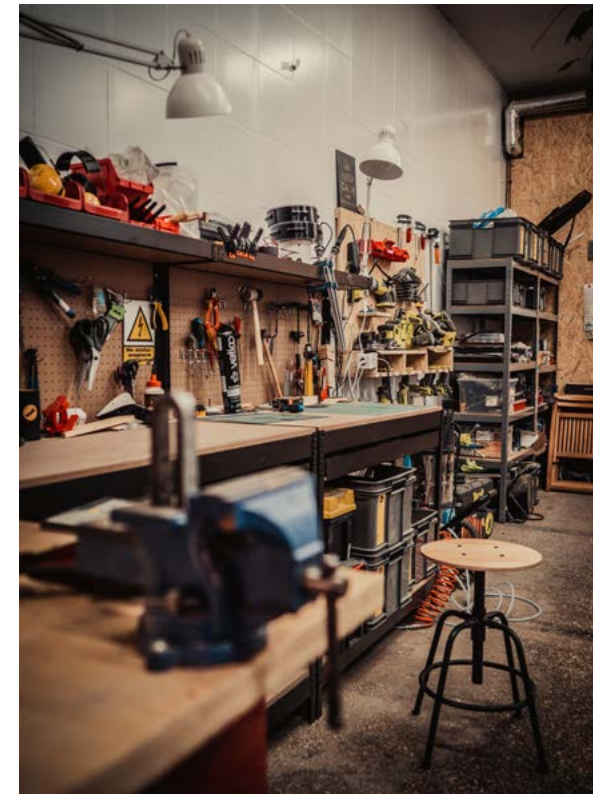


Rycina 6. Położenie geograficzne zidentyfikowanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce  
Źródło: opracowanie własne

wielkości przestrzeni, gdyż powierzchnia użytkowa badanych miejsc jest bardzo zróżnicowana i waha się od 18 do 400 m<sup>2</sup>. Znalezienie dużego, odpowiadającego potrzebom wytwórców lokalu pozostaje najważniejszym i najczęściej formułowanym w ankietach wyzwaniem. Jak ujął to jeden z liderów, jego warsztat jest w stanie zagospodarować dowolną powierzchnię:

”

[...] wydaje mi się, że nie ma możliwości, żebyśmy mieli za dużo przestrzeni. No ciężko sobie coś takiego wyobrazić. Mam wrażenie, że każda kolejna przestrzeń, którą mamy, zostaje w jakiś sposób zagospodarowana i coś się w niej dzieje. I czasami powoduje to po prostu to, że mamy duży bałagan, czasami okazuje się, że z tego bałaganu coś się wyłania. Ale jakby patrząc na sam metraż, jest to krytycznie ważny czynnik (idi\_w\_5).



Fotografia 8. Warsztat Miejski w Gliwicach  
Autor: Witold Świackiewicz, CNM Studio

Uśredniając powierzchnię badanych miejsc, otrzymujemy wynik na poziomie około 155 m<sup>2</sup>. Dzięki temu w przeważającej liczbie miejsc znajduje się przestrzeń warsztatowa i magazynowa, jednak nie w każdym jest dostęp do toalety. W 11 badanych miejscach jest kuchnia lub zaplecze socjalne, w 8 – wydzielona przestrzeń do spotkań, wykładów i prezentacji, zaś w 5 znajduje się biblioteczka.

## 4.3

### Dostępność

Analogicznie do zróżnicowania powierzchni funkcjonujących w Polsce miejsc kreatywno-warsztatowych wygląda kwestia liczby osób, które regularnie odwiedzały badane miejsca przed pandemią COVID-19. Z danych uzyskanych w naszym badaniu ankietowym wynika, że było to od 20 do 4500 osób w skali roku. Liczba osób użytkujących, które regularnie odwiedzały badane przestrzenie w skali tygodnia, też była zróżnicowana i – w zależności od miejsca – wahała się od 5 do 600 osób.

Osobną kwestią jest dostępność przestrzeni kreatywnych dla osób ze specjalnymi potrzebami (z niepełnosprawnościami). 11 na 15 badanych miejsc jest częściowo przystosowanych, 3 są przystosowane w pełni, zaś tylko 1 miejsce nie posiada takich dostosowań.

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe w polskich miastach najczęściej są otwarte w nieregularnych godzinach, co jest związane z dyżurami wolontariuszy, animatorów lub opiekunów; zazwyczaj są to godziny popołudniowe. Jedynie w 3 przypadkach miejsca te są otwarte od rana do wieczora. 6 z 15 badanych miejsc jest otwartych dla osób użytkujących przez cały tydzień, jednak w większości przypadków w nieregularnych godzinach. Kolejne 4 miejsca otwarte są w wybrane dni tygodnia, a 3 – we wszystkie dni robocze. Pozostałe 2 miejsca otwierane są dla osób użytkujących nieregularnie.

Analizując kwestię dostępności przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce, warto także zwrócić uwagę na zagadnienia pracy i zaangażowania osób prowadzących, które najczęściej pełnią także rolę animatorów lub ekspertów w danej dziedzinie wytwarzania. Większość przestrzeni posiada stałą kadrę, pracującą na zasadach wolontariackich lub odpłatnie, a ilość pracowników w badanych przestrzeniach waha się od 2 do nawet 20 osób.

W 5 badanych miejscach można korzystać z nieodpłatnego dostępu, w 4 obowiązuje jednorazowa lub abonamentowa opłata, a w pozostałych przestrzeniach są stosowane mieszane zasady dostępu: darmowe lub odpłatne, w zależności od aktywności podejmowanych przez osobę użytkującą. W 2 miejscach obowiązują składki członkowskie. Co godne podkreślenia, w 6 badanych przestrzeniach także osoby niepełnoletnie mają możliwość samodzielnego z nich korzystania, zaś w 7 z nich umożliwia się im dostęp pod okiem opiekuna prawnego lub rodzica. Tylko w jednym przypadku niepełnoletni w ogóle nie mają możliwości korzystania z przestrzeni i jej udogodnień warsztatowych.

Dostępność jest niewątpliwie podstawową kategorią – zwłaszcza w kontekście trzeciego miejsca – którą pogłęбилиśmy w ramach badań jakościowych. Niezależnie od statusu i charakteru miejsca (odgórny czy oddolny, bardziej społeczny czy komercyjny charakter działań), to właśnie kategoria dostępności jest, obok społeczności, kategorią podstawową i rozwijaną w wywiadach. Dostępność rozumiana jest szeroko – nie ogranicza się do kwestii sprawności ruchowej, ale odnosi się również do niskiego progu wejścia dla osób w różnym wieku, o różnych wartościach i poglądach, a także dla tych, którzy nie znajdują dla siebie innych przestrzeni:

”

Przychodzą ludzie starsi, przychodzą ludzie młodszy, dużo ludzi jest zainteresowanych. Uważam, że społecznie jest to bardzo ważne miejsce, tym bardziej że nie jesteśmy też

jakoś tak mainstreamowo komercyjni i uważam też, że jakby CUMY są takim trochę **safe spacem dla nerdów** [podkr. aut.], jak to nazywam czasami, że nie musimy być *cool*, nie musimy być najbardziej wypromowani, nie musimy mieć tysiąca fotek na Instagramie, ale też dzięki temu ludzie się czują u nas w miarę bezpiecznie i po prostu, no mamy bardzo dużą społeczność, która już gdzieś tam o nas wie i która się pojawia (idi\_w\_1).

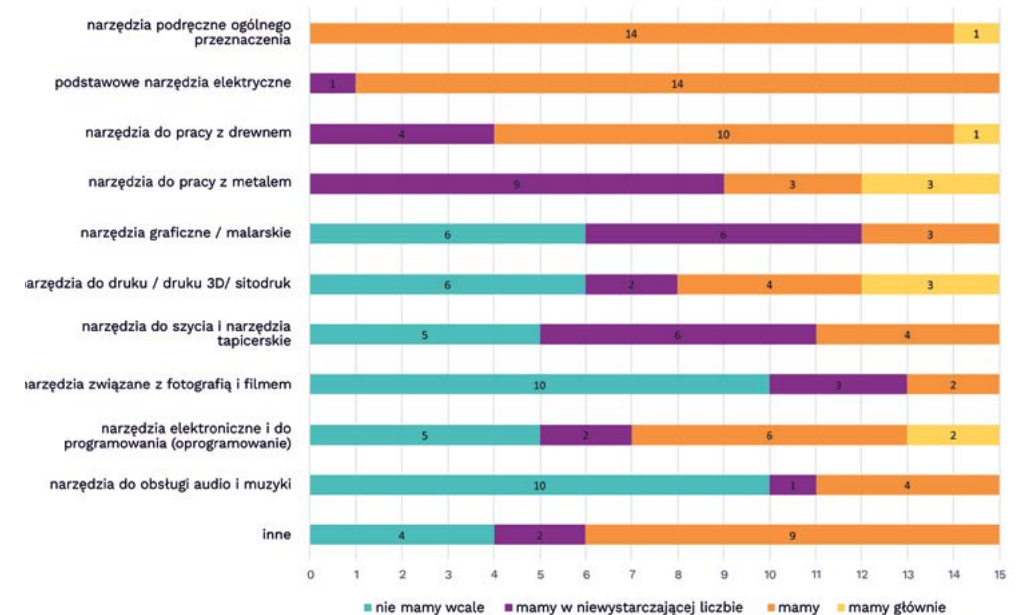
”

Tak samo na przykład kwestia zespołu Aspergera, czy innych kwestii związanych ze spektrum... Te osoby mają swoje własne potrzeby i biorąc pod uwagę, że my tutaj tworzymy też jakby ten aspekt społeczny to to, w jaki sposób do takich osób podchodzimy, w jaki sposób, w razie jakichkolwiek nieporozumień, próbujemy je pomagać rozładowywać, jest tutaj kluczowe, ponieważ tutaj wyłaniają się większe wartości, to, co priorytetyzujemy. Więc to jest coś, co zawsze mam jakby z tyłu głowy. Jakby dużo czasu spędziłem i ciągle spędzam na tym, żeby nauczyć się, jakie te osoby mają potrzeby, i w jaki sposób lepiej się z nimi komunikować i pomagać realizować ich cele (idi\_w\_5).

## 4.4

### Zasoby sprzętowe

Wszyscy nasi respondenci potwierdzili fakt wyposażenia badanych przestrzeni w narzędzia podręczne ogólnego przeznaczenia. W większości miejsc (poza jednym) jest także dostęp do podstawowych narzędzi elektrycznych czy do pracy z drewnem i metalem, jednak do tych ostatnich



Rycina 7. Narzędzia dostępne w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań

w ograniczonym zakresie. Rzadziej występują narzędzia do druku czy do programowania (rycina 7). Takiego rodzaju zasoby potwierdzają tezę, że przestrzenie kreatywno-warsztatowe częściej nastawione są na majsterkowanie, a rzadziej na działania z użyciem urządzeń wysokich technologii. W pojedynczych przypadkach istnieje także bezpłatna możliwość wypożyczenia zestawu podstawowych narzędzi, które osoby użytkujące mogą wykorzystać do prac remontowych czy do majsterkowania w domu.

Większość przestrzeni kreatywnych prowadzi starania o używanie materiałów z recyklingu. W większości z nich nie ma możliwości zakupu materiałów, a w 1/3 z badanych miejsc materiały są zwykle dostarczane użytkownikom.

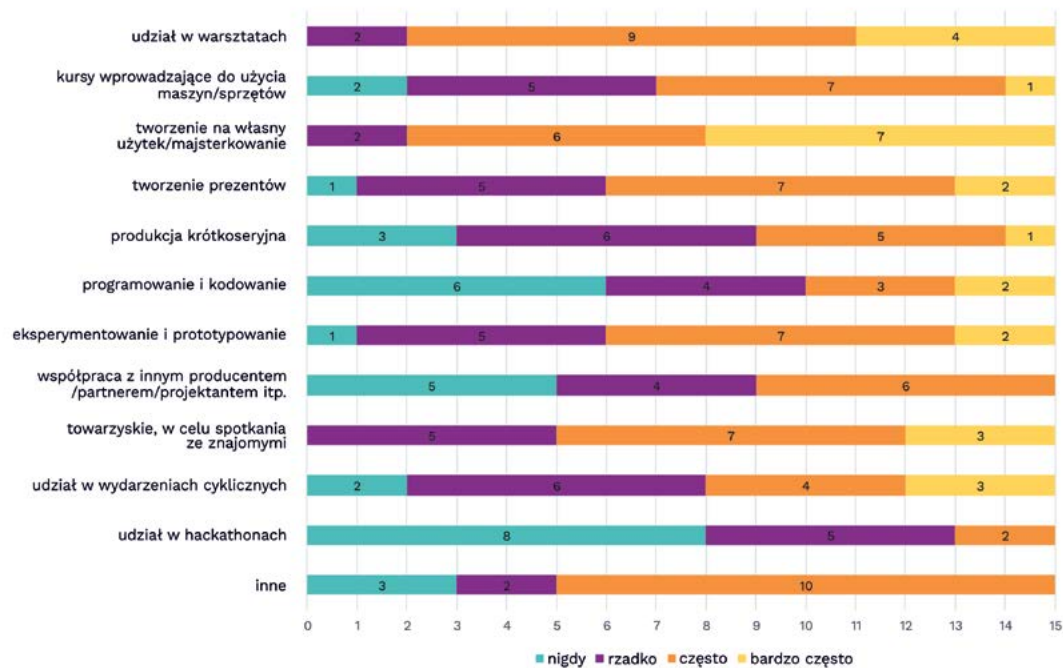
## 4.5

### Podejmowane aktywności

**W**edług opinii osób uczestniczących w naszych badaniach ankietowych najważniejszymi celami odwiedzin przestrzeni kreatywno-warsztatowych są przede wszystkim: udział w warsztatach; majsterkowanie; tworzenie rzeczy, przedmiotów czy dzieł na własny użytek. W dalszej kolejności osoby zajmują się eksperymentowaniem i prototypowaniem, a także biorą udział w kursach wprowadzających do użycia maszyn i sprzętów. Ponad połowę badanych miejsc użytkownicy wykorzystują przy okazji jako miejsce do spotkań towarzyskich ze znajomymi (rycina 8).

Inne wskazane przez respondentów powody odwiedzin badanych miejsc:

- próby muzyczne;
- produkcja długoseryjna;
- kooperacja w celu tworzenia społeczności;
- zamawianie usługi stolarskiej;
- warsztaty rodzinne, warsztaty szkolne;
- konsultowanie rozwiązań technicznych dla przedstawicieli start-upów;
- urodziny, półkolonie, warsztaty dla dzieci i inne wydarzenia tematyczne;
- obsługa warsztatów dla instytucji kultury.



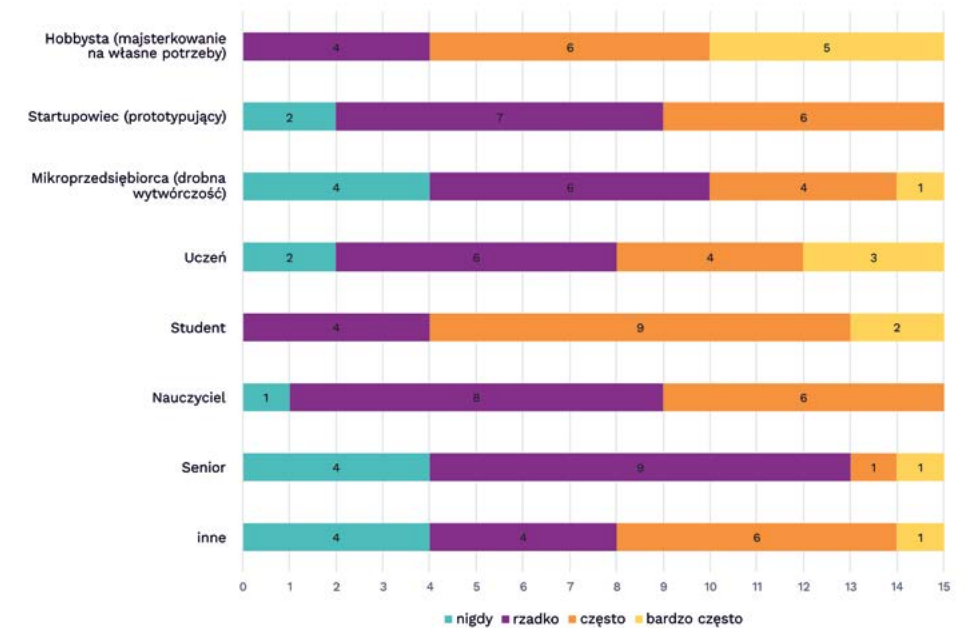
Rycina 8. Najczęstsze rodzaje aktywności osób użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań

W wielu przypadkach wskazywano także na ważny aspekt inkluzywności działań podejmowanych przez grupy skupione wokół warsztatów, na ich społeczny charakter, na częste angażowanie określonej np. wiekowo grupy społecznej (młodzież skupiona wokół streetworkerów, osoby z niepełnosprawnościami, seniorzy z sąsiedztwa), która wspólnymi siłami zdecydowała się realizować określony projekt czy działanie w przestrzeni dzielnicy lub miasta (tworzenie ogrodów społecznych, szklarni itp.), służące ogółowi społeczności lokalnej.

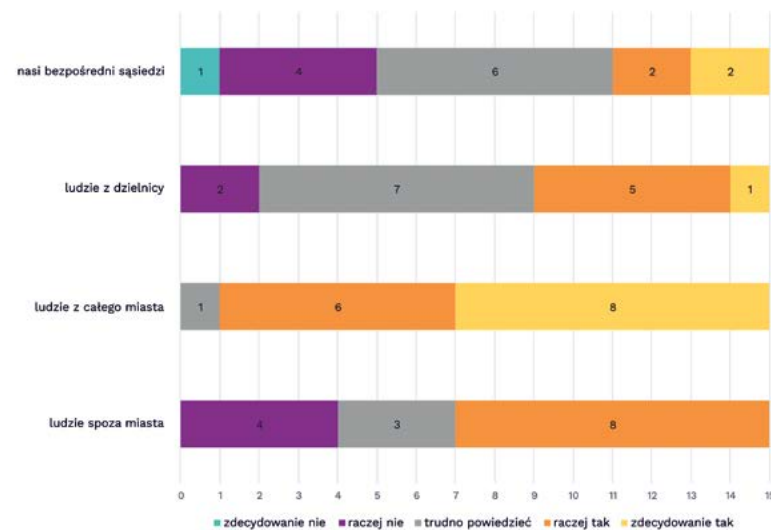
## 4.6

### Profil użytkownika

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe odwiedzane są najczęściej przez hobbystów (pasjonatów) oraz studentów, a najrzadziej – co może zaskakiwać najbardziej – przez seniorów (osoby starsze) oraz przedstawicieli mikroprzedsiębiorstw. Z przestrzeni tych korzystają także nauczyciele, uczniowie oraz inne grupy osób, takie jak obcokrajowcy – w tym również uchodźcy – czy rodzice z dziećmi. Wiele osób użytkujących to



Rycina 9. Typy osób najczęściej użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań



Rycina 10. Typy użytkowników ze względu na odległość między miejscem zamieszkania a lokalizacją przestrzeni kreatywno-warsztatowych

Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań

osoby, które realizują pojedynczy projekt, jednorazowe działanie lub dopiero zaczynający swoją przygodę z majsterkowaniem.

Udział kobiet i mężczyzn w grupie osób korzystających z przestrzeni warsztatowej w wielu miejscach jest dość wyrównany. W 5 badanych warsztatach zdecydowanie dominują mężczyźni, zaś w 3 innych przeważają kobiety. W ponad 90% badanych miejsc osobami użytkującymi są osoby z obszaru całego miasta oraz spoza miasta. W 40% przestrzeni są to osoby tylko z dzielnicy lub bezpośredni sąsiedzi<sup>15</sup>. Jak wskazano w jednym z kwestionariuszy, nie zawsze osiąga się cel zakładany przy tworzeniu przestrzeni warsztatowej: w tym przypadku jej powstanie było związane z chęcią aktywizowania mężczyzn na emeryturze, których aktualnie jest najmniej wśród osób użytkujących. Jeszcze inny warsztat w ramach działań promocyjnych mocno stara się prezentować „kobiecą twarz”, aby przełamać wykluczającą nazwę (Męska Szopa) – co ewidentnie przynosi pożądane skutki, ponieważ większość aktywnych w nim osób to właśnie kobiety. Jak to ujął lider jednej z przestrzeni warsztatowych: “Ja się śmieję, że nasza Szopa z nazwy jest Męska,

<sup>15</sup> W związku z tym, że pytanie miało charakter wielokrotnego wyboru, uzyskane dane nie sumują się do 100%.



Fotografia 9. Męska Szopa w Słupsku

Autor: Jacek Szuba

ale tak naprawdę to w większości odwiedzają nas kobiety [...] prawda jest taka, że po pierwsze kobiety są bardziej aktywne w tych takich działaniach pozadomowych” (idi\_w\_6).

Docieramy tutaj do kluczowej kwestii, jaką pozostaje społeczność. Badani, pytani w trakcie badań ankietowych o podstawowe sukcesy w działalności przestrzeni kreatywno-warsztatowych, oprócz ciągłości działalności, o której pisaliśmy wcześniej, na pierwszym miejscu wśród swoich sukcesów umieszczali właśnie stworzenie i utrzymanie społeczności („Stworzenie społeczności, która jest powoli rozpoznawana przez inne organizacje i pojedyncze osoby w mie-

ście. Wypracowanie społeczności członków realizujących cele w duchu stowarzyszenia”). Społeczność, obok miejsca, stanowi podstawowy wymiar działań większości z nich:

”

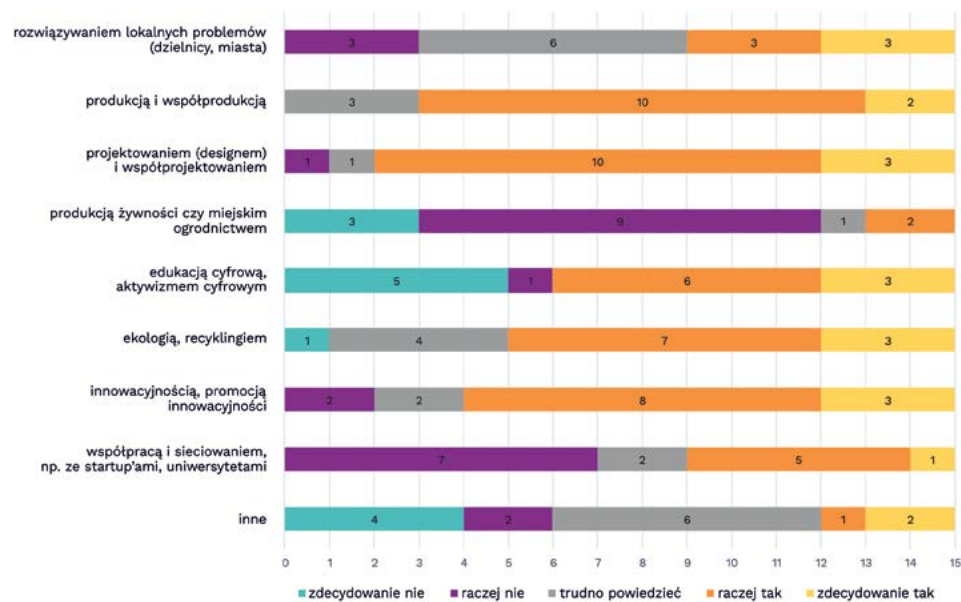
Ja myślę, że bardzo ważna byłaby taka właśnie próba zrozumienia, czym jest makerspace i jak działa samoorganizacja [...]. I to jest chyba największy clou, żeby wyjść z majsterkowania w swojej piwnicy i zrozumieć, że przejść tę barierę, że po prostu razem można zrobić dużo więcej. To jest chyba dla mnie najważniejszy, jakby to kształtowanie społeczności i przekonywanie ludzi, że to ma sens jednak, żeby pracować razem (idi\_w\_1).

”

Nie dziwię się, że jestem pierwszą osobą, która używa słowa „społeczność”, bo ludzie jakby nie myślą o tym w tej

kategorii. Ludzie raczej wolą mówić o wymianie doświadczeń, o jakiejś współpracy przy projektach [...]. Oni tego nigdy w taki sposób nie nazwą, że to chodzi o społeczność, bo po prostu tu jest miejsce, w którym się czują dobrze, w którym mają swój sprzęt, mają jakieś rzeczy do zabawy i po prostu jest tutaj duży sklep z zabawkami dla dużych dzieci i można sobie przyjść (idi\_w\_4).

Według opinii większości respondentów, prowadzone w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych działania, projekty i wydarzenia wiążą się przede wszystkim z produkcją i współprodukcją, projektowaniem i współprojektowaniem, ekologią, recyklingiem oraz – w pewnej mierze – z innowacyjnością i jej promocją (rycina 11). W ponad połowie miejsc są również związane z edukacją cyfrową i aktywizmem cyfrowym. W mniejszej liczbie miejsc są to działania nastawione na współpracę i sieciowanie (np. z uniwersytetami czy start-upami) lub na rozwiązywanie lokalnych problemów.

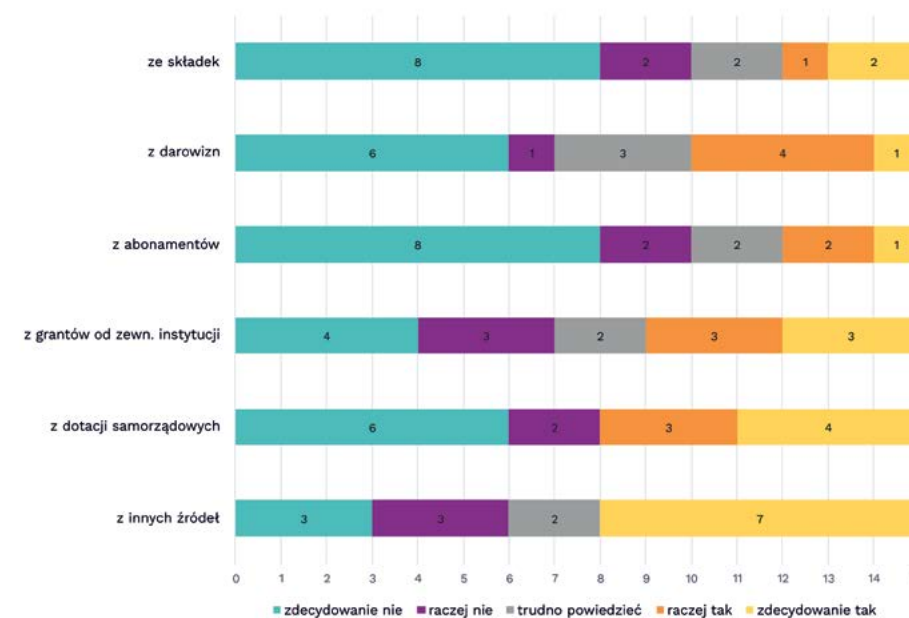


Rycina 11. Główny profil działalności przestrzeni kreatywno-warsztatowych  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań

## 4.7

### Finansowanie działalności

Według wiedzy respondentów jedynie w 1/3 badanych miejsc wypracowywane są zyski z prowadzonej działalności.



Rycina 12. Źródła finansowania przestrzeni kreatywno-warsztatowych  
Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań



Badane przestrzenie kreatywno-warsztatowe utrzymują się z różnorodnych źródeł finansowych, takich jak dotacje samorządowe, granty od zewnętrznych instytucji, darowizny. W odpowiedziach badanych pojawiały się również inne źródła finansowania, najczęściej takie jak:

- środki z odpłatnej działalności statutowej;
- zyski z produkcji;
- prowadzenie warsztatów;
- zlecenia komercyjne;
- jednorazowe wpłaty użytkowników;
- dochody z własnych usług i produktów;
- środki od sponsora.

W przypadku tych ostatnich, istnieją w Polsce przestrzenie kreatywno-warsztatowe korzystające ze wsparcia dużych firm, którymi są m.in. właściciel sieci multimarketów dla majsterkowiczów oraz operator sieci telekomunikacyjnej. W pierwszym przypadku (aktualnie jest to 5 miejsc w Polsce) firma przekazuje warsztatom rokrocznie narzędzia i materiały eksploatacyjne oraz serwisuje posiadane przez nie maszyny. Jednocześnie nadaje nazwę własną tym miejscom, a umowa o współpracy obwarowana jest różnymi zapisami licencyjnymi. W drugim przypadku – 2 fab labów w Warszawie i w Gdańsku – w ich prowadzenie zaangażowana jest firmowa fundacja wraz z lokalnymi partnerami w obu miastach. Oba fab laby są miejscami, w których odbywają się liczne warsztaty i zajęcia edukacyjne (także dla młodzieży i rodzin z dziećmi), a dzięki wyposażeniu (m.in. w drukarki 3D, plotery laserowe, frezarki CNC, maszyny do szycia czy inny sprzęt elektroniczny i oprogramowanie) pomagają osobom użytkującym twórczo korzystać z nowych technologii.

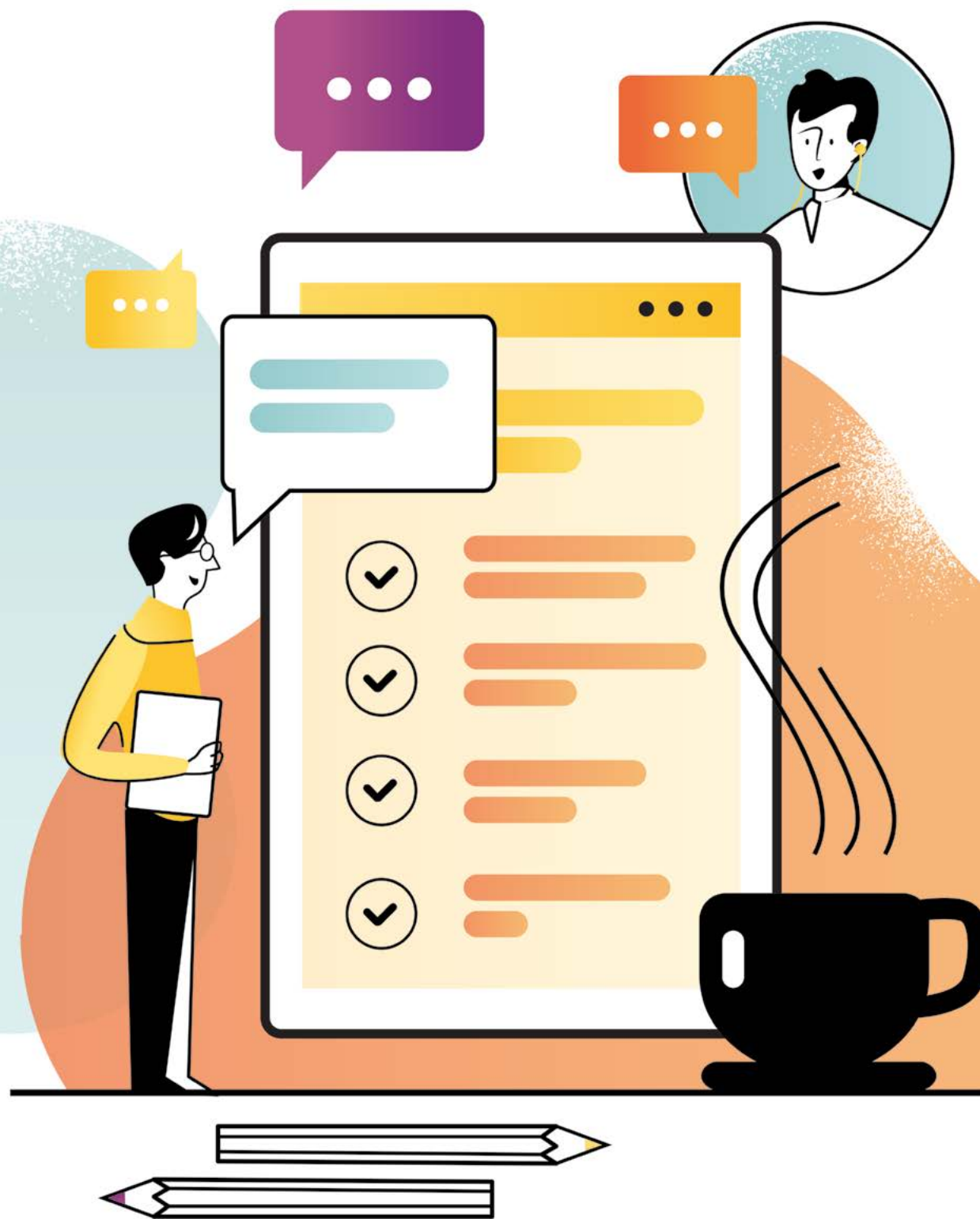
Tego typu wsparcie przedsiębiorstw można zaliczyć do działań w ramach społecznej odpowiedzialności biznesu (*Corporate Social Responsibility* – CSR) (Bień, Jarczewski, Piziak 2020), których przejawem w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych może być nie tylko wspomniane zaangażowanie sprzętowe, ale także włączanie się w projekty uwzględniające

interesy społeczne, ochronę środowiska, a także rozwój relacji z różnymi grupami interesariuszy miejskich. Jak opowiadała o początkach swojej przygody z przestrzenią warsztatową jedna z badanych:

”

[...] ówczesny dyrektor zarządzający jednej z dużych informatycznych firm, bo to takie miasto nowych technologii, miał pomysł na to, żeby jakoś swoich pracowników wyposażyć w różne kompetencje, i żeby, w ramach CSR-u oczywiście, wyjść, ale trochę wyjść poza schemat takiego wsparcia i społecznego zaangażowania jak inni, tylko chciał pójść w działania stricte edukacyjne, ale takie mocno też oparte o zasoby swoich pracowników [...] realizować takie działania właśnie poza firmą, w firmie dla dzieci pracowników, dla pracowników, takie o charakterze edukacyjnym, a jednocześnie z takim dużym społecznym zaangażowaniem tych pracowników. No i jakoś tak się podziało, że chyba zaczęliśmy [...] (idi\_e\_2).

Nie da się ukryć, że utrzymanie przestrzeni warsztatowych jest jednym z podstawowych wyzwań w przypadku wielu przestrzeni majsterkowania – badani podkreślają konieczność zabezpieczenia znacznych środków na wynajem, utrzymanie i remonty samych przestrzeni. W nieco innej, lepszej sytuacji pozostają przestrzenie o charakterze hackerspace, które utrzymują się ze składek członkowskich uprzywilejowanych finansowo użytkowników, jakimi są przedstawiciele branż IT: “każdy, kto chce tutaj przyjść i będzie miał jakiś powód, to sobie coś znajdzie, a to, że akurat głównie stać na to informatyków to jest niestety taka konieczność, żeby to funkcjonowało” (idi\_w\_4).



## 5. Wnioski

**W** związku z tym, że nasze badania mają charakter badań wstępnych, skupionych na rozpoznaniu funkcjonowania przestrzeni kreatywno-warsztatowych w miastach Polski, nie chcielibyśmy na tym etapie formułować ostatecznych wniosków, a raczej zwrócić uwagę na kilka kwestii dotyczących wartości, które towarzyszą tego rodzaju przestrzeniom.

Analizując rolę przestrzeni kreatywnych – zarówno na podstawie wywiadów przeprowadzonych z liderkami i liderami, jak i na podstawie zebranych danych ankietowych – widzimy, jak ważną rolę w powstawaniu i utrzymywaniu tego typu miejsc pełni wewnętrzna, pozytywna motywacja oparta na wartościach, takich jak: dzielenie się, współpraca, wspólna własność, niezależność oraz społeczna i środowiskowa odpowiedzialność.

Dla badanych najważniejszymi czynnikami motywacji wydają się być: interakcja z innymi użytkownikami w ramach budowania społeczności oraz osadzenie działań w miejscu rozumianym wąsko jako warsztat, a szerzej jako miasto. Ważnymi elementami pozostają jednocześnie: zabawa połączona z nabywaniem nowych umiejętności oraz rodzące się relacje i zaangażowanie wytwórców w społeczność. Podsumowując nasze badanie, skoncentrujemy się na kilku cechach charakterystycznych oraz wartościach, które w toku naszego projektu wydały nam się kluczowe w charakterystyce przestrzeni kreatywno-warsztatowych.

## 5.1

### Otwartość i dostępność

**P**róg wejścia w przypadku przestrzeni kreatywno-warsztatowych wydaje się stosunkowo niski: opiera się na podzielanych wartościach. Niezależnie od charakteru prowadzonej działalności, możemy mówić o dużej otwartości warsztatów na nowych członków i ich dostępności. Te dwie wartości były podkreślane we wszystkich wywiadach, zostały także odzwierciedlone w badaniach ankietowych. Potencjalnie każda osoba może w równym stopniu uczestniczyć w dowolnym projekcie – tu barierą jest po prostu zainteresowanie i chęć zaangażowania się. Stopień otwartości różni się w zależności od przestrzeni, ale zależy przede wszystkim od woli samej osoby użytkującej, np. od zaangażowania się w dodatkowe świadczenia czy w dobrowolne wsparcie finansowe. Składki mają często raczej symboliczny charakter i nie pozwalają na utrzymanie działalności. Można stwierdzić, że mimo iż formalnie przestrzeniom tym towarzyszy kultura klubu, to jednak spełniają one faktycznie kryteria miejsc trzecich.

## 5.2

### Kooperacja i oddolna inicjatywa

**P**rzypominając o znaczeniu dzielenia się i współpracy, można dostrzec, że ludzie w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych entuzjastycznie dzielą się tym, co kochają i na czym się znają – różni je to od okoliczności charakterystycznych dla środowisk biznesowych i technologicznych. Rozwój umiejętności, rozwój zaplecza sprzętowego i organizacja wydarzeń – to trzy główne działania, które mają miejsce w warsztatach. Działania te mają zdecydowanie oddolny charakter:

”

Wszyscy przyzwyczaili się, że takie miejsca są zazwyczaj prowadzone przez jakieś instytucje państwowe, tudzież dotowane przez jakieś fundacje, no ale dzięki temu, że my właśnie nie mamy takiej struktury, można u nas zrobić dużo rzeczy dużo szybciej. Nie trzeba pytać o pozwolenia, wystarczy się z kimś dogadać i przez to bardzo dużo osób zrealizowało u nas bardzo szybko jakieś swoje projekty (idi\_w\_1).

## 5.3

### Odpowiedzialność i autonomia

Zaufanie jest zdecydowanie centralnym filarem działania warsztatów. Członkowie starają się stworzyć sieć zaufania i budują na niej społeczność. Budowanie zaufania i solidarności wśród członków jest kluczowe dla stworzenia poczucia autonomii i wolności, które są zakorzenione w etyce hackerskiej. Jak to ujął jeden z liderów:

”

Ponieważ nie chcę, żeby było tak, że osoba, która jest nieśmiała, miała mniej głosu w space, albo coś w tym stylu. Chciałbym po prostu, żeby to była do-okracja, czyli w odróżnieniu od demokracji albo merytokracji, u nas władzę ma mieć ten, kto robi. I to jest ten taki platoniczny ideał, do którego dążymy. Czyli koncepcja jest taka, że staramy się dawać możliwość ludziom, żeby brali sprawy w swoje ręce i dokonywali działań, bez pytania innych o zgodę i tak długo, jak długo te działania są odwracalne, i doprowadzić do tego, żeby jakby dawać im większą sprawczość (idi\_w\_5).

Nacisk na autonomię widać również w odpowiedziach na pytanie o to, czy liderzy byliby skłonni realizować projekt we współpracy z instytucją publiczną lub firmą. Chociaż niektórzy są sceptyczni lub mają negatywne nastawienie do współpracy z firmami, wszyscy utrzymują, że przyjęcie lub odrzucenie takiej

propozycji zależałoby od projektu oraz od zachowania swojej niezależności.

Badani skupiają się na naturze projektu oraz na autonomii w produkcji i dystrybucji. Ogólne wrażenie z wywiadów jest takie, że chociaż projekty nastawione na zysk nie są potępiane, to unika się maksymalizacji zysku. Innymi słowy zarabianie jest dopuszczalne w tym sensie, że sprzyja przetrwaniu przestrzeni i jej członków.



## 6. Rekomendacje

**N**a podstawie przeprowadzonych przez nas badań możemy sformułować kilka rekomendacji, dotyczących wsparcia dla przestrzeni kreatywno-warsztatowych w polskich miastach. Mówiąc o wsparciu, postaramy się zebrać nasze rekomendacje w trzy grupy, odpowiadające trzem zasadniczym kategoriom zasobów, o których pisaliśmy już wcześniej. Te kategorie to: 1) przestrzeń, 2) narzędzia i 3) społeczność.

W kontekście **przestrzeni** możemy mówić o dwóch zasadniczych rekomendacjach:

1. Po pierwsze, co pokazaliśmy w badaniach, miejsce i lokalizacja mają zasadnicze znaczenie w utrzymaniu i rozwoju ruchu wytwórczego. W tym kontekście kluczowe pozostaje wsparcie samorządu lokalnego, który – w opinii naszych badanych – najczęściej dysponuje odpowiednio dużymi i zdegradowanymi przestrzeniami. O ile ich stan nie jest podstawowym problemem (wolna, duża i „brudna” przestrzeń jest walorem dla miejsc warsztatowych), to już rozpoznanie, zlokalizowanie i skatalogowanie tego typu zasobów oraz zrozumienie, jakich przestrzeni potrzebują podmioty wytwórców, powinno być kluczowe.
2. Po drugie, konieczne jest przygotowanie mechanizmów preferencyjnego, długoletniego najmu połączzonego z odnową przestrzeni, który jednocześnie

będzie uwzględniał różne formy prawne podmiotów warsztatowych (NGO, działalność gospodarcza, grupy nieformalne) oraz będzie się opierał na przekonaniu, że przestrzeń kreatywno-warsztatowa pełni istotną rolę społeczną i integrującą, więc jest równie potrzebna, jak przestrzenie dla klasycznych organizacji sektorowych.

W kontekście **narzędzi** warto skoncentrować się na zasobach innych niż przestrzeń, w tym na roli technologii rozumianej jako maszyna, narzędzia i sposoby wytwarzania. W tym kontekście warto zwrócić uwagę na:

1. Rozwijanie współpracy z podmiotami biznesowymi, oparte na mniej lub bardziej sformalizowanym wsparciu narzędziowym i materiałowym. Podkreślana przez wytwórców niezależność działań stanowi wartość samą w sobie, ale jednocześnie ograniczone „dozwolenie” wsparcia (jak ujął to jeden z badanych) stanowi o bezpieczeństwie funkcjonowania i daje minimalne poczucie stabilizacji, bez konieczności uzależniania się od sponsorów czy darczyńców.
2. Uwzględnienie przestrzeni kreatywno-warsztatowych w politykach lokalnych i regionalnych jako ważnych elementów w ekosystemach innowacji społecznej (nie technologicznej), w tym uwzględnienie ich roli w: 1) działaniach obiegu zamkniętego (ponowne użycie, recykling materiałów, prace naprawcze); 2) działalności w obszarze ekonomiki współdzielenia czy ekonomii społecznej; 3) edukacji pozaszkolnej (nieformalnej), czyli w budzeniu oddolnej sprawczości i wyrównywaniu szans ekonomicznych i edukacyjnych dzieci i dorosłych.

W kontekście **społeczności** sugerujemy skoncentrowanie się na tworzeniu i wspieraniu rozwiązań odpowiadających kryterium miejsca trzeciego. Jak wykazały nasze badania, to

budowanie i podtrzymywanie społeczności jest najważniejsze. Jak wiemy, w laboratoriach miejskich ustanawianych przez miasta liczba działań o charakterze technologicznym jest porównywalna z tymi o charakterze społecznym, zaś w tych ustanawianych przez mieszkańców (lub organizacje społeczne) większość projektów skupia się na tematyce społecznej. W kontekście społeczności warto zatem sformułować następujące rekomendacje:

1. W odniesieniu do oddolnie powoływanych warsztatów konieczne jest uznanie społecznego charakteru i funkcji ich działań, a więc rozpoznanie ich jako podmiotów pełnoprawnych i równorzędnych z innymi organizacjami pozarządowymi. Kluczowe jest więc uwzględnianie ich w lokalnym prawodawstwie, polityce grantowej oraz systemach wsparcia dla NGO (prawnym, instytucjonalnym).
2. Z kolei w ogólnie planowanych przestrzeniach kreatywno-warsztatowych warto zapewnić warunki do stymulowania rozwoju i utrzymywania społeczności. Koncentracja na innowacji technologicznej nie powinna przesłaniać aspektów społecznościowych – zapewnienia otwartego dostępu do przestrzeni, narzędzi i procesów partnerskiego wytwarzania. Warto zapewnić nie tylko park maszynowy, ale i warunki do budowania społeczności.

## Nota metodologiczna

**W** celu analizy wpływu przestrzeni kreatywno-warsztatowych na mieszkańców i przestrzenie polskich miast, poza badaniami wtórnymi przeprowadziliśmy również badanie ankietowe. Przygotowaliśmy kwestionariusz, który został podzielony na 8 sekcji i zawierał w sumie 54 pytania o charakterze otwartym i zamkniętym, które dotyczyły m.in. lokalizacji przestrzeni, ich zasobów, użytkowników i użytkowniczek, czy w końcu prowadzonych w nich działań i aktywności. Kwestionariusz został udostępniony online, a prośby o jego wypełnienie skierowano do 45 zidentyfikowanych w Polsce przestrzeni kreatywno-warsztatowych (załącznik 1). Otrzymano 15 wypełnionych formularzy z tyluż miejsc, co daje zwrot na poziomie około 33,3%. Odpowiedzi na rozbudowany formularz ankiety napływały do nas w okresie od marca do kwietnia 2022 roku. Identyfikacji grupy docelowej, do której przestano prośbę o uzupełnienie kwestionariusza, dokonano w wyniku kwerendy internetowej makerspace'ów, fab labów i hackerspace'ów funkcjonujących w Polsce (lub tych, które zaprzestały funkcjonowania np. w okresie pandemii, ale udało się znaleźć informacje na ich temat i dane kontaktowe).

Do opracowania publikacji wykorzystaliśmy także *desk research*, w ramach którego – poza analizą literatury przedmiotu w zakresie działania przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce – przeprowadziliśmy kwerendę stron internetowych tego typu miejsc i ich profili w mediach społecznościowych, analizując ich dotychczasową aktywność.

Badania przy użyciu kwestionariusza ankiety internetowej, skierowanej do osób zarządzających przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi, zostały uzupełnione o wywiady swobodne, przeprowadzone z liderkami i liderami tych warsztatów (sześć osób) oraz z dwiema osobami o charakterze ekspertów, które pełniły istotną rolę w animowaniu ruchu wytwórczego

i miały liczne doświadczenia w powoływaniu przestrzeni tego typu. Wszystkie osoby uczestniczące w badaniu były związane z przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi i można te osoby identyfikować jako formalnych lub nieformalnych liderów działań podejmowanych w warsztatach.

Rozmówczynie i rozmówcy do wywiadów swobodnych zostali tak dobrani, aby reprezentowali możliwie różne formy przestrzeni kreatywno-warsztatowych. Wybierani byli na podstawie deklaracji umieszczonej na końcu kwestionariusza ankiety. Równolegle dobieraliśmy badanych przy użyciu metody kuli śnieżnej, poprzez korzystanie z kontaktów naszych rozmówców w środowisku wytwórczym. Ze względu na niezbyt liczną pulę wywiadów, staraliśmy się możliwie je zróżnicować. Mając świadomość, że trudno znaleźć dwie podobne przestrzenie kreatywno-warsztatowe, uznaliśmy, że wywiady pogłębione muszą obejmować więcej niż jeden typ przestrzeni warsztatowej, aby udokumentować podstawowe elementy i zasady ich funkcjonowania, profile działalności, typ użytkowników czy sposoby zarządzania. Aby zwiększyć trafność podejścia, zdecydowaliśmy się skoncentrować w wywiadach na sześciu–ośmiu odrębnych przestrzeniach warsztatowych, które różniły się między sobą formą funkcjonowania, zapleczem instytucjonalnym, charakterem użytkowników i lokalizacją fizyczną.

Wszystkie wywiady miały charakter zdalny i zostały przeprowadzone za pośrednictwem komunikatorów internetowych. Wywiady zostały nagrane za wiedzą i zgodą uczestników, a następnie poddane transkrypcji. W przypadku dwóch osób wypowiedzi wykorzystane w publikacji były dodatkowo autoryzowane na ich prośbę (już w tekście). Dane z wywiadów zostały zanonimizowane i transkrybowane przez zewnętrzną firmę, a następnie zostały przeanalizowane za pomocą programu do wspomaganego jakościowej analizy danych MAXQDA. Początkowe, wyjściowe kody wiązały się z czterema zasadniczymi kategoriami, tj. 1) funkcje, 2) społeczność, 3) dostępność, 4) wyzwania i rekomendacje. W trakcie procesu kodowania rozwinęły się inne kody – związane z tworzeniem miejsc, niezależnością, miejscem.

## Załącznik 1.

## Lista zidentyfikowanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce

Lp.	Nazwa przestrzeni	Lokalizacja	Social Media/Strony internetowe
1	Wytwórnia Kraków	Kraków	<a href="https://wytworniakrakow.pl">https://wytworniakrakow.pl</a>
2	Makerspace Kraków	Kraków	<a href="http://makerspacekrakow.com">http://makerspacekrakow.com</a>
3	Hackerspace Kraków	Kraków	<a href="https://hackerspace-krk.pl">https://hackerspace-krk.pl</a>
4	Fablab Kraków	Kraków	-
5	Fablab małopolska	Kraków	<a href="https://www.fablabmalopolska.pl">https://www.fablabmalopolska.pl</a>
6	Robisz.Ło	Warszawa	<a href="https://robisz.Ło">https://robisz.Ło</a>
7	MAKERSPACE@UW	Warszawa	<a href="http://makerspace.uw.edu.pl/pl">http://makerspace.uw.edu.pl/pl</a>
8	Warszawski Hackerspace	Warszawa	<a href="https://hackerspace.pl">https://hackerspace.pl</a>
9	Makerspace Warszawa	Warszawa	-
10	Męska Szopa Wola	Warszawa	<a href="https://www.facebook.com/meskaszopawola">https://www.facebook.com/meskaszopawola</a>
11	Męska Szopa Warszawa Włochy	Warszawa	<a href="https://www.facebook.com/meskaszopa">https://www.facebook.com/meskaszopa</a>
12	FabLab Wbijaj!	Warszawa	<a href="https://www.facebook.com/fablabwbijaj">https://www.facebook.com/fablabwbijaj</a>
13	FabLab muzyczny Pobite Gary!	Warszawa	<a href="https://www.facebook.com/FabLab-Pobite-Gary-1081166535424848">https://www.facebook.com/FabLab-Pobite-Gary-1081166535424848</a>
14	SPACE4MAKERS	Gdańsk	<a href="https://gpnt.pl/space4makers">https://gpnt.pl/space4makers</a>
15	FabLab Gdańsk powered by Orange	Gdańsk	<a href="https://www.fablab.gdansk.pl">https://www.fablab.gdansk.pl</a>
16	Hackerspace Trómiasto	Gdańsk	<a href="https://www.facebook.com/hackerspacetrojmiasto">https://www.facebook.com/hackerspacetrojmiasto</a>
17	Hackerspace Pomorze	Gdańsk	<a href="https://hsp.sh">https://hsp.sh</a>
18	Cumy	Gdańsk	<a href="https://stoczniacesarska.pl/pl/newstories/cumy">https://stoczniacesarska.pl/pl/newstories/cumy</a>
19	Fab LAB Trojmiasto	Gdynia	<a href="https://www.facebook.com/FabLabT">https://www.facebook.com/FabLabT</a>
20	FabLab Łódź	Łódź	<a href="https://www.facebook.com/FabLabLodz">https://www.facebook.com/FabLabLodz</a>
21	Pokład Makerspace	Łódź	<a href="http://pokladldz.pl">http://pokladldz.pl</a>
22	Hakerspejs Łódź	Łódź	<a href="https://lodz.hackerspace.pl">https://lodz.hackerspace.pl</a>
23	Zakład Makerspace	Poznań	<a href="https://www.facebook.com/zakladmakerspace">https://www.facebook.com/zakladmakerspace</a>
24	DAD-workshop	Poznań	<a href="https://www.facebook.com/dadworkshop">https://www.facebook.com/dadworkshop</a>
25	FabLab Rzeszów	Rzeszów	-
26	ProtoLab Rzeszów	Rzeszów	<a href="https://protolab.pcinn.org">https://protolab.pcinn.org</a>
27	Pracownia Makerspace	Bydgoszcz	<a href="https://www.pracownia.team">https://www.pracownia.team</a>
28	FabLab Bydgoszcz	Bydgoszcz	<a href="https://www.bppt.pl/fablab">https://www.bppt.pl/fablab</a>

29	Hackerspace Wrocław	Wrocław	<a href="https://www.hswro.org">https://www.hswro.org</a>
30	Męska Szopa Wrocław	Wrocław	<a href="https://www.facebook.com/meskaszopawroclaw">https://www.facebook.com/meskaszopawroclaw</a>
31	FABLAB L	Lublin	<a href="https://fablabl.pl">https://fablabl.pl</a>
32	ITLab	Piekary Śląskie	-
33	Krystyna FabLab MakerSpace	Bytom	<a href="https://www.facebook.com/Krystyna-FabLab-Maker-Space-1824346971118090">https://www.facebook.com/Krystyna-FabLab-Maker-Space-1824346971118090</a>
34	MakerSpace Etk	Etk	-
35	FabLab Bielsko-Biala	Bielsko-Biala	<a href="https://www.facebook.com/fablab24">https://www.facebook.com/fablab24</a>
36	Stowarzyszenie Innowacyjnych Technologii Polska (FabLab Kielce)	Kielce	<a href="https://www.facebook.com/fablabkielce">https://www.facebook.com/fablabkielce</a>
37	Fabryka Pasji	Zielona Góra	<a href="https://owes.zgora.pl/podmiot/fundacja-fabryka-pasji">https://owes.zgora.pl/podmiot/fundacja-fabryka-pasji</a>
38	Freelab	Września	<a href="http://wrzesnia.freelab.edu.pl">http://wrzesnia.freelab.edu.pl</a>
39	FabLab Radom	Radom	<a href="https://www.facebook.com/fablabradom">https://www.facebook.com/fablabradom</a>
40	Męska Szopa w Słupsku	Słupsk	<a href="https://www.facebook.com/M%C4%99ska-Szopa-w-%C5%82upsku-271562269943208">https://www.facebook.com/M%C4%99ska-Szopa-w-%C5%82upsku-271562269943208</a>
41	Pracownia CECH	Toruń	<a href="https://pracowniacech.pl">https://pracowniacech.pl</a>
42	Restart Lab	Konin	<a href="https://www.facebook.com/RestartLabKonin">https://www.facebook.com/RestartLabKonin</a>
43	Warsztat Miejski	Gliwice	<a href="https://www.facebook.com/warsztatmiejski">https://www.facebook.com/warsztatmiejski</a>
44	FabLab Silesia	Zabrze	<a href="https://www.facebook.com/FabLabSilesia/about/?ref=page_internal">https://www.facebook.com/FabLabSilesia/about/?ref=page_internal</a>
45	Hackerspace Silesia	Katowice	<a href="https://hs-silesia.pl">https://hs-silesia.pl</a>



## Literatura

- Anderson Ch. (2012). *Makers. The New Industrial Revolution*. Nowy Jork: Random House.
- Benkler Y. (2002). *Intellectual Property and the Organization of Information Production*. „International Review of Law and Economics”, 22(1): 81–107.
- Benkler Y. (2006). *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Bień M., Jarczewski W., Piziak B. (2020). *Urban Lab. Narzędzie poprawy jakości życia mieszkańców miast zgodne z ideą smart city*. Warszawa–Kraków: Instytut Rozwoju Miast i Regionów.
- Capdevila I. (2013). *Typologies of Localized Spaces of Collaborative Innovation*. Pobrano z: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2414402](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2414402) (dostęp: 3.04.2022).
- Carr Ch., Gibson Ch. (2016). *Geographies of making. Rethinking materials and skills for volatile futures*. „Progress in Human Geography”, 40(3): 297–315.
- Cavalcanti G. (2013). *Is it a Hackerspace, Makerspace, TechShop, or FabLab?* Pobrano z: <https://makezine.com/2013/05/22/the-difference-between-hackerspaces-makerspaces-techshops-and-fablabs> (dostęp: 15.04.2022).
- Chesbrough H. (2006). *Open Innovation. The new imperative for creating and profiting from technology*. Boston: Harvard Business School Press.
- Crawford M. (2011). *Rethinking 'Rights', Rethinking 'Cities'. A Response to David Harvey's 'The Right to the City'*. [W:] Z. Begg, L. Stickells, T. Sheds (red.), *The Right to the City*. Sydney: University of Sydney, 33–37.
- Davies S.R. (2018) *Characterizing Hacking. Mundane Engagement in US Hacker and Makerspaces*. „Science, Technology, & Human Values”, 43(2): 171–197.
- Davies S.R. (2017). *Hackerspaces. Making the Maker Movement*. Cambridge: Polity Press.
- Diez T. (red.) (2018). *Fab City. The Mass Distribution of (Almost) Everything*. Barcelona: IAAC. Pobrano z: <https://issuu.com/iaac/docs/fabcitymassdistribution> (dostęp: 10.04.2022).
- Dougherty D. (2012). *The Maker Movement*. „Innovations: Technology, Governance, Globalization”, 7(3): 11–14.
- Dougherty D., Conrad A. (2016). *Free to Make. How the Maker Movement is Changing Our Schools, Our Jobs, and Our Minds*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Edensor T. i in (red.) (2009). *Spaces of Vernacular Creativity. Rethinking the Cultural Economy*. London–New York: Routledge.
- Fu P. (2021). *From bottom-up to top-down: governance, institutionalization, and innovation in Chinese maker-spaces*. „Technology Analysis & Strategic Management”, 33(10), 1226–1241.
- Foth M. (2017). *Lessons from Urban Guerrilla Placemaking for Smart City Commons*. [W:] *Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies*, Troyes. New York: Association for Computing Machinery, 32–35
- Gądecki J. (2018). *Biblioteki miejskie jako „miejsca trzecie” a deglomercja kultury. Wnioski z badania sieci bibliotek miejskich w Krakowie*. „Kultura i Społeczeństwo”, 62(3): 47–62.

- Gershenfeld N. (2005). *Fab. The coming revolution on your desktop – from personal computers to personal fabrication*. New York: Basic Books.
- Gierdowski D., Reis D. (2015). *The MobileMaker. An Experiment With a Mobile Makerspace*. „Library Hi Tech”, 33(4): 480–496.
- Hatch M. (2013). *The Maker Movement Manifesto. Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers*. New York: McGraw Hill Publishing.
- Hawkins H., Price L. (2018). *Towards the Geographies of Making. An introduction*. [W:] H. Hawkins, L. Price, *Geographies of Making, Craft and Creativity*. Londyn: Routledge, 1–30.
- von Hippel E. (2005). *Democratizing Innovation*. Cambridge: MIT Press.
- Hunsinger J., Schrock A. (2016). *The Democratization of Hacking and Making*. „New Media & Society”, 18(4): 535–538.
- Ingold T. (2018). *Splatać otwarty świat. Architektura, antropologia, design*, E. Klekot, D. Wąsik (tłum.). Kraków: Instytut Architektury.
- Isaacson W. (2016). *Innowatorzy. O tym, jak grupa hakerów, geniuszy i geeków wywołała cyfrową rewolucję*, M. Józwiak, K. Krzyżanowski, M. Strąkow (tłum.). Kraków: Insignis Media.
- Jefferies J. (2011). *Loving Attention. An Outburst of Craft in Contemporary Art*. [W:] M. Buzek (red.), *Extra/Ordinary. Craft and Contemporary Art*. Durham, NC: Duke University Press, 222–241.
- Kostakis V., Niaros V., Giotitsas Ch.(2015). *Production and Governance in Hackerspaces. A Manifestation of Commons-based Peer Production in the Physical Realm?* „International Journal of Cultural Studies”, 18(5): 555–573.
- Knott S. (2015). *Amateur craft. History and Theory*. London: Bloomsbury Publishing.
- Kuznetsov S., Paulos E. (2010). *Rise of the Expert Amateur: DIY Projects, Communities, and Cultures*. [W:] NordiCHI'10: *Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction. Extending Boundaries*. New York: Association for Computing Machinery, 295–304.
- Leadbeater Ch., Miller P. (2004). *The Pro-am Revolution. How Enthusiasts Are Changing Our Society and Economy*. Londyn: Demos.
- Levy S. (1984). *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor Press/Doubleday.
- Lindtner S. (2015). *Hacking with Chinese Characteristics. The Promises of the Maker Movement against China's Manufacturing Culture*. „Science, Technology, & Human Values”, 40(5): 854–879.
- Lindtner S. i in. (2014). *Emerging Sites of HCI Innovation. Hackerspaces, Hardware Startups & Incubators*. [W:] *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: Association for Computing Machinery, 439–448.
- Maines R. (2009). *Hedonizing Technologies. Paths to Pleasure in Hobbies and Leisure*. Baltimore: JH University Press.
- Mann S. (2014). *Maktivism. Authentic Making for Technology in the Service of Humanity*. [W:] M. Ratto, M. Boler (red.), *DIY Citizenship. Critical Making and Social Media*. Cambridge: MIT Press, 29–52.
- Marsh J. (2019). *Makerspaces in the Early Years*. [W:] Ch. Donohue (red.), *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology. Evolving Perspectives and Innovative Approaches*. London: Routledge, 79–83.
- Maxigas P. (2012). *Hacklabs and Hackerspaces. Tracing Two Genealogies*. „Journal of Peer Production”, (2). Pobrano z: <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/> (dostęp: 3.04.2021).

- Morozov E. (2014). *Making It. Pick up a Spot Welder and Join the Revolution*. „The New Yorker”, (13.01.2014). Pobrano z: <https://www.newyorker.com/magazine/2014/01/13/making-it-2> (dostęp: 3.04.2021).
- Mould O. (2014). *Tactical Urbanism. The New Vernacular of the Creative City*. „Geography Compass”, 8(8): 529–539.
- Nascimento S., Pólvara A. (2018). *Maker Cultures and the Prospects for Technological Action*. „Science and Engineering Ethics”, 24(3): 927–946.
- Nicholson H. (2015). *Absent Amateurs*. „Research in Drama Education”, 20(3): 263–266.
- Oldenburg R.I., Brissett D. (1982). *The Third Place*. „Qualitative Sociology”, 5(4): 265–284.
- Oldenburg R. (1989). *The Great Good Place. Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You through the Day*. New York: Paragon House.
- Oldenburg R. (1996/1997). *Our Vanishing “Third places”*. „Planning Commissioners Journal”, (25): 6–10.
- Project for Public Spaces (2007). *What is placemaking?* Pobrano z: <https://www.pps.org/article/what-is-place-making> (dostęp: 4.04.2021).
- Purdue D. i in. (1997). *DIY Culture and Extended Milieux. LETS, Veggie Boxes and Festivals*. „The Sociological Review”, 45(4): 645–667.
- Rallet A., Torre A. (2009). *Temporary Geographical Proximity for Business and Work Coordination. When, How and Where?* Pobrano z [https://www.researchgate.net/publication/253129792\\_Temporary\\_Geographical\\_Proximity\\_for\\_Business\\_and\\_Work\\_Coordination\\_When\\_How\\_and\\_Where](https://www.researchgate.net/publication/253129792_Temporary_Geographical_Proximity_for_Business_and_Work_Coordination_When_How_and_Where) (dostęp: 4.04.2022)
- Ratto M., Boler M. (red.) (2014). *DIY Citizenship. Critical Making and Social Media*. Cambridge: MIT Press.
- Rosa P., Guimarães Pereira Â., Ferretti F. (2018). *Futures of Work. Perspectives from the Maker Movement*. Luxembourg: Publications Office.
- Rosner D., Bean J. (2009). Learning from IKEA Hacking. I’m Not One to Decoupage a Tabletop and Call it a Day. [W:] *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: Association for Computing Machinery, 419–422.
- Rosner D.K., Fox S.E. (2016). *Legacies of craft and the centrality of failure in a mother-operated hackerspace*. „New Media & Society”, 18(4): 558–580.
- Sennett R. (2008) *The Craftsman*. London: Penguin Books.
- Scholl Ch. i in. (2017). *Guidelines for Urban Labs*. Wien: URB@Exp.
- Shea P., Gu X. (2018). *Makerspaces and Urban Ideology. The Institutional Shaping of Fab Labs in China and Northern Ireland*. „Journal of Peer Production”, 1(12): 1–16.
- Sleight A., Stewart H., Stokes K. (2015). *Open Dataset of UK Makerspaces. A User’s Guide*. London: Nesta. Pobrano z: <https://www.nesta.org.uk/report/open-dataset-of-uk-makerspaces-a-users-guide/> (dostęp: 4.04.2022)
- Smith A. (2015). *Tooling Up: Civic Visions, FabLabs, and Grassroots Activism*. Pobrano z <https://www.theguardian.com/science/political-science/2015/apr/04/tooling-up-civic-visions-fablabs-and-grassroots-activism> (dostęp: 3.04.2022)
- Söderberg J., Delfanti A. (2015). *Hacking Hacked! The Life Cycles of Digital Innovation*. „Science, Technology, & Human Values”, 40(5): 793–798.
- Tanenbaum T.J. i in. (2013). *Democratizing Technology. Pleasure, Utility and Expressiveness in DIY and Maker Practice*. [W:] CHI’13: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems”, 2603–2612.

- Travlou P., Antoniadis P., Anastasopoulos N. (2018). *Peer Production in the Hybrid City: Editorial Notes for the JOPP Issue on City*. „Journal of Peer Production”, (11): 1–5.
- Watson M., Shove E. (2008). *Product, Competence, Project and Practice. DIY and the Dynamics of Craft Consumption*. „Journal of Consumer Culture”, 8(1): 69–89.
- Williams D., Kim D.O. (2019). *Third Places in the Ether Around us. Layers on the Real World*. [W:] J. Dolley, C. Bosman (red.), *Rethinking Third Places. Informal Public Spaces and Community Building*. Cheltenham–Northampton: Edward Elgar Publishers, 158–173.

## Spis fotografii

• Fotografia 1. Męska Szopa na warszawskiej Woli Autor: Filip Jakubik	32
• Fotografia 2. Warsztat Miejski w Gliwicach Autor: Mateusz Janiszewski	34
• Fotografia 3. Hackerspace Kraków Autor: Szymon Reiter	39
• Fotografia 4. Męska Szopa na warszawskiej Woli – część Wolskiego Centrum Kultury Autor: Filip Jakubik	54
• Fotografia 5. Męska Szopa w Słupsku Autor: Jacek Szuba	62
• Fotografia 6. Hackerspace Kraków Autor: Szymon Reiter	65
• Fotografia 7. Męska Szopa w Słupsku Autor: Jacek Szuba	71
• Fotografia 8. Warsztat Miejski w Gliwicach Autor: Witold Świackiewicz, CNM Studio	83
• Fotografia 9. Męska Szopa w Słupsku Autor: Jacek Szuba	93

## Spis rycin

• Rycina 1. <i>Urban lab</i> jako termin parasolowy i nadrzędny wobec innych kategorii Źródło: opracowanie własne	7
• Rycina 2. Typologia przestrzeni kreatywno-warsztatowych: wymiar czasowy i formalny Źródło: opracowanie własne na podstawie Marsh 2019	40
• Rycina 3. Podział aktywności w badanych przestrzeniach kreatywno-warsztatowych Źródło: opracowanie własne	50
• Rycina 4. Aktualnie wypełnione funkcje przestrzeni kreatywno-warsztatowych w mieście. Odpowiedzi na pytanie: „Czemu służą aktualne działania przestrzeni?” Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	72
• Rycina 5. Potencjalne funkcje, jakie mogą pełnić przestrzenie kreatywno-warsztatowe w mieście. Odpowiedzi na pytanie: „Czemu powinny służyć działania przestrzeni?” Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	74
• Rycina 6. Położenie geograficzne zidentyfikowanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych w Polsce Źródło: opracowanie własne	82
• Rycina 7. Narzędzia dostępne w przestrzeniach kreatywno-warsztatowych Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	87
• Rycina 8. Najczęstsze rodzaje aktywności osób użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe Źródło: opracowanie własne	90
• Rycina 9. Typy osób najczęściej użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	91
• Rycina 10. Typy użytkowników ze względu na odległość między miejscem zamieszkania a lokalizacją przestrzeni kreatywno-warsztatowych Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	92
• Rycina 11. Główne profile działalności przestrzeni kreatywno-warsztatowych Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	94
• Rycina 12. Źródła finansowania przestrzeni kreatywno-warsztatowych Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań	95

*Recenzowana książka jest ważną i wartościową pozycją skierowaną do wielu adresatów: od badaczy miasta, przez makerów, po władze miejskie oraz wszystkich zainteresowanych funkcjonowaniem miejskich przestrzeni i społeczności w ich mniej standardowej formie. Autorzy w interesujący sposób prezentują istotne dla funkcjonowania i rozwoju miast zjawisko powstawania przestrzeni kreatywno- warsztatowych i związanych z nimi społeczności. Takie miejsca wzbogacają i urozmaicają miejską przestrzeń: poszerzając repertuar miejsc trzecich, inspirując do działania i czyniąc miasto bardziej przyjaznym dla mieszkańców [fragment recenzji].*

**dr hab. Krzysztof Bierwiazonek, prof. US**

**dr hab. Jacek Gądecki, prof. AGH (AGH)** – socjolog i antropolog społeczno-kulturowy, pracownik Katedry Studiów nad Społeczeństwem i Technologią Wydziału Humanistycznego AGH. Zainteresowania badawcze: urban studies; badania na styku nauki, technologii i społeczeństwa (STS). Realizował badania m.in. w Bauhaus Dessau Foundation i na CUNY w Nowym Jorku (Stypendium Fulbrighta). Obecnie zaangażowany badawczo w zagadnienia związane z inteligentnym miastem (smart city), przestrzeniami innowacji oraz przestrzeniami pracy.

**dr Bartosz Piziak** (Instytut Rozwoju Miast i Regionów) – geograf społeczno-ekonomiczny, kierownik Laboratorium Innowacji Miejskich (Urban Lab) w Instytucie Rozwoju Miast i Regionów. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół problematyki rozwoju regionalnego w krajach Europy Środkowo-Wschodniej, wdrażania koncepcji smart city w Polsce, a także wpływu postępu technologicznego na rozwój lokalny. Aktualnie zaangażowany w projekty związane z wdrażaniem urban labów w polskich miastach.



BY

NC