

# 知のフリマのすすめ方<sup>2.0</sup>

2014年1月

アジャイルプロセス協議会



# 知のフリマって何？

「フリーマーケット」=Flea Market(蚤の市) 略して「フリマ」

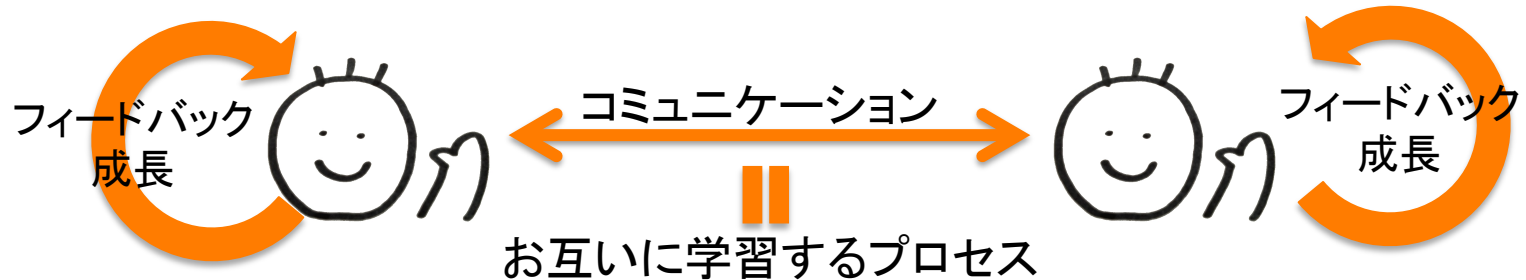
ものを大切にという趣旨で、不用品を公園や広場に持ち寄って  
売買や交換をする市民活動

「知のフリマ」

それぞれの人々が日頃から取り組んでいることを持ち寄って  
知を自由(Free)に交換する場

# 知のフリマの原理

ちゃんとしたコミュニケーションを仕組む



信頼関係がある人々と、お互いに交流し、触発し合い、  
学習し、深い理解を得て、新しい展開が図れる場



知は個人に宿る  
個人の覚り

# 知のフリマのおもてなし法

全体テーマや目的を設定しましょう。

- 知のフリマ全体のテーマをゆるく設定しましょう。

どういった人に集まっていたかイメージしましょう。

- 知は、異なる文化の衝突によって、価値を生みます。

会場を決めましょう

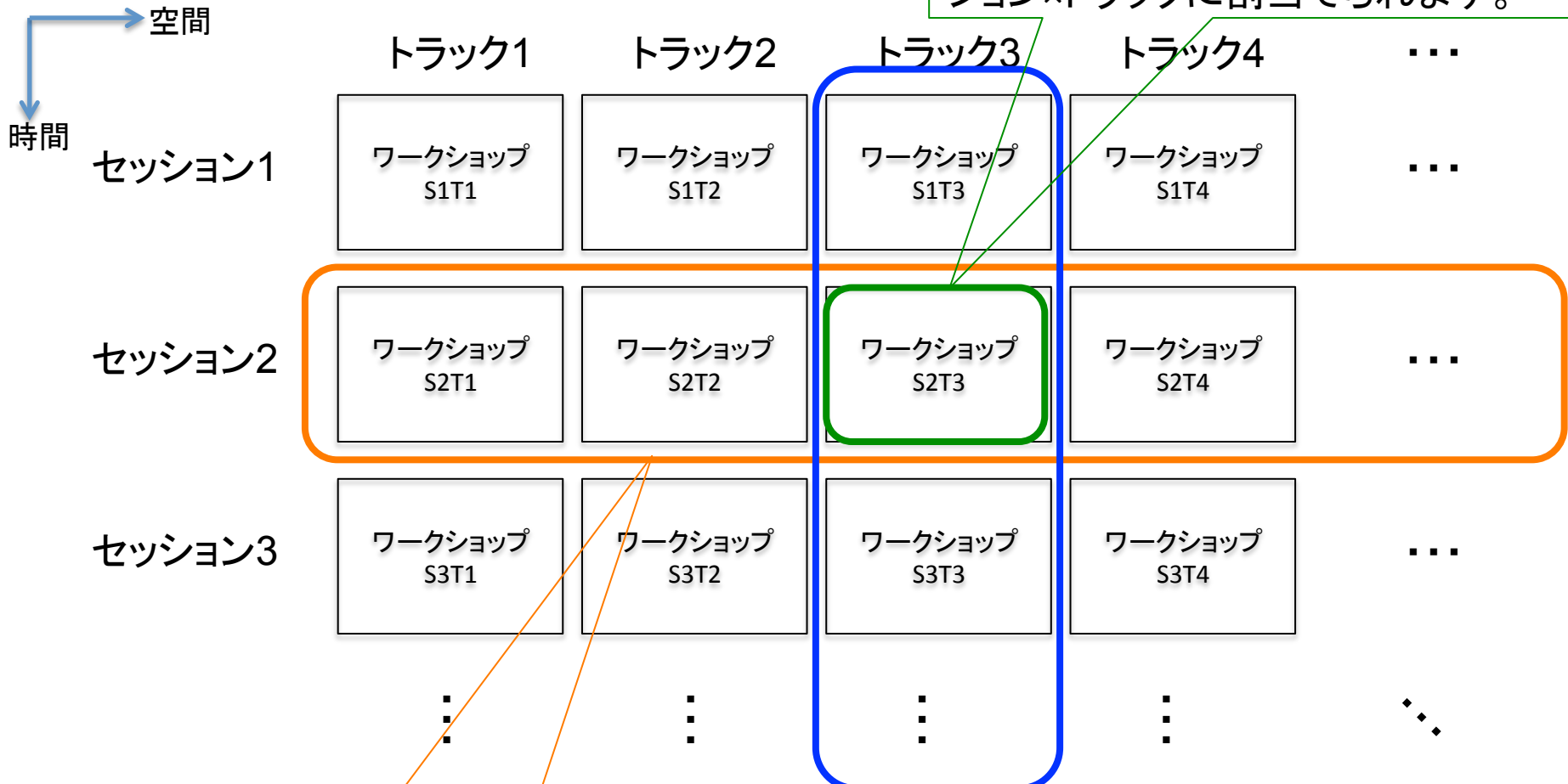
- 会議場、レンタルスペース、レストラン貸し切りなど、自由な雰囲気を出せるような場所を決めましょう。

お料理、飲み物、おつまみ、お菓子など

- 頭を使うと糖分補給は欠かせません。お菓子は必需品です。
- 美味しい料理、アルコールを最後のシメにほしくなります。

# 時空間枠の設定

ワークショップ  
一つのワークショップは、どこかのセッション×トラックに割り当てられます。



セッション  
固定の時間枠です。  
1~1.5時間くらいが適切です。

トラック  
小部屋、テーブル+椅子の空間です。  
5~15名くらいが集まれる場所が適切です。

# ワークショップのすすめ方

## セッション開始時(1分×トラック数)

- 知のフリマ参加者全員が集まり、そのセッションで行うワークショップの概要説明を各ワークショップリーダーが1分間スピーチ(エレベータピッチ風)に行います。
- ワorkshopリーダーの説明をきいて、参加者は参加するワークショップを決めて、その場(テーブル)に移動します。
- 各ワークショップへの参加人数の調整は自律的に行います。

## ワークショップ遂行

- 簡単な概要説明、自己紹介などをして、ワークショップを開始します。
- ワorkshop内の進行は、ワークショップリーダーが自由に行います。
- 参加者間のコミュニケーションが進み、熱い議論ができるように配慮しましょう。
- 終了間際5分くらいは、まとめをしてクールダウンします。
- ワorkshopリーダーは、事前により準備しすぎない方が議論が活発になります。

# 人の役割

## 番長

- 知のフリマ全体のまとめ役。見守り。
- ワークショップの設定、時間枠への割当てなどを決定します。

## 司会進行(MC)

- 全体の司会進行をするファシリテータ。
- セッション開始時のエレベータピッチや参加者の動きを促します。
- タイムキーピングを行う補助者(ドラ娘?)がいると効果的です。

## ワークショップリーダー(店主)

- テーマを設定しワークショップ進行を行います。セッション開始時に概要説明をします。
- 通常は会合前にテーマ宣言をして参加します。
- 当日の成り行きでワークショップリーダー役になることもあります。

## 一般参加者

- ワークショップに参加し、討論に参加し、ひたすら楽しみます。

## 講演・演芸者

- 状況に応じて、ポイントとなる話をする講演や、場を盛り上げる演奏などのエンタテイメントがあると効果的です。

## スタッフ

- 受付、参加者管理、おもてなし(料理や飲み物)などを担当します。
- 設営、撤去などいろいろやることがあります。

この資料「知のフリマのすすめ方」は、自由にコピーして活用してください。そして、「知のフリマ」を皆さんご自身で実践し、広めていってください。

Good Luck!

《お願い》

「知のフリマ」の実践をした結果を、フィードバックしていただけると嬉しいです。

イベント企画時のコンセプトやテーマ、写真などをお寄せください。また、これを機会に知働化研究会にご参加いただければ、望外の喜びです。

<http://www.exekt-lab.org/>



表示 — あなたは原作者のクレジットを表示しなければなりません。



継承 — もしあなたがこの作品を改変、変形または加工した場合、あなたはその結果生じた作品をこの作品と同一の許諾条件の下でのみ頒布することができます。



この著作「知のフリマのすすめ方」はクリエイティブ・コモンズ 表示 - 継承 2.1 日本 ライセンスの下に大槻繁、野口隆史より利用許諾されています。

〔知のフリマサンガ(修行メンバ)〕

青木智英

青木隆平

天野勝

アラ若菜(お絵描き隊長)

飯泉純子(アジャイルプロセス協議会副会長&監査役)

大槻繁(知働化研究会運営リーダー&仙人理事)

岡村敦彦

きたむらわかこ(書記長)

小松智子(仙人デザイナー)

塩田英二(知道師範)

進藤寿雄(小栗旬役)

高野明彦

高橋雅宏(運営番長)

高柳謙(総合司会)

野口隆史(実行番長)

羽生田栄一(校長先生)

濱勝巳(アジャイルプロセス協議会会長&給食当番)

本橋正成(仙人アスリート)

山田正樹(知働化研究会コンセプトリーダー)

六辺香(人材育成隊長)

綿引琢磨

和波俊久(着火マン)